

取扱説明書



 **DORICO**
ELEMENTS⁵
Personal Music Notation System

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

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

このマニュアルは、目の不自由な方や視力の弱い方へのアクセシビリティに配慮しています。このマニュアルは複雑かつ多くの図が使用されているため、図の説明は省略されていることをご了承ください。

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

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

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2024.

All rights reserved.

Dorico Elements_5.1.30_ja-JP_2024-04-03

目次

9	新機能	178	フロー
14	はじめに	181	レイアウト
14	プラットフォーム非依存文書	188	プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名
14	ドキュメントの構成	195	フロー名とフロータイトル
15	表記規則	196	ビデオ
16	キーボードショートカット	203	記譜モード
17	Steinberg 社の Web サイトへのアクセス方法	203	記譜モードのプロジェクトウィンドウ
18	Dorico のコンセプト	219	入力と編集
18	デザイン方針とハイレベルコンセプト	225	リズムグリッド
19	Dorico のプロジェクト	227	キャレット
19	Dorico のモード	232	音符の入力
20	Dorico のフロー	269	音符のデュレーション
20	Dorico のプレーヤー	275	MIDI 録音
21	Dorico のインストゥルメント	282	記譜記号の入力
21	ポップオーバー	432	音符/アイテムの選択
22	Dorico の音符と休符	441	アイテムの編集
23	リズム上の位置	448	印刷されない要素を非表示にする
24	Dorico のレイアウト	448	連結線を表示/非表示にする
25	Dorico のページテンプレート	449	動作の取り消し/再実行
26	Dorico のキーボードショートカット	450	ナビゲーション
27	Dorico Elements のオプションダイアログ	456	インストゥルメントフィルター
28	ユーザーインターフェース	461	ガイド
28	プロジェクトウィンドウ	462	挿入モード
42	ワークスペースの設定	466	配置ツール
52	カラー設定	479	移調ツール
56	言語設定	488	楽譜の変換
58	「環境設定 (Preferences)」 ダイアログ	506	コメント
60	「環境設定 (Preferences)」 ダイアログの「キーボードショートカット (Key Commands)」 ページ	512	フローの分割
66	ジャンプ小節	514	浄書モード
70	プロジェクトとファイルの処理方法	514	浄書モードのプロジェクトウィンドウ
70	Hub	519	音符のスペーシング
72	新規プロジェクトの開始	525	アイテムの表示位置の移動
73	プロジェクト/ファイルを開く	529	タッキングインデックスのプロパティ
74	異なるバージョンの Dorico のプロジェクト	531	再生モード
75	「存在しないフォント (Missing Fonts)」ダイアログ	531	再生モードのプロジェクトウィンドウ
76	「プロジェクト情報 (Project Info)」ダイアログ	542	トラック
79	プロジェクトテンプレート	550	再生ヘッド
80	ファイルの読み込みと書き出し	553	楽譜の再生
107	自動保存	558	声部の個別再生の有効化
109	プロジェクトのバックアップ	560	トラックをミュート/ソロにする
110	「プロジェクトの解析 (Project Statistics)」ダイアログ	562	再生時の反復
113	設定モード	565	スウィング再生
113	設定モードのプロジェクトウィンドウ	569	「トランスポート (Transport)」ウィンドウ
126	プレーヤー、レイアウト、フロー	572	再生テンプレート
128	プレーヤー	580	エンドポイント
133	アンサンブル	587	MIDI トリガー領域
136	インストゥルメント	589	印刷モード
142	インストゥルメントの変更	589	印刷モードのプロジェクトウィンドウ
148	打楽器キットとドラムセット	594	レイアウトの印刷
160	フレット楽器のチューニング	598	グラフィックファイルとしての書き出し
164	カポ	603	プリンター
174	プレーヤーグループ	603	印刷/書き出し用のページ配置
		605	両面印刷
		606	ページサイズと用紙サイズ

608	グラフィックファイルの形式	742	チャンネルの高さを変更する
610	注釈	743	チャンネルのボリュームを変更する
612	ページ形式設定	744	パンニングチャンネル
614	ページのサイズと向きの変更	745	FX チャンネルの追加
615	ページ余白の変更	746	チャンネル名の変更
615	レイアウトへのページテンプレートのセットの適用	746	Insert をチャンネルにロードする
616	デフォルトの譜表サイズの変更	748	リバーブプラグインの変更
617	デフォルトの譜表/組段のスペーシングを変更する	748	ステージテンプレート
618	譜表/組段の両端揃え (垂直方向) を変更する	757	スペーステンプレート
619	空白の譜表の表示/非表示を切り替える	765	ライブラリー
622	最終フローのあとの空白の譜表を表示/非表示にする	765	「レイアウトオプション (Layout Options)」ダイアログ
623	左側のページからレイアウトを始める	767	「記譜オプション (Notation Options)」ダイアログ
623	同じページに複数のフローを表示する/表示しない	769	「再生オプション (Playback Options)」ダイアログ
624	「最初 (First)」のページテンプレートをいつ使用するかの変更	771	音楽フォント
625	フロー見出しの表示/非表示の切り替え	774	テキストの形式設定
626	フロー見出しの上の情報の表示/非表示を切り替える	782	エクスプレッションマップ
627	最後の組段の両端揃え (水平方向) の変更	802	パーカッションマップ
629	余白	809	再生効果
632	譜表サイズ	812	記譜に関するリファレンス
635	譜表のスペーシング	813	はじめに
644	配置設定	814	臨時記号
649	組段区切り	814	臨時記号の削除
652	フレーム区切り	815	臨時記号を表示/非表示にするか括弧を付ける
655	タレット	816	臨時記号のサイズの変更
658	コンデンシング	817	臨時記号のカラーを表示/非表示にする
658	パート形式のコピー	818	臨時記号のスタック
662	ページテンプレート	820	オルタードユニゾン
666	フロー見出し	822	微分音の臨時記号
669	フレーム	822	臨時記号の有効範囲ルール
677	楽曲フレームチェーン	826	アーティキュレーション
678	プロパティ	827	アーティキュレーションのコピーと貼り付け
678	プロパティパネル	827	アーティキュレーションの削除
679	ローカルプロパティとグローバルプロパティ	827	アーティキュレーションの位置
680	プロパティ範囲の変更	831	再生時のアーティキュレーション
681	数値フィールドの値を変更する	832	小節
683	キーエディター	832	小節の長さ
683	キーエディターパネル	832	小節/拍の削除
695	キーエディターの音符	835	空白の小節の幅を変更する
704	演奏される音符のデュレーションと記譜された音符のデュレーション	836	小節の分割
707	演奏技法エディター	837	小節線
708	ベロシティーエディター	838	小節線のフローごとの記譜オプション
711	強弱記号エディター	838	小節線のタイプ
717	MIDI ピッチベンドエディター	842	組段の小節線と大括弧/中括弧を表示/非表示にする
718	MIDI CC エディター	843	単一譜表の組段で組段の小節線を表示/非表示にする
723	テンポエディター	843	小節線の表示位置の移動
727	ヒストグラムツール	844	譜表グループをまたぐ小節線
731	変換ツール	848	小節番号
733	キーエディター設定	848	小節番号を表示/非表示にする
735	ミキサー	849	小節番号の囲み線を表示/非表示にする
735	ミキサーパネル	850	長休符における小節番号の範囲を表示/非表示にする
736	ミキサーウィンドウ	851	ガイド小節番号の表示/非表示
737	ミキサーツールバー	852	小節番号のパラグラフスタイル
738	ミキサーチャンネル	853	小節番号の位置
742	チャンネルの表示/非表示	857	小節番号の変更
742	チャンネルのスクロール	859	サブ小節番号
		860	小節番号とリピート

862	連桁	944	キュー
862	連桁のグループ化に関するフローごとの記譜オプション	945	強弱記号
863	拍に従う連桁グループ	945	強弱記号のタイプ
863	手動で音符に連桁を付ける	946	強弱記号の位置
867	連桁の太さを変更する	950	強弱記号レベルを変更する
867	譜表に対する連桁の位置	951	局部的強弱記号を表示/非表示にする
869	連桁の傾斜	952	結合式強弱記号の区切り文字を表示/非表示にする
870	中央配置の連桁	953	強弱記号に括弧を付ける
873	譜表をまたぐ連桁/トレモロの作成	953	強弱記号 sforzando/rinforzando の外観を変更する
877	連桁のでっぱり	954	強弱記号の背景の塗りつぶし
877	第2連桁	956	声部固有の強弱記号
880	連桁内の連符	956	強弱記号の修飾語句
880	連桁内の休符	961	段階的強弱記号
880	ステムレット	969	messa di voce ヘアピン
881	扇形連桁	971	ニエンテ記号
882	音符と休符のグループ化	973	強弱記号のグループ
883	拍の境界をまたぐタイを表示/非表示にする	975	リンクされた強弱記号
884	拍子のカスタム連桁グループを作成する	977	強弱記号のフォントスタイル
885	カットコモンの拍子記号の拍のグループ化を変更する	978	再生時の強弱記号
886	大括弧と中括弧	982	数字付き低音
887	アンサンブルタイプごとの大括弧によるグループ化の変更	983	レイアウトで数字付き低音の表示/非表示を切り替える
889	1つの譜表の中括弧を表示/非表示にする	984	休符に数字付き低音を表示する
890	第2括弧	985	数字付き低音に単一の括弧を表示する
892	小副括弧	986	数字付き低音のホールドの線
893	コード記号	989	数字付き低音の位置
894	コードの構成要素	993	数字付き低音の外観
894	コード記号の外観のプリセット	997	フィンガリング
900	コード記号のフォントスタイル	997	フィンガリングの一般的な配置規則
900	コード記号の位置	998	フィンガリングを替え指のフィンガリングに変更する
905	コード記号領域	999	既存のフィンガリングの変更
906	コード記号の移調	1000	譜表に対するフィンガリングの位置の変更
907	コード記号の表記の変更	1003	フィンガリングのサイズを変更する
909	コード記号のルートとクオリティーを表示/非表示にする	1003	フィンガリングに囲み線/下線を表示する
909	複合コード記号の配置を変更する	1004	フィンガリングの表示/非表示
911	コード記号の背景の塗りつぶし	1005	フィンガリングの削除
912	括弧付きのコード記号	1005	フィンガリングのフォントスタイル
916	MusicXML ファイルから読み込まれたコード記号	1007	親切フィンガリング
917	コードダイアグラム	1008	フレット楽器のフィンガリング
918	コードダイアグラムの構成要素	1013	フィンガリングスライド
918	コードダイアグラムを表示/非表示にする	1016	バルブ式金管楽器のフィンガリング
921	使用されるコードダイアグラムのグリッド	1017	弦楽器におけるフィンガリングのシフト指示の表示/非表示
924	コードダイアグラムのフィンガリングの表示/非表示を切り替える	1019	MusicXML ファイルから読み込まれたフィンガリング
925	コードダイアグラムシェイプを変更する	1020	弦の指示記号
927	新しいコードダイアグラムシェイプを作成する	1021	弦の指示記号を削除する
929	コードダイアグラムのフォントスタイル	1022	弦の指示記号の位置
931	音部記号	1024	前付け
932	音部記号を装飾音符のあとに表示	1024	タイトルの追加
933	音部記号の表示位置の移動	1025	作曲者の追加
934	音部記号の表示/非表示の切り替え	1026	作詞者の追加
936	音部記号のオクターブを変更する	1027	著作権情報の追加
937	オクターブ指示記号付き音部記号	1027	レイアウトの移調テキストの編集
939	オクターブ線	1028	レイアウト名の梓線の表示/非表示
939	オクターブ線の位置	1029	装飾音符
941	オクターブ線の表示/非表示の切り替え	1029	装飾音符の一般的な配置規則
942	浄書モードのオクターブ線	1031	既存の音符を装飾音符に変換する
943	オクターブ線の垂直スタックの順番を変更する		

1031	装飾音符を標準の音符に変換する
1032	小節線の前後に装飾音符を表示する
1033	装飾音符のサイズ
1033	装飾音符のスラッシュ
1035	装飾音符の符尾
1035	装飾音符の連桁
1035	再生時の装飾音符
1037	延長記号と休止記号
1038	フェルマータのタイプ
1039	プレス記号のタイプ
1039	中間休止記号のタイプ
1039	延長記号と休止記号の位置
1043	再生時の延長記号と休止記号
1046	調号
1047	調号の配置
1048	調号のタイプ
1049	組段の開始位置にある調号を表示/非表示にする
1049	調号の位置
1051	予告の調号
1052	異名同音の調号
1055	調性システム
1055	オクターブの均等な分割 (EDO)
1056	歌詞
1056	歌詞のタイプ
1058	歌詞の音節のタイプ
1059	歌詞のコピーと貼り付け
1061	歌詞の書き出し
1061	歌詞のフィルター
1062	歌詞の位置
1068	歌詞のパラグラフスタイル
1070	歌詞テキストの編集
1073	歌詞のハイフンと歌詞の延長線
1074	歌詞のライン番号
1077	歌詞番号
1078	エリジョンスラー
1080	音符
1080	符頭セット
1087	弦への音符の割り当て
1088	符頭の表示/非表示
1089	加線の幅を個別に変更する
1090	付点の統合を個別に変更する
1092	音符と休符の表示オプション
1094	括弧付きの符頭
1095	符頭に括弧を表示する
1097	タイでつながれた1つまたはすべての符頭に括弧を表示する
1098	コードの括弧の分割
1099	符頭の丸括弧の形状を変更する
1100	浄書モードにおける符頭の括弧
1102	符尾
1102	符尾の方向
1106	符尾の長さ
1107	符尾の表示/非表示
1109	ハーモニクス
1110	音符をハーモニクスに変換する
1111	倍音の変更
1112	ハーモニクスの臨時記号を表示/非表示にするか括弧を付ける
1113	ハーモニクスの外観/スタイル
1118	装飾音
1118	装飾音の音程の変更
1119	装飾音の位置
1122	トリル
1122	トリル記号の表示/非表示を切り替える
1123	トリルの速さの変更
1124	トリルの延長線で速さの変更指示の表示/非表示を切り替える
1124	トリルの延長線の表示/非表示を切り替える
1125	トリル音程
1130	トリルの音程の外観
1133	再生時のトリル
1137	アルペジオ記号
1137	アルペジオ記号のタイプ
1140	アルペジオ記号の長さ
1140	アルペジオ記号の一般的な配置規則
1141	再生時のアルペジオ
1144	グリッサンドライン
1145	空白の小節をまたぐグリッサンド
1145	グリッサンドのスタイルの変更
1146	グリッサンドのテキストを個別に変更する
1148	浄書モードのグリッサンドライン
1148	再生時のグリッサンドライン
1151	ギターベンド
1153	ギタープリベンドとギタープリダイブ
1155	ギターポストベンド
1156	ビブラートバーのダイブとリターン
1157	ベンドの音程
1157	ギターベンドホールドの線を表示/非表示にする
1158	ギタープリベンド/プリダイブの方向を変更する
1159	プリベンド/プリダイブの臨時記号を表示/非表示にする
1160	ベンディング、プリダイブおよびポストベンドの削除
1160	浄書モードのギターベンド
1166	ギターテクニック
1166	ビブラートバーの演奏技法
1167	タッピング
1168	ハンマーオンとプルオフ
1170	音符をデッドノートとして表示する
1171	ビブラートバーのディップの音程を変更する
1172	譜表に対するギターテクニックの位置の変更
1173	ギターテクニックの削除
1174	ジャズアーティキュレーション
1175	ジャズの装飾音
1176	ジャズアーティキュレーションの位置
1177	既存のジャズアーティキュレーションのタイプや長さを変更する
1177	スムーズのジャズアーティキュレーションの線の様スタイルを変更する
1178	ジャズアーティキュレーションの削除
1179	ページ番号
1179	ページ番号のパラグラフスタイル
1180	ページ番号の数字スタイルの変更
1180	ページ番号を表示/非表示にする
1181	ガイドページ番号の表示/非表示
1182	ハーブのペダリング
1183	ハーブペダルダイアグラムの外観の変更
1184	レイアウト内のハーブのペダリングを表示または非表示にする

1186	ハープペダルダイアグラムの枠線を表示または非表示にする	1268	リピートマーカのテキストの編集
1188	ハープペダルダイアグラムの位置	1270	リピートマーカを表示/非表示にする
1188	部分的なハープのペダリング	1271	リピートマーカの位置
1191	ペダル線	1272	リピート回数
1192	サスティンペダルのリテイクおよびペダルの強さの変更指示	1275	小節リピート記号
1197	ペダル線の位置	1276	小節リピート領域の繰り返されるフレーズの長さを変更する
1199	ペダル線の分割	1277	領域の強調表示の表示/非表示を切り替える
1200	ペダル線のマージ	1277	小節リピート記号のカウント
1200	ペダル線の開始記号、フック、および延長線	1281	小節リピート記号のグループ化
1206	テキストによるペダル線の記号	1283	通し番号付き小節領域
1208	再生時のペダル線	1284	通し番号付き小節領域の表示/非表示を切り替える
1209	MusicXML ファイルから読み込まれたペダル線	1284	通し番号付き小節領域のカウント
1210	演奏技法	1289	スラッシュ符頭
1211	演奏技法へのテキストの追加	1289	スラッシュ付き声部
1212	演奏技法の背景の塗りつぶし	1292	スラッシュ領域
1213	演奏技法の表示/非表示	1296	スラッシュ領域のカウント
1214	演奏技法の位置	1299	複声部におけるスラッシュ
1216	演奏技法の延長線	1302	休符
1221	演奏技法のグループ	1302	休符の一般的な配置規則
1224	ライン	1303	暗黙の休符と明示的な休符
1226	ラインの構成要素	1305	休符のフローごとの記譜オプション
1227	ラインの位置	1306	休符のカラーを表示/非表示にする
1232	ラインの長さ	1306	休符を垂直に移動する
1235	ラインのボディスタイルの変更	1307	休符の削除
1236	ラインのキャップの変更	1308	空白の小節で小節休符を表示/非表示にする
1237	ラインの方向の変更	1310	長休符
1238	ラインへのテキストの追加	1314	スラー
1245	浄書モードのライン	1314	スラーの一般的な配置規則
1246	リハーサルマーク	1320	スラーのスタイル
1246	リハーサルマークの位置	1324	スラーのカーブ方向
1247	リハーサルマークのインデックスの変更	1326	譜表および声部をまたぐスラー
1248	リハーサルマークのシーケンスタイプの変更	1326	入れ子状のスラー
1249	リハーサルマークに先頭および末尾テキストを追加する	1328	リンクされたスラー
1249	リハーサルマークのパラグラフスタイルの編集	1330	スラーのセグメント
1251	マーカー	1331	浄書モードのスラー
1251	マーカーを表示/非表示にする	1336	スラーの高さ
1252	マーカーの垂直位置の変更	1337	スラーの肩のオフセット
1253	マーカーのテキストを編集する	1339	再生時のスラー
1254	マーカー/タイムコードのフォントスタイルの編集	1340	譜表ラベル
1254	マーカーのタイムコードを変更する	1341	譜表ラベルを表示/非表示にする
1255	マーカーを重要なマーカーに指定する	1343	組段区切り/フレーム区切りの位置の譜表ラベルを表示/非表示にする
1256	タイムコード	1344	譜表ラベルのコンテンツ
1257	タイムコードの開始位置の値を変更する	1345	譜表ラベルに表示されるインストゥルメントの移調
1257	タイムコードの垂直位置を変更する	1348	プレーヤーグループのラベル
1258	タイムコードの表示頻度を変更する	1349	譜表ラベルのパラグラフスタイル
1260	リピート括弧	1350	打楽器キットの譜表ラベル
1260	リピート括弧でリピート回数の総数を変更する	1351	コンデンシングされた譜表の譜表ラベル
1262	リピート括弧のセグメントの長さの変更	1353	譜表
1263	リピート括弧の位置	1354	追加の譜表
1263	リピート括弧のテキストの編集	1354	オssia譜表
1264	リピート括弧のセグメントの外観を変更する	1355	組段の分割記号
1264	リピート括弧のフックの長さを変更する	1357	組段オブジェクト
1265	MusicXML ファイルのリピート括弧	1359	組段のインデント
1266	リピートマーカー	1361	ディヴィジ
1267	リピートマーカーのパラグラフスタイル	1362	タブ譜
1267	リピートマーカーのインデックスの変更	1363	タブ譜のリズム

-
- 1363 音符の譜表とタブ譜を表示または非表示にする
 - 1364 タブ譜で音符に割り当てられた弦の変更
 - 1366 タブ譜の数字用フォントスタイルの編集
 - 1367 テンポ記号**
 - 1368 テンポ記号のタイプ
 - 1368 テンポ記号の位置
 - 1370 テンポのテキストの変更
 - 1371 テンポ記号のフォントスタイル
 - 1372 テンポ記号の表示/非表示
 - 1373 テンポ記号に括弧を付ける
 - 1373 メトロノームマーク
 - 1378 段階的テンポ変更
 - 1382 テンポの等式
 - 1383 テキストアイテム**
 - 1384 テキストのタイプ
 - 1388 テキストアイテムのパラグラフスタイルの変更
 - 1388 テキストアイテムを組段の開始位置に揃える
 - 1390 テキストの衝突回避の有効化/無効化
 - 1390 テキストアイテムへの枠線の追加
 - 1393 テキストアイテムの背景の塗りつぶし
 - 1394 テキストアイテムの表示/非表示
 - 1396 タイ**
 - 1397 タイとスラー
 - 1398 タイのスタイル
 - 1400 タイのカーブ方向
 - 1402 非標準のタイ
 - 1404 レセヴィブレタイの表示/非表示
 - 1405 タイの削除
 - 1405 タイのつながりの分割
 - 1406 浄書モードのタイ
 - 1409 タイの高さ
 - 1411 タイの肩のオフセット
 - 1413 拍子記号**
 - 1414 拍子記号のタイプ
 - 1416 親切拍子記号
 - 1417 弱起(アウフタクト)
 - 1419 大きな拍子記号
 - 1421 拍子記号のスタイル
 - 1426 拍子記号の位置
 - 1428 拍子記号の表示/非表示
 - 1428 入れ替え可能な拍子の拍子記号を終了する
 - 1429 拍子記号のデザインを個別に変更する
 - 1430 拍子記号のフォントスタイル
 - 1431 トレモロ**
 - 1432 トレモロの一般的な配置規則
 - 1433 タイのつながりの中のトレモロ
 - 1434 トレモロの速さの変更
 - 1435 トレモロの削除
 - 1436 トレモロが付いた音符の位置
 - 1436 トレモロストロークの移動
 - 1437 再生時のトレモロ
 - 1439 連符**
 - 1439 入れ子状の連符
 - 1441 既存の音符を連符に変換する
 - 1441 連符から標準の音符に変換する
 - 1442 連符が小節線をまたぐことの許可/禁止の切り替え
 - 1443 連符の連桁
 - 1444 連符の角括弧
 - 1447 連符の数や比率を示す数字
 - 1450 無音程打楽器**
 - 1450 打楽器キットと個々の打楽器インストゥルメント
 - 1451 無音程打楽器の演奏技法
 - 1457 無音程打楽器のフローごとの記譜オプション
 - 1457 打楽器キットの音符の記譜記号
 - 1459 打楽器キットの表示タイプ
 - 1460 打楽器のレジェンド
 - 1466 打楽器キットにおける声部
 - 1468 ユニバーサルインド太鼓記譜法
 - 1469 声部**
 - 1470 声部のフローごとの記譜オプション
 - 1470 声部カラーの表示/非表示
 - 1471 対立する声部での符頭の重なりを許可する/禁止する
 - 1472 複声部の音符位置
 - 1475 未使用の声部
 - 1475 他の声部の音符がすでにある譜表に伸びた音符
 - 1477 用語集**
 - 1491 索引**

新機能

追加された新機能: バージョン 5.1.30

ステータスバーの幅

- ステータスバーのツールの表示/非表示を切り替えられるようになりました。「[ステータスバーのツールを表示/非表示にする](#)」を参照してください。

組段の小節線

- 個々の組段/フレーム区切りとコーダの位置の組段の小節線と大括弧/中括弧を非表示にできるようになりました。「[組段の小節線と大括弧/中括弧を表示/非表示にする](#)」を参照してください。

コーダの間隔

- 個々のコーダセクションの前の間隔を変更できるようになりました。「[コーダの前の間隔を変更する](#)」を参照してください。

追加された新機能: バージョン 5.1.20

コメントパネルの改良

- コメントをさまざまな属性でソートしたり、表示する情報を変更したりできるようになりました。[コメントの並べ替え](#) および [コメント情報の表示/非表示](#) を参照してください。

ミキサーの値

- ミキサーチャンネルでパンニングとボリュームの正確な値を入力できるようになりました。[チャンネルのボリュームを変更する](#) および [パンニングチャンネル](#) を参照してください。

譜表ラベルの改良

- 譜表ラベルを表示/非表示にする際、最初のフローのみ、またはレイアウト内のすべてのフローに変更を適用できるようになりました。「[譜表ラベルを表示/非表示にする](#)」を参照してください。
- 譜表ラベルが非表示の場合のみ、フローの最初の組段をインデントできるようになりました。「[最初の組段のインデントの変更](#)」を参照してください。

結合拍子の拍子記号

- 分母が同じ結合拍子の拍子記号を1つの拍子記号に統合できるようになりました。拍子の区切りには破線の小節線がそのまま表示されます。「[結合拍子の拍子記号の統合](#)」を参照してください。

追加された新機能: バージョン 5.1.10

ハーブペダルエディター

- 演奏技法パネルの新しい「**ハーブペダル (Harp Pedals)**」セクションでは、ビジュアルエディターを使用してハーブペダルダイアグラムを作成できます。「[演奏技法パネル](#)」を参照してください。

臨時記号のカラー

- 親切臨時記号や強制臨時記号をそれぞれ異なる色で表示できるようになりました。「[臨時記号のカラーを表示/非表示にする](#)」を参照してください。

追加された新機能: バージョン 5.1.0

ハイライト

Iconica Sketch

- Iconica Sketch のサウンドと、それらを使用するための再生テンプレートが Dorico Elements に追加されました。[再生テンプレート](#) を参照してください。

テキストの書き出し

- プロジェクト内のすべてのテキストを CSV ファイルに書き出しできるようになりました。「[テキストの書き出し](#)」を参照してください。

プロジェクトの解析

- Dorico Elements では、プロジェクト全体または個々のフローのみの解析を生成できるようになりました。楽譜内にいくつの小節があるかを把握したり、記譜された小節と空の小節を区別したりできることは、浄書料金を計算する際に必要となる場合があります。「[プロジェクトの解析 \(Project Statistics\)](#)」[ダイアログ](#)」を参照してください。

「履歴 (History)」ダイアログ

- 実行した編集と選択をダイアログで確認し、選択した動作までのすべての動作を取り消したり再実行したりできるようになりました。「[履歴 \(History\)](#)」[ダイアログ](#)」を参照してください。

多声部のバランス

- Dorico Elements は、多声音楽のメロディーとベース音を特定し、それらを伴奏音に対して強調できます。「[多声部のバランスの有効化/無効化](#)」を参照してください。
- 対位法による楽曲のテーマに特化した声部のバランスオプションが追加されました。「[対位法による楽曲の強弱記号ルールの有効化/無効化](#)」を参照してください。

再生時の延長記号と休止記号

- 音符のデュレーションの変更と間隔の挿入を組み合わせ、延長記号と休止記号が再生に反映されるようになりました。「[再生時の延長記号と休止記号](#)」を参照してください。

その他の新機能

「プロジェクト情報 (Project Info)」ダイアログ

- 「[プロジェクト情報 \(Project Info\)](#)」ダイアログのフィールド内の特定の文字に、斜体、太字、太字斜体のマークダウン形式設定を使用できるようになりました。「[プロジェクト情報 \(Project Info\)](#)」[ダイアログ](#)」を参照してください。

インストゥルメントの変更の改良

- インストゥルメントの変更を、変更後のインストゥルメントの最初の音符の前まで遅らせたり、インストゥルメントの変更ラベルのキューに対する表示位置を変更したりできるようになりました。「[インストゥルメントの変更の位置を変更する](#)」を参照してください。
- インストゥルメントの変更通知をレイアウトごとに個別に非表示にできるようになりました。「[インストゥルメントの変更通知を表示/非表示にする](#)」を参照してください。
- Dorico Elements では、インストゥルメントの変更ラベルに 2 つのパラグラフスタイルを使用できるようになりました。これにより、インストゥルメントの変更通知の外観を、新規インストゥルメントのエントリーに表示されるラベルとは別にカスタマイズできます。「[インストゥルメントの変更ラベルのパラグラフスタイル](#)」を参照してください。

非表示の記譜記号

- ポップオーバーエントリーを括弧でくくることで、非表示のテンポ記号や演奏技法を入力できるようになりました。[ポップオーバーを使ったテンポ記号の入力](#) および [ポップオーバーを使った演奏技法の入力](#) を参照してください。

マウスによる編集

- マウスでクリックしてドラッグすることで、音符をオクターブの分割単位で移調できるようになりました。「[個々の音符のピッチの変更](#)」を参照してください。

フローの書き出し

- フローを個別の PDF ファイルとして書き出しできるようになりました。「[グラフィックファイルとしての書き出し](#)」を参照してください。

演奏されるデュレーションをロック

- この新機能を使用すると、ピアノロールエディターで記譜上の位置やデュレーションに対して行なった編集に関係なく、音符の演奏されるデュレーションを保持できます。「[キーエディターパネルツールバー](#)」を参照してください。

使用されるコードダイアグラムのグリッド

- 使用されるコードダイアグラムのグリッドからコードダイアグラムシェイプを個別に除外できるようになりました。「[使用されるコードダイアグラムのグリッドにコードダイアグラムを含める/除外する](#)」を参照してください。

強弱記号の改良

- ハイフン付き段階的強弱記号の音符の外観と位置に新しいオプションが追加されました。[段階的強弱記号の外観を変更する](#) および [段階的強弱記号の省略](#) を参照してください。

予告の調号/親切拍子記号

- 組段の終了位置にある予告の調号と親切拍子記号を非表示にできるようになりました。[予告の調号を表示/非表示にする](#) および [親切拍子記号の表示/非表示](#) を参照してください。

グリッサンドの再生

- Dorico Elements では、MIDI ピッチベンドを使用した連続的なグリッサンド再生を行なえるようになりました。「[グリッサンドの再生タイプを変更する](#)」を参照してください。

追加された新機能: バージョン 5.0.20

ミキサーパネル

- 高さが十分にある場合、ミキサーパネルにチャンネルストリップが表示されるようになりました。「[ミキサーパネル](#)」を参照してください。

タイのつながり

- 音符の符尾の方向の変更など、記譜モードでタイのつながりに対して編集を行なうと、そのつながりの中のすべての音符とタイに影響するようになりました。

追加された新機能: バージョン 5.0.0

ハイライト

Groove Agent SE

- Dorico Elements に Groove Agent SE が追加され、ドラムセットトラックにパターンをドラッグしたり、MIDI トリガー領域を使用してパターンをトリガーしたりできるようになりました。「[Groove Agent SE からドラムセットパターンを読み込む](#)」を参照してください。
- Groove Agent SE をインストールしている場合は、新しい再生テンプレートを使用して、ドラムセットを追加するときに Groove Agent SE を自動的にロードできます。「[再生テンプレート](#)」を参照してください。

Dorico Elements の機能

- 1つのプロジェクトにプレーヤーを無制限に追加できるようになりました。「[プレーヤー](#)」を参照してください。
- Dorico Elements の浄書モードで音符のスペーシングツールと譜表のスペーシングツールを使用できるようになり、縦横のスペーシングをより細かく調節できるようになりました。「[浄書モード](#)」を参照してください。
- 「[再生オプション \(Playback Options\)](#)」ダイアログが Dorico Elements で使用できるようになりました。「[「再生オプション \(Playback Options\)」ダイアログ](#)」を参照してください。

- Dorico Elements では、「**フォントスタイルを編集 (Edit Font Styles)**」、「**パラグラフスタイル (Paragraph Styles)**」、および「**文字スタイル (Character Styles)**」ダイアログを使用して、テキストスタイルの形式設定を変更できるようになりました。「[テキストの形式設定](#)」を参照してください。

マウスによる編集

- マウスでクリックしてドラッグすることで、音符の移調、移動、コピーを行なえるようになりました。「[マウスによる編集の有効化/無効化](#)」を参照してください。

複数アイテムの作成

- 音符の入力中でなくても、複数の譜表に記譜記号を同時に入力できるようになりました。Dorico Elements の初期設定では、各譜表の最初の音符の位置に記譜記号が入力されます。「[アイテムの入力位置の設定を変更する](#)」を参照してください。

スクラブ再生

- Dorico Elements でスクラブ再生を使用できるようになりました。「[スクラブ再生](#)」を参照してください。

MIDI トリガー領域

- この新機能を使用すると、Groove Agent のパターンを再生に使用する場合などに、音符を楽譜に表示することなく再生できます。「[MIDI トリガー領域](#)」を参照してください。

スペーステンプレートとステージテンプレート

- これらの新しい機能を組み合わせることで、楽譜のリアルな再生パフォーマンスを容易に実現できます。ステージテンプレートを使用すると、実際のステージのようにインストゥルメントを配置できます。スペーステンプレートは、パンニングとリバーブの設定をインストゥルメントのステージポジションに適用することで、さまざまな部屋やコンサートホールをエミュレートします。これにより、ステレオフィールドをよりリアルに使用し、より深く、自然な反響で再生できます。「[スペーステンプレート](#)」および「[ステージテンプレート](#)」を参照してください。

ピッチの輪郭強調

- この新しいアルゴリズムにより、メロディーをさらに表情豊かに再生できます。「[ピッチの輪郭強調の有効化/無効化](#)」を参照してください。

その他の新機能

ユーザーインターフェースの改良

- ステータスバーにオプションが追加され、現在のレイアウトの実音と移調音、ギャラリービューとページビューを簡単に切り替えられるようになりました。「[ステータスバー](#)」を参照してください。
- 再生中の再生ヘッドの追従をプロジェクトウィンドウごとに個別に有効化/無効化できるようになりました。「[再生ヘッドの追従の有効化/無効化](#)」を参照してください。

ミドル C のナンバリング変換

- Dorico Elements 全体でミドル C (MIDI ノート 60) に使用されるナンバリング変換を変更できるようになりました。「[ミドル C のナンバリング変換を変更する](#)」を参照してください。

インストゥルメントのナンバリング

- デフォルトのプレーヤーの順番に一致するようにインストゥルメントの番号を付け直せるようになりました。「[インストゥルメント番号の付け直し](#)」を参照してください。

譜表ラベルの改良

- 単純な例では、個々のインストゥルメント名の水平方向の配置や行間の設定が、各パラグラフスタイルの設定より優先されて譜表ラベルで使用されるようになりました。「[インストゥルメント名を編集 \(Edit Instrument Names\) ダイアログ](#)」を参照してください。
- 各フローの最初の組段のみ譜表ラベルにプレーヤー名を表示し、他のすべての組段では譜表ラベルにインストゥルメント名を表示できるようになりました。「[譜表ラベルにインストゥルメント名/プレーヤー名を表示する](#)」を参照してください。

付点

- 音符のデュレーションのキーボードショートカットを2回押して、付点音符のデュレーションを選択できるようになりました。「[付点音符の入力](#)」を参照してください。

テキストの改良

- テキストアイテムとテキストフレームの両方に、Unicode 文字をより簡単に入力できるようになりました。「[テキストアイテムの入力](#)」を参照してください。
- 個々のテキストアイテム内の行間を調節できるようになりました。「[記譜モードのテキストエディターオプション](#)」を参照してください。
- 選択した複数のテキストアイテムに適用されるパラグラフスタイルを同時に変更できるようになりました。「[テキストアイテムのパラグラフスタイルの変更](#)」を参照してください。

再生の改良

- 特定のリピート回で音符やアイテムをミュートできるようになりました。これにより、たとえば、選択した音符を2回めのみ聴くことができます。「[音符/アイテムを個別にミュートする](#)」を参照してください。
- Dorico Elements では、MIDI ピッチベンドを使用した微分音の再生を行なえるようになりました。「[「エクスペッションマップ \(Expression Maps\)」ダイアログ](#)」を参照してください。

ミキサーの改良

- ミキサーに複数の FX チャンネルを追加できるようになりました。「[FX チャンネルの追加](#)」を参照してください。
- ミキサーでチャンネル名を変更できるようになりました。「[チャンネル名の変更](#)」を参照してください。

音楽フォント

- さまざまな新しい音楽フォントファミリーをデフォルトで使用できるようになりました。「[音楽フォント](#)」を参照してください。

アイテムを非表示にする

- どの移調のレイアウトでも、他のレイアウトとは無関係に音部記号を非表示にできるようになりました。「[音部記号の表示/非表示の切り替え](#)」を参照してください。
- 個々のレイアウトでオクターブ線を非表示にできるようになりました。「[オクターブ線の表示/非表示の切り替え](#)」を参照してください。

はじめに

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

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

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

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

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

ぜひ本製品をご活用ください。

Steinberg Dorico チーム一同

プラットフォーム非依存文書

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

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

注意事項:

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

ドキュメントの構成

本書では、情報はその内容に応じて3つの異なるトピックに分類されています。

ユーザーインターフェースの説明

ユーザーインターフェース項目の機能、およびダイアログやパネルなどのその他の項目のオプションと設定を説明するトピック。

基本コンセプトの説明

特定のソフトウェア機能のコンセプトと機能を説明するトピック。

手順の説明

特定のタスクを実行する方法の、手順に沿った指示を行なうトピックです。これらのトピックには、その手順に従うべき理由の例や、注意すべき点を含めて、得られる結果の簡単なまとめを紹介するものが多くあります。

本書はこのように情報を分割することで、最初から最後まで読み通すことが求められるガイドではなく、必要に応じて詳細な情報や指示を参照できる参考文献として機能する構造になっています。

ヒント

説明のトピックにはタスクを実行する方法は記載されておらず、手順のトピックにはそれが何であるかの説明はありません。アイテムやコンセプトに関する一般的な情報が必要な場合は、「強弱記号」などの名称で検索することをおすすめします。具体的な動作の説明が必要な場合は、「移動する」といった動詞を含めて検索することをおすすめします。

トピックの一番下にあるリンクから関連コンテンツを参照できます。またサイドバーを確認することでも、ドキュメントの構成上近くにある関連トピックを見つけられます。

表記規則

本書では、構造要素およびマークアップの要素を使用して、目的に応じた情報を提供します。

構造要素

前提

手順を開始する前に完了しておくこと、または満たす必要がある条件を示します。

手順

特定の結果を得るために必要な手順を示します。

重要

システムや接続されたハードウェアに影響を及ぼす事項、データ損失のリスクを伴う事項など、重大な問題について示します。

補足

問題やその他の関連情報について示します。

ヒント

役に立つ追加の情報を表示します。

例

例を示します。

結果

手順の結果を示します。

手順終了後の項目

手順を実行したあとに行なう操作または必要事項を示します。

関連リンク

本書に記載のある関連トピックを示します。

強調表示

太字はメニュー、オプション、機能、ダイアログ、ウィンドウなどの名前を示します。

例

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

太字が大なり記号で区切られている場合は、複数のメニューを連続で開くこと、あるいはシーケンスの最初に示されているダイアログ内を移動するための指示を表わします。

例

「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「声部 (Voices)」 > 「声部を選択 (Change Voice)」 > [声部] を選択します。

このオプションは「環境設定 (Preferences)」 > 「音符の入力と編集 (Note Input and Editing)」 > 「編集 (Editing)」で変更できます。

ファイル名とフォルダーパスは、別々のフォントで表示されます。

例

example_file.txt

キーボードショートカット

キーボードショートカットは、一緒に押すと設定されたタスクが実行されるキーの組み合わせです。多くのキーボードショートカットはオペレーティングシステムが異なっても同じですが、中には違う場合もあるため、このガイドではそれらについて説明します。

キーボードショートカットが各オペレーティングシステムの同等の修飾キーを使用する場合、それらの修飾キーはスラッシュで区切り、最初に Windows の修飾キー、次に macOS の修飾キーを表示します。

例

[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[↓] の意味: Windows では **[Ctrl]+[Alt]+[↓]** を押し、macOS では **[command]+[Opt]+[↓]** を押します。

キーボードショートカットがオペレーティングシステムによってまったく異なる場合は、最初に Windows のキーボードショートカットを表示し、そのあとに macOS のキーボードショートカットを表示します。

例

[#] の意味: Windows では **[#]** を押し、macOS では **[\]** を押します。

本書では、説明書の言語に一致するキーボードショートカットが使用されています。たとえば英語版の説明書では、キーボードショートカットは英語のキーボード言語に対応しています。

関連リンク

[Dorico のキーボードショートカット \(26 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(60 ページ\)](#)

[キーボード言語の変更 \(64 ページ\)](#)

[アプリケーション言語の変更 \(57 ページ\)](#)

Steinberg 社の Web サイトへのアクセス方法

「ヘルプ (Help)」メニューからは、追加の情報にアクセスできます。

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

Dorico のコンセプト

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

これらのコンセプトは Dorico での作業効率を大幅に向上させ、このマニュアルを使いこなすのに役立つため、しっかりと理解しておくことをおすすめします。

デザイン方針とハイレベルコンセプト

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

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

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

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

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

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

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

Dorico のデザイン方針にはいくつかのメリットがあります。最大のメリットは、同じ音楽コンテンツを共有するさまざまなレイアウトを、それぞれの要件に合わせてカスタマイズされた外観で作成できる点です。たとえば、1つのプロジェクトに、好きなだけの数のインストゥルメントをより少数の譜表に要約した指揮者用のスコア、各プレーヤーの楽譜を個別の譜表に記述したフルスコア、合唱のリハーサル用にピアノと声楽の譜表のみを含むカスタムスコアレイアウト、および特定のプレーヤーに属する楽譜のみを含めたパート譜などを作成できます。

これらの情報はすべて同じ Dorico プロジェクトファイル内に共存できるため、フローやパートを個別のファイルとして書き出す必要がありません。

関連リンク

[コンデンシング \(658 ページ\)](#)

[レイアウトへのプレーヤーの割り当て \(184 ページ\)](#)

Dorico のプロジェクト

プロジェクトは、Dorico で作成する個別のファイルです。プロジェクトには、非常に短いものから非常に長いものまで、あらゆるインストゥルメントの組み合わせで書かれた複数の個別の楽譜を含めることができ、必要な数だけレイアウトを使用できます。

たとえば、1つのプロジェクトを作成して、バッハの『平均律クラヴィーア曲集』のすべての前奏曲とフーガを別々のフローに含めることができます。そのあと、1巻のフローだけを含むレイアウトを作成し、2巻のフローを含むもう1つのレイアウトを作成します。

記譜された楽譜に加え、プロジェクトには、適用されている再生テンプレートなどの関連情報も保存されます。

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

関連リンク

[Dorico のフロー \(20 ページ\)](#)

[Dorico のレイアウト \(24 ページ\)](#)

[Dorico Elements のオプションダイアログ \(27 ページ\)](#)

[Dorico のページテンプレート \(25 ページ\)](#)

[再生テンプレート \(572 ページ\)](#)

[「プロジェクト情報 \(Project Info\)」ダイアログ \(76 ページ\)](#)

Dorico のモード

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

Dorico Elements には以下のモードがあります。

設定

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

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

記譜

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

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

浄書

浄書モードでは、音符やアイテムの位置、サイズ、外観を微調整できるほか、プロジェクトのページレイアウトを設定できます。

設計により、浄書モードでは浄書中のミスを防ぐために、音符やアイテムを削除したり、音符の位置やピッチを変更したりすることはできません。

再生

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

印刷

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

関連リンク

[設定モード](#) (113 ページ)

[記譜モード](#) (203 ページ)

[浄書モード](#) (514 ページ)

[印刷モード](#) (589 ページ)

[再生モード](#) (531 ページ)

Dorico のフロー

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

各フローには、ほかのフローからは独立した形で、プレーヤーを任意に組み合わせた楽譜を含めることができます。たとえば、古典派の交響曲の第 2 楽章で、金管楽器のプレーヤーがタッチットになることは珍しくありません。この場合、第 2 楽章のフローから金管楽器のプレーヤーを削除し、ほかの楽章のフローには残すことができます。映画のキューなどでは、一部のキューにおいて特定のプレーヤーが必要とされないことがあります。この場合、該当のフローには演奏するプレーヤーのみを含めることができます。

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

関連リンク

[プレーヤー、レイアウト、フロー](#) (126 ページ)

[フロー](#) (178 ページ)

[タッチット](#) (655 ページ)

[フロー見出し](#) (666 ページ)

Dorico のプレーヤー

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

- シングルプレーヤーとは、1 つ以上のインストゥルメントを演奏できる 1 人のプレーヤーを指します。たとえば、アルトサクソフォンも演奏するクラリネット奏者や、バスドラム、シンバル、トライアングルを演奏する打楽器奏者がソロプレーヤーです。
- セクションプレーヤーとは、全員が同じインストゥルメントを演奏する複数のプレーヤーを指します。たとえば、オーケストラの第 1 バイオリンセクションの 8 人のバイオリン奏者からなるバイオ

リンセクションプレーヤーや、混声合唱のソプラノパートのソプラノセクションプレーヤーなどがあります。

補足

セクションプレーヤーが持てるインストゥルメントは1つだけです。

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

プレーヤーはレイアウトとフローのあらゆる組み合わせに割り当てることができます。

関連リンク

[プレーヤー、レイアウト、フロー](#) (126 ページ)

[プレーヤー](#) (128 ページ)

[プレーヤーグループ](#) (174 ページ)

[ディヴィジ](#) (1361 ページ)

[コンデンシング](#) (658 ページ)

[アンサンプルタイプによる大括弧でのグループ化](#) (888 ページ)

Dorico のインストゥルメント

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

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

各インストゥルメントには独自の譜表が自動的に割り当てられますが、インストゥルメントの変更を許可した場合は、音符が重ならない限り、同じシングルプレーヤーに割り当てられた複数のインストゥルメントの楽譜が1つの譜表に表示されます。

Dorico には、各インストゥルメントのプロパティに関する情報のデータベースがあります。これには、音域、一般奏法および特殊奏法、記譜の規則、調性、チューニング、音部記号、譜表の数、譜表タイプなどが含まれます。これらのプロパティをあらかじめ定義しておくことで、プロジェクトの正しい設定を簡単かつ迅速に行なうことができます。たとえば、移調音のレイアウトでト音記号を自動的に表示するFホルンのインストゥルメントなどがあります。同様に、すべての調号を非表示にするティンパニのインストゥルメントもあります。

関連リンク

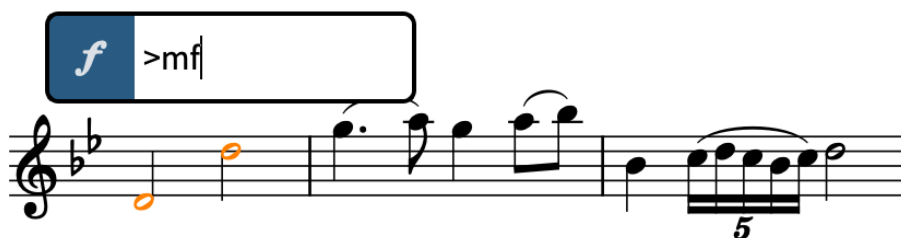
[インストゥルメント](#) (136 ページ)

[インストゥルメントの変更](#) (142 ページ)

[移調楽器](#) (138 ページ)

ポップオーバー

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



エントリーの例が入力された強弱記号のポップオーバー

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

多くの記譜記号に対して特定のエントリーを入力する必要がありますが、各記譜記号のエントリーは一貫して論理的に構造化されています。たとえば、連符は常に、3:2 や 5:4 などの比率で表わされます。調号は、メジャーキーには大文字、マイナーキーには小文字を使用して表わされます。拍子記号は一对の数字で表わされ、一般的な拍子記号には、3/4 や 6/8 のようにスラッシュを使用します。

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

ポップオーバーは左側のアイコンで見分けることができます。これらのアイコンは、ウィンドウの右側にある記譜ツールボックスのアイコンと同じです。記譜ツールボックスでは、対応する記譜パネルの表示/非表示を切り替えられます。記譜記号は記譜パネルからでも入力できます。

記譜モードは音符とアイテムを一緒に入力したり音符のピッチを変更したりできる唯一のモードであり、ポップオーバーは記譜モードでのみ使用できます。ポップオーバーは、キャレットが有効またはアイテムが選択されている一番上の譜表の上で、キャレット位置、または選択した中で一番前にあるアイテムのリズム上の位置に開きます。

関連リンク

[キャレット](#) (227 ページ)

[音符の入力](#) (232 ページ)

[記譜記号の入力](#) (282 ページ)

[記譜ツールボックス](#) (209 ページ)

[右ゾーン \(記譜モード\)](#) (212 ページ)

Dorico の音符と休符

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

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

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

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

節内にある 2 つの 8 分休符を 1 つの 4 分休符に統合したりするなど、音符と休符の記譜方法が自動的に更新されます。

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

ヒント

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

音符と休符のグループ化および連桁のグループ化のデフォルト設定はフローごとに変更できます。たとえば、タイのつながりの中で現在の拍子とは異なる形で分割された拍を指定する場合など、個々の音符と休符のデュレーションを強制できます。

関連リンク

[音符](#) (1080 ページ)

[タイ](#) (1396 ページ)

[暗黙の休符と明示的な休符](#) (1303 ページ)

[音符と休符のグループ化](#) (882 ページ)

[拍に従う連桁グループ](#) (863 ページ)

[連桁のグループ化に関するフローごとの記譜オプション](#) (862 ページ)

[キャレット](#) (227 ページ)

[音符の入力](#) (232 ページ)

[音符/休符のデュレーションの強制](#) (273 ページ)

[タイの入力](#) (258 ページ)

リズム上の位置

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

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

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

同様に、挿入モードを使用すれば、音符を誤って記譜するリスクを冒すことなく、音符を前や後ろに簡単に動かすことができます。また、アイテムは音符に連結されているのではなく、特定の位置に存在しているため、楽譜内のアイテムを音符とは切り離して考えることができます。タイのつながりの途中に強弱記号を入力するなど、音符の開始位置と一致しない位置にアイテムを入力するには、その位置にある他のいずれかのアイテムを選択するか、キャレットを有効にしてそのキャレットの位置にアイテムを入力します。

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

関連リンク

[音符と休符のグループ化](#) (882 ページ)

[拍の境界をまたぐタイを表示/非表示にする](#) (883 ページ)

[連符](#) (862 ページ)

[拍子記号](#) (1413 ページ)

[挿入モードでの音符の挿入](#) (246 ページ)

[音符](#) (1080 ページ)

[キャレット](#) (227 ページ)

[挿入モード](#) (462 ページ)

[リズムグリッド](#) (225 ページ)

[注釈](#) (610 ページ)

[連結線を表示/非表示にする](#) (448 ページ)

Dorico のレイアウト

レイアウトでは、ページ形式および浄書のルールに従って、フローなどの音楽コンテンツを組み合わせることができます。また、レイアウトを使用すると、さまざまな形式での書き出しや印刷に利用できるページ番号付きの楽譜を作成できます。たとえば、パートレイアウトには通常、1人のプレーヤーの楽譜が表示されますが、フルスコアレイアウトにはプロジェクト内のすべてのプレーヤーの楽譜が表示されます。

アンサンブルの一般的なプロジェクトには、複数のレイアウトが含まれます。初期設定では、Dorico プロジェクトにはすべてのプレーヤーの楽譜が含まれたフルスコアレイアウトが1つと、それぞれの楽譜のみが含まれた各プレーヤーのパートレイアウトが含まれます。ただし、必要な数だけレイアウトを作成することもできます。

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

レイアウトにはプレーヤーとフローのあらゆる組み合わせを含めることができます。レイアウトは各インストゥルメントが演奏する音符など、これらのプレーヤーとフローの音楽コンテンツを共有します。たとえば、フルスコアで音符のピッチを変更すると、対応するパートレイアウトでもその音符のピッチが更新されます。

音符のスペーシング、譜表サイズ、ページサイズ、余白、配置設定 (組段区切りやページめくりの位置) など、各レイアウトのページ形式設定に関するあらゆる側面をレイアウトごとに個別に制御できます。1つのレイアウトでこれらの設定を変更しても他のレイアウトには影響しません。たとえば、パートレイアウトに組段区切りを挿入しても、フルスコアの配置設定は変更されません。

同様に、ローカルプロパティを使用すれば、他のレイアウトに影響を与えることなく1つのレイアウトでのみ多くのアイテムの外観を変更できます。たとえば、フルスコアレイアウトではテキストアイテムを非表示にして、パートレイアウトでは表示させるということが可能です。

レイアウトのデフォルトのページ形式設定は、ページテンプレートで定義されています。初期設定では、フルスコアレイアウトはパートレイアウトとは異なるページテンプレートセットを使用しますが、各レイアウトに異なるページテンプレートセットを適用することもできます。

レイアウトを削除しても、プロジェクトから楽譜が削除されることはありません。

関連リンク

- [レイアウト \(181 ページ\)](#)
- [プレーヤー、レイアウト、フロー \(126 ページ\)](#)
- [ページ形式設定 \(612 ページ\)](#)
- [配置設定 \(644 ページ\)](#)
- [コンデンシング \(658 ページ\)](#)
- [プロパティ \(678 ページ\)](#)
- [ローカルプロパティとグローバルプロパティ \(679 ページ\)](#)
- [ページテンプレート \(662 ページ\)](#)
- [ページテンプレートのセット \(663 ページ\)](#)
- [ページテンプレートの種類 \(664 ページ\)](#)
- [レイアウトへのページテンプレートのセットの適用 \(615 ページ\)](#)
- [レイアウトの印刷 \(594 ページ\)](#)
- [グラフィックファイルとしての書き出し \(598 ページ\)](#)

Dorico のページテンプレート

Dorico Elements のページテンプレートを使用すると、複数のページや異なるレイアウトに共通した配置のフレームを適用することで、一貫性のあるページ形式設定を実現できます。

フレームは、テキスト、楽譜、グラフィックを表示できるボックスです。デフォルトのページテンプレートは、ページの大部分を占める大きな楽譜フレームと上下のテキストフレームによって構成されます。これらのテキストフレームには、ページテンプレートの種類に応じて異なる情報が表示されます。スコアとパートのすべてのページには、ページテンプレートのデフォルト形式設定が引き継がれます。

Dorico Elements には異なる種類のページテンプレートが用意されています。これは通常、最初のページにはタイトル、作曲者、著作権などの追加情報が含まれ、後続のページとは別に適切なページ形式設定を用意する必要があるためです。Dorico Elements はこの追加情報を表示するためにトークンを使用します。

ページテンプレートは、ページテンプレートのセットに収められています。初期設定では、Dorico Elements にはフルスコアとパートレイアウトに個別のページテンプレートのセットが用意されています。ページテンプレートのセットは、作成するすべてのレイアウトに自動的に適用されます。

補足

- Dorico Elements では、ページテンプレートの編集や新規作成は行なえません。この操作を行なえるのは Dorico Pro のみです。
- Dorico Elements では、レイアウト内の個々のページを変更すると、ページテンプレートの優先が設定されます。これは、たとえば記譜モードでタイトルや欄外見出しを編集した場合などです。ページテンプレートの優先が設定されたページは、たとえばレイアウトが短縮により空の状態になったとしても、自動的に削除されません。

ページの一番上に表示される情報、つまり選択できないタイトルや欄外見出しのテキストを変更したい場合は、ページテンプレートの優先が設定されないように「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログで変更することをおすすめします。

関連リンク

- [ページテンプレートのセット \(663 ページ\)](#)
- [ページテンプレート \(662 ページ\)](#)
- [ページテンプレートの種類 \(664 ページ\)](#)
- [フレーム \(669 ページ\)](#)
- [「プロジェクト情報 \(Project Info\)」ダイアログ \(76 ページ\)](#)
- [トークン \(670 ページ\)](#)

Dorico のキーボードショートカット

Dorico のキーボードショートカットは、合理的かつ一貫性があり、テンキーを使用せず標準的なコンピュータキーボードで入力できるように設計されています。

例

- 矢印キーを押すと楽譜領域内を移動できます。
- **[Alt/Opt]** を押すと選択したアイテムを変更できます。
たとえば、記譜モードで **[Alt/Opt]** を押しながら上下の矢印キーを押すと、音符が1度ずつ移調されます。**[Alt/Opt]** を押しながら左右の矢印キーを押すと、音符/アイテムの位置が移動します。浄書モードで、**[Alt/Opt]** を押しながらいずれかの矢印キーを押すと、アイテムの表示位置の移動幅が小さくなります。
- 記譜モードで、**[Shift]+[Alt/Opt]** を使用すると音符/アイテムのデュレーションを変更できます。
たとえば、**[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押すと、音符/アイテムが現在のリズムグリッドの間隔ずつ長くなります。
- **[Ctrl]/[command]** を使用すると、選択したアイテムを変更する量が増えます。
たとえば、記譜モードで **[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]** を押しながら上下の矢印キーを押すと、音符が1オクターブずつ移調されます。**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押すと音符のデュレーションが2倍になります。浄書モードで、**[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]** を押しながらいずれかの矢印キーを押すと、アイテムの表示位置の移動幅が大きくなります。
- 記譜モードで、**[Shift]** を押しながら文字キーを押すとポップオーバーが開きます。
たとえば、**[Shift]+[D]** を押すと強弱記号のポップオーバーが開き、**[Shift]+[O]** を押すと裝飾音のポップオーバーが開きます。
- **[Ctrl]/[command]+[Shift]** を押しながら特定の文字キーを押すと、オプションダイアログが開きます。
たとえば、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押すと「レイアウトオプション (Layout Options)」が開き、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[N]** を押すと「記譜オプション (Notation Options)」が開きます。

Dorico のデフォルトのキーボードショートカットはキーボードの言語設定によって異なりますが、これは初期設定ではアプリケーションの言語設定に従います。

利用できるキーボードショートカットを確認するには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 「ヘルプ (Help)」 > 「キーボードショートカット (Key Commands)」を選択し、「Dorico キーボードショートカット (Dorico Key Commands)」ウィンドウを開いて、すべての使用可能なキーボードショートカットを確認します。
- 「環境設定 (Preferences)」 > 「キーボードショートカット (Key Commands)」で特定の機能やメニュー項目のキーボードショートカットを検索します。このダイアログでは、新しいキーボードショートカットを割り当てたり、デフォルトのキーボードショートカットを変更したりもできます。
- キーボードショートカットが割り振られたツールや機能の上にマウスを移動させると、対応するキーボードショートカットを括弧内に示したツールヒントが表示されます。

関連リンク

[インタラクティブ「Dorico キーボードショートカット \(Dorico Key Commands\)」マップ \(62 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(60 ページ\)](#)

[キーボード言語の変更 \(64 ページ\)](#)

[アプリケーション言語の変更 \(57 ページ\)](#)

Dorico Elements のオプションダイアログ

楽譜の外観および Dorico Elements の機能のデフォルト設定を制御するオプションを、そのタイプと目的に応じてさまざまなダイアログで使用できます。

これらのダイアログで利用できるオプションには慣れておくことをおすすめします。各プロジェクトに最適な設定を見つけておくことにより、手作業による変更や表示位置の微調整の必要が減るためです。

オプションダイアログで行なった変更は、設定をデフォルトとして保存しない限り、現在のプロジェクトにのみ適用されます。デフォルトとして保存すると、それ以降のすべてのプロジェクトの開始時に使用されるデフォルト設定が更新されます。

Dorico Elements には、グローバル設定に対する以下のダイアログがあります。

レイアウトオプション (Layout Options)

ページサイズ、譜表サイズ、小節番号の外観や位置など、レイアウトごとに変わる可能性が高いオプションが含まれます。「**レイアウトオプション (Layout Options)**」で設定したオプションは選択しているレイアウトにのみ影響しますが、そのレイアウトのすべてのフローに適用されます。

記譜オプション (Notation Options)

連符のグループ化や臨時記号の有効範囲ルールなど、フローごとに変わる可能性が高いオプションが含まれます。「**記譜オプション (Notation Options)**」で設定したオプションは選択しているフローにのみ影響しますが、それらのフローが表示されているすべてのレイアウトに適用されます。

再生オプション (Playback Options)

再生時に何の音を出すか、また記譜項目の再生方法 (強弱記号の種類による音量の変化を設定する強弱のカーブ、反復を再生するか、フローとフローの間に間隔を空けるかなど) を制御するオプションが含まれます。「**再生オプション (Playback Options)**」で設定したオプションはプロジェクト全体に影響しますが、設定をデフォルトとして保存しない限り、他のプロジェクトには影響しません。

ヒント

多くのオプションには同等のプロパティがあり、音符やアイテムごとに変更できます。

関連リンク

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(765 ページ\)](#)

[「記譜オプション \(Notation Options\)」ダイアログ \(767 ページ\)](#)

[「再生オプション \(Playback Options\)」ダイアログ \(769 ページ\)](#)

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

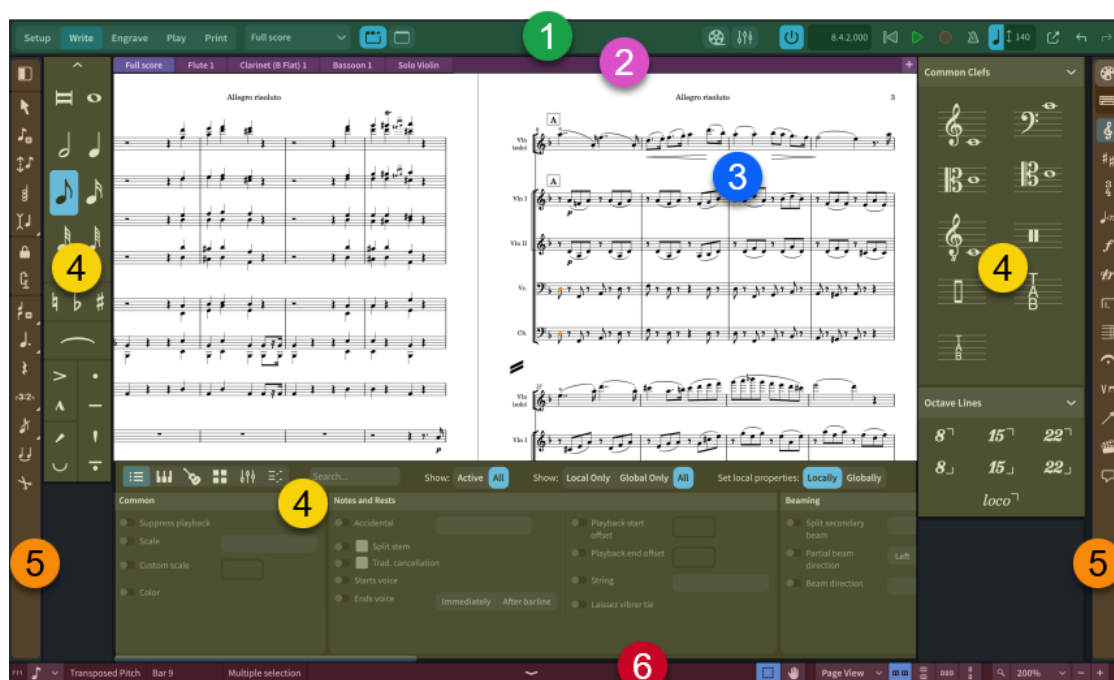
[プロパティ \(678 ページ\)](#)

ユーザーインターフェース

Dorico Elements のユーザーインターフェースは、すべての重要なツールがすぐに使えるように設計されています。この章では、ユーザーインターフェースの主な機能を紹介します。

プロジェクトウィンドウ

Dorico Elements のメインプロジェクトウィンドウでは、プロジェクトでの作業に必要なすべてのオプションとツールにアクセスできます。同じプロジェクト、または別のプロジェクトを複数のプロジェクトウィンドウで開くことができます。



プロジェクトウィンドウは、以下の領域で構成されています。

1 ツールバー

各モードや、ワークスペースオプション、**ミキサーウィンドウ**、**ビデオウィンドウ**、およびミニトランスポートにアクセスできます。また、動作の取り消しと再実行も行なえます。

2 タブバー

開いているすべてのタブが表示されます。楽譜領域を分割して複数のタブを開く場合は、タブグループが表示されます。設定モード、記譜モード、浄書モードで使用できます。

3 中央の領域

プロジェクトウィンドウの中心部であり、ここでプロジェクトの作業を行ないます。

新規空白プロジェクトを開始すると、この領域にプロジェクト開始領域が表示され、最初のプレイヤーを追加できます。

プレイヤーまたはアンサンブルを追加すると、この領域は楽譜領域となり、現在選択しているレイアウトの楽譜が表示されます。

再生モードでは、この領域にトラックの概要が表示され、Cubase などのデジタルオーディオワークステーション (DAW) と同様の形で楽曲が表示されます。

印刷モードでは、プロジェクトがどのように用紙に印刷されるか、またはどのように画像ファイル形式に書き出されるかを印刷プレビュー領域にプレビューとして表示します。

4 ゾーン

プロジェクトウィンドウの左右と下の端にあるゾーンには、楽譜の作成と編集に必要な音符、記譜記号、機能が表示されたパネルがあります。各ゾーンで使用できるパネルはモードによって異なります。

5 ツールボックス

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

6 ステータスバー

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

関連リンク

[新規プロジェクトの開始 \(72 ページ\)](#)

[ワークスペースの設定 \(42 ページ\)](#)

[設定モードのプロジェクトウィンドウ \(113 ページ\)](#)

[記譜モードのプロジェクトウィンドウ \(203 ページ\)](#)

[浄書モードのプロジェクトウィンドウ \(514 ページ\)](#)

[再生モードのプロジェクトウィンドウ \(531 ページ\)](#)

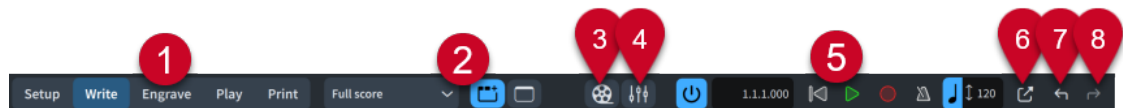
[印刷モードのプロジェクトウィンドウ \(589 ページ\)](#)

ツールバー

各モードや、ワークスペースオプションに加え、**ミキサー**および主なトランスポートオプションを選択できます。ツールバーはプロジェクトウィンドウの上部に配置されており、すべてのモードで使用できます。

ツールバーの表示/非表示を切り替えるには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- **[Ctrl]/[command]+[6]** を押します。
- 「**ウィンドウ (Window)**」 > 「**ツールバーを表示 (Show Toolbar)**」を選択します。



ツールバーには以下のものがあります。

1 モード

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

2 ワークスペースオプション

楽譜領域に開くレイアウトを選択したり、ゾーンやタブバーの表示/非表示を切り替えたりできます。

3 ビデオを表示 (Show Video)

ビデオウィンドウを開いたり閉じたりします。

4 ミキサーを表示 (Show Mixer)

ミキサーウィンドウを開いたり閉じたりします。

5 ミニトランスポート

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

6 トランスポートバーを表示 (Show Transport Bar)

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

7 元に戻す (Undo)

前の動作を取り消すことができます。

8 再実行 (Redo)

「元に戻す (Undo)」を使用して取り消した前の動作を復元できます。

関連リンク

[Hub \(70 ページ\)](#)

[Dorico のモード \(19 ページ\)](#)

[「トランスポート \(Transport\)」ウィンドウ \(569 ページ\)](#)

[ビデオ \(196 ページ\)](#)

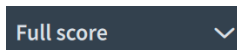
[ミキサーウィンドウ \(736 ページ\)](#)

[動作の取り消し/再実行 \(449 ページ\)](#)

ワークスペースオプション

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

レイアウトセレクター



現在のタブに表示するレイアウトを選択できます。

タブを表示 (Show Tabs)

楽譜領域の上にあるタブバーの表示/非表示を切り替えます。



タブバーが非表示になっているときの「**タブを表示 (Show Tabs)**」



タブバーが表示されているときの「**タブを表示 (Show Tabs)**」

ゾーンを非表示/再表示 (Hide/Restore Zones)

すべてのゾーンの表示/非表示を切り替えます。



ゾーンが表示されているときの「**ゾーンを非表示/再表示 (Hide/Restore Zones)**」



以前はすべてのゾーンが表示されていたが、今はすべて非表示になっているときの「**ゾーンを非表示/再表示 (Hide/Restore Zones)**」

関連リンク

[レイアウト \(181 ページ\)](#)

[レイアウトの切り替え \(43 ページ\)](#)

[ゾーンとパネル \(36 ページ\)](#)

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)

ミニトランスポート

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

プロジェクトの有効化 (Activate Project)

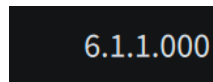


プロジェクトの再生を有効化/無効化します。再生を無効にすると、トランスポート機能と再生機能が無効になります。

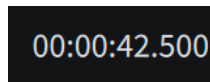
タイムディスプレイ

以下のいずれかの形式で、再生ヘッドの位置が表示されます。

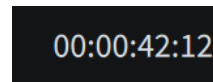
- 小節、拍、およびティック
- 経過時間 (時間、分、秒、ミリ秒の順)
- タイムコード (時間、分、秒、フレームの順)



小節と拍が表示されたタイム
ディスプレイ



経過時間が表示されたタイム
ディスプレイ



タイムコードが表示されたタ
イムディスプレイ

タイムディスプレイをクリックすると、表示形式を切り替えられます。

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



フローの最初に再生位置を移動します。

再生 (Play)

「環境設定 (Preferences)」の「再生 (Play)」ページの設定に応じて、再生ヘッドの位置または選択した中で一番最初のアイテムの位置から再生を開始/停止します。



再生の停止時



再生中

録音 (Record)

MIDI 録音を開始/停止します。



MIDI 録音中以外の「録音 (Record)」



MIDI 録音中の「録音 (Record)」

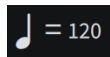
クリック (Click)



再生および録音中にメトロノームクリックを再生/ミュートします。

テンポモード

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

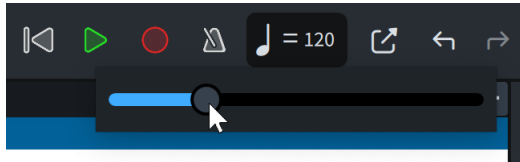


固定テンポモード



追従テンポモード

- テンポモードを切り替えるには、拍の単位をクリックします。
- 固定テンポモードで使用されるメトロノームマークの値は、数字をクリックしてスライダーを表示し、それを左右にドラッグして変更できます。



スクラブ再生 (Scrub Playback)

スクラブ再生を有効化/無効化します。



スクラブ再生中以外の「スクラブ再生 (Scrub Playback)」



スクラブ再生中の「スクラブ再生 (Scrub Playback)」

ヒント


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

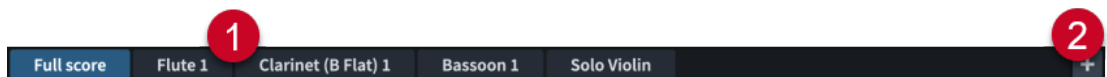
関連リンク

- [「トランスポート \(Transport\)」ウィンドウ \(569 ページ\)](#)
- [楽譜の再生 \(553 ページ\)](#)
- [再生ヘッドの移動 \(551 ページ\)](#)
- [スクラブ再生 \(555 ページ\)](#)
- [MIDI 録音 \(275 ページ\)](#)
- [テンポモードの変更 \(556 ページ\)](#)
- [クリックに使用するサウンドを変更する \(545 ページ\)](#)
- [「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(58 ページ\)](#)
- [タイムコード \(1256 ページ\)](#)

タブバー

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

- ツールバーの「タブを表示 (Show Tabs)」をクリックして、タブの表示/非表示を切り替えることができます。

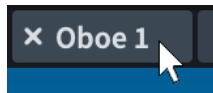


タブバーには以下のものが含まれます。

1 タブ

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

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



2 新規タブ (New Tab)

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

ヒント

新規プロジェクトにデフォルトでタブバーを表示するかどうかは、「**環境設定 (Preferences)**」 > 「**全般 (General)**」 > 「**ビュー (View)**」で変更できます。

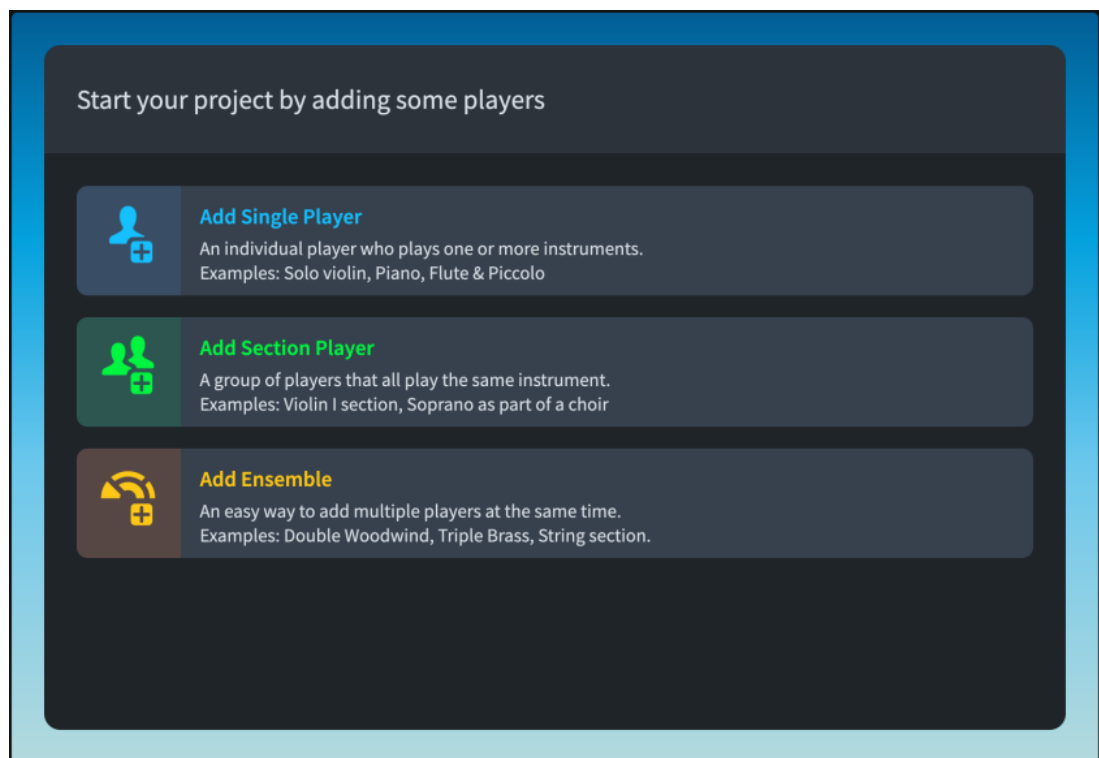
関連リンク

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

プロジェクト開始領域

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

プロジェクト開始領域にはカードが表示され、ここでプロジェクトにプレーヤーを追加できます。

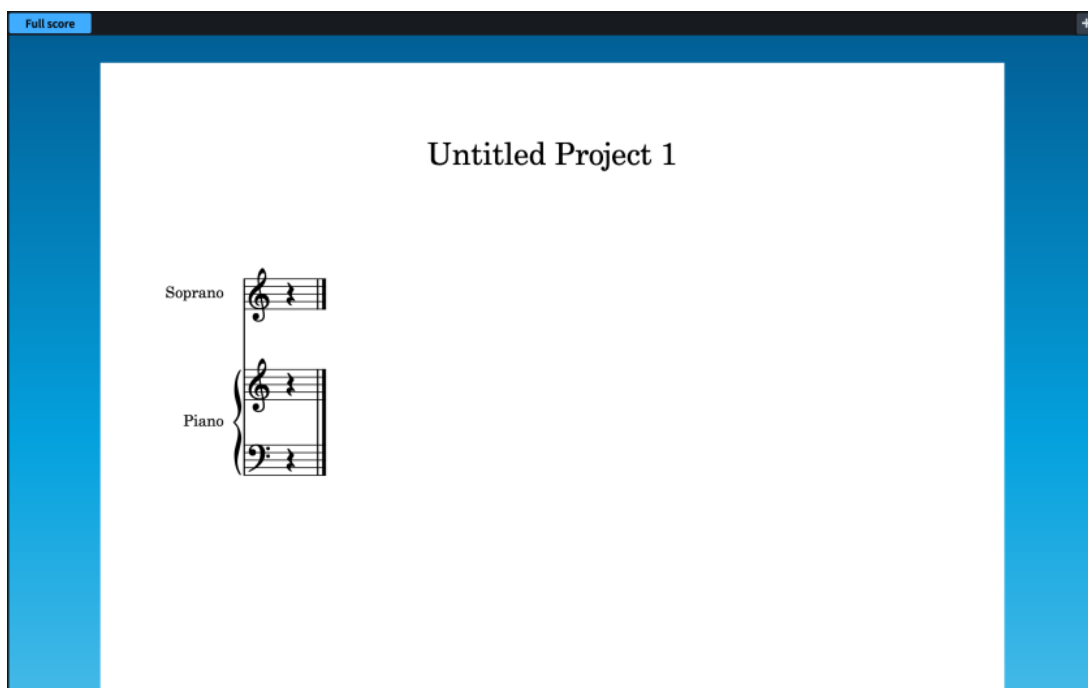


関連リンク

[プレーヤーの追加 \(129 ページ\)](#)

楽譜領域

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



楽譜領域には、ギャラリービューまたはページビューでレイアウトが表示されます。浄書モードでは、レイアウトは常にページビューで表示されます。

楽譜領域の上のタブバーを使用すると、プロジェクト内の複数のレイアウトを同時に開いてそれらを切り替えることができます。楽譜領域の右側と下部のスクロールバーを使用すると、レイアウト内でスクロールできます。

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

ウィンドウの左右および下の端にゾーンを開くと、楽譜領域のサイズが小さくなります。ゾーンの表示/非表示は必要に応じて切り替えられます。

関連リンク

[ツールバー](#) (29 ページ)

[ギャラリービューまたはページビューへの切り替え](#) (50 ページ)

[レイアウトの切り替え](#) (43 ページ)

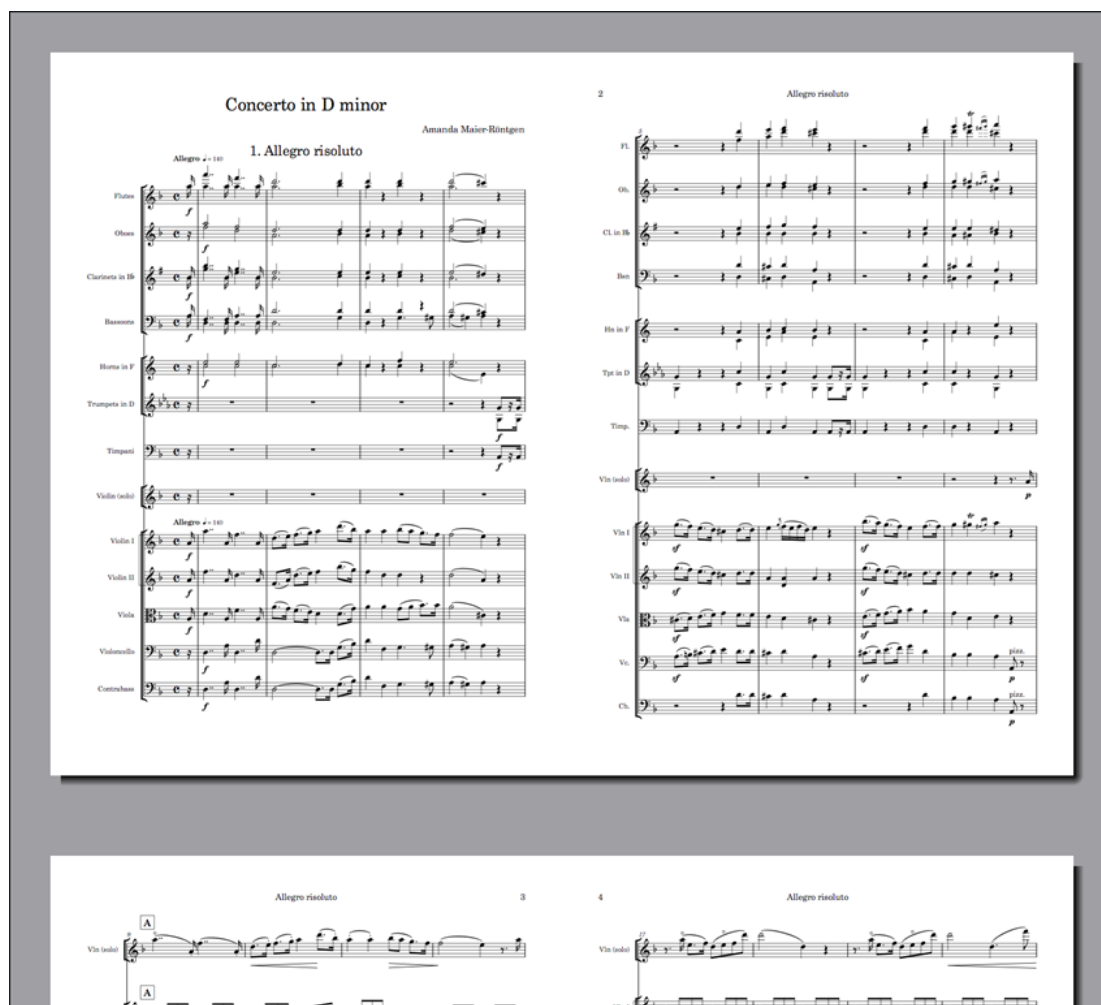
[ゾーンの表示/非表示の切り替え](#) (44 ページ)

[ナビゲーション](#) (450 ページ)

[レイアウト](#) (181 ページ)

印刷プレビュー領域

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



「2 ページを 1 ページに集約」に設定した場合の印刷プレビュー領域

印刷プレビュー領域には、「**レイアウト (Layouts)**」パネルで選択した最初のレイアウトのプレビューが表示されます。スクロールしてすべてのページを表示できますが、レイアウトの編集はできません。レイアウトを変更するには、設定モードまたは記譜モードに切り替える必要があります。

ヒント

[Home] を押して先頭ページに、**[End]** を押して最終ページに直接移動できます。これらのキーボードショートカットは「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで変更できます。

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

関連リンク

[印刷モードのプロジェクトウィンドウ \(589 ページ\)](#)

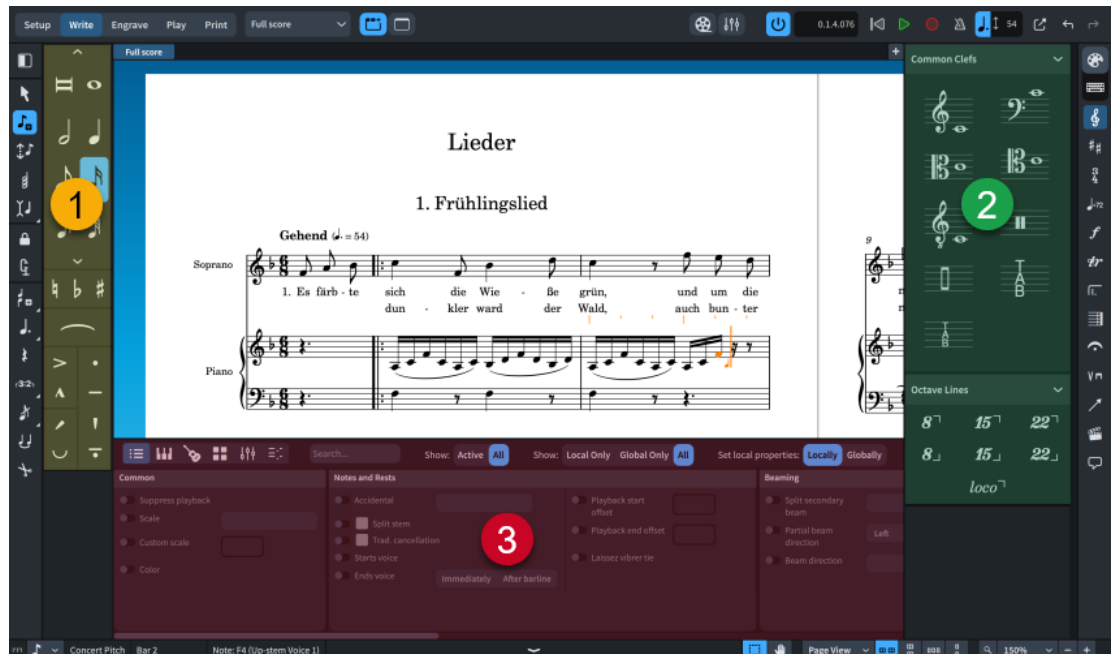
[印刷モードの「レイアウト \(Layouts\)」パネル \(590 ページ\)](#)

「環境設定 (Preferences)」ダイアログの「キーボードショートカット (Key Commands)」ページ (60 ページ)

ゾーンとパネル

プロジェクトウィンドウの左右と下の端にあるゾーンには、楽譜の設定、記譜、編集、形式設定に必要な音符、記譜記号、機能が表示されたパネルがあります。各ゾーンで使用できるパネルはモードによって異なります。

ゾーンを個別に表示したり非表示にしたり、同時にすべてのゾーンを表示したり非表示にしたりできます。



- 1 左ゾーンです。記譜モードでは、ここに音符パネルが表示されます。
- 2 右ゾーンです。記譜モードでは、ここには現在の記譜ツールボックスの選択に応じて、さまざまなパネルが表示されます。
- 3 下ゾーンです。記譜モードでは、ここにはプロパティパネルやミキサーなど、さまざまなパネルが表示されます。

Dorico Elements の各モードごとに、それぞれのゾーンにさまざまなパネルが表示されます。

モードとパネル

モード	左ゾーン	右ゾーン	下ゾーン
設定	プレーヤーパネル	レイアウトパネル	フローパネル
記譜	音符パネル	記譜パネル	プロパティ、キーボード、フレットボード、ドラムパッド、ミキサー、およびキーエディターのパネル
浄書	形式設定パネル	なし	プロパティおよびミキサーパネル

モード	左ゾーン	右ゾーン	下ゾーン
再生	トラックインスペクターと「VST と MIDI (VST and MIDI)」パネル	なし	ミキサーとキーエディターパネル
印刷	レイアウトパネル	印刷オプションパネル	なし

関連リンク

[Dorico のモード \(19 ページ\)](#)
[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)
[プレーヤーパネル \(114 ページ\)](#)
[「レイアウト \(Layouts\)」パネル \(設定モード\) \(122 ページ\)](#)
[フローパネル \(125 ページ\)](#)
[音符パネル \(208 ページ\)](#)
[右ゾーン \(記譜モード\) \(212 ページ\)](#)
[下ゾーン \(記譜モード\) \(213 ページ\)](#)
[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
[トラックインスペクター \(534 ページ\)](#)
[キーエディターパネル \(683 ページ\)](#)
[ミキサーパネル \(735 ページ\)](#)
[印刷モードの「レイアウト \(Layouts\)」パネル \(590 ページ\)](#)
[印刷オプションパネル \(591 ページ\)](#)

ツールボックス

ツールボックスは、一部のモードではプロジェクトウィンドウの左右の端に配置されます。ツールボックスは現在のモードによって含まれるツールおよびオプションが異なりますが、一般的に音符や記譜記号を入力および変更したり、対応するゾーンにさまざまなパネルを表示したりできます。

モードごとに、以下のツールボックスを使用できます。

記譜モード

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

浄書モード

- 浄書ツールボックス (プロジェクトウィンドウの左側)

関連リンク

[プロジェクトウィンドウ \(28 ページ\)](#)
[音符ツールボックス \(204 ページ\)](#)
[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)
[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

ステータスバー

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

補足

モードによって使用できないオプションがあります。



1 リズムグリッドセクター

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

2 レイアウトの移調

楽譜領域で現在開いているレイアウトの移調を変更できます。

3 順番 (Order)

インストゥルメントのスコアの順番を変更できます。設定モードでのみ使用できます。

4 選択の概要

現在選択しているアイテムに関する以下の情報が、左から右に表示されます。

- 現在選択しているアイテムが含まれる小節または小節の範囲
- 単一音符のピッチや声部、複数音符の和音など、選択しているアイテムの概要

5 展開矢印マーク

下ゾーンの表示/非表示を切り替えられます。

6 再生ヘッドに追従 (Follow playhead)

再生中に、対応するウィンドウのビューを再生ヘッドに追従させるかどうかを設定できます。

7 選択ツール

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

8 ビュータイプ

楽譜領域で現在開いているレイアウトのビュータイプを、ページビューとギャラリービューの間で切り替えることができます。

9 ページ配置オプション



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

10 ズームオプション

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

11 MIDI アクティビティインジケータ/オーディオエンジン接続の警告

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

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

関連リンク

[リズムグリッド \(225 ページ\)](#)

[MIDI 録音 \(275 ページ\)](#)

[楽譜の再生 \(553 ページ\)](#)

[MIDI 入力デバイスの有効化/無効化 \(282 ページ\)](#)

[ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(50 ページ\)](#)

[レイアウトの移調音/実音の設定 \(185 ページ\)](#)

[デフォルトのプレーヤーの順番の変更 \(130 ページ\)](#)
[ミドル C のナンバリング変換を変更する \(51 ページ\)](#)
[再生効果 \(809 ページ\)](#)
[パーカッションマップ \(802 ページ\)](#)

ステータスバーのツールを表示/非表示にする

たとえば、プロジェクトウィンドウの最小幅を小さくしたい場合などに、ステータスバーに表示するツールを変更できます。

手順

- ステータスバーを右クリックして、表示/非表示にするツールを選択します。
たとえば、現在の選択の概要を非表示にするには、「**選択の概要 (Selection Summary)**」を選択して、その横のチェックマークを外します。

結果

現在のプロジェクトおよびコンピューター上のそれ以降のすべてのプロジェクトのステータスバーでそのツールの表示/非表示が切り替わります。

関連リンク

[モードの切り替え \(42 ページ\)](#)

選択ツール

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

範囲選択ツール (Marquee Tool)



ドラッグして長方形を描くと、複数の音符や記譜記号を選択できます。

ハンドツール (Hand Tool)



楽譜領域内のビューを動かすことができます。

ヒント

- **[Alt/Opt]+[H]** を押して選択ツールを切り替えることができます。
- 現在選択していない方のツールを一時的に使用するには、**[Shift]** を押したままマウスをドラッグします。
- 「**環境設定 (Preferences)**」の「**音符の入力と編集 (Note Input and Editing)**」ページで、以降のすべてのプロジェクトで使用するデフォルトの選択ツールを変更できます。

関連リンク

[音符/アイテムの選択 \(432 ページ\)](#)
[範囲選択ツールを使った複数アイテムの選択 \(435 ページ\)](#)
[楽譜領域のビューを移動する \(454 ページ\)](#)
[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(58 ページ\)](#)

ビュータイプ

Dorico Elements にはレイアウトを表示する複数の方法があります。

以下のビュータイプを使用できます。

ギャラリービュー

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

ギャラリービューは、プロジェクトの音楽コンテンツに集中できるため、楽譜の入力に最適です。ギャラリービューにはすべての譜表が表示されるため、複数のインストゥルメントが割り当てられたシングルプレーヤーに音符を入力する場合に特に便利です。

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

補足

ギャラリービューでは、音符のスペーシングの調整や垂直方向の衝突回避は自動的に行なわれないため、音符やアイテムが重なって見える場合があります。ギャラリービューのデフォルトの譜表間の間隔をレイアウトごとに個別に変更できます。

ページビュー

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

このビュータイプは、たとえばページめくりの位置が適切か確認する場合などに便利です。

補足

- レイアウトを切り替えると、ビュータイプはデフォルトの設定にリセットされます。
- 「環境設定 (Preferences)」 > 「全般 (General)」 > 「ビュー (View)」 で、それ以降のすべてのプロジェクトに使用するデフォルトのビュータイプを変更できます。

関連リンク

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

[ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(50 ページ\)](#)

[ギャラリービューでの譜表のスペーシングを変更する \(638 ページ\)](#)

[ページ形式設定 \(612 ページ\)](#)

[プレーヤー \(128 ページ\)](#)

[インストゥルメント \(136 ページ\)](#)

ページビューのページ配置

ステータスバーのページ配置オプションで、ページビューに表示されるレイアウトの楽譜領域でのページ配置方法を変更できます。

見開き (水平) (Spreads Horizontally)



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

見開き (垂直) (Spreads Vertically)



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

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



各ページを個別に左から右に配置します。

単一ページ (垂直) (Single Pages Vertically)



各ページを個別に上から下に配置します。

ズームオプション

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

カスタムの表示倍率 (Custom Zoom)



カスタムの表示倍率を設定できるダイアログを開きます。

表示倍率を設定 (Set Zoom)



リストからプリセットのズーム倍率を選択できます。

ズームアウト (Zoom Out)



楽譜領域の音符および記譜記号の表示倍率を低下します。

ズームイン (Zoom In)



楽譜領域の音符および記譜記号のサイズを拡大します。

ヒント

それ以降のすべてのプロジェクトでレイアウトを開くときに使用するデフォルトのズームレベルを、「環境設定 (Preferences)」 > 「全般 (General)」 > 「ビュー (View)」で変更できます。

関連リンク

[ステータスバー \(37 ページ\)](#)

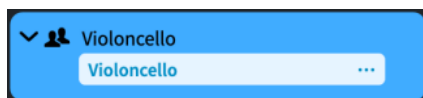
[「環境設定 \(Preferences\)」 ダイアログ \(58 ページ\)](#)

[楽譜領域でのズームイン/ズームアウト \(454 ページ\)](#)

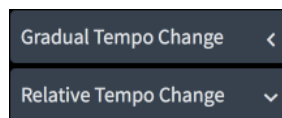
展開矢印マーク

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

Dorico Elements では、展開矢印マークは、一般的にパネル内のセクションおよびカード (設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルのプレーヤーカードなど) の展開/折りたたみに使用されます。



プレーヤーカードの展開矢印マーク



テンポパネルのセクションの展開矢印マーク

関連リンク

[プレーヤーパネル \(114 ページ\)](#)

[インストールメント \(136 ページ\)](#)

[Dorico Elements のオプションダイアログ \(27 ページ\)](#)

ワークスペースの設定

Dorico Elements では、作業スタイルに合わせてワークスペースを設定できます。たとえば複数のタブを開いて、同じウィンドウ内に複数のレイアウトを表示できます。複数のプロジェクトウィンドウに同じプロジェクトを開くこともできます。

関連リンク

[ナビゲーション \(450 ページ\)](#)

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)

[新規プロジェクトの開始 \(72 ページ\)](#)

モードの切り替え

さまざまな方法でいつでもモードを切り替えることができます。たとえば、記譜モードで楽譜の入力を始めたあと、設定モードでプロジェクトにプレーヤーを追加する場合などです。

手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、モードを切り替えます。
 - **[Ctrl]/[command]** と **[1]** から **[5]** のいずれかの数字を押します (設定は **[Ctrl]/[command]+[1]**、記譜は **[Ctrl]/[command]+[2]**、浄書は **[Ctrl]/[command]+[3]**、再生は **[Ctrl]/[command]+[4]**、印刷は **[Ctrl]/[command]+[5]**)。
 - ツールバーの対応するボタンをクリックします。
 - 「**ウィンドウ (Window)**」 > **[モード]** を選択します。
 - 記譜モードに切り替えるには、設定モードまたは浄書モードで楽譜領域をダブルクリックします。

ヒント

このオプションは「**環境設定 (Preferences)**」 > 「**音符の入力と編集 (Note Input and Editing)**」 > 「**編集 (Editing)**」でオフにできます。

関連リンク

[Dorico のモード \(19 ページ\)](#)

[プロジェクトウィンドウ \(28 ページ\)](#)

[ツールバー \(29 ページ\)](#)

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

[複数のプロジェクトウィンドウを開く \(49 ページ\)](#)

レイアウトの切り替え

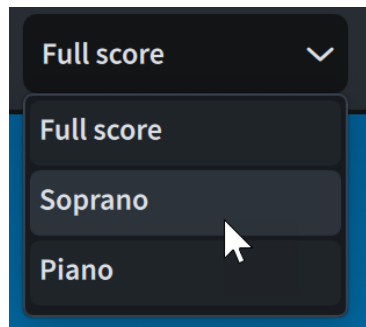
設定モード、記譜モード、浄書モードの楽譜領域、または再生モードのトラックオーバービューで、現在のタブにどのレイアウトを表示するかを変更できます。たとえば、個々のパートレイアウトを確認する場合などに行ないます。

補足

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

手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、別のレイアウトに切り替えます。
 - 次のレイアウトに切り替えるには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[N]** を押すか、「**ウィンドウ (Window)**」 > 「**次のレイアウト (Next Layout)**」を選択します。
 - 前のレイアウトに切り替えるには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[P]** を押すか、「**ウィンドウ (Window)**」 > 「**前のレイアウト (Previous Layout)**」を選択します。
 - レイアウトを開くプレーヤーの譜表上またはピアノロール上のアイテムを選択し、**[W]** を押すか、「**ウィンドウ (Window)**」 > 「**カウンターパートのレイアウト (Counterpart Layout)**」を選択します。
 - ツールバーでレイアウトセクターをクリックして、メニューからレイアウトを選択します。



結果

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

ヒント

「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで、「**中央の選択 (Center Selection)**」にキーボードショートカットを割り当てることができます。このコマンドを実行すると、選択範囲が自動的に表示されます。

関連リンク

[レイアウト \(181 ページ\)](#)

[レイアウトへのプレーヤーの割り当て \(184 ページ\)](#)

[ナビゲーション \(450 ページ\)](#)

[ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(50 ページ\)](#)

[トラック概要でフローを切り替える \(533 ページ\)](#)



ゾーンの表示/非表示の切り替え

たとえば楽譜領域で楽譜を表示するスペースを増やすため、または特定のパネルのオプションにアクセスするために、個々のゾーンまたは同時にすべてのゾーンの表示/非表示を切り替えられます。

補足

モードによっては、一部利用できない方法もあります。

手順

1. 以下のいずれかの操作を行なって、左ゾーンの表示/非表示を切り替えます。
 - **[Ctrl]/[command]+[7]** を押します。
 - 左側のツールボックスで「**左ゾーンを表示 (Show Left Zone)**」  をクリックします。
 - メインウィンドウの左端にある展開矢印ボタンをクリックします。
 - 「**ウィンドウ (Window)**」 > 「**左ゾーンを表示 (Show Left Zone)**」を選択します。
 2. 以下のいずれかの操作を行なって、右ゾーンの表示/非表示を切り替えます。
 - **[Ctrl]/[command]+[9]** を押します。
 - メインウィンドウの右端にある展開矢印マークをクリックします。
 - 記譜ツールボックスで、表示するパネルのボタン、または非表示にするパネルのアクティブなボタンをクリックします。
 - 「**ウィンドウ (Window)**」 > 「**右ゾーンを表示 (Show Right Zone)**」を選択します。
 3. 以下のいずれかの操作を行なって、下ゾーンの表示/非表示を切り替えます。
 - **[Ctrl]/[command]+[8]** を押します。
 - メインウィンドウ最下部の展開矢印マークをクリックします。
 - 「**ウィンドウ (Window)**」 > 「**下ゾーンを表示 (Show Lower Zone)**」を選択します。
 4. 以下のいずれかの操作を行なって、すべてのゾーンの表示/非表示を切り替えます。
 - **[Ctrl]/[command]+[0]** を押します。
 - ツールバーの「**ゾーンを非表示/再表示 (Hide/Restore Zones)**」  をクリックします。
 - 「**ウィンドウ (Window)**」 > 「**ゾーンを非表示/再表示 (Hide/Restore Zones)**」を選択します。
-

結果

対応するゾーンの表示/非表示が切り替わります。

アクティブになっているゾーンをすべて非表示にすると、ツールバーの「**ゾーンを非表示/再表示 (Hide/Restore Zones)**」ボタンの外観により、以前はアクティブになっていた今は非表示となっているゾーンが区別できます。

ヒント

- 「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで、下ゾーンの特定のパネルの表示にキーボードショートカットを割り当てることができます。
 - それ以降のすべてのプロジェクトで、下ゾーンを表示したときに左右のゾーンを自動的に表示するかどうかは、「**環境設定 (Preferences)**」 > 「**全般 (General)**」 > 「**ウィンドウ (Window)**」で選択できます。
-

例



ゾーンが表示されているときの「ゾーンを非表示/再表示 (Hide/Restore Zones)」ボタン



以前はすべてのゾーンが表示されていたが、今はすべて非表示になっているときの「ゾーンを非表示/再表示 (Hide/Restore Zones)」ボタン


関連リンク

- [ゾーンとパネル \(36 ページ\)](#)
- [ツールバー \(29 ページ\)](#)
- [展開矢印マーク \(41 ページ\)](#)
- [プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
- [「環境設定 \(Preferences\)」 ダイアログ \(58 ページ\)](#)

新規タブを開く


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

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

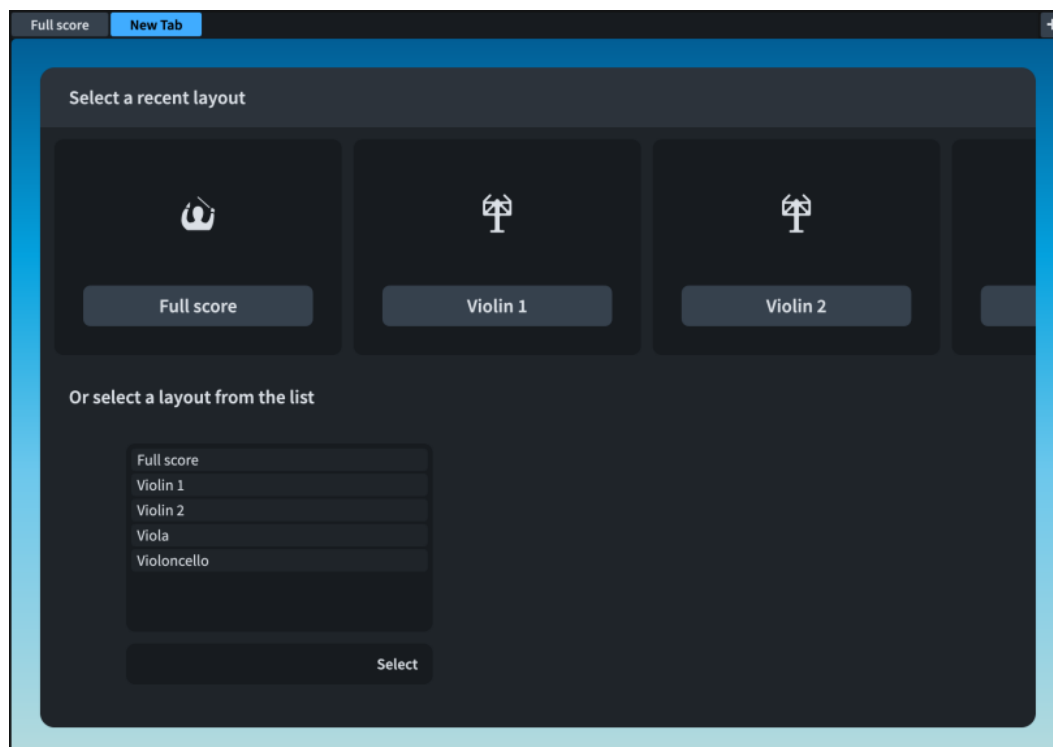
タブは、ツールバーと楽譜領域の間にあるタブバーに表示されます。タブが表示されていない場合は、ツールバーの「タブを表示 (Show Tabs)」をクリックします。

手順

1. 以下のいずれかの操作を行なって、新規タブを開きます。

- **[Ctrl]/[command]+[T]** を押します。
- タブバーの右端にある「新規タブ (New Tab)」 をクリックします。
- 「ウィンドウ (Window)」 > 「新規タブ (New Tab)」を選択します。

新規タブを開くと、上部に最近使用したレイアウト、下部にプロジェクト内の他のレイアウトのリストが表示されます。タブバーが非表示になっていた場合は、これで表示されました。



2. 以下のいずれかの操作を行なって、新規タブで開くレイアウトを選択します。
 - 上部のアイコンをクリックします。
 - 下部のリストでレイアウトを選択します。
 - ツールバーでレイアウトセレクターをクリックして、レイアウトを選択します。

結果

選択したレイアウトがアクティブなタブで開きます。

ヒント

同じタブ内でレイアウトを切り替えることもできます。

関連リンク

[タブバー \(32 ページ\)](#)

[ツールバー \(29 ページ\)](#)

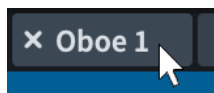
[レイアウトの切り替え \(43 ページ\)](#)

タブを閉じる

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

手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、タブを閉じます。
 - 閉じるタブを選択して、**[Ctrl]/[command]+[W]** を押します。
 - 閉じるタブの上にマウスを合わせて、「X」をクリックします。



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

補足

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

結果

タブを1つ選択して閉じた場合、選択したタブおよび対応するレイアウトが閉じます。

タブを1つ選択して他のタブを閉じた場合、選択したタブ以外のすべてのタブが閉じます。

タブの切り替え

異なるタブ間で切り替えて、楽譜領域に異なるレイアウトを表示できます。

手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、タブを切り替えます。
 - すべての開いているタブを正順に切り替えるには、**[Ctrl]+[Tab]** を押します。
 - すべての開いているタブを逆順に切り替えるには、**[Ctrl]+[Shift]+[Tab]** を押します。
 - 切り替え先のタブをクリックします。

ヒント

- 「**環境設定 (Preferences)**」の「**全般 (General)**」ページで、タブとウィンドウを切り替えたときに、選択したアイテムを自動的に表示し続けるかどうかを選択できます。
 - 「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで、「**中央の選択 (Center Selection)**」にキーボードショートカットを割り当てることができます。このコマンドを実行すると、選択範囲が自動的に表示されます。
-

関連リンク

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

タブの順番の変更

タブバー上でタブを別の位置に移動できます。

手順

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

プロジェクトウィンドウに複数のタブを表示する

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

手順

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

結果

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

別のタブグループへのタブの移動

タブを別のタブグループに移動できます。これによって、たとえば、異なるレイアウトを比較したり、同じレイアウトで2種類のビューを比較したりできます。

前提条件

プロジェクトウィンドウに2つ以上のタブを同時に表示しておきます。

手順

- 移動するタブをクリックし、移動先のタブグループにドラッグします。

別のウィンドウへのタブの移動

同じプロジェクトの別のウィンドウにタブを移動して、新規ウィンドウに同じレイアウトを表示できます。これにより、たとえば2つのレイアウトを2つのディスプレイで比較できます。

補足

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

手順

- 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - タブが挿入された状態で新規プロジェクトウィンドウを作成するには、タブをクリックしてタブバーから離れた場所にドラッグして放すか、「**ウィンドウ (Window)**」 > 「**タブを新規ウィンドウへ移動 (Move Tab To New Window)**」を選択します。タブを右クリックして、コンテキストメニューからオプションを選択することもできます。
 - タブを既存のプロジェクトウィンドウに移動するには、タブをクリックしてそのプロジェクトウィンドウのタブバーにドラッグします。

複数のプロジェクトウィンドウを開く

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

初期設定では、同じプロジェクトに属するすべてのウィンドウに再生ヘッドが表示され、再生中に楽譜に追従するようにビューが移動します。

手順

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

結果

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

ヒント

「**環境設定 (Preferences)**」の「**全般 (General)**」ページで、タブとウィンドウを切り替えたときに、選択したアイテムを自動的に表示し続けるかどうかを選択できます。

関連リンク

- [モードの切り替え \(42 ページ\)](#)
- [タブの切り替え \(47 ページ\)](#)
- [再生ヘッド \(550 ページ\)](#)
- [再生ヘッドを表示/非表示にする \(552 ページ\)](#)
- [再生ヘッドの追従の有効化/無効化 \(552 ページ\)](#)

全画面表示への切り替え

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

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

Dorico Elements では、ウィンドウ端のゾーンの表示/非表示を切り替えることもできます。

手順

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

手順終了後の項目

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

関連リンク

- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)
- [楽譜領域でのズームイン/ズームアウト \(454 ページ\)](#)
- [楽譜領域のビューを移動する \(454 ページ\)](#)
- [ステータスバーのツールを表示/非表示にする \(39 ページ\)](#)





ギャラリービューまたはページビューへの切り替え

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

補足

浄書モードでは、レイアウトは常にページビューで表示されます。

手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、ギャラリービューまたはページビューに切り替えます。
 - ギャラリービューに切り替えるには、**[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[2]** を押すか、ステータスバーの「**ギャラリービュー (Galley View)**」を選択します。
 - ページビューに切り替えるには、**[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[1]** を押すか、ステータスバーの「**ページビュー (Page View)**」を選択します。
- 「**ページビュー (Page View)**」を選択した場合は、必要に応じてステータスバーでいずれかのページ配置を選択します。
 - ページを見開きのペアとして表示し、見開きページをそれぞれ左から右に水平方向に並べて配置するには、「**見開き (水平) (Spreads Horizontally)**」  を選択します。
 - ページを見開きのペアとして表示し、見開きページをそれぞれ上から下に垂直方向に並べて配置するには、「**見開き (垂直) (Spreads Vertically)**」  を選択します。
 - 各ページを個別に左から右に配置するには、「**単一ページ (水平) (Single Pages Horizontally)**」  を選択します。
 - 各ページを個別に上から下に配置するには、「**単一ページ (垂直) (Single Pages Vertically)**」  を選択します。

結果

楽譜領域のビュータイプが変更されます。

- ページビューでは、デフォルトで音符またはアイテムを含む譜表のみが表示されます。空白のパートが複数関連付けられているプレーヤーは、フルスコアでは最初に関連付けられているインストゥルメントの譜表のみが表示されます。
- ギャラリービューでは、プロジェクトのすべての譜表が表示されます。初期設定では、各譜表の上にガイド小節番号が表示され、各インストゥルメントの上にガイドインストゥルメントラベルが表示されます。プレーヤーに複数のインストゥルメントが割り当てられている場合は、ガイドインストゥルメントラベルにプレーヤー名も表示されます。

補足

- ギャラリービューでは、音符のスペーシングの調整や垂直方向の衝突回避は自動的に行なわれないため、音符やアイテムが重なって見える場合があります。ギャラリービューのデフォルトの譜表間の間隔をレイアウトごとに個別に変更できます。
- レイアウトを切り替えると、ビュータイプはデフォルトの設定にリセットされます。
- 「**環境設定 (Preferences)**」 > 「**全般 (General)**」 > 「**ビュー (View)**」で、すべてのプロジェクトに使用するデフォルトのビュータイプを変更できます。
- 「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページにある「**ビュータイプを切り替え (Toggle View Type)**」にキーボードショートカットを割り当てることができます。このコマンドによりギャラリービューとページビューが切り替わります。

- 「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、「中央の選択 (Center Selection)」にキーボードショートカットを割り当てることができます。このコマンドを実行すると、選択範囲が自動的に表示されます。
-

手順終了後の項目

ギャラリービューでは、インストゥルメントフィルターを使用して特定の譜表のみを表示できます。

関連リンク

[レイアウトの切り替え \(43 ページ\)](#)

[ステータスバー \(37 ページ\)](#)

[ギャラリービューでの譜表のスペーシングを変更する \(638 ページ\)](#)

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

[ガイド小節番号の表示/非表示 \(851 ページ\)](#)

[プレーヤー名の変更 \(189 ページ\)](#)

[インストゥルメントフィルター \(456 ページ\)](#)

優先する基準単位の変更

絶対値を使用する「レイアウトオプション (Layout Options)」のページ余白オプションなど、Dorico Elements 全体で使用されるデフォルトの優先する基準単位を変更できます。これは、「記譜オプション (Notation Options)」のオプションのように、譜表サイズに関連するオプションには影響しません。

手順

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

ミドル C のナンバリング変換を変更する

ピアノロールエディター、キーボードパネル、ステータスバーの表示など、Dorico Elements 全体でミドル C (MIDI ノート 60) に使用されるナンバリング変換を変更できます。Dorico Elements の初期設定では、MIDI ノート 60 は C4 としてナンバリングされています。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「環境設定 (Preferences)」を開きます。
2. カテゴリーリストの「全般 (General)」をクリックします。
3. 「全般 (General)」セクションの「ミドル C (ノート 60) (Middle C (note 60))」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - C3
 - C4
 - C5

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

関連リンク

[ステータスバー \(37 ページ\)](#)

[ピアノロールエディター \(695 ページ\)](#)

[キーボードパネル \(214 ページ\)](#)

カラー設定

Dorico Elements では、プロジェクトウィンドウや各レイアウトタイプのページなど、さまざまな状況で使用されるカラーを変更できます。

関連リンク

[注釈 \(610 ページ\)](#)

[音符と休符の表示オプション \(1092 ページ\)](#)

[声部カラーの表示/非表示 \(1470 ページ\)](#)

[音域外の音符のカラーを表示/非表示にする \(1092 ページ\)](#)

ウィンドウのカラーテーマを変更する

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

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「環境設定 (Preferences)」を開きます。
 2. カテゴリリストの「全般 (General)」をクリックします。
 3. 「ウィンドウ (Window)」セクションで、「テーマ (Theme)」メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - Dark
 - Light
 4. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
-

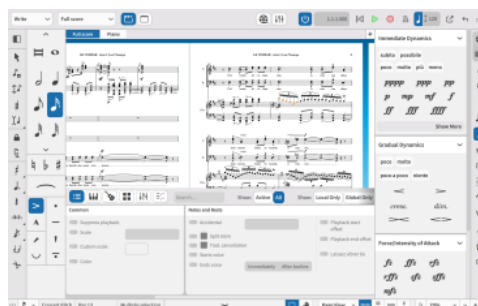
結果

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

例



「Dark」のテーマ



「Light」のテーマ

ページのカラーの変更

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

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


手順

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

結果

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

ヒント

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

関連リンク

[レイアウト \(181 ページ\)](#)

[レイアウトの印刷 \(594 ページ\)](#)

[グラフィックファイルとしての書き出し \(598 ページ\)](#)

背景色の変更

楽譜領域の背景色を変更できます。背景には、最大4色のグラデーションまたは単色を使用できます。また、現在のモードを見分けやすいよう、記譜モードと浄書モードの背景色を個別に変更することもできます。


手順

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

結果

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

ヒント

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

楽譜領域のカラーを変更する

各譜表の最初の8つの声部のカラーや選択したアイテムのカラーなど、楽譜領域でさまざまな目的に使用されるカラーを変更できます。たとえば、特定の色の組み合わせが他の組み合わせよりも読みやすいと感じる場合などに便利です。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
2. カテゴリリストの「**カラー (Colors)**」をクリックします。
3. 「**声部カラー (Voice Colors)**」セクションで、以下のいずれかの操作を行なって、各声部のカラーを変更します。
 - 対応するカラープレビューをクリックして開いたダイアログでカラーを選択します。
 - 対応する数値フィールドにカラーコードを入力します。
4. 「**その他のカラー (Other Colors)**」セクションで、以下のいずれかの操作を行なって、各アイテムのカラーを変更します。
 - 対応するカラープレビューをクリックして開いたダイアログでカラーを選択します。

- 対応する数値フィールドにカラーコードを入力します。

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

結果

現在のプロジェクトおよびそれ以降に開くすべてのプロジェクトで、対応する声部およびアイテムのカラーが変更されます。

ヒント

各声部またはアイテムの「リセット (Reset)」をクリックすると、カラーを出荷時の設定にリセットできます。

関連リンク

- [「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(58 ページ\)](#)
- [注釈 \(610 ページ\)](#)
- [音符と休符の表示オプション \(1092 ページ\)](#)
- [臨時記号のカラーを表示/非表示にする \(817 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの選択 \(432 ページ\)](#)
- [キャレット \(227 ページ\)](#)
- [MIDI 録音 \(275 ページ\)](#)
- [再生ヘッド \(550 ページ\)](#)
- [タブ譜 \(1362 ページ\)](#)
- [リンクされた強弱記号 \(975 ページ\)](#)
- [リンクされたスラー \(1328 ページ\)](#)

色の反転

Dorico Elements で楽譜とページに使用される色を反転できます (初期設定では黒いページに白で楽譜が表示されます)。そのあと、反転したページの色をカスタマイズして、たとえば青い背景に白で楽譜を表示するなどできます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「環境設定 (Preferences)」を開きます。
 2. カテゴリリストの「カラー (Colors)」をクリックします。
 3. 「ページのカラー (Page Colors)」セクションで、「楽譜の色を反転 (黒地に白) (Invert colors for music (white on black))」をオンにします。
 4. 以下のいずれかの操作を行なって、反転したページの色を変更します。
 - 対応するカラープレビューをクリックして開いたダイアログでカラーを選択します。
 - 対応する数値フィールドにカラーコードを入力します。
 5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
-

結果

現在のプロジェクトおよびそれ以降に開くすべてのプロジェクトの楽譜とページの色が反転します。楽譜は常に白で表示されますが、ページには反転したページ背景に対して設定した色が使われます。これは、レイアウトの書き出しや印刷を行なった際の色には影響しません。

「楽譜の色を反転 (黒地に白) (Invert colors for music (white on black))」をオフにすると、楽譜とページの色が反転前の設定に戻ります。

ヒント

「リセット (Reset)」  をクリックすると、反転したページの色を出荷時の設定にリセットできます。

アイテムの色を変更する

個々の音符やアイテムの色を変更できます。たとえば、教材用の練習問題を作成する際に特定のアイテムを目立たせたい場合などに行ないます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」  を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」  を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 色を変更するアイテムを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「一般 (Common)」グループで、「カラー (Color)」をオンにします。
3. カラープレビューをクリックして「色を選択 (Select Color)」 (Windows)/「カラー (Colors)」 (macOS) ダイアログを開きます。
4. 使用する色を選択するか作成します。
5. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

結果

選択したアイテムの色が変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

ヒント

テキストベースの記譜記号のパラグラフスタイルを編集するなどして、多くのアイテムのデフォルトカラーを変更できます。

関連リンク

- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)
- [プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)
- [「パラグラフスタイル \(Paragraph Styles\)」ダイアログ \(777 ページ\)](#)
- [歌詞のパラグラフスタイル \(1068 ページ\)](#)
- [譜表ラベルのパラグラフスタイル \(1349 ページ\)](#)

言語設定

Dorico Elements では、アプリケーション自体や譜表ラベルのインストゥルメント名など、さまざまな状況で使用する言語を変更できます。

関連リンク

- [キーボード言語の変更 \(64 ページ\)](#)

[譜表ラベルに表示されるインストゥルメントの移調 \(1345 ページ\)](#)

アプリケーション言語の変更

たとえばオペレーティングシステムの言語と Dorico Elements で使用する言語が異なる場合、現在のプロジェクトおよびそれ以降に作成するすべてのプロジェクトのユーザーインターフェースで使用する言語を変更できます。

補足

アプリケーション言語の変更は、インストゥルメント名や日時トークンに使用される言語には影響しません。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
 2. カテゴリーリストの「**全般 (General)**」をクリックします。
 3. 「**全般 (General)**」セクションで、「**言語 (Language)**」メニューから使用する言語を選択します。
 4. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
-

結果

現在のプロジェクトおよびそれ以降に作成するすべてのプロジェクトのユーザーインターフェースで使用する言語が変更されます。キーボード言語が「**デフォルト (Default)**」に設定されている場合、キーボード言語も変更されます。

関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(58 ページ\)](#)
[キーボード言語の変更 \(64 ページ\)](#)

インストゥルメント名の言語の変更

フランス語のスコアを再作成する場合など、インストゥルメント名に使用する言語を変更できます。これは、譜表ラベルとインストゥルメントの変更ラベルに影響します。

手順

1. 「**ライブラリー (Library)**」 > 「**プロジェクト言語 (Project Language)**」を選択して、「**プロジェクト言語 (Project Language)**」ダイアログを開きます。
 2. 使用する言語を「**インストゥルメント名の言語 (Instrument names language)**」メニューから選択します。
 3. 「**インストゥルメント名をリセット (Reset instrument names)**」をオンまたはオフにします。
 4. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
-

結果

プロジェクト全体のすべてのインストゥルメント名およびインストゥルメントの変更ラベルの先頭テキストの言語が変更されます。これ以降にプロジェクトに追加されるインストゥルメントには、新しい言語設定が使用されます。

- 「**インストゥルメント名をリセット (Reset instrument names)**」をオンにした場合、プロジェクト内の既存のインストゥルメント名は、新しい言語設定に従う形でリセットされます。
- 「**インストゥルメント名をリセット (Reset instrument names)**」をオフにした場合、プロジェクト内の既存のインストゥルメント名はリセットされず、引き続き既存の言語を使用します。

ヒント

これ以降に作成するすべてのプロジェクトのインストゥルメント名に使用されるデフォルトの言語は、「環境設定 (Preferences)」の「全般 (General)」ページで変更できます。

関連リンク

- [プレーヤーの追加 \(129 ページ\)](#)
- [プレーヤーへのインストゥルメントの追加 \(139 ページ\)](#)
- [インストゥルメントの変更 \(142 ページ\)](#)
- [譜表ラベル \(1340 ページ\)](#)
- [譜表ラベルにインストゥルメント名/プレーヤー名を表示する \(1344 ページ\)](#)
- [譜表ラベルに表示されるインストゥルメントの移調 \(1345 ページ\)](#)
- [デフォルトのフォントファミリーを変更する \(781 ページ\)](#)

日時トークンの言語の変更

プロジェクト全体のすべての日時トークンに使用する言語を変更できます。これはたとえば、オペレーティングシステムとは異なる言語規則を使用して日時を表示差せる場合に役立ちます。

手順

- 「ライブラリー (Library)」 > 「プロジェクト言語 (Project Language)」を選択して、「プロジェクト言語 (Project Language)」ダイアログを開きます。
 - 使用する言語を「日時の言語 (Date and time language)」メニューから選択します。
 - 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
-

関連リンク

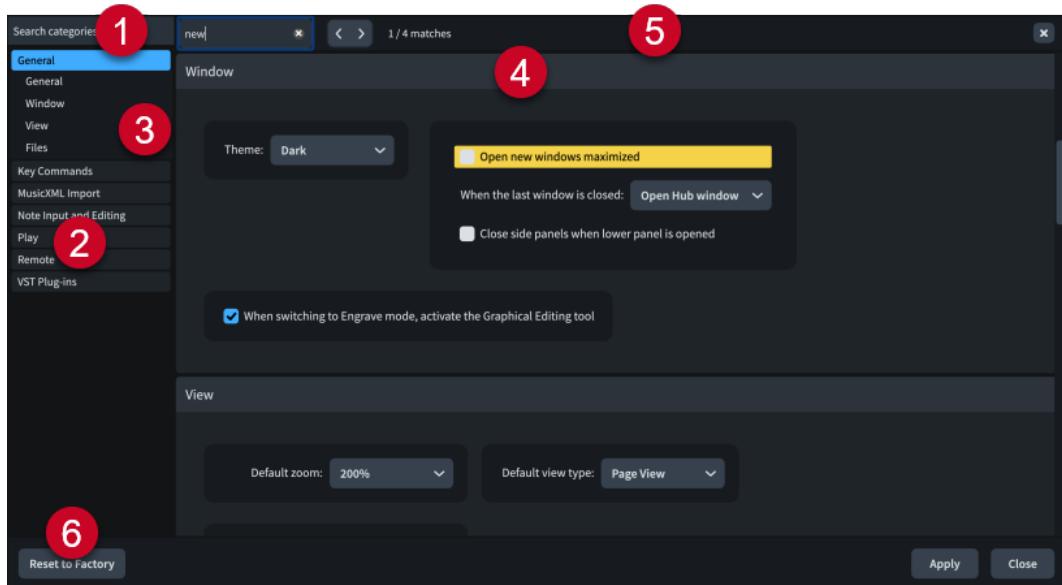
- [トークン \(670 ページ\)](#)

「環境設定 (Preferences)」 ダイアログ

「環境設定 (Preferences)」ダイアログでは、すべてのプロジェクトにおいて Dorico Elements がデフォルトでどのように機能するかを変更できます。

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

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



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

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

テキストを入力してカテゴリやセクションタイトルをフィルタリングできます。

ヒント

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

2 カテゴリーリスト

ダイアログで表示および変更できるオプションのカテゴリが表示されます。このリストでカテゴリをクリックすると、利用できるセクションタイトルがリスト内のカテゴリの下に表示されます。また、オプションがダイアログのメイン部分にページ表示されます。

3 セクションタイトル

選択したカテゴリのページにすべてのセクションのタイトルが表示されます。セクションタイトルをクリックすると、そのセクションを直接開けます。

4 セクション

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

補足

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

5 ページを検索バー

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

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

このバーには以下のオプションがあります。

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

6 出荷時の設定にリセット (Reset of Factory)

ダイアログのすべてのオプションを出荷時の設定にリセットできます。

関連リンク

[優先する基準単位の変更 \(51 ページ\)](#)

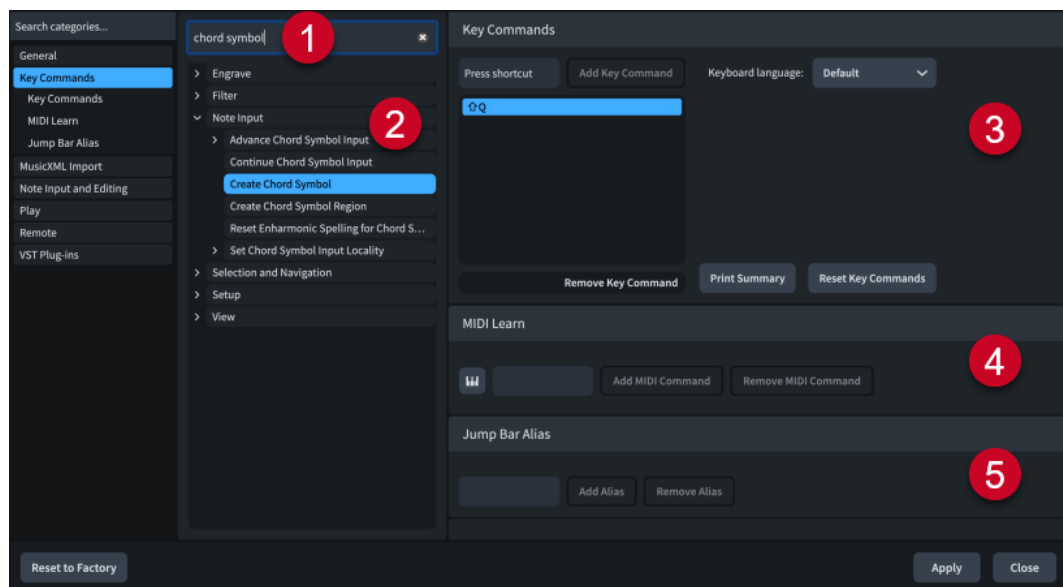
[数値フィールドの値を変更する \(681 ページ\)](#)

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

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

特定のリズムグリッド解像度を設定したりすべてのレイアウトを PDF に書き出したりするなど、頻繁に実行する項目や機能にはキーボードショートカットを割り当てておく便利です。

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



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

1 検索フィールド

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

2 機能リスト

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

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

3 「キーボードショートカット (Key Commands)」セクション

割り当て済みのキーボードショートカットのリストで選択している機能について、現在のキーボード言語で設定されている既存のキーボードショートカットが表示され、新しいキーボードショートカットを割り当てることができます。


- **キーボード言語 (Keyboard language):** キーボードショートカットに使用するキーボード言語を変更できます。
- **キーボードショートカットを追加 (Add Key Command):** 入力したキーボードショートカットを選択した機能に割り当てます。

補足

- 同じ機能に複数のキーボードショートカットを割り当てることができます。
- 別の機能にすでに割り当てられているキーボードショートカットを入力すると、警告が表示されます。
- **キーボードショートカットを削除 (Remove Key Command):** 選択した機能から、選択しているキーボードショートカットを削除します。
- **概要を印刷 (Print Summary):** Web ブラウザーにオフラインページが開き、現在のキーボードショートカット設定がインタラクティブキーボードに表示されます。
- **キーボードショートカットをリセット (Reset Key Commands):** すべてのキーボードショートカットをデフォルトにリセットします。

4 「MIDI Learn」セクション

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

- **MIDI Learn **: Dorico Elements が受信した MIDI 入力データをコマンドとして保存できる状態にします。
- **MIDI コマンドを追加 (Add MIDI Command):** 選択した機能に、変更または入力した MIDI コントローラーや MIDI ノートを割り当てます。
- **MIDI コマンドを削除 (Remove MIDI Command):** 選択した機能から、MIDI コマンドを削除します。

5 「ジャンプ小節のエイリアス (Jump Bar Alias)」セクション

ジャンプ小節に入力して対応する機能を実行できるエイリアスを割り当てることができます。

- **エイリアスフィールド:** 選択した機能のジャンプ小節のエイリアスを入力できます。
- **エイリアスを追加 (Add Alias):** 選択した機能のジャンプ小節のエイリアスとして入力した文字を追加します。
- **エイリアスを削除 (Remove Alias):** 選択した機能から既存のジャンプ小節のエイリアスを削除します。

関連リンク

[Dorico のキーボードショートカット \(26 ページ\)](#)

[キーボードショートカットの割り当て \(63 ページ\)](#)

[MIDI コマンドの割り当て \(64 ページ\)](#)

[カスタムズームレベルにキーボードショートカットを割り当てる \(455 ページ\)](#)

[ジャンプ小節 \(66 ページ\)](#)

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

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

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

- 「ヘルプ (Help)」 > 「キーボードショートカット (Key Commands)」 を選択します。
- 「環境設定 (Preferences)」 ダイアログで、カテゴリーリストの「キーボードショートカット (Key Commands)」 をクリックしてから、「キーボードショートカット (Key Commands)」 セクションの「概要を印刷 (Print Summary)」 をクリックします。



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

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

- 使用可能なキーボードショートカットを確認するには、コンテキストを選択します。キーボードショートカットのコンテキストとは、そのキーボードショートカットを使用できるモードのことを指します。「全般 (Global)」 のコンテキストに属するキーボードショートカットは、すべてのモードで使用できます。
- 修飾キーと組み合わせてキーボードショートカットとして使用できるキーを強調表示するには、**[Shift]** や **[Ctrl]/[command] + [Alt/Opt]** など、お使いのキーボードの修飾キーを押すか、バー

チャルキーボードの修飾キーをクリックします。押したキーまたはクリックしたキーがバーチャルキーボードで強調表示され、各キーに割り当てられた機能が表示されます。

- 特定のキーボードショートカットを検索するには、検索フィールドに1つ以上の単語を入力します。
- 使用できるキーボードショートカットの概要を確認するには、バーチャルキーボードの下にリスト表示されたショートカットを確認します。キーボードショートカットはそのショートカットを使用できるコンテキストごとにリスト表示されます。

関連リンク

[キーボード言語の変更 \(64 ページ\)](#)

各機能のキーボードショートカットの検索

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

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
 2. カテゴリーリストの「**キーボードショートカット (Key Commands)**」をクリックします。
 3. 「**検索 (Search)**」フィールドに、機能の名称を入力します。
入力した内容に応じてフィルタリングされたエントリーが、検索フィールドの下にリスト表示されます。
 4. エントリーを展開して、キーボードショートカットを確認する機能を選択します。
名前が特に長い場合は、マウスを合わせることでツールヒントを表示できます。
-

結果

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

ヒント

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

キーボードショートカットの割り当て

たとえば、頻繁に使用するのに、キーボードショートカットがデフォルトで割り当てられていない機能など、多くの機能にキーボードショートカットを割り当てることができます。既存のキーボードショートカットの変更もできます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
2. カテゴリーリストの「**キーボードショートカット (Key Commands)**」をクリックします。
3. 機能の名称を検索して選択します。
名前が特に長い場合は、マウスを合わせることでツールヒントを表示できます。
4. その機能にすでにキーボードショートカットが割り当てられている場合は、「**キーボードショートカット (Key Commands)**」セクションの「**キーボードショートカットを削除 (Remove Key Command)**」をクリックします。

既存のキーボードショートカットを削除せずに新しいショートカットを割り当てると、既存のショートカットと新しいショートカットの両方を使用できます。

5. 「ショートカットを押してください (Press shortcut)」入力フィールドをクリックします。
6. コンピューターキーボードで、割り当てるキーボードショートカットを押します。
7. 「キーボードショートカットを追加 (Add Key Command)」をクリックします。
押したキーボードショートカットが別の機能にすでに使われている場合は、警告が表示されます。
8. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

結果

入力したキーボードショートカットが、選択したメニュー項目または機能に割り当てられたキーボードショートカットのリストに追加されます。割り当てたキーボードショートカットはすぐに使用できません。


関連リンク

[カスタムズームレベルにキーボードショートカットを割り当てる \(455 ページ\)](#)

MIDI コマンドの割り当て

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

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「環境設定 (Preferences)」を開きます。
2. カテゴリーリストの「キーボードショートカット (Key Commands)」をクリックします。
3. MIDI コマンドを割り当てるメニュー項目または機能を選択します。
名前が特に長い場合は、マウスを合わせることでツールヒントを表示できます。
4. 「MIDI Learn」セクションで、「MIDI Learn」 をクリックします。
5. 選択したパラメーターに割り当てる MIDI キーボードのキーまたはボタンを押します。
6. 「MIDI コマンドを追加 (Add MIDI Command)」をクリックします。
7. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

キーボード言語の変更

たとえばアプリケーションの言語がドイツ語に設定されているものの、英語配列のキーボードを使用しているため、英語のキーボードショートカットを使用したい場合などには、キーボードショートカットに使用するキーボード言語を変更できます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「環境設定 (Preferences)」を開きます。
2. カテゴリーリストの「キーボードショートカット (Key Commands)」をクリックします。
3. キーボードショートカットに使用するキーボード言語を「キーボード言語 (Keyboard language)」メニューから選択します。

補足

「デフォルト (Default)」の場合は、アプリケーション言語に従います。

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

結果

現在のプロジェクトおよびそれ以降に作成するすべてのプロジェクトのキーボードショートカットで使用するキーボード言語が変更されます。

関連リンク

[アプリケーション言語の変更 \(57 ページ\)](#)

キーボードショートカットの削除

機能のキーボードショートカットは個別に削除できます。

手順

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

結果

選択した機能からキーボードショートカットが削除されます。

関連リンク

[ジャンプ小節のエイリアスを削除する \(69 ページ\)](#)

キーボードショートカットのリセット

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

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「環境設定 (Preferences)」を開きます。
 2. カテゴリーリストの「キーボードショートカット (Key Commands)」をクリックします。
 3. 「キーボードショートカット (Key Commands)」セクションで、「キーボードショートカットをリセット (Reset Key Commands)」をクリックします。
 4. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
-

結果

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

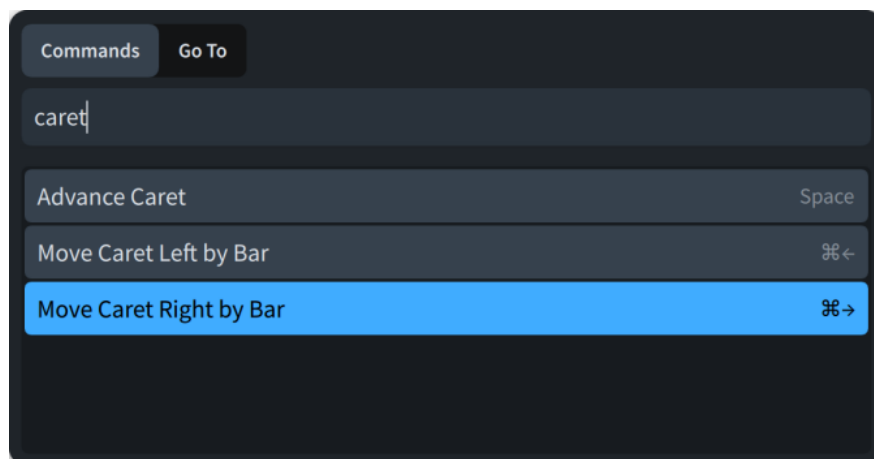
ジャンプ小節

ジャンプ小節とは、コンピューターのキーボードのみを使用してコマンドを実行したり、現在のレイアウト内の任意の場所に移動したりできる一時的な値フィールドです。

- ジャンプ小節を表示するには、設定モード、記譜モード、浄書モード、再生モードで **[J]** を押しします。

ヒント

「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、「コマンド (Commands)」モードと「移動 (Go To)」モードでジャンプ小節を表示するキーボードショートカットを割り当てることができます。



エントリーの例が入力された「コマンド (Commands)」モードのジャンプ小節

コマンド (Commands)

「コマンド (Commands)」モードでは、特定のページを選択した状態で「レイアウトオプション (Layout Options)」ダイアログを開くなど、ジャンプ小節を使用して各コマンドを実行できます。

- **[Alt]+[C] (Windows) 又は [Ctrl]+[1] (macOS)** を押すと、ジャンプ小節を「コマンド (Commands)」モードに切り替えることができます。

「コマンド (Commands)」モードのジャンプ小節にテキストを入力しはじめると、入力した文字や単語が含まれる有効なコマンドがメニューに予測表示されます。

コマンドを実行したあとにジャンプ小節を表示すると、テキストが選択された状態で前のエントリーが表示されます。

[↓] を押すと、最も頻繁に実行するコマンドが最大5つ表示されます。

補足

- ジャンプ小節を使用してコマンドを実行できるのは、対応するアクションを実行できる状況に限られます。たとえば、設定モード固有のアクションを実行できるのは設定モードのみです。
- 特定のコマンドにジャンプ小節のエイリアスを割り当てることができます。これにより、お気に入りのコマンドに短いエントリーを使用できます。
- コマンドに対応するキーボードショートカットまたはジャンプ小節のエイリアスがある場合は、有効なコマンドのメニューに表示されます。

移動 (Go To)

「移動 (Go To)」モードでは、ジャンプ小節を使用して、小節、リハーサルマーク、ページ、フローに移動できます。

- **[Alt]+[G] (Windows) 又は [Ctrl]+[2] (macOS)** を押すと、ジャンプ小節を「移動 (Go To)」モードに切り替えることができます。

移動の例	ジャンプ小節のエントリー
小節番号 [n] に移動 (例: 小節番号 32)	「b[n]」 (例: 「b32」 、 「b+32」)
リハーサルマーク [n] に移動 (例: リハーサルマーク K)	「r[n]」 (例: 「rK」 、 「rk」)
ページ番号 [n] に移動 (例: ページ番号 6)	「p[n]」 (例: 「p6」 、 「p+6」)
フロー番号 [n] に移動 (例: ページ番号 3)	「f[n]」 (例: 「f3」 、 「f+3」)
次のフローに移動	fn
前のフローに移動	fp

例

フロー 3 の 20 小節めに移動するには、「**f3b20**」と入力します。

関連リンク

[ナビゲーション \(450 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(60 ページ\)](#)

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[ポップオーバー \(21 ページ\)](#)

[記譜記号の入力 \(282 ページ\)](#)

[Dorico Elements のオプションダイアログ \(27 ページ\)](#)

ジャンプ小節を使用して任意の場所に移動する

設定モード、記譜モード、浄書モード、再生モードで、ジャンプ小節を使用して、小節、リハーサルマーク、ページ、フローに移動できます。

手順

1. **[J]** を押してジャンプ小節を表示します。
 2. 必要に応じて、**[Alt]+[G] (Windows) 又は [Ctrl]+[2] (macOS)** を押して「移動 (Go To)」モードに切り替えます。
 3. 移動する場所に応じたエントリーを入力します。
たとえば、フロー 3 の 20 小節めに移動するには「**f3b20**」と入力します。
 4. **[Return]** を押します。
-

ジャンプ小節を使用してコマンドを実行する

設定モード、記譜モード、浄書モード、再生モードで、特定のページを選択した状態で「レイアウトオプション (Layout Options)」ダイアログを開くなど、ジャンプ小節を使用して各コマンドを実行できます。

前提条件

モード固有のコマンドを実行する場合は、そのモードを開いておきます。

手順

1. **[J]** を押してジャンプ小節を表示します。
 2. 必要に応じて、**[Alt]+[C] (Windows)** 又は **[Ctrl]+[1] (macOS)** を押して「コマンド (Commands)」モードに切り替えます。
 3. 以下のいずれかの操作を行なって、実行するコマンドを選択します。
 - 関連するテキストをジャンプ小節に入力します。
「コマンド (Commands)」モードのジャンプ小節にテキストを入力しはじめると、入力した文字や単語が含まれる有効なコマンドがメニューに予測表示され、**[↑]/[↓]** を押して選択できます。
 - 使用するジャンプ小節のエイリアスをジャンプ小節に入力します。
 - 最も頻繁に実行する最大5つのコマンドを表示するには、**[↓]** を押し、次に **[↑]/[↓]** を押してコマンドを選択します。
 4. **[Return]** を押します。
-

ジャンプ小節のエイリアスを割り当てる

特定のコマンドにジャンプ小節のエイリアスを割り当てることができます。これにより、お気に入りのコマンドに短いエントリーを使用できます。

手順

1. **[J]** を押してジャンプ小節を表示します。
2. 必要に応じて、**[Alt]+[C] (Windows)** 又は **[Ctrl]+[1] (macOS)** を押して「コマンド (Commands)」モードに切り替えます。
3. エイリアスを割り当てるコマンドをジャンプ小節に入力します。

ヒント

コマンドを正しく入力するために、**[↑]/[↓]** を押して有効なコマンドのメニューからコマンドを選択します。

4. コマンドの直後に「=」と入力し、そのあとにジャンプ小節のエイリアスとして使用する文字を続けます。
たとえば、「**休符を削除 (Remove Rests)**」コマンドにジャンプ小節のエイリアス「**rr**」を割り当てるには、「**Remove Rests=rr**」と入力します。
 5. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - コマンドを実行してジャンプ小節のエイリアスを割り当てるには、**[Return]** を押します。
 - コマンドを実行せずにジャンプ小節のエイリアスのみ割り当てるには、**[Alt/Opt]+[Return]** を押します。
-

結果

「=」のあとに入力した文字が、特定のコマンドのジャンプ小節のエイリアスとして割り当てられます。

ヒント

ジャンプ小節のエイリアスは、「[環境設定 \(Preferences\)](#)」の「[キーボードショートカット \(Key Commands\)](#)」ページで割り当てすることもできます。

関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(60 ページ\)](#)

ジャンプ小節のエイリアスを削除する

特定のコマンドに割り当てたジャンプ小節のエイリアスを削除できます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「[環境設定 \(Preferences\)](#)」を開きます。
 2. カテゴリーリストの「[キーボードショートカット \(Key Commands\)](#)」をクリックします。
 3. 機能の名称を検索して選択します。
 4. 「[ジャンプ小節のエイリアス \(Jump Bar Alias\)](#)」セクションで、「[エイリアスを削除 \(Remove Alias\)](#)」をクリックします。
 5. 「[適用 \(Apply\)](#)」をクリックしてから「[閉じる \(Close\)](#)」をクリックします。
-

結果

選択した機能からジャンプ小節のエイリアスが削除されます。

プロジェクトとファイルの処理方法

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

関連リンク

[「プロジェクト情報 \(Project Info\)」ダイアログ \(76 ページ\)](#)

[ファイルの読み込みと書き出し \(80 ページ\)](#)

[自動保存 \(107 ページ\)](#)

[プロジェクトのバックアップ \(109 ページ\)](#)

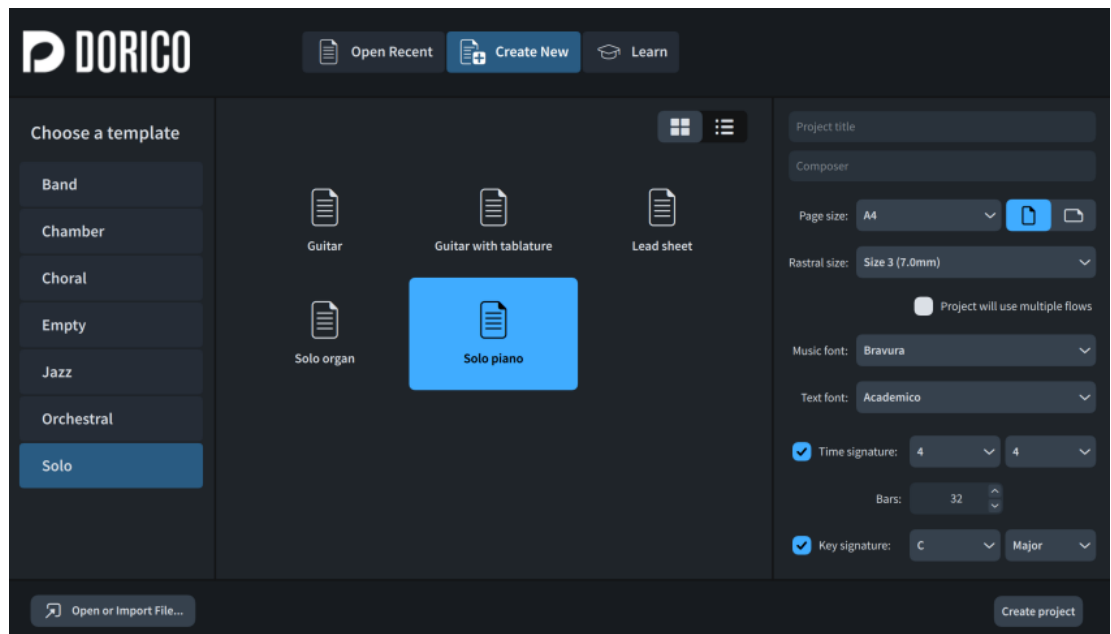
[プロジェクトテンプレート \(79 ページ\)](#)

[「プロジェクトの解析 \(Project Statistics\)」ダイアログ \(110 ページ\)](#)

Hub

Hub では、最近使用したプロジェクトを開いたり、新規プロジェクトを開始したりできるほか、チュートリアル、ビデオ、ブログ記事といった最新の学習素材を入手することもできます。Hub は Dorico Elements を起動すると自動的に開きます。

- Hub は「**ウィンドウ (Window)**」 > 「**Hub**」を選択して開くこともできます。





Hub には以下のページがあります。


最近使用したファイルを開く (Open Recent)

最近使用したプロジェクトに素早くアクセスできます。リストをスクロールすると、表示されていない最近使用したプロジェクトにアクセスできます。[↑]/[↓] を押すと、最近使用したプロジェクトを順に切り替えることができます。

最近使用したプロジェクトをダブルクリックするか、選択して **[Return]** を押すとそのプロジェクトが開きます。

最近使用したプロジェクトのビュータイプを以下のいずれかから選択できます。

- **グリッドビュー** 
- **リストビュー** 

最近使用したプロジェクトをグリッドビューで表示した場合、各プロジェクトのメニューボタン  をクリックすると、以下のオプションにアクセスできます。



- **最近使用したプロジェクトから削除 (Remove from Recent Projects):** 「最近使用したプロジェクト (Recent Projects)」ページからプロジェクトを削除します。
- **ファイルを収めたフォルダーを開く (Open Enclosing Folder):** エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開き、プロジェクトが保存されている場所のフォルダーを表示します。

新規作成 (Create New)



プロジェクトテンプレートから新規プロジェクトを開始したり、空白のプロジェクトを選択したりできます。

左側の「**テンプレートを選択 (Choose a template)**」リストでは、プロジェクトテンプレートのカテゴリーを選択でき、選択したカテゴリーの使用できるプロジェクトテンプレートが中央にリスト表示されます。「**空白 (Empty)**」のプロジェクトテンプレートを選択すると、プレーヤーやフローが設定されていないプロジェクトが作成されます。

プロジェクトテンプレートのビュータイプを以下のいずれかから選択できます。

- **グリッドビュー** 
- **リストビュー** 

右側のプロジェクトオプションセクションには以下のオプションがあります。

- **プロジェクトのタイトル (Project title):** プロジェクトのタイトルを入力できます。
- **作曲家 (Composer):** プロジェクトの作曲家を入力できます。
- **ページサイズ (Page size):** フルスコアレイアウトのページサイズを選択できます。
- **ページの向き:** フルスコアレイアウトのページの向きを「**縦 (Portrait)**」  と「**横 (Landscape)**」  から選択できます。
- **五線のサイズ (Rastral size):** フルスコアレイアウトの譜表サイズを選択できます。
- **プロジェクトに複数のフローを使用 (Project will use multiple flows):** オンにすると、すべてのレイアウトにフロー見出しが表示され、スコアレイアウトの欄外見出しにフロータイトルが表示されます。オフにすると、すべてのレイアウトのフロー見出しが非表示になり、スコアレイアウトの欄外見出しにプロジェクトタイトルが表示されます。
- **音楽フォント (Music font):** プロジェクトで使用する音楽フォントを選択できます。
- **テキストフォント (Text font):** プロジェクト全体でデフォルトとして使用するフォントファミリーを選択できます。
- **拍子記号 (Time signature):** プロジェクトの拍子記号を指定できます。オフにすると、プロジェクトは拍子記号がない状態で開始し、自由拍子として扱われます。
- **小節 (Bars):** プロジェクトに含める小節の数を設定できます。
- **調号 (Key signature):** プロジェクトの調号を指定できます。オフにすると、プロジェクトは調号がない状態で開始し、無調として扱われます。

Hub の一番下にある「**プロジェクトを作成 (Create project)**」を選択すると、選択したプロジェクトテンプレートとプロジェクトオプションを使用して新規プロジェクトが作成されます。プロジェクトテンプレートをダブルクリックして新規プロジェクトを開始することもできます。

学習 (Learn)

学習素材にアクセスできます。新しい素材を使用できるようになると通知が表示されます。

- **実践型チュートリアル (Hands-on tutorials):** Dorico のデモプロジェクトで一般的な操作を直接学ぶことができる実践的なチュートリアルが表示されます。
- **ビデオ (Videos):** 最新の Dorico のビデオチュートリアルが表示されます。ビデオチュートリアルをダブルクリックするか、選択して「**今すぐ見る (Watch Now)**」をクリックすると、ビデオが Web ブラウザーで表示されます。
YouTube の Dorico チャンネルでは、さらに多くのチュートリアルビデオや新機能に関する情報をご覧いただけます。
- **フォーラム (Forum):** Steinberg のユーザーフォーラムのページを表示します。
- **マニュアル (Manual):** ドキュメントのページを表示します。
- **Dorico ブログ (Dorico Blog):** Dorico ブログの最新の記事を表示します。ブログ記事をクリックすると Web ブラウザーで表示されます。

Hub の一番下にある「**ファイルを開く/読み込む (Open or Import File)**」を選択すると、MusicXML ファイル、MIDI ファイル、Dorico プロジェクトファイルを検索して開くことができます。

関連リンク

[ツールバー \(29 ページ\)](#)

[プロジェクトテンプレート \(79 ページ\)](#)

[「プロジェクト情報 \(Project Info\)」ダイアログ \(76 ページ\)](#)

[譜表サイズ \(632 ページ\)](#)

新規プロジェクトの開始

オーケストラや声楽アンサンブルなどのプロジェクトテンプレートから新しいプロジェクトを開始できます。空白のプロジェクトを開始することもできます。

手順

1. 必要に応じて、Hub が開いていない場合は、「**ウィンドウ (Window)**」 > 「**Hub**」を選択して Hub を開きます。
2. Hub で「**新規作成 (Create New)**」をクリックして「**新規作成 (Create New)**」ページを表示させます。
3. 以下のプロジェクトテンプレートカテゴリを 1 つ選択します。
 - **バンド (Band)**
 - **室内楽 (Chamber)**
 - **合唱 (Choral)**
 - **空白 (Empty)**
 - **ジャズ (Jazz)**
 - **オーケストラ (Orchestral)**
 - **ソロ (Solo)**
4. プロジェクトテンプレートを選択します。
5. プロジェクトオプションのセクションで、必要に応じて情報や設定を追加または変更します。

補足

プロジェクトオプションのセクションは、「**空白 (Empty)**」のプロジェクトテンプレートには影響を及ぼしません。

-
6. 以下のいずれかの操作を行なって、プロジェクトを新規作成します。

- 「プロジェクトを作成 (Create project)」をクリックします。
- プロジェクトテンプレートをダブルクリックします。

結果

選択したプロジェクトテンプレートを使用して新規プロジェクトが作成されます。

ヒント

- **[Ctrl]/[command]+[N]** を押すか「ファイル (File)」 > 「新規 (New)」を選択することで、新規の空白プロジェクトをいつでも開始できます。
- 「ファイル (File)」 > 「プロジェクトテンプレートから新規作成 (New From Project Template)」 > [プロジェクトテンプレートカテゴリ] > [プロジェクトテンプレート] を選択して、プロジェクトテンプレートから新規プロジェクトを開始することもできます。

手順終了後の項目

プレーヤー/インストゥルメントの追加や削除によってプロジェクトをカスタマイズできます。

関連リンク

[プロジェクトテンプレート \(79 ページ\)](#)

[アンサンブルタイプによる大括弧でのグループ化 \(888 ページ\)](#)

[プレーヤーの追加 \(129 ページ\)](#)

[プレーヤーの削除 \(133 ページ\)](#)

[タイトルの追加 \(1024 ページ\)](#)

プロジェクト/ファイルを開く

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

手順

1. 以下のいずれかの操作を行なって、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
 - Hub で、「ファイルを開く/読み込む (Open or Import File)」をクリックします。
 - 「ファイル (File)」 > 「開く (Open)」を選択します。
 - 「ファイル (File)」 > 「最近使用したプロジェクト (Open Recent)」 > [プロジェクトファイル名] を選択します。
2. 開くファイルを探して選択します。
3. 「開く (Open)」をクリックします。
4. MID ファイルを開いた場合は、表示される「MIDI インポートオプション (MIDI Import Options)」ダイアログで必要に応じて設定を変更します。

結果

選択したファイルが開きます。

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

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

ヒント

- MusicXML や MIDI ファイルを別のプロジェクトとして開くのではなく、既存のプロジェクトに新しいフローとして読み込むこともできます。
- 最近使用したファイルのフルパスをメニューに表示するかどうかは、「**環境設定 (Preferences)**」 > 「**全般 (General)**」 > 「**ファイル (Files)**」 で設定できます。

関連リンク

[Hub \(70 ページ\)](#)

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

[MusicXML ファイルの読み込み \(84 ページ\)](#)

[MIDI の読み込み \(88 ページ\)](#)

[「MIDI インポートオプション \(MIDI Import Options\)」 ダイアログ \(88 ページ\)](#)

Hub から最近使用したプロジェクトを開く

最近使用したプロジェクトを Hub から開くことができます。

手順

1. 必要に応じて、Hub が開いていない場合は、「**ウィンドウ (Window)**」 > 「**Hub**」を選択して Hub を開きます。
2. Hub で「**最近使用したファイルを開く (Open Recent)**」をクリックして「**最近使用したファイルを開く (Open Recent)**」ページを表示させます。
3. 最近使用したファイルの中から開くものをダブルクリックします。

結果

選択した Dorico プロジェクトが開きます。

異なるバージョンの Dorico のプロジェクト

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

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

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

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

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

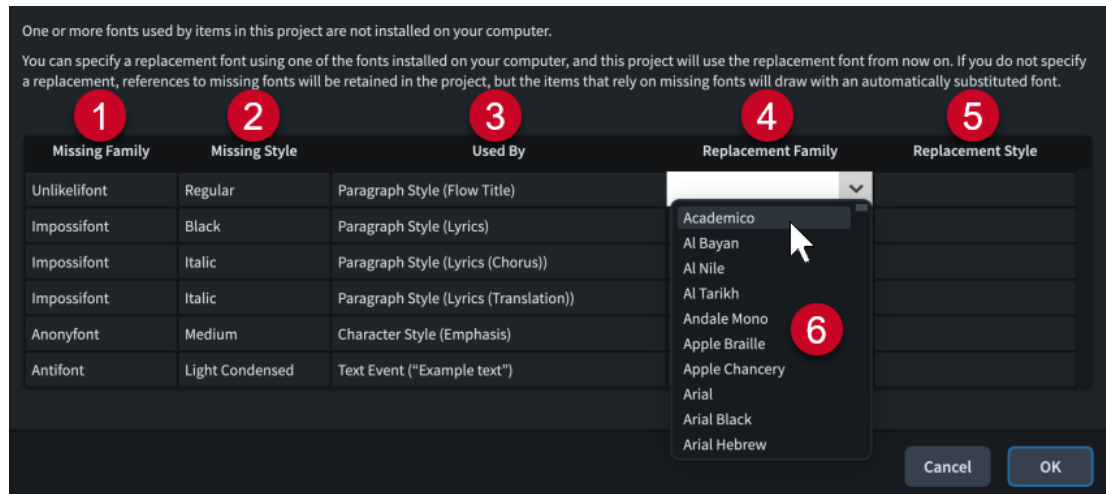
関連リンク

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

「存在しないフォント (Missing Fonts)」ダイアログ

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

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



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

1 存在しないファミリー (Missing Family)

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

2 存在しないスタイル (Missing Style)

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

3 使用箇所 (Used By)

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

4 代替ファミリー (Replacement Family)

代替のフォントファミリーを選択できます。代替のフォントファミリーを選択するには、エントリーをダブルクリックして、使用するフォントファミリーを入力するか、矢印 ▾ をクリックしてメニューからフォントファミリーを選択します。選択すると、そのエントリーにフォントファミリーの名前が表示されます。

5 代替スタイル (Replacement Style)

その代替フォントファミリー内の使用できるスタイルを選択できます。代替のフォントスタイルを選択するには、エントリーをダブルクリックして、使用するフォントスタイルを入力するか、矢印 ▾ をクリックしてメニューからフォントスタイルを選択します。選択すると、そのエントリーにスタイルが表示されます。

6 フォント

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

ヒント

- コンピューターにインストールされていないフォントを含むプロジェクトを開いたときに「**存在しないフォント (Missing Fonts)**」ダイアログを表示するかどうかは、「**環境設定 (Preferences)**」の「**全般 (General)**」ページで選択できます。
- 列見出しの間をドラッグすることで、「**存在しないフォント (Missing Fonts)**」ダイアログの列の幅を変更できます。変更した幅は、それ以降のプロジェクトでも保持されます。

関連リンク

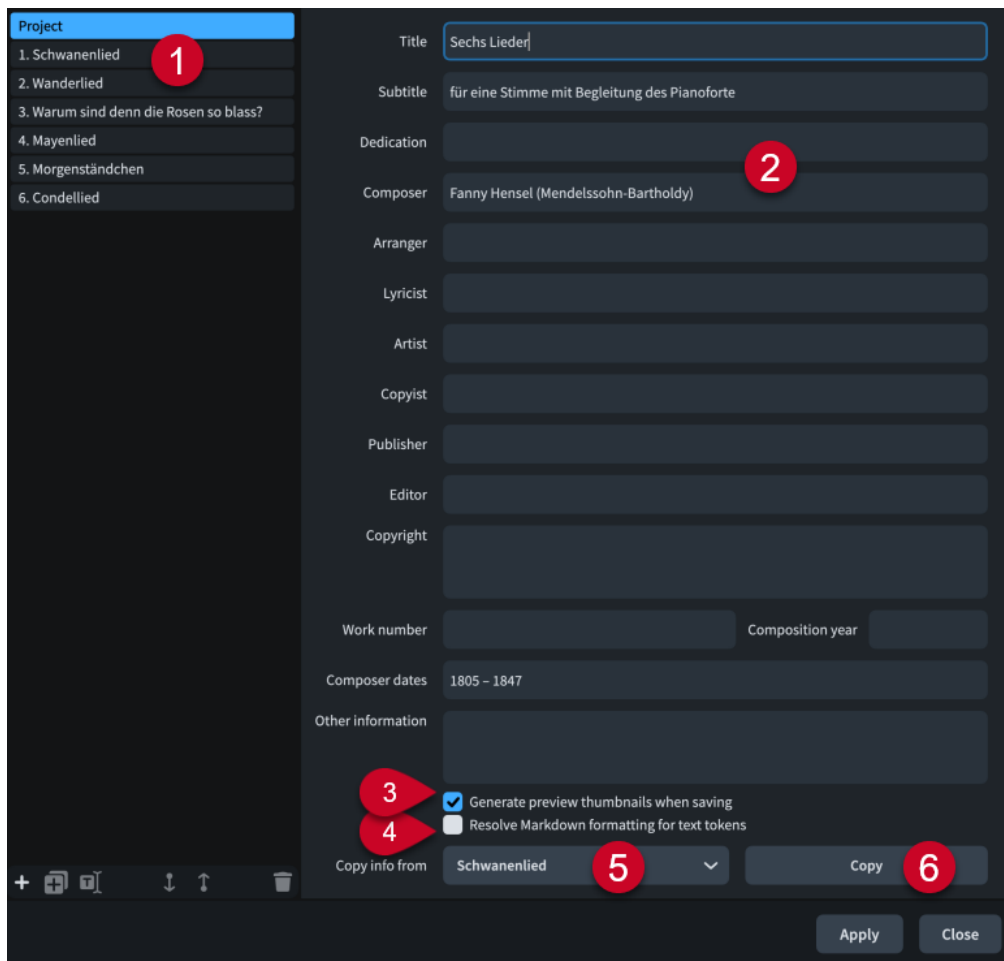
- [「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(58 ページ\)](#)
- [「フォントスタイルを編集 \(Edit Font Styles\)」ダイアログ \(774 ページ\)](#)
- [「文字スタイル \(Character Styles\)」ダイアログ \(779 ページ\)](#)
- [「パラグラフスタイル \(Paragraph Styles\)」ダイアログ \(777 ページ\)](#)
- [記譜モードのテキストエディターオプション \(400 ページ\)](#)

「プロジェクト情報 (Project Info)」 ダイアログ

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

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

- **[Ctrl]/[command]+[I]** を押します。
- 「**ファイル (File)**」 > 「**プロジェクト情報 (Project Info)**」を選択します。



「プロジェクト情報 (Project Info)」 ダイアログは以下で構成されます。




1 フローリスト

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

補足




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

リストの最下部のアクションバーには以下のオプションがあります。

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

補足

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

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

2 情報フィールド

現在選択しているフローまたはプロジェクト全体に関する情報を「**作曲家 (Composer)**」や「**作詞者 (Lyricist)**」などの対応するフィールドに入力できます。

作曲者が異なるフローなど、同じフィールドに異なる内容が入力された複数のフローを選択した場合、そのフィールドには「**ミックス (Mixed)**」と表示されます。

以下のマークダウン形式設定を使用して、情報フィールド内の特定の文字のフォントスタイルを変更できます。

- 文字を斜体で表示するには、「***Allegro***」のように文字をシングルアスタリスクでくくります。
- 文字を太字で表示するには、「****Chaminade****」のように文字をダブルアスタリスクでくくります。
- 文字を太字斜体で表示するには、「*****28*****」のように文字をトリプルアスタリスクでくくります。

ヒント

すべてを斜体で表示するなど、情報フィールド全体を同じ形式設定で表示する場合は、対応するパラグラフスタイルを編集することをおすすめします。

3 保存時にプレビューのサムネイルを生成 (Generate preview thumbnails when saving)

オンにすると、プロジェクトの保存時に、楽譜領域で開いているレイアウトの以下のプレビューイメージが生成されます。

- 最初のページの PNG ファイル。これは、Hub の「**最近使用したファイルを開く (Open Recent)**」ページに表示されます。
- レイアウト全体の PDF ファイル。

オフにすると、プレビューイメージは生成されません。これにより、ファイルサイズが小さくなり、大規模なプロジェクトの保存にかかる時間を短縮できる場合があります。

4 テキストトークンのマークダウン形式を処理 (Resolve Markdown formatting for text tokens)

情報フィールドのマークダウン形式の処理を有効/無効にできます。

5 「次の楽譜から情報をコピー (Copy info from)」メニュー

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

6 コピー (Copy)

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

補足

- 「**プロジェクト情報 (Project Info)**」で追加した情報は、対応するトークンが存在するページのみ表示されます。たとえば、プロジェクトタイトルの上に献呈を表示するには、「**最初 (First)**」のページテンプレートに献呈のトークンを追加します。

- 1行のフィールド内では改行は指定できません。ただし、「著作権 (Copyright)」や「その他の情報 (Other information)」などの大きなフィールドでは改行を入力でき、それをあとから1行のフィールドにコピーできます。
- 初期設定では、「最初 (First)」のページテンプレートにはプロジェクト情報を参照するトークンがあります。「プロジェクト情報 (Project Info)」ダイアログで個々のフローのための情報しか入力していない場合、それらの情報は「最初 (First)」のページテンプレートを使用するページに自動的に表示されません。

同様に、「プロジェクトに複数のフローを使用 (Project will use multiple flows)」をオフにして新規プロジェクトを Hub から開始した場合、スコアレイアウトの欄外見出しにはフロータイトルかわりにプロジェクトタイトルが表示されます。

関連リンク

[トークン \(670 ページ\)](#)

[ページテンプレートの種類 \(664 ページ\)](#)

[フロー名とフロータイトル \(195 ページ\)](#)

[フロー見出しの表示/非表示の切り替え \(625 ページ\)](#)

[前付け \(1024 ページ\)](#)

[フローの再整理 \(180 ページ\)](#)

[「パラグラフスタイル \(Paragraph Styles\)」ダイアログ \(777 ページ\)](#)

[Hub \(70 ページ\)](#)

プロジェクトテンプレート

プロジェクトテンプレートを使用すると、特定のプレーヤーのセットやプロジェクトライブラリーの設定がすでに含まれた新しいプロジェクトを開始できます。たとえば、オーケストラのプロジェクトテンプレートに含まれるフルスコアレイアウトのページサイズは、室内楽アンサンブルよりも大きくなります。

Dorico Elements には、以下のプロジェクトテンプレートカテゴリーが用意されています。

バンド (Band)

ブラスバンドやピットバンドなど、主に木管楽器と金管楽器で構成されるアンサンブルです。

室内楽 (Chamber)

弦楽四重奏など、一般的に、プレーヤーが少数しかいない小編成のアンサンブルです。

合唱 (Choral)

無伴奏混声四部合唱など、人気の合唱編成などの声部を含むアンサンブルです。

空白 (Empty)

空白のプロジェクトテンプレートです。

ジャズ (Jazz)

ビッグバンドやジャズトリオなど、ジャズの演奏に一般的に使用される人気のアンサンブルです。

オーケストラ (Orchestral)

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

ソロ (Solo)

ソロオルガン、タブ譜付きのギター、リードシートなど、シングルプレーヤーまたはインストゥルメントのみを含むアンサンブルです。

関連リンク

[アンサンブルタイプによる大括弧でのグループ化 \(888 ページ\)](#)

[新規プロジェクトの開始 \(72 ページ\)](#)

[ページ形式設定 \(612 ページ\)](#)

[ページテンプレート \(662 ページ\)](#)

ファイルの読み込みと書き出し

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

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

関連リンク

[歌詞の書き出し \(1061 ページ\)](#)

[コメントの書き出し \(511 ページ\)](#)

[グラフィックファイルとしての書き出し \(598 ページ\)](#)

[レイアウトの印刷 \(594 ページ\)](#)

[プロジェクトの解析の書き出し \(111 ページ\)](#)

フローの読み込み

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

手順

1. 「**ファイル (File)**」 > 「**読み込み (Import)**」 > 「**フロー (Flows)**」を選択してエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
2. 読み込むフローのプロジェクトファイルの場所まで移動して選択します。
3. 「**開く (Open)**」をクリックして、最初に選択したプロジェクトの「**フローの読み込みオプション (Flow Import Options)**」ダイアログを開きます。
4. 「**フローの読み込みオプション (Flow Import Options)**」ダイアログの「**プレーヤーの処理方法 (Player handling)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **すべて新規のプレーヤーを作成 (Create All New Players)**
 - **可能な場合既存のプレーヤーとマージ (Merge with Existing Players Where Possible)**
5. 「**フローを読み込む (Import flows)**」リストで、読み込むフローそれぞれのチェックボックスをオンにします。

リスト最下部には「**すべて選択 (Select All)**」または「**選択を解除 (Select None)**」ボタンもあります。
6. 「**OK**」をクリックすると選択したフローが読み込まれ、ダイアログが閉じます。
7. また、フローの読み込みを行なうプロジェクトを複数選択した場合は、それぞれのプロジェクトに対し手順 4 から 6 を繰り返します。プロジェクトごとに「**フローの読み込みオプション (Flow Import Options)**」ダイアログが自動的に開きます。

結果

選択したフローがプロジェクトに読み込まれます。

- 「すべて新規のプレーヤーを作成 (Create All New Players)」を選択している場合、必要なだけの新規プレーヤーが各フローに追加されます。
- 「可能な場合既存のプレーヤーとマージ (Merge with Existing Players Where Possible)」を選択している場合、読み込まれたフローと既存のプロジェクト間で共通のプレーヤーはマージされます。たとえば、ピアノ 1 台からなるフローをピアノとヴィオラからなるプロジェクトに読み込んだ場合、読み込まれたフローは既存のピアノプレーヤーに追加されます。

補足

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

関連リンク

[プロジェクト/ファイルを開く \(73 ページ\)](#)

[フロー \(178 ページ\)](#)

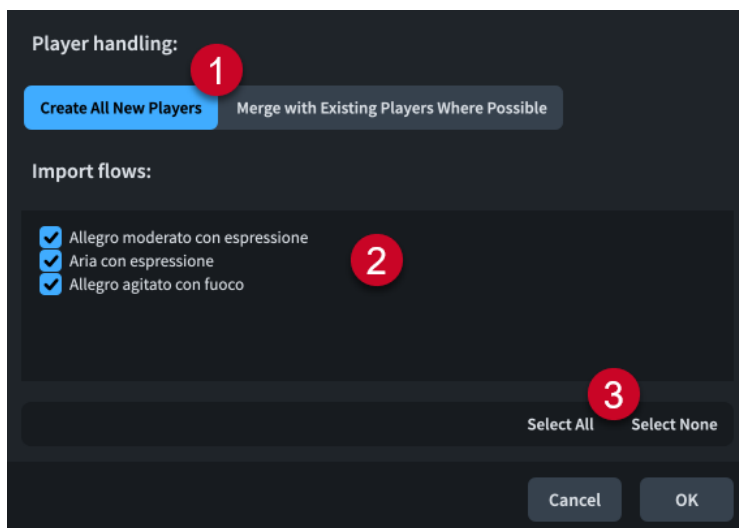
[プレーヤーの追加 \(129 ページ\)](#)

[フローにプレーヤーを割り当てる \(180 ページ\)](#)

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

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

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



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

1 プレーヤーの処理方法 (Player handling)

読み込んだフローをどのようにプレーヤーに割り当てるか指定できます。

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

2 フローを読み込む (Import flows)

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

3 選択オプション

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

フローの書き出し

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


補足

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

前提条件

書き出すフローにプロジェクト内のすべてのプレーヤーとレイアウト (楽譜のないプレーヤーも含む) を含めるには、「環境設定 (Preferences)」 > 「全般 (General)」 > 「ファイル (Files)」で「フローを書き出す際は除外されたプレーヤーおよびレイアウトを省く (Omit excluded players and layouts when exporting flows)」をオフにしておきます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「書き出し (Export)」 > 「フロー (Flows)」を選択して「フローを書き出し (Export Flows)」ダイアログを開きます。
2. 「選択したフローをそれぞれ別ファイルで書き出し (Export each selected flow as a separate file)」をオンまたはオフにします。
3. 「書き出しを行なうフローを選択 (Select flows to export)」リストで、書き出すフローに対応するチェックボックスをオンにします。
リスト最下部には「すべて選択 (Select All)」または「選択を解除 (Select None)」ボタンもあります。
4. 「レイアウトをそれぞれ別ファイルで書き出し (Export layouts as separate files)」のオン/オフを切り替えます。
5. 「レイアウトをそれぞれ別ファイルで書き出し (Export layouts as separate files)」をオンにした場合は、「書き出しを行なうレイアウトを選択 (Select layouts to export)」リストで書き出すレイアウトに対応するチェックボックスをオンにします。
リスト最下部には「すべて選択 (Select All)」または「選択を解除 (Select None)」ボタンもあります。
6. 「書き出し先 (Export to)」フィールドの横の「フォルダーを選択 (Choose Folder)」をクリックして、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
7. 保存先のフォルダーを探して選択します。
8. 「選択 (Choose)」をクリックして、「書き出し先 (Export to)」フィールドに新しいパスを指定します。
9. 「ファイル書き出し用フォルダーを作成 (Create folder for exported files)」をオン/オフにします。
10. 「OK」をクリックすると、選択したフローとレイアウトが書き出されてダイアログが閉じます。

関連リンク

[フロー \(178 ページ\)](#)

[MusicXML ファイルの書き出し \(85 ページ\)](#)

[MIDI の書き出し \(98 ページ\)](#)

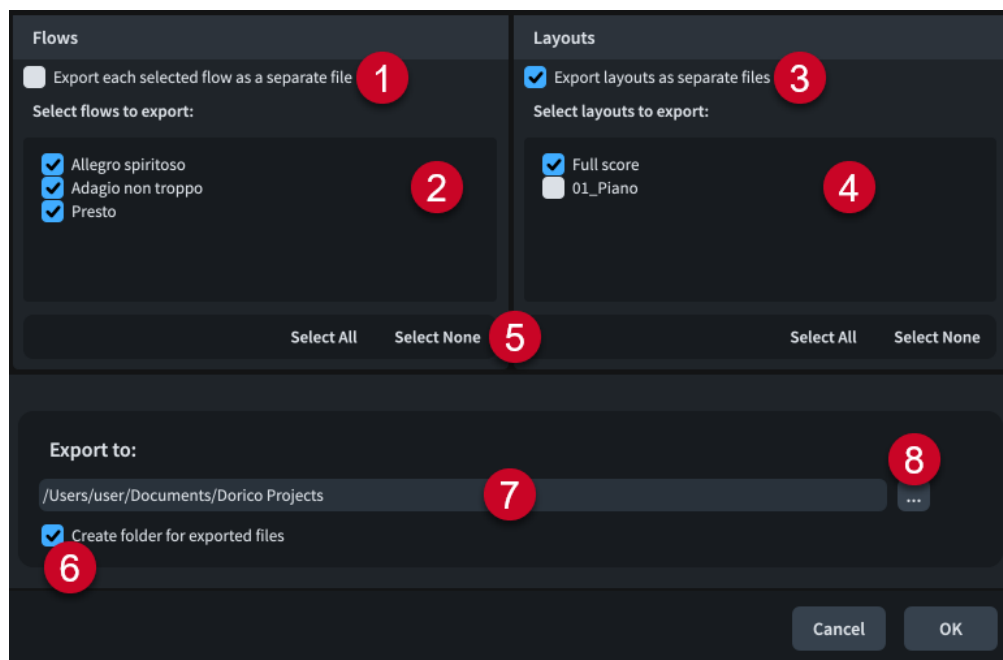
[テンポトラックの書き出し \(102 ページ\)](#)

[オーディオの書き出し \(103 ページ\)](#)

「フローを書き出し (Export Flows)」 ダイアログ

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

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



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

- 1 選択したフローをそれぞれ別ファイルで書き出し (Export each selected flow as a separate file)**
選択したフローすべてを 1 つのファイルに書き出すのではなく、各フローを個別のファイルに書き出すことができます。
- 2 書き出しを行なうフローを選択 (Select flows to export)**
プロジェクト内のすべてのフローのリストが表示されます。対応するチェックボックスをオンにしたフローは書き出しされます。
- 3 レイアウトをそれぞれ別ファイルで書き出し (Export layouts as separate files)**
プロジェクトの各レイアウトを 1 つのファイルではなく個別のファイルとして書き出すことができます。
- 4 書き出しを行なうレイアウトを選択 (Select layouts to export)**
プロジェクト内のすべてのレイアウトが表示されます。対応するチェックボックスをオンにしたレイアウトは書き出しされます。「レイアウトをそれぞれ別ファイルで書き出し (Export layouts as separate files)」をオンにした場合のみ、レイアウトを書き出すことができます。
- 5 選択オプション**
対応するリストのすべてのフロー/レイアウトの選択/選択解除ができます。たとえば、すべてのフローの選択を解除したあとに、書き出すフローのチェックボックスを 1 つだけ選択できます。

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

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

7 「書き出し先 (Export to)」 フィールド

書き出すフローの保存先が表示されます。

8 フォルダーを選択 (Choose Folder)

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

MusicXML ファイルの読み込み

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

前提条件

「環境設定 (Preferences)」の「MusicXML の読み込み (MusicXML Import)」ページで、MusicXML ファイルの読み込みに関する、ファイルに適切な環境設定を行なっておきます。

手順

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

結果

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

- MusicXML ファイルにページサイズ、余白、および譜表サイズの設定が含まれる場合、Dorico Elements はこれらの値を読み込みます。これらの値が含まれない場合は、ファイル内のインストゥルメント数に応じて Dorico Elements が適切な設定を作成します。
- 「**すべて新規のプレーヤーを作成 (Create All New Players)**」を選択している場合、それぞれの MusicXML ファイルの読み込みに必要なだけの新規プレーヤーが追加されます。
- 「**可能な場合既存のプレーヤーとマージ (Merge with Existing Players Where Possible)**」を選択している場合、読み込まれた MusicXML ファイルと既存のプロジェクト間で共通のプレーヤーはマージされます。たとえば、ピアノ 1 台からなる MusicXML ファイルをピアノとヴィオラからなるプロジェクトに読み込んだ場合、読み込まれた MusicXML ファイルは既存のピアノプレーヤーに追加されます。

ヒント

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

関連リンク

[「フローの読み込みオプション \(Flow Import Options\)」ダイアログ \(81 ページ\)](#)

[プロジェクト/ファイルを開く \(73 ページ\)](#)

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

[フローにプレーヤーを割り当てる \(180 ページ\)](#)

MusicXML ファイルから読み込まれた無音程打楽器

MusicXML では、無音程打楽器の楽譜はさまざまな方法で表現されます。どのデータを書き出すか、およびどのようにエンコードするかについて、楽譜作成アプリケーションによってそれぞれ方法が異なります。そのため、Dorico Elements に MusicXML を読み込んだときの結果にもかなりの差が生じます。

Dorico Elements はキットに含まれる各インストゥルメントを明確に識別し、動的に五線譜に組み込みます。他の楽譜作成アプリケーションとその MusicXML は、無音程打楽器の楽譜を異なる方法で表現します。たとえば、ドラムセットは実際にはピッチを持つ音符として五線譜上に記譜され、それぞれの譜表位置にどのインストゥルメントが対応するか識別するための注釈情報が追加されます。

このような方法の違いから、MusicXML による表現から Dorico Elements による表現に情報を移し替えることはときに困難であるため、Dorico Elements は読み込み結果の品質向上のためにヒューリスティクスを用います。

通常 Dorico Elements では、Sibelius および Finale から書き出された MusicXML ファイルのドラムセットのインストゥルメントは非常にきれいに読み込まれます。

たとえばスネアドラムは常に符尾が下向きの声部に記譜するなど、ドラムセットの声部の振り分けに一貫性がある場合は特に良い結果が出やすく、正しく読み込まれる見込みが高くなります。声部の振り分けが小節ごとに変わる場合、一部の音符が誤って識別されるか、まったく読み込まれていないかのいずれかである場合があります。

五線譜に記される他の種類の打楽器は、さらに多様な結果をもたらします。ほとんどの場合、Finale はどの打楽器がどの譜表位置にマッピングされるかの情報を含めませんが、Sibelius はこれを行いません。その結果、Dorico Elements が思ったとおりのインストゥルメントを選択しない場合もありますが、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを使用するとインストゥルメントを変更できます。

関連リンク

[「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(149 ページ\)](#)

[打楽器キット内のインストゥルメントの変更 \(155 ページ\)](#)

[打楽器キットへのインストゥルメントの追加 \(152 ページ\)](#)

[打楽器エディター \(696 ページ\)](#)

[MIDI の読み込み \(88 ページ\)](#)

MusicXML ファイルの書き出し


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

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「書き出し (Export)」 > 「MusicXML」を選択して、「MusicXML を書き出し (Export MusicXML)」ダイアログを開きます。

2. 以下のいずれかのファイル形式オプションを選択します。
 - 圧縮された XML ファイル (.mxml) を書き出し (Export compressed XML (.mxml))
 - 非圧縮の XML ファイル (.xml) を書き出し (Export uncompressed XML (.xml))
 3. 「書き出しを行なうフローを選択 (Select flows to export)」リストで、書き出すフローに対応するチェックボックスをオンにします。

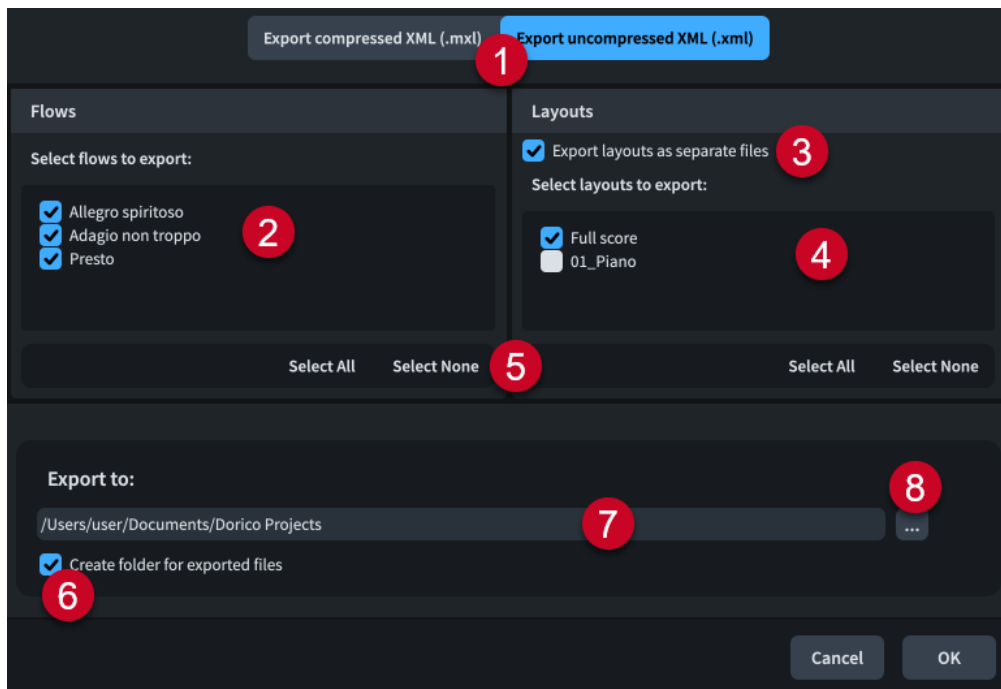
リスト最下部には「すべて選択 (Select All)」または「選択を解除 (Select None)」ボタンもあります。
 4. 「レイアウトをそれぞれ別ファイルで書き出し (Export layouts as separate files)」のオン/オフを切り替えます。
 5. 「レイアウトをそれぞれ別ファイルで書き出し (Export layouts as separate files)」をオンにした場合は、「書き出しを行なうレイアウトを選択 (Select layouts to export)」リストで書き出すレイアウトに対応するチェックボックスをオンにします。

リスト最下部には「すべて選択 (Select All)」または「選択を解除 (Select None)」ボタンもあります。
 6. 「書き出し先 (Export to)」フィールドの横の「フォルダーを選択 (Choose Folder)」をクリックして、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
 7. 保存先のフォルダーを探して選択します。
 8. 「選択 (Choose)」をクリックして、「書き出し先 (Export to)」フィールドに新しいパスを指定します。
 9. 「ファイル書き出し用フォルダーを作成 (Create folder for exported files)」をオン/オフにします。
 10. 「OK」をクリックすると、選択したフロー/レイアウトが MusicXML ファイルとして書き出され、ダイアログが閉じます。
-

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

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

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



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

1 ファイル形式オプション

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

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

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

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

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

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

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

5 選択オプション

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

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

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

7 「書き出し先 (Export to)」フィールド

書き出すファイルの保存先が表示されます。

8 フォルダーを選択 (Choose Folder)

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

MIDI の読み込み

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

手順

1. 「**ファイル (File)**」 > 「**読み込み (Import)**」 > 「**MIDI**」を選択してエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
2. 読み込む MIDI ファイルを探して選択します。
3. 「**開く (Open)**」をクリックして、最初に選択した MIDI ファイルのための「**MIDI インポートオプション (MIDI Import Options)**」ダイアログを開きます。
4. 必要に応じて設定を変更します。
たとえば、トラックの演奏技法の変更、特定のプレーヤーへのトラックの割り当て、クオンタイズオプションのカスタマイズなどを行なえます。
5. 「**OK**」をクリックすると、「**MIDI インポートオプション (MIDI Import Options)**」ダイアログが閉じて、最初に選択した MIDI ファイルが読み込まれます。
6. また、複数の MIDI ファイルを選択した場合は、必要に応じて各ファイルに手順 4 から 5 を繰り返します。ファイルごとに「**MIDI インポートオプション (MIDI Import Options)**」ダイアログが自動的に開きます。

結果

設定に応じて、選択した MIDI ファイルがプロジェクトに読み込まれます。Dorico Elements は読み込まれた MIDI ノートに対して、正しい異名同音を生成するアルゴリズムを使用します。

MIDI ファイルにマーカーが含まれている場合は、それらも読み込まれます。MIDI ファイルに SMPTE オフセット値が設定されている場合は、その値がフローの開始位置のタイムコード位置の設定に使用されます。

ヒント

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

関連リンク

[プロジェクト/ファイルを開く \(73 ページ\)](#)

[音符の再クオンタイズ \(278 ページ\)](#)

[MIDI 録音/インポートでのサスティンペダルコントローラー設定の変更 \(281 ページ\)](#)

[フローにプレーヤーを割り当てる \(180 ページ\)](#)

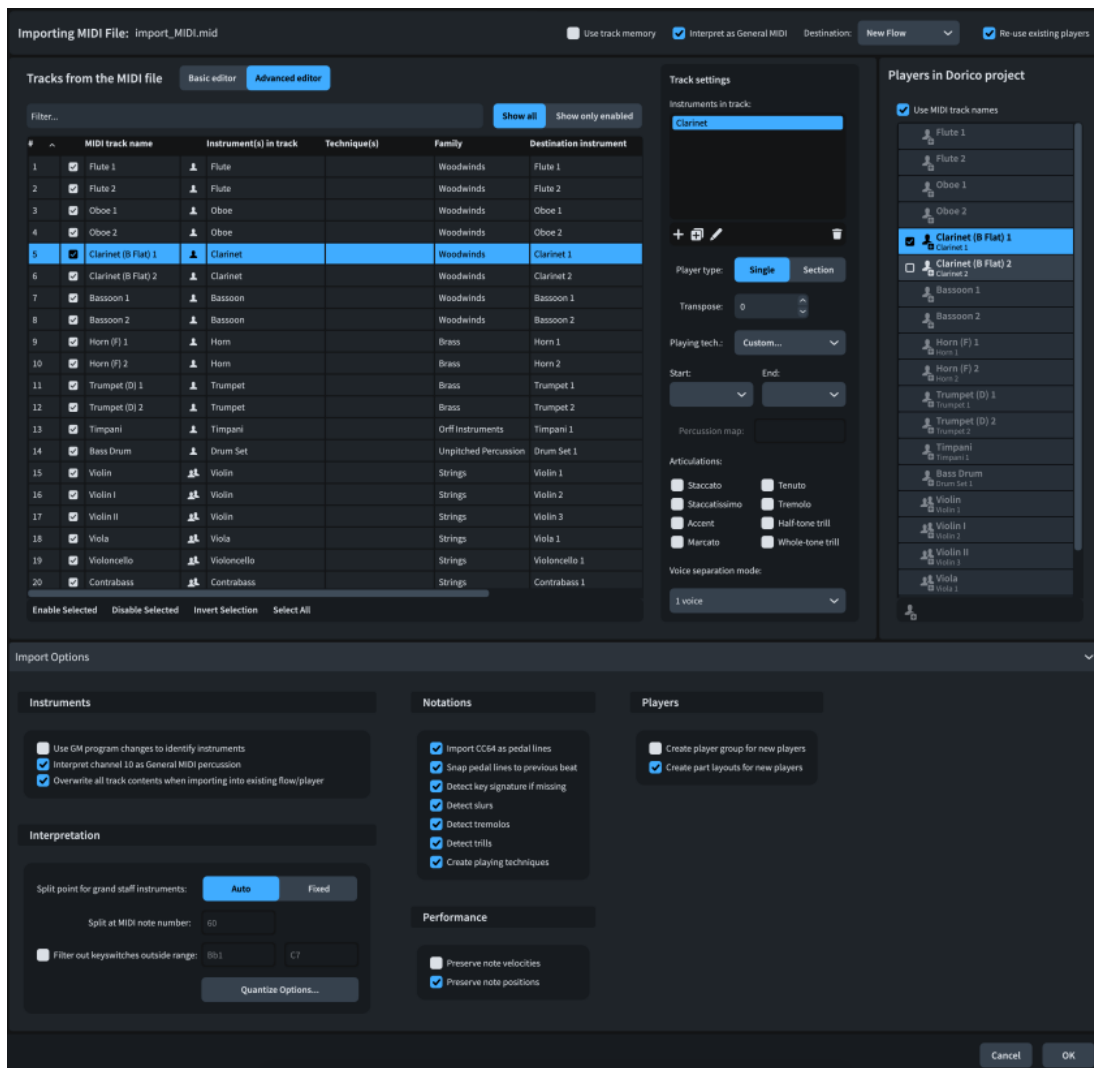
「MIDI インポートオプション (MIDI Import Options)」ダイアログ

「**MIDI インポートオプション (MIDI Import Options)**」ダイアログでは、MIDI ファイルを読み込んだり開いたりする際に、MIDI データを Dorico プロジェクトに変換するために Dorico Elements が使用する設定をカスタマイズできます。

MIDI インポートの設定はトラックメモリーに保存され、同様のトラックを含む MIDI ファイルを次に開いたり読み込んだりした際に設定を自動的に再利用できます。

「**MIDI インポートオプション (MIDI Import Options)**」ダイアログを開くには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 「ファイル (File)」 > 「読み込み (Import)」 > 「MIDI」 を選択し、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) から MIDI ファイルを読み込みます。
- 「ファイル (File)」 > 「開く (Open)」 を選択し、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) から MIDI ファイルを開きます。



「MIDI インポートオプション (MIDI Import Options)」ダイアログの上部には以下のオプションがあります。

インポートする MIDI ファイル (Importing MIDI File)

インポートする、または開く MIDI ファイルのファイル名が表示されます。

トラックメモリーを使用 (Use track memory)

トラックメモリーの設定を現在の MIDI ファイルに適用したり、現在の MIDI ファイルの設定をトラックメモリーに保存して、それ以降にトラック名が同じ MIDI ファイルを読み込む/開く際に再利用したりできます。

General MIDI ファイルとして読み込み (Interpret as General MIDI)

トラック開始位置の MIDI プログラムチェンジを使用してインストゥルメントタイプを判断できるようにします。たとえば、10 チャンネルを使用するトラックを、General MIDI ドラムセットを使用する無音程打楽器を含むトラックとして識別できます。

General MIDI 規格に準拠していない MIDI ファイルについてはこのオプションをオフにすることをおすすめします。

出力先 (Destination)

MIDI ファイルの読み込み先となるフローを選択できます。MIDI は新規フローとして読み込むか、プロジェクト内の既存のフローに読み込んで、既存のフロー内の特定のトラックを上書きするなどできます。これは MIDI ファイルを読み込む場合にのみ使用できます。

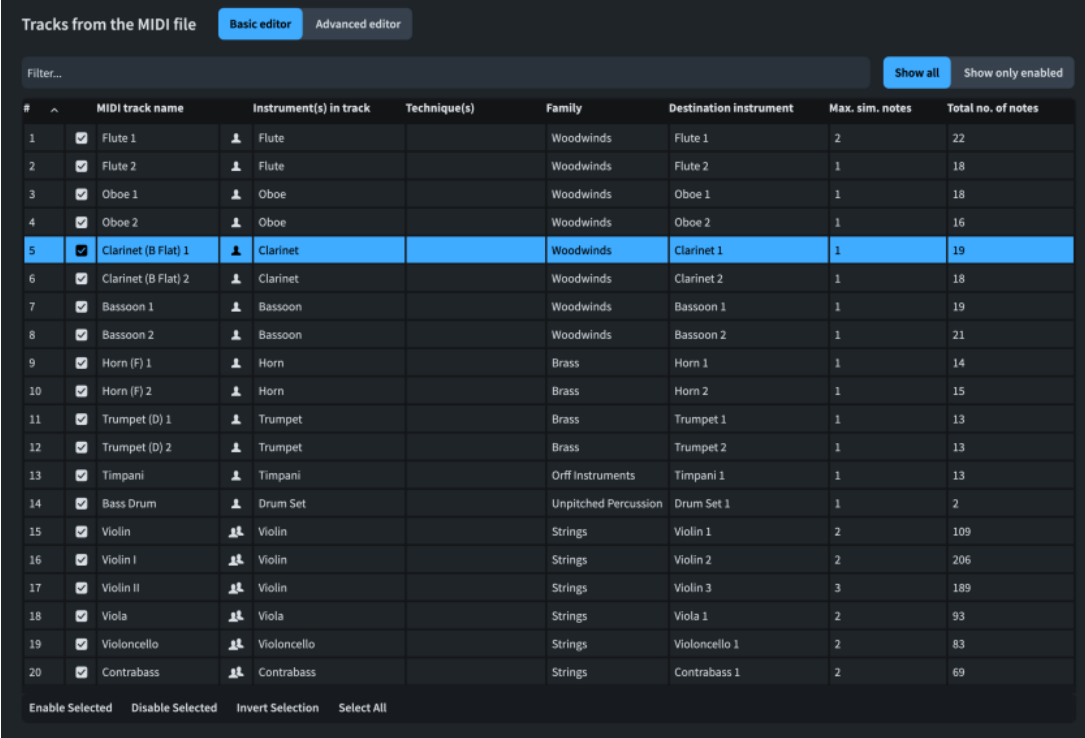
既存のプレーヤーを再使用 (Re-use existing players)

MIDI ファイル内のトラックをどのプレーヤーに割り当てるかを指定できます。これは MIDI ファイルを読み込む場合にのみ使用できます。

- オンにすると、「**インポートオプション (Import Options)**」セクションの「**既存のフロー/プレーヤーに読み込む際はトラックの内容をすべて上書き (Overwrite all track contents when importing into existing flow/player)**」の設定に応じて、読み込まれた MIDI ファイルのトラックがプロジェクト内の既存のプレーヤーにマージされるか、それらを上書きします。
- オフにすると、トラックは新規プレーヤーとして読み込まれます。

MIDI ファイルからのトラック (Tracks from the MIDI file)

読み込んだ、または開いた MIDI ファイルのすべてのトラックが表形式で表示されます。トラックの読み込みを有効/無効にしたり、プレーヤータイプ、インストゥルメント、演奏技法を変更したりできます。



#	^	MIDI track name	Instrument(s) in track	Technique(s)	Family	Destination instrument	Max. sim. notes	Total no. of notes
1	<input checked="" type="checkbox"/>	Flute 1	Flute		Woodwinds	Flute 1	2	22
2	<input checked="" type="checkbox"/>	Flute 2	Flute		Woodwinds	Flute 2	1	18
3	<input checked="" type="checkbox"/>	Oboe 1	Oboe		Woodwinds	Oboe 1	1	18
4	<input checked="" type="checkbox"/>	Oboe 2	Oboe		Woodwinds	Oboe 2	1	16
5	<input checked="" type="checkbox"/>	Clarinet (B Flat) 1	Clarinet		Woodwinds	Clarinet 1	1	19
6	<input checked="" type="checkbox"/>	Clarinet (B Flat) 2	Clarinet		Woodwinds	Clarinet 2	1	18
7	<input checked="" type="checkbox"/>	Bassoon 1	Bassoon		Woodwinds	Bassoon 1	1	19
8	<input checked="" type="checkbox"/>	Bassoon 2	Bassoon		Woodwinds	Bassoon 2	1	21
9	<input checked="" type="checkbox"/>	Horn (F) 1	Horn		Brass	Horn 1	1	14
10	<input checked="" type="checkbox"/>	Horn (F) 2	Horn		Brass	Horn 2	1	15
11	<input checked="" type="checkbox"/>	Trumpet (D) 1	Trumpet		Brass	Trumpet 1	1	13
12	<input checked="" type="checkbox"/>	Trumpet (D) 2	Trumpet		Brass	Trumpet 2	1	13
13	<input checked="" type="checkbox"/>	Timpani	Timpani		Orff Instruments	Timpani 1	1	13
14	<input checked="" type="checkbox"/>	Bass Drum	Drum Set		Unpitched Percussion	Drum Set 1	1	2
15	<input checked="" type="checkbox"/>	Violin	Violin		Strings	Violin 1	2	109
16	<input checked="" type="checkbox"/>	Violin I	Violin		Strings	Violin 2	2	206
17	<input checked="" type="checkbox"/>	Violin II	Violin		Strings	Violin 3	3	189
18	<input checked="" type="checkbox"/>	Viola	Viola		Strings	Viola 1	2	93
19	<input checked="" type="checkbox"/>	Violoncello	Violoncello		Strings	Violoncello 1	2	83
20	<input checked="" type="checkbox"/>	Contrabass	Contrabass		Strings	Contrabass 1	2	69

表の上部には、以下のフィルターコントロールがあります。

- 「**フィルター (Filter)**」フィールド: 名前、インストゥルメント、ファミリーでトラックをフィルタリングできます。
- **トラックの表示**: すべてのトラックを表示するか、読み込みできるトラックのみを表示するかを選択できます。

この表には以下のコラムがあります。

- **#**: トラック番号が表示されます。
- **チェックボックス**: トラックの読み込みを有効/無効にできます。

- **MIDIトラック名 (MIDI track name):** MIDI ファイル内のトラック名が表示されます。
- **プレーヤータイプ:** トラックのプレーヤータイプが表示されます。アイコンをダブルクリックしてプレーヤータイプを変更できます。アイコンには、以下のオプションの中から現在のプレーヤータイプが表示されます。
 - シングルプレーヤー 
 - セクションプレーヤー 
- **トラック内のインストゥルメント (Instrument(s) in track):** そのトラックの識別されたインストゥルメントが表示されます。インストゥルメントを変更するには、フィールドをダブルクリックして表示されるインストゥルメントピッカーでインストゥルメントを選択します。1つのトラックに複数のインストゥルメントが必要な場合は、アドバンスドエディターのオプションを使用します。
- **演奏技法 (Technique(s)):** そのトラックの識別された演奏技法が表示されます。演奏技法を変更するには、フィールドをダブルクリックしてメニューから演奏技法を選択します。1つのトラックに複数の演奏技法が必要な場合は、アドバンスドエディターのオプションを使用します。

ヒント

- 「**インポートオプション (Import Options)**」セクションで「**スラーを検出 (Detect slurs)**」がオンになっている場合はスラーが自動的に作成されるため、ナチュラルやレガートの演奏技法を指定する必要はありません。
- 「**インポートオプション (Import Options)**」セクションで「**演奏技法を作成 (Create playing techniques)**」がオンになっている場合は、楽譜内の必要な位置に対応する演奏技法が自動的に入力されます。

- **ファミリー (Family):** トラックのインストゥルメントファミリーが表示されます。複数のインストゥルメントが割り当てられているトラックについては、最初のインストゥルメントのファミリーが表示されます。
- **目標インストゥルメント (Destination Instrument):** トラックが割り当てられるプロジェクト内のインストゥルメントが表示されます。目標インストゥルメントを変更するには、フィールドをダブルクリックしてメニューからインストゥルメントを選択します。たとえば、複数のトラックを同じインストゥルメントに割り当てる場合などに行ないます。
- **最大同時音符数 (Max. sim. notes):** トラック内で同時に発音される音符の数が表示されます。これは、各トラックが1つのインストゥルメント、複数のインストゥルメント、あるいは大譜表を用いるインストゥルメントのいずれを表わしているかを識別するのに役立ちます。
- **合計音符数 (Total no. of notes):** トラック内の音符の総数が表示されます。音符が含まれていないトラックは読み込む必要がないかもしれません。

ヒント

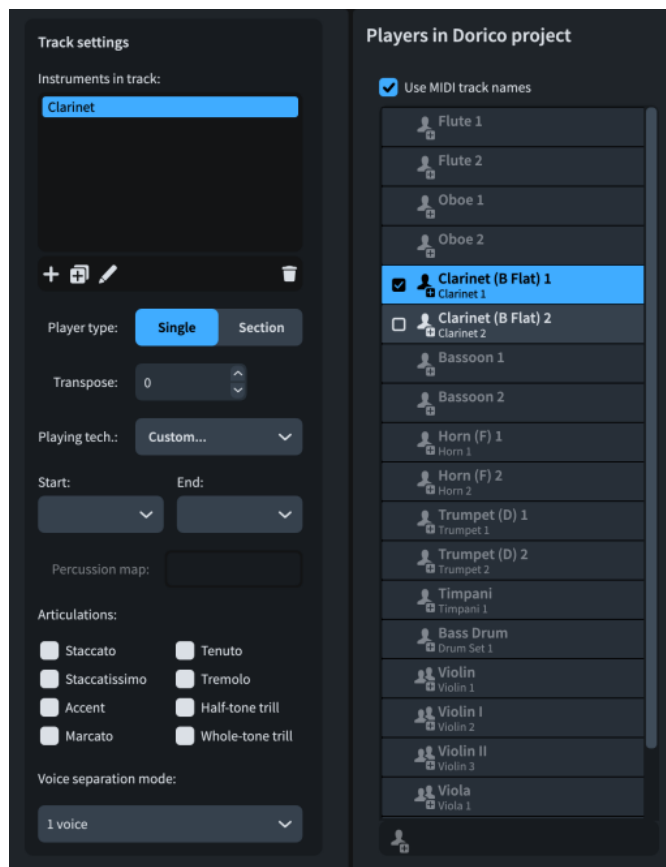
各列の見出しをクリックすると並び順を変更できます。

表の最下部のアクションバーには以下のオプションがあります。

- **選択を有効化 (Enable Selected):** 選択したトラックの読み込みを有効にします。
- **選択を無効化 (Disable Selected):** 選択したトラックの読み込みを無効にします。
- **選択を反転 (Invert Selection):** 選択を入れ替え、それまで選択されていなかったすべてのトラックを含めます。
- **すべて選択 (Select All):** すべてのトラックを選択します。

「アドバンスドエディター (Advanced editor)」 オプション

選択したトラックをプロジェクト内のプレーヤーにどのようにマッピングするかを制御できる詳細なオプションが用意されています。



「アドバンスドエディター (Advanced editor)」 オプションは、以下のセクションに分かれています。




トラック設定 (Track settings)


「MIDI ファイルからのトラック (Tracks from the MIDI file)」の表で選択したトラック内のインストゥルメントのリストが表示され、トラックをどのように解釈するかについての詳細を確認したり変更したりできます。

- 「**トラック内のインストゥルメント (Instruments in track)**」リスト: 選択したトラック内のすべてのインストゥルメントが表示され、それらを変更できます。たとえば、ホルンのアンサンプルトラックの「**最大同時音符数 (Max. sim. notes)**」に合わせて十分なホルンのインストゥルメントを追加し、各インストゥルメントが一度に1つの音だけを演奏するようにできます。

たとえば、ピッコロにはフルートよりも高い音を割り当てるなど、和音はトラック内の各インストゥルメントに分割されます。

リストの最下部のアクションバーには以下のオプションがあります。

- **インストゥルメントを追加 (Add Instrument)** : インストゥルメントピッカーが開き、トラックに新しいインストゥルメントを追加できます。
- **インストゥルメントを複製 (Duplicate Instrument)** : 選択したインストゥルメントを複製します。
- **インストゥルメントを変更 (Change Instrument)** : インストゥルメントピッカーが開き、選択したインストゥルメントを変更できます。



- **インストゥルメントを削除 (Delete Instrument)** : 選択したインストゥルメントを削除します。
- **プレーヤータイプ (Player type)**: トラックのプレーヤータイプを選択できます。
- **移調 (Transpose)**: トラックを指定した数の半ステップ (半音) 分移調できます。
- **演奏技法 (Playing tech.)**: 異なる演奏技法を表わす複数のトラックを同じプレーヤーに割り当てる場合などに、トラックの演奏技法を選択できます。
 - **開始 (Start)**: トラックの開始位置で使用される演奏技法。
 - **終了 (End)**: トラックの終了位置で使用される演奏技法。

たとえば、MIDI ファイル内の 2 つのトラックを使用してピチカートとアルコを切り替えるバイオリンパートの場合、「**ピチカート/アルコ (Pizzicato/Arco)**」を選択すると、pizz. と arco の演奏技法が適切な位置に自動的に入力されます。

- **パーカッションマップ (Percussion map)**: トラックのパーカッションマップを選択できます。打楽器キットにのみ使用できます。
- **アーティキュレーション (Articulations)**: トラック内のすべての音符に入力するアーティキュレーションを選択できます。
- **声部分割モード (Voice separation mode)**: 和音を声部にどのように割り当てるかを選択できます。トラックを 1 つのインストゥルメントにマッピングする場合のみ使用できます。1 つのトラックを複数のインストゥルメントに、または複数のトラックを 1 人のプレーヤーにマッピングする場合は、音符が声部に自動的に割り当てられます。
 - **1 声部 (1 voice)**: トラック内のすべての楽譜が同じ声部に割り当てられます。
 - **2 声部 (自動) (2 voice (auto))**: トラック内の楽譜が同じ譜表の 2 つの声部に割り当てられます。
 - **2 声部 (固定スプリットポイント) (2 voice (fixed split point))**: トラック内の楽譜が、「**インポートオプション (Import Options)**」セクションで設定したスプリットポイントを使用して、それぞれの譜表にある 2 つの声部に割り当てられます。
 - **2 声部 (エクスプロード) (2 voice (explode))**: トラック内の楽譜が、それぞれの譜表にある 2 つの声部に割り当てられます。このオプションはフレット楽器に使用すると効果的です。
 - **4 声部キーボード (自動) (4 voice keyboard (auto))**: トラック内の楽譜は、2 つの譜表をまたいで 4 つの声部に割り当てられます。低音部や内部和音のあるメロディーなど、一般的なキーボードテクスチャーを自動的に検出できるため、このオプションは大譜表を用いる楽器に使用することをおすすめします。

Dorico プロジェクト内のプレーヤー (Players in Dorico project)

プロジェクト内の既存のプレーヤーや読み込んだ MIDI ファイルに必要な新しいプレーヤーなど、トラックが割り当てられるプロジェクト内のプレーヤーのリストが表示されます。各プレーヤーのアイコンは、新しいプレーヤーかどうか、および以下のプレーヤータイプのいずれであるかを示しています。


- シングルプレーヤー 
- セクションプレーヤー 

「**トラック設定 (Track settings)**」セクションの「**トラック内のインストゥルメント (Instruments in track)**」リストでインストゥルメントを選択すると、「**Dorico プロジェクト内のプレーヤー (Players in Dorico project)**」リストで現在割り当てられているプレーヤーが強調表示されます。

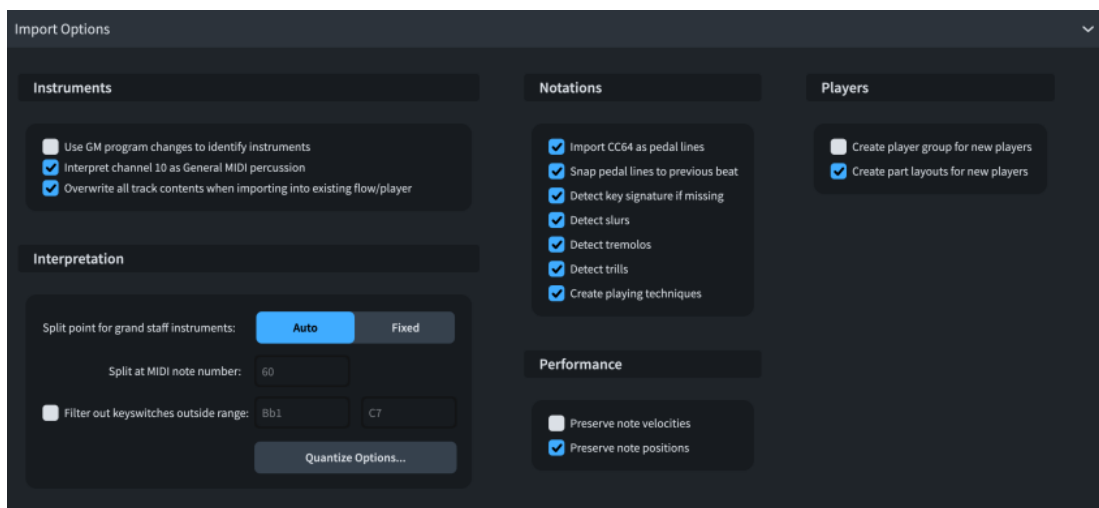
リスト内のプレーヤーをクリックすると、使用できる別のプレーヤーにインストゥルメントを割り当てることができます。使用できるのは、タイプが同じで同じインストゥルメントが割り当てられたプレーヤーのみです。たとえば、複数のトラックが同じインストゥルメント

による異なる演奏技法を表わしている場合、それらすべてを同じプレーヤーに割り当てることができません。

新しいプレーヤーに割り当てられているインストゥルメントがない場合、そのプレーヤーは自動的に削除されます。

- 「**MIDI トラック名を使用 (Use MIDI track names)**」をオンにすると、プレーヤー名に MIDI トラック名を使用できます。
- 「**トラックに新規プレーヤーを追加 (Add new player for track)**」を使用すると、選択したインストゥルメントを新しいプレーヤーに割り当てることができます。これは、同じプレーヤーに複数のインストゥルメントを割り当てている場合のみ使用できます。

インポートオプション (Import Options)



「インポートオプション (Import Options)」セクションには以下のサブセクションがあります。

インストゥルメント (Instruments)

読み込んだ MIDI ファイルのインストゥルメントをどのように識別して処理するかを指定するオプションが含まれています。

- **インストゥルメントの識別に GM プログラムチェンジを使用 (Use GM program changes to identify instruments):** インストゥルメントの識別に MIDI プログラムチェンジとトラック名のどちらを使用するかを設定できます。
- **10 チャンネルは General MIDI パーカッションとして読み込み (Interpret channel 10 as General MIDI percussion):** 10 チャンネルを使用したトラックを General MIDI ドラムセット規格に準拠したものとして解釈するかどうかを設定できます。
- **既存のフロー/プレーヤーに読み込む際はトラックの内容をすべて上書き (Overwrite all track contents when importing into existing flow/player):** オンにすると、読み込み先プレーヤーに属する既存のすべての楽譜が読み込んだトラックによって上書きされます。オフにすると、読み込んだトラックは、読み込み先プレーヤーに属する既存の楽譜にマージされます。これは、既存のフローに MIDI を読み込む場合にのみ適用されます。

解釈 (Interpretation)

読み込んだ MIDI ファイルのキースイッチと鍵盤楽器の楽譜をどのように解釈するかを指定するオプションが含まれています。

- **大譜表を用いる楽器のスプリットポイント (Split point for grand staff instruments):** 大譜表を用いる楽器の各譜表に音符をどのように割り当てるかを変更できます。
 - **自動 (Auto):** 楽譜の前後関係に従ってスプリットポイントを自動的に決定します。

- **固定 (Fixed):** 設定したスプリットポイントを使用します。
- **この MIDI ノート番号でスプリット (Split at MIDI note number):** MIDI ノート番号を設定し、その位置で音符を分割して各譜表に割り当てることができます。これは、「**大譜表を用いる楽器のスプリットポイント (Split point for grand staff instruments)**」に「**固定 (Fixed)**」を選択した場合のみ使用できます。
- **範囲外のキースイッチを除外 (Filter out key switches outside range):** MIDI ファイル内の音符に使用されているピッチの範囲を設定できます。設定した範囲よりも高い/低い音符は除外されます。
- 「**クオンタイズオプション (Quantize Options)**」: クオンタイズオプションをカスタマイズできる「**MIDI クオンタイズオプション (MIDI Quantize Options)**」ダイアログを開きます。

補足

「**環境設定 (Preferences)**」 > 「**再生 (Play)**」 > 「**クオンタイズ (Quantization)**」と「**MIDI クオンタイズオプション (MIDI Quantize Options)**」ダイアログのクオンタイズオプションはリンクされています。

記譜 (Notations)

ペダル線やスラーなど、読み込んだ MIDI ファイルの記譜の処理方法と検出方法を指定するオプションが含まれています。

補足

- 「**環境設定 (Preferences)**」 > 「**再生 (Play)**」 > 「**録音 (Recording)**」と「**MIDI インポートオプション (MIDI Import Options)**」ダイアログの記譜設定はリンクされています。
 - 「**調号がない場合は検出 (Detect key signature if missing)**」をオンにすると、フローの開始位置に単一の調号が自動的に作成されます。このオプションは、変調がなく、調性の中心音がはっきりした楽譜に最も適しています。
-

演奏 (Performance)

MIDI ファイルにおけるオリジナルの演奏を、再生のためにどれだけ保存するかを指定するオプションが含まれています。これは読み込まれた MIDI ノートの記譜方法に影響するものではありません。それについてはクオンタイズオプションにより制御されます。

補足

「**環境設定 (Preferences)**」 > 「**再生 (Play)**」 > 「**録音 (Recording)**」と「**MIDI インポートオプション (MIDI Import Options)**」ダイアログの演奏設定はリンクされています。

プレーヤー (Players)

プレーヤーとレイアウトの処理方法を指定するオプションが含まれています。

たとえば、オーケストレーションのために MIDI ファイルを既存のプロジェクトに読み込む場合、追加のパートレイアウトを作成することなく、プレーヤーをそれぞれのプレーヤーグループに読み込むことができます。

関連リンク

[MIDI 録音/インポートでのサスティンペダルコントローラー設定の変更](#) (281 ページ)

[MusicXML ファイルから読み込まれた無音程打楽器](#) (85 ページ)

[動作のタイプ](#) (796 ページ)

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

[プレーヤーグループ](#) (174 ページ)

[プレーヤー](#) (128 ページ)

[インストゥルメント](#) (136 ページ)

- [レイアウト \(181 ページ\)](#)
- [インストゥルメントピッカー \(117 ページ\)](#)
- [演奏技法 \(1210 ページ\)](#)
- [ペダル線 \(1191 ページ\)](#)
- [調号 \(1046 ページ\)](#)
- [スラー \(1314 ページ\)](#)
- [トレモロ \(1431 ページ\)](#)
- [トリル \(1122 ページ\)](#)
- [連符 \(1439 ページ\)](#)
- [装飾音符 \(1029 ページ\)](#)

クオンタイズオプション

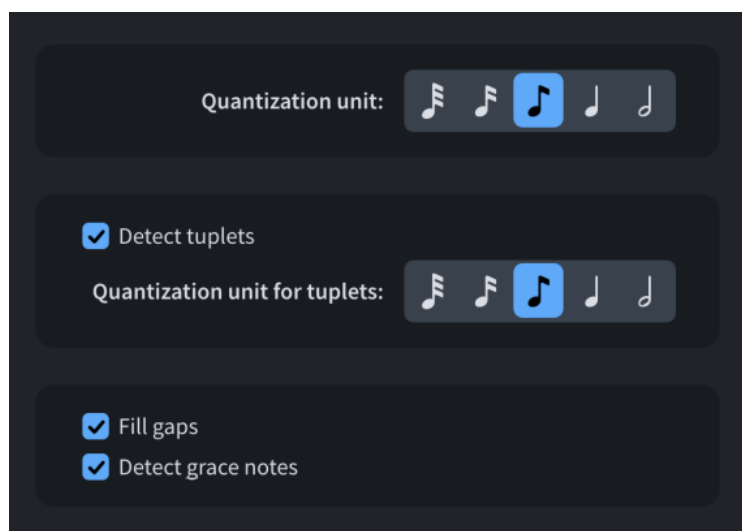
クオンタイズオプションを使用すると、MIDI ファイルの読み込み、MIDI 録音を使用した音符の入力、または音符の再クオンタイズを行なう際に適用するクオンタイズをカスタマイズできます。

以下のいずれかの操作を行なって、使用できるクオンタイズオプションにアクセスできます。

- 「環境設定 (Preferences)」 > 「再生 (Play)」 > 「クオンタイズ (Quantization)」。
- 「MIDI インポートオプション (MIDI Import Options)」ダイアログで、「インポートオプション (Import Options)」セクションの「クオンタイズオプション (Quantize Options)」をクリックします。
- 楽譜領域で 1 つ以上の音符を選択しているときに、「編集 (Edit)」 > 「再クオンタイズ (Requantize)」を選択します。

補足

「環境設定 (Preferences)」 > 「再生 (Play)」 > 「クオンタイズ (Quantization)」と「MIDI クオンタイズオプション (MIDI Quantize Options)」ダイアログのクオンタイズオプションはリンクされています。



以下のクオンタイズオプションを使用できます。

クオンタイズの単位 (Quantization unit)

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

連符を検出 (Detect tuplets)

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

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

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

間隔を埋める (Fill gaps)

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

装飾音符を検出 (Detect grace notes)

Dorico Elements に装飾音符を解釈させるかどうか指定できます。オフにすると、装飾音符は標準の音符に変換されます。

関連リンク

[MIDI 録音 \(275 ページ\)](#)

[音符の再クオンタイズ \(278 ページ\)](#)

[連符 \(1439 ページ\)](#)

[装飾音符 \(1029 ページ\)](#)


Groove Agent SE からドラムセットパターンを読み込む

記譜されたパートレイアウトにパターンを含めたい場合などに、Groove Agent SE パターンをドラムセットトラックに読み込み、音符として表示できます。

前提条件

- プロジェクトにドラムセットを追加しておきます。
- Groove Agent SE のエンドポイントにドラムセットを割り当てておきます。
ドラムセットに Groove Agent SE を自動的にロードする再生テンプレートを適用するか、Groove Agent SE を手動でロードしてドラムセットを任意のエンドポイントに割り当てることができません。

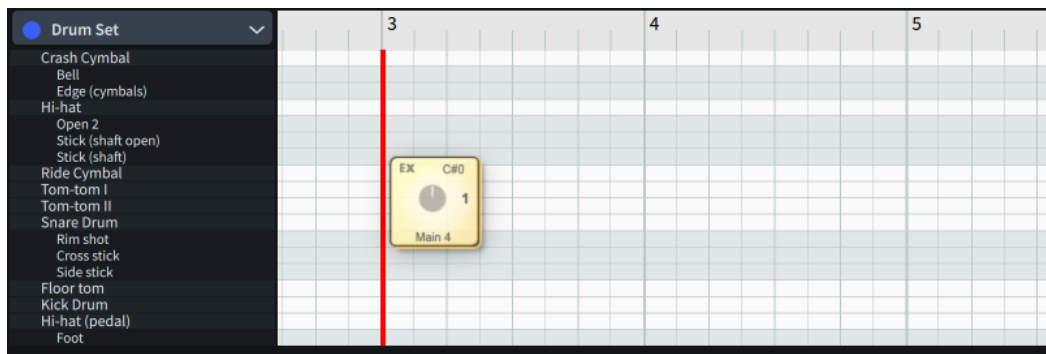
手順

- 再生モードで、トラック概要にあるドラムセットトラックを選択します。
- トラックインスペクターの「**ルーティング (Routing)**」セクションで、「**インストゥルメントを編集 (Edit Instrument)**」をクリックして Groove Agent SE ウィンドウを開きます。
- パッドセクションの上部で、「**Pattern**」を選択してパターンパッドを表示します。
- 使用するパターンをクリックして、以下のいずれかの場所にドラッグします。
 - 再生モードのトラック概要
 - キーエディターの打楽器エディター

ヒント

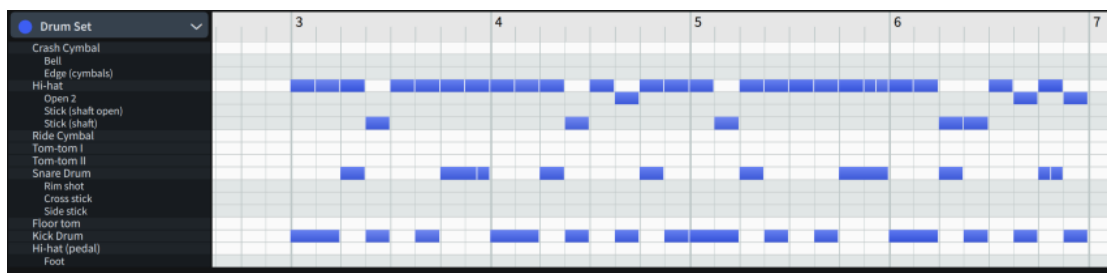
パターンパッドをクリックしたままにすると、パターンをプレビューできます。

挿入ラインはパターンが始まる場所を示します。



結果

選択したパターンの音符が対応するドラムセットに読み込まれます。これらはトラック概要、打楽器エディター、音符の譜表に通常の音符と同じように表示されます。



ヒント

Groove Agent SE の詳細については、Groove Agent SE のユーザーマニュアルを参照してください。

関連リンク

- [打楽器キットとドラムセット \(148 ページ\)](#)
- [再生モードのプロジェクトウィンドウ \(531 ページ\)](#)
- [打楽器エディター \(696 ページ\)](#)
- [再生テンプレート \(572 ページ\)](#)
- [VST/MIDI インストゥルメントを手動でロードする \(540 ページ\)](#)
- [MIDI トリガー領域 \(587 ページ\)](#)
- [ミドルCのナンバリング変換を変更する \(51 ページ\)](#)

MIDI の書き出し

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

前提条件

- MIDI を書き出すプレーヤーを含むレイアウトを楽譜領域で開いておきます。
- 現在のプロジェクトで再生を有効にしておきます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「書き出し (Export)」 > 「MIDI」 を選択して 「MIDI を書き出し (Export MIDI)」 ダイアログを開きます。
2. 「書き出しを行なうフローを選択 (Select flows to export)」 リストで、書き出すフローに対応するチェックボックスをオンにします。

リスト最下部には「すべて選択 (Select All)」または「選択を解除 (Select None)」ボタンもあります。

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

結果

選択したフローが MIDI ファイルとして書き出されます。このファイルには、楽譜領域で開いているレイアウトに割り当てられているすべてのプレーヤーの MIDI が含まれています。

関連リンク

[再生の有効化/無効化 \(554 ページ\)](#)

[レイアウトの切り替え \(43 ページ\)](#)

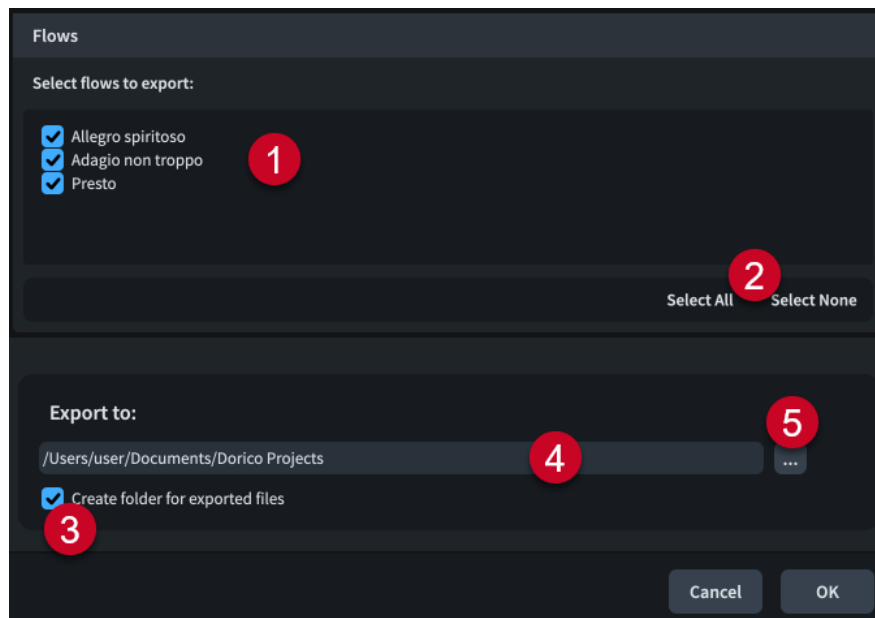
[新規タブを開く \(45 ページ\)](#)

[レイアウトへのプレーヤーの割り当て \(184 ページ\)](#)

「MIDI を書き出し (Export MIDI)」 ダイアログ

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

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



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

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

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

2 選択オプション

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

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

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

4 「書き出し先 (Export to)」フィールド

書き出すファイルの保存先が表示されます。

5 フォルダーを選択 (Choose Folder)

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

テンポトラックの読み込み

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

手順

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

結果

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

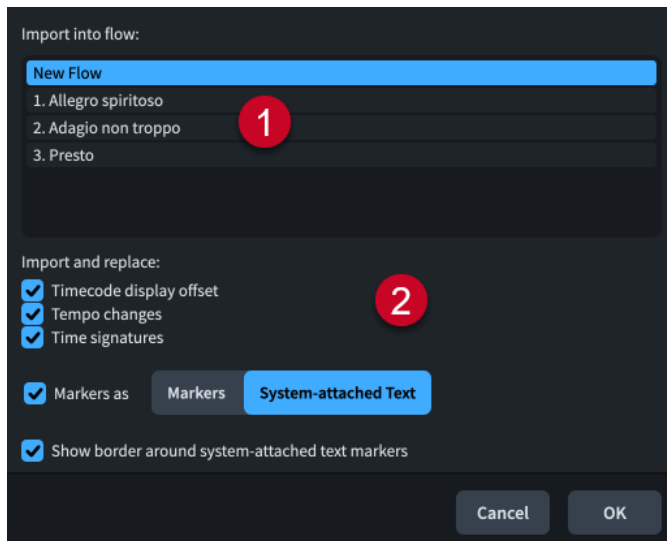
関連リンク

[フロー](#) (178 ページ)

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

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

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



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

1 読み込み先のフロー (Import into flow)

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

補足

テンポトラックは一度に1つのフローにしか読み込めません。

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

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

- 「タイムコード表示のオフセット (Timecode display offset)」は、フローの開始位置の初期タイムコードポジションを設定します。
- 「テンポ変更 (Tempo changes)」は、フロー中のすべての即時テンポ変更および段階的テンポ変更を MIDI ファイルからのテンポ変更置き換えます。
- 「拍子記号 (Time signatures)」は、フロー中のすべての拍子記号を MIDI ファイルからの拍子記号に置き換えます。
- 「マーカー (Markers as)」は、MIDI ファイルからのすべてのマーカーを「マーカー (Markers)」か「組段に付くテキスト (System-attached Text)」のいずれかとしてフローに追加します。
マーカーを「マーカー (Markers)」として読み込むと、フローの既存のマーカーはすべて MIDI ファイルからのマーカーに置き換えられます。一方、マーカーを「組段に付くテキスト (System-attached Text)」として読み込むと、既存のマーカーまたは組段に付くテキストアイテムは置き換えられません。
- 「組段に付くテキストマーカーの周りに境界線を表示 (Show border around system-attached text markers)」をオンにすると、組段に付くテキストアイテムとして読み込まれた

マーカーに境界線が追加されます。このオプションは「マーカー (Marker as)」で「組段に付くテキスト (System-attached Text)」を選択している場合にのみ使用可能です。

テンポトラックの書き出し

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

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「書き出し (Export)」 > 「Tempo Track」を選択して、「テンポトラックを書き出し (Export Tempo Track)」ダイアログを開きます。
 2. テンポトラックとして書き出すフローそれぞれのチェックボックスをオンにします。
リスト最下部には「すべて選択 (Select All)」または「選択を解除 (Select None)」ボタンもあります。
 3. 「書き出し先 (Export to)」  フィールドの横の「フォルダーを選択 (Choose Folder)」をクリックして、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
 4. 保存先のフォルダーを探して選択します。
 5. 「選択 (Choose)」をクリックして、「書き出し先 (Export to)」フィールドに新しいパスを指定します。
 6. 「ファイル書き出し用フォルダーを作成 (Create folder for exported files)」をオン/オフにします。
 7. 「OK」をクリックすると、選択したフローがテンポトラックとして書き出されてダイアログが閉じます。
-

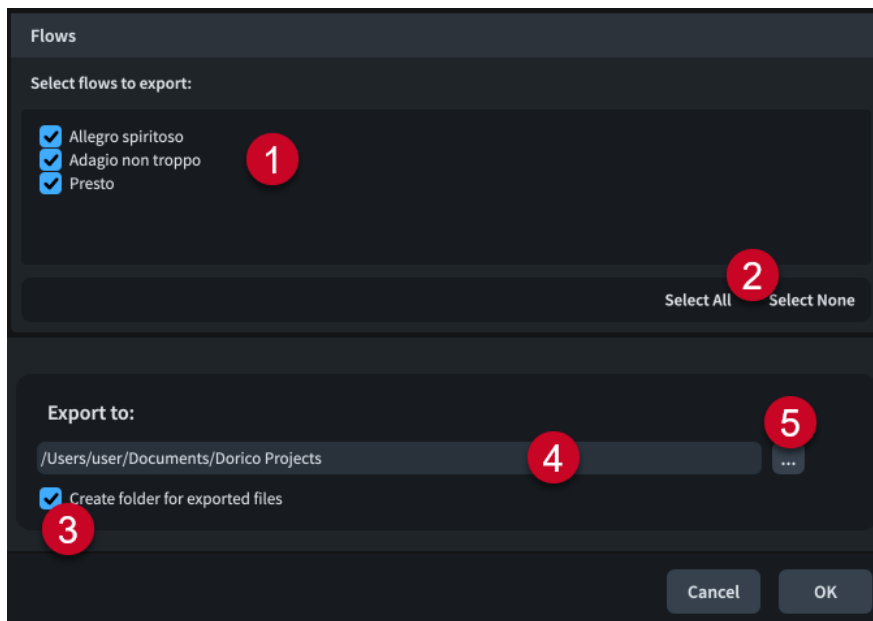
関連リンク

[テンポトラックの読み込み \(100 ページ\)](#)

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

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

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



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

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

オーディオの書き出し


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

前提条件

- オーディオを書き出すプレーヤーを含むレイアウトを楽譜領域で開いておきます。
- 現在のプロジェクトで再生を有効にしておきます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「書き出し (Export)」 > 「オーディオ (Audio)」を選択して「オーディオを書き出し (Export Audio)」ダイアログを開きます。
2. 「選択したフローをそれぞれ別ファイルで書き出し (Export each selected flow as a separate file)」をオンまたはオフにします。

3. 「書き出しを行なうフローを選択 (Select flows to export)」リストで、オーディオファイルとして書き出すフローのチェックボックスをそれぞれオンにします。
リスト最下部には「すべて選択 (Select All)」または「選択を解除 (Select None)」ボタンもあります。
4. 「プレーヤーをそれぞれ別ファイルで書き出し (Export players as separate files)」をオンまたはオフにします。
5. また、「プレーヤーをそれぞれ別ファイルで書き出し (Export players as separate files)」を選択した場合は、必要に応じて、「書き出しを行なうプレーヤーを選択 (Select players to export)」リストから書き出しを行なうプレーヤーそれぞれのチェックボックスをオンにします。
リスト最下部には「すべて選択 (Select All)」または「選択を解除 (Select None)」ボタンもあります。
6. 「書き出し先 (Export to)」フィールドの横の「フォルダーを選択 (Choose Folder)」をクリックして、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
7. 保存先のフォルダーを探して選択します。
8. 「選択 (Choose)」をクリックして、「書き出し先 (Export to)」フィールドに新しいパスを指定します。
9. 「オーディオの書き出しオプション (Audio Export Options)」セクションで、以下のいずれかのオーディオファイル形式を選択します。
 - MP3 (.mp3)
 - FLAC (.flac)
 - WAV (.wav)
10. 「FLAC (.flac)」または「WAV (.wav)」を選択した場合は、以下のいずれかのビット解像度を選択します。
 - 16 ビット (16-bit)
 - 24 ビット (24-bit)
 - 32 ビット (32-bit) (WAV ファイルのみ)
11. 「WAV (.wav)」を選択した場合は、「Broadcast WAVE」をオン/オフにします。
12. 「リバーブテール (秒) (Reverb tail (s))」数値フィールドの値を変更してリバーブテールのデュレーションを変更します。
13. 「OK」をクリックすると、選択したフロー/プレーヤーが設定したオーディオ書き出しオプションで書き出されてダイアログが閉じます。

関連リンク

[再生の有効化/無効化 \(554 ページ\)](#)

[レイアウトの切り替え \(43 ページ\)](#)

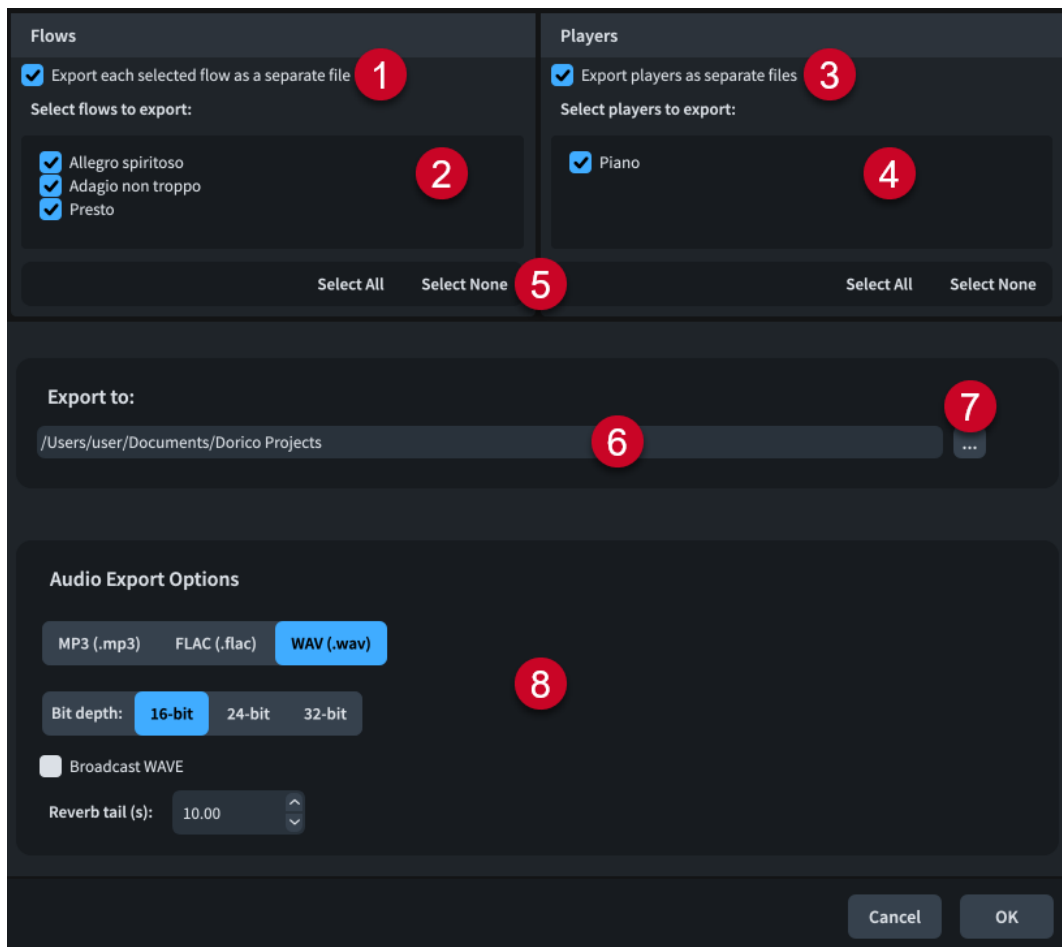
[新規タブを開く \(45 ページ\)](#)

[レイアウトへのプレーヤーの割り当て \(184 ページ\)](#)

「オーディオを書き出し (Export Audio)」ダイアログ

「オーディオを書き出し (Export Audio)」ダイアログでは、プロジェクトを MP3、FLAC、または WAV 形式のオーディオファイルとして書き出せます。また、各フローと各プレーヤーを別々のファイルに書き出すこともできます。

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



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

- 1 選択したフローをそれぞれ別ファイルで書き出し (Export each selected flow as a separate file)**
プロジェクトの各フローを1つのオーディオファイルではなく個別のオーディオファイルとして書き出しできます。
- 2 書き出しを行なうフローを選択 (Select flows to export)**
プロジェクト内のすべてのフローのリストが表示されます。対応するチェックボックスをオンにしたフローは書き出しされます。
- 3 プレーヤーをそれぞれ別ファイルで書き出し (Export players as separate files)**
プロジェクトの全プレーヤーを1つのオーディオファイルに書き出すのではなく、各プレーヤーを個別のオーディオファイルに書き出しできます。
- 4 書き出しを行なうプレーヤーを選択 (Select players to export)**
プロジェクト内のすべてのプレーヤーのリストが表示されます。チェックボックスをオンにしたプレーヤーが書き出し対象となります。「プレーヤーをそれぞれ別ファイルで書き出し (Export players as separate files)」をオンにしている場合のみ利用できます。
- 5 選択オプション**
対応するリストのすべてのフロー/プレーヤーの選択/選択解除ができます。たとえば、すべてのフローの選択を解除したあとに、書き出すフローのチェックボックスを1つだけ選択できます。
- 6 「書き出し先 (Export to)」 フィールド**
書き出すオーディオファイルの保存先が表示されます。
- 7 フォルダーを選択 (Choose Folder)**

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

8 オーディオの書き出しオプション (Audio Export Options)

オーディオファイルの形式と書き出しを制御できる以下のオプションがあります。

- **ファイル形式:** オーディオを「MP3 (.mp3)」、**FLAC (.flac)**、または「WAV (.wav)」ファイルとして書き出すことができます。
- **ビット解像度 (Bit depth):** FLAC ファイルを「16 ビット (16-bit)」または「24 ビット (24-bit)」で、WAV ファイルを「16 ビット (16-bit)」、「24 ビット (24-bit)」、または「32 ビット (32-bit)」で書き出すことができます。
- **Broadcast WAVE:** 開始タイムコードとマーカーを含む Broadcast WAVE 形式でオーディオを書き出すことができます。
- **リバーブテール (秒) (Reverb tail (s)):** リバーブエフェクトが収まるように、書き出されるオーディオの最後に追加する時間を変更できます。

テキストの書き出し

たとえば、カタログデータベースに入力したり、プロジェクト全体のテキストを校正したりするために、プロジェクトに表示されているすべてのテキストを CSV ファイルに書き出すことができます。

テキストの書き出しには、「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログのすべてのフィールド、テキストフレーム内のテキスト、テキストアイテム、歌詞、テンポ記号、強弱記号などが含まれます。

前提条件

表示されているテキストを書き出すレイアウトを楽譜領域で開いておきます。

手順

1. 「**ファイル (File)**」 > 「**書き出し (Export)**」 > 「**テキスト (Text)**」を選択してエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
2. CSV ファイルの名前と保存場所を指定します。
3. 「**保存 (Save)**」をクリックします。

結果

楽譜領域で現在開いているレイアウトに表示されているすべてのテキストが書き出され、選択した場所に CSV ファイルとして保存されます。初期設定では、CSV ファイルが CSV ファイル用のデフォルトのアプリケーションで自動的に開きます。

ヒント

書き出したテキスト CSV ファイルを自動的に開くかどうかは、「**環境設定 (Preferences)**」 > 「**全般 (General)**」 > 「**ファイル (Files)**」で変更できます。

関連リンク

- [レイアウトの切り替え \(43 ページ\)](#)
- [「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(58 ページ\)](#)
- [「プロジェクト情報 \(Project Info\)」ダイアログ \(76 ページ\)](#)
- [ページテンプレートの種類 \(664 ページ\)](#)
- [テキストアイテム \(1383 ページ\)](#)
- [歌詞 \(1056 ページ\)](#)
- [歌詞の書き出し \(1061 ページ\)](#)
- [演奏技法 \(1210 ページ\)](#)
- [強弱記号 \(945 ページ\)](#)

- [テンポ記号 \(1367 ページ\)](#)
- [リハーサルマーク \(1246 ページ\)](#)
- [マーカー \(1251 ページ\)](#)
- [コメント \(506 ページ\)](#)
- [コメントの書き出し \(511 ページ\)](#)

自動保存

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

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

補足

- Dorico Elements は、特にサイズの大きいプロジェクトの場合、自動保存実行のために一時的に反応が遅くなる場合があります。
- 自動保存時にはプレビューイメージは生成されません。

複数のプロジェクトを開いている場合の自動保存

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

自動保存ファイルの削除

「**AutoSave**」フォルダーに保存してあるすべてのファイルは、対応するプロジェクトを閉じたとき、および Dorico Elements を終了したときに自動的に削除されます。削除された自動保存済みプロジェクトは、コンピューターのごみ箱の中にあります。ファイルを識別できるよう、自動保存されたプロジェクトファイルの名前の最後には [AutoSave] が自動的に追加されます。

重要

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

ヒント

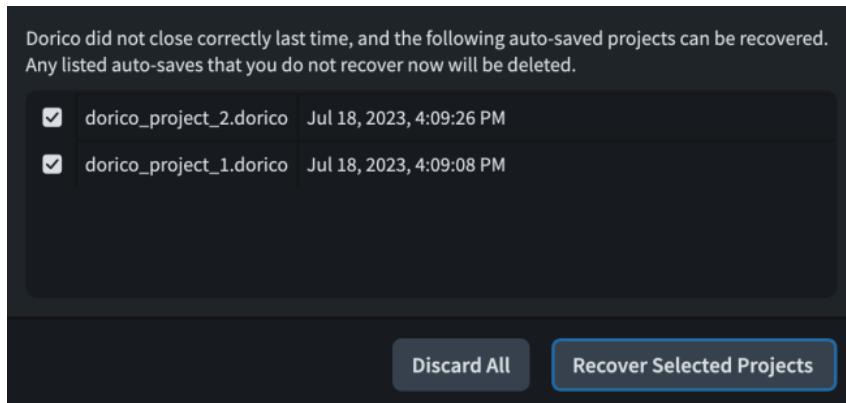
プロジェクトの以前のバージョンにアクセスする場合は、プロジェクトのバックアップを使用します。

関連リンク

- [プロジェクトのバックアップ \(109 ページ\)](#)

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

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



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

自動保存されたプロジェクトのリスト

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

回復したいプロジェクトのチェックボックスをオンにできます。

すべて破棄 (Discard All)

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

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

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

自動保存したプロジェクトの回復

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

手順

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

補足

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

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

結果

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

手順終了後の項目

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

自動保存の頻度の変更

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

手順

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

自動保存の無効化

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

手順

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

プロジェクトのバックアップ

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

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

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

プロジェクトごとのバックアップ数の変更

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

手順

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

バックアップ場所の変更

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

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
 2. カテゴリリストの「**全般 (General)**」をクリックします。
 3. 「**ファイル (Files)**」セクションで、「**プロジェクトのバックアップフォルダー (Project backup folder)**」フィールドの横の「**選択 (Choose)**」をクリックしてエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
 4. プロジェクトのバックアップを保存するフォルダーの場所まで移動して選択します。
 5. 「**フォルダーを選択 (Select Folder)**」 (Windows) / 「**開く (Open)**」 (macOS) をクリックして、「**プロジェクトのバックアップフォルダー (Project backup folder)**」フィールドに新しいパスを指定します。
 6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
-

結果

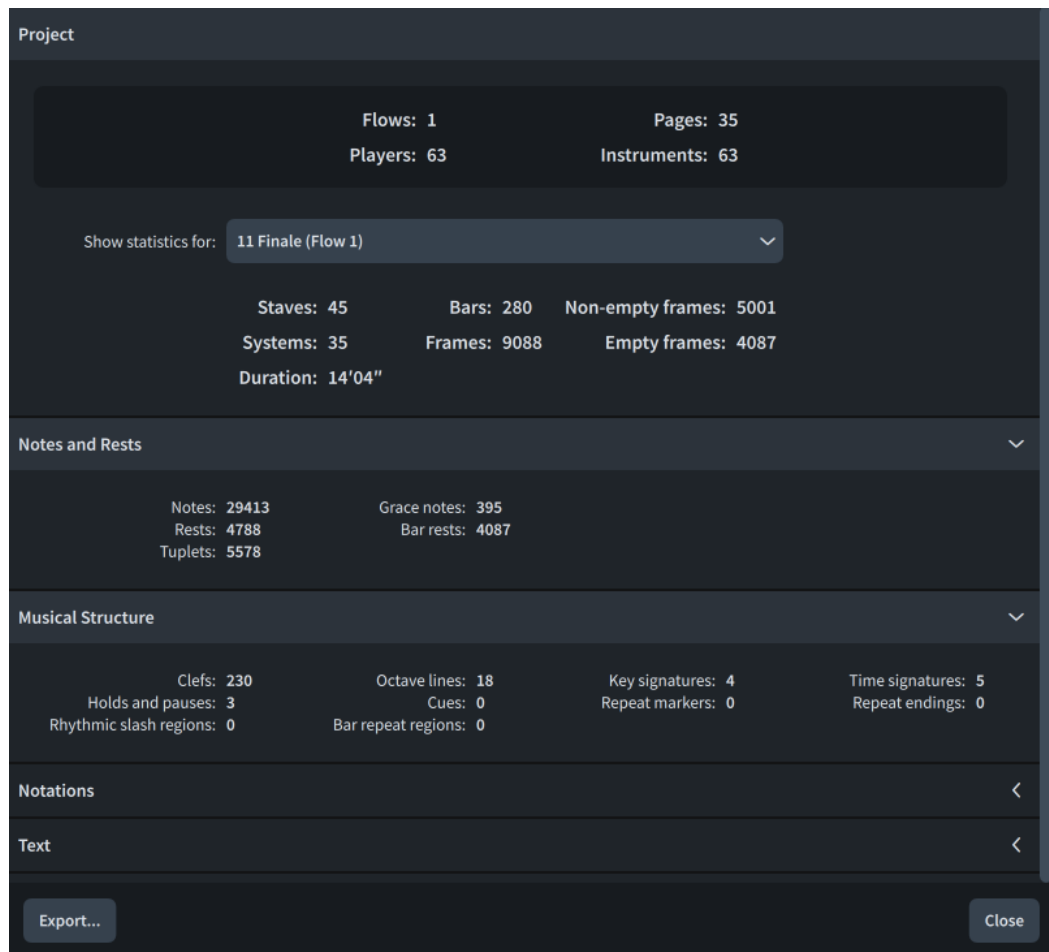
プロジェクトのバックアップのデフォルトのフォルダーが変更されます。指定したフォルダーが存在しない場合、Dorico Elements はこれを作成します。

「プロジェクトの解析 (Project Statistics)」 ダイアログ

「**プロジェクトの解析 (Project Statistics)**」ダイアログには、譜表、音符、記譜された小節、空の小節の数など、プロジェクト全体または個々のフローのみの解析が表示され、それを書き出すことができます。

初期設定では、Dorico Elements はフルスコアレイアウトを使用して解析を計算します。フルスコアレイアウトのないプロジェクトの場合、Dorico Elements は楽譜領域で現在開いているレイアウトを使用して解析を計算します。

- 「**プロジェクトの解析 (Project Statistics)**」ダイアログを開くには、いずれかのモードで「**ファイル (File)**」 > 「**プロジェクトの解析 (Project Statistics)**」を選択します。



「プロジェクト (Project)」セクションでは、「解析を表示 (Show statistics for)」メニューを使用して、選択したフローのみの解析を表示できます。

その他のセクションには、音符や記譜項目のさまざまな解析が機能別に分類されて表示されます。各セクションの表示/非表示は、対応するセクションヘッダーをクリックして切り替えることができます。

ダイアログ下部の「書き出し (Export)」をクリックすると、プロジェクトやフローの解析をプレーンテキストファイルに書き出すことができます。

補足

プロジェクトやフローの解析における「フレーム」とは、単一の譜表上の小節を指します。たとえば、2つの譜表を持つ24小節のフローには48のフレームが含まれています。

プロジェクトの解析の書き出し

たとえば、浄書料金を計算する場合などに、プロジェクト全体または個々のフローのみの解析を書き出すことができます。

前提条件

プロジェクトにフルスコアレイアウトが含まれていない場合は、解析の生成と書き出しに使用するパート/カスタムスコアレイアウトを楽譜領域で開いておきます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「プロジェクトの解析 (Project Statistics)」を選択して「プロジェクトの解析 (Project Statistics)」ダイアログを開きます。

2. 個々のフローのみの解析を書き出すには、「**プロジェクト (Project)**」セクションの「**解析を表示 (Show statistics for)**」メニューからフローを選択します。
 3. ダイアログ下部の「**書き出し (Export)**」をクリックしてエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
 4. 解析ファイルの名前と保存場所を指定します。
 5. 「**保存 (Save)**」をクリックします。
-

結果

プロジェクト全体または選択したフローのみの解析がプレーンテキストファイルに書き出され、デフォルトのテキストエディターで自動的に開きます。

ヒント

プロジェクトの解析ファイルを表計算アプリケーションで開くこともできます。

関連リンク

[ファイルの読み込みと書き出し \(80 ページ\)](#)

[レイアウトの切り替え \(43 ページ\)](#)

[レイアウトの作成 \(183 ページ\)](#)

設定モード

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

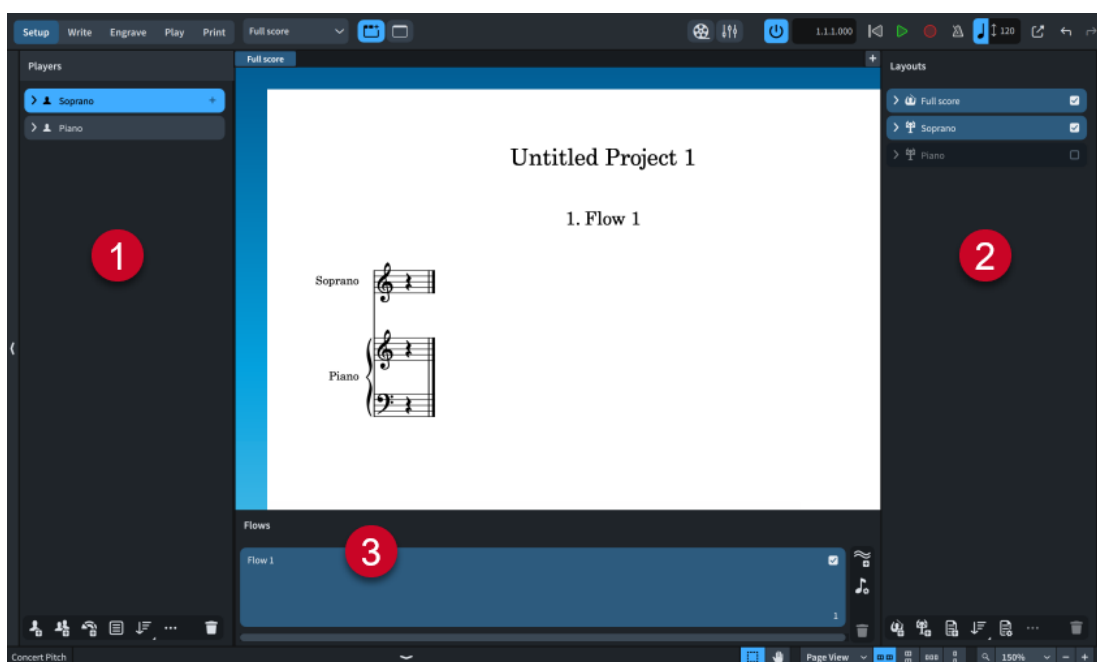
設定モードでは、楽譜領域の楽譜を表示したり、他のタブやレイアウト間で表示を切り替えたりできますが、楽譜領域内のアイテムを選択したり、編集したりすることはできません。

設定モードのプロジェクトウィンドウ

設定モードのプロジェクトウィンドウには、プレーヤーやインストゥルメントの追加、プロジェクトのレイアウトやフローの作成を行なうためのすべてのツールと機能を備えたパネルがあります。

設定モードに切り替えるには、以下のいずれかの操作を行ないます。

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



設定モードには以下のパネルがあります。

1 プレーヤー (Players)

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

2 レイアウト (Layouts)

プロジェクト内のレイアウトのリストが表示されます。各プレーヤーに対してフルスコアレイアウトとパートレイアウトが1つずつ自動的に作成されますが、レイアウトは必要に応じて作成した

り削除したりできます。初期設定では、レイアウトにはすべてのフローが含まれ、フルスコアレイアウトにはすべてのプレイヤーが含まれます。

3 フロー (Flows)

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

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

関連リンク

[ツールバー](#) (29 ページ)

[プレイヤー、レイアウト、フロー](#) (126 ページ)

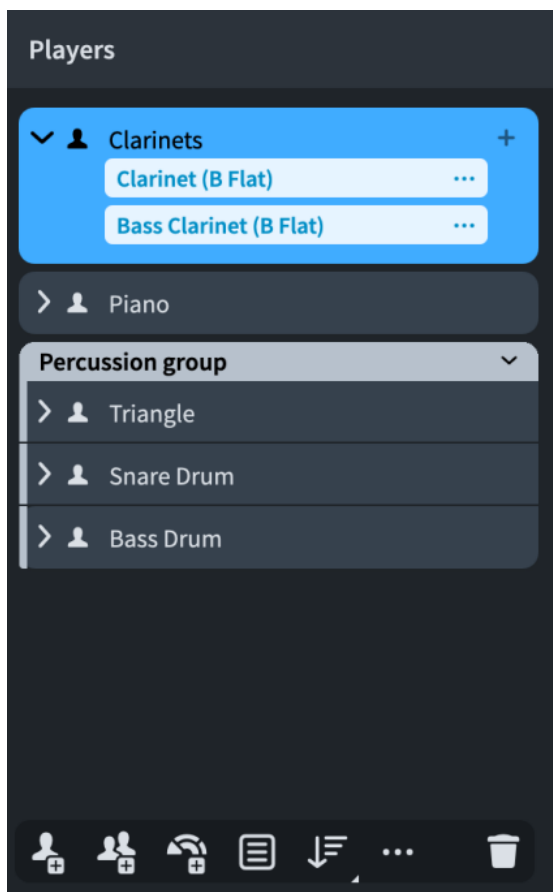
[新規プロジェクトの開始](#) (72 ページ)

プレイヤーパネル

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

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

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



「プレイヤー (Players)」パネルに表示されるプレイヤーの順番によって、すべてのレイアウトで使用されるプレイヤーのデフォルトの順番が設定されます。レイアウトごとにカスタマイズしたプレイヤーの順番を設定することもできます。

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





1 展開矢印マーク

プレイヤーカードを展開したり、折りたたんだりします。

2 プレイヤーのタイプ

以下のいずれかのプレイヤータイプが表示されます。

- シングルプレイヤー 
- セクションプレイヤー 


3 プレイヤー名

プレイヤーの名前が表示されます。初期設定では、プレイヤー名にはそのプレイヤーに割り当てられたすべてのインストゥルメントの名前が含まれます。プレイヤー名を手動で変更することもできます。

4 インストゥルメントの追加アイコン

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

5 インストゥルメントラベル

プレーヤーに割り当てられたインストゥルメントにはそれぞれ独自のインストゥルメントラベルがあります。各インストゥルメントラベルのインストゥルメントメニュー  からは、インストゥルメント名の変更や別のプレーヤーへのインストゥルメントの移動などのオプションを含むメニューを開くことができます。

インストゥルメントラベルは青色で表示されます。キットインストゥルメントのラベルは緑色で表示されます。

パネルの最下部のアクションバーには以下のオプションがあります。

シングルプレーヤーを追加 (Add Single Player)



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

セクションプレーヤーを追加 (Add Section Player)



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

アンサンブルを追加 (Add Ensemble)



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

グループを追加 (Add Group)



プロジェクトにプレーヤーグループを追加します。プレーヤーが選択されていない場合は、空白のプレーヤーグループが追加されます。既存のプレーヤーが選択されている場合は、それらがグループ化されます。

プレーヤーを並べ替え (Sort Players)



最初に割り当てられていたインストゥルメントと現在のインストゥルメントのスコアの順番に従って、「プレーヤー (Players)」パネルのすべてのプレーヤーをソートします。

「プレーヤーを並べ替え (Sort Players)」をクリックしたままにするか右クリックすると、以下のいずれかのオプションに設定を変更できます。

- **なし (None):** インストゥルメントに関係なく、新規プレーヤーはプレーヤーリストの一番下に追加されます。
- **バンド (Band):** 一般に認められた吹奏楽/コンサートバンドの順番に従ってプレーヤーがソートされます。たとえば、弦楽器は金管楽器と打楽器の間に配置されます。
- **ジャズ (Jazz):** 一般に認められたジャズの順番に従ってプレーヤーがソートされます。たとえば、トランペットはホルンの上に、有音程打楽器はギターの上に配置されます。
- **オーケストラ (Orchestral):** 一般に認められたオーケストラの順番に従ってプレーヤーがソートされます。たとえば、木管楽器は金管楽器や弦楽器の上に配置されます。

プレイヤー設定 (Player Settings)



プレイヤーの名前を変更する場合や譜表の上にコード記号を表示する場合など、選択したプレイヤーの設定やコントロールにアクセスできます。

プレイヤーを右クリックすることでも、プレイヤー設定にアクセスできます。

プレイヤーを削除 (Delete Player)



選択したプレイヤーやプレイヤーグループをプロジェクトから削除します。キャンセルなどのオプションを含む警告メッセージが表示されます。

関連リンク

[プレイヤー \(128 ページ\)](#)

[プレイヤーグループ \(174 ページ\)](#)



[アンサンブル \(133 ページ\)](#)

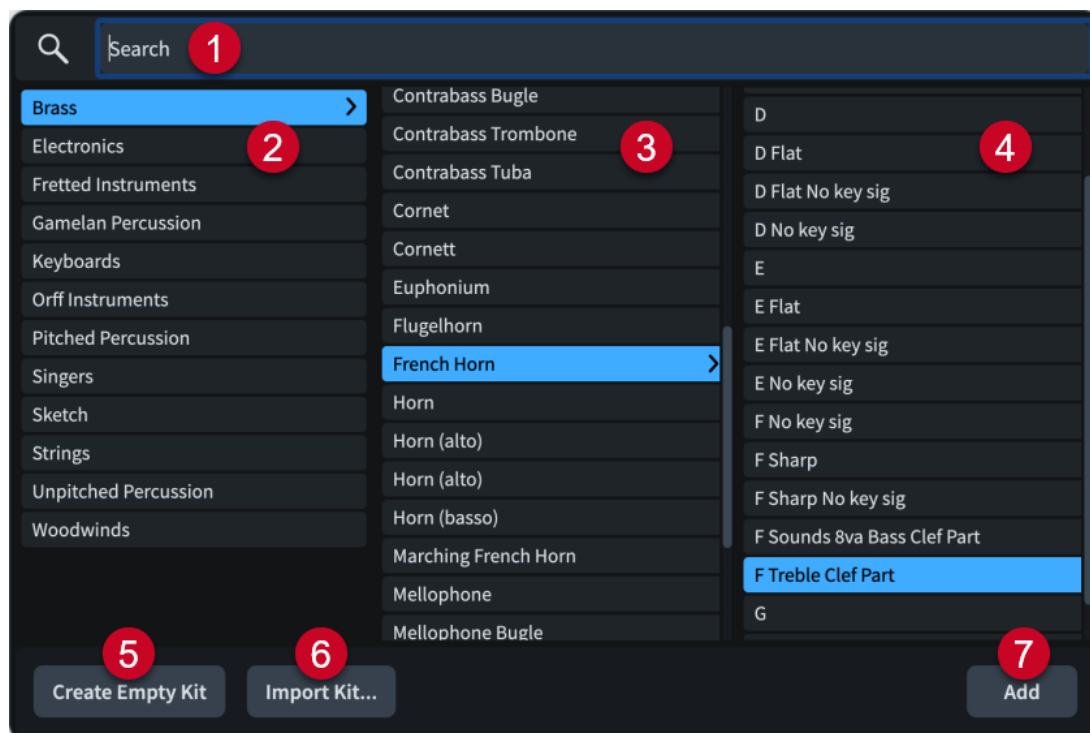
インストゥルメントピッカー

インストゥルメントピッカーを使用すると、インストゥルメントを見つけてプロジェクトに追加できます。移調音のレイアウトが常にト音記号のバージョンがあるフレンチホルンなど、特定の形式設定とチューニングの要件があるインストゥルメントのバージョンが複数含まれています。

インストゥルメントピッカーはアプリケーション言語を使用します。

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

- 新しいプレイヤーを追加します。
- 「プレイヤー (Players)」パネルで、プレイヤーカードの「インストゥルメントをプレイヤーに追加 (Add Instrument to Player)」 をクリックします。
- 「プレイヤー (Players)」パネルでプレイヤーを選択して **[Shift]+[I]** を押します。
- 「プレイヤー (Players)」パネルで、プレイヤーを選択してアクションバーの「プレイヤー設定 (Player Settings)」 をクリックし、「インストゥルメントをプレイヤーに追加 (Add Instrument to Player)」を選択します。プレイヤーを右クリックして、コンテキストメニューからオプションを選択することもできます。



インストゥルメントピッカーには以下のセクションおよびオプションがあります。

1 検索フィールド

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

2 インストゥルメントファミリー列

検索を絞り込むためのインストゥルメントファミリーを表示します。

3 インストゥルメント列

選択したインストゥルメントファミリーのインストゥルメントを表示します。

4 バリエーション列

代替の移調、チューニング、調号オプション、または実音/移調音のレイアウトでの異なる動作など、選択したインストゥルメントのバリエーションが表示されます。バリエーションがないインストゥルメントの場合、この列には何も表示されません。

5 空のキットを作成 (Create Empty Kit)

プレーヤーに空の打楽器キットを追加します。

6 キットを読み込む (Import Kit)

ライブラリーファイルとしてあらかじめ書き出した既存の打楽器キットを読み込みます。

7 追加 (Add)

選択したインストゥルメントをプロジェクトに追加します。

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

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

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

関連リンク



- [プレーヤー \(128 ページ\)](#)
- [インストゥルメント \(136 ページ\)](#)
- [移調楽器 \(138 ページ\)](#)
- [フレット楽器のチューニング \(160 ページ\)](#)
- [打楽器キットとドラムセット \(148 ページ\)](#)
- [カポ \(164 ページ\)](#)
- [プレーヤーの追加 \(129 ページ\)](#)
- [プレーヤーへのインストゥルメントの追加 \(139 ページ\)](#)
- [インストゥルメントの変更 \(140 ページ\)](#)
- [アプリケーション言語の変更 \(57 ページ\)](#)

アンサンブルピッカー

アンサンブルピッカーを使用すると、複数のプレーヤーを含むアンサンブルを見つけてプロジェクトに追加できます。既存のアンサンブルを選択することも、新規に作成することもできます。

アンサンブルピッカーはアプリケーション言語を使用します。

設定モードでは、以下のいずれかの操作を行なって、アンサンブルピッカーを開くことができます。

- **[Shift]+[E]** を押します。
- 「**プレーヤー (Players)**」パネルで「**アンサンブルを追加 (Add Ensemble)**」 をクリックします。
- 空白のプロジェクトで、プロジェクト開始領域の「**アンサンブルを追加 (Add Ensemble)**」 をクリックします。

アンサンブルピッカーには「**ビルド (Build)**」タブと「**選択 (Choose)**」タブがあります。これらのタブは、アンサンブルピッカーの左上角のオプションを使用して切り替えられます。

「ビルド (Build)」タブ



「ビルド (Build)」タブには以下のものがあります。

1 検索フィールド

以下のいずれかの操作を行なって、アンサンブルに含めるインストゥルメントを指定できます。

- 「**String Section**」など、既存のアンサンブルの名前を入力します。

- インストゥルメントの名前または略称を、それぞれコンマで区切って入力します。インストゥルメントの前に数字とスペースを付けることができます。たとえば、バイオリン2人、クラリネット3人、ファゴット1人、チューバ1人、マリンバ1人を含むアンサンブルを作成するには「**2 vln, 3 cl,bsn,tuba,marim**」と入力します。
- 対応するオーケストラの省略表現を、区切り用文字を使用して、あるいは区切り用文字なしで入力します。たとえば、フルート2人、ピッコロ1人、オーボエ2人、クラリネット2人、ファゴット2人のあとにホルン4人、トランペット3人、トロンボーン3人、チューバ1人を追加するには、「**2picc.2.2.2 / 4.3.3.1**」と入力します。

金管楽器のみを指定するには、オーケストラの省略表現の前に「**br**」を付けます (例: 「**br4331**」)。



補足

各インストゥルメントタイプに使用できるのは1桁の数字のみです。

2 プレーヤーリスト

検索フィールドに入力した内容に基づいて、アンサンブルに現在含まれているインストゥルメントが表示されます。

初期設定では、インストゥルメントはシングルプレーヤーに割り当てられます。リスト内のプレーヤーをダブルクリックしてプレーヤーのタイプを変更できます。アイコンには、以下のオプションの中から現在のプレーヤータイプが表示されます。

- シングルプレーヤー 
- セクションプレーヤー 

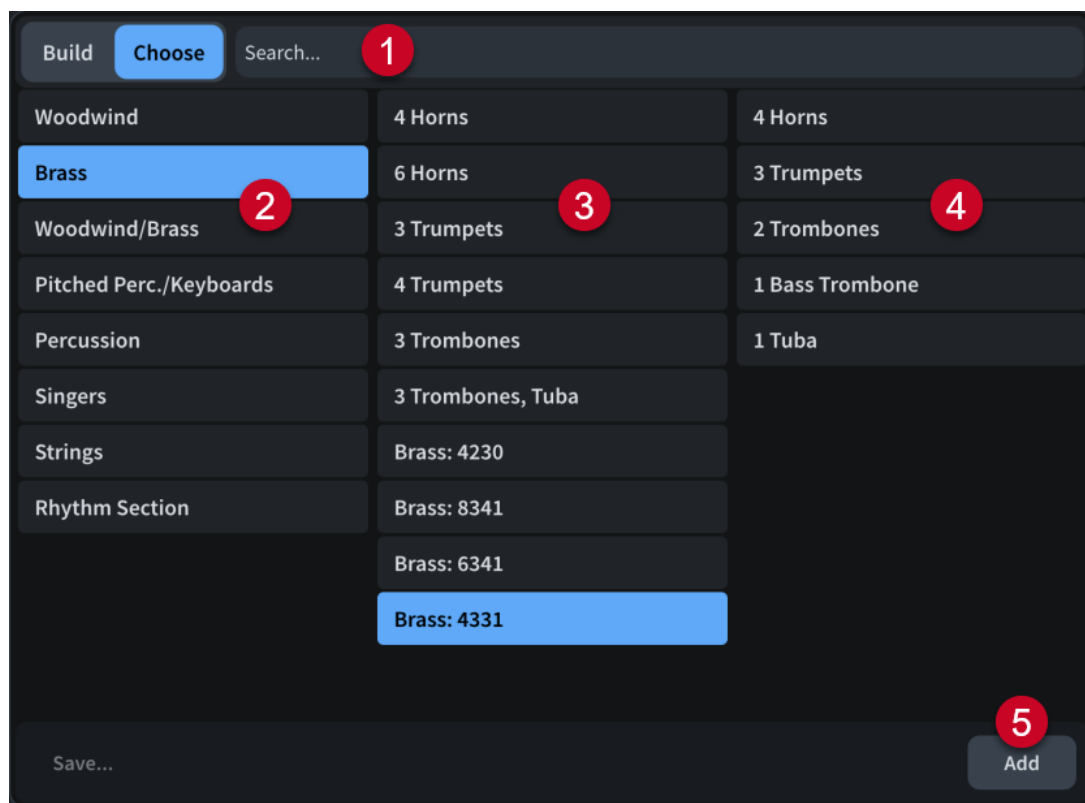
3 保存 (Save)

それ以降のプロジェクトで再利用するために、アンサンブルに名前を付けて保存できる「**カスタムのアンサンブルを保存 (Save Custom Ensemble)**」ダイアログを開きます。

4 追加 (Add)

カスタムアンサンブルのプレーヤーをプロジェクトに追加します。

「選択 (Choose)」 タブ



「選択 (Choose)」 タブには以下のものがあります。

- 1 検索フィールド**
検索するアンサンブル名を直接入力します。
- 2 アンサンブルカテゴリー列**
アンサンブル検索を絞り込むためのアンサンブルカテゴリーが表示されます。
- 3 アンサンブル列**
選択したカテゴリーのアンサンブルが表示されます。
- 4 アンサンブルの内容列**
選択したアンサンブルに含まれているインストゥルメントが表示されます。
- 5 追加 (Add)**
選択したアンサンブルのプレーヤーをプロジェクトに追加します。

関連リンク

[アンサンブル \(133 ページ\)](#)

[プレーヤー \(128 ページ\)](#)

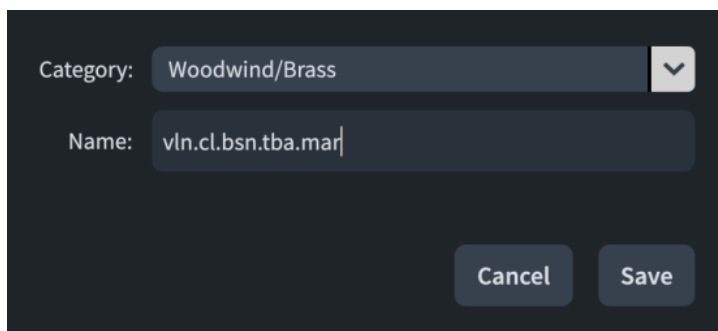
[プロジェクトテンプレート \(79 ページ\)](#)

[アプリケーション言語の変更 \(57 ページ\)](#)

「カスタムのアンサンブルを保存 (Save Custom Ensemble)」 ダイアログ

「カスタムのアンサンブルを保存 (Save Custom Ensemble)」 ダイアログでは、それ以降のプロジェクトで再利用するために、カスタムアンサンブルに名前を付けて保存できます。

- 設定モードで「カスタムのアンサンブルを保存 (Save Custom Ensemble)」 ダイアログを開くには、アンサンブルピッカーでカスタムアンサンブルを作成して「保存 (Save)」をクリックします。



Category: Woodwind/Brass

Name: vln.cl.bsn.tba.mar

Cancel Save

「カスタムのアンサンブルを保存 (Save Custom Ensemble)」ダイアログには以下のオプションがあります。

カテゴリー (Category)

カスタムアンサンブルのアンサンブルカテゴリーを選択できます。

名前 (Name)

カスタムアンサンブルの名前を入力できます。

関連リンク

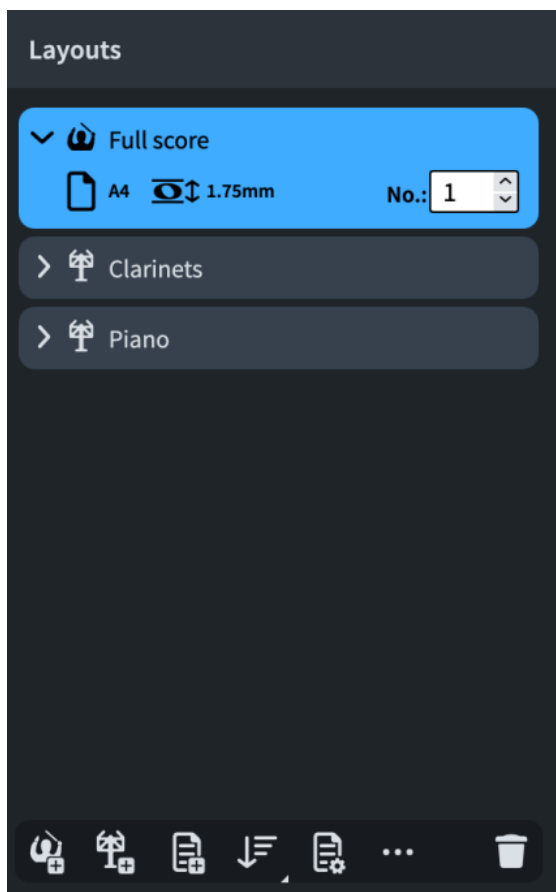
[カスタムアンサンブルの作成と保存 \(135 ページ\)](#)

「レイアウト (Layouts)」 パネル (設定モード)

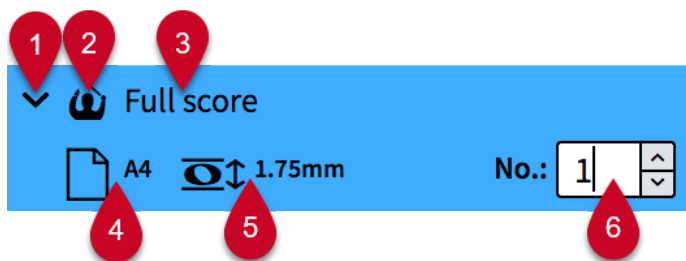
「レイアウト (Layouts)」パネルには、プロジェクト内のすべてのレイアウトがリスト表示されます。設定モードでは、このパネルはウィンドウの右側にあります。

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

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



「レイアウト (Layouts)」パネルでは、各レイアウトがカードとして表示されます。各レイアウトカードには以下が表示されます。






1 展開矢印マーク

レイアウトカードを展開したり、折りたたんだりします。

2 レイアウトのタイプ

以下のいずれかのレイアウトのタイプが表示されます。

- フルスコアレイアウト 
- パートレイアウト 
- カスタムスコアレイアウト 

3 レイアウト名

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

4 ページのサイズと向き

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

5 線間の高さ

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

6 レイアウト番号

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

レイアウトタイプごとに異なるレイアウト番号のシーケンスがあります。たとえば、フルスコアレイアウトにはパートレイアウトとは別に通し番号が付けられます。

パネルの最下部のアクションバーには以下のオプションがあります。

フルスコアレイアウトを追加 (Add Full Score Layout)



プロジェクトにフルスコアレイアウトを追加します。初期設定では、すべてのプレイヤーとフローがレイアウトに含まれます。

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



プロジェクトに空白のパートレイアウトを追加します。そのあと、レイアウトに1人以上のプレイヤーを割り当てることができます。初期設定では、プロジェクトで作成されたすべてのフローがパートレイアウトに含まれます。

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



プロジェクトに空白のカスタムスコアレイアウトを追加します。そのあと、レイアウトにプレイヤーとフローを割り当てることができます。

レイアウトをソート (Sort Layouts)



「レイアウト (Layouts)」パネルのすべてのレイアウトを、フルスコアレイアウト、パートレイアウト、カスタムスコアレイアウトの順番に種類別にソートします。

「レイアウトをソート (Sort Layouts)」をクリックしたままにするか右クリックすると、以下のいずれかのオプションに設定を変更できます。

- **レイアウト番号 (Layout Number):** 各カテゴリ内のレイアウトを、現在のレイアウト番号に従ってソートします。
- **インストゥルメントのスコアの順番 (Instrument Score Order):** 各カテゴリ内のレイアウトを、「プレイヤー (Players)」パネルの対応するプレイヤーの順序に従ってソートします。

レイアウトオプション (Layout Options)



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

レイアウト設定 (Layout Settings)



レイアウトの名前を変更する場合など、選択したレイアウトの設定やコントロールにアクセスできます。

レイアウトを右クリックすることでも、レイアウト設定にアクセスできます。

レイアウトを削除 (Delete Layout)



選択したレイアウトをプロジェクトから削除します。

関連リンク

[レイアウト \(181 ページ\)](#)

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(765 ページ\)](#)

[印刷モードの「レイアウト \(Layouts\)」パネル \(590 ページ\)](#)

[ファイルの読み込みと書き出し \(80 ページ\)](#)

[レイアウトへのプレーヤーの割り当て \(184 ページ\)](#)

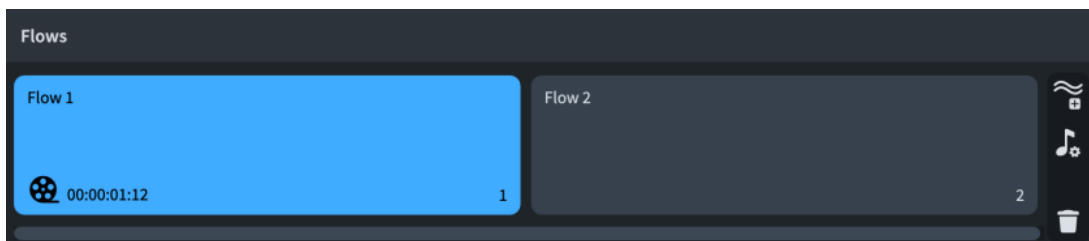
[レイアウトへのフローの割り当て \(184 ページ\)](#)

フローパネル

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

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

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



「フロー (Flows)」パネルでは、各フローがカードとして表示されます。各フローカードには以下が表示されます。



1 フロー名

フロー名を表示します。名前を変更せずに複数のフローを作成すると、新規フローを作成するたびに、名前の後ろに通し番号の数字を追加したフロー名が付けられます。

2 フィルムリールアイコン

フローにビデオが添付されていることを示します。

3 フロータイムコード

フローの開始タイムコードを表示します。

4 フロー番号

フローの通し番号を表示します。新規フローを作成するか読み込むかするたびに通し番号の値が増加します。また、通し番号は、レイアウト内のフローの位置を示します。

「フロー (Flows)」パネルには以下のオプションがあります。

フローを追加 (Add Flow)



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

記譜オプション (Notation Options)



「記譜オプション (Notation Options)」ダイアログを開きます。各フローの楽譜の記譜法に影響する変更を実施できる複数のオプションが表示されます。

フローを削除 (Delete Flow)



選択したフローをプロジェクトから削除します。

関連リンク

[フロー](#) (178 ページ)

[ビデオ](#) (196 ページ)

[「記譜オプション \(Notation Options\)」ダイアログ](#) (767 ページ)

プレーヤー、レイアウト、フロー

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

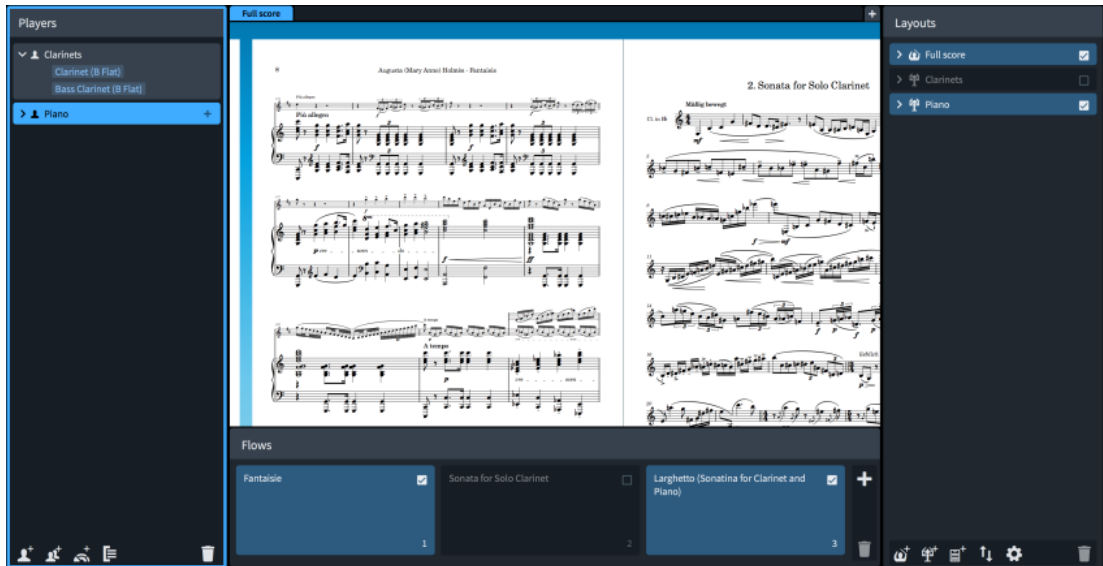
- プレーヤーはレイアウトとフローのあらゆる組み合わせに割り当てることができます。たとえば、フルスコアレイアウトとそのパートレイアウトの両方に 1 人のプレーヤーを割り当てたり、演奏をしないフローからプレーヤーを削除したりできます。初期設定では、プレーヤーはすべてのフルスコアレイアウト、それぞれのパートレイアウト、およびプロジェクトで作成されたすべてのフローに割り当てられます。
- レイアウトにはプレーヤーとフローのあらゆる組み合わせを含めることができます。たとえば、1 つのパートレイアウトにすべての歌手を割り当てておいて、歌のないフローをレイアウトから削除できます。初期設定では、レイアウトに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

補足

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

- レイアウトからフローを削除すると、そのフローから該当するレイアウトが自動的に削除されます。また、その逆も同様です。プレイヤーとレイアウト、プレイヤーとフローについても同じです。

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



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

例

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

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

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

関連リンク

[「プロジェクト情報 \(Project Info\)」ダイアログ \(76 ページ\)](#)

[フロー \(178 ページ\)](#)

[レイアウト \(181 ページ\)](#)

[レイアウトへのフローの割り当て \(184 ページ\)](#)

[レイアウトへのプレイヤーの割り当て \(184 ページ\)](#)

[フローにプレイヤーを割り当てる \(180 ページ\)](#)

[プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(188 ページ\)](#)

[ファイルの読み込みと書き出し \(80 ページ\)](#)

[タチェット \(655 ページ\)](#)

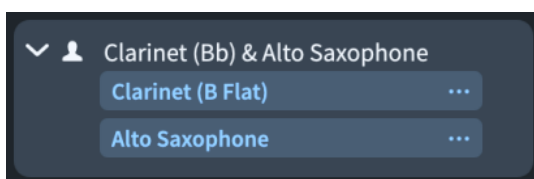
プレーヤー

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

Dorico Elements のプレーヤーには、以下のタイプがあります。

シングルプレーヤー

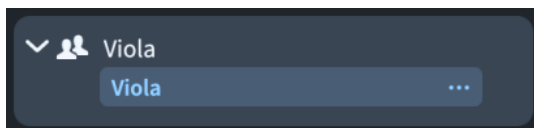
1つ以上のインストゥルメントを演奏できる1人のプレーヤーを指します。たとえば、アルトサクソフォンも演奏するクラリネット奏者や、バスドラム、シンバル、トライアングルを演奏する打楽器奏者がソロプレーヤーです。



設定モードの「プレーヤー (Players)」パネルのシングルプレーヤー

セクションプレーヤー

全員が同じインストゥルメントを演奏する複数のプレーヤーを指します。たとえば、オーケストラの第1バイオリンセクションの8人のバイオリン奏者からなるバイオリンセクションプレーヤーや、混声合唱のソプラノパートのソプラノセクションプレーヤーなどがあります。



設定モードの「プレーヤー (Players)」パネルのセクションプレーヤー

補足

セクションプレーヤーが持てるインストゥルメントは1つだけです。

たとえばソロバイオリンとオーケストラのための協奏曲などにおいて、シングルプレーヤーとセクションプレーヤーのどちらもソリストに指定できます。

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

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

関連リンク

[インストゥルメント \(136 ページ\)](#)

[プレーヤーグループ \(174 ページ\)](#)

[アンサンブルの追加 \(134 ページ\)](#)

[プレイヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(188 ページ\)](#)



[インストゥルメントのナンバリング \(137 ページ\)](#)

[インストゥルメントの変更 \(142 ページ\)](#)

プレイヤーの追加

シングルプレイヤーおよびセクションプレイヤーをプロジェクトに追加できます。シングルプレイヤーは複数のインストゥルメントを持つことができますが、セクションプレイヤーが持てるインストゥルメントは1つだけです。

手順

1. 設定モードで以下のいずれかの操作を行なって、楽器が関連付けられていないプレイヤーを追加し、インストゥルメントピッカーを開きます。
 - シングルプレイヤーを追加するには、**[Shift]+[P]** を押すか、「**プレイヤー (Players)**」パネルまたはプロジェクト開始領域の「**シングルプレイヤーを追加 (Add Single Player)**」 をクリックします。
 - セクションプレイヤーを追加するには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[P]** を押すか、「**プレイヤー (Players)**」パネルまたはプロジェクト開始領域の「**セクションプレイヤーを追加 (Add Section Player)**」 をクリックします。
2. インストゥルメントピッカーで任意のインストゥルメントを選択します。
3. **[Return]** を押して、選択したインストゥルメントを追加します。

結果

シングルプレイヤー/セクションプレイヤーが追加され、選択したインストゥルメントに合わせて自動的に名前が付けられます。「**プレイヤー (Players)**」パネル内のプレイヤーの位置は、現在のインストゥルメントのスコアの順番によって決まります。

プレイヤーは、独自の新しいパートレイアウト、すべてのフルスコアレイアウト、およびプロジェクトで作成されたすべてのフローに割り当てられます。

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

補足

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

手順終了後の項目

- 追加したシングルプレイヤーに複数のインストゥルメントを割り当てるには、シングルプレイヤーに他のインストゥルメントを追加します。
- プレイヤーをソリストに指定できます。
- すべてのレイアウトのプレイヤーのデフォルトの順番を変更したり、カスタマイズしたプレイヤーの順番をレイアウトごとに設定したりできます。

関連リンク

[プレイヤーパネル \(114 ページ\)](#)

[インストゥルメントピッカー \(117 ページ\)](#)

[プレイヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(188 ページ\)](#)

[譜表ラベルにインストゥルメント名/プレイヤー名を表示する \(1344 ページ\)](#)

[インストゥルメント名の言語の変更 \(57 ページ\)](#)

[インストゥルメントのナンバリング \(137 ページ\)](#)

[プレイヤーへのインストゥルメントの追加](#) (139 ページ)


[プロジェクトテンプレート](#) (79 ページ)

[再生テンプレート](#) (572 ページ)

プレイヤーの複製

既存のプレイヤーを複製できます。複製を行なうと、元のプレイヤーと同じインストゥルメントが割り当てられた同じタイプのプレイヤーが追加されます。

手順

1. 設定モードの「**プレイヤー (Players)**」パネルで、複製するプレイヤーを選択します。
2. アクションバーで「**プレイヤー設定 (Player Settings)**」をクリックし、「**プレイヤーを複製 (Duplicate Player)**」を選択します。

結果

元のプレイヤーと同じインストゥルメントを使用する新規プレイヤーが追加され、これらのインストゥルメントに合わせて名前が付けられます。追加されたプレイヤーは、現在のインストゥルメントのスコアの順番に応じて、「**プレイヤー (Players)**」パネルの最も数字の大きな一致するプレイヤーの下に配置されます。

元のプレイヤーと新規プレイヤーは、名前が区別されるように自動的に番号付けされます。

新しいプレイヤーは、独自の新しいパートレイアウト、すべてのフルスコアレイアウト、およびプロジェクトで作成されたすべてのフローに割り当てられます。

補足

- 元のプレイヤーに属する既存の楽譜は複製されません。
- また、プレイヤーを複製するには、「**プレイヤー (Players)**」パネルでプレイヤーを右クリックし、コンテキストメニューから「**プレイヤーを複製 (Duplicate Player)**」を選択します。

関連リンク


[音符/アイテムのコピーと貼り付け](#) (468 ページ)

[フローの複製](#) (179 ページ)

デフォルトのプレイヤーの順番の変更

すべてのレイアウトで、プレイヤーの譜表を表示するデフォルトの順番を変更できます。これはたとえば、プロジェクトで通常とは異なるインストゥルメントの順番が必要な場合に役立ちます。

手順

1. 設定モードの「**プレイヤー (Players)**」パネルで、「**プレイヤーを並べ替え (Sort Players)**」をクリックしたままにするか右クリックします。
2. 以下のいずれかのインストゥルメントのスコアの順番を選択します。
 - なし (None)
 - バンド (Band)
 - ジャズ (Jazz)
 - オーケストラ (Orchestral)
3. 必要に応じて、プレイヤーをクリックして上下にドラッグします。挿入ラインはプレイヤーが配置される場所を示します。

結果

デフォルトのプレイヤーの順番が変更されます。すべてのプレイヤーは、最初に割り当てられていたインストゥルメントとインストゥルメントのスコアの順番に従って自動的にソートされます。これは、プレイヤーの追加や削除をあとから行なった場合も同様です。

補足

- これは、カスタマイズしたプレイヤーの順番を設定したレイアウトには影響しません。
- 「**プレイヤー (Players)**」パネルでプレイヤーを手動で移動すると、インストゥルメントのスコアの順番が自動的に「**なし (None)**」に変更されます。これにより、たとえばプレイヤーをあとから追加した場合でもプレイヤーの順番が保持されます。
- また、ステータスバーの「**順番 (Order)**」メニューからインストゥルメントのスコアの順番を選択することもできます。

手順終了後の項目

デフォルトのプレイヤーの順番に一致するようにインストゥルメントの番号を付け直すことができます。

関連リンク

- [プレイヤーパネル \(114 ページ\)](#)
- [ステータスバー \(37 ページ\)](#)
- [インストゥルメント番号の付け直し \(138 ページ\)](#)
- [レイアウトの再整理 \(186 ページ\)](#)

カスタマイズしたプレイヤーの順番の設定

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

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、カスタマイズしたプレイヤーの順番を設定するレイアウトを選択します。

補足

カスタマイズしたプレイヤーの順番を設定できるのは、一度に1つのレイアウトのみです。初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。

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

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

結果

選択したレイアウトのプレイヤーの順番が変更されます。これは、デフォルトのプレイヤーの順番より優先されます。

それ以降に「**プレイヤー (Players)**」パネルでプレイヤーの順番に変更を加えても、カスタマイズしたプレイヤーの順番を設定したレイアウトには反映されません。

関連リンク

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(765 ページ\)](#)

プレイヤーをソリストに指定

たとえばソロバイオリンとオーケストラのための協奏曲などにおいて、シングルプレイヤーとセクションプレイヤーのどちらもソリストに指定できます。1つのプロジェクトに複数のソリストを設定できます。

前提条件

ソリストに指定するプレイヤーを追加しておきます。

手順

1. 設定モードの「**プレイヤー (Players)**」パネルで、ソリストに指定するプレイヤーを選択します。
 2. アクションバーで「**プレイヤー設定 (Player Settings)**」をクリックし、「**ソリスト (Soloist)**」を選択します。
-

結果

選択したプレイヤーがソリストに指定されます。

ソリストとして割り当てられているプレイヤーのインストゥルメントは、自動的に番号付けされません。デフォルトのインストゥルメント名を使用している場合に限り、現在のインストゥルメント言語設定に応じた「ソロ」の先頭テキストが自動的に付与され、譜表ラベルに表示されます。

ソリストは伝統的なスコア上の位置、つまり弦楽器の上に自動的に配置され、他のプレイヤーとは個別の大括弧が付与されます。

「**ソリスト (Soloist)**」を再度選択してメニュー横のチェックマークを消すと、プレイヤーはソリストからそれが属するタイプの標準のプレイヤーに戻ります。

ヒント

また、「**プレイヤー (Players)**」パネルでプレイヤーを右クリックし、コンテキストメニューから「**ソリスト (Soloist)**」を選択することでも、プレイヤーをソリストに指定できます。

関連リンク

[プレイヤーパネル \(114 ページ\)](#)

[インストゥルメントのナンバリング \(137 ページ\)](#)

[アンサンブルタイプによる大括弧でのグループ化 \(888 ページ\)](#)

[組段オブジェクトの位置の変更 \(1358 ページ\)](#)

[インストゥルメント名の言語の変更 \(57 ページ\)](#)

[譜表ラベル \(1340 ページ\)](#)

プレイヤーの削除

プロジェクトからプレイヤーを削除できます。この操作を行なうと、削除したプレイヤーに割り当てられたインストゥルメントもすべて削除されます。また、必要に応じてパートレイアウトを削除することもできます。

重要

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

手順

1. 設定モードの「**プレイヤー (Players)**」パネルで、削除するプレイヤーを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択したプレイヤーを削除します。
 - **[Backspace] 又は [Delete]** を押します。
 - 「**プレイヤー (Players)**」パネルで「**プレイヤーを削除 (Delete Player)**」 をクリックします。
3. 表示される警告メッセージで、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 選択したプレイヤーと、そのプレイヤーに割り当てられたすべてのインストゥルメントを削除し、プロジェクト内のパートレイアウトを残すには、「**プレイヤーのみを削除 (Delete Player Only)**」を選択します。
 - 選択したプレイヤーとそのインストゥルメント、および対応するすべてのパートレイアウトを削除するには、「**プレイヤーとパートレイアウトを削除 (Delete Player and Part Layouts)**」を選択します。

補足

他のプレイヤーも含まれているパートレイアウトは削除されません。

結果

選択したプレイヤーと、必要に応じてそのパートレイアウトが削除されます。

ヒント

「**設定 (Setup)**」 > 「**空白のプレイヤーを削除 (Delete Empty Players)**」を選択すると、フローに楽譜が含まれていないプレイヤーだけを削除できます。

関連リンク

- [プレイヤーパネル \(114 ページ\)](#)
- [インストゥルメントの削除 \(142 ページ\)](#)
- [レイアウトの削除 \(187 ページ\)](#)
- [プレイヤーグループの削除 \(177 ページ\)](#)
- [デフォルトレイアウトの復元 \(188 ページ\)](#)
- [レイアウトへのプレイヤーの割り当て \(184 ページ\)](#)

アンサンブル

アンサンブルとは一般的に一緒に使用される複数のプレイヤーの集合です。たとえばフルート 2 人、オーボエ 2 人、クラリネット 2 人、ファゴット 2 人からなる二管編成セクションなどがあります。Dorico Elements にはあらかじめ定義されたアンサンブルが用意されていますが、カスタムアンサンブルを構築することもできます。

アンサンブルの構成に応じて、シングルプレイヤー、セクションプレイヤー、またはその両方が含まれます。たとえば木管アンサンブルはシングルプレイヤーで構成される一方、弦楽アンサンブルはセクションプレイヤーで構成されます。

アンサンブルを使用すると、プロジェクトに複数のプレイヤーを同時に追加して、楽器編成を素早く構築できます。

関連リンク



[プレイヤー、レイアウト、フロー \(126 ページ\)](#)

[プロジェクトテンプレート \(79 ページ\)](#)

アンサンブルの追加

ストリングスセクションや四部合唱など、アンサンブルを追加することで複数のプレイヤーを同時に追加できます。既存のアンサンブルを選択することも、新規に作成することもできます。

手順

1. 設定モードで以下のいずれかの操作を行なって、アンサンブルピッカーを開きます。
 - **[Shift]+[E]** を押します。
 - 「**プレイヤー (Players)**」パネルで、「**アンサンブルを追加 (Add Ensemble)**」 をクリックします。
 - 空白のプロジェクトで、プロジェクト開始領域の「**アンサンブルを追加 (Add Ensemble)**」 をクリックします。
 2. アンサンブルピッカーで追加するアンサンブルを選択するか作成します。
 3. それ以降のプロジェクトで再利用したいアンサンブルを新規に作成した場合は、必要に応じて、「**保存 (Save)**」をクリックして「**カスタムのアンサンブルを保存 (Save Custom Ensemble)**」ダイアログを開き、アンサンブルを保存します。
 4. 「**追加 (Add)**」をクリックします。
-

結果

選択したアンサンブルのプレイヤーが、アンサンブルタイプに応じてシングルプレイヤーまたはセクションプレイヤーとして「**プレイヤー (Players)**」パネルに追加されます。これらは、プロジェクトで作成されたすべてのフローに割り当てられます。

ヒント

プロジェクトテンプレートを使用すると、複数のプレイヤーが存在するプロジェクトを開始できます。

関連リンク

[プレイヤーパネル \(114 ページ\)](#)

[アンサンブルピッカー \(119 ページ\)](#)

[インストゥルメント名の言語の変更 \(57 ページ\)](#)

[新規プロジェクトの開始 \(72 ページ\)](#)



[プロジェクトテンプレート \(79 ページ\)](#)

[ファイルの読み込みと書き出し \(80 ページ\)](#)

カスタムアンサンブルの作成と保存



たとえば、通常とは異なる楽器編成のアンサンブルの楽譜を頻繁に作成する場合など、アンサンブルピッカーでカスタムアンサンブルを作成し、それ以降のプロジェクトで再利用するために保存しておくことができます。

手順

1. 設定モードで以下のいずれかの操作を行なって、アンサンブルピッカーを開きます。
 - **[Shift]+[E]** を押します。
 - 「プレイヤー (Players)」パネルで、「アンサンブルを追加 (Add Ensemble)」 をクリックします。
 - 空白のプロジェクトで、プロジェクト開始領域の「アンサンブルを追加 (Add Ensemble)」 をクリックします。
2. 「ビルド (Build)」をクリックして「ビルド (Build)」タブに切り替えます。
3. 使用するインストゥルメントを**検索**フィールドに入力します。
たとえば、バイオリン2人、クラリネット3人、ファゴット1人、チューバ1人、マリンバ1人を含むアンサンブルを作成するには「**2 vln, 3 cl,bsn,tuba,marim**」と入力します。

ヒント

オーケストラの省略表現を使用してインストゥルメントを指定することもできます。

4. 現在のエントリーによって特定されたインストゥルメントを確定して**検索**フィールドをクリアするには、**[Tab]** を押します。
5. プレーヤーのタイプを変更するには、リスト内のプレーヤーをダブルクリックします。
各プレーヤーのアイコンは、そのプレーヤーがシングルプレーヤー かセクションプレーヤー かを表わしています。
6. 「保存 (Save)」をクリックして「**カスタムのアンサンブルを保存 (Save Custom Ensemble)**」ダイアログを開きます。
7. 「**カテゴリ (Category)**」メニューからアンサンブルカテゴリを選択します。
8. 「**名前 (Name)**」フィールドにアンサンブルの名前を入力します。
9. 「保存 (Save)」をクリックすると、アンサンブルが保存されて「**カスタムのアンサンブルを保存 (Save Custom Ensemble)**」ダイアログが閉じます。
10. アンサンブルをプロジェクトに追加してアンサンブルピッカーを閉じるには「**追加 (Add)**」をクリックします。

結果

アンサンブルが保存され、それ以降のプロジェクトに追加できるようになります。アンサンブルピッカーで「**追加 (Add)**」をクリックした場合は、アンサンブル内のプレーヤーがプロジェクトに追加されません。

関連リンク

[アンサンブルピッカー \(119 ページ\)](#)

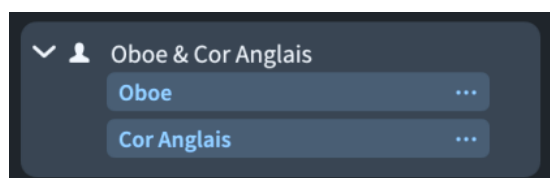
[「カスタムのアンサンブルを保存 \(Save Custom Ensemble\)」ダイアログ \(121 ページ\)](#)

インストゥルメント

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

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

これは、インストゥルメントを割り当てる前に、まずプレーヤーまたはアンサンブルを追加する必要があることを意味します。そのあと、必要に応じてプレーヤーやアンサンブルをグループに割り当てることもできます。アンサンブルを追加すると、そのアンサンブルに適したインストゥルメントがプレーヤーに自動的に追加されます。



設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで2つのインストゥルメント (オーボエとイングリッシュホルン) が割り当てられたシングルプレーヤー

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

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

パートレイアウトが常にト音記号のバージョンがあるフレンチホルンなど、特定の形式設定とチューニングの要件があるインストゥルメントのバリエーションが複数あります。

インストゥルメントはいつでも変更でき、プレーヤーへの追加やプレーヤーからの削除、プレーヤー間のインストゥルメントの移動も行なえます。フランス語のスコアを再作成する場合など、インストゥルメント名の言語を変更することもできます。

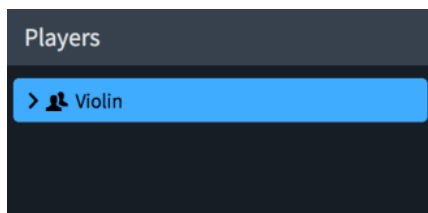
関連リンク

- [プレーヤー \(128 ページ\)](#)
- [プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(188 ページ\)](#)
- [アンサンブルタイプによる大括弧でのグループ化 \(888 ページ\)](#)
- [プレーヤーをソリストに指定 \(132 ページ\)](#)
- [デフォルトのプレーヤーの順番の変更 \(130 ページ\)](#)
- [空白の譜表の表示/非表示を切り替える \(619 ページ\)](#)
- [ピアノロールエディター \(695 ページ\)](#)

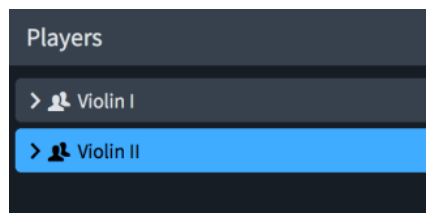
インストゥルメントのナンバリング

ホルン1とホルン2のように、同じインストゥルメントが複数ある場合には、簡単に識別できるようにインストゥルメントに番号を付けるのが慣例です。Dorico Elementsでは、1つのプロジェクトに同じタイプのインストゥルメントが複数ある場合、インストゥルメントに自動的に番号が付けられます。

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



バイオリンが1つの場合は番号なし



2つめのバイオリンを追加すると両方が自動的にナンバリングされる

インストゥルメントのナンバリングは、プレーヤーではなく個々のインストゥルメントに適用されます。たとえば、2人のフルート奏者とピッコロ奏者からなるアンサンブルで、2番フルートにはピッコロも割り当てられる場合、インストゥルメントには以下のように番号が振られます。

- Flute 1
- Flute 2 & Piccolo 1
- Piccolo 2

ヒント

それぞれのプレーヤーに割り当てられるインストゥルメントの番号を変更する場合は、個々のインストゥルメントを別のプレーヤーに移動できます。たとえば、2番フルートの持ち替え楽器を1番ピッコロではなく2番ピッコロにする場合、プレーヤー間でピッコロのインストゥルメントを交換できます。

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

- インストゥルメント名が同じインストゥルメントがプロジェクトに複数含まれている。
- インストゥルメントの調性が同じである。
- インストゥルメントが割り当てられたプレーヤーが、シングルまたはセクションのどちらか同じタイプである。
- プレーヤーが同じグループに属している。

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

補足

ソリストとして割り当てられているプレーヤーのインストゥルメントは、自動的に番号付けされません。

関連リンク

[プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(188 ページ\)](#)

[インストゥルメント名の変更 \(191 ページ\)](#)

[プレーヤーグループ \(174 ページ\)](#)

[譜表ラベルに表示されるインストゥルメントの移調 \(1345 ページ\)](#)
[インストゥルメントの移動 \(141 ページ\)](#)
[プレーヤーをソリストに指定 \(132 ページ\)](#)
[譜表ラベルのコンテンツ \(1344 ページ\)](#)
[移調楽器 \(138 ページ\)](#)

インストゥルメント番号の付け直し

ホルン 2 と 3 の番号を入れ替えたい場合などに、デフォルトのプレーヤーの順番に一致するようにインストゥルメントの番号を付け直すことができます。

前提条件

デフォルトのプレーヤーの順番が希望するインストゥルメントのナンバリングと一致するようにしておきます。

手順

- 設定モードで、「設定 (Setup)」 > 「インストゥルメント番号を変更 (Rename Instruments)」を選択します。

結果

プレーヤーパネルのプレーヤーに順番に応じてインストゥルメントの番号が変更されます。

まだ名前を変更していないプレーヤーについては、プレーヤー名が更新されて新しいインストゥルメント番号に反映されます。

関連リンク

[デフォルトのプレーヤーの順番の変更 \(130 ページ\)](#)
[レイアウトの再整理 \(186 ページ\)](#)
[レイアウト番号の付け直し \(187 ページ\)](#)
[プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(188 ページ\)](#)

移調楽器

ほとんどのインストゥルメントは実音で音を出しますが、移調楽器は記譜された音とは異なる音を出します。一般的な移調楽器には、クラリネット、ホルン、トランペット、サクソフォン、イングリッシュホルンなどがあります。

B \flat クラリネットでCを演奏すると、1ステップ(全音)下のB \flat の音が鳴ります。FホルンでCを演奏すると、5音下のFが鳴ります。

オクターブ移調楽器には、ピッコロ(1オクターブ上の音が鳴る)、グロッケンシュピール(2オクターブ上の音が鳴る)、ギターとコントラバス(どちらも1オクターブ下の音が鳴る)などがあります。

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

個々の音部記号のオクターブ、および音部記号のオクターブ指示記号に従うか無視するかをフローごとに変更することもできます。

補足

表記規則によれば、オクターブ移調楽器は、実音レイアウトを含め常に移調音で表示されます。オクターブ指示記号付き音部記号は必要ありません。

関連リンク

- [インストゥルメントピッカー \(117 ページ\)](#)
- [インストゥルメントのナンバリング \(137 ページ\)](#)
- [譜表ラベルに表示されるインストゥルメントの移調 \(1345 ページ\)](#)
- [実音と移調音 \(186 ページ\)](#)
- [レイアウトの移調音/実音の設定 \(185 ページ\)](#)
- [レイアウトの移調テキストの編集 \(1027 ページ\)](#)
- [フレット楽器の移調を変更する \(168 ページ\)](#)
- [異名同音の調号 \(1052 ページ\)](#)
- [インストゥルメントの変更 \(140 ページ\)](#)
- [レイアウトの移調に従い音部記号を表示/非表示にする \(934 ページ\)](#)
- [オクターブ指示記号付き音部記号 \(937 ページ\)](#)
- [フレット楽器のチューニング \(160 ページ\)](#)
- [カポ \(164 ページ\)](#)

プレイヤーへのインストゥルメントの追加

インストゥルメントと打楽器キットの追加は、シングルプレイヤーにもセクションプレイヤーにも行なえます。シングルプレイヤーは複数のインストゥルメントを持つことができますが、セクションプレイヤーが持てるインストゥルメントは1つだけです。

前提条件

少なくとも1人のプレイヤーを設定しておきます。

手順

1. 設定モードの「**プレイヤー (Players)**」パネルで、インストゥルメントを追加するプレイヤーを選択します。

補足

- インストゥルメントは一度に1人のプレイヤーにのみ追加できます。
- インストゥルメントは、すでにインストゥルメントが1つ割り当てられているセクションプレイヤーには追加できません。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、インストゥルメントピッカーを開きます。
 - **[Shift]+[I]** を押します。
 - プレイヤーのカードでプラス記号 **+** をクリックします。
3. インストゥルメントピッカーで任意のインストゥルメントを選択します。
4. **[Return]** を押して、選択したインストゥルメントを追加します。

結果

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

プレイヤー名をすでに変更していなければ、プレイヤー名が更新されてプレイヤーに割り当てられたすべてのインストゥルメントが含まれます。

補足

- 音符を入力する前は、シングルプレイヤーに割り当てられた最初のインストゥルメントのみがページビューのフルスコアに表示されます。ギャラリービューにはすべてのインストゥルメントの譜表が表示されるため、たとえばインストゥルメントの変更を作成する目的でシングルプレイヤーに割

り当てられた他のインストゥルメントに音符を入力する際は、ギャラリービューに切り替えることをおすすめします。

- 複数のプレーヤーをプロジェクトに同時に追加したい場合は、アンサンブルを追加するかプロジェクトテンプレートを使用します。

関連リンク

- [プレーヤー \(128 ページ\)](#)
- [プレーヤーパネル \(114 ページ\)](#)
- [インストゥルメントピッカー \(117 ページ\)](#)
- [プレーヤーの追加 \(129 ページ\)](#)
- [アンサンブルの追加 \(134 ページ\)](#)
- [プレーヤーをソリストに指定 \(132 ページ\)](#)
- [デフォルトのプレーヤーの順番の変更 \(130 ページ\)](#)
- [インストゥルメントの変更 \(142 ページ\)](#)
- [打楽器キットとドラムセット \(148 ページ\)](#)
- [フレット楽器のチューニング \(160 ページ\)](#)
- [カポ \(164 ページ\)](#)
- [プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(188 ページ\)](#)
- [インストゥルメント名の言語の変更 \(57 ページ\)](#)
- [インストゥルメント名の変更 \(191 ページ\)](#)
- [新規プロジェクトの開始 \(72 ページ\)](#)
- [ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(50 ページ\)](#)
- [再生テンプレート \(572 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(232 ページ\)](#)
- [Groove Agent SE からドラムセットパターンを読み込む \(97 ページ\)](#)

インストゥルメントの変更

たとえばクラリネットのパートの音程が低い場合バスクラリネットに変更する場合やギターのチューニングを変更する場合など、譜表にすでに入力された楽譜に影響を与えることなく、インストゥルメントのタイプを変更できます。

補足


- 個別の無音程打楽器インストゥルメント以外の打楽器キットは、他のインストゥルメントに変更できません。
- 有音程打楽器インストゥルメントを無音程打楽器インストゥルメントに、またその逆の変更はできません。
- 以下の手順は、フローの途中で演奏者が現在の楽器から別の楽器に変更することを示すインストゥルメントの変更ではなく、インストゥルメントタイプを変更する方法について説明します。

手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、インストゥルメントを変更するプレーヤーのカードを展開します。

カードには、プレーヤーに割り当てられたインストゥルメントのリストが表示されます。



2. インストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**インストゥルメントを変更 (Change Instrument)**」を選択してインストゥルメントピッカーを開きます。

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

結果

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

初期設定では、必要に応じて異なる音部記号が使用されます。つまり、新しい音部記号に応じて音符が正しく記譜されるように、音符の表示が変わる場合があります。

手順終了後の項目

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

関連リンク

- [プレイヤーパネル \(114 ページ\)](#)
- [インストゥルメントピッカー \(117 ページ\)](#)
- [移調楽器 \(138 ページ\)](#)
- [フレット楽器のチューニング \(160 ページ\)](#)
- [インストゥルメントの変更 \(142 ページ\)](#)
- [インストゥルメント名の言語の変更 \(57 ページ\)](#)
- [譜表ラベルのインストゥルメントの移調を表示/非表示にする \(1346 ページ\)](#)
- [デフォルトのプレイヤーの順番の変更 \(130 ページ\)](#)

インストゥルメントの移動


インストゥルメントに対してすでに入力されている楽譜に影響を与えることなく、個別のインストゥルメントを移動できます。インストゥルメントをプレイヤー間で移動したり、シングルプレイヤーのインストゥルメントリスト内の別の位置に移動したりできます。これは、たとえばスコア内の譜表の順番を変える場合などに便利です。

1人のプレイヤーに割り当てられたインストゥルメントの順序を変更すると、対応するプレイヤー名をすでに変更していなければ、プレイヤー名にも影響します。

前提条件

インストゥルメントの移動先となるプレイヤーを追加しておきます。

手順

1. 設定モードの「**プレイヤー (Players)**」パネルで、移動するインストゥルメントが割り当てられたプレイヤーのカードを展開します。
 2. 以下のいずれかの操作を行なってインストゥルメントを移動します。
 - シングルプレイヤーのインストゥルメントの順番を変更するには、1つのインストゥルメントをクリックし、任意の位置にドラッグしてマウスを放します。
 - インストゥルメントを別のプレイヤーに移動するには、1つのインストゥルメントをクリックし、任意のプレイヤーカードにドラッグしてマウスを放します。
 - インストゥルメントを別のプレイヤーに移動するには、インストゥルメントラベルのインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**インストゥルメントをプレイヤーに移動 (Move Instrument to Player)**」 > **[プレイヤー名]** をクリックします。
-

関連リンク

- [プレイヤーパネル \(114 ページ\)](#)
- [プレイヤーの追加 \(129 ページ\)](#)
- [デフォルトのプレイヤーの順番の変更 \(130 ページ\)](#)

[カスタマイズしたプレーヤーの順番の設定](#) (131 ページ)

[プレーヤー名の変更](#) (189 ページ)

[プレーヤー名をリセットする](#) (190 ページ)


インストゥルメントの削除

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

重要

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

手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、削除するインストゥルメントが割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
2. インストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**インストゥルメントを削除 (Delete Instrument)**」を選択します。
3. 「**OK**」をクリックします。

結果

インストゥルメントがプレーヤーから削除されます。

ヒント

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

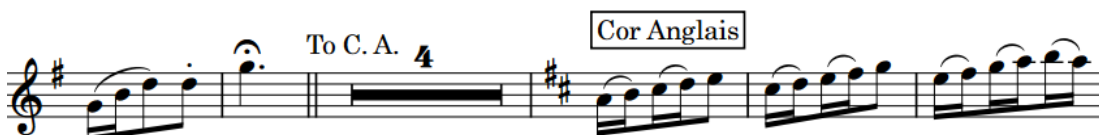
関連リンク

[プレーヤーパネル](#) (114 ページ)

[プレーヤーの削除](#) (133 ページ)

インストゥルメントの変更

インストゥルメントの変更とは、複数のインストゥルメントが割り当てられたプレーヤーが演奏するインストゥルメントを別のインストゥルメントに切り替えることです。インストゥルメントの変更は通常、変更前の最後の音符の後ろと変更後の最初の音符の位置の両方に、テキストラベルを使って表示されます。



オーボエからイングリッシュホルンへのインストゥルメント変更

Dorico Elements では、以下の条件が満たされる場合、適切なインストゥルメントの変更ラベルを表示するなど、インストゥルメントの変更が自動的に取扱われます。

- 2つ以上のインストゥルメントが割り当てられたシングルプレーヤーを追加している。
- シングルプレーヤーに割り当てられた2つ以上のインストゥルメントの譜表に音符を入力している。たとえば、オーボエの譜表にオーボエの音符、イングリッシュホルンの譜表にイングリッシュホルンの音符を入力しておきます。

- 同じシングルプレーヤーに割り当てられた異なるインストゥルメントの音符が重なり合っていない。
- レイアウトでインストゥルメントの変更が許可されている。

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

初期設定では、インストゥルメントの変更は変更前のインストゥルメントの最後の音符のあとに発生し、新しいインストゥルメントのインストゥルメントの変更ラベルがその譜表のキューのあとに表示されます。また、インストゥルメントの変更通知はフルスコアレイアウトでは非表示になります。

インストゥルメントの変更とインストゥルメントの変更ラベルの位置はレイアウトごとに個別に変更できます。

インストゥルメントの変更ラベルには、現在のインストゥルメント名の言語設定に応じて適切な先頭テキストが使用されます。

関連リンク

[プレーヤーの追加](#) (129 ページ)

[プレーヤーへのインストゥルメントの追加](#) (139 ページ)

[ギャラリービューまたはページビューへの切り替え](#) (50 ページ)

[音符の入力](#) (232 ページ)

[インストゥルメント名の言語の変更](#) (57 ページ)

[インストゥルメントの変更](#) (140 ページ)

インストゥルメントの変更の許可/禁止を切り替える

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

インストゥルメントの変更を禁止すると、1人のシングルプレーヤーに割り当てられた複数のインストゥルメントも含め、選択したレイアウトにすべてのインストゥルメントの譜表が表示されます。

ヒント

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

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、インストゥルメントの変更を許可または禁止するレイアウトを選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「**プレーヤー (Players)**」をクリックします。
4. 「**インストゥルメントの変更 (Instrument Changes)**」セクションで、「**インストゥルメントの変更を許可 (Allow instrument changes)**」をオンまたはオフにします。

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

結果

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

補足

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

関連リンク

[インストゥルメント \(136 ページ\)](#)

[音符の入力 \(232 ページ\)](#)

[空白の譜表の表示/非表示を切り替える \(619 ページ\)](#)

[フローの開始位置でインストゥルメントの変更ラベルを表示/非表示にする \(147 ページ\)](#)

[インストゥルメントの変更 \(140 ページ\)](#)

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(765 ページ\)](#)

インストゥルメントの変更の位置を変更する

インストゥルメントの変更は、変更前のインストゥルメントの最後の音符のあとに表示するか、変更後のインストゥルメントの最初の音符の前に表示するかをレイアウトごとに個別に設定できます。また、インストゥルメントの変更ラベルのキューに対する位置を変更することもできます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
2. インストゥルメントの変更の位置を変更するレイアウトを「レイアウト (Layouts)」リストから選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「プレーヤー (Players)」をクリックします。
4. 「インストゥルメントの変更 (Instrument Changes)」セクションで、「インストゥルメントの移調の位置 (Instrument transition position)」に以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 変更前のインストゥルメントの最後の音符の後 (After last note in old instrument)
 - 変更後のインストゥルメントの最初の音符の前 (Before first note in new instrument)
5. 「新しいインストゥルメントの最初の音符より前にキューがある場合、キューの後にインストゥルメントの変更ラベルを表示 (Show instrument change label after cue, if cue precedes first note in new instrument)」をオン/オフにします。
6. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

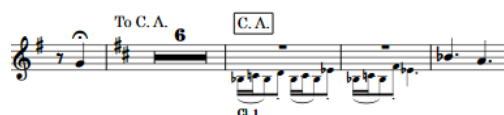
結果

選択したレイアウトの対応する位置にインストゥルメントの変更が表示されます。

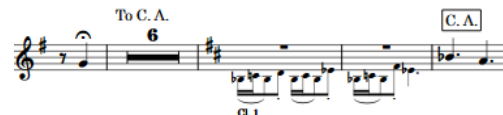
ヒント

インストゥルメントの変更が組段の途中で発生し、そのインストゥルメントがその組段で最初に鳴るインストゥルメントの場合は、変更後のインストゥルメントを譜表ラベルに表示した方がいいかもしれません。この設定は、「レイアウトオプション (Layout Options)」 > 「譜表と組段 (Staves and Systems)」 > 「譜表ラベル (Staff Labels)」で変更できます。

例



変更前のインストゥルメントの最後の音符のあとにインストゥルメントの変更を表示し、キューの開始位置にインストゥルメントの変更ラベルを表示



変更後のインストゥルメントの最初の音符の前にインストゥルメントの変更を表示し、キューのあとにインストゥルメントの変更ラベルを表示

関連リンク

[キュー](#) (944 ページ)

[移調楽器](#) (138 ページ)

インストゥルメントの変更ラベルのデフォルトのテキストを編集する

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

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
2. インストゥルメントの変更ラベルのデフォルトの内容を変更するレイアウトを「レイアウト (Layouts)」リストから選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「プレーヤー (Players)」をクリックします。
4. 「インストゥルメントの変更 (Instrument Changes)」セクションで、「変更ラベルで使用するインストゥルメント名 (Instrument names to use in change labels)」に以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 正式名称 (Full Names)
 - 略称 (Short Names)
5. 「インストゥルメントの変更通知の先頭テキスト (Prefix for instrument change warnings)」で以下のいずれかのオプションを選択します。
 - To
 - Take

- **カスタム (Custom)**

補足

先頭テキストの「To」および「Take」は、現在のインストゥルメント名の言語設定に応じて適切な形で表示されます。

6. 「**カスタム (Custom)**」を選択した場合は、必要に応じて以下のフィールドの一方または両方に使用するテキストを入力します。
 - **カスタムの先頭テキスト (Custom prefix)**
 - **カスタムの末尾テキスト (Custom suffix)**
7. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

選択したレイアウトのすべてのインストゥルメントの変更ラベルでインストゥルメント名の長さと同様に先頭/末尾テキストが変更されます。

関連リンク

[フローの開始位置でインストゥルメントの変更ラベルを表示/非表示にする \(147 ページ\)](#)



[インストゥルメント名の言語の変更 \(57 ページ\)](#)

[譜表ラベル \(1340 ページ\)](#)

インストゥルメントの変更ラベルのテキストを個別に編集する

たとえば、フロー内の最初のインストゥルメントの変更ラベルにはインストゥルメントの正式名称を表示するなど、インストゥルメントの変更ラベルに表示されるテキストを個別に上書きできます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、テキストを編集するインストゥルメントの変更ラベルを選択します。
2. プロパティパネルの「**インストゥルメントの変更 (Instrument Changes)**」グループで、「**カスタムテキスト (Custom text)**」をオンにします。
3. インストゥルメントの変更ラベルに表示するテキストを値フィールドに入力します。
4. **[Return]** を押します。
5. 必要に応じて、「**先頭テキストを非表示 (Hide prefix)**」をオンまたはオフにします。

結果

選択したインストゥルメントの変更ラベルが、入力したテキストを表示するように変更されます。「**先頭テキストを非表示 (Hide prefix)**」をオンにすると、先頭テキストが非表示になります。

「**カスタムテキスト (Custom text)**」をオフにすると、対応するインストゥルメントの変更ラベルがデフォルトのテキストに戻ります。

補足

- プロパティをオフにすると、入力したカスタムテキストは完全に削除されます。

- インストゥルメントの変更ラベルのデフォルトの先頭テキスト、およびインストゥルメントの変更ラベルにインストゥルメントの正式名称と略称のどちらを表示するかをデフォルト設定をレイアウトごとに個別に変更できます。
-

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[インストゥルメント名の言語の変更 \(57 ページ\)](#)

フローの開始位置でインストゥルメントの変更ラベルを表示/非表示にする

各レイアウトの各フローの開始位置で個別にインストゥルメントの変更ラベルを表示/非表示にできます。これらのラベルは、譜表ラベルが通常は表示されないパートレイアウトで、複数の楽器を持つプレーヤーに必要な楽器を明示するのに役立ちます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
 2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、フローの開始位置でインストゥルメントの変更ラベルを表示または非表示にするレイアウトを選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
 3. カテゴリリストの「**プレーヤー (Players)**」をクリックします。
 4. 「**インストゥルメントの変更 (Instrument Changes)**」セクションで、「**フローの開始位置にインストゥルメントの変更ラベルを表示 (Show instrument change label at start of flow)**」をオン/オフにします。
 5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
-

インストゥルメントの変更通知を表示/非表示にする

インストゥルメントの変更の前の最後の音符のあとにすべてのインストゥルメントの変更通知を表示するかどうかをレイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、打楽器のパートレイアウトには「To Marimba」を表示し、フルスコアでは非表示にするなどできます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、インストゥルメントの変更通知を表示/非表示にするレイアウトを選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「**プレーヤー (Players)**」をクリックします。
4. 「**インストゥルメントの変更 (Instrument Changes)**」セクションで、「**インストゥルメントの変更通知を表示 (Show instrument change warnings)**」をオン/オフにします。

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

関連リンク

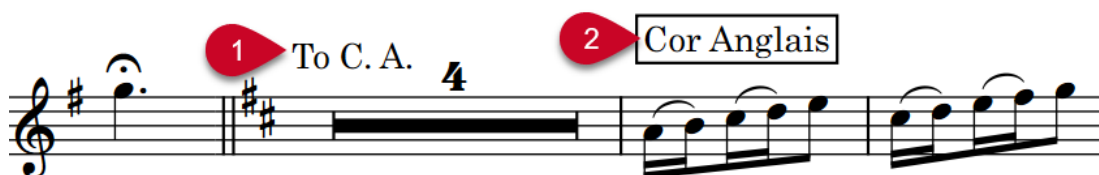
[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」 ダイアログ \(765 ページ\)](#)

[インストゥルメントの変更の許可/禁止を切り替える \(143 ページ\)](#)

インストゥルメントの変更ラベルのパラグラフスタイル

インストゥルメントの変更ラベルとインストゥルメントの変更通知に異なるパラグラフスタイルを設定できます。ラベルタイプごとに枠線の表示/非表示を切り替えるなど、これらのパラグラフスタイルの各種設定は「**パラグラフスタイル (Paragraph Styles)**」ダイアログで編集できます。

初期設定では、インストゥルメントの変更ラベルには枠線が表示されますが、インストゥルメントの変更通知には表示されません。



インストゥルメントの変更ラベルには、以下のパラグラフスタイルが使用されます。

- 1 **インストゥルメントの変更通知 (Instrument Change Warnings)**: インストゥルメントの変更の前の通知ラベルに使用
- 2 **インストゥルメントの変更ラベル (Instrument Change Labels)**: インストゥルメントの変更のあとのラベルに使用

関連リンク

[「パラグラフスタイル \(Paragraph Styles\)」 ダイアログ \(777 ページ\)](#)

[インストゥルメントの変更ラベルのテキストを個別に編集する \(146 ページ\)](#)

[レイアウト名の枠線の表示/非表示 \(1028 ページ\)](#)

[テキストアイテムへの枠線の追加 \(1390 ページ\)](#)

打楽器キットとドラムセット

打楽器キットとは、1人のプレーヤーによって演奏される無音程打楽器の集まりです。ドラムセットは、ポップスやロック音楽で使用されることの多い、特殊なタイプの打楽器キットです。

補足

本書では、打楽器キットという用語は打楽器キットとドラムセットの両方を意味します。

Dorico Elements では打楽器キットを五線譜やグリッドなど異なる方法で表示できます。打楽器キットをドラムセットとして動作させる必要がある場合、それらをドラムセットとして定義できます。たとえば、「**記譜オプション (Notation Options)**」の「**打楽器 (Percussion)**」ページには、ドラムセットにのみ適用する声部の処理を行なうオプションがあります。

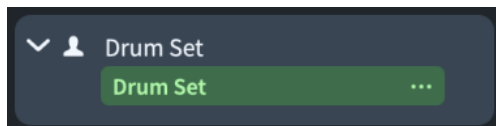
打楽器キットは、以下のいずれかの方法でプロジェクトに追加できます。

- インストゥルメントの追加と同じ方法でプレーヤーに打楽器キットを追加する。
- 1人のプレーヤーに割り当てられた既存の無音程打楽器をキットに組み合わせる。
- プレーヤーに空のキットを追加し、そこに無音程打楽器インストゥルメントを追加する。
- あらかじめ書き出して保存しておいたキットを読み込む。

打楽器は、そのインストゥルメントにすでに追加された楽譜の内容に一切影響しない形でプレーヤー間を移動できます。移動させるインストゥルメントが打楽器キットに組み込まれている場合は、他のプレーヤーに移動させる前にまずインストゥルメントをキットから取り除く必要があります。

個々の打楽器インストゥルメントは、他のインストゥルメントと同様に変更できます。しかし、無音程打楽器は無音程打楽器以外には変更できず、またキットに属する打楽器インストゥルメントは、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」のダイアログ内でしか変更できません。

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



設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで打楽器キットが割り当てられたシングルプレーヤー

関連リンク

[打楽器キットの表示タイプ \(1459 ページ\)](#)

[無音程打楽器の演奏技法 \(1451 ページ\)](#)

[打楽器キットの譜表ラベル \(1350 ページ\)](#)

[プレーヤーへのインストゥルメントの追加 \(139 ページ\)](#)


[無音程打楽器の音符を入力する \(248 ページ\)](#)

[Groove Agent SE からドラムセットパターンを読み込む \(97 ページ\)](#)

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

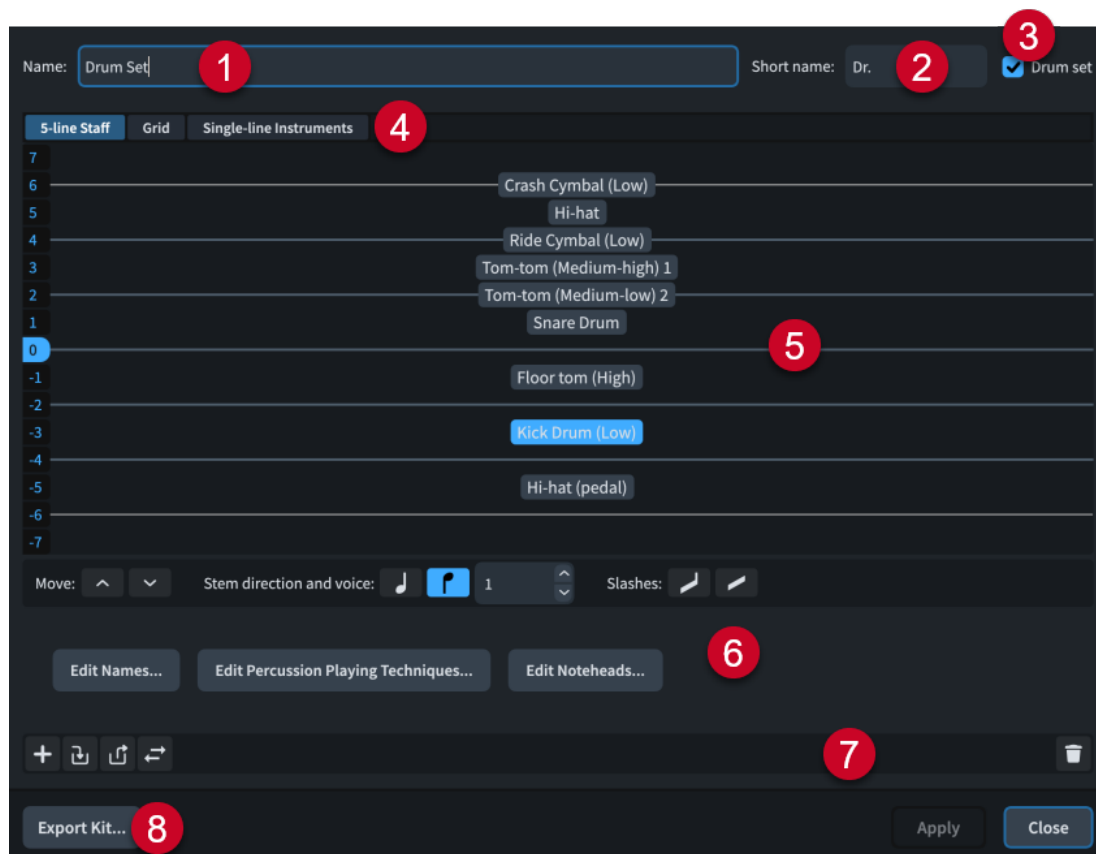
「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログでは、打楽器キットにどのインストゥルメントを含めるかやキットの表示タイプごとにインストゥルメントをどのように配置するかなど、打楽器キットに対する変更を行なえます。

「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開くには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 空の打楽器キットを追加するか、打楽器キットに既存のインストゥルメントを結合します。
- 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、打楽器キットが割り当てられたプレーヤーのカードを展開し、キットのインストゥルメントラベルのインストゥルメントメニュー  をクリックして「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択します。

ヒント

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



1 名前 (Name)

打楽器キットの正式名称の入力または変更ができます。これは、五線譜表示を使用している打楽器キットの**完全な**譜表ラベルで使用されます。

2 略称 (Short name)

打楽器キットの略称を入力または変更できます。これは、五線譜表示を使用している打楽器キットの**省略された**譜表ラベルで使用されます。

3 ドラムセット (Drum set)

チェックボックスがオンの場合は、打楽器キットはドラムセットとして定義されます。ドラムセットとして定義された打楽器キットは、「**記譜オプション (Notation Options)**」の「**打楽器 (Percussion)**」ページのドラムセットの設定に従います。これには、声部の振り分けやデフォルトの符尾方向などが含まれます。

4 表示タイプ

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

- **五線譜 (5-line Staff):** キットのインストゥルメントは五線譜上に表示されます。譜表のそれぞれの線および間にどのインストゥルメントが表示されるか指定できます。キットの名前を示す1つの譜表ラベルが表示されます。
- **グリッド (Grid):** キットのインストゥルメントはグリッド上に表示され、それぞれのインストゥルメントに1本ずつの線が与えられます。各線間の間隔はカスタマイズできます。各インストゥルメントの譜表ラベルは、通常の譜表ラベルより小さなフォントで表示されます。
- **一線譜を使用するインストゥルメント (Single-line Instruments):** キットのインストゥルメントは、それぞれの線上で個別のインストゥルメントとして表示されます。各インストゥルメントには標準サイズの譜表ラベルが表示されます。

5 エディター

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

6 コントロール

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

- **名前を編集 (Edit Names):** 現在選択しているインストゥルメントの名前を変更できる「**インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)**」ダイアログを開きます。






補足

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

- **打楽器の演奏技法を編集 (Edit Percussion Playing Techniques):** 符頭とアーティキュレーションとトレモロとの組み合わせが、現在選択しているインストゥルメントの再生にどのように影響するかを変更できる「**打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)**」ダイアログを開きます。
- **符頭を編集 (Edit Noteheads):** 五線譜キット表示において、現在選択しているインストゥルメントが使用している符頭を上書きできる「**打楽器の符頭の上書き (Override Percussion Noteheads)**」ダイアログを開きます。

7 アクションバー

すべての表示タイプに適用されるオプションが含まれています。

- **新規インストゥルメントを追加 (Add New Instrument) **: インストゥルメントピッカーを開き、キットに追加する新しい無音程打楽器インストゥルメントを選択できます。
- **プレーヤーから既存のインストゥルメントを追加 (Add Existing Instrument From Player) **: キット内ではなく、個別の打楽器インストゥルメントを含むプロジェクト内の他のプレーヤーのリストが表示されます。別のプレーヤーの打楽器インストゥルメントを選択し、その打楽器インストゥルメントを楽譜とともに現在のキットに移動できます。
- **キットからインストゥルメントを削除 (Remove Instrument From Kit) **: 個別のインストゥルメントとして表示されるように、選択したインストゥルメントをキットから削除します。個別のインストゥルメントは他のプレーヤーまたは他のキットインストゥルメントに移動できます。
- **インストゥルメントを変更 (Change Instrument) **: インストゥルメントピッカーを開き、新しい無音程楽器を選択して、楽譜を保持したまま選択したインストゥルメントと置き換えることができます。
- **インストゥルメントを削除 (Delete Instrument) **: インストゥルメントを楽譜ごとキットから削除します。

8 キットを書き出す (Export Kit)

別のプロジェクトで使用できるように、打楽器キットをライブラリーファイルとして書き出せます。

関連リンク

- [プレーヤーパネル \(114 ページ\)](#)
- [プレーヤーへの空の打楽器キットの追加 \(152 ページ\)](#)
- [キットへの個別の打楽器インストゥルメントの結合 \(153 ページ\)](#)
- [打楽器キットとドラムセット \(148 ページ\)](#)
- [打楽器キットにおける声部 \(1466 ページ\)](#)
- [打楽器キットの譜表ラベル \(1350 ページ\)](#)

- [打楽器キットの表示タイプ \(1459 ページ\)](#)
- [「インストゥルメント名を編集 \(Edit Instrument Names\)」ダイアログ \(192 ページ\)](#)
- [「打楽器の演奏技法 \(Percussion Instrument Playing Techniques\)」ダイアログ \(1452 ページ\)](#)
- [「打楽器の符頭の上書き \(Override Percussion Noteheads\)」ダイアログ \(1454 ページ\)](#)
- [無音程打楽器の演奏技法 \(1451 ページ\)](#)
- [演奏技法固有の符頭 \(1452 ページ\)](#)
- [打楽器キット内のインストゥルメントの符尾の方向/声部を指定する \(1466 ページ\)](#)
- [無音程打楽器の音符を入力する \(248 ページ\)](#)

プレイヤーへの空の打楽器キットの追加

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

補足

打楽器キットは、すでにインストゥルメントが1つ割り当てられているセクションプレイヤーには追加できません。

前提条件

少なくとも1人のプレイヤーを設定しておきます。

手順

- 設定モードの「**プレイヤー (Players)**」パネルで、以下のいずれかの操作を行なって「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。
 - プレイヤーを選択し、**[Shift]+[I]** を押してインストゥルメントピッカーで「**空のキットを作成 (Create Empty Kit)**」をクリックします。
 - プレイヤーカード内のプラス記号 **+** をクリックして、インストゥルメントピッカーで「**空のキットを作成 (Create Empty Kit)**」をクリックします。
 - 1人のプレイヤーを選択してから、アクションバーの「**プレイヤー設定 (Player Settings)**」**⚙️** をクリックし、「**空のキットを作成 (Create Empty Kit)**」を選択します。プレイヤーを右クリックして、コンテキストメニューからオプションを選択することもできます。
- 「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログで任意の打楽器をキットに追加します。

関連リンク



- [プレイヤーパネル \(114 ページ\)](#)
- [打楽器キットと個々の打楽器インストゥルメント \(1450 ページ\)](#)
- [「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(149 ページ\)](#)
- [インストゥルメントピッカー \(117 ページ\)](#)
- [打楽器キットの表示タイプ \(1459 ページ\)](#)
- [インストゥルメント名の言語の変更 \(57 ページ\)](#)

打楽器キットへのインストゥルメントの追加

「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログで、打楽器キットに新しいインストゥルメントを追加できます。

手順

- 設定モードの「**プレイヤー (Players)**」パネルで、インストゥルメントを追加するキットが割り当てられたプレイヤーのカードを展開します。

2. キットインストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。
 3. 「**新規インストゥルメントを追加 (Add New Instrument)**」  をクリックして、インストゥルメントピッカーを開きます。
 4. インストゥルメントピッカーで任意の打楽器インストゥルメントを選択します。
 5. **[Return]** を押して、選択したインストゥルメントを追加します。
 6. 「**閉じる (Close)**」 をクリックします。
-

結果

選択したインストゥルメントが打楽器キットに追加されます。

関連リンク

- [プレーヤーパネル \(114 ページ\)](#)
- [インストゥルメント名の言語の変更 \(57 ページ\)](#)
- [打楽器キットの表示タイプ \(1459 ページ\)](#)
- [無音程打楽器の音符を入力する \(248 ページ\)](#)

キットへの個別の打楽器インストゥルメントの結合

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

手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、キットに組み込む打楽器が割り当てられたプレーヤーを選択します。
2. アクションバーで「**プレーヤー設定 (Player Settings)**」  をクリックし、「**インストゥルメントでキットを編成 (Combine Instruments into Kit)**」を選択して「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。

ヒント

プレーヤーを右クリックして、コンテキストメニューからオプションを選択することもできます。

3. 新規の打楽器キットを編集します。
たとえば、グリッドまたは五線譜にインストゥルメントが表示される順番を変更できます。
-

結果

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



補足

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

打楽器キットから個別のインストゥルメントを削除

キット内の別のインストゥルメントに影響を与えることなく打楽器キットからインストゥルメントを個別に削除できます。たとえば、インストゥルメントをある打楽器キットから別のプレーヤーに移動する場合などに行ないます。

手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、インストゥルメントを削除するキットが割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
2. キットインストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。
3. キットから削除するインストゥルメントをクリックします。
4. アクションバーの「**キットからインストゥルメントを削除 (Remove Instrument From Kit)**」  をクリックします。
5. 「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

選択したインストゥルメントが打楽器キットから削除されます。これらは同じプレーヤーに属する個別のインストゥルメントとして表示されます。

手順終了後の項目

必要に応じてそのインストゥルメントを別のプレーヤーに移動できます。

関連リンク


[プレーヤーパネル \(114 ページ\)](#)

[インストゥルメントの移動 \(141 ページ\)](#)

打楽器キットをドラムセットとして定義

個別の打楽器キットをドラムセットとして定義できます。ドラムセットは、五線譜表示のドラムセットの声部の振り分けに対するフローごとの記譜オプションに従います。

手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、ドラムセットとして定義するキットが割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
2. キットインストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。
3. ダイアログの右上にある「**ドラムセット (Drum set)**」をオンにします。
4. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

選択した打楽器キットがドラムセットとして定義されます。五線譜表示タイプを使用している場合、キット内のインストゥルメントの声部の配置は「**記譜オプション (Notation Options)**」の「**打楽器 (Percussion)**」ページで設定したフローごとの設定に従います。

補足

打楽器キットをドラムセットとして定義しておく必要がなくなった場合は、そのキットの「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログで「**ドラムセット (Drum set)**」をオフにできます。

関連リンク

[プレーヤーパネル \(114 ページ\)](#)



[「記譜オプション \(Notation Options\)」ダイアログ \(767 ページ\)](#)

[「打楽器の演奏技法 \(Percussion Instrument Playing Techniques\)」ダイアログ \(1452 ページ\)](#)

打楽器キット内のインストゥルメントの変更

インストゥルメントの既存の楽譜はすべて保持したまま、打楽器キット内の既存のインストゥルメントを変更できます。

手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、インストゥルメントを変更するキットが割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
 2. キットインストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。
 3. 変更するインストゥルメントをクリックします。
 4. アクションバーの「**インストゥルメントを変更 (Change Instrument)**」  をクリックしてインストゥルメントピッカーを開きます。
 5. インストゥルメントピッカーで任意の打楽器インストゥルメントを選択します。
 6. **[Return]** を押して、選択したインストゥルメントを変更します。
 7. 「**閉じる (Close)**」をクリックします。
-

結果

インストゥルメントがインストゥルメントピッカーで選択したものに变更されます。前のインストゥルメントの入力した楽譜はすべて保持されます。

補足

演奏技法固有の符頭を使用して表現された演奏技法は保持されません。

関連リンク

[演奏技法固有の符頭 \(1452 ページ\)](#)


[インストゥルメント名の言語の変更 \(57 ページ\)](#)

打楽器キット内のインストゥルメントの移動

すべての表示タイプの打楽器キット内で、インストゥルメントの位置を変更し、スコアとパートに表示されるインストゥルメントの順番を変更できます。また、五線譜表示タイプではスラッシュ付き声部の譜表上の位置も変更できます。



手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、インストゥルメントの位置を変更するキットが割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。

2. キットインストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。
3. インストゥルメントの順番を変更するキットの表示タイプをクリックします。
たとえば、そのキットがグリッド表示タイプを使用している場合にインストゥルメントの順番を変更するには「**グリッド (Grid)**」をクリックします。
4. 位置を変更する打楽器インストゥルメントまたはスラッシュ付き声部をクリックします。

補足

マウスを使用する場合、一度に移動できるインストゥルメント/スラッシュ付き声部は1つだけです。

5. 以下のいずれかの操作を行なって、選択したインストゥルメント/スラッシュ付き声部の位置を変更します。
 - 上に移動するには、「**上へ移動 (Move Up)**」  をクリックします。
 - 下に移動するには、「**下へ移動 (Move Down)**」  をクリックします。
 - インストゥルメントを個別にクリックして上下にドラッグします (五線譜表示タイプのみ)。
6. 必要に応じて、打楽器キット内の他のインストゥルメントおよび同じ打楽器キットのほかのキット表示タイプにこれらの手順を繰り返します。
7. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

キット内の選択したインストゥルメントまたはスラッシュ付き声部の位置が変更されます。複数のインストゥルメントに同じ譜表上の位置を使用できますが、演奏者が見分けられるよう異なる符頭を使用することをおすすめします。

関連リンク

[プレーヤーパネル \(114 ページ\)](#)

[打楽器キットの別のインストゥルメントに音符を移動する \(477 ページ\)](#)


[無音程打楽器の音符を入力する \(248 ページ\)](#)

グリッド表示の打楽器キット内でのインストゥルメントグループの作成

キット内のインストゥルメントを見やすくするために、グリッド表示タイプを使用する打楽器キット内でインストゥルメントグループを作成できます。

グリッド表示の打楽器キット内では、独自のインストゥルメントの名前が譜表ラベルに表示されます。たとえば「Wood Block (High)」、「Wood Block (Medium)」、「Wood Block (Low)」のかわりに「ウッドブロック」と表示するなど、グループを作成してグリッド表示の打楽器キットの譜表ラベルをシンプルにできます。

手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、グリッド表示にグループを作成するキットが割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
2. キットインストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。
3. ダイアログの一番上にある「**グリッド (Grid)**」をクリックします。
4. グループに含める最初のインストゥルメントをクリックします。

5. グループに含める最後のインストゥルメントを **[Shift]** を押しながらクリックします。

補足

グループに含めることができるのは隣り合うインストゥルメントのみです。

6. 「追加 (Add)」 **+** をクリックします。
-

結果

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

関連リンク

[プレーヤーパネル \(114 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプ \(1459 ページ\)](#)

グリッド表示の打楽器キット内でのグループ名の変更

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

手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、グリッド表示グループの名前を変更するキットが割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
 2. キットインストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー **...** をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。
 3. ダイアログの一番上にある「**グリッド (Grid)**」をクリックします。
 4. 名前を変更するグループをダブルクリックして「**打楽器グリッドのグループ名を編集 (Edit Percussion Grid Group Names)**」ダイアログを開きます。
グループは、打楽器キットインストゥルメントのリストの左側の列に、色付きのブロックとして表示されます。
 5. 「**打楽器グリッドのグループ名を編集 (Edit Percussion Grid Group Names)**」ダイアログの対応するフィールドに、グループに付ける名前を入力します。
 - **正式名称 (Full Name)**
 - **略称 (Short Name)**
 6. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
-

結果

グループ名が変更されます。また、グループの譜表ラベルも変更されます。

補足

グリッド表示の打楽器キットのグループの譜表ラベルには、グリッド表示の打楽器キットのグループ化されていないインストゥルメントの譜表ラベルとは異なるパラグラフスタイルが使用されます。

例

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

グループ化されていないグリッド表示の打楽器キット

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

ウッドブロックがグループ化されたグリッド表示の打楽器キット



関連リンク

[打楽器キットの譜表ラベル \(1350 ページ\)](#)

グリッド表示の打楽器キット内でのグループの削除

グリッド表示タイプを使用している打楽器キット内で、グループ内のインストゥルメントを削除することなくグループを削除できます。

手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、グリッド表示からグループを削除するキットが割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
2. キットインストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。
3. ダイアログの一番上にある「**グリッド (Grid)**」をクリックします。
4. 削除するグループをクリックします。
グループは、打楽器キットインストゥルメントのリストの左側の列に、色付きのブロックとして表示されます。
5. 「**削除 (Delete)**」  をクリックします。


結果

グループが削除されます。グループ内の各インストゥルメントの個別の譜表ラベルは復元されます。

打楽器グリッドの線の間隔の変更

グリッド表示タイプを使用している打楽器キットの線の間隔を変更できます。

手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、グリッド表示の間隔の大きさを変更する打楽器キットが割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
2. キットインストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。
3. ダイアログの一番上にある「**グリッド (Grid)**」をクリックします。
4. 下の間隔を変更するインストゥルメントをクリックします。

5. 「間隔 (Gap)」の値を変更します。
 6. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
-


結果

選択したインストゥルメントの下の間隔が変更されます。

打楽器キットの書き出し

打楽器キットを .doricolib ファイルとして書き出せます。これにより、キットを 1 から作り直す必要なく再利用できます。

手順

1. 設定モードの「プレーヤー (Players)」パネルで、打楽器キットを書き出すプレーヤーのカードを展開します。
 2. キットインストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」を選択して「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」ダイアログを開きます。
 3. ダイアログ下部の「キットを書き出す (Export Kit)」をクリックして、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
 4. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、ライブラリーファイルの名前と保存場所を指定します。
 5. 「保存 (Save)」をクリックします。
-

結果

キットが書き出され、.doricolib ファイルとして保存されます。

ヒント

あとから .doricolib ファイルを他のプロジェクトに読み込むと、打楽器キットを再利用できます。



打楽器キットの読み込み

打楽器キットを収める .doricolib ファイルを読み込むことで、キットを 1 から作り直す必要なく再利用できます。

前提条件

プロジェクトにシングルプレーヤーか楽器が関連付けられていないセクションプレーヤーを少なくとも 1 人追加しておきます。

手順

1. 設定モードの「プレーヤー (Players)」パネルで、以下のいずれかの方法で、読み込んだ打楽器キットを割り当てるプレーヤーのインストゥルメントピッカーを開きます。
 - プレーヤーを選択して **[Shift]+[I]** を押します。
 - プレーヤーのカードでプラス記号  をクリックします。
 - プレーヤーを選択し、アクションバーの「プレーヤー設定 (Player Settings)」  をクリックして「インストゥルメントをプレーヤーに追加 (Add Instrument to Player)」を選択します。プレーヤーを右クリックして、コンテキストメニューからオプションを選択することもできます。

2. インストゥルメント選択ダイアログの「**キットを読み込む (Import Kit)**」をクリックして、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
 3. インポートする打楽器キットの .doricolib ファイルを探して選択します。
 4. 「**開く (Open)**」をクリックします。
-

結果

選択した .doricolib ファイルが打楽器キットとして読み込まれます。これはインストゥルメント選択ダイアログを開いたカードのプレーヤーに割り当てられます。

関連リンク

- [プレーヤーパネル \(114 ページ\)](#)
- [プレーヤーの追加 \(129 ページ\)](#)

フレット楽器のチューニング

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

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

- インストゥルメントの弦の本数
- 各弦の開放弦のピッチ
- フレット数
- 各弦が始まるフレット番号 (バンジヨーの 5 弦など)
- フレット間のピッチの間隔
- カポのフレット番号 (該当する場合)

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

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


関連リンク

- [インストゥルメントピッカー \(117 ページ\)](#)
- [インストゥルメントの変更 \(140 ページ\)](#)
- [カポ \(164 ページ\)](#)
- [ミドル C のナンバリング変換を変更する \(51 ページ\)](#)
- [コード記号 \(893 ページ\)](#)
- [コードダイアグラム \(917 ページ\)](#)
- [タブ譜 \(1362 ページ\)](#)
- [ギターバンド \(1151 ページ\)](#)
- [ギターテクニク \(1166 ページ\)](#)

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

「弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)」ダイアログでは、弦とフレットの数、開放弦のピッチ、フレットのスペーシングなどを変更することで個々のフレット楽器のチューニングをカスタマイズできます。また、カポの追加/削除やフレット楽器の移調の変更も行なえます。

- 「**弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)**」ダイアログを開くには、設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルでフレット楽器が割り当てられたプレーヤーのカードを展開し、イン

ストゥルメントラベルのインストゥルメントメニュー  をクリックして「弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)」を選択します。



「弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)」ダイアログは以下で構成されます。

1 インストゥルメント (Instrument)

選択したフレット楽器の名前が表示されます。

2 互換性のあるプリセットチューニング (Compatible preset tunings)

選択したフレット楽器と弦の数が同じフレット楽器のプリセットチューニングを選択できます。ダイアログで行なった変更がプリセットチューニングと一致する場合、自動的にそのプリセットチューニングが選択されます。

3 弦エディター

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

[↑]/[↓] を押して弦楽器を順に切り替えることができます。また、**[Page Up]/[Page Down]** を押して一番上/一番下の弦楽器に移動できます。

4 カポ表示

フレット楽器に追加したカポのフレットポジションと範囲を示します。

5 コントロール




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

- **開放弦のピッチ (Open pitch):** ミドルCのナンバリング変換設定に適した音符名とオクターブを使用して、その弦の開放弦のピッチを設定できます (ミドルCの場合は「**C4**」など)。必要に応じて、シャープの「**#**」やフラットの「**b**」を追加できます。
- **フレット数 (No. of frets):** 選択した弦のフレット数を設定できます。
- **開始フレット (Starting fret):** 選択した弦の最初のフレットの番号を設定できます。たとえば、バンジョーの5弦は第5フレットから始まります。
- **半ステップチューニング上げ (Tune Up Half-Step):** 選択した弦の開放弦のピッチを半ステップ (半音) 上げます。
- **半ステップチューニング下げ (Tune Down Half-Step):** 選択した弦の開放弦のピッチを半ステップ (半音) 下げます。

- **不規則なフレットの間隔 (Irregular fret spacing):** ダルシマーのように、別の音階に対応するフレットボードを持つ楽器の、半音階以外のフレット配置を設定できます。半ステップは「1」、全ステップは「2」として、各ステップをコンマで区切って入力します。たとえば、メジャースケールのパターンを設定するには「2,2,1,2,2,2,1」と入力します。

6 アクションバー

弦の数と配置を変更できるオプションがあります。

- **弦を追加 (Add String) **: 現在選択している一番下の弦の下に新しい弦を追加します。新しい弦は、現在選択している一番下の弦を複製したのになります。
- **弦を一番上に追加 (Add String at Top) **: フレットボードの一番上に新しい弦を追加します。新しい弦は、一番上の弦を複製したのになります。
- **すべて選択 (Select all)**: すべての弦を一度に選択します。
- **「弦を移動 (Move string)」ボタン**: 現在選択している弦をフレットボード上で上下に移動します。
- **デフォルトにリセット (Reset to Default)**: フレット楽器のすべての弦とそのチューニングを出荷時のデフォルト設定に戻します。
- **弦を削除 (Delete String) **: 選択した弦を削除します。

7 「カポと移調 (Capo and Transposition)」セクション

カポとフレット楽器の移調を変更できるオプションが含まれています。

- **カポ (Capo)**: フレット楽器にフルカポやパーシャルカポを追加できる「**カポの定義 (Capo Definition)**」ダイアログを開きます。
- **譜表上の記譜におけるミドル C (MIDI ノート 60) の発音 (In staff notation, written middle C (MIDI note 60) sounds as)**: 選択したフレット楽器の移調を変更できます。このピッチによって、対応する数の半ステップの音符とコード記号の表記が決まります。

8 チューニングを読み込み (Import Tuning)

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

9 チューニングを書き出し (Export Tuning)

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

関連リンク


- [プレーヤーパネル \(114 ページ\)](#)
- [コードダイアグラム \(917 ページ\)](#)
- [タブ譜 \(1362 ページ\)](#)
- [フレット楽器のチューニング \(160 ページ\)](#)
- [カポ \(164 ページ\)](#)
- [ミドル C のナンバリング変換を変更する \(51 ページ\)](#)

フレット楽器の開放弦のピッチの変更

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

手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、開放弦のピッチを変更するフレット楽器が割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。

2. インストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)**」を選択して「**弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)**」ダイアログを開きます。
 3. 開放弦を変更する弦を選択します。
 4. 「**開放弦のピッチ (Open pitch)**」の値を、たとえば「**G2**」などに変更します。
 5. 必要に応じて、手順3と4を繰り返してほかの弦の開放弦のピッチを変更します。
 6. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
-

結果

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

新しいチューニングをコードダイアグラムで使用できるようになります。

関連リンク

[プレーヤーパネル \(114 ページ\)](#)


[コードダイアグラム \(917 ページ\)](#)

[コードダイアグラムを表示/非表示にする \(918 ページ\)](#)

フレット楽器のチューニングの書き出し

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

手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、チューニングを書き出すフレット楽器が割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
 2. インストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)**」を選択して「**弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)**」ダイアログを開きます。
 3. ダイアログ下部の「**チューニングを書き出し (Export Tuning)**」をクリックして、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
 4. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、ライブラリーファイルの名前と保存場所を指定します。
 5. 「**保存 (Save)**」をクリックします。
-

結果

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


手順終了後の項目

ライブラリーファイルを他のプロジェクトに読み込むと、フレット楽器のチューニングを再利用できます。

フレット楽器のチューニングの読み込み

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

手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、読み込んだチューニングを適用するフレット楽器が割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
2. インストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)**」を選択して「**弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)**」ダイアログを開きます。
3. ダイアログ下部の「**チューニングを読み込み (Import Tuning)**」をクリックして、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
4. 読み込む .doricotuning ライブラリーファイルを探して選択します。
5. 「**開く (Open)**」をクリックします。

結果

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

カポ

カポとは、演奏者がフレット楽器のネックに取り付け、1つのフレットポジションで弦を押さえるデバイスです。これにより、カポがかかった開放弦の発音上のピッチが高くなり、演奏者は同じフィンガリングとコードシェイプでより高いピッチを出すことができます。

Dorico Elements では、以下のいずれかの操作を行なって、記譜された楽譜にそれぞれ個別にカポを反映できます。

- フレット楽器にカポを追加することで、タブ譜に表示されるピッチを変更できます。Dorico Elements は、カポをタブ譜のフレット番号の0番めのフレットとして扱います。個々のフレット楽器に追加したカポは、「**弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)**」ダイアログと、フレットボードパネルの対応するフレットポジションに、指定した弦をまたいで表示されます。
- フレット楽器の移調を、カポやディチューンしたフレット楽器を反映するように変更できます。また、フレット楽器の移調を音符の譜表や主コード記号に反映することもできます。
- 楽譜のコード記号/ダイアグラム、または使用されるコードダイアグラムのグリッド用にカポを定義し、主コードのみ、カポコードのみ、またはその両方を表示できます。

たとえば、タブ譜にはカポのピッチを表示し、音符の譜表には発音上のピッチを表示するなどできます。また、ボーカルのパートレイアウトでリードシートを作成する場合などに、フレット楽器が含まれていないレイアウトのコード記号に主コードとカポコードを両方表示することもできます。

関連リンク

[「弦とチューニングを編集 \(Edit Strings and Tuning\)」ダイアログ \(160 ページ\)](#)

[フレットボードパネル \(216 ページ\)](#)

[コード記号 \(893 ページ\)](#)

[コードダイアグラム \(917 ページ\)](#)

[タブ譜 \(1362 ページ\)](#)

[ギターバンド \(1151 ページ\)](#)

[ギターテクニック \(1166 ページ\)](#)

[フレット楽器のチューニング \(160 ページ\)](#)

[コード記号/コードダイアグラムのカポを定義する \(169 ページ\)](#)

[使用されるコードダイアグラムのグリッドのカポを定義する \(172 ページ\)](#)
[レイアウト \(181 ページ\)](#)
[レイアウトの移調音/実音の設定 \(185 ページ\)](#)
[レイアウトへのプレイヤーの割り当て \(184 ページ\)](#)

カポコードと主コード

Dorico Elements では、同じコード記号に対して、元のピッチのみ、定義されたカポに基づく発音上のピッチのみ、またはその両方 (主コードの上または下にカポコード) を表示できます。

主コード

入力した本来のコード記号です。表示されるピッチは、そのレイアウトが移調音か実音か、レイアウトの主コード記号にフレット楽器の移調が使用されているかどうかによって変わります。たとえば、B♭ のトランペットの移調音のパートレイアウトでは、C7 のコード記号が D7 として表示されます。

カポコード

求められる主コードを生成するために、カポのフレットポジションに応じてフレット楽器で演奏すべきコードです。たとえば、第 2 フレットにカポを付けたギター奏者が Gm7 を演奏すると、発音されるコードは Am7 になります。

初期設定では、メインコードと一緒に表示される場合、カポコードは斜体で表示されます。

ヒント

「**コード記号オプション (Chord Symbols Options)**」ダイアログの「**カポ (Capo)**」セクションで、カポコードを括弧付きで表示したり、カポコード記号と主コード記号の間の垂直方向の間隔を変更したりできます。

関連リンク

[実音と移調音 \(186 ページ\)](#)
[フレット楽器の移調を変更する \(168 ページ\)](#)
[カポコード記号を表示/非表示にする \(170 ページ\)](#)
[使用されるコードダイアグラムのグリッドのカポコード記号を表示/非表示にする \(173 ページ\)](#)
[コード記号の表記の変更 \(907 ページ\)](#)
[コード記号の外観のプリセット \(894 ページ\)](#)
[コード記号のフォントスタイル \(900 ページ\)](#)

フレット楽器にカポを追加する


個々のフレット楽器にカポを追加できます。Dorico Elements はカポを 0 番目のフレットとして扱うため、これは対応するインストゥルメントのタブ譜に表示されるピッチに影響します。たとえば、ギタープロジェクトでカポが必要なフレットがフローごとに異なる場合、複数のプレイヤーを追加し、それぞれにギターインストゥルメントを割り当てて必要なカポを追加するといでしょう。

補足

これらの手順は音符の譜表のピッチ、楽譜のコード記号/ダイアグラム、または使用されるコードダイアグラムのグリッドには影響しません。

手順

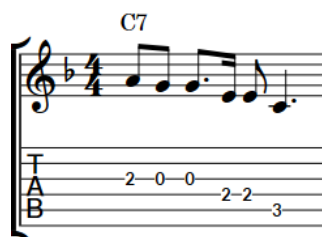
1. 設定モードの「**プレイヤー (Players)**」パネルで、カポを追加するフレット楽器が割り当てられたプレイヤーのカードを展開します。

2. インストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)」を選択して「弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)」ダイアログを開きます。
3. 「カポと移調 (Capo and Transposition)」セクションで、「カポ (Capo)」をクリックして「カポの定義 (Capo Definition)」ダイアログを開きます。
4. 「カポ (Capo)」で以下のいずれかのオプションを選択します。
 - フルカポ (Full Capo)
 - パーシャルカポ (Partial Capo)
5. 「フレット (Fret)」の値を変更することでカポのフレットポジションを変更します。
6. 「パーシャルカポ (Partial Capo)」を選択した場合は、必要に応じてカポをかける弦を変更します。
7. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、「カポの定義 (Capo Definition)」ダイアログを閉じます。
8. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、「弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)」ダイアログを閉じます。

結果

設定に応じて、選択したインストゥルメントにカポが追加されます。「弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)」ダイアログと、選択したインストゥルメントのフレットボードパネルの対応するフレットポジションに、指定した弦をまたいでカポが表示されます。

例



カポなし



第3フレットにカポを追加

関連リンク

[プレーヤーパネル \(114 ページ\)](#)

[「弦とチューニングを編集 \(Edit Strings and Tuning\)」ダイアログ \(160 ページ\)](#)

[フレットボードパネル \(216 ページ\)](#)

[フレット楽器の移調を変更する \(168 ページ\)](#)

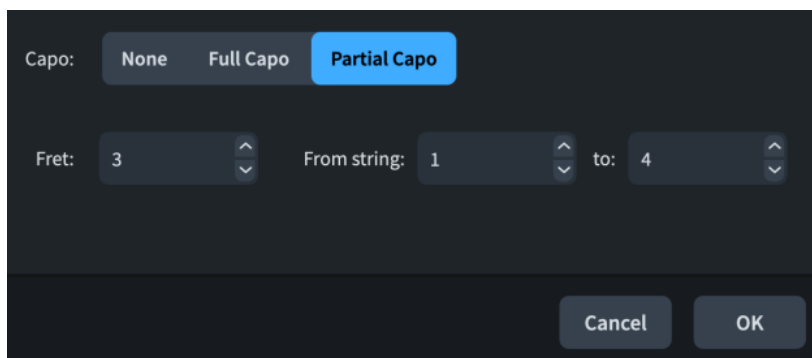
[コード記号/コードダイアグラムのカポを定義する \(169 ページ\)](#)

[使用されるコードダイアグラムのグリッドのカポを定義する \(172 ページ\)](#)

「カポの定義 (Capo Definition)」ダイアログ

「カポの定義 (Capo Definition)」ダイアログを使用すると、フレット楽器にフルカポやパーシャルカポを追加できます。

- 「弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)」ダイアログから「カポの定義 (Capo Definition)」ダイアログを開くには、「カポと移調 (Capo and Transposition)」セクションの「カポ (Capo)」をクリックします。



「カポの定義 (Capo Definition)」ダイアログには以下のオプションがあります。

カポ (Capo)

以下のいずれかのカポのタイプを選択できます。

- なし (None)
- フルカポ (Full Capo)
- パーシャルカポ (Partial Capo)

フレット (Fret)

カポのフレットポジションを変更できます。


開始弦 [n] 終了弦 [n] (From string [n] to [n])

カポをかける最初と最後の弦を設定できます。「カポ (Capo)」に「パーシャルカポ (Partial Capo)」を選択している場合のみ使用できます。

フレット楽器からカポを削除する

個々のフレット楽器からカポを削除できます。これは対応するインストゥルメントのタブ譜に表示されるピッチに影響します。

手順

1. 設定モードの「プレーヤー (Players)」パネルで、カポを削除するフレット楽器が割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
 2. インストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)」を選択して「弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)」ダイアログを開きます。
 3. 「カポと移調 (Capo and Transposition)」セクションで、「カポ (Capo)」をクリックして「カポの定義 (Capo Definition)」ダイアログを開きます。
 4. 「カポ (Capo)」に「なし (None)」を選択します。
 5. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、「カポの定義 (Capo Definition)」ダイアログを閉じます。
 6. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、「弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)」ダイアログを閉じます。
-


フレット楽器の移調を変更する

追加されたカポを反映したい場合や、フレット楽器の弦がすべてディチューンされている場合などに、個々のフレット楽器の移調を変更できます。これは、フレット楽器の移調に使用するレイアウトごとの設定に応じて、音符の譜表に表示されるピッチや楽譜の主コード記号に影響する場合があります。

補足

- インストゥルメントピッカーにはフレット楽器ごとにさまざまなチューニングが用意されています。
- フレット楽器の弦の開放弦のピッチを変更することもできます。
- フレット楽器の移調はタブ譜に表示されるピッチ (インストゥルメントのカポを使用) や使用されるコードダイアグラムのグリッドには影響しません。

手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、移調を変更するフレット楽器が割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
2. インストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)**」を選択して「**弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)**」ダイアログを開きます。
3. 「**カポと移調 (Capo and Transposition)**」セクションで、「**譜表上の記譜におけるミドル C (MIDI ノート 60) の発音 (In staff notation, written middle C (MIDI note 60) sounds as)**」のピッチを変更します。
このピッチによって、対応する数の半ステップの音符とコード記号の表記が決まります。
4. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

関連リンク

[プレーヤーパネル \(114 ページ\)](#)

[「弦とチューニングを編集 \(Edit Strings and Tuning\)」ダイアログ \(160 ページ\)](#)

[インストゥルメントピッカー \(117 ページ\)](#)

[フレット楽器の開放弦のピッチの変更 \(162 ページ\)](#)

[レイアウトの移調音/実音の設定 \(185 ページ\)](#)

[ミドルCのナンバリング変換を変更する \(51 ページ\)](#)

フレット楽器の移調を使用する

対応するフレット楽器の移調に応じて、音符の譜表と主コード記号に移調音を表示できます。これは、レイアウトごと、さらには少なくとも1つのフレット楽器が割り当てられたプレーヤーごとに個別に設定できます。

たとえば、フレット楽器にカポを追加しており、求められる音を出すために演奏者が演奏すべきピッチを音符の譜表と主コード記号に表示したい場合などに行ないます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、音符の譜表と主コード記号にフレット楽器の移調を使用するレイアウトを選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレ

イアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。

3. カテゴリーリストの「**プレーヤー (Players)**」をクリックします。
4. 「**フレット楽器 (Fretted Instruments)**」セクションで、少なくとも1つのフレット楽器が割り当てられたプロジェクト内のプレーヤーごとに「**フレット楽器の移調 (Use fretted instrument transposition)**」をオンにします。
5. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **音符の譜表に使用 (For notation)**
 - **音符の譜表と主コード記号に使用 (For notation and main chord symbols)**
6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

対応するフレット楽器に設定した移調は、選択したレイアウトの音符の譜表のみ、または音符の譜表と主コード記号の両方に使用されます。

たとえば、カポコード記号を表示するように設定されたカポ付きのフレット楽器には「**音符の譜表に使用 (For notation)**」を選択し、ディチューンしたフレット楽器には「**音符の譜表と主コード記号に使用 (For notation and main chord symbols)**」を選択するなどできます。

例

フレット楽器の移調 (第3フレットのカポを反映) が音符の譜表にも主コード記号にも使用されていない

フレット楽器の移調が音符の譜表にのみ使用されている

フレット楽器の移調が音符の譜表と主コード記号に使用されている

関連リンク

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(765 ページ\)](#)

[プレーヤー \(128 ページ\)](#)

[カポコードと主コード \(165 ページ\)](#)

[コード記号 \(893 ページ\)](#)

[音符の譜表とタブ譜を表示または非表示にする \(1363 ページ\)](#)

[カポコード記号を表示/非表示にする \(170 ページ\)](#)


コード記号/コードダイアグラムのカポを定義する

コード記号やコードダイアグラムのカポをプレーヤーごとに定義できます。これは、カポコード記号のコードダイアグラムシェイプと移調に影響します。たとえば、リードシートを作成する際に、声楽のプレーヤーに主コード記号とカポコード記号の両方を表示するなどできます。

補足

これらの手順は、使用されるコードダイアグラムのグリッドや、音符の譜表/タブ譜のピッチには影響しません。

手順

1. 設定モードの「**プレイヤー (Players)**」パネルで、コード記号/ダイアグラムのカポを定義するプレイヤーを選択します。
2. アクションバーの「**プレイヤー設定 (Player Settings)**」をクリックし、「**コード記号 (Chord Symbols)**」 > 「**カポコード記号の定義 (Capo Chord Symbol Definition)**」を選択して「**カポコード記号の定義 (Capo Chord Symbol Definition)**」ダイアログを開きます。

ヒント

プレイヤーを右クリックして、コンテキストメニューからオプションを選択することもできます。

3. 「**カポコード記号の記譜におけるミドル C (ノート 60) の発音 (In capo chord symbols, written middle C (note 60) sounds as)**」のピッチを変更します。
このピッチによって、対応する数の半ステップのカポコード記号の表記が決まります。
4. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

結果

設定した移調と表記のカポが選択したプレイヤーに設定されます。

カポコード記号を表示/非表示にする

主コードのみ、カポコードのみ、またはその両方をプレイヤーごとにコード記号に表示できます。たとえば、ギター奏者には両方を表示し、歌手には主コードのみを表示するなどできます。

補足

コードダイアグラムには、プレイヤーのカポセットが常に反映されます。

手順

1. 設定モードの「**プレイヤー (Players)**」パネルで、コード記号のカポコードの表示/非表示を切り替えるプレイヤーを選択します。
2. アクションバーの「**プレイヤー設定 (Player Settings)**」をクリックして、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 主コードのみを表示するには、「**コード記号 (Chord Symbols)**」 > 「**カポの主コード記号を表示 (Show Main Chord Symbol for Capo)**」を選択します。
 - カポコードのみを表示するには、「**コード記号 (Chord Symbols)**」 > 「**カポの移調したコード記号を表示 (Show Transposed Chord Symbol for Capo)**」を選択します。
 - 主コードの上にカポコードを表示するには、「**コード記号 (Chord Symbols)**」 > 「**カポのコード記号を主コード記号の上に表示 (Show Capo Chord Symbol Above Main)**」を選択します。
 - 主コードの下にカポコードを表示するには、「**コード記号 (Chord Symbols)**」 > 「**カポのコード記号を主コード記号の下に表示 (Show Capo Chord Symbol Below Main)**」を選択します。

ヒント

プレイヤーを右クリックして、コンテキストメニューからこれらのオプションを選択することもできます。

結果

選択したプレーヤーのコード記号を表示するように設定されたインストゥルメントの譜表とレイアウトに従って、主コードとカポコードがコード記号に表示されます。初期設定では、メインコードと一緒に表示される場合、カポコードは斜体で表示されます。

各組段の一番上の譜表の上のみコード記号が表示されるレイアウトでは、コード記号に主コード/カポコードが表示されるかどうかは各組段の一番上のプレーヤーの設定によって決まります。

例

			
主コードのみ表示	カポコードのみ表示	主コードの上にカポコード を表示	主コードの下にカポコード を表示

関連リンク

- [カポコードと主コード \(165 ページ\)](#)
- [コード記号の位置 \(900 ページ\)](#)
- [コード記号を表示/非表示にする \(900 ページ\)](#)
- [レイアウトでコード記号を表示/非表示にする \(902 ページ\)](#)
- [1つまたは複数の譜表の上にコード記号を表示する \(902 ページ\)](#)
- [コード記号の垂直方向の配置を変更する \(904 ページ\)](#)
- [複合コード記号の配置を変更する \(909 ページ\)](#)
- [空白の譜表の表示/非表示を切り替える \(619 ページ\)](#)
- [コード記号またはコードダイアグラムのみを表示する \(920 ページ\)](#)
- [コードダイアグラムを表示/非表示にする \(918 ページ\)](#)
- [コード記号の外観のプリセット \(894 ページ\)](#)
- [コード記号のフォントスタイル \(900 ページ\)](#)
- [コード記号の入力 \(328 ページ\)](#)

主コード記号またはカポコード記号のみを表示する

主コードとカポコードの両方を表示するよう設定された譜表に、主コードまたはカポコードのみを表示できます。これにより、たとえば各コード記号が初めて表示される際には両方を表示し、それ以降は主コードのみを表示するなどできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 譜表に主コードまたはカポコードのみを表示するプレーヤーを、その両方を表示するように設定しておきます。
- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 表示されるコードを変更するコード記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

2. プロパティパネルの「コード記号 (Chord Symbols)」グループで「次のみ表示 (Show only)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 主コード
 - カポコード

結果

選択したコード記号に主コードまたはカポコードのみが表示されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

例



すべてのコード記号に主コードとカポコードの両方が表示された状態
一部のコード記号に主コードのみが表示された状態

使用されるコードダイアグラムのグリッドのカポを定義する

使用されるコードダイアグラムのグリッドのカポを、レイアウトごとに個別に定義できます。これは、カポコード記号のコードダイアグラムシェイプと移調に影響します。たとえば、リードシートを作成する際に、声部のパートレイアウトの使用されるコードダイアグラムのグリッドに主コード記号とカポコード記号の両方を表示するなどできます。

補足

これらの手順は、音符の譜表/タブ譜の楽譜またはピッチのコード記号/ダイアグラムに影響しません。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
2. 「レイアウト (Layouts)」リストから、使用されるコードダイアグラムのグリッドにカポを定義するレイアウトを選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「コード記号とコードダイアグラム (Chord Symbols and Diagrams)」をクリックします。
4. 「コードダイアグラム (Chord Diagrams)」セクションで、「移調にカポを使用 (Use capo with transposition)」のピッチを変更します。

このピッチによって、対応する数の半ステップのカポコード記号の表記が決まります。

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

関連リンク

[使用されるコードダイアグラムのグリッド \(921 ページ\)](#)

[カポコードと主コード \(165 ページ\)](#)

[フレット楽器にカポを追加する \(165 ページ\)](#)

[コード記号の入力 \(328 ページ\)](#)

使用されるコードダイアグラムのグリッドのカポコード記号を表示/非表示にする

使用されるコードダイアグラムのグリッドに、主コードのみ、カポコードのみ、またはその両方をレイアウトごとに個別に表示できます。たとえば、ギターのパートレイアウトには両方を表示し、ボーカルのパートレイアウトには主コードのみを表示するなどできます。

補足

使用されるコードダイアグラムのグリッドのコードダイアグラムには、レイアウトのカポセットが常に反映されます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。

2. 「レイアウト (Layouts)」リストから、使用されるコードダイアグラムのグリッドのカポコード記号を表示または非表示にするレイアウトを選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。

3. カテゴリーリストの「コード記号とコードダイアグラム (Chord Symbols and Diagrams)」をクリックします。

4. 「コードダイアグラム (Chord Diagrams)」セクションで、「カポのコード記号 (Capo chord symbols)」メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。

- 主コードのみを表示するには、「メインコード記号のみ表示 (Show Only Main Chord Symbol)」を選択します。
- カポコードのみを表示するには、「移調したコード記号のみ表示 (Show Only Transposed Chord Symbol)」を選択します。
- 主コードの上にカポコードを表示するには、「メインコード記号の上に表示 (Show Above Main Chord Symbol)」を選択します。
- 主コードの下にカポコードを表示するには、「メインコード記号の下に表示 (Show Below Main Chord Symbol)」を選択します。

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

結果

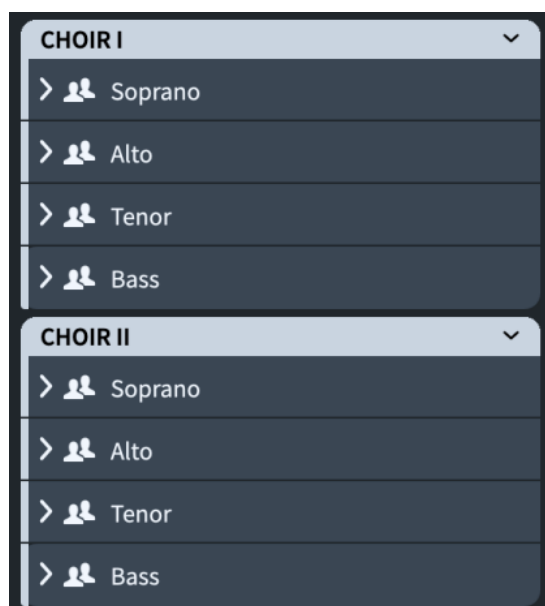
主コード、カポコード、またはその両方が、選択したレイアウトの使用されるコードダイアグラムのグリッドに表示されます。初期設定では、メインコードと一緒に表示される場合、カポコードは斜体で表示されます。

プレイヤーグループ

プレイヤーグループとは、二部合唱の一方の声部やオフステージアンサンブルなど、1つのまとまりとして扱われるミュージシャンの集合のことです。プレイヤーグループには、各レイアウトに設定された大括弧のグループ化に応じて個別の角括弧を付けることができます。

プレイヤーのグループ化とは、プレイヤーをまとめてデフォルトのプレイヤー順に配置し、グループ外のプレイヤーとは別に通し番号を付け、各レイアウトに設定されたアンサンブルタイプに応じてそれらを括弧で括ることを意味します。

たとえば二部合唱 (SATB/SATB) 用のプロジェクトの場合、初期設定ではすべての声部が同じファミリーに含まれるため、単一の大括弧で結合されます。ただし、各合唱を独自のグループに追加した場合は、それぞれが個別に括弧で括られます。これは、3つの個別のグループを持つブリテンの『戦争レクイエム (War Requiem)』や2つの個別のオフステージ吹奏楽団を必要とするウォルトンの『ベルシャザールの饗宴 (Belshazzar's Feast)』のように、複数のグループを含む楽譜で便利です。



設定モードの「**プレイヤー (Players)**」パネルの2つの合唱プレイヤーグループ

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

レイアウトごとに、プレイヤーグループに対してプレイヤーグループのラベルを個別に表示することもできます。


関連リンク

- [インストゥルメントのナンバリング \(137 ページ\)](#)
- [アンサンブルタイプによる大括弧でのグループ化 \(888 ページ\)](#)
- [デフォルトのプレイヤーの順番の変更 \(130 ページ\)](#)
- [カスタマイズしたプレイヤーの順番の設定 \(131 ページ\)](#)
- [プレイヤーグループのラベル \(1348 ページ\)](#)
- [プレイヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(188 ページ\)](#)
- [プレイヤーパネル \(114 ページ\)](#)

プレイヤーグループの追加

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

手順

1. 既存のプレイヤーを含むグループを追加する場合は、設定モードの「**プレイヤー (Players)**」パネルでそれらのプレイヤーを選択します。
 2. 「**プレイヤー (Players)**」パネルで「**グループを追加 (Add Group)**」をクリックします。
-

結果

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

手順終了後の項目

- グループにプレイヤーを追加したり、グループ間でプレイヤーを移動したりできます。
- プレイヤーグループの名前を変更したり、プレイヤーグループのラベルを表示したりできます。



関連リンク

- [プレイヤーパネル \(114 ページ\)](#)
- [グループへのプレイヤーの追加 \(175 ページ\)](#)
- [グループ間のプレイヤーの移動 \(177 ページ\)](#)
- [プレイヤーグループ名の変更 \(176 ページ\)](#)
- [プレイヤーグループのラベル \(1348 ページ\)](#)

グループへのプレイヤーの追加

既存のプレイヤーグループに新規プレイヤーを追加できます。

手順

1. 設定モードの「**プレイヤー (Players)**」パネルで、新規プレイヤーを追加するグループを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって新規プレイヤーを追加します。
 - シングルプレイヤーを追加するには、アクションバーで「**シングルプレイヤーを追加 (Add Single Player)**」をクリックします。
 - セクションプレイヤーを追加するには、アクションバーの「**セクションプレイヤーを追加 (Add Section Player)**」をクリックします。

インストゥルメントピッカーが開きます。

ヒント

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

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

結果

選択したグループに、対応するタイプのプレイヤーが追加されます。

ヒント

既存のプレイヤーをグループ間で移動させることもできます。

関連リンク

- [プレイヤーパネル \(114 ページ\)](#)
- [インストゥルメントピッカー \(117 ページ\)](#)
- [プレイヤーの追加 \(129 ページ\)](#)
- [グループ間のプレイヤーの移動 \(177 ページ\)](#)
- [プレイヤーグループのラベル \(1348 ページ\)](#)
- [インストゥルメント名の言語の変更 \(57 ページ\)](#)

プレイヤーグループ名の変更

プレイヤーグループを追加後に名前を変更できます。これにより、プレイヤーグループのラベルに表示される名前が変更されます。

手順

- 設定モードの「**プレイヤー (Players)**」パネルで、名前を変更するプレイヤーグループを選択します。
- アクションバーで「**プレイヤー設定 (Player Settings)**」をクリックし、「**プレイヤーグループ名を変更 (Rename Player Group)**」を選択して「**プレイヤーグループ名を変更 (Rename Player Group)**」ダイアログを開きます。

ヒント

プレイヤーグループを右クリックして、コンテキストメニューからオプションを選択することもできます。

- 以下のフィールドに新しい名前を入力するか、既存の名前を編集します。
 - 正式名称 (Full name)**
 - 略称 (Short name)**
 - 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
-

結果

選択したプレイヤーグループの対応する名前が変更されます。

初期設定では、プレイヤーグループのラベルにプレイヤーグループの正式名称が表示されます。プレイヤーグループの正式名称が括弧より長い場合は、プレイヤーグループの略称が使われます。

関連リンク

- [プレイヤーパネル \(114 ページ\)](#)
- [プレイヤーグループのラベル \(1348 ページ\)](#)
- [プレイヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(188 ページ\)](#)

プレイヤーグループの削除

たとえば、MIDI ファイルを読み込んだ際に作成したプレイヤーグループが不要になった場合、プレイヤーグループを削除できます。プレイヤーグループを削除する場合、そのグループに含まれるプレイヤーを保持するか、一緒に削除できます。

手順

1. 設定モードの「**プレイヤー (Players)**」パネルで、削除するプレイヤーグループを選択します。
 2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択したプレイヤーグループを削除します。
 - **[Backspace]** 又は **[Delete]** を押します。
 - 「**プレイヤー (Players)**」パネルで「**プレイヤーを削除 (Delete Player)**」 をクリックします。
 3. 表示される警告メッセージで、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 選択したプレイヤーグループを、グループ内のプレイヤーを保持したまま削除するには、「**プレイヤーを保持 (Keep Players)**」を選択します。
 - 選択したプレイヤーグループとその中のプレイヤーの両方を削除するには、「**プレイヤーを削除 (Delete Players)**」を選択します。
-

グループ間のプレイヤーの移動

プレイヤーはプレイヤーグループ間で移動できます。たとえば、グループ化されていないプレイヤーを既存のグループに編入したり、あるグループから別のグループにプレイヤーを移動させたりできます。

手順

1. 設定モードの「**プレイヤー (Players)**」パネルで、移動するプレイヤーを選択します。
 2. 選択したプレイヤーをクリックし、任意の位置にドラッグします。
挿入ラインはプレイヤーが配置される場所を示します。
-

結果

プレイヤーが新しい位置に移動します。

ヒント

- また、既存のプレイヤーを既存のグループに追加するには、「**プレイヤー (Players)**」パネルでプレイヤーを右クリックし、コンテキストメニューから「**プレイヤーをグループに追加 (Add Player to Group)**」 > **[グループ]** を選択します。
 - プレイヤーグループに新規プレイヤーを追加することもできます。
-

関連リンク


[グループへのプレイヤーの追加 \(175 ページ\)](#)

グループからのプレイヤーの削除

プレイヤーをグループから削除できます。

手順

- 設定モードの「**プレイヤー (Players)**」パネルで、以下のいずれかの操作を行なって、グループからプレイヤーを削除します。

- 複数のプレーヤーを選択してから、クリックしてグループの外側にドラッグします。
- 1人のプレーヤーを選択してから、アクションバーの「**プレーヤー設定 (Player Settings)**」をクリックし、「**プレーヤーをグループから削除 (Remove Player from Group)**」を選択します。プレーヤーを右クリックして、コンテキストメニューからオプションを選択することもできます。

結果

プレーヤーはグループからは削除されますが、プロジェクト内には個別のプレーヤーとして残ります。

フロー

フローとは、音楽コンテンツ内で完全に独立している個別の楽譜の範囲のことであり、フローごとに異なるプレーヤーを含めることができるほか、拍子記号や調号も個別に設定できます。1つのプロジェクトに複数のフローを含めることができます。

各プロジェクトの目的に応じて、たとえばアルバム内の1歌曲、ソナタや交響曲の1楽章、ステージミュージカルの1曲め、または数小節からなる短い音階練習曲や初見練習曲をフローとして作成できます。

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

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

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

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

重要

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

連桁のグループ化や臨時記号の有効範囲ルールなどの記譜オプションは、「**記譜オプション (Notation Options)**」ダイアログでフローごとに個別に変更できます。


関連リンク

- [フローパネル \(125 ページ\)](#)
- [「記譜オプション \(Notation Options\)」ダイアログ \(767 ページ\)](#)
- [プレーヤー \(128 ページ\)](#)
- [レイアウト \(181 ページ\)](#)
- [タチェット \(655 ページ\)](#)
- [プレーヤー、レイアウト、フロー \(126 ページ\)](#)
- [フローの読み込み \(80 ページ\)](#)
- [フローの書き出し \(82 ページ\)](#)
- [新規プロジェクトの開始 \(72 ページ\)](#)
- [プロジェクト/ファイルを開く \(73 ページ\)](#)
- [再生時のフロー間の間隔を変更する \(557 ページ\)](#)
- [フロー見出し \(666 ページ\)](#)

フローの追加

たとえば複数の楽章からなる大規模な作品を浄書する場合など、プロジェクトには新規フローをいくつでも追加できます。

手順

- 設定モードで、以下のいずれかの操作を行なってフローを追加します。
 - **[Shift]+[F]** を押します。
 - 「フロー (Flows)」パネルで、「フローを追加 (Add Flow)」をクリックします。

結果

プロジェクトに新規フローが追加されます。既存のすべてのプレーヤーが新規フローに割り当てられ、新規フローが既存のすべてのフルスコアとパートレイアウトに自動的に割り当てられます。

手順終了後の項目

- フロー名は変更できます。
- フローに割り当てるプレーヤーと、フローを割り当てるレイアウトは変更できます。

関連リンク

- [フローパネル \(125 ページ\)](#)
- [フローの読み込み \(80 ページ\)](#)
- [フローの書き出し \(82 ページ\)](#)
- [新規プロジェクトの開始 \(72 ページ\)](#)
- [プロジェクト/ファイルを開く \(73 ページ\)](#)
- [フロー名の変更 \(195 ページ\)](#)
- [プレーヤーの追加 \(129 ページ\)](#)
- [フローにプレーヤーを割り当てる \(180 ページ\)](#)
- [レイアウトへのフローの割り当て \(184 ページ\)](#)
- [タイトルの追加 \(1024 ページ\)](#)

フローの複製

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

手順

1. 設定モードの「フロー (Flows)」パネルで、複製するフローを右クリックします。
2. コンテキストメニューから「フローを複製 (Duplicate Flow)」を選択します。

結果

元のフローのすべての楽譜とプレーヤーを含む新規フローが追加されます。新規フローは、すべてのフルスコアとパートレイアウトに自動的に追加されます。

フローにプレイヤーを割り当てる

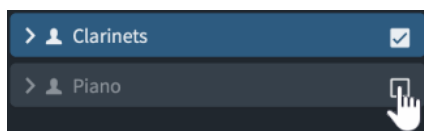
初期設定では、プロジェクトのすべてのプレイヤーがプロジェクトで作成されたすべてのフローに追加されます。たとえば、合唱の楽譜でソリストがそのフローを一切歌わない場合に、フローからプレイヤーを手動で削除したり、フローにプレイヤーを追加したりできます。

補足

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

手順

1. 設定モードの「**フロー (Flows)**」パネルで、割り当てられたプレイヤーを変更するフローを選択します。
2. 「**プレイヤー (Players)**」パネルで、フローに割り当てる各プレイヤーのカードのチェックボックスをオンにします。



ヒント

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

結果

プレイヤーカードのチェックボックスをオンにした場合は選択したフローにプレイヤーが割り当てられ、チェックボックスをオフにした場合はフローからプレイヤーが除外されます。

関連リンク

[フローパネル \(125 ページ\)](#)

[タレット \(655 ページ\)](#)

[レイアウトへのフローの割り当て \(184 ページ\)](#)

[レイアウトへのプレイヤーの割り当て \(184 ページ\)](#)

フローの再整理

読み込んだフローを最後ではなく最初のフローにする必要がある場合には、フローの順番を変更できます。



手順

1. 設定モードの「**フロー (Flows)**」パネルで、順番を変更するフローを選択します。
 2. 選択したフローをクリックして左右にドラッグします。
-

結果

選択したフローが指定した位置に移動します。初期設定では、フロー番号は「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログおよびレイアウト内の順番に従い自動的に更新されます。

ヒント

フローの再整理は、「プロジェクト情報 (Project Info)」ダイアログのフローリストでフローを選択して、アクションバーの「下へ移動 (Move Down)」 または 「上へ移動 (Move Up)」 をクリックすることでも行なえます。多数のフローが存在するプロジェクトでは、この方がフローの再整理を容易に行なえるかもしれません。

関連リンク

[「プロジェクト情報 \(Project Info\)」ダイアログ \(76 ページ\)](#)

[フロー名とフロータイトル \(195 ページ\)](#)

[フローの読み込み \(80 ページ\)](#)


[フロー見出し \(666 ページ\)](#)

[トークン \(670 ページ\)](#)

フローの削除

使用しなくなったフローを削除できます。フローを削除すると、そのフローのすべてのインストゥルメントおよびプレーヤーに関連する楽譜がすべて削除されます。

手順

1. 設定モードの「フロー (Flows)」パネルで、削除するフローを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択したフローを削除します。
 - **[Backspace]** 又は **[Delete]** を押します。
 - 「フロー (Flows)」パネルで、「フローを削除 (Delete Flow)」 をクリックします。

関連リンク

[フローの読み込み \(80 ページ\)](#)

[フローの書き出し \(82 ページ\)](#)

レイアウト

レイアウトでは、ページ形式および浄書のルールに従って、フローなどの音楽コンテンツを組み合わせることができます。また、レイアウトを使用すると、さまざまな形式での書き出しや印刷に利用できるページ番号付きの楽譜を作成できます。たとえば、パートレイアウトには通常、1人のプレーヤーの楽譜が表示されますが、フルスコアレイアウトにはプロジェクト内のすべてのプレーヤーの楽譜が表示されます。

レイアウトにはプレーヤーとフローのあらゆる組み合わせを含めることができます。レイアウトは各インストゥルメントが演奏する音符など、これらのプレーヤーとフローの音楽コンテンツを共有します。たとえば、フルスコアで音符のピッチを変更すると、対応するパートレイアウトでもその音符のピッチが更新されます。

音符のスペーシング、譜表サイズ、ページサイズ、余白、配置設定 (組段区切りやページめくりの位置) など、各レイアウトのページ形式設定に関するあらゆる側面をレイアウトごとに個別に制御できます。1つのレイアウトでこれらの設定を変更しても他のレイアウトには影響しません。たとえば、パートレイアウトに組段区切りを挿入しても、フルスコアの配置設定は変更されません。

同様に、ローカルプロパティを使用すれば、他のレイアウトに影響を与えることなく1つのレイアウトでのみ多くのアイテムの外観を変更できます。たとえば、フルスコアレイアウトではテキストアイテムを非表示にして、パートレイアウトでは表示させるということが可能です。

レイアウトのデフォルトのページ形式設定は、ページテンプレートで定義されています。初期設定では、フルスコアレイアウトはパートレイアウトとは異なるページテンプレートセットを使用しますが、各レイアウトに異なるページテンプレートセットを適用することもできます。

Dorico Elements には以下のレイアウトタイプがあります。

フルスコア

初期設定では、フルスコアのレイアウトには、プロジェクトのすべてのプレーヤーとすべてのフローが含まれます。初期設定では、フルスコアレイアウトは実音です。

プロジェクトごとにフルスコアレイアウトが1つ自動的に作成されます。

パート

プレーヤーをプロジェクトに追加すると、パートレイアウトが自動的に作成されます。空のパートレイアウトを作成して、プレーヤーを手動で割り当てることもできます。

初期設定では、パートレイアウトにはすべてのフローが含まれます。また、初期設定ではパートレイアウトは移調音です。

パートレイアウトの形式設定をコピーできます。

カスタムスコア

カスタムスコアレイアウトには、はじめ、プレーヤーやフローが含まれていません。そのため、スコアを手動で作成して、たとえばすべてのフローではなく1つのフローだけを割り当てたり、ボーカルとピアノのプレーヤーだけを割り当ててボーカルスコアを作成したりできます。初期設定では、カスタムスコアレイアウトは実音です。

ヒント

- 各プロジェクトには、各タイプのレイアウトを必要なだけいくつでも作成できます。
- プレーヤー、レイアウト、フローは自由に組み合わせることができます。たとえば、演奏者がインストゥルメントの変更を自分で管理できるように、すべての打楽器プレーヤーを1つのパートレイアウトに追加できます。また、大規模なプロジェクトで合唱のリハーサル用にピアノ譜を作成し、そのピアノプレーヤーをボーカルスコアだけに割り当てれば、オーケストラのフルスコアにはその楽譜が表示されません。
- 初期設定では、スコアレイアウトで音符を書き換えると、その他すべてのレイアウトの表記にも影響を及ぼしますが、パートレイアウトで音符を書き換えると、現在のパートレイアウトの表記にのみ影響します。
- 「**レイアウトオプション (Layout Options)**」で設定したオプションを、スコアレイアウトとパートレイアウトそれぞれのデフォルトとして個別に保存できます。これはたとえば、フルスコアとパートレイアウトでは異なるページサイズと譜表サイズが必要となることが多いためです。
- レイアウトを削除しても、プロジェクトから楽譜が削除されることはありません。

関連リンク




- [ページ形式設定 \(612 ページ\)](#)
- [パート形式のコピー \(658 ページ\)](#)
- [フロー \(178 ページ\)](#)
- [プレーヤー \(128 ページ\)](#)
- [プレーヤー、レイアウト、フロー \(126 ページ\)](#)
- [ページテンプレート \(662 ページ\)](#)
- [ページテンプレートのセット \(663 ページ\)](#)
- [ページテンプレートの種類 \(664 ページ\)](#)
- [レイアウトへのページテンプレートのセットの適用 \(615 ページ\)](#)
- [プロパティ \(678 ページ\)](#)
- [ローカルプロパティとグローバルプロパティ \(679 ページ\)](#)
- [「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(765 ページ\)](#)
- [プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(188 ページ\)](#)

- [レイアウト番号の付け直し \(187 ページ\)](#)
- [レイアウト名の変更 \(190 ページ\)](#)
- [レイアウト名の枠線の表示/非表示 \(1028 ページ\)](#)
- [レイアウトの切り替え \(43 ページ\)](#)
- [ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(50 ページ\)](#)
- [譜表ラベルを表示/非表示にする \(1341 ページ\)](#)
- [アンサンブルタイプによる大括弧でのグループ化 \(888 ページ\)](#)
- [配置設定 \(644 ページ\)](#)
- [コンデンシング \(658 ページ\)](#)
- [ディヴィジ \(1361 ページ\)](#)
- [レイアウトの移調テキストの編集 \(1027 ページ\)](#)
- [音符の書き換え \(484 ページ\)](#)
- [テキストアイテムの表示/非表示 \(1394 ページ\)](#)

レイアウトの作成

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

手順

- 設定モードの「**レイアウト (Layouts)**」パネルで、以下のレイアウトのタイプから1つをクリックします。
 - フルスコアレイアウトを追加 (Add Full Score Layout)** 
 - パートレイアウトを追加 (Add Instrumental Part Layout)** 
 - カスタムスコアレイアウトを追加 (Add Custom Score Layout)** 

結果

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

補足

- レイアウトは、プレイヤーを少なくとも1人割り当てるまでレイアウトセレクターには表示されません。
- [Shift]+[L]** を押すことでも、カスタムスコアレイアウトを新規に追加できます。

手順終了後の項目

- レイアウトにプレイヤーとフローを割り当てることができます。
- レイアウトリスト内での新しいレイアウトの位置を変更したい場合は、レイアウトの再整理や番号の付け直しを行ないます。

関連リンク

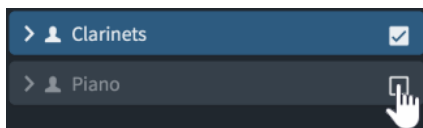
- [「レイアウト \(Layouts\)」パネル \(設定モード\) \(122 ページ\)](#)
- [ワークスペースオプション \(30 ページ\)](#)
- [レイアウトの再整理 \(186 ページ\)](#)
- [レイアウト番号の付け直し \(187 ページ\)](#)
- [レイアウトの切り替え \(43 ページ\)](#)
- [ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(50 ページ\)](#)
- [新規タブを開く \(45 ページ\)](#)

レイアウトへのプレイヤーの割り当て

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

手順

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



ヒント

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

結果

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

関連リンク

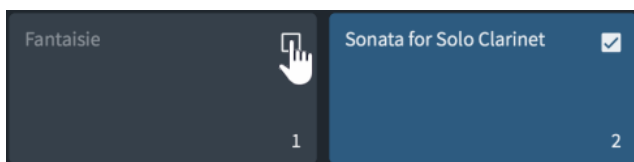
- [設定モードのプロジェクトウィンドウ \(113 ページ\)](#)
- [プレイヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(188 ページ\)](#)
- [レイアウト名の変更 \(190 ページ\)](#)
- [フローにプレイヤーを割り当てる \(180 ページ\)](#)

レイアウトへのフローの割り当て

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

手順

1. 設定モードの「**レイアウト (Layouts)**」パネルで、割り当てられたフローを変更するレイアウトを選択します。
2. 「**フロー (Flows)**」パネルで、レイアウトに割り当てる各フローのフローカードのチェックボックスをオンにします。



ヒント

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

結果

フローカードのチェックボックスをオンにした場合は選択したレイアウトにフローが割り当てられ、チェックボックスをオフにした場合はレイアウトからフローが除外されます。

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

関連リンク

[設定モードのプロジェクトウィンドウ \(113 ページ\)](#)

レイアウトの移調音/実音の設定

プロジェクト内の各レイアウトを移調音にするか実音にするかを変更できます。Dorico Elements の初期設定では、フルスコアレイアウトは実音、パートレイアウトは移調音になります。

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

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、移調/非移調の設定を行なうレイアウトを選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながらかlickするレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながらかlickするレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「**プレーヤー (Players)**」をクリックします。
4. 「**プレーヤー (Players)**」セクションで「**移調レイアウト (Transposing layout)**」のオン/オフを切り替えます。
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

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

ヒント

また、楽譜領域で現在開いているレイアウトの移調は以下の方法でも変更できます。

- レイアウトを移調音にするには、ステータスバーで「**移調音 (Transposed Pitch)**」を選択するか、「**編集 (Edit)**」 > 「**移調音 (Transposed Pitch)**」を選択します。
- レイアウトを実音にするには、ステータスバーで「**実音 (Concert Pitch)**」を選択するか、「**編集 (Edit)**」 > 「**実音 (Concert Pitch)**」を選択します。

関連リンク

- [ステータスバー \(37 ページ\)](#)
- [移調楽器 \(138 ページ\)](#)
- [フレット楽器のチューニング \(160 ページ\)](#)
- [選択範囲の移調 \(480 ページ\)](#)
- [ピッチの入力設定の変更 \(223 ページ\)](#)
- [レイアウトの移調に従い音部記号を表示/非表示にする \(934 ページ\)](#)
- [レイアウトの移調テキストの編集 \(1027 ページ\)](#)

実音と移調音

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

実音

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

移調音

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

移調音レイアウトは、インストゥルメントの移調に応じて調号とコード記号を自動的に変更します。移調レイアウトと実音レイアウトで異なる音部記号を使用することもできます。

関連リンク

- [選択範囲の移調 \(480 ページ\)](#)
- [異名同音の調号 \(1052 ページ\)](#)
- [オクターブ指示記号付き音部記号 \(937 ページ\)](#)
- [カポコードと主コード \(165 ページ\)](#)
- [レイアウトの移調テキストの編集 \(1027 ページ\)](#)

レイアウトの再整理

カスタムスコアレイアウトを追加して、フルスコアのすぐ下に表示したい場合に、「**レイアウト (Layouts)**」パネルとレイアウトセレクターに表示されるレイアウトの順番を変更できます。


手順


- 設定モードの「**レイアウト (Layouts)**」パネルで、順番を変更するレイアウトを選択します。
- 選択したレイアウトをクリックして、上下にドラッグします。

結果

選択したレイアウトが指定した位置に移動します。これはレイアウト番号には影響しません。

ヒント

また、「**レイアウト (Layouts)**」パネルで「**レイアウトをソート (Sort Layouts)**」をクリックすることで、タイプに従って自動的にレイアウトをソートすることもできます。これにより、すべてのフルスコアレイアウトは上に、すべてのパートレイアウトは中間に、そしてすべてのカスタムスコアレイアウトは下に配置されます。

「レイアウトをソート (Sort Layouts)」 をクリックしたままにするか右クリックすると、以下のいずれかのオプションに設定を変更できます。

- レイアウト番号 (Layout Number)
 - インストゥルメントのスコアの順番 (Instrument Score Order)
-

関連リンク

[「レイアウト \(Layouts\)」パネル \(設定モード\) \(122 ページ\)](#)


[デフォルトのプレーヤーの順番の変更 \(130 ページ\)](#)

[インストゥルメント番号の付け直し \(138 ページ\)](#)

レイアウト番号の付け直し

設定モードの「レイアウト (Layouts)」パネルでは、レイアウトを異なる位置にドラッグした場合などに、すべてのレイアウトのレイアウト番号を現在の位置に従って付け直すことができます。

手順

1. 設定モードの「レイアウト (Layouts)」パネルで、任意のレイアウトを選択します。
2. アクションバーで「レイアウト設定 (Layout Settings)」 をクリックし、「レイアウト番号の付け直し (Rename Layouts)」を選択します。

ヒント

レイアウトを右クリックすることで表示されるコンテキストメニューでも、このオプションを選択できます。


結果

すべてのレイアウトのレイアウト番号が現在の位置に従って付け直されます。フルスコアレイアウト、カスタムスコアレイアウト、そしてパートレイアウトはそれぞれ別に番号付けされます。

レイアウトの削除

対応する楽譜をプロジェクトから取り除くことなくレイアウトを削除できます。これによりたとえば、Violin I と Violin II が組み合わさったパートレイアウトのみを使用するために、それぞれ個別のパートレイアウトは削除する、といった操作ができます。

手順

1. 設定モードの「レイアウト (Layouts)」パネルで、削除するレイアウトを選択します。
 2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択したレイアウトを削除します。
 - **[Backspace]** 又は **[Delete]** を押します。
 - 「レイアウト (Layouts)」パネルで「レイアウトを削除 (Delete Layout)」 をクリックします。
-

結果

プロジェクトから楽譜を一切取り除くことなく、選択したレイアウトが削除されます。

手順終了後の項目

初期設定で Dorico Elements に用意されているパートレイアウトは、あとからすべて復元できます。

関連リンク

[「レイアウト \(Layouts\)」パネル \(設定モード\) \(122 ページ\)](#)

[プレイヤー、レイアウト、フロー \(126 ページ\)](#)

デフォルトレイアウトの復元

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

手順

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

結果

デフォルトのパートレイアウトのセットが復元され、プロジェクトのすべてのフローを含む単一のパートレイアウトがプレイヤーごとに再作成されます。再作成されたパートレイアウトは、「レイアウト (Layouts)」リストの一番下に追加されます。パートレイアウトの順序は、「プレイヤー (Players)」パネル内の対応するプレイヤーの順序に一致します。

プレイヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名

Dorico Elements では、状況に応じて同じプレイヤーを 3 種類の名前で呼ぶことができます。これにより、譜表ラベルやパートレイアウトの上部などのさまざまな場所に関連情報を表示できます。

以下の名前はプレイヤーとインストゥルメントに関連付けられます。

プレイヤー名

「プレイヤー (Players)」パネルで各プレイヤーに表示される名前です。譜表ラベルでインストゥルメント名のかわりに使用することもできます。

プレイヤー名はインストゥルメントを追加時に自動的に生成され、プレイヤー名を変更しない限りは、対応するインストゥルメント名にリンクされます。

レイアウト名

「レイアウト (Layouts)」パネルで各レイアウトに表示される名前です。初期設定では、「最初 (First)」のページテンプレートを使用するパートレイアウトのページの上部に枠線付きでレイアウト名が表示されます。

パートレイアウトのレイアウト名は、レイアウト名が変更されるまで対応するプレイヤー名に自動的にリンクされます。

インストゥルメント名

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

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

Dorico Elements のすべてのインストゥルメントにはインストゥルメント名のセットが付随しており、同じインストゥルメントが割り当てられているプロジェクト内の別のプレイヤーとは無関係に、個々のインストゥルメントのインストゥルメント名を変更できます。インストゥルメント名に使用する言語を変更できます。また、インストゥルメント名をデフォルトとして保存することもできます。現在のプロジェクトおよびそれ以降のすべてのプロジェク

トでそのインストゥルメントを再び追加すると、常にそのインストゥルメント名が使用されます。

補足

- デフォルトのインストゥルメント名を変更しても、プロジェクト内にすでに存在する同じタイプのインストゥルメントのインストゥルメント名は変更されません。
 - インストゥルメントの移調をインストゥルメント名の前後どちらに表示させるかなど、譜表ラベルのインストゥルメント名の表示方法を、インストゥルメント名を変更することなくさまざまに変更できます。
-

関連リンク

[インストゥルメントのナンバリング \(137 ページ\)](#)

[ページテンプレートの種類 \(664 ページ\)](#)

[トークン \(670 ページ\)](#)

[譜表ラベル \(1340 ページ\)](#)

[打楽器のレジェンド \(1460 ページ\)](#)

[レイアウトへのプレイヤーの割り当て \(184 ページ\)](#)


[プレイヤーグループ名の変更 \(176 ページ\)](#)

[インストゥルメント名の言語の変更 \(57 ページ\)](#)

プレイヤー名の変更

プレイヤーのプレイヤー名を変更したり、名前を変更したプレイヤーをデフォルト名にリセットしたりできます。複数のインストゥルメントが割り当てられたプレイヤーについては、ギャラリービューのガイドインストゥルメントラベルにプレイヤー名が表示され、譜表ラベルに表示される場合もあります。

手順

1. 設定モードの「**プレイヤー (Players)**」パネルで、名前を変更するプレイヤーを選択します。
2. アクションバーで「**プレイヤー設定 (Player Settings)**」をクリックし、「**プレイヤー名を変更 (Rename Player)**」を選択して「**プレイヤー名を変更 (Rename Player)**」ダイアログを開きます。

ヒント

プレイヤーを右クリックして、コンテキストメニューからオプションを選択することもできます。

3. 以下のフィールドに新しい名前を入力するか、既存の名前を編集します。

- **正式名称 (Full name)**
- **略称 (Short name)**

4. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
-

結果

選択したプレイヤーの対応する名前が変更されます。対応するパートレイアウト名の変更をすでに行っていないければ、レイアウト名が更新されます。

補足

- すでにレイアウト名を変更している場合、インストゥルメント名を表示する譜表ラベルやパートレイアウト上部に表示される名前が、これの影響を受けることはありません。インストゥルメント名とレイアウト名は個別に変更できます。
 - プレイヤー名を変更すると、それ以降はプレイヤーに割り当てられたインストゥルメントまたはインストゥルメント名を変更しても更新されなくなります。
-


関連リンク

- [プレイヤーパネル \(114 ページ\)](#)
- [プレイヤーグループ名の変更 \(176 ページ\)](#)
- [プレイヤーへのインストゥルメントの追加 \(139 ページ\)](#)
- [プレイヤーをソリストに指定 \(132 ページ\)](#)
- [譜表ラベルにインストゥルメント名/プレイヤー名を表示する \(1344 ページ\)](#)
- [ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(50 ページ\)](#)

プレイヤー名をリセットする

プレイヤーの正式名称と略称の両方を同時にデフォルトにリセットできます。デフォルトのプレイヤー名は、プレイヤーに割り当てられたインストゥルメントまたはインストゥルメント名を変更すると自動的に更新されます。

手順

- 設定モードの「**プレイヤー (Players)**」パネルで、名前をリセットするプレイヤーを選択します。
- [Return]** を押してプレイヤー名のテキストフィールドを開きます。
- 「**デフォルトにリセット (Reset to Default)**」  をクリックします。


結果

対応するプレイヤーの正式名称と略称がどちらもデフォルトにリセットされます。

レイアウト名の変更

レイアウト名を変更したり、変更したレイアウト名をデフォルト名にリセットしたりできます。初期設定では、「**最初 (First)**」のページテンプレートを使用するパートレイアウトのページの上部に枠線付きでレイアウト名が表示されます。

手順

- 設定モードの「**レイアウト (Layouts)**」パネルで、名前を変更するレイアウトを選択します。
- [Return]** を押してレイアウト名のテキストフィールドを開きます。
- 以下のいずれかの操作を行なって、レイアウトの名前を変更します。
 - 新規レイアウト名を入力するか、既存の名前を編集します。
 - レイアウト名をプレイヤー名に戻すには、「**デフォルトにリセット (Reset to Default)**」  をクリックします。

ヒント

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

- [Return]** を押します。

結果

選択したレイアウトの名前が変更されるか、デフォルト名に戻ります。

補足

- レイアウト名の変更は、インストゥルメント名またはプレイヤー名を表示する譜表レベルには影響を及ぼしません。

- パートレイアウト名を変更すると、それ以降は対応するプレイヤー名を変更しても更新されなくなります。
-

関連リンク

[「レイアウト \(Layouts\)」パネル \(設定モード\) \(122 ページ\)](#)

[トークン \(670 ページ\)](#)

[ページテンプレートの種類 \(664 ページ\)](#)

[レイアウト名の枠線の表示/非表示 \(1028 ページ\)](#)

[譜表ラベルのコンテンツ \(1344 ページ\)](#)


インストゥルメント名の変更

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

補足

- インストゥルメント名を別の言語で表示するためにインストゥルメント名を変更する場合は、すべてのインストゥルメント名のデフォルトの言語を変更できます。
 - インストゥルメントの移調をインストゥルメント名の前後どちらに表示させるかなど、譜表ラベルのインストゥルメント名の表示方法を、インストゥルメント名を変更することなくさまざまに変更できます。
 - プレイヤー名とレイアウト名を変更している場合、インストゥルメント名を変更してもこれらの名前は自動的に更新されません。
-

手順

1. 設定モードの「**プレイヤー (Players)**」パネルで、名前を変更するインストゥルメントを含むプレイヤーのカードの展開矢印マークをクリックします。
カードが展開され、プレイヤーに割り当てられたインストゥルメントが表示されます。
 2. インストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**名前を編集 (Edit Names)**」を選択して「**インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)**」ダイアログを開きます。
 3. いずれかの名前フィールドに新しい名前を入力します。
 4. 「**移調を表示 (Show transposition)**」で以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **常に表示 (Always)**
 - **レイアウトオプションに従う (Follow Layout Options)**
 - **常に非表示 (Never)**
 5. 必要に応じて、「**インストゥルメントのデフォルトとして保存 (Save as default for instrument)**」をオンにします。
 6. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
-

結果

選択したインストゥルメントのインストゥルメント名が変更されます。対応するプレイヤー名をすでに変更していなければ、プレイヤー名が更新されます。

- 変更をデフォルトとして保存しなかった場合は、選択したインストゥルメントの名前だけが変更されます。現在のプロジェクトおよびそれ以降のプロジェクトにあとから追加される同じタイプのインストゥルメントは、元のデフォルト名を使用します。

- 変更をデフォルトとして保存した場合は、現在のプロジェクトおよびそれ以降のプロジェクトにあとから追加される同じタイプのすべてのインストゥルメントが新しいインストゥルメント名を使用します。名前をリセットしない限り、そのタイプの既存のインストゥルメントには影響しません。

関連リンク

[プレイヤーパネル \(114 ページ\)](#)

[譜表ラベルにインストゥルメント名/プレイヤー名を表示する \(1344 ページ\)](#)


[譜表ラベルにおけるインストゥルメントの移調の外観/位置を変更する \(1346 ページ\)](#)

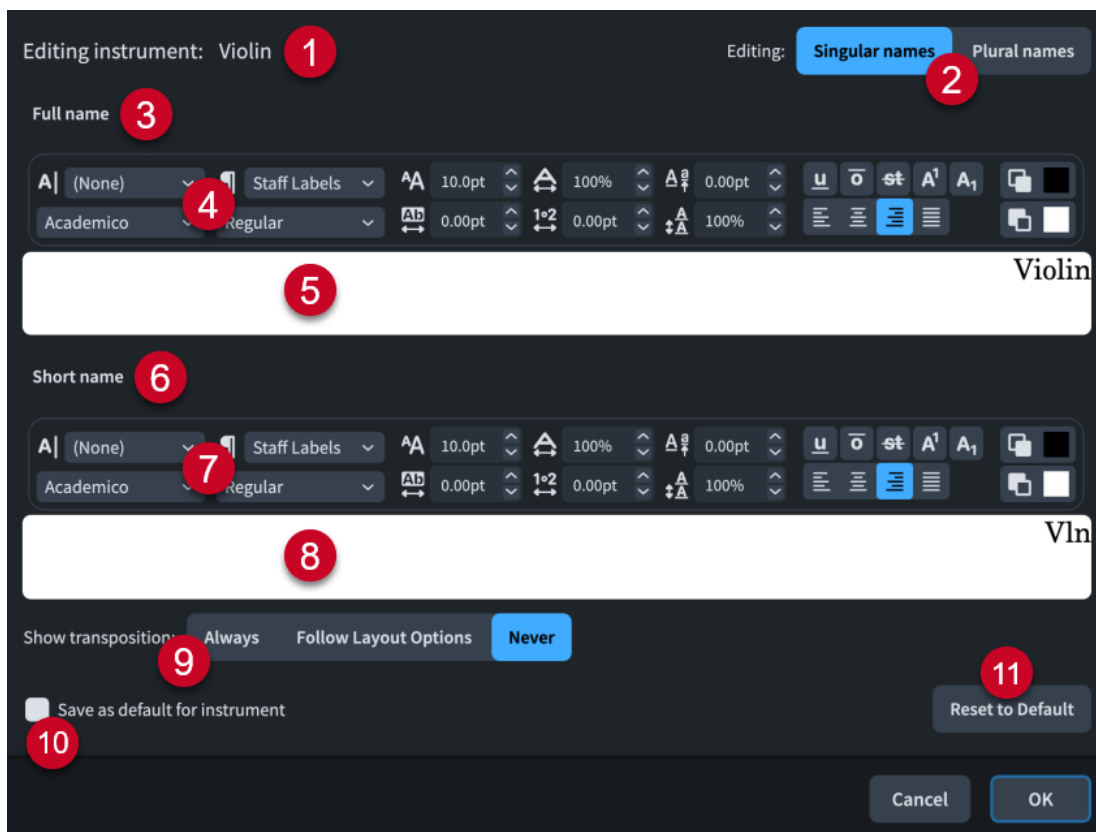
[インストゥルメント名の言語の変更 \(57 ページ\)](#)

[インストゥルメントの変更ラベルのデフォルトのテキストを編集する \(145 ページ\)](#)

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

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

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



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

- 編集するインストゥルメント (Editing instrument)**
インストゥルメントの固定された基本の名前を表示します。
- 編集 (Editing)**
選択したインストゥルメントの「単数形 (Singular names)」と「複数形 (Plural names)」のどちらを編集するかを切り替えることができます。

「単数形 (Singular names)」は譜表に含まれているプレイヤーが1人の場合に使用され、「複数形 (Plural names)」は譜表に複数のプレイヤーが含まれている場合に使用されます。

3 「正式名称 (Full name)」セクション

インストゥルメントの正式名称の外観を編集するオプションが含まれています。

4 正式名称のテキストエディターオプション

インストゥルメントの正式名称の選択部分のフォント、サイズ、形式設定をカスタマイズできません。

5 正式名称のテキスト編集領域

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

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

6 「略称 (Short name)」セクション

インストゥルメントの略称の外観を編集するオプションが含まれています。

7 略称のテキストエディターオプション

インストゥルメントの略称の選択部分のフォント、サイズ、形式設定をカスタマイズできます。

8 略称のテキスト編集領域

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

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

9 移調を表示 (Show transposition)

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

以下のオプションから、移調をいつ表示するかを選択できます。

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

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

チェックボックスをオンにすると、ダイアログで加えた変更がデフォルトとして保存されます。これは、現在のプロジェクトおよびそれ以降のすべてのプロジェクトに追加する、そのタイプのすべての新規インストゥルメントに影響します。名前をリセットしない限り、そのタイプの既存のインストゥルメントには影響しません。

11 デフォルトにリセット (Reset to Default)

選択したインストゥルメントタイプの名前に加えた変更がすべて削除され、現在のデフォルト設定に戻ります。インストゥルメントを追加したあとにインストゥルメントタイプのデフォルト名またはインストゥルメント名の言語設定を変更した場合、名前をリセットすると、新しいデフォルト名および言語設定に変更されます。

補足

単純な例では、インストゥルメント名の水平方向の配置や行間の上書きは、譜表ラベルにのみ使用されます。内側の譜表ラベル、グループ化された譜表ラベル、コンデンシングされた譜表ラベルには使用されません。

関連リンク

[プレイヤーパネル \(114 ページ\)](#)

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(765 ページ\)](#)

[譜表ラベルのパラグラフスタイル \(1349 ページ\)](#)

[譜表ラベルのインストゥルメントの移調を表示/非表示にする \(1346 ページ\)](#)

[記譜モードのテキストエディターオプション \(400 ページ\)](#)


インストゥルメント名のリセット

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

補足

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

手順

1. 設定モードの「**プレイヤー (Players)**」パネルで、名前をリセットするインストゥルメントを含むプレイヤーのカードの展開矢印マークをクリックします。
カードが展開され、プレイヤーに割り当てられたインストゥルメントが表示されます。
 2. インストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「名前を編集 (Edit Names)」を選択して「**インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)**」ダイアログを開きます。
 3. 「**デフォルトにリセット (Reset to Default)**」をクリックします。
 4. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
-

結果

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

ヒント

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

関連リンク

[プレイヤーパネル \(114 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(60 ページ\)](#)

[インストゥルメント名の言語の変更 \(57 ページ\)](#)

フロー名とフロータイトル

プロジェクトにフローを追加する場合、初期設定では「**フロー (Flow)**」に通し番号が付いたフロー名となります。Dorico Elements では、フローにはフロー名とフロータイトルがあります。初期設定ではこれらは同じですが、フローのスケッチバージョンを整理したい場合などに、楽譜に表示されるタイトルに影響を与えることなくフロー名とフロータイトルを区別できます。

フロー名

設定モードの「**フロー (Flows)**」パネル、または「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログのフローリストのうちいずれかで設定を行ないます。

フロータイトル

「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログの各フローの「**タイトル (Title)**」フィールドで設定を行ないます。

フロータイトルは、個別に変更を行なわない限りは自動的にフロー名と一致します。フロータイトルを変更すると、フロータイトルとフロー名のリンクが解除されます。

レイアウトに表示されるタイトルは、「{@projectTitle@}」と「{@flowTitle@}」のトークンを使用して、「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログの「**タイトル (Title)**」フィールドにリンクされています。これにより、楽譜に表示されるタイトルとは異なる名前を使用してフローを整理できます。

ヒント

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

関連リンク

[トークン \(670 ページ\)](#)

[「プロジェクト情報 \(Project Info\)」ダイアログ \(76 ページ\)](#)

[フローパネル \(125 ページ\)](#)

[「書き出し用ファイル名 \(Export File Names\)」ダイアログ \(601 ページ\)](#)

[タイトルの追加 \(1024 ページ\)](#)

フロー名の変更

フロー名は設定モードで変更できます。これにより、対応するフローのタイトルが自動的に更新され、「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログでタイトルを変更するまで維持されます。

手順

1. 設定モードの「**フロー (Flows)**」パネルで、名前を変更するフローカードをダブルクリックしてフロー名のテキストフィールドを開きます。
 2. フローの新しい名前を入力するか、既存の名前を編集します。
 3. **[Return]** を押します。
-

結果

フロー名が変更されます。「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログでフローに別の名前を入力していなければ、楽譜領域に表示されるタイトルが新しいフロー名に更新されます。

ヒント

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

フロータイトルの変更

「プロジェクト情報 (Project Info)」ダイアログでフロータイトルを変更できます。一度この操作を行なうと、フロー名を変更してもフロータイトルは自動的に変更されなくなります。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[I]** を押して「プロジェクト情報 (Project Info)」ダイアログを開きます。
2. フローリストで、タイトルを変更するフローを選択します。
3. 「タイトル (Title)」フィールドに新しいタイトルを入力します。
4. 必要に応じて、プロジェクト内の他のフローに対して手順 2 と 3 を繰り返します。
5. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

結果

選択したフローのタイトルが変更されます。

補足

これにより、フロー名と楽譜領域に表示されるタイトルの間のリンクが解除されます。

関連リンク

[「プロジェクト情報 \(Project Info\)」ダイアログ \(76 ページ\)](#)

ビデオ

Dorico Elements は、プロジェクト内でのビデオの使用とそれに関連する記譜記号 (マーカーやタイムコードなど) をサポートしており、重要なマーカーが設定された位置に基づいて適切なテンポを見つけることができます。

Dorico Elements 内のビデオは独立した「**ビデオ (Video)**」ウィンドウに表示され、楽譜と一緒に再生されます。また、ビデオに含まれているオーディオも再生されます。このオーディオの音量は楽譜の音量とは別に制御できます。

ヒント

プロジェクトのフレームレートの設定なども含むこれらの機能は、ビデオを添付しなくても使用できます。

関連リンク

[タイムコード \(1256 ページ\)](#)

[マーカー \(1251 ページ\)](#)

[「テンポを検出 \(Find Tempo\)」ダイアログ \(414 ページ\)](#)

[ビデオオーディオのボリュームの変更 \(200 ページ\)](#)

サポートされるビデオ形式

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

以下のビデオ形式がサポートされます。

- MOV: H263、H264、Apple ProRes、DV/DVCPPro、Avid DNxHR コーデックなど

- MP4: H263、H264 など
- AVI: DV/DVCPro、MJPEG/PhotoJPEG など

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

補足

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

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

関連リンク

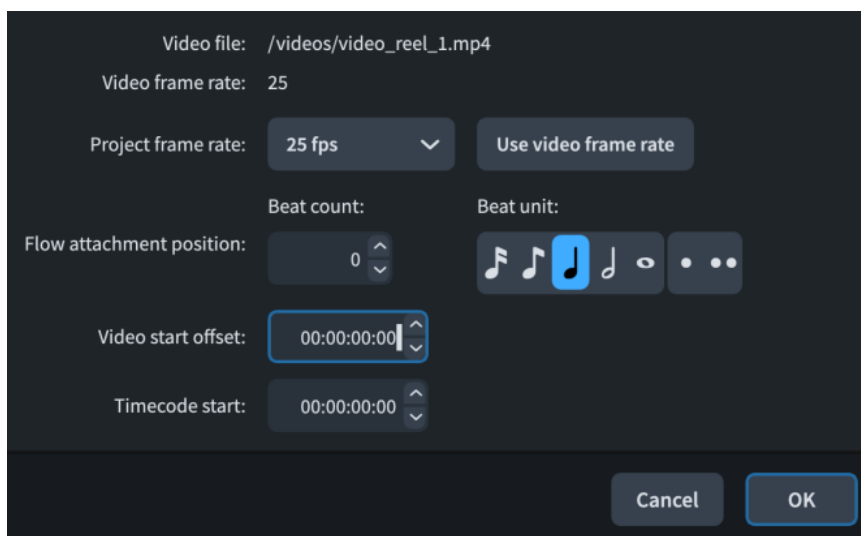
[フレームレート](#) (201 ページ)

「ビデオのプロパティ (Video Properties)」 ダイアログ

「ビデオのプロパティ (Video Properties)」ダイアログでは、フレームレートや開始位置など、ビデオに関連する設定を変更できます。

- 設定モードで「ビデオのプロパティ (Video Properties)」ダイアログを開くには、「フロー (Flows)」パネルでフローを右クリックして、コンテキストメニューから「ビデオ (Video)」 > 「プロパティ (Properties)」を選択します。

このダイアログは新しいビデオを追加した際にも自動的に開きます。



「ビデオのプロパティ (Video Properties)」ダイアログには以下のフィールドとオプションがあります。

ビデオファイル (Video file)

コンピューター上のビデオファイルの場所を表示します。このフィールドは読み取り専用です。

ビデオのフレームレート (Video frame rate)

ビデオファイルのフレームレートを表示します。このフィールドは読み取り専用です。

プロジェクトのフレームレート (Project frame rate)

プロジェクトのフレームレートをメニューから選択できます。設定できるフレームレートはプロジェクト全体で1つのみです。

ビデオのフレームレートを使用 (Use video frame rate)

プロジェクトのフレームレートをビデオファイルと同じに設定します。

フローのアタッチメント位置 (Flow attachment position)

ビデオを添付する位置を設定します。これは、8つの付点4分音符のように、「**拍のカウント (Beat count)**」設定と「**拍の単位 (Beat unit)**」設定を組み合わせで設定します。

ビデオ開始位置のオフセット (Video start offset)

フローのアタッチメント位置に合わせてビデオ内の位置を設定できます。たとえば、ビデオの5秒めを第3小節の先頭に合わせるように設定できます。

タイムコードの開始位置 (Timecode start)

ビデオの開始位置のタイムコードを設定できます。これはフローのタイムコードにも影響しますが、フローの開始位置のタイムコードはビデオに合わせて調整されます。たとえば、ビデオの開始位置のタイムコードが02:00:00:00で、4/4拍子のフローの第3小節の先頭までビデオが始まらない場合、フローの開始位置のタイムコードは02:00:00:00より8拍分短くなります。つまり、テンポが60 bpmであればフローの開始位置のタイムコードは01:59:52:00になります。

補足

フローのタイムコードは「**フロー (Flows)**」パネルのフローカードに表示されます。


関連リンク

[タイムコード \(1256 ページ\)](#)

[フローパネル \(125 ページ\)](#)

ビデオの追加

プロジェクト内の各フローにビデオを追加できます。プロジェクトに以前追加したビデオを Dorico Elements が見つけられず、再読み込みする場合もこの手順を実行します。

フローに参照できないビデオが含まれている場合、「**フロー (Flows)**」パネルのフローカードにはビデオアイコンのかわりに警告アイコン  が表示されます。これは、ビデオファイルなしでプロジェクトだけを誰かに送った場合に起こります。

前提条件

少なくとも1人のプレーヤーをプロジェクトに追加しておきます。

手順

1. 設定モードの「**フロー (Flows)**」パネルで、ビデオを追加または再読み込みするフローを右クリックします。
 2. コンテキストメニューから「**ビデオ (Video)**」 > 「**添付 (Attach)**」を選択すると エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) が開きます。
 3. 追加するビデオファイルを探して選択します。
 4. 「**開く (Open)**」をクリックして「**ビデオのプロパティ (Video Properties)**」ダイアログを開きます。
 5. 必要に応じて設定を変更します。
 6. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
-

結果

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

ビデオを再読み込みした場合、前の設定はすべて保持されます。

関連リンク

[フローパネル \(125 ページ\)](#)

[プレーヤーの追加 \(129 ページ\)](#)

[タイムコードの開始位置の値を変更する \(1257 ページ\)](#)

ビデオの開始位置の変更

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

手順

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

結果

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

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

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


補足

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

「ビデオ (Video)」 ウィンドウを表示/非表示にする

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

手順

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

関連リンク

[ツールバー \(29 ページ\)](#)

[マーカートラック \(546 ページ\)](#)

「ビデオ (Video)」 ウィンドウのサイズの変更

「ビデオ (Video)」 ウィンドウのサイズはいつでも変更できます。

前提条件

「ビデオ (Video)」 ウィンドウを表示しておきます。

手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、「ビデオ (Video)」 ウィンドウのサイズを変更します。
 - 角または端をクリックして任意の方向にドラッグします。
 - 形を変えずにサイズを変更するには、**[Shift]** を押しながら角または端をクリックしてドラッグします。

結果

「ビデオ (Video)」 ウィンドウのサイズが変更されます。Dorico Elements に新しいサイズと形状が保存され、サイズを再び変更するまで、すべてのプロジェクトに対してこのサイズと形状が使用されます。


ビデオオーディオのボリュームの変更

追加されたビデオに含まれるすべてのオーディオは、プロジェクト内の楽譜と一緒に再生されます。ビデオのボリュームは手動で変更できます。

前提条件

下ゾーンまたはミキサーウィンドウにミキサーを表示しておきます。

手順

1. ミキサーにビデオチャンネルが表示されていない場合は、ミキサーツールバーで「ビデオ (Video)」 をクリックします。
2. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - ビデオオーディオのボリュームを変更するには、ビデオチャンネルのフェーダーをクリックして上下にドラッグします。
 - ビデオオーディオをミュートするには、ビデオチャンネルのミュート  をクリックします。

結果

プロジェクト内のビデオに含まれるオーディオのボリュームが変更されます。

関連リンク

[ミキサー \(735 ページ\)](#)

[トラックをミュート/ソロにする \(560 ページ\)](#)

[インストールメントのミュート/ソロ状態の解除 \(560 ページ\)](#)

ビデオの削除

各フローからビデオを個別に削除できます。

手順

1. 設定モードの「**フロー (Flows)**」パネルで、ビデオを削除するフローを右クリックします。
2. コンテキストメニューから「**ビデオ (Video)**」 > 「**添付解除 (Detach)**」を選択します。

結果

選択したフローからビデオが削除されます。

関連リンク

[フローパネル \(125 ページ\)](#)

フレームレート

ビデオのフレームレートとは、画像が動いているという印象を与えるために単位時間ごとに使用される静止画像の数であり、一般的に1秒あたりのフレーム数、つまり fps で表わされます。

画像が動いているという印象を与えるのに必要な1秒あたりのフレーム数は人間の目が動きを処理する速度によって決まり、最も一般的なフレームレートは24 fps 程度です。ただし、最近の主要な映画はより鮮明な映像を生み出す48 fps で公開されています。

Dorico Elements は23.976 fps から60 fps までのフレームレートをサポートしています。たとえば、米国とカナダの放送基準であるNTSCでは29.97 fps が使われています。

フレームレートはタイムコードと密接に関係しており、タイムコードには時間と現在のフレーム位置の両方が含まれています。

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

初期設定では、プロジェクトにもビデオファイルと同じフレームレートが使われますが、別のフレームレートを手動で選択することもできます。

関連リンク

[タイムコード \(1256 ページ\)](#)

プロジェクトのフレームレートの変更

初期設定では、ビデオのフレームレートがプロジェクトのフレームレートとして使われます。フレームレートの異なる複数のビデオがプロジェクトに含まれている場合など、プロジェクトのフレームレートは必要に応じて変更できます。

ヒント

フレームレートはプロジェクトにビデオが含まれていなくても変更できます。

手順

1. 設定モードで、以下のいずれかの操作を行なって「**ビデオのプロパティ (Video Properties)**」ダイアログを開きます。
 - ビデオをフローに追加します。
 - 「**フロー (Flows)**」パネルで、フローを右クリックし、コンテキストメニューから「**ビデオ (Video)**」 > 「**プロパティ (Properties)**」を選択します。
 2. 「**プロジェクトのフレームレート (Project frame rate)**」メニューからプロジェクトに使用するフレームレートを選択します。
 3. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
-

結果

プロジェクトのフレームレートが変更されます。

記譜モード

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

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

記譜モードのプロジェクトウィンドウ

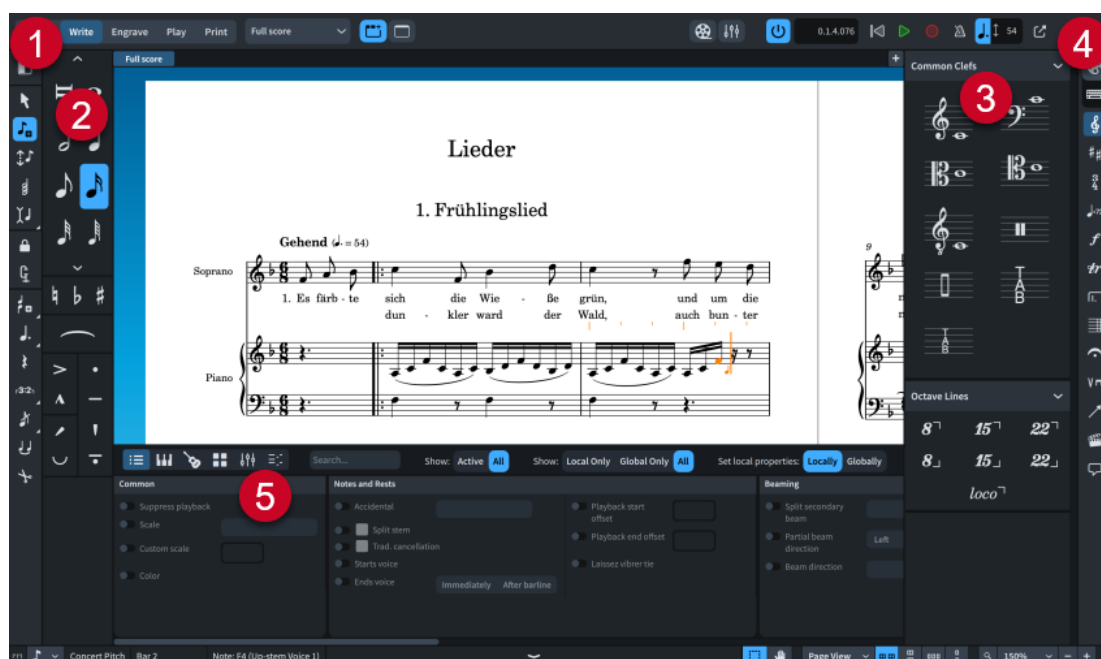
記譜モードのプロジェクトウィンドウには、楽譜を書くのに必要なツールや機能で構成されるツールボックスやパネルが含まれます。

記譜モードに切り替えるには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- **[Ctrl]/[command]+[2]** を押します。
- ツールバーの「**記譜 (Write)**」をクリックします。
- 「**ウィンドウ (Window)**」 > 「**記譜 (Write)**」を選択します。
- 設定モードまたは浄書モードで、楽譜領域をダブルクリックします。

ヒント

このオプションは「**環境設定 (Preferences)**」 > 「**音符の入力と編集 (Note Input and Editing)**」 > 「**編集 (Editing)**」でオフにできます。



記譜モードでは、以下のゾーンとツールボックスが表示されます。

1 音符ツールボックス

音符の入力と編集に影響するツールが表示されます。

2 左ゾーン

音符パネルが表示されます。音符パネルには、音符の入力で最も一般的に使用される音符のデュレーション、臨時記号、アーティキュレーションが表示されます。

3 右ゾーン

現在の記譜ツールボックスの選択に応じてさまざまなパネルを表示できます。右ゾーンのパネルには、強弱記号や演奏技法など、楽譜に追加できる記譜項目がカテゴリ別に表示されます。

4 記譜ツールボックス

「パネル (Panels)」と「ポップオーバー (Popovers)」のどちらがアクティブであるかに応じて、パネルボタンまたはポップオーバーボタンが表示されます。

右ゾーンにさまざまな記譜記号のパネルを表示したり、ポップオーバーを開いたり、リハーサルマークやテキストなど特定のアイテムを直接入力したりできます。

5 下ゾーン

現在の下ゾーンのツールバーの選択に応じてさまざまなパネルを表示できます。下ゾーンのパネルには現在選択している音符や記譜記号を個別に変更できるプロパティパネルと、音符を入力できるキーボードパネルがあります。

関連リンク

[ツールバー \(29 ページ\)](#)

[下ゾーン \(記譜モード\) \(213 ページ\)](#)

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[ミキサーパネル \(735 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

音符ツールボックス

音符ツールボックスのツールを使用すると、音符入力の開始、音符の修正、そして入力する音符のタイプや範囲の変更を行えます。音符ツールボックスは、記譜モードのウィンドウの左側にあります。

左ゾーンを表示 (Show Left Zone)



左ゾーンの表示/非表示を切り替えます。

選択 (Select)



マウス入力を有効化/無効化します。「**選択 (Select)**」をオンにすると、マウス入力が無効化され、譜表をクリックして音符を入力できなくなります。

ヒント

「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで、「**マウス入力を無効化 (Disable Mouse Input)**」にキーボードショートカットを割り当てることができます。

音符入力を開始 (Start Note Input)



キャレットの表示/非表示を切り替えることで、音符入力を開始/停止します。楽譜領域で音符、休符、またはアイテムが選択されている場合、選択したリズム上の位置から音符入力開始されます。楽譜領域で何も選択していない場合、ビュー内の一番上の譜表のリズム上の一番前の位置から音符入力開始されます。

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



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

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

和音 (Chords)



音符入力の際、リズム上の同じ位置に複数の音符を追加して、和音を構成できます。この機能を使用すると、音符の入力後にカーレットが進まなくなります。和音モードは、音符入力以外の一部の編集にも影響を及ぼします。たとえば音符やアイテムのコピー/貼り付けを、既存の音符や記譜記号を上書きせずに実行できます。

[Q] を押して和音の入力を開始/終了することもできます。





挿入 (Insert)



音符の入力時に、カーレット以降にある現在の声部の既存の音符を上書きせず、その前に音符を挿入できます。挿入モードは、音符の削除やデュレーションの変更など、音符の入力以外の一部の編集にも影響します。たとえば、挿入モードがオンの状態で音符のデュレーションを短くすると、音符間に休符を残さずに音符同士を近づけます。

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

「**挿入 (Insert)**」をクリックしたままにする、または右クリックすると、以下のオプションにアクセスできます。

- **声部 (Voice)** : 挿入モードは選択した声部にのみ影響を与えます。
- **プレーヤー (Player)** : 挿入モードは選択したプレーヤーに属するすべての声部とインストゥルメントに影響を与えます。
- **全般 (Global)** : 挿入モードはフロー内のすべてのプレーヤーに影響を与えます。
- **現在の小節のグローバル調整 (Global Adjustment of Current Bar)** : 挿入モードはフロー内のすべてのプレーヤーに影響を与え、現在の小節のデュレーションを変更し、変更されたデュレーションに合わせて拍子記号を更新します。

[I] を押して挿入モードのオン/オフを切り替えることもできます。**[Alt/Opt]+[I]** を押すと、挿入モードの範囲を順に切り替えられます。

デュレーションをロック



音符のデュレーションを維持したままピッチを変更できます。音符の入力中のみ使用できます。

[L] を押して「**デュレーションをロック (Lock Duration)**」のオン/オフを切り替えることもできます。

デュレーションを強制 (Force Duration)



音符入力中は、選択した明示的なデュレーションで音符/休符を入力できます。音符入力以外では、既存の音符の現在の記譜されたデュレーションが固定されます。たとえば、「**デュレーションを強制 (Force Duration)**」をオンにすると、初期設定では、Dorico Elements がタイ

で結ばれた音符を分割し、4/4の2つめの4分音符の拍に、付点4分音符を強制的に入力します。

重要

たとえば、音符のデュレーションを強制し、あとから拍子記号の変更や小節線の移動を行なうと、予期しない結果を招くことがあります。

外観をリセットすることで、選択した音符の「デュレーションを強制 (Force Duration)」を解除できます。




[O] を押して「デュレーションを強制 (Force Duration)」のオン/オフを切り替えることもできます。

声部を作成 (Create Voice)



音符入力中は、現在の譜表に新しい声部が作成され、そこに音符を入力できるようになります。音符入力中ではない場合、「声部を作成 (Create Voice)」を使用すると、既存の音符の声部を変更できます。

「声部を作成 (Create Voice)」をクリックしたままにする、または右クリックすると、以下のオプションにアクセスできます。





- **声部を作成 (Create Voice)** : 現在の譜表に新しい声部を作成します。キーボードショートカット **[Shift]+[V]** を使用してもかまいません。
- **スラッシュ付き声部を作成 (Create Slash Voice)** : クリックする度に新しいスラッシュ付き声部を作成します。たとえば3番めのスラッシュ声部は符尾なしになります。キーボードショートカット **[Shift]+[Alt/Opt]+[V]** を使用してもかまいません。
- **次の声部 (Next Voice)** : 譜表上のすべてのアクティブな声部が順に切り替わります。キーボードショートカット **[V]** を使用してもかまいません。

付点音符 (Dotted Notes)



音符入力中は、現在選択しているデュレーションに基づき、付点音符/付点休符を入力できます。音符入力中ではない場合、「付点音符 (Dotted Notes)」を使用すると、既存の音符/休符に付点を追加または付点を削除できます。

「付点音符 (Dotted Notes)」をクリックしたままにする、または右クリックすると、以下のオプションにアクセスできます。

- **1つの付点** : 音符入力中は、入力する音符/休符に1つの付点が付くようになります。音符入力中ではない場合、選択した既存の音符/休符に1つの付点が追加されます。
- **2つの付点** : 音符入力中は、入力する音符/休符に2つの付点が付くようになります。音符入力中ではない場合、選択した既存の音符/休符に2つの付点が追加されます。
- **3つの付点** : 音符入力中は、入力する音符/休符に3つの付点が付くようになります。音符入力中ではない場合、選択した既存の音符/休符に3つの付点が追加されます。
- **4つの付点** : 音符入力中は、入力する音符/休符に4つの付点が付くようになります。音符入力中ではない場合、選択した既存の音符/休符に4つの付点が追加されます。

また、[.] を押すか、音符のデュレーションのキーボードショートカットを2回押して「付点音符 (Dotted Notes)」のオン/オフを切り替えることもできます。**[Alt/Opt]+[.]** を押すと、付点の数を順に切り替えられます。

休符 (Rests)



現在選択しているデュレーションで、音符ではなく休符を入力できます。

[.] を押して休符の入力を開始/終了することもできます。

補足

「デュレーションを強制 (Force Duration)」をオンにしていない場合、Dorico Elements は音符に対する位置に応じて、また現在の拍子に従って隣接する休符を自動的に結合します。

連符 (Tuplets)



現在選択している音符のデュレーションに基づき、キャレット位置または選択しているリズム上の位置に 3 連符を入力します。

「連符 (Tuplets)」をクリックしたままにする、または右クリックすると、以下のオプションにアクセスできます。

- **2:3** : 2 連符 (3 つ分のスペースに 2 つの音符を配置) を入力します。
- **3:2** : 3 連符 (2 つ分のスペースに 3 つの音符を配置) を入力します。
- **4:3** : 4 連符 (3 つ分のスペースに 4 つの音符を配置) を入力します。
- **5:4** : 5 連符 (4 つ分のスペースに 5 つの音符を配置) を入力します。
- **6:4** : 6 連符 (4 つ分のスペースに 6 つの音符を配置) を入力します。
- **7:8** : 7 連符 (8 つ分のスペースに 7 つの音符を配置) を入力します。
- **x:y** : 任意の比率による連符を入力できる、連符のポップオーバーを開きます。

装飾音符 (Grace Notes)



キャレットの位置に、標準の音符ではなく装飾音符を入力できます。音符の入力中のみ使用できます。

「装飾音符 (Grace Notes)」をクリックしたままにする、または右クリックすると、以下のオプションにアクセスできます。

- **スラッシュなし装飾音符 (Unslashed Grace Notes)** : スラッシュなし装飾音符を選択します。
- **スラッシュ付き装飾音符 (Slashed Grace Notes)** : スラッシュ付き装飾音符を選択します。

[/] を押して装飾音符の入力を開始/終了することもできます。[Alt/Opt]+[/] を押すことで、装飾音符のスラッシュ付き/スラッシュなしを切り替えられます。

タイ (Tie)



音符入力中は、次に入力する音符が、同じ譜表の同じ声部に属する同じピッチの前の音符とタイでつながれます。音符入力中ではない場合、このツールを使用して、異なる声部の同じピッチの音符をつなげたり、装飾音符をリズムを持つ音符につなげたりできます。

[T] を押して「タイ (Tie)」をオンにすることもできます。

補足

「タイ (Tie)」をオフにすることはできません。タイを削除するには、「はさみ (Scissors)」を使用する必要があります。

はさみ (Scissors)



音符入力中は、音符と明示的な休符をキャレットの位置で2つに分割します。音符入力中ではない場合、タイのつながりの中のすべてのタイを削除します。

[U] を押して「はさみ (Scissors)」をオンにすることもできます。

関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(60 ページ\)](#)

[マウス入力の有効化/無効化 \(220 ページ\)](#)

[付点音符の入力 \(239 ページ\)](#)

[和音の入力 \(262 ページ\)](#)

[装飾音符の入力 \(260 ページ\)](#)

[連符の入力 \(265 ページ\)](#)

[連符のポップオーバー \(267 ページ\)](#)


[拍子記号と弱起の入力方法 \(294 ページ\)](#)

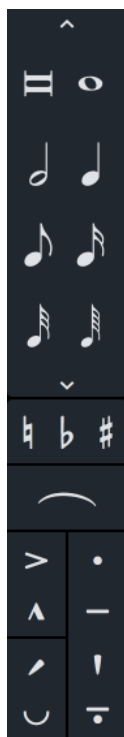
[アイテムの外観のリセット \(447 ページ\)](#)

音符パネル

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

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

- **[Ctrl]/[command]+[7]** を押します。
- 左側のツールボックスで「左ゾーンを表示 (Show Left Zone)」 をクリックします。
- 「ウィンドウ (Window)」 > 「左ゾーンを表示 (Show Left Zone)」を選択します。



音符パネルの上部には、音符の入力または既存の音符のデュレーション変更のために選択できる音符のデュレーションが含まれます。初期設定では、最も一般的な音符のデュレーションだけが表示されま

す。このセクションの上下にある「すべての音符を表示/非表示 (Show/Hide All Notes)」展開矢印マークをクリックすると、すべての音符のデュレーションを表示できます。

音符パネルの中央部では、臨時記号の有効化/無効化、およびスラーの有効化を実行できます。

音符パネルの下部では、アーティキュレーションを有効化/無効化できます。

関連リンク

[音符の入力 \(232 ページ\)](#)

[臨時記号の入力 \(254 ページ\)](#)

[アーティキュレーションの入力 \(282 ページ\)](#)

[スラーの入力 \(284 ページ\)](#)

[入れ子状のスラーを入力する \(1327 ページ\)](#)

[音符/アイテムの削除 \(467 ページ\)](#)

[臨時記号の削除 \(814 ページ\)](#)

[アーティキュレーションの削除 \(827 ページ\)](#)

記譜ツールボックス

記譜ツールボックスは、さまざまな記譜記号の入力に使用するパネルやポップオーバーにアクセスできます。このパネルは、記譜モードのウィンドウの右側にあります。

パネル



記譜ツールボックスからパネルにアクセスできます。パネルでは、パネル内の記譜記号をクリックすることで記譜記号を入力できます。

ポップオーバー



記譜ツールボックスからポップオーバーにアクセスできます。ポップオーバーでは、コンピューターのキーボードからエントリーを入力することで記譜記号を入力できます。ポップオーバーは、キャレットがアクティブ、またはアイテムが選択されている一番上の譜表の上で、キャレットの位置または選択している中で一番前にあるアイテムのリズム上の位置に開きます。

補足

ポップオーバーは音符の入力中、または楽譜領域で1つ以上の音符かアイテムが選択されている場合のみ利用できます。

パネルボタン

音部記号 (Clefs)



音部記号とオクターブ線のセクションがある音部記号パネルの表示/非表示を切り替えます。

調号、調性システム、臨時記号 (Key Signatures, Tonality Systems, and Accidentals)



調号、調性システム、臨時記号のセクションがある調号、調性システム、臨時記号パネルの表示/非表示を切り替えます。このパネルでは、カスタムの調性システムの作成と編集も行なえます。

拍子記号 (拍子) (Time Signatures (Meter))



さまざまな拍子記号のセクションがある拍子記号 (拍子) パネルの表示/非表示を切り替えます。入れ替え可能な拍子の拍子記号や弱起 (アウフタクト) 付きの拍子記号といったカスタム拍子記号を作成できるセクションもあります。

テンポ



段階的テンポ変更、メトロノームマーク、テンポの等式など、さまざまなテンポ変更のセクションがあるテンポパネルの表示/非表示を切り替えます。

強弱記号 (Dynamics)



局部的強弱記号、段階的強弱記号、カスタムの結合式強弱記号など、さまざまなタイプの強弱記号のセクションがある強弱記号パネルの表示/非表示を切り替えます。

装飾音 (Ornaments)



装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ギターテクニクのセクションがある装飾音パネルの表示/非表示を切り替えます。

反復記号 (Repeat Structures)



リピート括弧とリピートセグメント、リピートマーカ、単音トレモロと重音トレモロ、小節リピート記号、スラッシュ領域など、さまざまな反復記号のセクションがある反復記号パネルの表示/非表示を切り替えます。

小節と小節線 (Bars and Barlines)



小節、小節休符、小節線のセクションがある小節と小節線パネルの表示/非表示を切り替えます。

延長記号と休止記号 (Holds and Pauses)



フェルマータ、ブレス記号、中間休止記号のセクションがある延長記号と休止記号パネルの表示/非表示を切り替えます。

演奏技法 (Playing Techniques)



さまざまなインストゥルメントファミリーグループのセクションがある演奏技法パネルの表示/非表示を切り替えます。各セクションには、対応するインストゥルメントファミリーの演奏技法が含まれています。

ライン (Lines)



水平線と垂直線のセクションがあるラインパネルの表示/非表示を切り替えます。

ビデオ (Video)



「ビデオのプロパティ (Video Properties)」ダイアログの呼び出し、現在のフローにあるマーカの表示や編集、重要なマーカに対する適切なテンポの計算を行なえるビデオパネルの表示/非表示を切り替えます。

コメント



現在のフローのコメントの表示、編集、および書き出しが行なえるコメントパネルの表示/非表示を切り替えます。

ポップオーバーおよび直接入力ボタン

音部記号 (Clefs)



音部記号やオクターブ線のポップオーバーを開きます。

調号、調性システム、臨時記号 (Key Signatures, Tonality Systems, and Accidentals)



調号のポップオーバーを開きます。

拍子記号 (拍子) (Time Signatures (Meter))



拍子記号のポップオーバーを開きます。

テンポ (Tempo)



テンポのポップオーバーを開きます。

強弱記号 (Dynamics)



強弱記号のポップオーバーを開きます。

装飾音 (Ornaments)



装飾音のポップオーバーを開きます。

反復記号 (Repeat Structures)



反復記号のポップオーバーを開きます。

小節と小節線 (Bars and Barlines)



小節と小節線のポップオーバーを開きます。

延長記号と休止記号 (Holds and Pauses)



延長記号と休止記号のポップオーバーを開きます。

演奏技法 (Playing Techniques)



演奏技法のポップオーバーを開きます。

リハーサルマーク (Rehearsal Marks)



リハーサルマークを入力します。

テキスト (Text)



テキストアイテムを入力するためのテキストエディターを開きます。

歌詞 (Lyrics)



歌詞のポップオーバーを開きます。

コード記号 (Chord Symbols)



コード記号のポップオーバーを開きます。

音符ツール (Note Tools)



音符ツールのポップオーバーを開きます。

フィンガリング (Fingering)



フィンガリングのポップオーバーを開きます。

数字付き低音 (Figured Bass)



数字付き低音のポップオーバーを開きます。

関連リンク

[記譜モードのプロジェクトウィンドウ \(203 ページ\)](#)

[記譜記号の入力 \(282 ページ\)](#)

[音符ツールのポップオーバー \(498 ページ\)](#)

[記譜モードのテキストエディターオプション \(400 ページ\)](#)

[「ビデオのプロパティ \(Video Properties\)」ダイアログ \(197 ページ\)](#)

[「コメント \(Comment\)」ダイアログ \(507 ページ\)](#)

右ゾーン (記譜モード)

記譜ツールボックスの選択に応じて利用できる記譜アイテムごとに異なるパネルが、記譜モードの右ゾーンに表示されます。右ゾーンのパネルを使用して記譜記号を入力できます。右ゾーンは、記譜モードのウィンドウの右側にあります。

入力する記譜記号を探し、その記譜記号を入力したあとに楽譜領域のサイズを広げたい場合などは、以下のいずれかの操作を行なって右ゾーンの表示/非表示を切り替えられます。

- **[Ctrl]/[command]+[9]** を押します。
- 記譜ツールボックスで、表示するパネルのボタン、または非表示にするパネルのアクティブなボタンをクリックします。
- 「**ウィンドウ (Window)**」 > 「**右ゾーンを表示 (Show Right Zone)**」を選択します。

関連リンク

- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)
- [音部記号パネル \(342 ページ\)](#)
- [調号、調性システム、臨時記号パネル \(290 ページ\)](#)
- [拍子記号 \(拍子\) パネル \(296 ページ\)](#)
- [テンポパネル \(307 ページ\)](#)
- [強弱記号パネル \(323 ページ\)](#)
- [装飾音パネル \(356 ページ\)](#)
- [反復記号パネル \(420 ページ\)](#)
- [小節と小節線パネル \(314 ページ\)](#)
- [延長記号と休止記号パネル \(348 ページ\)](#)
- [演奏技法パネル \(382 ページ\)](#)
- [ラインパネル \(396 ページ\)](#)
- [ビデオパネル \(414 ページ\)](#)
- [コメントパネル \(507 ページ\)](#)

下ゾーン (記譜モード)

記譜モードの下ゾーンには、音符の入力や音符/アイテムの編集に使用するさまざまなパネルを表示できます。

下ゾーンの表示/非表示を切り替えるには、以下のいずれかの操作を行ないます。

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

下のゾーンの左上にあるパネルセレクターを使用して、対応するパネルを表示できます。

プロパティ (Properties)



外観や位置を変更するなどして、個々の音符や記譜記号を編集できるプロパティパネルを表示します。

キーボード (Keyboard)



ピアノキーボードレイアウトを使用して音符を入力できるキーボードパネルを表示します。選択した音符のピッチは鍵盤を押さえた状態として表示されます。

フレットボード (Fretboard)



選択したインストゥルメントタイプに対応するフレットボードレイアウトを使用してフレット楽器の音符を入力できるフレットボードパネルを表示します。

ドラムパッド (Drum Pads)



ドラムパッドのレイアウトを使用して無音程打楽器の音符を入力できるドラムパッドパネルを表示します。

ミキサー



プロジェクト内のインストゥルメントによって再生中に出力されるサウンドを、マスター出力と個々のインストゥルメントのチャンネルの両方でコントロールできるミキサーパネルを表示します。

キーエディター



選択したインストゥルメントに属する音符を連続するピアノロールに表示して編集できるキーエディターパネルを表示します。


関連リンク

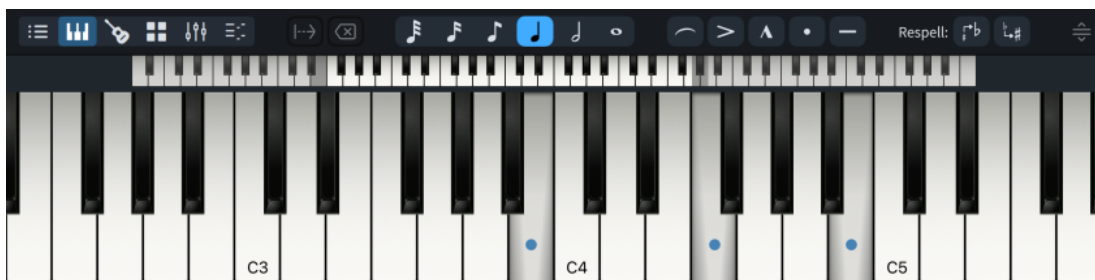
- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)
- [プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
- [キーボードパネル \(214 ページ\)](#)
- [フレットボードパネル \(216 ページ\)](#)
- [ドラムパッドパネル \(217 ページ\)](#)
- [ミキサーパネル \(735 ページ\)](#)
- [キーエディターパネル \(683 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(232 ページ\)](#)
- [記譜記号の入力 \(282 ページ\)](#)

キーボードパネル

キーボードパネルでは、ピアノキーボードレイアウトを使用して音符を入力できます。選択した音符と再生時に発音される音符は鍵盤を押さえた状態として青い丸付きで表示されます。これは記譜モードのウィンドウ下部の下ゾーンに配置されています。

音符の入力中は、キーボードパネルで押した音符が入力されます。音符の入力以外では、最後に選択したインストゥルメントのサウンドで押した音が再生されますが、入力はありません。

- キーボードパネルを表示するには、下ゾーンを表示させ、下ゾーンのツールバーで「**キーボード (Keyboard)**」をクリックします。



ツールバーとキーボードの間にキーボード範囲セレクターがあります。明るい色の鍵盤はパネルに表示されている鍵盤を示します。範囲の両端にある暗い色の鍵盤を使用すると、パネルに表示される鍵盤を変更できます。これによりたとえば、表示される鍵盤の数を減らして鍵盤の幅を広げることができます。

キーボードパネルのツールバーには以下のオプションがあります。

キャレットを進める (Advance Caret)



音符を入力することなく現在選択されている音符のデュレーションの分だけキュレットを進めます。段階的強弱記号やペダル線などのデュレーションを持つ記譜記号を延長します。音符の入力中のみ使用できます。

[Space] を押してキュレットを進めることもできます。

左を削除 (Delete Left)



前の位置の音符を削除してキュレットをその位置に戻します。音符の入力中のみ使用できます。

音符の入力中に **[Backspace]** を押して音符/アイテムを削除することもできます。

ヒント

音符入力中ではない場合、**[Backspace]** 又は **[Delete]** を押して音符/アイテムを削除できます。

音符のデュレーションを設定 (Set Note Duration)



音符のデュレーションを選択できます。音符の入力中に入力する次の音符のデュレーションを選択することも、音符の入力以外で既存の音符のデュレーションを変更することもできます。

対応するキーボードショートカットを押すか、左ゾーンの音符パネルで音符のデュレーションをクリックして音符のデュレーションを選択することもできます。

スラー (Slur)



現在選択している音符から始まるスラー、または選択した音符にまたがるスラーを入力します。音符の入力中は、音符を入力するとスラーが自動的に延長されます。

[S] を押してスラーを入力することもできます。

アーティキュレーションを設定 (Set Articulation)



アーティキュレーションを有効化/無効化できます。音符の入力中に入力する次の音符に対して行なうことも、既存の音符にアーティキュレーションを追加することもできます。

対応するキーボードショートカットを押してアーティキュレーションを有効化/無効化することもできます。

補足

音符にアクセントとマルカートの両方、またはスタッカートとテヌートの両方のアーティキュレーションを設定することはできません。

上のノート名を使用して書き換え (Respell Using Note Name Above)



選択した音符を上書き換え、上のノート名を使用して異名同音を表示します。たとえば、F# を Gb に書き換えます。

下のノート名を使用して書き換え (Respell Using Note Name Below)



選択した音符を下に書き換え、下のノート名を使用して異名同音を表示します。たとえば、Gb を F# に書き換えます。

下ゾーンのサイズ変更 (Resize Lower Zone)



下ゾーンの高さを変更できます。

関連リンク

[キャレット \(227 ページ\)](#)

[音符パネル \(208 ページ\)](#)

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)

[音符の入力 \(232 ページ\)](#)

[和音の入力 \(262 ページ\)](#)

[音符/アイテムの削除 \(467 ページ\)](#)

[音符/休符のデュレーションの選択 \(270 ページ\)](#)

[スラーの入力 \(284 ページ\)](#)

[アーティキュレーションの入力 \(282 ページ\)](#)

[音符の書き換え \(484 ページ\)](#)

[ミドル C のナンバリング変換を変更する \(51 ページ\)](#)

フレットボードパネル

フレットボードパネルでは、選択したインストゥルメントタイプに対応するフレットボードレイアウトを使用してフレット楽器の音符を入力したり、選択している一番前の音符のピッチを押さえる弦として青い丸で表示したりできます。これは記譜モードのウィンドウ下部の下ゾーンに配置されています。

音符の入力中は、フレットボードパネルで押した音符が入力されます。音符の入力以外では、最後に選択したインストゥルメントのサウンドで押した音が再生されますが、入力されません。

- フレットボードパネルを表示するには、下ゾーンを表示させ、下ゾーンのツールバーで「**フレットボード (Fretboard)**」をクリックします。



フレットボードパネルのツールバーには以下のオプションがあります。

キャレットを進める (Advance Caret)



音符を入力することなく現在選択されている音符のデュレーションの分だけキャレットを進めます。段階的強弱記号やペダル線などのデュレーションを持つ記譜記号を延長します。音符の入力中のみ使用できます。

[Space] を押してキャレットを進めることもできます。

左を削除 (Delete Left)



前の位置の音符を削除してキャレットをその位置に戻します。音符の入力中のみ使用できます。

音符の入力中に **[Backspace]** を押して音符/アイテムを削除することもできます。

ヒント

音符入力中ではない場合、**[Backspace]** 又は **[Delete]** を押して音符/アイテムを削除できます。

音符のデュレーションを設定 (Set Note Duration)



音符のデュレーションを選択できます。音符の入力中に入力する次の音符のデュレーションを選択することも、音符の入力以外で既存の音符のデュレーションを変更することもできます。

対応するキーボードショートカットを押すか、左ゾーンの音符パネルで音符のデュレーションをクリックして音符のデュレーションを選択することもできます。

関連リンク

[キャレット](#) (227 ページ)

[音符パネル](#) (208 ページ)

[ゾーンの表示/非表示の切り替え](#) (44 ページ)

[音符の入力](#) (232 ページ)

[タブ譜への音符の入力](#) (252 ページ)

[和音の入力](#) (262 ページ)

[音符/アイテムの削除](#) (467 ページ)

[音符/休符のデュレーションの選択](#) (270 ページ)

[フレット楽器のチューニング](#) (160 ページ)


[タブ譜](#) (1362 ページ)

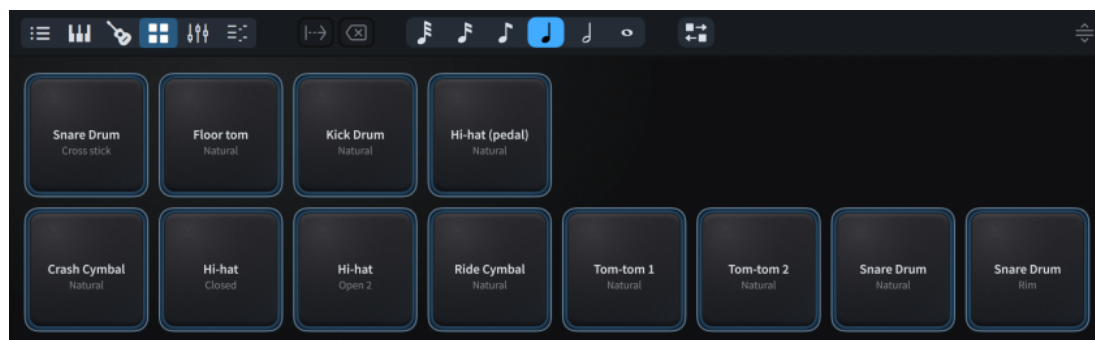
[音符の譜表とタブ譜を表示または非表示にする](#) (1363 ページ)

ドラムパッドパネル

ドラムパッドパネルでは、ドラムパッドのレイアウトを使用して無音程打楽器の音符を入力できます。これは記譜モードのウィンドウ下部の下ゾーンに配置されています。

音符の入力中は、ドラムパッドパネルで押した音符が入力されます。音符の入力以外では、押したインストゥルメントや演奏技法のサウンドが再生されますが、入力はされません。

- ドラムパッドパネルを表示するには、下ゾーンを表示させ、下ゾーンのツールバーで「**ドラムパッド (Drum Pads)**」をクリックします。



ドラムパッドパネルのツールバーには以下のオプションがあります。

キャレットを進める (Advance Caret)



音符を入力することなく現在選択されている音符のデュレーションの分だけキャレットを進めます。段階的強弱記号やペダル線などのデュレーションを持つ記譜記号を延長します。音符の入力中のみ使用できます。

[Space] を押してキャレットを進めることもできます。

左を削除 (Delete Left)



前の位置の音符を削除してキャレットをその位置に戻します。音符の入力中のみ使用できます。

音符の入力中に **[Backspace]** を押して音符/アイテムを削除することもできます。

ヒント

音符入力中ではない場合、**[Backspace]** 又は **[Delete]** を押して音符/アイテムを削除できます。

音符のデュレーションを設定 (Set Note Duration)



音符のデュレーションを選択できます。音符の入力中に入力する次の音符のデュレーションを選択することも、音符の入力以外で既存の音符のデュレーションを変更することもできます。

対応するキーボードショートカットを押すか、左ゾーンの音符パネルで音符のデュレーションをクリックして音符のデュレーションを選択することもできます。

ドラムパッドの再配置 (Reorder Drum Pads)



ドラムパッドの位置を入れ替えられます。たとえば、状況に応じて簡単に入力できるように異なる配置を作成できます。

下ゾーンのサイズ変更 (Resize Lower Zone)



下ゾーンの高さを変更できます。

関連リンク

- [キャレット \(227 ページ\)](#)
- [音符パネル \(208 ページ\)](#)
- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)
- [無音程打楽器の音符を入力する \(248 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの削除 \(467 ページ\)](#)
- [音符/休符のデュレーションの選択 \(270 ページ\)](#)
- [無音程打楽器 \(1450 ページ\)](#)
- [打楽器キットとドラムセット \(148 ページ\)](#)
- [打楽器キットの表示タイプ \(1459 ページ\)](#)
- [打楽器キットにおける声部 \(1466 ページ\)](#)

入力と編集

Dorico Elements では、楽譜の入力と編集が区別されています。

入力

キャレットが表示されていれば、楽譜を新たに入力できます。音符と記譜記号を入力するにはキャレットを有効にする必要があります。キャレットを有効にするとデュレーション、付点、臨時記号、アーティキュレーションを指定できるため、音符ツールボックスと音符パネルでツールやアイテムを選択すると、入力しようとしている音符または和音に影響します。そのあと、スコアへ音符をクリックして入力するか、コンピューターキーボードで音符の文字名を押して入力するか、MIDI キーボードで音符または和音を演奏して、ピッチを指定します。

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

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

補足

マウス入力を無効にすると、この状況でマウス入力が始まらなくなります。

編集 (Editing)

キャレットが表示されていなければ、既存の楽譜を編集できます。楽譜の編集には、音符と記譜記号の移動、コピー/貼り付け、削除などが含まれます。入力と編集はいつでも切り替えることができます。

キャレットが有効になっていない場合、新しいアイテムは、アイテムの入力位置の設定に応じて、楽譜領域で選択されている最初の音符またはアイテムの位置に入力されます。アイテムが選択されていない場合は、マウスポインターに新しいアイテムが付随し、クリックした位置にアイテムが作成されます。

既存の音符と記譜記号を編集するには、楽譜領域でそれらを選択する必要があります。これにより、たとえば音符パネルで新しい音符のデュレーション、臨時記号、またはアーティキュレーションを選択した場合に、選択した音符やアイテムを更新できます。

少し時間を取って、キャレットが表示されている場合と表示されていない場合の Dorico Elements の動作の違いを理解しておくことをおすすめします。キャレットが表示されていない場合、すべての編集機能が楽譜領域で選択したアイテムに対して実行されます。

補足

音符のコピー/貼り付けなど、音符入力以外の一部の編集結果は、挿入モードおよび和音モードによる影響を受ける場合があります。

関連リンク

- [アイテムの編集 \(441 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの選択 \(432 ページ\)](#)
- [キャレット \(227 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(232 ページ\)](#)
- [記譜記号の入力 \(282 ページ\)](#)
- [リズムグリッド \(225 ページ\)](#)
- [挿入モード \(462 ページ\)](#)
- [和音モード \(265 ページ\)](#)
- [キーエディター \(683 ページ\)](#)
- [アイテムの入力位置の設定を変更する \(221 ページ\)](#)

マウス入力の設定の変更

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

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
2. カテゴリーリストの「**音符の入力と編集 (Note Input and Editing)**」をクリックします。
3. 「**編集 (Editing)**」セクションで、「**マウスによるアイテムの作成 (Creating items with the mouse)**」に以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 楽譜領域内の最初に選択した音符/アイテムの位置にアイテムを入力するには、「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」を選択します。
 - 楽譜領域の任意の場所をクリックしてアイテムを入力できるよう、アイテムをマウスポインターに読み込むには、「**ポインターにアイテムを乗せる (Load pointer with item)**」を選択します。
4. 「**ポインターにアイテムを乗せる (Load pointer with item)**」を選択した場合は、必要に応じて「**マウスによる複数アイテムの作成を許可する (Allow multiple items to be created with the mouse)**」のオン/オフを切り替えます。

補足

このオプションをオンにすると、マウスポインターにアイテムを 1 回読み込めば、アイテムをその都度選択しなおすことなく、そのアイテムを複数回入力できます。

このオプションをオフにすると、マウスポインターに読み込まれたアイテムは一度だけ入力できます。

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

結果

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

関連リンク

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

[記譜記号の入力 \(282 ページ\)](#)



マウス入力の有効化/無効化

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

手順

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

結果

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

ヒント

以後のすべてのプロジェクトでデフォルトとしてマウス入力を有効にするか無効にするかは、「環境設定 (Preferences)」 > 「音符の入力と編集 (Note Input and Editing)」 > 「音符の入力 (Note Input)」で変更できます。

関連リンク

[音符ツールボックス \(204 ページ\)](#)

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

マウスによる編集の有効化/無効化

マウスによる音符の編集を有効化/無効化できます。たとえば、マウスでドラッグすることで音符の移調や移動を行ないたい場合などに便利です。

これは、マウスを使用して記譜記号を編集する機能には影響しません。この機能は常に有効です。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「環境設定 (Preferences)」を開きます。
2. カテゴリーリストの「音符の入力と編集 (Note Input and Editing)」をクリックします。
3. 「音符の入力 (Note Input)」セクションで、「マウスによる音符のピッチとリズム上の位置の編集を有効にする (Enable note pitch and rhythmic position editing using the mouse)」をオン/オフにします。
4. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

結果

設定の変更は、現在のプロジェクトおよびそれ以降のすべてのプロジェクトに適用されます。

ヒント

「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページにある「マウスによる音符編集を切り替え (Toggle Mouse Note Editing)」にキーボードショートカットを割り当てることができます。

関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」 ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(60 ページ\)](#)

[個々の音符のピッチの変更 \(479 ページ\)](#)

[既存の音符の上/下に音符を追加 \(269 ページ\)](#)

[音符/アイテムのコピーと貼り付け \(468 ページ\)](#)

[音符/アイテムの位置の移動 \(472 ページ\)](#)

[音符/アイテムを別の譜表に移動する \(475 ページ\)](#)

アイテムの入力位置の設定を変更する

Dorico Elements の初期設定では、選択した各譜表上の最初の音符の位置にアイテムが入力されます。音符か休符かに関係なく、選択した各譜表上の同じ位置にアイテムを入力したい場合は、この設定を変更できます。

手順

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

2. カテゴリーリストの「音符の入力と編集 (Note Input and Editing)」をクリックします。
3. 「編集 (Editing)」セクションで、「選択されている最初の音符の位置にアイテムを作成 (Create items at position of first selected note)」をオン/オフにします。
4. 「選択されている最初の音符の位置にアイテムを作成 (Create items at position of first selected note)」をオンにした場合は、必要に応じて「選択されている最初の音符の位置に音部記号を作成 (Create clefs at position of first selected note)」をオン/オフにします。
5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

結果

「選択されている最初の音符の位置にアイテムを作成 (Create items at position of first selected note)」をオンにした場合、アイテムは選択されている最初の音符の位置に入力されます。デュレーションを持つアイテムは、選択した最後の音符の位置で終了します。そのため、選択した各譜表上の異なる位置にアイテムが入力されることがあります。

「選択されている最初の音符の位置にアイテムを作成 (Create items at position of first selected note)」をオフにした場合、アイテムは選択されている最初のアイテムの位置に入力されます。デュレーションを持つアイテムは、選択した最後のアイテムの位置で終了します。そのため、音符ではなく休符の位置にアイテムが入力されることがあります。

例



小節全体を選択



設定をオンにして入力したオクターブ線



設定をオフにして入力したオクターブ線

関連リンク

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

[記譜記号の入力 \(282 ページ\)](#)

[音符/アイテムの選択 \(432 ページ\)](#)

[複数の譜表に音符と記譜記号を入力する \(245 ページ\)](#)

[段階的強弱記号の入力位置の設定を変更する \(328 ページ\)](#)

音符に基づく記譜記号の入力設定を変更する

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

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

手順

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

2. カテゴリーリストの「**音符の入力と編集 (Note Input and Editing)**」をクリックします。
 3. 「**音符の入力 (Note Input)**」セクションの「**ピッチとデュレーション (Pitch and Duration)**」サブセクションで、「**臨時記号、付点、アーティキュレーションを指定 (Specify accidental, rhythm dot and articulations)**」に以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 音符入力後 (After inputting note)
 - 音符入力前 (Before inputting note)
 4. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
-

結果

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

関連リンク

[音符の入力 \(232 ページ\)](#)

[ピッチをデュレーションの前に指定して音符を入力する \(236 ページ\)](#)

[臨時記号の入力 \(254 ページ\)](#)

[付点音符の入力 \(239 ページ\)](#)

[アーティキュレーションの入力 \(282 ページ\)](#)

ピッチの入力設定の変更

音符の入力/録音を記譜音とするか、演奏音とするかを変更できます。たとえば、移調するパートレイアウトでは、演奏音で音符を録音できます。

実音表示のレイアウトでは、記譜上のピッチと演奏上のピッチは同じです。

手順

- 記譜モードで、以下のいずれかのピッチの入力設定を選択します。
 - 音符の入力/録音を記譜上のピッチで行なうには、「**記譜 (Write)**」 > 「**ピッチの入力 (Input Pitch)**」 > 「**記譜上のピッチ (Written Pitch)**」を選択します。
 - 音符の入力/録音を演奏上のピッチで行なうには、「**記譜 (Write)**」 > 「**ピッチの入力 (Input Pitch)**」 > 「**演奏上のピッチ (Sounding Pitch)**」を選択します。
-

結果

記譜/録音したピッチの表示が変更されます。たとえば、ピッチの入力設定が「**演奏上のピッチ (Sounding Pitch)**」で、Fホルンの移調レイアウトでCを入力した場合、記譜される音符はGになります。

関連リンク

[音符の入力 \(232 ページ\)](#)

[MIDI 録音を使用した音符の入力 \(275 ページ\)](#)

[実音と移調音 \(186 ページ\)](#)

音符の入力時/選択時に音符を再生/ミュートする

音符の入力に合わせて音符が再生されるかどうかのデフォルト設定を変更できます。初期設定では、音符は適用されている強弱記号を使用して再生されますが、かわりに固定のボリュームを設定することもできます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「環境設定 (Preferences)」を開きます。
2. カテゴリーリストの「音符の入力と編集 (Note Input and Editing)」をクリックします。
3. 「音符の入力 (Note Input)」セクションの「試聴 (Auditioning)」サブセクションにある「音符の入力中および選択中に音符を再生 (Play notes during note input and selection)」をオン/オフにします。
4. 適用されている強弱記号のかわりに固定のボリュームを使用して音符を再生するには、「**選択した音符の再生に一定のボリュームを使用 (Use fixed volume to play selected notes)**」をオンにして数値フィールドの値を変更します。
5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

結果

このオプションがオンの場合は、音符の入力時および選択時に音符が再生されます。オフの場合は、音符は再生されません。

「**選択した音符の再生に一定のボリュームを使用 (Use fixed volume to play selected notes)**」をオンにすると、設定したボリュームで音符が再生されます。オフにすると、適用されている強弱記号を使用して音符が再生されます。

関連リンク

[音符の入力 \(232 ページ\)](#)

[音符とアイテムを個々に選択/選択解除する \(432 ページ\)](#)

[楽譜の再生 \(553 ページ\)](#)

[クリック設定の変更 \(278 ページ\)](#)

[ミキサーパネル \(735 ページ\)](#)

[強弱記号の入力方法 \(320 ページ\)](#)

音符入力時/選択時に和音の音符をすべて/個別に再生する

和音のいずれかの音符を選択時に、すべての音符が再生されるか選択した音符のみが再生されるかのデフォルト設定を変更できます。

前提条件

音符の入力時/選択時に音符が再生されることとします。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「環境設定 (Preferences)」を開きます。
2. カテゴリーリストの「音符の入力と編集 (Note Input and Editing)」をクリックします。
3. 「音符の入力 (Note Input)」セクションの「試聴 (Auditioning)」サブセクションにある「和音のいずれかの音符が選択されたときに和音全体を演奏 (Play all notes in chord when any is selected)」をオン/オフにします。
4. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

結果

このオプションがオンの場合は、和音のいずれかの音符が選択されると和音のすべての音符が再生されます。オフの場合は、選択された音符のみが再生されます。

MIDI thruの有効化/無効化

MIDI thruはいつでも有効/無効にできます。たとえば、MIDI キーボードからサウンドを再生するために音符の入力中はMIDI thruを有効にし、Dorico Elementsで生成したサウンドを再生するために再生中はMIDI thruを無効にするなどできます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
2. カテゴリーリストの「**再生 (Play)**」をクリックします。
3. 「**録音 (Recording)**」サブセクションで、「**MIDI thruを有効にする (Enable MIDI thru)**」をオン/オフにします。
4. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

設定の変更は、現在のプロジェクトおよびそれ以降のすべてのプロジェクトに適用されます。

ヒント

「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページにある「**MIDI Thruを切り替え (Toggle MIDI Thru)**」にキーボードショートカットを割り当てることができます。

関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(60 ページ\)](#)

[音符の入力 \(232 ページ\)](#)

[楽譜の再生 \(553 ページ\)](#)

[MIDI 録音 \(275 ページ\)](#)

[MIDI 入力デバイスの有効化/無効化 \(282 ページ\)](#)

リズムグリッド

リズムグリッドはデュレーションの単位であり、入力および編集の特定の性質、たとえばアイテムの移動量などに影響を与えます。ただし、入力する音符やアイテムのデュレーションには影響しません。



譜表の上に表示されたリズムグリッド (8分音符に設定)

現在のリズムグリッドの間隔はステータスバーに音価で示されるとともに、キャレットがアクティブな譜表、または音符をドラッグしている譜表の上のルーラーの目盛りによっても示されます。リズムグリッドの長い線は拍の区切りを示し、短い線は分割された拍を示します。

リズムグリッドは以下を制御します。

- キャレットまたはマウスの使用時、およびコピーアンドペーストをする際に入力できる位置。たとえば、リズムグリッドの間隔を 32 分音符に設定した場合、4 分音符に設定した場合よりも多くの位置に音符やアイテムを入力できます。
- **[→]**/**[←]** 使用時のキャレットの移動幅。
- 音符およびアイテムの長さを変更する際の幅。
- 音符およびアイテムの移動幅。
- 音符を分割するデュレーション。

関連リンク

- [リズム上の位置 \(23 ページ\)](#)
- [キャレット \(227 ページ\)](#)
- [手動でのキャレットの移動 \(231 ページ\)](#)
- [キーエディターのリズムグリッドの間隔の変更 \(691 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(232 ページ\)](#)
- [音符をデュレーションで分割する \(272 ページ\)](#)
- [楽譜領域のカラーを変更する \(54 ページ\)](#)

リズムグリッドの間隔の変更

リズムグリッドの間隔を変更できます。たとえば、リズムグリッドの間隔を狭めることで、音符を少しずつ短くできるようになります。この間隔はステータスバーに音価のマークで示されるとともに、キャレットの上のルーラーの目盛りで表わされる拍の区切りや分割された拍によっても示されます。

初期設定では、リズムグリッドの間隔は 8 分音符に設定されています。

手順

- 以下のいずれかの操作を行なってリズムグリッドの間隔を変更します。
 - リズムグリッドの間隔を狭めるには **[Alt/Opt]+[]** を押します。
 - リズムグリッドの間隔を広げるには **[Alt/Opt]+[@]** を押します。
 - 「記譜 (Write)」 > 「リズムグリッド (Rhythmic Grid)」 > 「グリッドの間隔を狭める (Decrease Grid Resolution)」を選択します。
 - 「記譜 (Write)」 > 「リズムグリッド (Rhythmic Grid)」 > 「グリッドの間隔を広げる (Increase Grid Resolution)」を選択します。
 - 「記譜 (Write)」 > 「リズムグリッド (Rhythmic Grid)」 > 「拍の区切り」を選択します。
 - ステータスバーの「リズムグリッド (Rhythmic Grid)」セレクターで値を選択します。

結果

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

関連リンク

- [ステータスバー \(37 ページ\)](#)
- [キーエディターのリズムグリッドの間隔の変更 \(691 ページ\)](#)
- [音符のデュレーションの変更 \(270 ページ\)](#)
- [アイテムの長さの変更 \(441 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの位置の移動 \(472 ページ\)](#)

キャラット

Dorico Elements では、キャラットは五線譜の上から下へと伸びる縦線として表示されます。ただし、打楽器の譜表およびタブ譜では短く表示されます。キャラットは、音符、和音、または記譜アイテムを入力できる位置を示します。これはタイのつながりの途中でも行なえます。

キャラットとは、一般的に、印刷されたテキストの校正に使用されるマークのことで、欠けている文字や文字列などを挿入または追加する位置を示します。ソフトウェアでは、キャラットは何かを挿入する位置を示します。この説明書では、音符の入力中に表示される線をキャラットと呼び、テキストの入力中に表示される線をカーソルと呼びます。

音符を入力している場合、キャラットは自動的に次の位置に進みます。タブ譜に和音や音符を入力している場合は、キャラットは自動的に移動しないため、手動で次の位置に移動させる必要があります。

キャラットの横には、現在選択している声部の符尾の方向とタイプを示す音符記号が表示されます。その声部が新しい場合は一緒にプラス記号が表示されます。



キャラット

キャラットの外観は、入力モードと現在選択している声部の番号に応じて変わります。

複数の譜表

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



複数の譜表に音符を入力中のキャラット

挿入 (Insert)

キャラットの上にV字、下に逆向きのV字が表示されます。挿入モードの範囲の影響を受ける譜表には、すでにキャラットが伸ばされていない場合は点線が表示されます。挿入モードで音符を挿入すると、既存の音符が上書きされるのではなく、入力したデュレーションの分だけキャラットの後ろの音符が移動します。



「挿入 (声部) (Insert (Voice))」が有効なときのキャラット



「挿入 (プレーヤー) (Insert (Player))」が有効なときのキャラット



「挿入 (グローバル) (Insert (Global))」または「挿入 (現在の小節のグローバル調整) (Insert (Global Adjustment of Current Bar))」が有効なときのキャラット

補足

挿入モードは、音符のコピー/貼り付け、削除、長さの変更など、音符の入力以外の一部の編集にも影響します。

和音

キャラットの左上にプラス記号が表示されます。和音の入力中は、同じ位置に複数の音符を入力できます。



和音を入力中のキャラット

補足

和音モードは、音符やアイテムのコピー/貼り付けや長さの変更など、音符入力以外の一部の編集にも影響を及ぼします。

デュレーションをロック

キャラットが破線になります。「デュレーションをロック (Lock Duration)」をオンにすると、デュレーションやリズムを変えることなくノートのピッチを変更できます。



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

装飾音符 (Grace Notes)

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



装飾音符を入力中のキャラット

声部

声部を識別するために、キャラットには以下が表示されます。

- 声部の符尾の方向を示す、符尾が上向きまたは下向きの音符の記号
- 音符を入力する声部の番号 (第2声部以上の場合)
- 左下にプラス記号 (その声部が新しい場合)



符尾が上向きの声部1に音符を入力中のキャラット



新規の符尾が下向きの声部に音符を入力中のキャラット



新規の符尾が上向きの声部2に音符を入力中のキャラット

スラッシュ付き声部

スラッシュ付き声部を識別するために、キャラットには以下が表示されます。

- スラッシュ付き声部の符尾の方向と有無を示す、符尾が上向き、下向き、または符尾のないスラッシュ音符の記号
- 音符を入力するスラッシュ付き声部の番号 (第2声部以上の場合)
- 左下にプラス記号 (そのスラッシュ付き声部が新しい場合)



符尾が上向きのスラッシュ付き声部に音符を入力中のキャラット



新規の符尾が上向きのスラッシュ付き声部2に音符を入力中のキャラット



新規の符尾なしのスラッシュ付き声部に音符を入力中のキャラット

打楽器キット

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



打楽器キットに音符を入力中のキャラット

タブ譜

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



タブ譜に音符を入力中のキャラット


関連リンク


- [リズムグリッド \(225 ページ\)](#)
- [和音モード \(265 ページ\)](#)
- [挿入モード \(462 ページ\)](#)
- [和音の入力 \(262 ページ\)](#)
- [挿入モードでの音符の挿入 \(246 ページ\)](#)
- [リズムを変えずに音符のピッチを変更する \(483 ページ\)](#)
- [装飾音符の入力 \(260 ページ\)](#)
- [複数の声部への音符の入力 \(241 ページ\)](#)
- [無音程打楽器の音符を入力する \(248 ページ\)](#)
- [タブ譜への音符の入力 \(252 ページ\)](#)
- [タイ \(1396 ページ\)](#)
- [タイのつながりの分割 \(1405 ページ\)](#)
- [音符をデュレーションで分割する \(272 ページ\)](#)
- [楽譜領域のカラーを変更する \(54 ページ\)](#)

キャラットの有効化/無効化

キャラットを有効にすると、たとえばタイのつながりの途中で強弱記号を入力する場合などに、キャラットの位置に音符や記譜記号を入力できます。キャラットを無効にすると、音符を入力できないかわりに、楽譜領域でアイテムの選択や編集を行なえます。

手順

- 記譜モードで以下のいずれかの操作を行なって、キャラットを有効にして音符入力を開始します。
 - アイテムを選択して **[Shift]+[N]** を押します。
 - 音符ツールボックスの「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」  をクリックします。
 - 譜表上の位置をダブルクリックします。
- 以下のいずれかの操作を行ない、キャラットを無効にして音符の入力を停止します。
 - [Shift]+[N]**、**[Return]**、または **[Esc]** を押します。
 - マウス入力を無効にしている場合は、楽譜領域の選択可能なアイテムをクリックします。

- 音符ツールボックスの「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」  をクリックします。
 - 別のモードに切り替えます。
-

関連リンク

[手動でのキャレットの移動 \(231 ページ\)](#)

[マウス入力の有効化/無効化 \(220 ページ\)](#)


[音符の入力 \(232 ページ\)](#)

[記譜記号の入力 \(282 ページ\)](#)

複数の譜表にキャレットを伸ばす

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

手順


1. 記譜モードで以下のいずれかの操作を行なって、キャレットを有効にします。
 - アイテムを選択して **[Shift]+[N]** を押します。
 - 音符ツールボックスの「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」  をクリックします。
 - 譜表上の位置をダブルクリックします。
 2. 以下のいずれかの操作を行なって、キャレットを別の譜表まで伸ばします。
 - 上の譜表に伸ばすには、**[Shift]+[↑]** を押します。
 - 下の譜表に伸ばすには、**[Shift]+[↓]** を押します。
 3. 必要に応じて、手順 2 を何度でも繰り返します。
-

関連リンク


[音符ツールボックス \(204 ページ\)](#)

[複数の譜表に音符と記譜記号を入力する \(245 ページ\)](#)

手動でのキャレットの移動

通常の音符の入力中は、音符を入力するとキャレットが自動的に移動しますが、手動で移動することもできます。たとえば、「**和音 (Chords)**」  が有効になっている場合、キャレットは自動的に移動しません。

手順

- 記譜モードで以下のいずれかの操作を行なって、キャレットを移動します。
 - キャレットを現在のリズムグリッドの間隔に従う位置、または次/前の音符/休符のいずれか近い方に移動させるには、**[→]/[←]** を押します。
 - 現在選択中の音符の音価に従ってキャレットを次の位置に進めるには、**[Space]** を押すか、キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルのツールバーにある「**キャレットを進める (Advance Caret)**」  をクリックします。
 - 次/前の小節にキャレットを移動するには、**[Ctrl]/[command]+[→]/[Ctrl]/[command]+[←]** を押します。
 - 上/下の譜表にキャレットを移動するには、**[↑]/[↓]** を押します。

- 組段の一番上/一番下の譜表にキャレットを移動するには、**[Ctrl]/[command]+[↑]**/**[Ctrl]/[command]+[↓]** を押します。

関連リンク

- [和音の入力 \(262 ページ\)](#)
- [キーボードパネル \(214 ページ\)](#)
- [フレットボードパネル \(216 ページ\)](#)
- [ドラムパッドパネル \(217 ページ\)](#)
- [リズムグリッド \(225 ページ\)](#)

音符の入力

Dorico Elements で音符を入力できるのは、キャレットが有効になっている音符入力時のみです。これにより、音符が誤って譜表に追加されるリスクが低くなります。

また、音符の入力と同時に記譜記号も入力できます。記譜記号はキャレットまたは選択した音符の位置に入力されます。

以下のいずれかのデバイスを使用して、さまざまな方法で音符を入力できます。デバイスはいつでも切り替えることができます。

- MIDI キーボード
- コンピューターキーボード
- マウスまたはタッチパッド
- キーボードパネル、フレットボードパネル、ドラムパッドパネル

関連リンク

- [音符 \(1080 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(232 ページ\)](#)
- [MIDI 入力中の臨時記号の選択 \(255 ページ\)](#)
- [キーボードパネル \(214 ページ\)](#)
- [フレットボードパネル \(216 ページ\)](#)
- [ドラムパッドパネル \(217 ページ\)](#)
- [記譜記号の入力 \(282 ページ\)](#)
- [配置ツール \(466 ページ\)](#)

音符の入力

キャレットが有効になっている音符の入力中に、プロジェクトに音符を入力できます。音符は、コンピューターのキーボード、マウス、下ゾーンのパネル、または MIDI キーボードで音符を演奏することによって入力できます。

補足


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

- また、音符の入力を無効にすることなく、音符と一緒に記譜記号も入力できます。

前提条件

- 適切なピッチの入力設定を選択しておきます。
- 適切な音符に基づく記譜記号の入力設定を選択しておきます。
- 音符の入力に使用する MIDI デバイスを接続しておきます。
- 接続された MIDI デバイスからサウンドを再生するには、MIDI thru を有効にしておきます。
- 音符パネルを使用して音符のデュレーションを選択する場合は、左ゾーンを表示させておきます。
- 1 人のプレーヤーに割り当てられた複数のインストゥルメント、またはスコアのページビューでは非表示のインストゥルメントに音符を入力する場合は、ギャラリービューを選択しておきます。
- 楽譜に調号が必要な場合は、その調号を入力しておきます。


手順

1. 記譜モードで以下のいずれかの操作を行なって、音符入力を開始します。
 - 譜表上の音符を入力する位置にある音符または休符を選択して、**[Shift]+[N]** を押します。
- 補足
- [Return]** を押すこともできますが、強弱記号などの記譜記号を選択した状態で **[Return]** を押すと、音符の入力は開始せず、選択に対応するポップオーバーが開きます。
- 譜表上の音符を入力する位置にある音符または休符を選択して、音符ツールボックスの「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」 をクリックします。
 - 音符を入力する譜表をダブルクリックします。
2. 複数の譜表に同時に音符を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
 3. 以下のいずれかの操作を行なって、音符のデュレーションを選択します。
 - 入力するデュレーションに対応する数字キーをコンピューターのキーボードで押します。
たとえば、4 分音符の場合は **[6]** を押します。8 分音符の場合は **[5]**、16 分音符の場合は **[4]** のように、短いデュレーションを入力するには小さい数字を押します。2 分音符の場合は **[7]** のように、長いデュレーションを入力するには大きい数字を押します。
 - 音符パネルで、入力するデュレーションをクリックします。
 - キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルのツールバーで、入力するデュレーションをクリックします。
 4. 必要に応じて、使用する付点を選択します。
 5. 臨時記号が調号に含まれていないピッチを入力する場合は、適切な臨時記号を選択します。
 6. 必要に応じて、使用するアーティキュレーションを選択します。
 7. 以下のいずれかの操作を行なって、使用するピッチを入力します。
 - コンピューターのキーボードで対応する文字を押します。

ヒント


直前に入力した音符からの間隔が一番小さい音域の音符が自動的に選択されます。ただし、別の音域を強制することもできます。

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

- 直前に入力した音符の下に音符を入力するには、**[Ctrl]+[Alt] (Windows) 又は [Ctrl] (macOS)** を押しながら音符を表わすアルファベットを押します (例: **[Ctrl]+[Alt]+[A] (Windows) 又は [Ctrl]+[A] (macOS)**)。
-
- 音符を入力する位置の譜表をクリックします。
音符を入力する位置にマウスを合わせると、シャドー符頭が表示されます。
 - キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルで、入力する音符を演奏します。
 - MIDI キーボードで音符を演奏します。
8. 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なって、音符を入力することなく現在選択されている音符のデュレーションの分だけキャレットを進めます。
- **[Space]** を押します。
 - キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルのツールバーで、「**キャレットを進める (Advance Caret)**」  をクリックします。

ヒント

別の方向および別の移動幅でキャレットを動かすこともできます。

9. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を停止します。
- **[Esc]** または **[Return]** を押します。
 - 音符ツールボックスで、「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」  をクリックします。

結果

初期設定では、音符はキャレットの位置またはクリックした位置に選択したデュレーションで入力され、入力に合わせて再生されます。ピッチは調号に従います。たとえば、G メジャーで **[F]** を押すと自動的に F# が入力されます。

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

Dorico Elements は、デュレーション、その位置で有効な拍子記号、小節内の音符の位置に応じて、音符を適切に記譜し、連桁で連結します。これには、必要に応じて音符をタイのつながりとして表示することも含まれます。

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

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

補足

- 入力した音符によって、キャレットの横に 4 分音符記号で示されている声部のキャレットの位置にある既存の音符が上書きされます。既存の声部に音符を追加する場合は、和音を入力できます。また、新しい声部に音符を入力することもできます。
- 「**記譜オプション (Notation Options)**」では、デフォルトの連桁、音符、休符のグループ化の設定をフローごとに個別に変更できます。個々の拍子記号内のカスタム連桁グループを指定することもできます。

手順終了後の項目

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

関連リンク

[音符ツールボックス](#) (204 ページ)
[キーボードパネル](#) (214 ページ)
[フレットボードパネル](#) (216 ページ)
[ドラムパッドパネル](#) (217 ページ)
[ピッチをデューレーションの前に指定して音符を入力する](#) (236 ページ)
[音符に基づく記譜記号の入力設定を変更する](#) (222 ページ)
[ピッチの入力設定の変更](#) (223 ページ)
[MIDI thru の有効化/無効化](#) (225 ページ)
[ゾーンの表示/非表示の切り替え](#) (44 ページ)
[ギャラリービューまたはページビューへの切り替え](#) (50 ページ)
[MIDI 入力中の臨時記号の選択](#) (255 ページ)
[音符の書き換え](#) (484 ページ)
[「記譜オプション \(Notation Options\)」ダイアログ](#) (767 ページ)
[音符パネル](#) (208 ページ)
[リズムグリッド](#) (225 ページ)
[キャレット](#) (227 ページ)
[音符/休符のデューレーションの選択](#) (270 ページ)
[付点音符の入力](#) (239 ページ)
[臨時記号の入力](#) (254 ページ)
[アーティキュレーションの入力](#) (282 ページ)
[和音の入力](#) (262 ページ)
[複数の声部への音符の入力](#) (241 ページ)
[休符の入力](#) (256 ページ)
[連符の入力](#) (265 ページ)
[既存の音符の上/下に音符を追加](#) (269 ページ)
[音符/アイテムの位置の移動](#) (472 ページ)
[譜表をまたぐ連符/トレモロの作成](#) (873 ページ)
[音符と休符のグループ化](#) (882 ページ)
[拍に従う連符グループ](#) (863 ページ)
[拍の境界をまたぐタイを表示/非表示にする](#) (883 ページ)
[記譜記号の入力](#) (282 ページ)
[音符の入力時/選択時に音符を再生/ミュートする](#) (224 ページ)
[タブ譜で音符に割り当てられた弦の変更](#) (1364 ページ)
[MIDI 入力デバイスの有効化/無効化](#) (282 ページ)
[暗黙の休符と明示的な休符](#) (1303 ページ)
[タイ](#) (1396 ページ)
[調号](#) (1046 ページ)
[配置ツール](#) (466 ページ)
[括弧付きの符頭](#) (1094 ページ)

音符の入力中の音域の選択

Dorico Elements では音符の入力中にピッチの音域が自動的に選択されますが、これを上書きして音域を手動で選択できます。

音符の入力中は、直前に入力した音符からの間隔が一番小さい音域の音符が自動的に選択されます。たとえば、F を入力したあと **[A]** を押すと、F の 6 度下ではなく 3 度上に A が入力されます。

この自動音域選択は、以下のいずれかの方法で上書きできます。

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

和音を入力中の音域の選択

和音の入力中は、キャレットの位置の一番高い音符の上に音符が自動的に入力されます。たとえば、**[A]**、**[E]**、**[A]** の順に押すと、キャレットの位置に A-E-A の和音が入力されます。

かわりに、**[Ctrl]+[Alt]** (Windows) 又は **[Ctrl]** (macOS) を押しながらノート名を表わすアルファベットを押すことで、最も低い音符よりも下にあるキャレットの位置に音符を入力できます (例: **[Ctrl]+[Alt]+[A]** (Windows) 又は **[Ctrl]+[A]** (macOS))。

関連リンク

[個々の音符のピッチの変更](#) (479 ページ)

[MIDI 入力中の臨時記号の選択](#) (255 ページ)

[音符の書き換え](#) (484 ページ)

ピッチをデュレーションの前に指定して音符を入力する

ピッチをデュレーションの前に指定してプロジェクトに音符を入力できます。これはつまり、音符の入力を中断することなく音符の入力前にピッチをテストできることを意味します。音符は、コンピューターのキーボード、マウス、下ゾーンのパネル、または MIDI キーボードで音符を演奏することによって入力できます。

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

補足



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

前提条件

- 適切なピッチの入力設定を選択しておきます。
- 適切な音符に基づく記譜記号の入力設定を選択しておきます。
- 音符の入力に使用する MIDI デバイスを接続しておきます。
- 接続された MIDI デバイスからサウンドを再生するには、MIDI thru を有効にしておきます。
- 音符パネルを使用して音符のデュレーションを選択する場合は、左ゾーンを表示させておきます。
- 1 人のプレーヤーに割り当てられた複数のインストゥルメント、またはスコアのページビューでは非表示のインストゥルメントに音符を入力する場合は、ギャラリービューを選択しておきます。

- 楽譜に調号が必要な場合は、その調号を入力しておきます。

手順

1. 記譜モードで以下のいずれかの操作を行なって、音符入力を開始します。
 - 譜表上の音符を入力する位置にある音符または休符を選択して、**[Shift]+[N]** を押します。
- 補足
- [Return]** を押すこともできますが、強弱記号などの記譜記号を選択した状態で **[Return]** を押すと、音符の入力は開始せず、選択に対応するポップオーバーが開きます。
- 譜表上の音符を入力する位置にある音符または休符を選択して、音符ツールボックスの「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」 をクリックします。
 - 音符を入力する譜表をダブルクリックします。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、「**ピッチをデュレーションの前に指定 (Pitch Before Duration)**」をオンにします。
 - **[K]** を押します。
 - 音符ツールボックスの「**ピッチをデュレーションの前に指定 (Pitch Before Duration)**」 をクリックします。
 3. 複数の譜表に同時に音符を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
 4. 臨時記号が調号に含まれていないピッチを入力する場合は、適切な臨時記号を選択します。
 5. 必要に応じて、使用するアーティキュレーションを選択します。
 6. 必要に応じて、使用する付点を選択します。
 7. 以下のいずれかの操作を行なってピッチを選択します。
 - コンピューターのキーボードで対応する文字を押します。

ヒント

直前に入力した音符からの間隔が一番小さい音域の音符が自動的に選択されます。ただし、別の音域を強制することもできます。

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

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


- 音符を入力する位置の譜表をクリックします。
音符を入力する位置にマウスを合わせると、シャドー符頭が表示されます。
 - キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルで、入力する音符を演奏します。
 - MIDI キーボードで音符を演奏します。
- ピッチを選択すると、対応するピッチのシャドー音符がキャレットの位置に表示されます。ピッチは選択したあとに解除できます。
8. 以下のいずれかの操作を行なって、音符のデュレーションを選択して音符を入力します。
 - 入力するデュレーションに対応する数字キーをコンピューターのキーボードで押します。

たとえば、4分音符の場合は **[6]** を押します。8分音符の場合は **[5]**、16分音符の場合は **[4]** のように、短いデュレーションを入力するには小さい数字を押します。2分音符の場合は **[7]** のように、長いデュレーションを入力するには大きい数字を押します。

- 音符パネルで、入力するデュレーションをクリックします。

補足

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

- キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルのツールバーで、入力するデュレーションをクリックします。
9. 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なって、音符を入力することなく現在選択されている音符のデュレーションの分だけキャレットを進めます。
- **[Space]** を押します。
 - キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルのツールバーで、「**キャレットを進める (Advance Caret)**」  をクリックします。

ヒント

別の方向および別の移動幅でキャレットを動かすこともできます。

10. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を停止します。

- **[Esc]** または **[Return]** を押します。
- 音符ツールボックスで、「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」  をクリックします。

結果

初期設定では、音符はキャレットの位置またはクリックした位置に選択したデュレーションで入力され、入力に合わせて再生されます。ピッチは調号に従います。たとえば、G メジャーで **[F]** を押すと自動的に F# が入力されます。


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

Dorico Elements は、デュレーション、その位置で有効な拍子記号、小節内の音符の位置に応じて、音符を適切に記譜し、連桁で連結します。これには、必要に応じて音符をタイのつながりとして表示することも含まれます。

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

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

補足

- 入力した音符によって、キャレットの横に4分音符記号で示されている声部のキャレットの位置にある既存の音符が上書きされます。既存の声部に音符を追加する場合は、和音を入力できます。また、新しい声部に音符を入力することもできます。
- 音符を入力する際にピッチをデュレーションの前に指定するか後に指定するかは、**[K]** を押すか「**ピッチをデュレーションの前に指定 (Pitch Before Duration)**」  をクリックしていつでも切り

替えることができます。デュレーションをピッチの前に指定する方法は、たとえば同じデュレーションの音符を連続して入力する場合に便利です。

- 「**記譜オプション (Notation Options)**」では、デフォルトの連桁、音符、休符のグループ化の設定をフローごとに個別に変更できます。個々の拍子記号内のカスタム連桁グループを指定することもできます。
- 音符を入力する際にピッチをデュレーションの前に指定するか後に指定するかのデフォルト設定は、「**環境設定 (Preferences)**」の「**音符の入力と編集 (Note Input and Editing)**」ページで変更できます。

手順終了後の項目

音符は入力後に異なるリズム上の位置や別の譜表に移動できます。

符頭に個別に括弧を表示することもできます。

関連リンク

[音符に基づく記譜記号の入力設定を変更する \(222 ページ\)](#)

[ピッチの入力設定の変更 \(223 ページ\)](#)

[MIDI thru の有効化/無効化 \(225 ページ\)](#)

[音符ツールボックス \(204 ページ\)](#)

[キーボードパネル \(214 ページ\)](#)

[フレットボードパネル \(216 ページ\)](#)

[ドラムパッドパネル \(217 ページ\)](#)

[音符の入力 \(232 ページ\)](#)

[音符の入力中の音域の選択 \(235 ページ\)](#)

[MIDI 入力中の臨時記号の選択 \(255 ページ\)](#)

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)

[ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(50 ページ\)](#)

[音符パネル \(208 ページ\)](#)

[リズムグリッド \(225 ページ\)](#)

[キャレット \(227 ページ\)](#)

[和音の入力 \(262 ページ\)](#)

[複数の声部への音符の入力 \(241 ページ\)](#)

[既存の音符の上/下に音符を追加 \(269 ページ\)](#)

[記譜記号の入力 \(282 ページ\)](#)

[MIDI 入力デバイスの有効化/無効化 \(282 ページ\)](#)

付点音符の入力



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



補足


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




手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 音符の入力を開始します。
 - 付点を追加する既存の音符を選択します。
- 複数の譜表に同時に付点音符を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
 - 以下のいずれかの操作を行なって、音符のデュレーションを選択します。
 - 入力するデュレーションに対応する数字キーをコンピューターのキーボードで押します。
たとえば、4分音符の場合は **[6]** を押します。8分音符の場合は **[5]**、16分音符の場合は **[4]** のように、短いデュレーションを入力するには小さい数字を押します。2分音符の場合は **[7]** のように、長いデュレーションを入力するには大きい数字を押します。
 - 音符パネルで、入力するデュレーションをクリックします。
 - キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルのツールバーで、入力するデュレーションをクリックします。
 - 以下のいずれかの操作を行なって、「付点音符 (Dotted Notes)」をオンにします。
 - **[.]** を押します。
 - 任意の音符のデュレーションのキーボードショートカットを2回押します。
たとえば、付点4分音符の場合は **[6]** をすばやく2回押します。
 - 音符ツールボックスの「付点音符 (Dotted Notes)」  をクリックします。
 - 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なって、付点の数を変更します。
 - **[Alt/Opt]+[.]** を押して、付点の数を順に切り替えます。
 - 音符ツールボックスの「付点音符 (Dotted Notes)」  をクリックしたままにしてから、入力する付点の数をクリックします。

音符ツールボックスの「付点音符 (Dotted Notes)」  のマークは、現在の付点の数に応じて変化します。最大で4つの付点が付いた音符を入力できます。
 - 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なって「デュレーションを強制 (Force Duration)」をオンにします。
 - **[O]** を押します。
 - 音符ツールボックスの「デュレーションを強制 (Force Duration)」  をクリックします。

「デュレーションを強制 (Force Duration)」  がオンになっていない場合、小節内の位置およびその位置で有効な拍によっては、入力した音符が付点音符ではなくタイでつながれた音符として表示されることがあります。
 - 使用する付点音符を入力します。

「付点音符 (Dotted Notes)」  ツールは、別の音符のデュレーションを選択する、またはツールをオフにするまで、有効な状態のままとなります。
 - もう一度 **[.]** を押すか「付点音符 (Dotted Notes)」  をクリックして「付点音符 (Dotted Notes)」をオフにします。
 - 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を停止します。
 - **[Esc]** または **[Return]** を押します。
 - 音符ツールボックスで、「音符入力を開始 (Start Note Input)」  をクリックします。

結果

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

複数の既存の音符に付点を追加したことで音符同士が重なる場合、選択した最後の音符が削除されるのを防ぐため、選択した音符のデュレーションが Dorico Elements によって調整されます。

例



8分音符を含むフレーズの例



全体を選択して付点を追加後の例

関連リンク

[音符と休符のグループ化 \(882 ページ\)](#)

[音符ツールボックス \(204 ページ\)](#)

[音符パネル \(208 ページ\)](#)

[キャレット \(227 ページ\)](#)

[挿入モード \(462 ページ\)](#)

[和音モード \(265 ページ\)](#)

[音符/休符のデュレーションの選択 \(270 ページ\)](#)

[キャレットの有効化/無効化 \(230 ページ\)](#)

[複数の譜表にキャレットを伸ばす \(231 ページ\)](#)

[挿入モードでの音符の挿入 \(246 ページ\)](#)



[音符に基づく記譜記号の入力設定を変更する \(222 ページ\)](#)

複数の声部への音符の入力

初期設定では、キャレットの横の符尾が上向きの4分音符記号で示されているように、符尾が上向きの最初の声部に音符が入力されます。音符の入力中は他の声部に直接音符を入力できるほか、必要に応じて声部を切り替えることができます。

また、すでに音符がある譜表上に新しい声部を作成し、その譜表上の別の任意の場所でこれらの声部に音符を入力することもできます。

手順

1. 記譜モードで、複数の声部を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を開始します。
 - **[Shift]+[N]** を押します。
 - 音符ツールボックスで、「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」  をクリックします。
 - 譜表をダブルクリックします。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、音符を入力する声部を選択します。
 - 声部を新規作成するには、**[Shift]+[V]** を押すか、音符ツールボックスで「**声部を作成 (Create Voice)**」  をクリックします。

新しい声部が追加されると、キャレットの横の4分音符記号の横にプラス記号が表示されます。この4分音符記号は符尾の方向を表わし、4分音符の横の数字は声部の番号を表わします(存在する場合)。




符尾が下向きの1つめの声部を追加したときのキャレット

ヒント


必要な回数だけ **[Shift]+[V]** を押し続けても構いません。たとえば、音符が含まれていない譜表上に新しい声部を作成すると、符尾が下向きの1つめの声部に音符を入力できますが、符尾が上向きの2つめの声部に音符を入力したければ、すぐに別の新しい声部を作成することもできます。

音符が含まれている声部だけが保持されます。

- 既存の声部を選択するには、**[V]** を押すか、音符ツールボックスで「**次の声部 (Next Voice)**」 をクリックして、譜表上のアクティブな声部の中から声部を順に切り替えます。

補足

- 声部は何度でも切り替えることができます。
- 1つの譜表に3つ以上の声部がある場合は、設定された順序でのみすべての声部を順に切り替えることができます。たとえば、符尾が上向きの2つの声部と符尾が下向きの2つの声部がある場合の順序は、符尾が上向きの声部1、符尾が下向きの声部1、符尾が下向きの声部2、符尾が上向きの声部2となります。

4. 任意の音符を入力します。
5. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を停止します。
 - **[Esc]** または **[Return]** を押します。
 - 音符ツールボックスで、「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」 をクリックします。

結果

キャレットの横に4分音符記号で示されている声部に音符が入力されます。

別の声部にすでに音符が含まれている譜表上で新しい声部に音符を入力した場合、同じ位置にすでに存在する音符の符尾の方向は、必要に応じて自動的に変更されます。必要に応じて、別の声部の音符の周りに休符が表示されます。

補足

- 作成しても、音符を入力しなかった声部は削除されます。
- どの音符がどの声部に含まれるかを確認するために声部のカラーを表示できます。さらに、同じ声部の同じリズム上の位置にある単一または複数の音符を選択すると、ステータスバーにピッチが表示され、キーボードパネルに鍵盤を押さえた状態として表示されます。

例



符尾が上向きの声部 1 に音符を入力中のキャラット



符尾が下向きの声部 1 に音符を入力中のキャラット



新規の符尾が上向きの声部 2 に音符を入力中のキャラット

関連リンク

[キャラット \(227 ページ\)](#)

[音符ツールボックス \(204 ページ\)](#)

[音符パネル \(208 ページ\)](#)

[リズムグリッド \(225 ページ\)](#)

[音符の入力 \(232 ページ\)](#)

[ピッチをデューレーションの前に指定して音符を入力する \(236 ページ\)](#)

[特定の声部に小節休符を入力する \(257 ページ\)](#)

[既存の音符の上/下に音符を追加 \(269 ページ\)](#)

[既存の音符の声部を変更する \(477 ページ\)](#)

[声部 \(1469 ページ\)](#)

[符尾の方向 \(1102 ページ\)](#)

[複声部における暗黙の休符 \(1304 ページ\)](#)

[休符の削除 \(1307 ページ\)](#)

[未使用の声部 \(1475 ページ\)](#)

[声部のフローごとの記譜オプション \(1470 ページ\)](#)

[ステータスバー \(37 ページ\)](#)

[キーボードパネル \(214 ページ\)](#)

[対立する声部での符頭の重なりを許可する/禁止する \(1471 ページ\)](#)

[追加の声部内の小節休符を表示/非表示にする \(1309 ページ\)](#)

[スラッシュ領域内の音符を表示/非表示にする \(1294 ページ\)](#)


[声部カラーの表示/非表示 \(1470 ページ\)](#)

スラッシュ付き声部への音符の入力



ピッチを指定せずに正確なリズムを指示したい場合など、複数のスラッシュ付き声部に音符を入力できます。初期設定では、最初のスラッシュ付き声部の符尾は上向きですが、符尾ありまたは符尾なしのスラッシュ付き声部を追加して何度でも切り替えることができます。

すでに音符がある譜表上の新規のスラッシュ付き声部に音符を入力することもできます。譜表のいずれかの場所にスラッシュ付き声部を作成すると、同じ譜表上の別の任意の場所に、そのスラッシュ付き声部の音符を入力できます。

手順

1. 記譜モードで、スラッシュ付き声部を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を開始します。
 - **[Shift]+[N]** を押します。
 - 音符ツールボックスで、「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」  をクリックします。
 - 譜表をダブルクリックします。

3. 以下のいずれかの操作を行なって、音符を入力するスラッシュ付き声部を選択します。

- スラッシュ付き声部を新規作成するには **[Shift]+[Alt/Opt]+[V]** を押します。また、音符ツールボックスの「声部を作成 (Create Voice)」  をクリックしたままにしてから、「スラッシュ付き声部を作成 (Create Slash Voice)」  をクリックすることでも作成できます。

新しい声部が追加されると、キャレットの横の音符記号がスラッシュ音符に変わり、その横にプラス記号が表示されます。このスラッシュ音符記号は符尾の方向を表わし、スラッシュ音符記号の横の数字は声部の番号を表わします (存在する場合)。




符尾が下向きの1つめのスラッシュ付き声部を追加したときのキャレット

ヒント

必要な回数だけ **[Shift]+[Alt/Opt]+[V]** を押しても構いません。たとえば、スラッシュ付き声部に音符が含まれていない譜表上に新しいスラッシュ付き声部を作成すると、符尾が上向きの1つめのスラッシュ付き声部に音符を入力できます。

また、符尾が下向きのスラッシュ付き声部に音符を入力したければ、すぐに2つめの新しいスラッシュ付き声部を作成することも、符尾なしのスラッシュ付き声部に音符を入力したければ、3つめの新しいスラッシュ付き声部を作成することもできます。

音符が含まれている声部だけが保持されます。

- 既存のスラッシュ付き声部を選択するには、**[V]** を押すか、音符ツールボックスで「次の声部 (Next Voice)」  をクリックして、譜表上のアクティブな声部の中から声部を順に切り替えます。

4. 任意の音符を入力します。

スラッシュ付き声部の音符は、ピッチに関係なく譜表上の同じ位置に表示されます。初期設定では、これは譜表の第3線ですが、スラッシュ付き声部が複数ある場合は変化します。

補足

初期設定では、スラッシュ付き声部の音符は再生されません。ただし、スラッシュ付き声部を再生に含めた場合、スラッシュ付き声部の音符は入力時のピッチで再生されます。

5. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を停止します。

- [Esc]** または **[Return]** を押します。
- 音符ツールボックスで、「音符入力を開始 (Start Note Input)」  をクリックします。

結果

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

声部は何度でも切り替えることができます。

補足

- 別の声部/スラッシュ付き声部にすでに音符が含まれている譜表上で新しいスラッシュ付き声部に音符を入力した場合、同じ位置にすでに存在する音符の符尾の方向とスラッシュ付き声部の譜表上

の位置は、必要に応じて自動的に変更されます。必要に応じて、別の声部の音符の周りに休符が表示されます。

- 1つの譜表にいずれかのタイプの声部が3つ以上ある場合は、設定された順序ですべての声部を順に切り替える必要があります。たとえば、符尾が上向きと下向きの2つの声部とスラッシュ付き声部がある場合の順序は、符尾が上向きの声部1、符尾が下向きの声部1、符尾が下向きの声部2、符尾が上向きの声部2、スラッシュ付き声部となります。
- 作成しても、音符を入力しなかった声部は削除されます。

例



符尾が上向きのスラッシュ付き声部1に音符を入力中のキャラット



符尾が下向きのスラッシュ付き声部1に音符を入力中のキャラット



新規の符尾なしのスラッシュ付き声部に音符を入力中のキャラット



新規の符尾が上向きのスラッシュ付き声部2に音符を入力中のキャラット

関連リンク

- [音符ツールボックス \(204 ページ\)](#)
- [スラッシュ付き声部 \(1289 ページ\)](#)
- [スラッシュ符頭 \(1289 ページ\)](#)
- [打楽器キットにスラッシュ符頭の声部を追加する \(1291 ページ\)](#)
- [スラッシュ領域の入力 \(428 ページ\)](#)
- [既存の音符の声部を変更する \(477 ページ\)](#)
- [スラッシュ付き声部を再生に含める/除外する \(1291 ページ\)](#)
- [符尾の方向 \(1102 ページ\)](#)
- [複声部における暗黙の休符 \(1304 ページ\)](#)
- [休符の削除 \(1307 ページ\)](#)
- [未使用の声部 \(1475 ページ\)](#)

複数の譜表に音符と記譜記号を入力する

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


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

前提条件

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


手順

1. 記譜モードで、複数の譜表に音符または記譜記号を入力する位置にあるアイテムを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を開始します。

- **[Shift]+[N]** を押します。
 - 音符ツールボックスで、「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」  をクリックします。
 - 譜表をダブルクリックします。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、キャレットを別の譜表まで伸ばします。
 - 上の譜表に伸ばすには、**[Shift]+[↑]** を押します。
 - 下の譜表に伸ばすには、**[Shift]+[↓]** を押します。
 4. 必要に応じて、入力する譜表の数だけ手順3を繰り返します。
 5. 任意の音符や記譜記号を入力します。

補足

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

6. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を停止します。
 - **[Esc]** または **[Return]** を押します。
 - 音符ツールボックスで、「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」  をクリックします。

結果

入力した音符と記譜記号が、キャレットが伸びているすべての譜表のキャレットの位置に入力されます。大譜表を使用するインストゥルメントの上下両方の譜表にキャレットが伸びている場合は、音符のピッチに応じて、上下どちらかの譜表に音符が入力されます。ただし、これは追加の譜表を持つ大譜表を使用するインストゥルメントには適用されません。

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

関連リンク

[キャレット](#) (227 ページ)

[音符パネル](#) (208 ページ)

[音符の入力](#) (232 ページ)

[和音の入力](#) (262 ページ)

[ピッチをデューレーションの前に指定して音符を入力する](#) (236 ページ)

[アイテムの入力位置の設定を変更する](#) (221 ページ)

[記譜記号の入力](#) (282 ページ)

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

[「MIDI インポートオプション \(MIDI Import Options\)」 ダイアログ](#) (88 ページ)


挿入モードでの音符の挿入

挿入モードでは、音符を上書きすることなく単一の声部の既存の音符の前に音符を入力できます。この場合、1つ前の位置に新しい音符が入力されると同時に既存の音符が後ろに移動します。

補足






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

手順

1. 記譜モードで音符を入力します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、挿入モードをオンにします。
 - **[I]** を押します。
 - 音符ツールボックスの「挿入 (Insert)」 をクリックします。

挿入モードでは、キャラットのの上にV字、下に逆向きのV字が表示されます。挿入モードの範囲の影響を受ける譜表には、すでにキャラットが伸ばされていない場合は点線が表示されます。



3. 適切な挿入モードの範囲を選択します。
4. 必要に応じて、挿入モードの範囲が「声部 (Voice)」 に設定されている場合、適切な声部が選択された状態になるまで **[V]** を押します。
5. 必要に応じて、挿入モードの範囲が「プレイヤー (Player)」 または「声部 (Voice)」 に設定されており、挿入モードで複数の譜表に一度に音符を入力するには、対象となる譜表すべてにキャラットを伸ばします。
6. 任意の音符を入力します。
7. 必要に応じて、再度 **[I]** を押すか「挿入 (Insert)」 をクリックして挿入モードを無効にし、通常の音符入力に戻ります。
8. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を停止します。
 - **[Esc]** または **[Return]** を押します。
 - 音符ツールボックスで、「音符入力を開始 (Start Note Input)」 をクリックします。

結果

キャラットのあとの位置にある既存の音符を上書きすることなく、キャラットの位置またはクリックした位置に音符が入力されます。かわりに、キャラットのあとの既存の音符は挿入した音符の後ろに移動します。

挿入モードの影響を受ける声部や譜表は、挿入モードの範囲によって異なります。

関連リンク

- [キャラット \(227 ページ\)](#)
- [挿入モード \(462 ページ\)](#)
- [挿入モードの範囲 \(463 ページ\)](#)
- [挿入モードの範囲の変更 \(464 ページ\)](#)
- [音符ツールボックス \(204 ページ\)](#)
- [リズムグリッド \(225 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(232 ページ\)](#)
- [和音の入力 \(262 ページ\)](#)
- [手動でのキャラットの移動 \(231 ページ\)](#)

無音程打楽器の音符を入力する

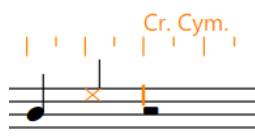
個別の無音程打楽器および打楽器キットのすべての打楽器に対し、個別のインストゥルメントに対し演奏技法固有の符頭を選択することも含めて、あらゆる表示タイプを使用して音符を入力できます。

打楽器キットに音符を入力するときのキャラットは、有音程楽器または個別の打楽器の譜表に音符を入力するときのキャラットよりも短く表示されます。打楽器キットのキャラットは、譜表の高さ全体を占めるのではなく、譜表上の特定の位置に配置されます。

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

補足

- 五線譜の表示タイプを使用している場合は、打楽器キットのスラッシュ付き声部にのみ音符を入力できます。
- 以下の手順は、デフォルトの設定である、デューレーションを設定後にピッチを設定する順番での音符の入力について説明します。デューレーションより先にピッチを設定するように指定することもできます。



五線譜キット表示でのインストゥルメントの音符の追加

前提条件


演奏技法特有の符頭を打楽器に追加して使用する場合は、インストゥルメントごとに使用する演奏技法を「**打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)**」ダイアログで定義しておきます。

手順

1. 記譜モードで、音符を入力する位置にある無音程打楽器またはキットの譜表上のアイテムを選択します。
2. 記譜モードで以下のいずれかの操作を行なって、音符入力を開始します。
 - 譜表上の音符を入力する位置にある音符または休符を選択して、**[Shift]+[N]** を押します。

補足

[Return] を押すこともできますが、強弱記号などの記譜記号を選択した状態で **[Return]** を押すと、音符の入力は開始せず、選択に対応するポップオーバーが開きます。

- 譜表上の音符を入力する位置にある音符または休符を選択して、音符ツールボックスの「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」 をクリックします。
 - 音符を入力する譜表をダブルクリックします。
3. 打楽器キットに入力する場合は、必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なってキット内の別のインストゥルメントまでキャラットを上下に動かします。
 - 上に動かすには **[↑]** を押します。
 - 下に動かすには **[↓]** を押します。
 4. 以下のいずれかの操作を行なって、音符のデューレーションを選択します。
 - 入力するデューレーションに対応する数字キーをコンピューターのキーボードで押します。

たとえば、4分音符の場合は **[6]** を押します。8分音符の場合は **[5]**、16分音符の場合は **[4]** のように、短いデュレーションを入力するには小さい数字を押します。2分音符の場合は **[7]** のように、長いデュレーションを入力するには大きい数字を押します。

- 音符パネルで、入力するデュレーションをクリックします。
 - キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルのツールバーで、入力するデュレーションをクリックします。
5. 音符を入力する前に、キャレットで現在選択されているインストゥルメントに適した演奏技法を選択します。
- 演奏技法を上方向に順に切り替えるには、**[Alt/Opt]+[↑]** を押します。
 - 演奏技法を下方向に順に切り替えるには、**[Alt/Opt]+[↓]** を押します。
 - 使用する演奏技法のピッチを MIDI キーボードで演奏します。


補足

演奏技法の MIDI ピッチは、「環境設定 (Preferences)」の「音符の入力と編集 (Note Input and Editing)」ページで定義できます。

6. 以下のいずれかの操作を行なって、音符を入力します。
- すべてのキット表示タイプ/個別のインストゥルメント: リズムグリッドの上に表示されるインストゥルメントと演奏技法の音符を入力するには **[Y]** を押します。
 - すべてのキット表示タイプ/個別のインストゥルメント: 音符を入力する譜表上の、音符を入力する位置をクリックします。
 - 五線譜表示: 「環境設定 (Preferences)」で設定した音部記号の譜表上の位置に従って、コンピューターキーボードの文字を押すか、MIDI キーボードで音符を演奏します。たとえば、「ト音記号 (Treble G clef)」が設定されているときに五線譜の第3線に割り当てられたインストゥルメントの音符を入力するには **[B]** を押します。
 - グリッドおよび一線譜を使用するインストゥルメントの表示タイプ/個別のインストゥルメント: 現在、線上にキャレットが配置されているインストゥルメントの音符を入力するには、コンピューターキーボードで **[A]** から **[G]** のいずれかの音符名の文字を押すか、MIDI キーボードでいずれかの音符を演奏します。

補足

「環境設定 (Preferences)」 > 「音符の入力と編集 (Note Input and Editing)」 > 「音符の入力 (Note Input)」で、それぞれのキット表示タイプに「パーカッションマップを使用 (Use percussion map)」と「譜表上の位置を使用 (Use staff position)」のどちらが設定されているかに応じて、MIDI キーボードで演奏される音符の解釈が変わります。

7. 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なって、音符を入力することなく現在選択されている音符のデュレーションの分だけキャレットを進めます。
- **[Space]** を押します。
 - キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルのツールバーで、「キャレットを進める (Advance Caret)」  をクリックします。

ヒント

別の方向および別の移動幅でキャレットを動かすこともできます。

8. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を停止します。
- **[Esc]** または **[Return]** を押します。

- 音符ツールボックスで、「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」  をクリックします。

結果

初期設定では、音符はキャレットの位置またはクリックした位置に選択したデュレーションで入力され、入力に合わせて再生されます。演奏技法を選択した場合、符頭は「**打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)**」ダイアログまたは「**打楽器の符頭の上書き (Override Percussion Noteheads)**」ダイアログ (五線譜表示の場合のみ) でそれぞれのインストゥルメントおよび演奏技法に対して設定した通りに表示されます。

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

Dorico Elements は、デュレーション、その位置で有効な拍子記号、小節内の音符の位置に応じて、音符を適切に記譜し、連桁で連結します。これには、必要に応じて音符をタイのつながりとして表示することも含まれます。

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

ヒント

「**記譜オプション (Notation Options)**」では、デフォルトの連桁、音符、休符のグループ化の設定をフォローごとに個別に変更できます。個々の拍子記号内のカスタム連桁グループを指定することもできます。

関連リンク

- [音符ツールボックス \(204 ページ\)](#)
- [音符パネル \(208 ページ\)](#)
- [キャレット \(227 ページ\)](#)
- [打楽器キットと個々の打楽器インストゥルメント \(1450 ページ\)](#)
- [打楽器キットとドラムセット \(148 ページ\)](#)
- [プレーヤーへの空の打楽器キットの追加 \(152 ページ\)](#)
- [キットへの個別の打楽器インストゥルメントの結合 \(153 ページ\)](#)
- [無音程打楽器の演奏技法 \(1451 ページ\)](#)
- [演奏技法固有の符頭 \(1452 ページ\)](#)
- [「打楽器の演奏技法 \(Percussion Instrument Playing Techniques\)」ダイアログ \(1452 ページ\)](#)
- [演奏技法固有の符頭の変更 \(1455 ページ\)](#)
- [打楽器キット内のインストゥルメントの符尾の方向/声部を指定する \(1466 ページ\)](#)
- [打楽器キットにスラッシュ符頭の声部を追加する \(1291 ページ\)](#)
- [「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(149 ページ\)](#)
- [Groove Agent SE からドラムセットパターンを読み込む \(97 ページ\)](#)
- [ピッチをデュレーションの前に指定して音符を入力する \(236 ページ\)](#)
- [音符と休符のグループ化 \(882 ページ\)](#)
- [拍に従う連桁グループ \(863 ページ\)](#)
- [「記譜オプション \(Notation Options\)」ダイアログ \(767 ページ\)](#)
- [休符の削除 \(1307 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(232 ページ\)](#)

打楽器キットの音符入力の設定

無音程打楽器の楽譜を入力するときの動作は、有音程楽器のときとは異なります。無音程打楽器の入力には一般的なあらゆる方法を使用できますが、MIDI キーボードまたはコンピューターキーボードを使用するのが最も効率的です。

- 打楽器の入力に関するオプションは、「**環境設定 (Preferences)**」 > 「**音符の入力と編集 (Note Input and Editing)**」 > 「**音符の入力 (Note Input)**」にあります。

一方は五線譜への入力に関する一連のオプション、もう一方はグリッドと個々のインストゥルメントへの入力に関する一連のオプションです。

メインの選択は MIDI キーボードとコンピューターキーボードによる入力に影響します。

パーカッションマップを使用 (Use percussion map)

パーカッションマップは、どの MIDI ノートがサウンドライブラリーの特定のパッチのどのサウンドを生成するかを定義します。たとえば、General MIDI パーカッションでは、C2 (ノート 36) がバスドラムを生成し、D2 (ノート 38) がスネアドラムを生成します。

特定のマッピングに詳しい場合は、入力にマッピングを直接使用すると便利かもしれません。

譜表上の位置を使用 (Use staff position)

このオプションは、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログで定義した譜表上の位置を使用します。たとえば、ドラムセットでは通常、バスドラムは譜表の第 1 間に配置され、スネアドラムは第 3 間に配置されます。

ト音記号を使用した場合 (それぞれ F4 と C5) またはヘ音記号を使用した場合 (それぞれ A2 と E3) にどうなるかで譜表上の位置を考えることができます。

五線譜の譜表上の位置を解釈するのに使用する音部記号を選択できます。

- ト音記号 (Treble G clef)
- ヘ音記号 (Bass F clef)

「**譜表上の位置を使用 (Use staff position)**」を選択した場合、MIDI キーボードの 1 オクターブを指定して演奏技法の入力に使用できます。

初期設定では、「**演奏技法を入力する MIDI キー (Input techniques from MIDI key)**」オプションが MIDI ノート 48 に設定されています。これは、ミドル C (MIDI ノート 60) が C4 としてナンバリングされるミドル C のナンバリング変換を使用する場合、C3 となります。「MIDI Learn」ボタンを押したあと MIDI キーボードで音符を演奏すると、開始ピッチを変更できます。開始ピッチが C3 の場合、それより上の音符は以下のように機能します。

- C3 (48): 前の演奏技法
- C#3 (49): 次の演奏技法
- D3 (50): マッピングされた最初の演奏技法
- Eb3 (51): マッピングされた 2 番めの演奏技法
- E3 (52): マッピングされた 3 番めの演奏技法

以下まで、同じように続きます。

- B3 (59): マッピングされた 10 番めの演奏技法

一般に、打楽器の入力では「**譜表上の位置を使用 (Use staff position)**」に設定することをおすすめします。「**パーカッションマップを使用 (Use percussion map)**」は通常、ドラムセットに音符を入力する場合で、かつ General MIDI パーカッションマップを覚えている場合にのみ役立ちます。

関連リンク

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

[「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(149 ページ\)](#)

[演奏技法固有の符頭の変更 \(1455 ページ\)](#)

[ミドル C のナンバリング変換を変更する \(51 ページ\)](#)

打楽器キットの音符の入力中のデフォルトの音符選択

打楽器キットの音符の入力中は、五線譜の表示タイプを使用するキットの譜表上の位置に対応するコンピューターキーボードの文字を押すことができます。たとえば、**[F]** を押して F の間または線に音符を入力できます。

「環境設定 (Preferences)」 > 「音符の入力と編集 (Note Input and Editing)」 > 「音符の入力 (Note Input)」で、打楽器キットへの音符の入力に関するオプションを設定できます。たとえば、譜表上の位置を使用して音符を決定したい場合は、「キットまたはグリッドへの入力 (Input onto kit or grid)」で「譜表上の位置を使用 (Use staff position)」を選択します。

譜表上の位置を「ト音記号 (Treble G clef)」に関連付けるように設定した場合、F は譜表の第 1 間または第 5 線を表わします。つまり、標準のドラムセットの場合は、キックドラムが第 1 間に、ライドシンバルが第 5 線になります。

有音程楽器で音符を入力すると、Dorico Elements はキャレットの現在の位置にどちらが近いかに基づいて、上または下の譜表上の位置を選択します。

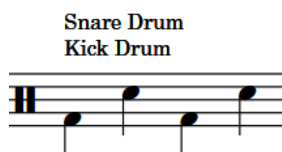
ただし、打楽器キットで音符を入力すると、Dorico Elements はキャレットの現在の位置に最も近い譜表上の位置ではなく、最後に入力した音符と符尾の方向が同じ音符の譜表上の位置を選択します。これにより、打楽器キットで使用される一般的な音符のパターンを簡単に入力できます。

たとえば、標準のドラムセットでキックドラムとスネアドラムの音符を入力するのは一般的なパターンです。キックドラムは第 1 間に、スネアドラムは第 3 間に入力されます。第 3 間は、第 1 間から 5 つめ、第 5 線から 4 つめの譜表上の位置です。

キックドラムは **[F]** を、スネアドラムは **[C]** を押して入力できます。

Dorico Elements でキットの音符を入力する際の符尾の方向のデフォルト設定は、**[F]** と **[C]** 交互に押すと、スネアドラムの入力後に第 5 線の方が近くても、キックドラムとスネアドラムの位置に音符が入力されるようになっています。

これは、キックドラムがスネアドラムと同じ符尾の向きと声部を使用するためです。



補足

Dorico Elements では、譜表上の 1 つの声部にのみ音符が含まれている場合、声部に関係なく、譜表上の音符の位置に応じて符尾の方向が自動的に変更されます。

関連リンク

[符尾の方向 \(1102 ページ\)](#)

タブ譜への音符の入力

標準の音符入力と同じ方法で、タブ譜に直接音符を入力できます。タブ譜に音符を入力する場合、キャレットは標準の五線譜に音符を入力するときよりも小さく表示され、和音の入力が常に有効であるかのように動作します。つまり、音符を別の位置に入力するにはキャレットを手動で進める必要があります。

補足

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


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

手順

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


補足

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

2. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を開始します。
 - **[Shift]+[N]** を押します。
 - 音符ツールボックスで、「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」  をクリックします。
 - 譜表をダブルクリックします。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、音符のデュレーションを選択します。
 - 次に長いデュレーションを選択するには、**^** を押します。
 - 次に短いデュレーションを選択するには、**[-]** を押します。
 - 音符パネルで、入力するデュレーションをクリックします。
 - フレットボードパネルのツールバーで、入力するデュレーションをクリックします。
4. 以下のいずれかの操作を行なって、現在の弦に使用するピッチを入力します。
 - 入力するフレット番号に対応する数字キーを、コンピューターのキーボードまたはテンキーで押します。たとえば、第6フレットなら **[6]** を押します。
10以上のフレット番号の場合は、2つの数字をすばやく押します。
 - コンピューターのキーボードで対応する文字を押します。

補足

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

- フレットボードパネルで、対応する弦とフレットポジションをクリックします。
 - MIDI キーボードで音符を演奏します。
5. 以下のいずれかの操作を行なって、キャレットを上下に動かし、同じ位置のさまざまな弦に音符を入力します。
 - 上に動かすには **[↑]** を押します。
 - 下に動かすには **[↓]** を押します。
 6. 以下のいずれかの操作を行なって、キャレットを別の位置に動かします。
 - 現在のリズムグリッドの間隔に従ってキャレットを移動するには、**[→]/[←]** を押します。
 - 現在選択中の音符のデュレーションに従ってキャレットを次の位置に進めるには、**[Space]** を押すか、フレットボードパネルのツールバーで「**キャレットを進める (Advance Caret)**」  をクリックします。
 - 次/前の小節にキャレットを移動するには、**[Ctrl]/[command]+[→]/[Ctrl]/[command]+[←]** を押します。

結果

初期設定では、音符はキャレットが表示された弦のキャレットの位置に選択したデュレーションで入力され、入力に合わせて再生されます。音符はキャレットを手動で移動するまでそのキャレットの位置に続けて入力され、同じ弦の前の音符は上書きされます。現在の弦で演奏できない音符を入力しようとすると、その音符を演奏できる最も近い弦に、既存の音符に追加される形で入力されます。

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

関連リンク

[キャレット \(227 ページ\)](#)

[手動でのキャレットの移動 \(231 ページ\)](#)

[フレットボードパネル \(216 ページ\)](#)

[タブ譜 \(1362 ページ\)](#)

[音符の譜表とタブ譜を表示または非表示にする \(1363 ページ\)](#)

[タブ譜で音符に割り当てられた弦の変更 \(1364 ページ\)](#)

[ピッチをデュレーションの前に指定して音符を入力する \(236 ページ\)](#)

臨時記号の入力

臨時記号は音符の入力中に入力することも、既存の音符に追加することもできます。また、既存の音符の臨時記号を変更することもできます。

補足

- 調号の一部である臨時記号は自動的に入力されます。たとえば、G メジャーで **[F]** を押すと自動的に F# が入力されます。臨時記号を指定する必要があるのは、たとえば F# を入力する場合などに限られます。

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

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

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 音符の入力を開始します。
 - 臨時記号を追加する、または臨時記号を変更する既存の音符を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、入力する臨時記号を選択します。
 - フラットの臨時記号を追加するには **[-]** を押します。
 - シャープの臨時記号を追加するには **^** を押します。
 - ナチュラルの臨時記号を追加するには **[0]** を押します。
 - 音符パネルで、入力する臨時記号をクリックします。

ヒント

ダブルシャープ、ダブルフラット、微分音の臨時記号など追加の臨時記号は、調号、調性システム、臨時記号パネルの「**臨時記号 (Accidentals)**」セクションにあります。

3. 音符の入力中は、選択した臨時記号を使用して音符を入力します。

結果

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

音符の入力中は、次に入力する音符にのみ選択した臨時記号が入力されます。後続の音符には、その都度臨時記号を選択しなおす必要があります。

補足

- Dorico Elements が使用するデフォルトの臨時記号の有効範囲ルールにより、同じ音域の同じ音符の後続の臨時記号は同じ小節には表示されません。
- MIDI デバイスを使用して音符を入力すると、必要に応じて自動的に臨時記号が表示されます。調号とコンテキストに基づいてシャープ、フラット、またはナチュラルが選択されます。音符の表記はあとから変更して、臨時記号の異なる異名同音として表示できます。

関連リンク

[音符パネル \(208 ページ\)](#)

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)

[臨時記号 \(814 ページ\)](#)

[音符の入力 \(232 ページ\)](#)

[音符に基づく記譜記号の入力設定を変更する \(222 ページ\)](#)

[音符の書き換え \(484 ページ\)](#)

[個々の音符のピッチの変更 \(479 ページ\)](#)

[臨時記号のサイズの変更 \(816 ページ\)](#)

[臨時記号の有効範囲ルール \(822 ページ\)](#)

MIDI 入力中の臨時記号の選択

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

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

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

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

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






休符の入力

Dorico Elements は、入力した音符の間隔に、必要に応じて自動的に休符を表示します。ただし、その小節に音符を入力することなくプレーヤーの特定の拍にフェルマータを表示する場合など、休符を手動で入力することもできます。

補足

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

手順

1. 記譜モードで、休符を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を開始します。
 - **[Shift]+[N]** を押します。
 - 音符ツールボックスで、「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」  をクリックします。
 - 譜表をダブルクリックします。
3. 複数の譜表に同時に休符を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
4. 以下のいずれかの操作を行なって、休符の入力を開始します。
 - **[,]** を押します。
 - 音符ツールボックスの「**休符 (Rests)**」  をクリックします。
5. 以下のいずれかの操作を行なって、「**デュレーションを強制 (Force Duration)**」をオンにします。
 - **[O]** を押します。
 - 音符ツールボックスの「**デュレーションを強制 (Force Duration)**」  をクリックします。
6. 使用する休符のデュレーションを選択します。
7. 以下のいずれかの操作を行なって、休符を入力します。
 - **[Y]** または **[A]** から **[G]** のいずれかの文字を押します。
 - 休符を入力する位置の譜表をクリックします。
休符を入力する位置にマウスを合わせると、シャドー休符が表示されます。
 - MIDI キーボードで音符を演奏します。
8. 必要に応じて、もう一度 **[,]** を押すか「**休符 (Rests)**」  をクリックして休符の入力を終了します。
9. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を停止します。
 - **[Esc]** または **[Return]** を押します。
 - 音符ツールボックスで、「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」  をクリックします。

結果

選択したデュレーションの休符が入力されます。「**デュレーションを強制 (Force Duration)**」をオンにしていない場合、Dorico Elements は音符に対する位置に応じて、また現在の拍子に従って隣接する休符を自動的に結合します。

関連リンク

[休符 \(1302 ページ\)](#)

[暗黙の休符と明示的な休符 \(1303 ページ\)](#)



- [音符と休符のグループ化 \(882 ページ\)](#)
- [音符ツールボックス \(204 ページ\)](#)
- [音符パネル \(208 ページ\)](#)
- [キャレット \(227 ページ\)](#)
- [複数の譜表にキャレットを伸ばす \(231 ページ\)](#)
- [音符/休符のデュレーションの選択 \(270 ページ\)](#)
- [音符/休符のデュレーションの強制 \(273 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(232 ページ\)](#)
- [ピッチをデュレーションの前に指定して音符を入力する \(236 ページ\)](#)

特定の声部に小節休符を入力する

複声部に楽譜を入力した場合、第 2 声部に間隔があれば、通常は休符が自動的に作成されます。ただし、厳密な対位法による楽譜で第 2 声部を明示的な小節休符で始めたい場合は、それらの声部に小節休符を入力できます。

単一声部の楽譜では、キャレットを進めると新しい小節に自動的に小節休符が表示されるため、小節休符を入力する必要はありません。空白のすべての小節の小節休符をレイアウトごとに個別に表示/非表示にすることもできます。

手順

1. 記譜モードで音符を入力します。
2. 声部の向き表示に正しい声部が表示されるまで **[V]** を押して、適切な第 2 声部を選択します。
または、新しい声部に小節休符を入力する場合は、声部の向き表示に正しい声部が表示されるまで **[Shift]+[V]** を押します。
3. 以下のいずれかの操作を行なって小節と小節線のポップオーバーを開きます。
 - **[Shift]+[B]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「小節と小節線 (Bars and Barlines)」 をクリックします。
4. ポップオーバーに「rest」と入力して小節休符を追加します。
5. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
6. **[Ctrl]/[command]+[→]** を押して、小節休符の次の小節の開始位置にキャレットを進めます。
7. 選択した声部の複数の小節に小節休符を表示する場合は、手順 3 から 6 を必要な回数だけ繰り返します。

ヒント

追加の声部に小節休符を表示するように記譜オプションが設定されている場合、小節休符を 1 つ入力すると、選択した声部のそれ以降の空白の小節すべてに小節休符が表示されます。

結果

選択した声部のキャレットの位置に小節休符が入力されます。選択した声部の音符を含む小節内にキャレットがある場合、これらの音符は小節休符で置き換えられます。

補足

また、音符の入力中に小節と小節線パネルの「小節休符を挿入 (Insert Bar Rest)」セクションで「小節休符を挿入 (Insert Bar Rest)」をクリックして小節休符を入力することもできます。

関連リンク

[小節 \(832 ページ\)](#)

[小節と小節線のポップオーバー \(312 ページ\)](#)

[空白の小節で小節休符を表示/非表示にする \(1308 ページ\)](#)

[追加の声部内の小節休符を表示/非表示にする \(1309 ページ\)](#)

[休符のフローごとの記譜オプション \(1305 ページ\)](#)

[複数の声部への音符の入力 \(241 ページ\)](#)

[キャレット \(227 ページ\)](#)

タイの入力

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

たとえば、経過音を記譜するために複声部にまたがるメロディを入力したとして、異なる声部に属する2音をタイでつなぐ必要があるとします。あるいは、和音の前に複数の音符によるフレーズを記譜したとして、そのすべてを延ばしてつなげることで、タイでつながれる音符の数を減らしたいとします。

ヒント

Dorico Elements は、各拍子の音符のデュレーションに応じて自動的にタイを作成します。たとえば、小節線をまたぐ2つの4分音符の間にタイを入力したい場合、最初の4分音符を入力したい位置に2分音符を入力します。すると、Dorico Elements は自動的に2分音符を2つの4分音符に分割して小節線の両側に配置し、それらをタイで連結します。

前提条件

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


また、タイのつながりの最初の音からタイを開始することをおすすめします。タイでつながれた音符は1つの音符になり、強制的なデュレーションを含む設定も最初の音符から始まるためです。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 音符の入力を開始します。
 - タイを開始する位置にある音符を選択します。2つの特定の音符の間、または装飾音符と通常の音符の間にタイを入力するには、その2つの音符を選択します。

補足

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

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

補足

2 番めの音符は最初の音符と同じピッチでなければなりません。

結果

音符の入力中は、入力した 2 つの音符がタイで連結されます。

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

補足

- 音符の入力中は、タイの入力後に初めて入力した音符と、同じ声部および譜表上の同じピッチの前の音符がタイで連結されます。これは、間に別のピッチの音符があったとしても同様です。
- その位置で有効な拍子記号、小節内の音符の開始位置、および「**記譜オプション (Notation Options)**」の「**音符のグループ化 (Note Grouping)**」ページの設定によっては、2 つの音符の間にタイを入力すると、タイでつながれた 2 つの 4 分音符ではなく 2 分音符が入力されるなど、デュレーションの異なる単一の音符が作成されることがあります。デュレーションを強制することで、音符のグループ化設定を無効にし、記譜されたリズムを固定できます。そうすれば、Dorico Elements は音符が小節内に収まる限り、入力した音符を指定したデュレーションで記譜します。

例



隣接する音符の間のタイ



隣接しない音符の間のタイ



装飾音符と標準の音符の間のタイ

関連リンク

[音符の入力 \(232 ページ\)](#)

[音符/休符のデュレーションの強制 \(273 ページ\)](#)

[拍の境界をまたぐタイを表示/非表示にする \(883 ページ\)](#)

[「記譜オプション \(Notation Options\)」ダイアログ \(767 ページ\)](#)

[音符ツールボックス \(204 ページ\)](#)

[タイ \(1396 ページ\)](#)

[タイとスラー \(1397 ページ\)](#)

[タイのスタイルの変更 \(1398 ページ\)](#)

[音符と休符のグループ化 \(882 ページ\)](#)

[拍に従う連桁グループ \(863 ページ\)](#)






装飾音符の入力

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

補足

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

手順


1. 記譜モードで、装飾音符を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を開始します。
 - **[Shift]+[N]** を押します。
 - 音符ツールボックスで、「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」  をクリックします。
 - 譜表をダブルクリックします。
3. 複数の譜表に同時に装飾音符を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
4. 以下のいずれかの操作を行なって、装飾音符の入力を開始します。
 - **[/]** を押します。
 - 音符ツールボックスの「**装飾音符 (Grace Notes)**」  をクリックします。
5. 入力する音符のデュレーションの番号を押します。たとえば、8分音符の装飾音符を入力するには **[5]** を押します。
6. 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なって、入力する装飾音符のスラッシュ付き/スラッシュなしを切り替えます。
 - **[Alt/Opt]+[/]** を押します。
 - 音符ツールボックスで「**装飾音符 (Grace Notes)**」  をクリックしたままにしてから、「**スラッシュなし装飾音符 (Unslashed Grace Notes)**」  または「**スラッシュ付き装飾音符 (Slashed Grace Notes)**」  をクリックします。

音符ツールボックスの「**装飾音符 (Grace Notes)**」  が更新され、現在の装飾音符のタイプが表示されます。

7. 使用する装飾音符を入力します。

ヒント

同じ位置に入力できる装飾音符の数に制限はありません。

8. もう一度 **[/]** を押すか「**装飾音符 (Grace Notes)**」  をクリックすると、装飾音符の入力が終了して通常の音符入力に戻ります。

結果

入力したピッチがキャレットの位置に装飾音符として入力されます。

ヒント

- 入力したあとに装飾音符のタイプを変更することもできます。
- スラッシュが付いた装飾音符と付いていない装飾音符は再生時に区別して処理されます。

関連リンク

- [装飾音符 \(1029 ページ\)](#)
- [再生時の装飾音符 \(1035 ページ\)](#)
- [音符ツールボックス \(204 ページ\)](#)
- [音符パネル \(208 ページ\)](#)
- [キーボードパネル \(214 ページ\)](#)
- [フレットボードパネル \(216 ページ\)](#)
- [ドラムパッドパネル \(217 ページ\)](#)
- [キャレット \(227 ページ\)](#)
- [複数の譜表にキャレットを伸ばす \(231 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(232 ページ\)](#)
- [音符/休符のデュレーションの選択 \(270 ページ\)](#)
- [タイの入力 \(258 ページ\)](#)
- [臨時記号の入力 \(254 ページ\)](#)
- [アーティキュレーションの入力 \(282 ページ\)](#)
- [装飾音符のタイプを個別に変更する \(1033 ページ\)](#)
- [既存の音符を装飾音符に変換する \(1031 ページ\)](#)
- [装飾音符を標準の音符に変換する \(1031 ページ\)](#)
- [ピッチをデュレーションの前に指定して音符を入力する \(236 ページ\)](#)

打楽器キットの装飾音符のランを作成する

短いドラムフィルを示す場合など、打楽器キットのさまざまなインストゥルメントに連続する装飾音符のランを作成できます。

手順

1. 記譜モードで、打楽器キットの各インストゥルメントに必要な装飾音符を入力します。

補足

- 打楽器キットにグリッドまたは五線譜の表示タイプが使われている場合、初期設定では、同じ場所の装飾音符は和音として表示されます。
- 装飾音符のランを作成する際は、ランの最後から始めて逆に作業することをおすすめします。

2. ランの最後から2番めになる装飾音符を選択します。



3. **[Alt/Opt]+[←]** を1回押します。



4. 前の音符の左側に表示する装飾音符を選択します。
5. **[Alt/Opt]+[←]** を2回押します。



6. 必要に応じて、ラン内の装飾音符の数だけ手順4から5を繰り返します。

補足

[Alt/Opt]+[←] を押す回数を毎回1回ずつ増やす必要があります。

結果

選択した位置の装飾音符が広がり、ランとして表示されます。これは、グリッドと五線譜の両方の表示タイプに影響します。

例



五線譜打楽器キット上の4つの装飾音符のラン

関連リンク

[無音程打楽器の音符を入力する \(248 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプ \(1459 ページ\)](#)

和音の入力

音符の入力と「和音 (Chords)」がどちらも有効になっていれば、音符の入力中に和音を入力できます。音符は、コンピューターのキーボード、マウス、下ゾーンのパネル、またはMIDIキーボードで音符を演奏することによって入力できます。


補足

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

デュレーションより先にピッチを設定して和音を入力する場合は、コンピューターキーボードまたはMIDIキーボードを使用して、手順5の前に手順6を実行する必要があります。

- MIDIキーボードを使用する場合は挿入モードでのみ和音を入力できます。
- キーボードパネル、フレットボードパネル、またはMIDIキーボードを使用している場合、「和音 (Chords)」をオンにしなくても和音を入力できます。

手順

- 記譜モードで、和音を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。
- 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を開始します。
 - [Shift]+[N] を押します。
 - 音符ツールボックスで、「音符入力を開始 (Start Note Input)」  をクリックします。

- 譜表をダブルクリックします。

3. 以下のいずれかの操作を行なって、和音の入力を開始します。

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

和音の入力中はキャレットの上にプラス記号が表示されます。これにより、キャレットの位置に複数の音符を入力できます。



4. 複数の譜表に同時に和音を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。


5. 以下のいずれかの操作を行なって、音符のデュレーションを選択します。

- 入力するデュレーションに対応する数字キーをコンピューターのキーボードで押します。
たとえば、4分音符の場合は **[6]** を押します。8分音符の場合は **[5]**、16分音符の場合は **[4]** のように、短いデュレーションを入力するには小さい数字を押します。2分音符の場合は **[7]** のように、長いデュレーションを入力するには大きい数字を押します。
- 音符パネルで、入力するデュレーションをクリックします。
- キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルのツールバーで、入力するデュレーションをクリックします。

6. 以下のいずれかの操作を行なって、使用するピッチを入力します。

- キーボードで対応する文字を押します。


ヒント

「和音 (Chords)」 が有効になっている場合、キャレットの位置の一番高い音符の上に音符が自動的に入力されます。

かわりに、**[Ctrl]+[Alt] (Windows) 又は [Ctrl] (macOS)** を押しながらノート名を表わすアルファベットを押すことで、最も低い音符よりも下にあるキャレットの位置に音符を入力できます (例: **[Ctrl]+[Alt]+[A] (Windows) 又は [Ctrl]+[A] (macOS)**)。

- 音符を入力する位置の譜表をクリックします。
音符を入力する位置にマウスを合わせると、シャドー符頭が表示されます。
- キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルで、入力する音符を演奏します。
- MIDI キーボードで音符を演奏します。



7. 必要に応じて、別の位置に和音を入力するために、以下のいずれかの操作を行なってキャレットを進めます。

- **[Space]** を押します。
- キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルのツールバーで、「**キャレットを進める (Advance Caret)**」 をクリックします。

和音の入力中は、キャレットを手動で進めるまで、音符は同じ位置の前に入力した音符の上に入力されます。

ヒント

別の方向および別の移動幅でキャレットを動かすこともできます。

- 再度 **[Q]** を押すか「**和音 (Chords)**」  をクリックして和音の入力を終了します。
- 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を停止します。
 - [Esc]** または **[Return]** を押します。
 - 音符ツールボックスで、「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」  をクリックします。

結果

キャレットの位置に複数の音符が入力されます。

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

補足

- 和音の入力を終了してすぐ、前のように続けて音符を入力できます。音符は1つの位置に1つずつ入力され、キャレットは自動的に次の位置に進みます。
- 異なる臨時記号の付いた同じ音域の2つのピッチが和音に含まれていることを、オルタードユニゾンと呼びます。「**記譜オプション (Notation Options)**」の「**臨時記号 (Accidentals)**」ページの設定に応じて、オルタードユニゾンは1本の符尾または分割された符尾のいずれかで表示されます。
- MIDI キーボードを使用してデューレーションより先にピッチを設定してタブ譜に和音を入力すると、和音のすべての音符が同じ弦に割り当てられます。このような場合、タブ譜では音符が隣り合わせに表示され、色は緑になります。これらの音符はあとから個別に選択して弦を独自に割り当てることができます。


関連リンク

- [「記譜オプション \(Notation Options\)」 ダイアログ \(767 ページ\)](#)
- [音符ツールボックス \(204 ページ\)](#)
- [音符パネル \(208 ページ\)](#)
- [キーボードパネル \(214 ページ\)](#)
- [フレットボードパネル \(216 ページ\)](#)
- [ドラムパッドパネル \(217 ページ\)](#)
- [音符の入力中の音域の選択 \(235 ページ\)](#)
- [キャレット \(227 ページ\)](#)
- [複数の譜表にキャレットを伸ばす \(231 ページ\)](#)
- [手動でのキャレットの移動 \(231 ページ\)](#)
- [オルタードユニゾン \(820 ページ\)](#)
- [既存の音符の上/下に音符を追加 \(269 ページ\)](#)
- [ピッチをデューレーションの前に指定して音符を入力する \(236 ページ\)](#)
- [音符に基づく記譜記号の入力設定を変更する \(222 ページ\)](#)

和音モード

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

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

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

補足

挿入モードと和音モードを同時に有効にすることはできません。

関連リンク

[挿入モード \(462 ページ\)](#)

[カーレット \(227 ページ\)](#)

[音符/アイテムのコピーと貼り付け \(468 ページ\)](#)

[音符のデュレーションの変更 \(270 ページ\)](#)

[付点音符の入力 \(239 ページ\)](#)

連符の入力




すべてのタイプの連符は連符のポップオーバーを使用して入力できます。4分音符を8分音符の3連符の開始位置に入力するなど、連符はどんなデュレーションの音符でも含めることができます。

補足

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

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

手順


- 記譜モードで、連符を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。
- 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を開始します。
 - [Shift]+[N]** を押します。
 - 音符ツールボックスで、「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」 をクリックします。
 - 譜表をダブルクリックします。
- 複数の譜表に同時に連符を入力する場合は、それらの譜表にカーレットを伸ばします。
- 以下のいずれかの操作を行なって連符のポップオーバーを開きます。
 - [:]** を押します。
 - 音符ツールボックスで「**連符 (Tuplets)**」 をクリックしたままにして、そのあと「**x:y**」 をクリックします。

キーボードを使って連符を入力すると、指定した連符として音符が自動的に入力されます。

5. 使用する連符の比率と拍の単位をポップオーバーに入力します。
たとえば 8 分音符の 3 連符を記入するには「**3:2e**」、16 分音符の 5 連符を記入するには「**5:4x**」と入力します。

補足

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


6. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
連符が入力されます。
7. 必要に応じて、選択した音符のデュレーションを変更します。
たとえば、8 分音符をもとに連符を入力しておいて、その連符内に 4 分音符を入力できます。
8. 任意のピッチで入力または再生します。
キーボードを使って連符を入力すると、指定した連符として音符が自動的に入力されます。
9. 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なってキャレットを進め、別の位置に同じ比率の連符を続けて入力します。
 - **[Space]** を押します。
 - キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルのツールバーで、「**キャレットを進める (Advance Caret)**」 をクリックします。
10. 以下のいずれかの操作を行なって、連符の入力を終了します。
 - 標準の音符入力に戻るには、**+** を押すか矢印キーでキャレットを移動します。
 - 音符の入力を完全に停止するには、**[Esc]** を押します。

結果

入力または再生したピッチは、連符としてキャレットの位置から入力されます。

連符を入力した直後に別のタイプの連符を入力するには、最初のタイプの連符を終了してから 2 つめのタイプを入力する必要があります。最初のタイプを終了しないと、2 つめのタイプが入れ子状の連符として入力されます。

ヒント

また、音符ツールボックスの「**連符 (Tuplets)**」 をクリックしたままにしてから使用する連符をクリックすることでも、連符を入力できます。



関連リンク

- [連符 \(1439 ページ\)](#)
- [入れ子状の連符 \(1439 ページ\)](#)
- [既存の音符を連符に変換する \(1441 ページ\)](#)
- [連符から標準の音符に変換する \(1441 ページ\)](#)
- [音符ツールボックス \(204 ページ\)](#)
- [音符パネル \(208 ページ\)](#)
- [記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)
- [キーボードパネル \(214 ページ\)](#)
- [フレットボードパネル \(216 ページ\)](#)
- [ドラムパッドパネル \(217 ページ\)](#)
- [キャレット \(227 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(232 ページ\)](#)
- [複数の譜表にキャレットを伸ばす \(231 ページ\)](#)
- [ピッチをデュレーションの前に指定して音符を入力する \(236 ページ\)](#)

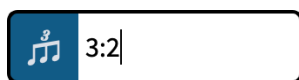
連符のポップオーバー

連符のポップオーバーでは、任意の音符のデュレーションに基づく任意の比率の連符を入力できます。以下の表は、さまざまなタイプの連符を入力するために連符のポップオーバーに入力できるエントリーの例です。

記譜モードでは、以下のいずれかの操作を行なって、音符入力中または音符選択中に連符のポップオーバーを開くことができます。

- **[:]** を押します。
- 音符ツールボックスで「**連符 (Tuplets)**」 をクリックしたままにして、そのあと「**x:y**」 をクリックします。
- 「**記譜 (Write)**」 > 「**連符を作成 (Create Tuplet)**」を選択します。

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



エントリーの例が入力された連符のポップオーバー



音符ツールボックスの「**連符 (Tuplets)**」ボタン

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

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

連符のタイプ

ポップオーバーエントリー

2つ分のスペースに3つの音符が配置された3連符	「 3 」、「 3:2 」、「 3/2 」、または「 3 2 」
4つ分のスペースに3つの音符が配置された3連符	「 3:4 」、「 3/4 」、または「 3 4 」
3つ分のスペースに4つの音符が配置された4連符	「 4:3 」、「 4/3 」、または「 4 3 」
2つ分のスペースに5つの音符が配置された5連符	「 5:2 」、「 5/2 」、または「 5 2 」
4つ分のスペースに5つの音符が配置された5連符	「 5:4 」、「 5/4 」、または「 5 4 」
4つ分のスペースに6つの音符が配置された6連符	「 6:4 」、「 6/4 」、または「 6 4 」
4つ分のスペースに7つの音符が配置された7連符	「 7:4 」、「 7/4 」、または「 7 4 」

連符のタイプ

ポップオーバーエントリー

8つ分のスペースに9つの音符が配置された9連符 「9:8」、「9/8」、または「9 8」

3つ分のスペースに2つの音符が配置された2連符複合拍子によく使用されます。 「2:3」、「2/3」、または「2 3」

6つ分のスペースに5つの音符が配置された5連符複合拍子によく使用されます。 「5:6」、「5/6」、または「5 6」

4つ分のスペースに5つの付点4分音符が配置された5連符 「5:4q.」、「5/4q.」、「5 4q.」、または「5:4-6.」

補足

数字を使用して拍の単位を指定する場合は、スペースまたはハイフンを使用して連符の比率と拍の単位を区切る必要があります。

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

補足

エントリーで拍の単位を指定しない限り、連符の全体のデュレーションはポップオーバーを開いたときに選択していた音価によって決まります。たとえば、4分音符が選択されている状態で3連符を入力すると、2つ分のスペースに3つの4分音符が配置された3連符が入力されます。

連符の拍の単位

連符の拍の単位

ポップオーバーエントリー

64分音符 「z」または「2」

32分音符 「y」または「3」

16分音符 「x」または「4」

8分音符 「e」または「5」

4分音符 「q」または「6」

2分音符 「h」または「7」

全音符 「w」または「8」

倍全音符 「2w」または「9」

付点 . (ピリオド)

関連リンク

[既存の音符を連符に変換する \(1441 ページ\)](#)

[音符/休符のデュレーションの選択 \(270 ページ\)](#)



既存の音符の上/下に音符を追加

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

前提条件

マウスを使用する場合は、マウスによる編集を有効にしておきます。

手順

1. 記譜モードで、音符を追加する音符を選択します。
 2. 以下のいずれかの操作を行なって音符ツールのポップオーバーを開きます。
 - **[Shift]+[I]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「音符ツール (Note Tools)」 をクリックします。
 3. 追加する音符の、選択した音符に対する音程を入力します。
たとえば、選択した音符のマイナーで3度下と4度上に音符を追加するには「-m3,4」と入力します。
 4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
-

結果

指定した音程に従い、選択した音符に音符が追加されます。

ヒント

また、**[Alt/Opt]** を押しながら選択した音符を上/下にドラッグすることで、既存の音符の上/下に音符を追加することもできます。

音符をドラッグすると、シャドウ符頭が移動先のピッチを示し、影響を受ける領域が強調表示され、その上にリズムグリッドが表示されます。

関連リンク

[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)

[和音の入力 \(262 ページ\)](#)

[音符ツールのポップオーバー \(498 ページ\)](#)

[リズムグリッド \(225 ページ\)](#)

[配置ツール \(466 ページ\)](#)

[マウスによる編集の有効化/無効化 \(221 ページ\)](#)

音符のデュレーション

Dorico Elements では、音符のデュレーションの変更を音符の入力時にも既存の音符に対しても行なえません。

関連リンク



[Dorico の音符と休符 \(22 ページ\)](#)

[音符と休符のグループ化 \(882 ページ\)](#)

音符/休符のデュレーションの選択

音符/休符のデュレーションは、音符入力中でも、既存の音符/休符に対してでも、異なるデュレーションを選択できます。

手順

1. 音符パネルに表示されていないデュレーションを選択するには、音符リストの上下にある「**すべての音符を表示/非表示 (Show/Hide All Notes)**」の展開矢印マークをクリックします。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、音符/休符のデュレーションを選択します。
 - 入力するデュレーションに対応する数字キーをコンピューターのキーボードで押します。
たとえば、4分音符の場合は **[6]** を押します。8分音符の場合は **[5]**、16分音符の場合は **[4]** のように、短いデュレーションを入力するには小さい数字を押します。2分音符の場合は **[7]** のように、長いデュレーションを入力するには大きい数字を押します。
 - 音符パネルで、入力するデュレーションをクリックします。
 - キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルのツールバーで、入力するデュレーションをクリックします。
3. 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なってデュレーションに付点を追加します。
 - 付点を1つ追加するには、**[.]** を押します。
 - 複数の付点を追加するには、**[Alt/Opt]+[.]** を押して付点の数を順に切り替えます。最大で4つの付点を指定できます。
 - 音符ツールボックスの「**付点音符 (Dotted Notes)**」 をクリックして、表示されている数の付点を追加します。
 - 音符ツールボックスの「**付点音符 (Dotted Notes)**」 をクリックしたままにすると、異なる数の付点を選択できるようになります。

補足

装飾音符に付点を追加することはできません。

関連リンク

- [音符ツールボックス \(204 ページ\)](#)
- [キーボードパネル \(214 ページ\)](#)
- [フレットボードパネル \(216 ページ\)](#)
- [ドラムパッドパネル \(217 ページ\)](#)
- [音符パネル \(208 ページ\)](#)
- [キャレット \(227 ページ\)](#)
- [Dorico のキーボードショートカット \(26 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(232 ページ\)](#)

音符のデュレーションの変更

音符は入力後にデュレーションの長さを変更できます。

手順

1. 記譜モードで、デュレーションを変更する音符を選択します。

補足

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

2. 以下のいずれかの操作を行なって、デュレーションを変更します。
 - 入力するデュレーションのキーボードショートカットを押します。たとえば、16分音符の場合は **[4]** を押します。
 - 音符パネルで、入力するデュレーションをクリックします。
 - キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルのツールバーで、入力するデュレーションをクリックします。
 - 音符を現在のリズムグリッドの間隔ずつ伸ばすには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
 - 音符を現在のリズムグリッドの間隔ずつ縮めるには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。
 - 音符の長さを2倍にするには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
 - 音符の長さを半分にするには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。
 - 音符を現在のリズムグリッドの間隔ずつ伸ばすには、「記譜 (Write)」 > 「デュレーションを編集 (Edit Duration)」 > 「グリッド値でデュレーションを延長 (Lengthen Duration by Grid Value)」を選択します。
 - 音符を現在のリズムグリッドの間隔ずつ縮めるには、「記譜 (Write)」 > 「デュレーションを編集 (Edit Duration)」 > 「グリッド値でデュレーションを短縮 (Shorten Duration by Grid Value)」を選択します。
 - 音符の長さを2倍にするには、「記譜 (Write)」 > 「デュレーションを編集 (Edit Duration)」 > 「音符のデュレーションを倍にする (Double Note Duration)」を選択します。
 - 音符の長さを半分にするには、「記譜 (Write)」 > 「デュレーションを編集 (Edit Duration)」 > 「音符のデュレーションを半分にする (Halve Note Duration)」を選択します。
 - 音符をその声部内の次の音符まで伸ばすには、「記譜 (Write)」 > 「デュレーションを編集 (Edit Duration)」 > 「次の音符まで延長 (Extend to Next Note)」を選択します。

補足

この操作は装飾音符には適用されません。

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

結果

選択した音符のデュレーションが変更されます。Dorico Elements は、新しいデュレーション、その位置で有効な拍子記号、小節内の音符の位置に応じて、自動的に音符を適切に記譜し、連桁で連結します。

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

ヒント

任意の長さごとに音符のデュレーションを延長/短縮するキーボードショートカットや音符を伸ばすキーボードショートカットを割り当てることができます。これらのキーボードショートカットは「**環境設定 (Preferences)**」にある「**キーボードショートカット (Key Commands)**」のページで、「**デュレーションを短縮 (Shorten duration by)**」、「**デュレーションを延長 (Lengthen duration by)**」、および「**まで延長 (Extend to)**」と検索することで見つけられます。

関連リンク

- [音符パネル \(208 ページ\)](#)
- [音符ツールボックス \(204 ページ\)](#)
- [キーボードパネル \(214 ページ\)](#)
- [フレットボードパネル \(216 ページ\)](#)
- [ドラムパッドパネル \(217 ページ\)](#)
- [リズムグリッド \(225 ページ\)](#)
- [「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(60 ページ\)](#)
- [挿入モード \(462 ページ\)](#)
- [和音モード \(265 ページ\)](#)
- [アイテムの長さの変更 \(441 ページ\)](#)
- [演奏される音符のデュレーションと記譜された音符のデュレーション \(704 ページ\)](#)
- [既存の音符の声部を変更する \(477 ページ\)](#)
- [音符と休符のグループ化 \(882 ページ\)](#)
- [拍の境界をまたぐタイを表示/非表示にする \(883 ページ\)](#)

音符をデュレーションで分割する

音符は、特定のデュレーション、現在のリズムグリッドの間隔、音符の始めからキャレット位置までのデュレーションのいずれかで分割できます。たとえば、長いタイのつながりを連続する 8 分音符に変換するなどできます。

手順

1. 記譜モードで、分割する音符を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した音符を分割します。
 - 現在のリズムグリッドの間隔で分割するには、**[Alt/Opt]+[U]** を押すか、「**記譜 (Write)**」 > 「**デュレーションを編集 (Edit Duration)**」 > 「**リズムグリッドの間隔で分割 (Split by Rhythmic Grid Resolution)**」を選択します。
 - 音符の始めからキャレット位置までのデュレーションで分割するには、キャレットを有効にして必要な譜表まで伸ばし、任意の位置にキャレットを移動して **[Alt/Opt]+[U]** を押します。
 - 特定のデュレーションで分割するには、「**記譜 (Write)**」 > 「**デュレーションを編集 (Edit Duration)**」 > 「**音符のデュレーションで分割 (Split by Note Duration)**」 > [音符のデュレーション]を選択します。

結果

選択した音符、またはキャレットがかかっている音符が、対応するデュレーションを持つ複数の短い音符に分割されます。選択したデュレーションの倍数が元の音符に正確に収まらない場合は、最後の音符が短くなります。

例



長い音符を含むフレーズ



8分音符に分割された符尾が上向きの音符

関連リンク

[リズムグリッド \(225 ページ\)](#)

[キャレット \(227 ページ\)](#)

[キャレットの有効化/無効化 \(230 ページ\)](#)

[手動でのキャレットの移動 \(231 ページ\)](#)

[複数の譜表にキャレットを伸ばす \(231 ページ\)](#)

[タイの削除 \(1405 ページ\)](#)

[タイのつながりの分割 \(1405 ページ\)](#)

音符/休符のデュレーションの強制

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

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

ヒント

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

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。


- 音符の入力を開始します。
- デュレーションを強制する音符を選択します。

ヒント

あとで音符をタイでつなぐ場合は、タイのつながりに入るすべての音符のデュレーションを強制することをおすすめします。

2. デュレーションを強制された休符を入力するには、以下のいずれかの操作を行なって休符の入力を開始します。

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

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

ヒント

タイのつながりを、全体のデュレーションが同じ単一の符頭として表示するには、まずそれらのデュレーションを縮めたあと、任意のデュレーションに変更する必要があります。

- 音符/休符の入力中に、任意の音符または休符を入力します。

結果

音符/休符の入力中に入力した音符は、小節内の位置に関係なく、その音価全体を持つ音符として記譜されます。あとから音符を移動しても、同じ記譜記号が維持されます。休符は明示的な休符として入力されます。小節線をまたぐ音符はタイでつながれた音符として記譜されます。

既存の音符/休符のデュレーションを強制すると、現在のデュレーションもしくは変更したあとのデュレーションを保持します。

ヒント

- デュレーションを強制して休符を入力すると、プロパティパネルの「音符と休符 (Notes and Rests)」グループにある「強制位置およびデュレーション (Force position and duration)」が自動的にオンになります。このプロパティを使用して休符のデュレーションと位置を強制することもできます。
- 音符入力を停止して再開する場合に「デュレーションを強制 (Force Duration)」の以前の状態を保持するかどうかは、「環境設定 (Preferences)」 > 「音符の入力と編集 (Note Input and Editing)」 > 「音符の入力 (Note Input)」で選択できます。
- さまざまな状況で音符をどのようにグループ化するかは、「記譜オプション (Notation Options)」の「音符のグループ化 (Note Grouping)」ページでプロジェクト全体の設定を行なえます。

例



6/8 のデフォルトの記譜



符尾が下向きの声部の音符を、デュレーションを強制して記譜したもの

関連リンク

- [暗黙の休符と明示的な休符 \(1303 ページ\)](#)
- [音符ツールボックス \(204 ページ\)](#)
- [音符パネル \(208 ページ\)](#)
- [キャレット \(227 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(232 ページ\)](#)
- [休符の入力 \(256 ページ\)](#)
- [タイの入力 \(258 ページ\)](#)
- [音符/休符のデュレーションの選択 \(270 ページ\)](#)
- [音符のデュレーションの変更 \(270 ページ\)](#)

- [「記譜オプション \(Notation Options\)」 ダイアログ \(767 ページ\)](#)
- [拍に従う連符グループ \(863 ページ\)](#)
- [音符と休符のグループ化 \(882 ページ\)](#)
- [拍の境界をまたぐタイを表示/非表示にする \(883 ページ\)](#)
- [拍子のカスタム連符グループを作成する \(884 ページ\)](#)
- [明示的な休符を暗黙の休符に変換する \(1305 ページ\)](#)
- [既存の音符の声部を変更する \(477 ページ\)](#)
- [タイのスタイルの変更 \(1398 ページ\)](#)

MIDI 録音

MIDI 録音は、MIDI デバイスでリアルタイムに音符を演奏することで Dorico Elements に音符を入力する方法です。この方法は、たとえばピッチや音符のデュレーションをあらかじめ計画するのではなく、楽譜を即興で作成したい場合に特に便利です。

Dorico Elements では、任意の MIDI デバイスを使用して MIDI ノートを記録できます。

対位法のピアノ譜などで、同じ位置の複数のパートを個々の声部に自動的に書き起こせます。MIDI 録音とクオンタイズの設定に応じて、スラー、トレモロ、トリル、ペダル線、連符、装飾音符を自動的に検出することもできます。

音符入力以外では、MIDI デバイスで演奏した音符に対して、最後に選択したインストゥルメントのサウンドが使用されます。最後に選択したインストゥルメントは、再生モードでは、最後にクリックしたトラックヘッダーです。記譜モードでは、アイテムの選択、音符入力の開始、または MIDI 録音を最後に行なったインストゥルメントの譜表です。音符入力中は、常に音符を録音しているインストゥルメントのサウンドが使用されます。

ヒント

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

MIDI デバイスで音符を演奏する際に、Dorico Elements は演奏された音符に対して正しい異名同音を生成するアルゴリズムを使用します。

関連リンク

- [MIDI 録音の最適化 \(279 ページ\)](#)
- [クオンタイズオプション \(96 ページ\)](#)
- [「MIDI インポートオプション \(MIDI Import Options\)」 ダイアログ \(88 ページ\)](#)
- [MIDI thru の有効化/無効化 \(225 ページ\)](#)

MIDI 録音を使用した音符の入力

MIDI デバイスのリアルタイムの演奏を録音することで音符を入力できます。音符の録音は、実音または移調音のどちらでもできます。

前提条件


- 使用する MIDI デバイスを接続しておきます。
- 「環境設定 (Preferences)」の「再生 (Play)」ページで、録音する楽譜に適したクオンタイズオプションと録音オプションを設定しておきます。
- 録音する楽譜の分量に対して十分な小節または空のスペースを入力しておきます。Dorico Elements は小節やスペースを自動的に追加しません。

- 録音中にクリックを再生するには、拍子記号を入力しておきます。拍子記号がない場合、または自由拍子の場合はクリックは鳴りません。
- 適切なピッチの入力設定を選択しておきます。

手順

1. 音符を録音する譜表トラックまたはインストゥルメントトラックで、録音を開始する位置の音符または休符を選択します。この操作は記譜モードおよび再生モードで行なえます。

補足

- 再生モードでは、休符は選択できません。つまり、少なくとも1つの音符がすでに含まれているインストゥルメントトラックにのみ録音できます。
 - 音符の入力中に MIDI を録音することもできますが、この場合、大譜表を使用するインストゥルメントの2つの譜表を使用することはできません。
2. 必要に応じて、譜表上の既存の音符を上書きすることなく音符を録音したい場合は、以下のいずれかの操作を行なって和音モードを有効にします。
 - **[Q]** を押します。
 - 音符ツールボックスの「**和音 (Chords)**」 をクリックします。
 3. 譜表上の特定の声部に録音したい場合は、記譜モードで **[Shift]+[N]** を押して音符の入力を開始したあと、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 録音する声部がすでに譜表上にある場合は、キャレットの横の音符記号が正しい声部を示すまで **[V]** を押します。
 - 録音する声部がまだ譜表上にない場合は、キャレットの横の音符記号が正しい声部を示すまで **[Shift]+[V]** を押します。
 4. **[Ctrl]/[command]+[R]** を押して録音を開始します。
録音中は再生ヘッドが赤で表示され、時間とともに移動します。初期設定では、再生ヘッドが選択したアイテムまたはキャレットの位置に到達するまでに1小節のカウントインがあります。
 5. 入力する音符を MIDI デバイスで演奏します。

補足

録音を停止するまで音符は表示されません。

6. **[Space]** 又は **[Enter]** または **[Ctrl]/[command]+[R]** を押して録音を停止します。

結果

MIDI デバイスで演奏した音符が選択した譜表に入力されます。

声部を指定しなかった場合、演奏した内容に応じて音符が声部に録音されます。たとえば、同一のリズムで演奏した音符は単一の声部に録音されます。異なるリズムで演奏した音符は個別の声部に録音されます (1つの譜表に対して最大2つの声部)。

「**和音 (Chords)**」をオンにした場合、演奏した音符は既存の音符を上書きすることなく、譜表上の最初の声部に統合されます。

記譜される音符のデュレーションはクオンタイズオプションに従いますが、演奏時のデュレーションは再生用に保持されます。

手順終了後の項目

- 演奏した音符が意図したとおりに記譜されない場合は、それらを再クオンタイズできます。
- 演奏時のデュレーションを再生用に保持したくない場合は、再生の上書きをリセットできます。

関連リンク

- [MIDI 録音の最適化 \(279 ページ\)](#)
- [MIDI thru の有効化/無効化 \(225 ページ\)](#)
- [ピッチの入力設定の変更 \(223 ページ\)](#)
- [小節、拍、小節線の入力方法 \(312 ページ\)](#)
- [拍子記号と弱起の入力方法 \(294 ページ\)](#)
- [既存の音符の声部を変更する \(477 ページ\)](#)
- [既存の音符を装飾音符に変換する \(1031 ページ\)](#)
- [再生の上書きのリセット \(706 ページ\)](#)
- [「環境設定 \(Preferences\)」 ダイアログ \(58 ページ\)](#)


演奏時に録音しなかった音符を取得する

再生中、MIDI キーボードで音符を演奏し、それらをスコアに記録することなく聴くことができます。非録音時の MIDI 入力データを記録すると、音符を明示的に録音していなくても、演奏した音符を取得してプロジェクトに入力できます。たとえば、アイデアを試すだけのつもりが、あとからそれらを保持することにした場合などです。

前提条件

再生を開始し、再生に合わせて MIDI デバイスで音符を演奏して、再生を停止しておきます。

手順

1. 記譜モードで、取得した音符を入力する位置にある、譜表上の音符または休符を選択します。
2. 譜表上の既存の音符を上書きすることなく取得した音符を入力したい場合は、**[Q]** を押して「和音 (Chords)」をオンにします。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、演奏した音符を取得します。
 - **[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[R]** を押します。
 - 「トランスポート (Transport)」ウィンドウで、「非録音時の MIDI 入力データを記録 (Retrospective Record)」  をクリックします。

結果

前回の再生中に MIDI デバイスで演奏したすべての音符が、選択した位置を開始点として選択した譜表に入力されます。初期設定では、これらの音符は譜表上の最初の声部に入力され、その声部の既存の音符は上書きされます。「和音 (Chords)」をオンにした場合、取得した音符は既存の音符を上書きすることなく、譜表上の最初の声部に統合されます。

補足

非録音時の MIDI 入力データの記録のバッファは再生を開始するたびに消去されるため、直前の再生より前に演奏した音符は取得できません。

関連リンク

- [楽譜の再生 \(553 ページ\)](#)
- [「トランスポート \(Transport\)」ウィンドウ \(569 ページ\)](#)

MIDI 録音のリピート

リピート小節線などの反復記号を含むフローに MIDI を録音すると、Dorico Elements はそれぞれのリピート中に演奏された音符を録音し、それらを同じ声部に統合します。

録音間で異なるリズムは、現在の拍子に従って記譜されます。

音符の再クオンタイズ

さまざまなクオンタイズオプションを使用して、音符を再クオンタイズできます。たとえば、MIDI の読み込みや MIDI デバイスを使用した音符の録音を行なったあとで、記譜されたリズムを変更する必要が生じた場合などに行ないます。これは、再生時における音符の演奏されるデュレーションには影響しません。

手順

1. 再クオンタイズする音符をすべて選択します。この操作は記譜モードおよび再生モードで行なえます。
2. 「編集 (Edit)」 > 「再クオンタイズ (Requantize)」を選択して「再クオンタイズ (Requantize)」ダイアログを開きます。
3. 必要に応じてクオンタイズオプションを変更します。
4. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

結果

選択したすべての音符の記譜されたデュレーションが、クオンタイズオプションに従って変更されます。これは、再生時の演奏されるデュレーションには影響しません。

関連リンク

[クオンタイズオプション \(96 ページ\)](#)

[再生の上書きのリセット \(706 ページ\)](#)

[音符/アイテムの選択 \(432 ページ\)](#)

クリック設定の変更

MIDI 録音中に常に使用されるメトロノームクリックのサウンド、音量、分割を変更できます。再生中は、メトロノームを有効にした場合のみクリックが鳴ります。

初期設定では、Dorico Elements はメトロノームクリックの拍を複合拍子でのみ分割し、メトロノームクリック音にはクリックを使用します。クリックの音は、各小節の最初の拍、2 拍め以降、分割された拍でそれぞれ異なります。

補足

- 拍子記号がない場合、または自由拍子の場合はクリックは鳴りません。
- クリックは DoricoBeep と呼ばれるトーンジェネレーターによって発音されます。クリックに使用するデバイスは、再生モードのテンポトラックを使用して変更できます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[P]** を押して「再生オプション (Playback Options)」を開きます。
2. カテゴリーリストの「**クリック (Click)**」をクリックします。
3. 「**メトロノームクリック (Metronome Click)**」セクションの「**拍の分割 (Beat subdivisions)**」で、以下のオプションをオンまたはオフにします。
 - **単純拍子で拍を分割 (Subdivide beats in simple time signatures)**
 - **複合拍子で拍を分割 (Subdivide beats in compound time signatures)**
4. 「**クリック音 (Click sound)**」で以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **クリック (Click)** (無音程)
 - **ビーブ (Beep)** (有音程)

- ウッドブロック (Wood Block)
5. 「ピッチとベロシティー (Pitch and velocity)」で、以下のタイプの拍について、「MIDI ピッチ (MIDI pitch)」または「ベロシティー (Velocity)」あるいはその両方の値を変更します。
 - 1 拍め (First beat)
 - 2 拍め以降 (Subsequent beats)
 - 拍の分割 (Beat subdivisions)
 6. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
-

結果

現在のプロジェクトのメトロノームクリックのサウンド、音量、分割の設定が変更されます。

関連リンク

[拍子記号のタイプ \(1414 ページ\)](#)

[拍子記号と弱起の入力方法 \(294 ページ\)](#)

[再生テンプレート \(572 ページ\)](#)

[楽譜の再生 \(553 ページ\)](#)

[テンポトラック \(545 ページ\)](#)

[クリックに使用するサウンドを変更する \(545 ページ\)](#)

[「再生オプション \(Playback Options\)」ダイアログ \(769 ページ\)](#)

カウントインの長さの変更

プロジェクトごとに、録音を開始する前のカウントインに使用するデフォルトの小節数を変更できます。初期設定では、カウントインは 1 小節です。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[P]** を押して「再生オプション (Playback Options)」を開きます。
 2. カテゴリリストの「クリック (Click)」をクリックします。
 3. 「カウントイン (Count-in)」セクションで、「カウントインの小節数 (Number of bars count-in)」の値を変更します。
 4. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
-

結果

現在のプロジェクトのカウントインのデフォルトデュレーションが変更されます。

MIDI 録音の最適化

録音に使用するオペレーティングシステムや MIDI デバイスによっては、録音した音符が意図したデュレーションで、または意図した位置に記譜されないことがあります。MIDI 録音に関する設定を最適化することで、よりよい結果を得られる場合があります。

- 「環境設定 (Preferences)」の「再生 (Play)」ページには、MIDI 録音に影響するオプションがあります。

MIDI デバイスのキーを押してから Dorico Elements が音符を記譜するまでの間にレイテンシーが生じる場合があるため、たとえば 4/4 の拍子記号で 4 分音符を録音するなど、クリックに対して単純なリズムを入力してレイテンシーを確認することをおすすめします。

その結果に応じて、各種設定を変更します。

- 16分音符が8分音符として記譜されるなど、音符が誤ったデュレーションで記譜される場合は、クオンタイズオプションを変更することをおすすめします。
- 入力した音符が記譜されない、あるいは誤って記譜されるなどの場合は、「**環境設定 (Preferences)**」 > 「**再生 (Play)**」 > 「**録音 (Recording)**」で検出された記譜を変更することをおすすめします。

補足

「**環境設定 (Preferences)**」と「**MIDI インポートオプション (MIDI Import Options)**」ダイアログの記譜設定はリンクされています。

- 音符が拍より前に記譜される場合は、レイテンシーの補正の値を大きくすることをおすすめします。
- 音符が拍より遅れて記譜される場合は、ドロップアウトを起こすことなく安定した再生を行なえる範囲内で、オーディオデバイスのバッファサイズをできるだけ小さくすることをおすすめします。

補足

Windows コンピューター内蔵のオーディオデバイスでは、リアルタイムで安定した入力を行なうための十分な低レイテンシーを実現できない場合があります。そのような場合は、ASIO 対応の外付け USB オーディオインターフェースを使用することをおすすめします。

関連リンク

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

[クオンタイズオプション \(96 ページ\)](#)

[「MIDI インポートオプション \(MIDI Import Options\)」ダイアログ \(88 ページ\)](#)

[既存の音符を装飾音符に変換する \(1031 ページ\)](#)

[クリックに使用するサウンドを変更する \(545 ページ\)](#)

[MIDI thru の有効化/無効化 \(225 ページ\)](#)

MIDI レイテンシーの補正の値を変更する

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

手順

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

結果

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

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

オーディオデバイスのバッファサイズの変更

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

補足

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

手順

1. 「編集 (Edit)」 > 「デバイス設定 (Device Setup)」を選択して「デバイス設定 (Device Setup)」ダイアログを開きます。
2. バッファサイズを変更するオーディオデバイスを「ASIO ドライバー (ASIO Driver)」メニューから選択します。
3. 「デバイスコントロールパネル (Device Control Panel)」をクリックして、選択したオーディオデバイスのデバイス設定ダイアログを開きます。
4. オーディオデバイスの設定ダイアログで、お使いのオペレーティングシステムに応じて以下のいずれかの操作を行ない、バッファサイズを変更します。
 - Windows の場合は、「オーディオバッファサイズ (Audio buffer size)」セクションでスライダーを別の位置にドラッグするか、「手動設定 (User definable)」をオンにして「設定バッファサイズ (Selected buffer size)」フィールドの値を変更します。
 - macOS の場合は「Buffer Size」メニューからサンプリングレートを選択します。
5. 「OK」(Windows)/「閉じる (Close)」(macOS) を押してオーディオデバイスの設定ダイアログを閉じます。
6. 「閉じる (Close)」をクリックして「デバイス設定 (Device Setup)」ダイアログを閉じます。

MIDI 録音/インポートでのサスティンペダルコントローラー設定の変更

MIDI 録音時や MIDI ファイルを開いたりインポートしたりするときに、サスティンペダルコントローラーがペダル線として解釈されるかどうかのデフォルト設定を変更できます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「環境設定 (Preferences)」を開きます。
2. カテゴリーリストの「再生 (Play)」をクリックします。
3. 「録音 (Recording)」サブセクションで「CC64 をペダル線として読み込む (Import CC64 as pedal lines)」をオン/オフにします。
4. 「CC64 をペダル線として読み込む (Import CC64 as pedal lines)」をオンにした場合は、必要に応じて「ペダル線を前の拍にスナップする (Snap pedal lines to previous beat)」をオン/オフにします。
5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

結果

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

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

補足

以下のオプションは「**MIDI インポートオプション (MIDI Import Options)**」ダイアログでも使用可能で、設定内容はこのダイアログと「**環境設定 (Preferences)**」でリンクされます。

関連リンク

[「MIDI インポートオプション \(MIDI Import Options\)」ダイアログ \(88 ページ\)](#)

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

MIDI 入力デバイスの有効化/無効化

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

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
 2. カテゴリリストの「**再生 (Play)**」をクリックします。
 3. 「**MIDI 入力デバイス (MIDI Input Devices)**」サブセクションで、各 MIDI 入力デバイスのチェックボックスをオン/オフにします。
 4. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
-

記譜記号の入力

さまざまな種類の記譜記号を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の音符や楽譜に追加することもできます。Dorico Elements における記譜記号とは、アーティキュレーション、スラー、強弱記号などのさまざまなアイテムを指す幅広い用語です。

Dorico Elements では、キーボードではポップオーバーを使用して、マウスではパネルを使用して、ほとんどの記譜記号を入力できます。

関連リンク

[ポップオーバー \(21 ページ\)](#)

アーティキュレーションの入力

音符の入力中にアーティキュレーションの付いた音符を入力したり、音符の入力後にアーティキュレーションを追加したりできます。

補足

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

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 音符の入力を開始します。
 - アーティキュレーションを追加する既存の音符を選択します。
2. アーティキュレーションの付いた音符を複数の譜表に同時に入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、入力するアーティキュレーションを選択します。
 - 入力するアーティキュレーションのキーボードショートカットを押します。
 - 音符パネルで、入力するアーティキュレーションをクリックします。
 - キーボードパネルツールバーで、入力するアーティキュレーションをクリックします。
4. 必要に応じて、音符の入力中は、選択したアーティキュレーションを使用して音符または和音を入力します。

結果

選択した音符に選択したアーティキュレーションが追加されます。アーティキュレーションは、符頭と連符の角括弧との間または符尾と連符の角括弧の間、つまり連符の角括弧または数や比率よりも音符の近くに配置されます。

音符の入力中は、アーティキュレーションをオフにするまで、入力するすべての音符に選択したアーティキュレーションが追加されます。

補足

アーティキュレーションには、同じ音符に追加できない組み合わせがあります。たとえば、スタカートマークとスタッカティッシモマークはどちらも音符を短く演奏することを指示するため、これらのアーティキュレーションは同じ音符に追加できません。

手順終了後の項目

一方の声部にスラーがあり、もう一方の声部にスタカートがある場合などに、個々のインストゥルメントに対して声部の個別再生を有効にして、異なる声部の異なるサウンドを同時に聴くことができます。

関連リンク

[アーティキュレーション \(826 ページ\)](#)

[音符の入力 \(232 ページ\)](#)

[音符パネル \(208 ページ\)](#)

[キーボードパネル \(214 ページ\)](#)

[アーティキュレーションのコピーと貼り付け \(827 ページ\)](#)

[複数の譜表にキャレットを伸ばす \(231 ページ\)](#)

[声部の個別再生の有効化 \(558 ページ\)](#)

アーティキュレーションのキーボードショートカット

音符パネルでアーティキュレーションをクリックするほかに、コンピューターのキーボードでキーボードショートカットを押すことでも、一般的なアーティキュレーションは入力できます。

キーボードで以下のキーボードショートカットを使って、アーティキュレーションを入力できます。

アーティキュレーションのタイプ	キーボードショートカット
アクセント: >	[@]
マルカート: ^	[:]
強勢: `	^
無強勢: ´	[*]
スタッカート: ~	[[]]
テヌート: -	[[]]
スタッカティッシモ: '、'、または'	[{}]
テヌートスタッカート: ~	[}]

スラーの入力

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

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 音符の入力を開始します。
- スラーを追加する音符を選択します。

ヒント

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


2. 音符の入力中に、複数の譜表に音符や記譜記号を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。

3. 以下のいずれかの操作を行なって、スラーを入力します。

- **[S]** を押します。
- 音符パネルで「スラー (Slur)」  をクリックします。
- キーボードパネルのツールバーで、「スラー (Slur)」  をクリックします。

補足

既存の音符にスラーを追加した場合はここで終わります。

4. 音符の入力中は、使用する音符を入力します。
入力する音符間に休符が含まれていたとしても、スラーは自動的に延びていきます。
5. 音符の入力中に以下のいずれかの操作を行ない、現在選択している音符でスラーを終了させます。
 - **[Shift]+[S]** を押します。
 - キーボードパネルのツールバーで、「スラー (Slur)」  をクリックします。


結果

音符の入力中は、スラーはキャレットの位置からではなく、キャレットが伸びているすべての譜表上の現在選択している音符から始まります。音符を入力するとスラーが自動的に延長され、現在選択している音符で終了します。

既存の音符にスラーを追加すると、選択した音符がスラーでつながれます。たとえば、1つのインストゥルメントに属する2つの音符と別のインストゥルメントに属する2つの音符を選択した場合、選択したそれぞれの譜表上に音符をつなぐ2つのスラーが入力されます。同じインストゥルメントに属する異なる譜表上の音符を選択すると、譜表をまたぐスラーが入力されます。

スラーは、選択範囲内の音符の符尾の方向に従い、音符の上または下に配置されます。

ヒント

何も選択していない場合、音符パネルまたはキーボードパネルのツールバーで「スラー (Slur)」  を選択し、クリックアンドドラッグで任意の長さのスラーを描くこともできます。

手順終了後の項目

- 一方の声部にスラーがあり、もう一方の声部にスタッカートがある場合などに、個々のインストゥルメントに対して声部の個別再生を有効にして、異なる声部の異なるサウンドを同時に聴くことができます。
- 破線やS字型で表示するなど、個々のスラーのスタイルとカーブ方向を変更できます。

関連リンク

- [音符パネル \(208 ページ\)](#)
- [キーボードパネル \(214 ページ\)](#)
- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)
- [スラー \(1314 ページ\)](#)
- [入れ子状のスラーを入力する \(1327 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(232 ページ\)](#)
- [複数の譜表にキャレットを伸ばす \(231 ページ\)](#)
- [再生時のスラー \(1339 ページ\)](#)
- [声部の個別再生の有効化 \(558 ページ\)](#)
- [譜表および声部をまたぐスラー \(1326 ページ\)](#)
- [スラーのカーブ方向を変更する \(1325 ページ\)](#)
- [スラーのスタイルの変更 \(1321 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの位置の移動 \(472 ページ\)](#)
- [アイテムの長さの変更 \(441 ページ\)](#)

フィンガリングの入力

フィンガリングのポップオーバーを使用して、既存の音符にフィンガリングを入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の音符に追加することもできます。



補足

- 複数の位置にある音符に同時にフィンガリングを追加することはできません。また、入力できるフィンガリングの数は、その位置にある音符の数と同じです。たとえば、3つの音符を含む和音の位

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

- 複数の声部の音符を選択した場合、フィンガリングは一番上の声部にのみ入力されます。
- 替え指のフィンガリングには2つの数字が含まれていますが、これらは1つのフィンガリングと見なされるため、1つの音符に追加できます。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 音符の入力を開始します。
 - フィンガリングを追加する単一の譜表に含まれる既存の音符を選択します。
和音のすべての音符にフィンガリングを追加するには、和音のすべての音符を選択します。
2. 必要に応じて、音符の入力中に音符を1つ以上入力します。
3. 以下のいずれかの操作を行なってフィンガリングのポップオーバーを開きます。
 - **[Shift]+[F]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「フィンガリング (Fingerings)」 をクリックします。
4. フレット楽器のフィンガリングを入力する場合、必要に応じて以下のいずれかの方法で手を変更します。
 - 右手に切り替えるには、**[↓]** を押します。
 - 左手に切り替えるには、**[↑]** を押します。ポップオーバーのアイコンが更新され、現在の手が表示されます。



右手のフィンガリングを入力中のフィンガリングのポップオーバー



左手のフィンガリングを入力中のフィンガリングのポップオーバー

5. 使用するフィンガリングをポップオーバーに入力します。
例:
 - 第3指から第2指への替え指を指定するには「**3-2**」と入力します。
 - 和音を指定するには「**1,3,5**」と入力します。
 - バルブ式金管楽器で最初の2つのバルブを押さえることを示すには、「**12**」と入力します。
 - 右手の親指のフィンガリングは「**p**」、左手の親指のフィンガリングは「**t**」と入力します。
 - シフト指示付きのフィンガリングは「**2/**」と入力します。
6. 既存の音符にフィンガリングを追加する場合、以下のいずれかの操作を行なってポップオーバーを移動します。
 - ポップオーバーを現在の声部の次の音符/和音に進めるには、**[Space]** を押します。
 - ポップオーバーを現在の声部の前の音符/和音に戻すには、**[Shift]+[Space]** を押します。
 - ポップオーバーを現在の声部の次の小節にある最初の音符/和音に進めるには、**[Tab]** を押します。
 - ポップオーバーを現在の声部の前の小節にある最初の音符/和音に戻すには、**[Shift]+[Tab]** を押します。

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

7. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

選択した音符にフィンガリングが入力されます (音符の入力中も可)。キャレットが表示された声部、または最初に選択した声部内の音符間をポップオーバーが移動します。

関連リンク

[フィンガリング \(997 ページ\)](#)

[替え指のフィンガリングの位置の変更 \(999 ページ\)](#)

[バルブ式金管楽器のフィンガリング \(1016 ページ\)](#)



[フィンガリングの削除 \(1005 ページ\)](#)

[コードダイアグラムのフィンガリングの表示/非表示を切り替える \(924 ページ\)](#)

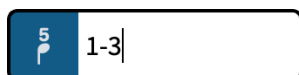
フィンガリングのポップオーバー

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

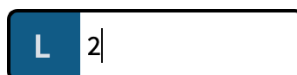
記譜モードでは、音符の選択時またはキャレットの有効時に以下のいずれかの操作を行なって、フィンガリングのポップオーバーを開くことができます。

- **[Shift]+[F]** を押します。
- 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「フィンガリング (Fingerings)」 をクリックします。
- 「記譜 (Write)」 > 「フィンガリングを作成 (Create Fingerings)」を選択します。

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



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



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



記譜ツールボックスの「フィンガリング (Fingering)」ボタン



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

フレット楽器以外

フィンガリングのタイプ	ポップオーバーエントリーの例
個々の音符用の単一のフィンガリング (金管楽器のバルブ番号やトロンボーンのスライドポジションを含む)	「1」、「2」、「3」など
バルブ式金管楽器	12
和音の各音符用の単一のフィンガリング 鍵盤楽器の場合、音符を演奏する指に応じて Dorico Elements が適切な番号を自動的に指示します。初期設定は以下のとおりです。	1,3,5
	<ul style="list-style-type: none"> • 上段の譜表は右手 • 下段の譜表は左手
左手のフィンガリング (フレット楽器以外)	「L2」、「G2」、「S5」、「I2」、または「H2」
右手のフィンガリング (フレット楽器以外)	「R5」、「D5」、または「M5」
親指の指示記号 (フレット楽器以外)	T
個々の音符に対する複数のフィンガリング (モルデントやターンなどの装飾音に使用)	2343
複数の音符に対する単一のフィンガリング: 隣接する2つの音符に同じフィンガリング番号を入力します。 たとえば、鍵盤楽器では親指で2つの鍵盤を同時に押すことがあります。	1,1
代替フィンガリング	2(3)
編者注によるフィンガリング	[4]
替え指	1-3
フィンガリングのシフト指示 (弦楽器)	2/

フレット楽器

フィンガリングのタイプ	ポップオーバーエントリーの例
左手のフィンガリング	「0」、「1」、「2」、「3」、「4」、「5」
左手の親指	t

フィンガリングのタイプ	ポップオーバーエントリーの例
右手のフィンガリング	「1」、 「2」、 「3」、 「4」、 「5」 「p」、 「i」、 「m」、 「a」、 「e」
右手の親指	「p」、 「t」、 または 「1」
右手の小指	「e」、 「x」、 「c」、 「o」、 または 「5」

これらのリストにはすべてのエントリーが含まれているわけではなく、ほかにも多くのフィンガリングがあります。このリストは、さまざまなタイプのフィンガリングを入力するためにエントリーをどのように構成するかを示すことを目的としています。

補足

初期設定では、替え指はすぐ隣に表示されますが、据え置きデュレーションを変更することで替え指の位置を変更できます。

関連リンク

[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)

[フィンガリング \(997 ページ\)](#)

[替え指のフィンガリングの位置の変更 \(999 ページ\)](#)

[バルブ式金管楽器のフィンガリング \(1016 ページ\)](#)

[コードダイアグラムのフィンガリングの表示/非表示を切り替える \(924 ページ\)](#)

調号の入力方法

調号は、調号のポップオーバーを使用してキーボードで入力することも、「調号、調性システム、臨時記号 (Key Signatures, Tonality Systems, and Accidentals)」パネルを使用してマウスで入力することもできます。



関連リンク

[調号 \(1046 ページ\)](#)

調号のポップオーバー

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

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

- **[Shift]+[K]** を押します。
- 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」  をクリックし、「調号 (Key Signatures)」  をクリックします。
- 既存の調号を選択して **[Return]** を押します。
- 「記譜 (Write)」 > 「調号を作成 (Create Key Signature)」 を選択します。

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



エントリーの例が入力された調号のポップオーバー



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

調号のタイプ

オープンキーの調号または無調の調号

メジャーキー (大文字)

マイナーキー (小文字)

シャープの数

補足

このように多くのシャープを入力する場合はメジャーキーと見なされます。

フラットの数

補足

このように多くのフラットを入力する場合はメジャーキーと見なされます。

ポップオーバーエントリー

「open」または「atonal」

「C」、「D」、「G#」、「Ab」など

「g」、「d」、「f#」、「bb」など

「3s」、「2#」など

「4f」、「5b」など

このリストにはすべてのエントリーが含まれているわけではなく、他にも多くの調号を入力できます。このリストは、さまざまなタイプの調号を入力するためにエントリーをどのように構成するかを示すことを目的としています。

関連リンク



[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)

[調号 \(1046 ページ\)](#)

[調号のタイプ \(1048 ページ\)](#)

調号、調性システム、臨時記号パネル

「調号、調性システム、臨時記号 (Key Signatures, Tonality Systems, and Accidentals)」パネルでは、一般的な調号の作成と入力を行なえます。これは記譜モードの右ゾーンに配置されています。

- 記譜ツールボックスで「パネル (Panels)」をクリックしたあとに、「調号、調性システム、臨時記号 (Key Signatures, Tonality Systems, and Accidentals)」をクリックすることで、「調号、調性システム、臨時記号」パネルの表示/非表示を切り替えられます。

[Ctrl]/[command]+[9] を押して右ゾーンの表示/非表示を切り替えることもできます。

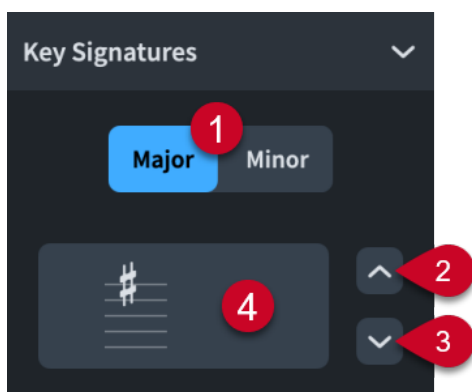
「調号、調性システム、臨時記号 (Key Signatures, Tonality Systems, and Accidentals)」パネルには以下のセクションがあります。

フローで使用 (Used in This Flow)

フローで現在使用されているすべての調号が表示されます。

調号 (Key Signatures)

調号を作成できます。



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

1 長調 (Major)/短調 (Minor)

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

2 シャープ増/フラット減 (More Sharps/Fewer Flats)

クリックするたびに調号にシャープの臨時記号が1つ追加されるか、調号からフラットの臨時記号が1つ削除されます。

3 シャープ減/フラット増 (Fewer Sharps/More Flats)

クリックするたびに調号からシャープの臨時記号が1つ削除されるか、調号にフラットの臨時記号が1つ追加されます。

4 調号の入力

調号が譜表上でどのように見えるかが表示されます。このボタンをクリックすると、表示されている調号が入力されます。プロジェクト内でなにも選択されていない場合は、調号はマウスポインターに読み込まれます。

臨時記号 (Accidentals)

現在選択している調性システムで使用できるすべての臨時記号が表示されます。

関連リンク

[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)

[調号 \(1046 ページ\)](#)

[調性システム \(1055 ページ\)](#)

ポップオーバーを使った調号の入力



調号のポップオーバーを使用して調号を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。調号を特定の譜表だけに入力することもできます。

補足

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

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 音符の入力を開始します。
 - 調号を入力する位置にあるアイテムを選択します。特定の譜表に調号を入力するには、それらの譜表だけに属するアイテムを選択します。

2. 音符の入力中に、複数の譜表に音符や記譜記号を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
3. 以下のいずれかの操作を行なって調号のポップオーバーを開きます。
 - **[Shift]+[K]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「調号 (Key Signatures)」 をクリックします。
4. 使用する調号をポップオーバーに入力します。
 - メジャーキーの場合は、大文字または対応するシャープ/フラットの数を入力します。たとえば、G メジャーなら「**G**」または「**1s**」です。
 - マイナーキーの場合は小文字を入力します。たとえば、G マイナーなら「**g**」です。
 - 無調の調号は「**open**」と入力します。
5. 以下のいずれかの操作を行なって、調号を入力してポップオーバーを閉じます。
 - すべての譜表に調号を入力するには、**[Return]** を押します。
 - 選択した譜表またはキャレットが伸びている譜表にのみ調号を入力するには、**[Alt/Opt]+[Return]** を押します。

結果

音符の入力中、小節の途中であっても、キャレットの位置に調号が入力されます。

楽譜に調号を追加する場合、最初に選択したアイテムの位置に追加されます。既存の調号を選択した場合、その調号が新しい調号に直接置き換わります。

その後ろに入力した音符は、次の調号またはフローの終わりのいずれか早い方の位置まで、入力した調号に従います。MIDI キーボードを使用して音符を入力した場合、調号に基づいて臨時記号が表示されます。

A マイナーやオープンキーの調号など、臨時記号が表示されない調号はガイドで表示されます。

補足

単一の譜表の個別の調号は、移調楽器用ではありません。移調楽器の場合、音符および調号の移調は自動的に行なわれます。

関連リンク

- [調号のポップオーバー \(289 ページ\)](#)
- [MIDI 入力中の臨時記号の選択 \(255 ページ\)](#)
- [調号 \(1046 ページ\)](#)
- [複数の譜表にキャレットを伸ばす \(231 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの位置の移動 \(472 ページ\)](#)
- [移調楽器 \(138 ページ\)](#)
- [レイアウトの移調音/実音の設定 \(185 ページ\)](#)
- [音符の書き換え \(484 ページ\)](#)
- [個々の音符のピッチの変更 \(479 ページ\)](#)
- [選択範囲の移調 \(480 ページ\)](#)
- [音符をスケールにマッピング \(496 ページ\)](#)
- [ガイド \(461 ページ\)](#)



パネルを使った調号の入力

「調号、調性システム、臨時記号 (Key Signatures, Tonality Systems, and Accidentals)」パネルを使用して調号を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。調号を特定の譜表だけに入力することもできます。

補足

- 以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。
- 移調レイアウトの移調楽器には適切な調号が自動的に表示されるため、移調楽器に別の調号を入力する必要はありません。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 音符の入力を開始します。
 - 調号を入力する位置にあるアイテムを選択します。特定の譜表に調号を入力するには、それらの譜表だけに属するアイテムを選択します。
2. 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックしたあとに、「**調号、調性システム、臨時記号 (Key Signatures, Tonality Systems, and Accidentals)**」をクリックして、調号、調性システム、臨時記号パネルを表示します。
3. 使用する調号を現在のフローでまだ使用していない場合は、調号、調性システム、臨時記号パネルの「**調号 (Key Signatures)**」エディターを使用して入力する調号を作成します。
4. 以下のいずれかの操作を行なって、必要な調号を入力します。
 - すべての譜表に調号を入力するには、「調号、調性システム、臨時記号 (Key Signatures, Tonality Systems, and Accidentals)」パネルで入力する調号をクリックします。
 - 選択した譜表またはキャレットがアクティブな譜表にのみ調号を入力するには、調号、調性システム、臨時記号パネルで、**[Alt/Opt]** を押しながらその調号をクリックします。

結果

音符の入力中、小節の途中であっても、キャレットの位置に調号が入力されます。

楽譜に調号を追加する場合、最初に選択したアイテムの位置に追加されます。既存の調号を選択した場合、その調号が新しい調号に直接置き換わります。

その後ろに入力した音符は、次の調号またはフローの終わりのいずれか早い方の位置まで、入力した調号に従います。MIDI キーボードを使用して音符を入力した場合、調号に基づいて臨時記号が表記されます。

A マイナーやオープンキーの調号など、臨時記号が表示されない調号はガイドで表示されます。

補足

単一の譜表の個別の調号は、移調楽器用ではありません。移調楽器の場合、音符および調号の移調は自動的に行なわれます。

関連リンク

- [記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)
- [調号、調性システム、臨時記号パネル \(290 ページ\)](#)
- [調号 \(1046 ページ\)](#)
- [MIDI 入力中の臨時記号の選択 \(255 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの位置の移動 \(472 ページ\)](#)
- [マウス入力の設定の変更 \(220 ページ\)](#)
- [移調楽器 \(138 ページ\)](#)
- [レイアウトの移調音/実音の設定 \(185 ページ\)](#)
- [音符の書き換え \(484 ページ\)](#)
- [個々の音符のピッチの変更 \(479 ページ\)](#)
- [選択範囲の移調 \(480 ページ\)](#)

[音符をスケールにマッピング \(496 ページ\)](#)
[ガイド \(461 ページ\)](#)

拍子記号と弱起の入力方法

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

補足

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

関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(58 ページ\)](#)
[拍子記号 \(1413 ページ\)](#)
[拍子記号のタイプ \(1414 ページ\)](#)

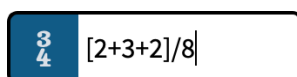
拍子記号のポップオーバー

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

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

- **[Shift]+[M]** を押します。
- 記譜ツールボックスで「**ポップオーバー (Popovers)**」 をクリックし、「**拍子記号 (拍子) (Time Signatures (Meter))**」 をクリックします。
- 既存の拍子記号を選択して **[Return]** を押します。
- 「**記譜 (Write)**」 > 「**拍子記号を作成 (Create Time Signature)**」を選択します。

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



エントリーの例が入力された拍子記号のポップオーバー



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

拍子記号

拍子記号のタイプ

単純拍子の拍子記号

たとえば 2/2 (1 小節に 2 つの 2 分音符)、2/4 (1 小節に 2 つの 4 分音符)、6/8 (1 小節に 6 つの 8 分音符)、3/4、5/4 など

ポップオーバーエントリー

「2/2」、「2/4」、「6/8」、「3/4」、「5/4」など

拍子記号のタイプ	ポップオーバーエントリー
6/8+3/4 などの交互拍子の拍子記号	6/8 + 3/4 補足 プラス記号の両側にスペースを入れる必要があります。
コモンタイム (4/4 に相当)	c
カットコモンタイム (2/2 に相当)	「cutc」、「cut」、または「c」
X で表示された自由拍子の拍子記号	「X」または「x」
表示のない自由拍子の拍子記号	open 補足 自由拍子の位置に拍子記号ガイドが表示されません。
明示的な拍グループを使用した混合拍子の拍子記号	「3+2+2/8」、「3+2/4」など
拍のグループを指定するが拍子記号には表示しない	[2+3+2]/8 たとえば、7/8 の拍子記号が表示されますが、連符は 8 分音符 2+3+2 に分割されます。
異なる拍子間の区切りを表わす破線の小節線が各小節に表示された結合拍子の拍子記号	2/4 6/8
各小節に破線の小節線は表示されていない結合拍子の拍子記号	2/4:6/8
さまざまなスタイル (括弧、スラッシュ、等号、ダッシュ) を使用した入れ替え可能な拍子の拍子記号	「2/4 (6/8)」、「2/4 / 6/8」、「2/4 = 6/8」、または「2/4 - 6/8」 補足 スラッシュ、等号、ダッシュの両側および開始括弧の前にはスペースを入れる必要があります。

弱起 (アウフタクト)

弱起付きの拍子記号の例	ポップオーバーエントリー
4 分音符の弱起が付いた 4/4 の拍子記号	4/4,1

弱起付きの拍子記号の例	ポップオーバーエントリー
付点4分音符の弱起が付いた4/4の拍子記号	4/4,1.5
16分音符の弱起が付いた4/4の拍子記号	4/4,0.25
符点8分音符1つ分の弱起が付いた3/4の拍子記号	3/4,0.75
8分音符2つ分の弱起が付いた6/8の拍子記号	6/8,2
4分音符の弱起が付いた2/2の拍子記号	2/2,0.5

ヒント

コンマのあとの数字は、拍子記号の分母で指定されたリズム単位の分数/倍数を示します。たとえば、1は4/4の4分音符、または6/8の8分音符を示します。



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

関連リンク

- [記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)
- [拍子記号 \(1413 ページ\)](#)
- [拍子記号のタイプ \(1414 ページ\)](#)
- [拍子記号のスタイル \(1421 ページ\)](#)
- [ポップオーバーを使った拍子記号の入力 \(298 ページ\)](#)
- [ポップオーバーを使った弱起\(アフタクト\)の入力 \(300 ページ\)](#)
- [拍子のカスタム連桁グループを作成する \(884 ページ\)](#)
- [入れ替え可能な拍子の拍子記号を終了する \(1428 ページ\)](#)

拍子記号 (拍子) パネル

拍子記号 (拍子) パネルでは、さまざまな拍子記号を入力できます。このパネルの「**拍子記号を作成 (Create Time Signature)**」セクションでは、珍しい拍子記号を作成できます。これは記譜モードの右ゾーンに配置されています。

- 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックしたあとに、「**拍子記号 (拍子) (Time Signatures (Meter))**」をクリックすることで、拍子記号 (拍子) パネルの表示/非表示を切り替えられます。

[Ctrl]/[command]+[9] を押して右ゾーンの表示/非表示を切り替えることもできます。

拍子記号 (拍子) パネルには以下のセクションがあります。

フローで使用 (Used in This Flow)

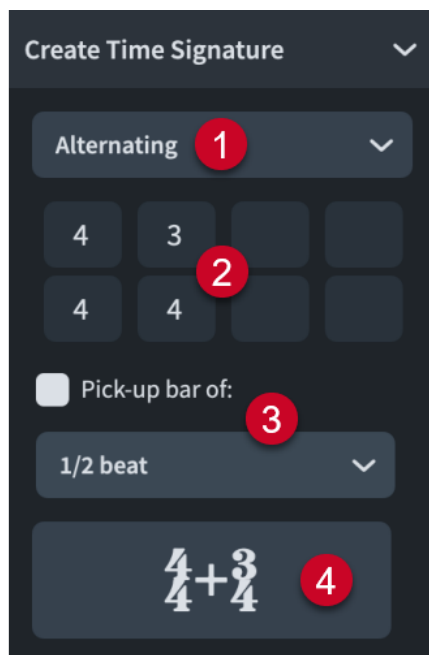
現在のフローで既に使用されている拍子記号が表示されます。

一般 (Common)

4/4、3/4、6/8、7/8 などの一般的な拍子記号が表示されます。

拍子記号を作成 (Create Time Signature)

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



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

1 拍子記号のタイプメニュー

以下のいずれかの拍子記号タイプを選択できます。

- 標準拍子 (Regular)
- 混合拍子 (Additive)
- 入れ替え可能な拍子 (Interchangeable)
- 結合拍子 (Aggregate)
- 交互拍子 (Alternating)

2 拍子記号スペース

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

3 アウフタクトの拍数 (Pick-up bar of)

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

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

- 半拍 (1/2 beat)
- 1 拍 (1 beat)
- 2 拍 (2 beats)
- 3 拍 (3 beats)

4 拍子記号の入力ボタン

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

関連リンク

[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)

[拍子記号 \(1413 ページ\)](#)

[拍子記号のタイプ \(1414 ページ\)](#)

[拍子記号のスタイル \(1421 ページ\)](#)

[パネルを使った拍子記号の入力 \(299 ページ\)](#)

[パネルを使った弱起 \(アウフタクト\) の入力 \(302 ページ\)](#)




ポップオーバーを使った拍子記号の入力

拍子記号のポップオーバーを使用して拍子記号を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。拍子記号を特定の譜表だけに入力することもできます。

補足

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

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 音符の入力を開始します。
 - 拍子記号を入力する位置にあるアイテムを選択します。特定の譜表に拍子記号を入力するには、それらの譜表だけに属するアイテムを選択します。
2. 音符の入力中に、複数の譜表に音符や記譜記号を入力する場合は、それらの譜表にキュレットを伸ばします。
3. 新しい拍子記号の影響を受ける領域の終わりに、必要に応じて拍が自動的に追加されるようにするには、以下のいずれかの操作を行なって挿入モードを有効にします。
 - **[I]** を押します。
 - 音符ツールボックスの「挿入 (Insert)」 をクリックします。
4. 以下のいずれかの操作を行なって拍子記号のポップオーバーを開きます。
 - **[Shift]+[M]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「拍子記号 (拍子) (Time Signatures (Meter))」 をクリックします。
5. 使用する拍子記号をポップオーバーに入力します。

たとえば、4/4 の拍子記号を入力するには「**4/4**」と入力し、カスタム拍グループを使った 7/8 の拍子記号を入力するには「**[2+2+3]/8**」と入力します。
6. 以下のいずれかの操作を行なって、拍子記号を入力してポップオーバーを閉じます。
 - すべての譜表に拍子記号を入力するには、**[Return]** を押します。
 - 選択した譜表またはキュレットが伸びている譜表にのみ拍子記号を入力するには、**[Alt/Opt]+[Return]** を押します。

結果

音符の入力中は、小節の途中であっても、キュレットの位置に拍子記号が入力されます。

楽譜に拍子記号を追加する場合、最初に選択したアイテムの位置に追加されます。既存の拍子記号を選択した場合、その拍子記号が新しい拍子記号に直接置き換わります。

後続のすべての小節は、次の拍子記号またはフローの終わりのいずれか早い方の位置まで、入力した拍子記号に従います。Dorico Elements によって必要に応じて小節が自動的に入力および移動されるため、後続の楽譜の小節は正しくなります。ただし、自由拍子では、小節線の入力と拍の追加を手動で行なう必要があります。

入れ替え可能な拍子の拍子記号に指定されている拍子記号を入力すると、その入れ替え可能な拍子の拍子記号を終了するまで自動的にすべて非表示になります。

関連リンク

- [拍子記号のポップオーバー \(294 ページ\)](#)
- [複数の譜表にキャレットを伸ばす \(231 ページ\)](#)
- [拍子記号 \(1413 ページ\)](#)
- [弱起 \(アウフタクト\) \(1417 ページ\)](#)
- [拍子記号のスタイル \(1421 ページ\)](#)
- [入れ替え可能な拍子の拍子記号の区切り文字のスタイルを個別に変更する \(1424 ページ\)](#)
- [ポップオーバーを使った弱起 \(アウフタクト\) の入力 \(300 ページ\)](#)
- [ポップオーバーを使った小節線の入力 \(317 ページ\)](#)
- [ポップオーバーを使った小節/拍の入力 \(315 ページ\)](#)
- [挿入モード \(462 ページ\)](#)
- [入れ替え可能な拍子の拍子記号を終了する \(1428 ページ\)](#)
- [リズム上の位置 \(23 ページ\)](#)
- [音符と休符のグループ化 \(882 ページ\)](#)




パネルを使った拍子記号の入力

拍子記号 (拍子) パネルを使用して拍子記号を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。拍子記号を特定の譜表だけに入力することもできます。

補足

- 以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。
- 挿入モードがオンになっていない限り、新しい拍子記号に応じて小節を埋めるための拍が影響を受ける領域の終わりに自動的に追加されることはありません。

手順

- 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 音符の入力を開始します。
 - 拍子記号を入力する位置にあるアイテムを選択します。特定の譜表に拍子記号を入力するには、それらの譜表だけに属するアイテムを選択します。
- 新しい拍子記号の影響を受ける領域の終わりに、必要に応じて拍が自動的に追加されるようにするには、以下のいずれかの操作を行なって挿入モードを有効にします。
 - [I]** を押します。
 - 音符ツールボックスの「**挿入 (Insert)**」 をクリックします。
- 記譜ツールボックスで、「**パネル (Panels)**」 をクリックしたあとに、「**拍子記号 (拍子) (Time Signatures (Meter))**」 をクリックして拍子記号 (拍子) パネルを表示します。
- 「**フローで使用 (Used in This Flow)**」セクションまたは「**一般 (Common)**」セクションで利用できない拍子記号を入力する場合は、「**拍子記号を作成 (Create Time Signature)**」セクションのメニューから入力する拍子記号の種類を選択します。
- 必要に応じて、使用する拍子記号を所定のスペースに入力します。
- 以下のいずれかの操作を行なって、必要な拍子記号を入力します。
 - すべての譜表に拍子記号を入力するには、拍子記号 (拍子) パネルでその拍子記号をクリックします。
 - 選択した譜表またはキャレットがアクティブな譜表にのみ拍子記号を入力するには、拍子記号 (拍子) パネルで **[Alt/Opt]** を押しながらその拍子記号をクリックします。

結果

音符の入力中は、小節の途中でであっても、キャレットの位置に拍子記号が入力されます。

楽譜に拍子記号を追加する場合、最初を選択したアイテムの位置に追加されます。既存の拍子記号を選択した場合、その拍子記号が新しい拍子記号に直接置き換わります。

後続のすべての小節は、次の拍子記号またはフローの終わりのいずれか早い方の位置まで、入力した拍子記号に従います。Dorico Elements によって必要に応じて小節が自動的に入力および移動されるため、後続の楽譜の小節は正しくなります。ただし、自由拍子では、小節線の入力と拍の追加を手動で行なう必要があります。

入れ替え可能な拍子の拍子記号に指定されている拍子記号を入力すると、その入れ替え可能な拍子の拍子記号を終了するまで自動的にすべて非表示になります。

関連リンク

- [記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)
- [拍子記号 \(拍子\) パネル \(296 ページ\)](#)
- [マウス入力の設定の変更 \(220 ページ\)](#)
- [拍子記号 \(1413 ページ\)](#)
- [弱起 \(アウフタクト\) \(1417 ページ\)](#)
- [拍子記号のスタイル \(1421 ページ\)](#)
- [入れ替え可能な拍子の拍子記号の区切り文字のスタイルを個別に変更する \(1424 ページ\)](#)
- [パネルを使った弱起 \(アウフタクト\) の入力 \(302 ページ\)](#)
- [パネルを使った小節線の入力 \(318 ページ\)](#)
- [ポップオーバーを使った小節/拍の入力 \(315 ページ\)](#)
- [挿入モード \(462 ページ\)](#)
- [入れ替え可能な拍子の拍子記号を終了する \(1428 ページ\)](#)
- [リズム上の位置 \(23 ページ\)](#)
- [音符と休符のグループ化 \(882 ページ\)](#)

ポップオーバーを使った弱起 (アウフタクト) の入力



拍子記号のポップオーバーを使用して、弱起 (アウフタクト) を拍子記号の一部として入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。弱起付きの拍子記号を特定の譜表だけに入力することもできます。

補足

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

手順

- 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 音符の入力を開始します。
 - 弱起を入力する位置にあるアイテムを選択します。特定の譜表に弱起を入力するには、それらの譜表だけに属するアイテムを選択します。
- 音符の入力中に、複数の譜表に音符や記譜記号を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
- 弱起の影響を受ける領域の終わりに、必要に応じて拍が自動的に追加されるようにするには、以下のいずれかの操作を行なって挿入モードを有効にします。
 - [I]** を押します。
 - 音符ツールボックスの「挿入 (Insert)」**[I]** をクリックします。
- 以下のいずれかの操作を行なって拍子記号のポップオーバーを開きます。

- **[Shift]+[M]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「拍子記号 (拍子) (Time Signatures (Meter))」 をクリックします。
5. 使用する拍子記号と弱起 (アウフタクト) の数をポップオーバーに入力します。
- 例:
- 符点 8 分音符 1 つ分の上拍が付いた 3/4 の拍子記号には「**3/4,0.75**」。
 - 4 分音符 1 つ分の上拍が付いた 4/4 の拍子記号には「**4/4,1**」。
 - 8 分音符 2 つ分の弱起が付いた 6/8 の拍子記号には「**6/8,2**」。
- コンマのあとの数字は、拍子記号の分母で指定されたリズム単位の倍数を示します。
6. 以下のいずれかの操作を行なって、弱起 (アウフタクト) を入力してポップオーバーを閉じます。
- すべての譜表に弱起 (アウフタクト) を入力するには、**[Return]** を押します。
 - 選択した譜表またはキュレットが伸びている譜表にのみ弱起 (アウフタクト) を入力するには、**[Alt/Opt]+[Return]** を押します。

結果

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

楽譜に弱起を追加する場合、最初に選択したアイテムの位置に指定した拍子記号の一部として弱起が追加されます。既存の拍子記号を選択した場合、その拍子記号が新しい弱起付きの拍子記号に直接置き換わります。

後続のすべての小節は、次の拍子記号またはフローの終わりのいずれか早い方の位置まで、入力した拍子記号に従います。Dorico Elements によって必要に応じて小節が自動的に入力および移動されるため、後続の楽譜の小節は正しくなります。ただし、自由拍子では、小節線の入力と拍の追加を手動で行なう必要があります。

入れ替え可能な拍子の拍子記号に指定されている拍子記号を入力すると、その入れ替え可能な拍子の拍子記号を終了するまで自動的にすべて非表示になります。

補足

- 既存の音符に弱起付きの拍子記号を追加した場合、Dorico Elements はその開始位置に自動的に拍を挿入しません。フローの開始位置に弱起を追加すると、そのフローは最初の完全小節からではなく、弱起から開始されます。開始位置に拍を挿入して、既存の音符を後ろにずらすことができます。
- 挿入モードの範囲を「現在の小節のグローバル調整 (Global Adjustment of Current Bar)」に設定すると、フロー内の最初の小節の音符/休符を削除することで弱起 (アウフタクト) の作成や削除を行なえます。また、これによりアウフタクトで始まるフローの最後の小節を短くすることもできます。

関連リンク

[拍子記号のポップオーバー \(294 ページ\)](#)

[弱起 \(アウフタクト\) \(1417 ページ\)](#)

[アウフタクトまたは不規則小節として部分小節を定義する \(1418 ページ\)](#)

[複数の譜表にキュレットを伸ばす \(231 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った拍子記号の入力 \(298 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った小節/拍の入力 \(315 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った小節線の入力 \(317 ページ\)](#)

[リズム上の位置 \(23 ページ\)](#)

[挿入モードでの音符の挿入 \(246 ページ\)](#)

[挿入モード \(462 ページ\)](#)

[挿入モードの範囲 \(463 ページ\)](#)

[入れ替え可能な拍子の拍子記号を終了する \(1428 ページ\)](#)




パネルを使った弱起 (アウフタクト) の入力

拍子記号 (拍子) パネルを使用して、弱起 (アウフタクト) を拍子記号の一部として入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。拍子記号を特定の譜表だけに入力することもできます。

補足

- 以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。
- 挿入モードがオンになっていない限り、新しい拍子記号に応じて小節を埋めるための拍が影響を受ける領域の終わりに自動的に追加されることはありません。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 音符の入力を開始します。
 - 弱起を入力する位置にあるアイテムを選択します。特定の譜表に弱起を入力するには、それらの譜表だけに属するアイテムを選択します。
2. 弱起の影響を受ける領域の終わりに、必要に応じて拍が自動的に追加されるようにするには、以下のいずれかの操作を行なって挿入モードを有効にします。
 - **[I]** を押します。
 - 音符ツールボックスの「**挿入 (Insert)**」 をクリックします。
3. 記譜ツールボックスで、「**パネル (Panels)**」 をクリックしたあとに、「**拍子記号 (拍子) (Time Signatures (Meter))**」 をクリックして拍子記号 (拍子) パネルを表示します。
4. 「**拍子記号を作成 (Create Time Signature)**」セクションで、使用する拍子記号の種類をメニューから選択します。
5. 使用する拍子記号を所定のスペースに入力します。
6. 「**アウフタクトの拍数 (Pick-up bar of)**」をオンにして以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **半拍 (1/2 beat)**
 - **1 拍 (1 beat)**
 - **2 拍 (2 beats)**
 - **3 拍 (3 beats)**

補足

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

7. 以下のいずれかの操作を行なって、弱起 (アウフタクト) を入力します。
 - すべての譜表に弱起 (アウフタクト) を入力するには、「**拍子記号を作成 (Create Time Signature)**」セクションで、入力した拍子記号のボタンをクリックします。
 - 選択した譜表またはキャレットがアクティブな譜表にのみ弱起 (アウフタクト) を入力するには、「**拍子記号を作成 (Create Time Signature)**」セクションで、**[Alt/Opt]** を押しながら入力した拍子記号のボタンをクリックします。

結果

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

楽譜に弱起を追加する場合、最初に選択したアイテムの位置に指定した拍子記号の一部として弱起が追加されます。既存の拍子記号を選択した場合、その拍子記号が新しい弱起付きの拍子記号に直接置き換わります。

後続のすべての小節は、次の拍子記号またはフローの終わりのいずれか早い方の位置まで、入力した拍子記号に従います。Dorico Elements によって必要に応じて小節が自動的に入力および移動されるため、後続の楽譜の小節は正しくなります。ただし、自由拍子では、小節線の入力と拍の追加を手動で行なう必要があります。

入れ替え可能な拍子の拍子記号に指定されている拍子記号を入力すると、その入れ替え可能な拍子の拍子記号を終了するまで自動的にすべて非表示になります。

補足

- 既存の音符に弱起付きの拍子記号を追加した場合、Dorico Elements はその開始位置に自動的に拍を挿入しません。フローの開始位置に弱起を追加すると、そのフローは最初の完全小節からではなく、弱起から開始されます。開始位置に拍を挿入して、既存の音符を後ろにずらすことができます。
- 挿入モードの範囲を「**現在の小節のグローバル調整 (Global Adjustment of Current Bar)**」に設定すると、フロー内の最初の小節の音符/休符を削除することで弱起 (アウフタクト) の作成や削除を行なえます。また、これによりアウフタクトで始まるフローの最後の小節を短くすることもできます。

関連リンク

[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)

[拍子記号 \(拍子\) パネル \(296 ページ\)](#)

[弱起 \(アウフタクト\) \(1417 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った弱起 \(アウフタクト\) の入力 \(300 ページ\)](#)

[アウフタクトまたは不規則小節として部分小節を定義する \(1418 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った小節/拍の入力 \(315 ページ\)](#)

[パネルを使った小節線の入力 \(318 ページ\)](#)

[リズム上の位置 \(23 ページ\)](#)

[挿入モードでの音符の挿入 \(246 ページ\)](#)

[挿入モード \(462 ページ\)](#)

[挿入モードの範囲 \(463 ページ\)](#)

[入れ替え可能な拍子の拍子記号を終了する \(1428 ページ\)](#)

[マウス入力の設定の変更 \(220 ページ\)](#)

テンポ記号の入力方法

テンポ記号はテンポのポップオーバーを使用してキーボードで入力するか、テンポパネルを使用してマウスで入力するか、テンポエディターで入力できます。テキストによる指示とメトロノームマークのいずれか、またはその2つを組み合わせたテンポ記号を入力できます。

テンポのポップオーバーとテンポパネルを使用してテンポの等式を入力することもできます。

関連リンク

[テンポ記号 \(1367 ページ\)](#)



[テンポエディター \(723 ページ\)](#)

テンポのポップオーバー

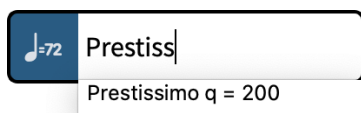
以下の表は、テンポ記号、テンポの等式、およびスウィング再生用のリズムフィールドを入力するためにテンポのポップオーバーに入力できるエントリーの例です。

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

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

- **[Shift]+[T]** を押します。
- 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「テンポ (Tempo)」 をクリックします。
- 既存のテンポ記号を選択して **[Return]** を押します。
- 「記譜 (Write)」 > 「テンポを作成 (Create Tempo)」を選択します。

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



記譜ツールボックスの「テンポ (Tempo)」ボタン

エントリーの例が入力されたテンポのポップオーバー

テンポ記号

テンポ記号の例	ポップオーバーエントリー
Adagio	Adagio
Presto ♩ = 176	「Presto q = 176」または「Presto q=176」
Largo (♩ = 52)	「Largo (q = 52)」または「Largo (q=52)」
♩ = 96-112	「q = 96-112」、「q=96-112」、「6 = 96-112」、または「6=96-112」
♩ = 84	「q. = 84」、「q.=84」、「6. = 84」、または「6.=84」
♩ = 60	「h = 60」、「h=60」、「7 = 60」、または「7=60」
♩ = 120	「e = 120」、「e=120」、「5 = 120」、または「5=120」
rit.	rit.
ritardando	ritardando
rit. と延長線 (プロパティの上書き)	rit....

テンポ記号の例	ポップオーバーエントリー
accel.	accel.
accelerando	accelerando
accel. と延長線 (プロパティの上書き)	accel....
più	più
meno	meno
ルバート	Rubato
Faster, with energy	Faster, with energy

このリストにはすべてのエントリーが含まれているわけではなく、ほかにも多くのメトロノームマークやテンポ記号があり、自由にテンポを入力できます。このリストは、さまざまなタイプのテンポ記号とメトロノームマークを入力するためにエントリーをどのように構成するかを示すことを目的としています。

補足

- テンポのポップオーバーでは大文字と小文字が区別されます。テンポ記号を大文字で始めるには、ポップオーバーに大文字を入力する必要があります。
- 非表示のテンポ記号を入力するには、「(q=96)」のようにポップオーバーエントリーを括弧でくくります。

メトロノームマークの拍の単位

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

テンポの等式

テンポの等式の例	ポップオーバーエントリー
♪ = ♩	「e = e.」 または 「e=e.」
♪ = ♪	「q = e」 または 「q=e」
♪ = ♩	「q. = h」 または 「q.=h」

このリストにはすべてのエントリーが含まれているわけではなく、ほかにも使用できるすべての拍の単位を使った多くのテンポの等式があります。このリストは、さまざまなテンポの等式を入力するためにエントリーをどのように構成するかを示すことを目的としています。

補足

現在のテンポの等式は、連符のデュレーションに対応していません。これは将来のバージョンでサポートされる予定です。

スウィング再生用のリズムフィール

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

関連リンク

- [記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)
- [テンポ記号 \(1367 ページ\)](#)
- [テンポ記号のタイプ \(1368 ページ\)](#)
- [テンポ記号の表示/非表示 \(1372 ページ\)](#)

- [段階的テンポ変更のスタイルを個別に変更する \(1379 ページ\)](#)
- [メトロノームマークの順番の変更 \(1377 ページ\)](#)
- [スウィング再生 \(565 ページ\)](#)
- [特定のセクション/インストゥルメントにスウィング再生を適用する \(567 ページ\)](#)

テンポパネル

テンポパネルには、Dorico Elements で使用できるさまざまなテンポ記号があり、各セクションにまとめられています。これは記譜モードの右ゾーンに配置されています。

- 記譜ツールボックスで「パネル (Panels)」をクリックしたあとに、「テンポ (Tempo)」をクリックすることで、テンポパネルの表示/非表示を切り替えられます。

[Ctrl]/[command]+[9] を押して右ゾーンの表示/非表示を切り替えることもできます。

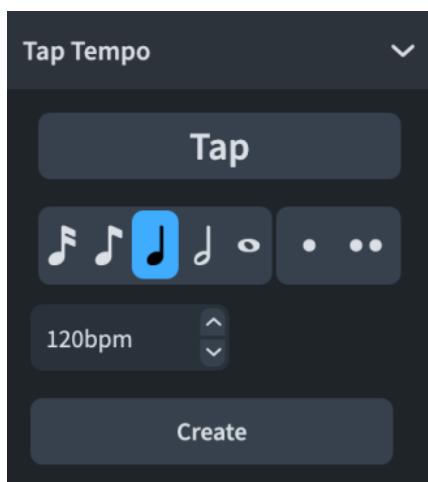
フローで使用 (Used in This Flow)

テンポのポップオーバーを使用して追加したカスタムテンポ記号を含め、フローですでに使用されているテンポ記号が表示されます。

タップテンポ入力 (Tap Tempo)

「タップ」ボタンをクリックして設定する速度に基づいて固定テンポ変更を作成できます。初期設定では、テキストのないメトロノームマークとして表示されます。メトロノームマークの値は、常に最も近い整数に丸められます。

用意されたオプションを使用して、入力するテンポのベースにする拍の単位を設定できます。



固定テンポ変更 (Absolute Tempo Change)

イタリア語のテンポ指示とメトロノームマークの両方を持つさまざまなテンポが表示されます。個々のテンポ記号に対してメトロノームマークを表示するかどうかはあとから選択できます。

一番上のスライダーを調節すると、リストに表示する範囲を変更できます。



段階的テンポ変更 (Gradual Tempo Change)

rallentando や accelerando など、指定した時間範囲におけるテンポの変更を示すテンポ記号が表示されます。

段階的テンポ変更には修飾語句を追加できます。使用できる修飾語句はこのセクションの一番上に表示されます。

相対テンポ変更 (Relative Tempo Change)

mosso (変動、動きのある) など、前のテンポに対する相対的なテンポの変更を示すテンポ記号が表示されます。相対テンポ変更には、poco meno mosso (今までより少し遅く) のように、変化の度合いを表わす修飾語句が付く場合もあり、これにはメトロノームマークによる指定はありません。

相対テンポ変更には修飾語句を追加できます。使用できる修飾語句はこのセクションの一番上に表示されます。

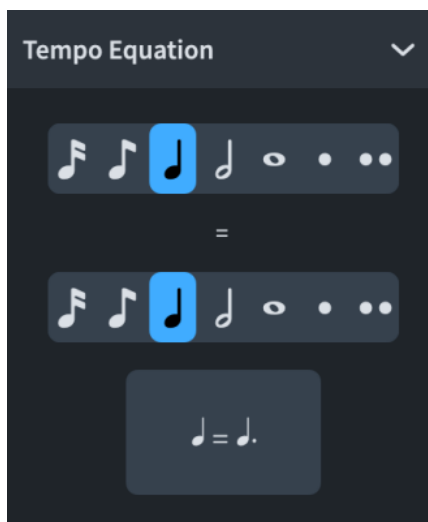
個々のテンポ記号に対して、前のメトロノームマークに対する割合の形でメトロノームマークの相対的な変化を設定できます。

テンポをリセット (Reset Tempo)

A tempo のように前のテンポに戻したり、Tempo primo のようにあらかじめ指定されたテンポに戻したりする指示を出すテンポ記号が表示されます。

テンポの等式 (Tempo Equation)

16 分音符から全音符までの拍の単位と最大 2 個の付点を使用して、テンポの等式を入力できます。



関連リンク

[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)

[テンポ記号 \(1367 ページ\)](#)



[テンポ記号のタイプ \(1368 ページ\)](#)

[メトロノームマークの値の変更 \(1374 ページ\)](#)

ポップオーバーを使ったテンポ記号の入力

テンポのポップオーバーを使用してテンポ記号を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

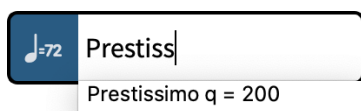
手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 音符の入力を開始します。
 - テンポ記号を入力する位置にあるアイテムを選択します。デュレーションにまたがる段階的テンポ変更を入力するには、必要なデュレーションにまたがるアイテムを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なってテンポのポップオーバーを開きます。
 - **[Shift]+[T]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「テンポ (Tempo)」 をクリックします。
3. 使用するテンポをポップオーバーに入力します。

たとえば、「**q=72**」または「**Allegretto**」と入力します。

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

非表示のテンポ記号を入力するには、「**(q=96)**」のようにエントリーを括弧でくくります。



補足

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

ハイフンを手動で追加して音節の区切り方を制御するなど、既存の段階的テンポ変更のテキストを変更できます。

4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

音符の入力中は、キャレットの位置にテンポ記号が入力されます。rallentando などの段階的テンポ変更は、4分音符のデフォルトデュレーションでキャレットの位置に入力されます。段階的テンポ変更は音符を入力しても延長されません。

楽譜にテンポ記号を追加する場合、最初に選択したアイテムの位置に追加されます。段階的テンポ変更は選択したアイテムのデュレーションと同じ長さになります。

補足

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

手順終了後の項目

段階的テンポ変更の長さは変更できます。

関連リンク

- [テンポ記号 \(1367 ページ\)](#)
- [テンポトラック \(545 ページ\)](#)
- [テンポエディター \(723 ページ\)](#)
- [段階的テンポ変更 \(1378 ページ\)](#)
- [メトロノームマーク \(1373 ページ\)](#)
- [テンポの等式 \(1382 ページ\)](#)
- [アイテムの長さの変更 \(441 ページ\)](#)
- [テンポ記号の表示/非表示 \(1372 ページ\)](#)
- [テンポのテキストの変更 \(1370 ページ\)](#)
- [段階的テンポ変更のスタイルを個別に変更する \(1379 ページ\)](#)
- [メトロノームマークの順番の変更 \(1377 ページ\)](#)
- [楽譜の再生 \(553 ページ\)](#)
- [テンポモードの変更 \(556 ページ\)](#)



パネルを使ったテンポ記号の入力

テンポパネルを使用してテンポ記号を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

補足

- 以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。
- パネルを使用してメトロノームマークに小数点以下を指定することはできません。小数点以下を指定するには、ポップオーバーを使用するか、既存のテンポ記号のメトロノームマークの値を変更します。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 音符の入力を開始します。
 - テンポ記号を入力する位置にあるアイテムを選択します。デュレーションにまたがる段階的テンポ変更を入力するには、必要なデュレーションにまたがるアイテムを選択します。
2. 記譜ツールボックスで「パネル (Panels)」をクリックしたあとに、「テンポ (Tempo)」をクリックして、テンポパネルを表示します。
3. テンポパネルで、入力するテンポ記号をクリックします。

ヒント

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

4. 必要に応じて、用意されたオプションから修飾語句を選択します。

補足

修飾語句は「**段階的テンポ変更 (Gradual Tempo Change)**」または「**相対テンポ変更 (Relative Tempo Change)**」にのみ追加できます。

結果

音符の入力中は、キャレットの位置にテンポ記号が入力されます。rallentando などの段階的テンポ変更は、4分音符のデフォルトデュレーションでキャレットの位置に入力されます。段階的テンポ変更は音符を入力しても延長されません。

楽譜にテンポ記号を追加する場合、最初に選択したアイテムの位置に追加されます。段階的テンポ変更は選択したアイテムのデュレーションと同じ長さになります。

手順終了後の項目

段階的テンポ変更の長さは変更できます。

関連リンク

- [記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)
- [マウス入力の設定の変更 \(220 ページ\)](#)
- [テンポ記号 \(1367 ページ\)](#)
- [段階的テンポ変更 \(1378 ページ\)](#)
- [メトロノームマーク \(1373 ページ\)](#)
- [テンポの等式 \(1382 ページ\)](#)
- [メトロノームマークの値の変更 \(1374 ページ\)](#)
- [段階的テンポ変更のスタイルを個別に変更する \(1379 ページ\)](#)
- [メトロノームマークの順番の変更 \(1377 ページ\)](#)
- [楽譜の再生 \(553 ページ\)](#)
- [テンポモードの変更 \(556 ページ\)](#)

小節、拍、小節線の入力方法

小節と小節線は、小節と小節線のポップオーバーを使用してキーボードで入力することも、小節と小節線パネルのオプションを使用してマウスで入力することもできます。小節と小節線のポップオーバーでは拍も入力できます。また、小節と拍はシステムトラックを使用して入力することもできます。

Dorico Elements では楽譜を入力すると必要に応じて自動的に小節が作成されるため、通常、小節を作成する必要はありません。ただし、既存の楽譜をコピーしたり配置したりする場合などに、あらかじめ小節を追加できます。

関連リンク

[小節 \(832 ページ\)](#)

[小節線 \(837 ページ\)](#)

[システムトラック \(436 ページ\)](#)

[特定の声部に小節休符を入力する \(257 ページ\)](#)

[再生時の反復 \(562 ページ\)](#)

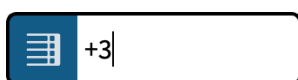
小節と小節線のポップオーバー

以下の表は、小節や拍の追加や削除、またはさまざまな小節線の入力を行なうために小節と小節線のポップオーバーに入力できるエンタリーの例です。

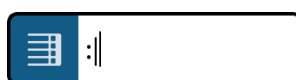
記譜モードでは、アイテムの選択時またはキャレットの有効時に以下のいずれかの操作を行なって、小節や小節線のポップオーバーを開くことができます。

- **[Shift]+[B]** を押します。
- 記譜ツールボックスで「**ポップオーバー (Popovers)**」 をクリックし、「**小節と小節線 (Bars and Barlines)**」 をクリックします。
- 「**記譜 (Write)**」 > 「**小節または小節線を作成 (Create Bar or Barline)**」を選択します。

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



小節を入力するためのエンタリーの例が入力された小節と小節線のポップオーバー



小節線のエンタリーの例が入力された小節と小節線のポップオーバー



記譜ツールボックスの「**小節と小節線 (Bars and Barlines)**」ボタン

小節

アクションの例	ポップオーバーエンタリー
2 小節を追加	「2」または「+2」
14 小節を追加	「14」または「+14」
1 小節を削除	-1
6 小節を削除	-6
小節休符を追加	rest

アクションの例

ポップオーバーエントリー

フローの終了位置にある空白の小節を削除

trim

このリストにはすべてのエントリーが含まれているわけではなく、ポップオーバーを使用して任意の数の小節を追加または削除できます。このリストは、小節の追加と削除、および小節休符の追加を行なうエントリーをどのように構成するかを示すことを目的としています。

拍

拍の数に続いて、拍の単位に対応する数字 (8 分音符の場合は「5」) または文字 (2 分音符の場合は「h」) を入力することで追加/削除する拍の数を指定できます。拍の数と拍の単位の両方で数字を使用する場合は、数字の間にスペースまたはハイフンを入力する必要があります。4 分の 3 拍は 3/4 のように、拍子記号の形式で指定することもできます。

アクションの例

ポップオーバーエントリー

全音符拍を 1 つ追加

「1w」、「1-8」、「1 8」、または「4/4」

4 分音符拍を 2 つ追加

「2q」、「2-6」、「2 6」、または「2/4」

8 分音符拍を 4 つ追加

「4e」、「4-5」、「4 5」、「4/8」、または「2/4」

4 分音符拍を 2 つ削除

「-2q」、「-2-6」、「-2 6」、または「-2/4」

フローの終了位置にある空白の拍を削除

trim

このリストにはすべてのエントリーが含まれているわけではなく、ポップオーバーを使用して任意の数の拍を入力または削除できます。このリストは、拍の入力と削除を行なうエントリーをどのように構成するかを示すことを目的としています。

拍の単位

ポップオーバーエントリー

64 分音符

「z」または「2」

32 分音符

「y」または「3」

16 分音符

「x」または「4」

8 分音符

「e」または「5」

4 分音符

「q」または「6」

2 分音符

「h」または「7」

全音符

「w」または「8」

倍全音符

「2w」または「9」

拍の単位	ポップオーバーエントリー
付点	.(ピリオド)

小節線

小節線のタイプ	ポップオーバーエントリー
標準 (縦線)	「 」, 「single」、または「normal」
複縦線	「 」 または 「double」
終止線	「 】」 または 「final」
反復開始線	「 :」 または 「start」
反復終了線	「: 」 または 「end」
反復終了/反復開始線	「: :」、 「: :」、 「end-start」、 または 「endstart」

関連リンク

[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)

[特定の声部に小節休符を入力する \(257 ページ\)](#)

[小節 \(832 ページ\)](#)



[小節線 \(837 ページ\)](#)

[小節/拍の削除 \(832 ページ\)](#)

[再生時の反復 \(562 ページ\)](#)

小節と小節線パネル

小節と小節線パネルでは、小節、小節休符、およびさまざまなタイプの小節線を入力できます。これは記譜モードの右ゾーンに配置されています。

- 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」  をクリックしたあとに、「**小節と小節線 (Bars and Barlines)**」  をクリックすることで、小節と小節線パネルの表示/非表示を切り替えられます。
[Ctrl]/[command]+[9] を押して右ゾーンの表示/非表示を切り替えることもできます。

小節と小節線パネルには以下のセクションがあります。

小節を挿入 (Insert Bars)

挿入する小節の数と挿入する位置 (フローの終了など) を指定できます。

小節休符を挿入 (Insert Bar Rest)

小節休符を挿入できます。

小節線を引く (Create Barline)

挿入できるさまざまな小節線が含まれています。

関連リンク

[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)

[再生時の反復 \(562 ページ\)](#)

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)



ポップオーバーを使った小節/拍の入力

小節と小節線のポップオーバーを使用して小節や拍を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することも挿入することもできます。たとえば、自由拍子でカデンツァを延長するなどです。

前提条件

小節を入力するには、拍子記号を入力しておきます。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 音符の入力を開始します。
 - 小節/拍を追加するリズム上の位置にあるアイテムを選択します。特定の譜表に小節/拍を追加するには、それらの譜表だけに属するアイテムを選択します。
2. 音符の入力中に、複数の譜表に音符や記譜記号を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
3. 以下のいずれかの操作を行なって小節と小節線のポップオーバーを開きます。
 - **[Shift]+[B]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「小節と小節線 (Bars and Barlines)」 をクリックします。
4. 入力する小節/拍の数を入力します。
たとえば、「2」を入力して小節を2つ追加し、「2q」を入力して4分音符を2つ入力できます。
5. 以下のいずれかの操作を行なって、小節/拍を入力してポップオーバーを閉じます。
 - すべての譜表に小節/拍を入力するには、**[Return]** を押します。
 - 選択した譜表またはキャレットが伸びている譜表にのみ小節/拍を入力するには、**[Alt/Opt]+[Return]** を押します。

結果

指定した数の小節/拍が入力されます。

音符の入力中は、キャレットが伸びているすべての譜表のキャレットの位置から小節/拍が入力されます。小節の入力中にキャレットが小節の途中にある場合は、作成される最後の小節に正しい数の拍が含まれるように十分な拍が追加されます。

既存の楽譜に小節/拍を追加した場合は、選択した小節線の後ろ、または拍子記号などの選択したその他のアイテムの前に追加されます。

ヒント

- 小節は、音符の入力中に音符のデューレーションを選択し (4/4 拍子で全音符など)、**[Space]** を繰り返し押し続けて追加することもできます。
- 「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、「フローの終了位置に小節を追加 (Add Bar at End of Flow)」にキーボードショートカットを割り当てることができます。

関連リンク

[小節と小節線のポップオーバー \(312 ページ\)](#)

[小節 \(832 ページ\)](#)

[複数の譜表にキャレットを伸ばす \(231 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った拍子記号の入力 \(298 ページ\)](#)

[拍子記号のタイプ \(1414 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(60 ページ\)](#)



パネルを使った小節の入力

小節と小節線パネルを使用して小節を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に挿入することもできます。

前提条件

拍子記号を入力しておきます。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 音符の入力を開始します。
 - 後ろに新しい小節を入力する位置にある小節線を選択します。
 - 前に新しい小節を入力する位置にある小節線を選択します。
2. 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックし、「**小節と小節線 (Bars and Barlines)**」をクリックして小節と小節線パネルを表示します。
3. 小節と小節線パネルの「**小節を挿入 (Insert Bars)**」セクションで、数値フィールドの数値を変更して入力する小節数を変更します。
4. 小節を入力する位置を以下のオプションから選択します。
 - 「**フローの開始 (Start of Flow)**」: フローの開始位置に小節が入力されます。
 - 「**選択の開始 (Start of Selection)**」: 選択した音符または休符の位置から小節が入力されます。
 - 「**フローの終了 (End of Flow)**」: フローの終了位置に小節が入力されます。

補足

キャレットの位置から小節を入力する場合は、このメニューで「**選択の開始 (Start of Selection)**」が選択されていることを確認してください。

5. 「**小節を挿入 (Insert Bars)**」をクリックします。

結果

指定した数の小節が入力されます。音符の入力中はキャレットの位置から小節が入力されます。

「**選択の開始 (Start of Selection)**」を選択した場合は、選択した小節線の直後、あるいは選択した音符、小節、または拍子記号の直前に小節が入力されます。

関連リンク

[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)

[小節 \(832 ページ\)](#)

[パネルを使った拍子記号の入力 \(299 ページ\)](#)

システムトラックによる小節/拍の入力

次の楽節の前に複数の小節を繰り返す場合など、システムトラックを使用して、既存の楽譜に小節/拍を挿入できます。小節全体を挿入することも、いくつかの拍だけを挿入することもできます。



補足

音符の入力中にシステムトラックを使用することはできません。

前提条件

システムトラックを表示しておきます。

手順

1. システムトラックで、挿入するデュレーション分の領域を選択します。
たとえば、2小節挿入する場合は、新しい2小節を入力する位置の直前の2小節をシステムトラックで選択します。
 2. システムトラックの上にある**追加**  ボタンをクリックします。
追加  にマウスポインターを合わせると、ボタンが強調表示されます。
-

結果

システムトラックで選択したデュレーションが、選択部分の終了位置の直後に追加されます。選択部分のあとの既存の楽譜は、挿入した小節/拍の後ろに移動します。

関連リンク

[システムトラック \(436 ページ\)](#)

[システムトラックの表示/非表示の切り替え \(438 ページ\)](#)

[システムトラックを使った小節の選択 \(438 ページ\)](#)

[システムトラックを使った拍の選択 \(439 ページ\)](#)

ポップオーバーを使った小節線の入力

小節と小節線のポップオーバーを使用して小節線を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。既存の小節線のタイプを変更することもできます。

前提条件



特定の譜表だけに小節線を入力する場合は、それらの譜表に個別の拍子記号を入力しておきます。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 音符の入力を開始します。
 - 小節線を入力する位置にあるアイテムを選択します。特定の譜表に小節線を入力するには、それらの譜表だけに属するアイテムを選択します。

ヒント

領域の開始位置と終了位置にリピート小節線を同時に追加するには、必要なデュレーションにまたがるアイテムを選択します。

2. 音符の入力中に、複数の譜表に音符や記譜記号を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
3. 以下のいずれかの操作を行なって小節と小節線のポップオーバーを開きます。
 - **[Shift]+[B]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「**ポップオーバー (Popovers)**」  をクリックし、「**小節と小節線 (Bars and Barlines)**」  をクリックします。
4. 使用する小節線をポップオーバーに入力します。
たとえば、複縦線であれば「||」、反復開始線であれば「|:」と入力します。
5. 以下のいずれかの操作を行なって、小節線を入力してポップオーバーを閉じます。
 - すべての譜表に小節線を入力するには、**[Return]** を押します。

- 選択した譜表またはキュレットが伸びている譜表にのみ小節線を入力するには、**[Alt/Opt]+[Return]** を押します。

補足

小節線の入力は、個別に拍子記号が設定された1つの譜表のみにできます。

結果

音符の入力中は、キュレットの位置に小節線が入力されます。

楽譜に小節線を追加する場合、最初に選択したアイテムの位置に追加されます。既存の小節線を選択した場合、その小節線が新しい小節線に直接置き換わります。ただし、既存のリPEAT小節線の位置にリPEAT小節線を入力すると、結合された反復開始線または反復終了線が生成されます。

アイテムの範囲を選択した状態で反復開始線を追加すると、選択範囲の終了位置に反復終了線も追加されます。

小節線が収まるように周囲の楽譜が自動的に調整されます。音符のグループ、休符、タイでつながれた音符などはすべて、必要に応じて調整されます。フローの最後の小節の終わりに終止線を入力すると、それ以上音符がない場合、拍子記号に応じてフローが自動的にトリミングされます。

補足

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

明示的な縦線が拍子記号のガイドと一緒に表示されます。

関連リンク

[小節と小節線のポップオーバー \(312 ページ\)](#)

[小節線 \(837 ページ\)](#)

[ガイド \(461 ページ\)](#)

[複数の譜表にキュレットを伸ばす \(231 ページ\)](#)

[音符の入力 \(232 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った拍子記号の入力 \(298 ページ\)](#)

[音符/アイテムの削除 \(467 ページ\)](#)

[小節/拍の削除 \(832 ページ\)](#)

[再生時の反復 \(562 ページ\)](#)

[リPEAT小節線による演奏回数の変更 \(564 ページ\)](#)

パネルを使った小節線の入力

小節と小節線パネルを使用して小節線を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。既存の小節線のタイプを変更することもできます。

補足

以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。

前提条件

特定の譜表だけに小節線を入力する場合は、それらの譜表に個別の拍子記号を入力しておきます。



手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 音符の入力を開始します。
- 小節線を入力する位置にあるアイテムを選択します。特定の譜表に小節線を入力するには、それらの譜表だけに属するアイテムを選択します。

ヒント

領域の開始位置と終了位置にリピート小節線を同時に追加するには、必要なデュレーションにまたがるアイテムを選択します。

2. 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックし、「**小節と小節線 (Bars and Barlines)**」をクリックして小節と小節線パネルを表示します。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、必要な小節線を入力します。
 - すべての譜表に小節線を入力するには、「**小節線を引く (Create Barline)**」セクションで入力する小節線をクリックします。
 - 選択した譜表またはキャレットがアクティブな譜表にのみ小節線を入力するには、「**小節線を引く (Create Barline)**」セクションで **[Alt/Opt]** を押しながらその小節線をクリックします。

補足

小節線の入力は、個別に拍子記号が設定された 1 つの譜表のみにできます。

結果

音符の入力中は、キャレットの位置に小節線が入力されます。

楽譜に小節線を追加する場合、最初に選択したアイテムの位置に追加されます。既存の小節線を選択した場合、その小節線が新しい小節線に直接置き換わります。ただし、既存のリピート小節線の位置にリピート小節線を入力すると、結合された反復開始線または反復終了線が生成されます。

アイテムの範囲を選択した状態で反復開始線を追加すると、選択範囲の終了位置に反復終了線も追加されます。

小節線が収まるように周囲の楽譜が自動的に調整されます。音符のグループ、休符、タイでつながれた音符などはすべて、必要に応じて調整されます。フローの最後の小節の終わりに終止線を入力すると、それ以上音符がない場合、拍子記号に応じてフローが自動的にトリミングされます。

補足

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

明示的な縦線が拍子記号のガイドと一緒に表示されます。

関連リンク

- [記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)
- [小節線 \(837 ページ\)](#)
- [小節と小節線のポップオーバー \(312 ページ\)](#)
- [ガイド \(461 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(232 ページ\)](#)
- [パネルを使った拍子記号の入力 \(299 ページ\)](#)
- [マウス入力の設定の変更 \(220 ページ\)](#)
- [再生時の反復 \(562 ページ\)](#)
- [リピート小節線による演奏回数の変更 \(564 ページ\)](#)

強弱記号の入力方法

強弱記号は、強弱記号のポップオーバーを使用してキーボードで入力することも、強弱記号パネルを使用してマウスで入力することもできます。強弱記号のポップオーバーを使用すると、「**p<f>p**」のように、局部的強弱記号と段階的強弱記号を同時に含む強弱記号フレーズ全体を入力できます。

強弱記号エディターでは、再生には影響し、楽譜には表示されない強弱記号ポイントを入力することもできます。

関連リンク

[強弱記号 \(945 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った強弱記号の入力 \(324 ページ\)](#)

[パネルを使った強弱記号の入力 \(326 ページ\)](#)

[ニエンテ記号 \(971 ページ\)](#)

[既存の強弱記号に修飾語句を追加する \(957 ページ\)](#)

[強弱記号エディター \(711 ページ\)](#)

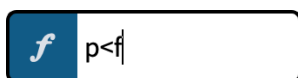
強弱記号のポップオーバー

強弱記号のポップオーバーを使用すると、あらゆる種類の強弱記号を入力できます。「**p<f>p**」のように、局部的強弱記号と段階的強弱記号を同時に含む強弱記号フレーズ全体を入力することもできます。

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

- **[Shift]+[D]** を押します。
- 記譜ツールボックスで「**ポップオーバー (Popovers)**」 をクリックし、「**強弱記号 (Dynamics)**」 をクリックします。
- 既存の強弱記号を選択して **[Return]** を押します。
- 「**記譜 (Write)**」 > 「**強弱記号を作成 (Create Dynamic)**」を選択します。

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



エントリーの例が入力された強弱記号のポップオーバー



記譜ツールボックスの「**強弱記号 (Dynamics)**」ボタン

強弱記号のポップオーバーのエントリー

強弱記号または修飾語句

pianissimo: *pp*

piano: *p*

mezzo piano: *mp*

mezzo forte: *mf*

ポップオーバーエントリー

pp

p

mp

mf

強弱記号または修飾語句	ポップオーバーエントリー
forte: <i>f</i>	f
fortissimo: <i>ff</i>	ff
区切り用文字なしの fortepiano: <i>fp</i>	fp
区切り用文字付きの fortepiano (例: <i>f-p</i>)	「f-p」、「f:p」、または「f/p」
subito	「subito」、「sub」、または「sub.」
possibile	「possibile」、「poss」、または「poss.」
poco	poco
molto	molto
più	「piu」または「più」
meno	meno
mosso	mosso
crescendo (初期設定では < で表示)	<
cresc. テキストのみ (プロパティの上書き)	cresc
cresc. テキストと延長線 (プロパティの上書き)	cresc...
diminuendo (初期設定では > で表示)	>
dim. テキストのみ (プロパティの上書き)	dim
dim. テキストと延長線 (プロパティの上書き)	dim...
messa di voce ヘアピン: <> (crescendo から diminuendo)	<>
messa di voce ヘアピン: >< (diminuendo から crescendo)	><
messa di voce ヘアピンに似た 1 対のグループ化されたヘアピン	「<>」または「><」
補足	
ヘアピンはスペースで区切る必要があります。	
小さい丸で始まる/終わる niente のヘアピン	「o<」または「>o」

強弱記号または修飾語句	ポップオーバーエントリー
「n」の文字で始まる/終わる niente のヘアピン	「n<」または「>n」
sforzando: <i>sfz</i>	sfz
rinforzando: <i>rfz</i>	rfz

このリストにはすべてのエントリーが含まれているわけではなく、ポップオーバーでは任意の強弱記号の修飾語句を入力できます。このリストは、さまざまなタイプの強弱記号を入力するために、エントリーをどのように構成するかを示すことを目的としています。

補足

- 別個のヘアピンのペアは、messa di voce によるヘアピンとは別に扱われます。たとえば、記譜モードでは、別個のヘアピンにはそれぞれ開始ハンドルと終了ハンドルが表示されますが、messa di voce によるヘアピンは1つの中央ハンドルを共有しています。
- ポップオーバーを使わず、ヘアピンや messa di voce によるヘアピンを直接入力できます。
 - クレッシェンドのヘアピンを入力するには、< を押します。
 - ディミヌエンドのヘアピンを入力するには、> を押します。
 - クレッシェンド/ディミヌエンドの messa di voce によるヘアピンを入力するには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[,]** を押します。
 - ディミヌエンド/クレッシェンドの messa di voce によるヘアピンを入力するには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[.]** を押します。
- また、段階的強弱記号の入力後に、外観を個別に変更することもできます。

強弱記号のポップオーバーへの修飾語句の入力

poco、molto、subito、espressivo、dolce などの修飾語句を強弱記号のポップオーバーに入力できます。修飾語句は強弱記号の横に斜体フォントで表示されます。ただし、「p」や「f」などの付随する局所的強弱記号も入力し、「f molto」や「p espressivo」のように間にスペースを入れる必要がありません。

修飾語句のみを表示したい場合は、局所的強弱記号を非表示にできます。

関連リンク

[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)

[強弱記号 \(945 ページ\)](#)

[強弱記号の修飾語句 \(956 ページ\)](#)

[段階的強弱記号 \(961 ページ\)](#)

[messa di voce ヘアピン \(969 ページ\)](#)

[ニエンテ記号 \(971 ページ\)](#)

[強弱記号のグループ \(973 ページ\)](#)

[局所的強弱記号を表示/非表示にする \(951 ページ\)](#)

[段階的強弱記号の外観を変更する \(963 ページ\)](#)

[結合式強弱記号の区切り文字を表示/非表示にする \(952 ページ\)](#)

[強弱記号 sforzando/rinforzando の外観を変更する \(953 ページ\)](#)

[修飾語句 subito の外観と位置を変更する \(958 ページ\)](#)

強弱記号パネル

強弱記号パネルには、段階的強弱記号や強弱記号の修飾語句 (poco や possibile など) のように、Dorico Elements で使用できるさまざまな強弱記号が含まれています。これは記譜モードの右ゾーンに配置されています。

- 記譜ツールボックスで「パネル (Panels)」をクリックしたあとに、「強弱記号 (Dynamics)」をクリックすることで、強弱記号パネルの表示/非表示を切り替えられます。

[Ctrl]/[command]+[9] を押して右ゾーンの表示/非表示を切り替えることもできます。

強弱記号パネルには以下のセクションがあります。

局所的強弱記号 (Immediate Dynamics)

pp や *f* などの強弱記号と subito や possibile などの修飾語句があります。使用できる修飾語句は一番上のセクションにボックスとして表示されます。

修飾語句は強弱記号と一緒に入力する必要があります。

段階的強弱記号 (Gradual Dynamics)

＜や＞などの強弱記号と poco や niente などの修飾語句があります。使用できる修飾語句は一番上のセクションにボックスとして表示されます。

修飾語句は強弱記号と一緒に入力する必要があります。

補足

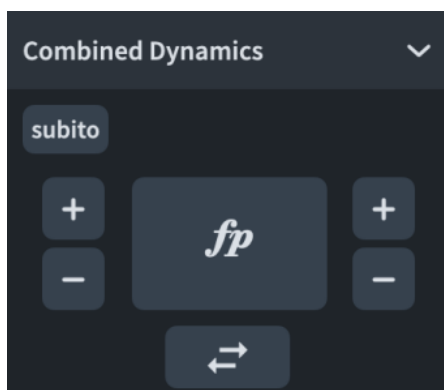
別個のヘアピンのペアは、*messa di voce* によるヘアピンとは別に扱われます。たとえば、記譜モードでは、別個のヘアピンにはそれぞれ開始ハンドルと終了ハンドルが表示されますが、*messa di voce* によるヘアピンは1つの中央ハンドルを共有しています。

アタックの強弱/強度レベル (Force/Intensity of Attack)

sfz や *fz* などの強弱記号があります。

結合式強弱記号 (Combined Dynamics)

fffpp のように、強弱記号のカスタムの組み合わせを作成できます。コントロールを使用すると、それぞれの側の強弱記号を増減したり、順序を入れ替えたりできます。



関連リンク

[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)

[強弱記号 \(945 ページ\)](#)

[強弱記号の修飾語句 \(956 ページ\)](#)

[段階的強弱記号 \(961 ページ\)](#)

[messa di voce ヘアピン \(969 ページ\)](#)

[ニエンテ記号 \(971 ページ\)](#)

[結合式強弱記号の区切り文字を表示/非表示にする \(952 ページ\)](#)

ポップオーバーを使った強弱記号の入力

強弱記号のポップオーバーを使用して強弱記号や修飾語句を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。これには、強弱記号フレーズ全体の入力も含まれます。複声部においては、それぞれの声部に個別に異なる強弱記号を入力して、たとえば大譜表を用いる楽器の各譜表に異なる強弱記号を設定できます。

ヒント

- タイのつながりの途中で強弱記号を入力するには、音符の入力を開始し、必要な位置にカーレットを移動します。
- また、変更したい強弱記号の位置にカーレットがあるときに以下の手順を実行すれば、音符の入力中に強弱記号を変更することもできます。




手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 音符の入力を開始します。

補足

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

- 強弱記号を入力する位置にある各譜表上のアイテムを選択します。必要なデューレーションにまたがる強弱記号を入力するには、そのデューレーションにまたがるアイテムを選択します。
2. 音符の入力中に、複数の譜表に音符や記譜記号を入力する場合は、それらの譜表にカーレットを伸ばします。
3. 以下のいずれかの操作を行なって強弱記号のポップオーバーを開きます。
- **[Shift]+[D]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「強弱記号 (Dynamics)」 をクリックします。
4. 使用する強弱記号をポップオーバーに入力します。
たとえば、「p」、「p<f>p」、「f>」などです。
5. 以下のいずれかの操作を行なって、強弱記号を入力してポップオーバーを閉じます。
- 選択したインストゥルメントに属するすべての声部/譜表に強弱記号を入力するには、**[Return]** を押します。
 - 音符の入力中に、**[Alt/Opt]+[Return]** を押すことで、カーレットが表示された声部のみに強弱記号を入力します。
6. 必要に応じて、音符の入力中に以下のいずれかの操作を行ない、カーレットを前進させて p< などの開口型の段階的強弱記号を延長します。
- **[Space]** を押します。
 - キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルのツールバーで、「**カーレットを進める (Advance Caret)**」 をクリックします。
- また、音符を続けて入力すると開口型の段階的強弱記号は自動的に延長されます。
7. 必要に応じて、音符の入力中に以下のいずれかの方法で開口型の強弱記号を終了します。
- **[?]** を押します。
 - 強弱記号のポップオーバーを開き、「f」などの局部的強弱記号を入力します。

結果

指定した強弱記号が入力されます。声部固有の強弱記号を入力しない限り、強弱記号は単一のインストゥルメント (大譜表を用いるインストゥルメントを含む) に属する譜表上のすべての声部に影響します。声部固有の強弱記号は、声部の符尾の方向に関係なく、そのインストゥルメントタイプの譜表のデフォルトの側に配置されます。

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

音符の入力中は、キャレットが伸びているすべての譜表のキャレットの位置に強弱記号が入力されます。開口型の段階的強弱記号が含まれている場合は、キャレットを進めるか音符を入力すると自動的に延長されます。声部固有の強弱記号は、キャレットの横に4分音符記号で示されている声部に追加されます。

既存の楽譜に追加した強弱記号は、アイテムの入力位置の設定に応じて、選択した各譜表上の音符のみまたはあらゆるアイテムの位置またはデュレーションにまたがるように入力されます。

既存の楽譜に追加した段階的強弱記号は、段階的強弱記号の入力位置の設定に応じて、選択した最後の音符の開始位置または終了位置に追加されます。

補足

- 音符の入力中にポップオーバーに「**p<f>p**」などの強弱記号のフレーズを入力した場合、それぞれの段階的強弱記号は4分音符分の長さになります。段階的強弱記号および強弱記号のグループの長さはあとから変更できます。
- *molto* などの一部の修飾語句は、局部的強弱記号の後ろに入力した場合でも前に表示されます。これは、そのテキストの配置の一般的な慣習に習っています。

既存の強弱記号の前後に修飾語句を追加できます。修飾語句のみを表示したい場合は、局部的強弱記号をあとから非表示にすることもできます。

- 別個のヘアピンのペアは、*messa di voce* によるヘアピンとは別に扱われます。たとえば、記譜モードでは、別個のヘアピンにはそれぞれ開始ハンドルと終了ハンドルが表示されますが、*messa di voce* によるヘアピンは1つの中央ハンドルを共有しています。
- ポップオーバーを使わず、ヘアピンや *messa di voce* によるヘアピンを直接入力できます。
 - クレッシェンドのヘアピンを入力するには、**<** を押します。
 - ディミヌエンドのヘアピンを入力するには、**>** を押します。
 - クレッシェンド/ディミヌエンドの *messa di voce* によるヘアピンを入力するには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[,]** を押します。
 - ディミヌエンド/クレッシェンドの *messa di voce* によるヘアピンを入力するには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[.]** を押します。

手順終了後の項目

強弱記号のフレーズ内の強弱記号を移動したり、譜表に対する強弱記号の位置を変更したりできます。

関連リンク

[強弱記号 \(945 ページ\)](#)

[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)

[キャレット \(227 ページ\)](#)

[手動でのキャレットの移動 \(231 ページ\)](#)

[複数の譜表にキャレットを伸ばす \(231 ページ\)](#)

[アイテムの入力位置の設定を変更する \(221 ページ\)](#)

[段階的強弱記号の入力位置の設定を変更する \(328 ページ\)](#)

[キーボードパネル \(214 ページ\)](#)

[フレットボードパネル \(216 ページ\)](#)

[ドラムパッドパネル \(217 ページ\)](#)

[強弱記号エディター \(711 ページ\)](#)
[再生時の強弱記号 \(978 ページ\)](#)
[段階的強弱記号 \(961 ページ\)](#)
[messa di voce ヘアピン \(969 ページ\)](#)
[ニエンテ記号 \(971 ページ\)](#)
[浄書モードの段階的強弱記号 \(962 ページ\)](#)
[段階的強弱記号の外観を変更する \(963 ページ\)](#)
[既存の段階的強弱記号にニエンテ記号を追加する \(972 ページ\)](#)
[強弱記号のグループ \(973 ページ\)](#)
[声部固有の強弱記号 \(956 ページ\)](#)
[強弱記号の修飾語句 \(956 ページ\)](#)
[修飾語句 subito の外観と位置を変更する \(958 ページ\)](#)
[結合式強弱記号の区切り文字を表示/非表示にする \(952 ページ\)](#)
[強弱記号レベルを変更する \(950 ページ\)](#)
[音符/アイテムの位置の移動 \(472 ページ\)](#)
[アイテムの長さの変更 \(441 ページ\)](#)
[連続したヘアピンをひと続きとして表示する \(964 ページ\)](#)
[局部的強弱記号を表示/非表示にする \(951 ページ\)](#)
[譜表に対するアイテムの位置の変更 \(445 ページ\)](#)

パネルを使った強弱記号の入力

強弱記号パネルを使用して強弱記号や修飾語句を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。複声部においては、それぞれの声部に個別に異なる強弱記号を入力して、たとえば大譜表を用いる楽器の各譜表に異なる強弱記号を設定できます。

補足

- タイのつながりの途中に強弱記号を入力するには、音符の入力を開始し、必要な位置にカーレットを移動します。
- また、変更したい強弱記号の位置にカーレットがあるときに以下の手順を実行すれば、音符の入力中に強弱記号を変更することもできます。
- 以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。



手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 音符の入力を開始します。

補足

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

- 強弱記号を入力する位置にある各譜表上のアイテムを選択します。必要なデュレーションにまたがる強弱記号を入力するには、そのデュレーションにまたがるアイテムを選択します。
2. 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックしたあとに、「**強弱記号 (Dynamics)**」をクリックして、強弱記号パネルを表示します。
 3. 以下のいずれかの操作を行なって、必要な強弱記号を入力します。
 - 選択したインストゥルメントに属するすべての声部/譜表に強弱記号を入力するには、強弱記号パネルでその強弱記号をクリックします。
 - 音符の入力中に、**[Alt/Opt]** を押しながら強弱記号パネルの強弱記号をクリックして、カーレットが表示された声部のみに強弱記号を入力します。

補足

- 強弱記号に表現テキストや修飾テキストを追加する場合は、強弱記号の選択を解除しないでください。
- 声部固有の強弱記号を入力する場合は、*f* などの強弱記号を入力したあと **[Alt/Opt]** を放しません。
- 段階的強弱記号のデフォルトのデュレーションは4分音符分の長さです。段階的強弱記号の長さはあとから変更できます。

4. 必要に応じて、強弱記号パネルの「**局部的強弱記号 (Immediate Dynamics)**」セクションまたは「**段階的強弱記号 (Gradual Dynamics)**」セクションで入力する表現テキストまたは修飾テキストをクリックします。

結果

指定した強弱記号が入力されます。声部固有の強弱記号を入力しない限り、強弱記号は単一のインストゥルメント (大譜表を用いるインストゥルメントを含む) に属する譜表上のすべての声部に影響します。声部固有の強弱記号は、声部の符尾の方向に関係なく、そのインストゥルメントタイプの譜表のデフォルトの側に配置されます。

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

音符の入力中は、キャレットの位置に強弱記号が入力されます。段階的強弱記号は、デフォルトの4分音符のデュレーションで入力されます。声部固有の強弱記号は、キャレットの横に4分音符記号で示されている声部に追加されます。

既存の楽譜に追加した強弱記号は、アイテムの入力位置の設定に応じて、選択した各譜表上の音符のみまたはあらゆるアイテムの位置またはデュレーションにまたがるように入力されます。

既存の楽譜に追加した段階的強弱記号は、段階的強弱記号の入力位置の設定に応じて、選択した最後の音符の開始位置または終了位置に追加されます。

補足

- *molto* などの一部の修飾語句は、局部的強弱記号の後ろに入力した場合でも前に表示されます。これは、そのテキストの配置の一般的な慣習に習っています。

既存の強弱記号の前後に修飾語句を追加できます。修飾語句のみを表示したい場合は、局部的強弱記号をあとから非表示にすることもできます。

- 別個のヘアピンのペアは、*messa di voce* によるヘアピンとは別に扱われます。たとえば、記譜モードでは、別個のヘアピンにはそれぞれ開始ハンドルと終了ハンドルが表示されますが、*messa di voce* によるヘアピンは1つの中央ハンドルを共有しています。
- 段階的強弱記号は、楽譜領域で何も選択していないときに強弱記号パネルで段階的強弱記号をクリックして入力することもできます。そのあと、クリックして段階的強弱記号を入力し、ドラッグして任意の長さに調節します。

手順終了後の項目

強弱記号のフレーズ内の強弱記号を移動したり、譜表に対する強弱記号の位置を変更したりできます。

関連リンク

[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)

[キャレット \(227 ページ\)](#)

[強弱記号 \(945 ページ\)](#)

[声部 \(1469 ページ\)](#)

[再生時の強弱記号 \(978 ページ\)](#)

[浄書モードの段階的強弱記号 \(962 ページ\)](#)

- [強弱記号 sforzando/rinforzando の外観を変更する \(953 ページ\)](#)
- [結合式強弱記号の区切り文字を表示/非表示にする \(952 ページ\)](#)
- [強弱記号レベルを変更する \(950 ページ\)](#)
- [局部的強弱記号を表示/非表示にする \(951 ページ\)](#)
- [マウス入力の設定の変更 \(220 ページ\)](#)

段階的強弱記号の入力位置の設定を変更する

初期設定では、段階的強弱記号は選択した音符/アイテムのデュレーション全体にまたがるように入力されます。選択した最後の音符の開始位置で段階的強弱記号を終了させたい場合は、この設定を変更できます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
2. カテゴリリストの「**音符の入力と編集 (Note Input and Editing)**」をクリックします。
3. 「**編集 (Editing)**」セクションで、「**複数選択した中で最後の音符の開始位置で段階的強弱記号を終了する (End gradual dynamics at start of last note in multiple selections)**」をオン/オフにします。
4. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

「**複数選択した中で最後の音符の開始位置で段階的強弱記号を終了する (End gradual dynamics at start of last note in multiple selections)**」をオンにすると、選択した最後の音符の開始位置で段階的強弱記号が終了します。段階的強弱記号の最後の局部的強弱記号は、選択した最後の音符に連結されます。

「**複数選択した中で最後の音符の開始位置で段階的強弱記号を終了する (End gradual dynamics at start of last note in multiple selections)**」をオフにすると、選択した最後の音符の終了位置で段階的強弱記号が終了します。段階的強弱記号の最後の局部的強弱記号は、次の音符/休符に連結されます。

例



音符を選択したところ



設定をオンにして入力した強弱記号のフレーズ



設定をオフにして入力した強弱記号のフレーズ

関連リンク

- [「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(58 ページ\)](#)
- [アイテムの入力位置の設定を変更する \(221 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの選択 \(432 ページ\)](#)



コード記号の入力

コード記号のポップオーバーで、コンピューターキーボードや接続された MIDI キーボードを使用してコード記号を入力できます。すべてのインストゥルメントに入力することも、個別のインストゥルメントに入力することもできます。音符の入力中にコード記号のポップオーバーを開くこともできますが、コード記号を入力すると音符の入力が終了します。

前提条件

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

手順

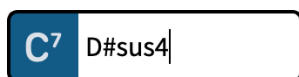
1. 記譜モードで、コード記号を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なってコード記号のポップオーバーを開きます。
 - **[Shift]+[Q]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「コード記号 (Chord Symbols)」 をクリックします。

補足

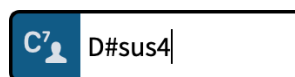
選択した位置よりも前にローカルなコード記号のある譜表上のアイテムを選択した場合、コード記号のポップオーバーを開くと、ローカルなコード記号を入力するモードに自動的に設定されます。

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

ポップオーバーのアイコンが更新され、現在のタイプが表示されます。



グローバルなコード記号を入力する際のコード記号のポップオーバー



ローカルなコード記号を入力する際のコード記号のポップオーバー

4. 以下のいずれかの操作を行なって、コード記号のポップオーバーにコード記号を入力します。
 - コンピューターキーボードを使用して、適切な文字や数字を入力します。たとえば、コード記号 D#sus4 なら「**D#sus4**」と入力し、ポリコード記号 Cmaj7/D なら「**CM7[D]**」と入力します。
 - キーボードパネルで和音を演奏します。
 - MIDI キーボードを使用して和音を演奏します。

ヒント

- ポリコード記号を入力するには、最初の和音を演奏し、鍵盤を押さえたまま 2 番目の和音を演奏します。
- ルート音だけで構成されるコード記号を入力する際は、1 つの音符だけを演奏します。
- 以下のいずれかの操作を行なって、ルート音を指示します。
 - まず 1 本の指でルート音を演奏し、ルート音を押さえたまま和音の残りの音符を演奏します。
 - 和音のすべての音符を同時に演奏し、それらをすべて放したあと、ルート音を再び演奏します。
- 以下のいずれかの操作を行なって、オンコードを指示します。
 - オンコードを一番低い音にして、和音のすべての音符を同時に演奏します。
 - 和音とオンノートを別々に演奏します。オンコード以外の和音の鍵盤を押さえ、それらの鍵盤を押さえたままオンコードを演奏します。

5. 必要に応じて、**[Space]** を押して、その位置で有効な拍子記号に応じてポップオーバーを次の拍に進めます。

ヒント

また、拍とは異なる単位でポップオーバーを前後に移動することもできます。

6. ポップオーバーがグローバルに設定されているときに個別にローカルなコード記号を入力する場合、または逆の場合には、**[Alt/Opt]+[Return]** を押してコード記号の入力を確定します。
7. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

指定したコード記号が入力されます。現在のレイアウトでコード記号を表示しない設定になっているインストゥルメントに属するアイテムを選択した場合、すべてのインストゥルメントのコード記号を表示するように対応するプレーヤーが自動的に更新されます。

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

補足

- コード記号の外観が、ポップオーバーに入力したものと異なる場合があります。たとえば、「**D|C7**」と入力した場合、「**コード記号オプション (Chord Symbols Options)**」ダイアログの設定によっては、2つの和音が上下または左右に並んで表示されることがあります。
- MIDI キーボードを使用してコード記号を入力した場合、使用したボイスはコード記号の再生でも保持されます。MIDI キーボードを使用して入力したコード記号のボイスはリセットできます。

手順終了後の項目

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



関連リンク

- [記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)
- [キーボードパネル \(214 ページ\)](#)
- [コード記号 \(893 ページ\)](#)
- [音符からコード記号を生成する \(337 ページ\)](#)
- [コード記号を表示/非表示にする \(900 ページ\)](#)
- [レイアウトでコード記号を表示/非表示にする \(902 ページ\)](#)
- [コードダイアグラムを表示/非表示にする \(918 ページ\)](#)
- [コード記号領域の入力 \(336 ページ\)](#)
- [スラッシュ領域の入力 \(428 ページ\)](#)
- [MIDI 入力デバイスの有効化/無効化 \(282 ページ\)](#)
- [コードトラック \(547 ページ\)](#)
- [コード記号の再生の有効化 \(548 ページ\)](#)
- [コード記号のボイスをリセットする \(549 ページ\)](#)
- [コード記号の外観のプリセット \(894 ページ\)](#)

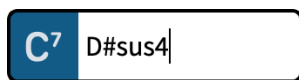
コード記号のポップオーバー

以下の表は、さまざまなコード記号の構成要素を入力するためにコード記号のポップオーバーに入力できるエンタリーの例です。これらの構成要素は自由に組み合わせることで入力できます。

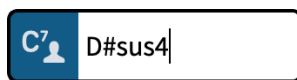
記譜モードでは、アイテムの選択時またはキャレットの有効時に以下のいずれかの操作を行なって、コード記号のポップオーバーを開くことができます。

- **[Shift]+[Q]** を押します。
- 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「コード記号 (Chord Symbols)」 をクリックします。
- 既存のコード記号を選択して **[Return]** を押します。
- 「記譜 (Write)」 > 「コード記号を作成 (Create Chord Symbol)」を選択します。

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



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



ローカルなコード記号のエンタリーの例が入力されたコード記号のポップオーバー



記譜ツールボックスの「コード記号 (Chord Symbols)」ボタン

補足

複数のタイプのエンタリーを組み合わせることで複雑なコード記号を作成できます。その場合、コード記号のポップオーバーにエンタリー間にスペースを入れずに続けて入力します。たとえば、以下のコード記号の場合は「**E^bLoc.**」と入力します。

E^bLoc.

コード記号のルート

コード記号のルートのタイプ	ポップオーバーエンタリー
音符名 (英語表記) C、Db、F#、B など	「C」、「Db」、「F#」、「B」など
音符名 (ドイツ語表記) C、Db、F#、H など	「C」、「Des」、「Fis」、「H」など
固定ドソルフェージュ C、Db、F、F#、B など	「do」、「reb」、「fa」、「fa#」、「ti」など
スケールディグリーを表わす Nashville 番号 Cメジャーの場合: C、Db、F#、B など	「1」、「2b」、「4#」、「7」など

ヒント

MIDI キーボードを使用する場合、以下のいずれかの方法でルート音を指示することもできます。

- まず 1 本の指でルート音を演奏し、ルート音を押さえたまま和音の残りの音符を演奏します。
- 和音のすべての音符を同時に演奏し、それらをすべて放したあと、ルート音を再び演奏します。

コード記号の臨時記号

臨時記号のタイプ

ポップオーバーエントリー

シャープ

#

フラット

b

ダブルシャープ

「x」または「##」

トリプルシャープ

「x#」、「#x」、または「###」

ダブルフラット

bb

トリプルフラット

bbb

コード記号のクオリティ

コード記号のクオリティ

ポップオーバーエントリー

メジャー

「maj」、「M」、「ma」またはルートのア後に何も入力しない。

マイナー

「m」、「min」、または「mi」

ディミニッシュ

「dim」、「di」、または「o」

オーギュメント

「aug」、「au」、「ag」、または「+」

ハーフディミニッシュ

「half-dim」、「halfdim」、または「hd」

6/9

「6/9」、「69」、または「%」

補足

メジャーとマイナーを意味する「M」と「m」のエントリーは、大文字と小文字が区別されます。

コード記号の音程

音程	ポップオーバーエントリー
スケールディグリー	「1」、「2」、「3」など
メジャー 7th	「 [^] 7」または「 [^] 」
メジャー 9th	「 [^] 9」、「maj9」、または「9maj7」

コード記号のオルタレーション

コード記号のオルタレーションのタイプ	ポップオーバーエントリー
オルタレーション	「b5」、「-5」、「#9」、「+9」、「b10」など
付加音	「add#11」、「add+11」、「addb9」、「add-9」、「addF#」、「addBb」など
サスペンション	「sus4」、「sus9」など
オミット	「omit3」、「no7」など

オンコードのコード記号

オンコードのコード記号の例	ポップオーバーエントリー
G7/D	「G7/D」、「G7,D」、「Gmaj7/D」、または「Gmaj7,D」
C(b5)/Eb	「CMb5/Eb」、「CMB5,Eb」、「Cmajb5/Eb」、または「Cmajb5,Eb」
Fm/D#	「Fm/D#」、「Fm,D#」、「Fmi/D#」、または「Fmi,D#」

ヒント

MIDI キーボードを使用する場合、以下のいずれかの方法でオンコードを指示することもできます。

- オンコードを一番低い音にして、和音のすべての音符を同時に演奏します。
- 和音とオンノートを別々に演奏します。オンコード以外の和音の鍵盤を押さえ、それらの鍵盤を押さえたままオンコードを演奏します。

ポリコード記号

ポリコード記号の例	ポップオーバーエントリー
G/E	「G E」、「G;E」、「Gmaj E」、または「Gmaj;E」

ポリコード記号の例	ポップオーバーエントリー
Cmaj7/D	「CM7 D」、「CM7;D」、「Cmaj7 D」、または「Cmaj7;D」
Fm/D#	「Fm D#」、「Fm;D#」、「Fmi D#」、または「Fmi;D#」

ヒント

MIDI キーボードを使用する場合、最初の和音を演奏し、鍵盤を押さえたまま 2 番目の和音を演奏してポリコード記号を入力することもできます。

和音なしの記号

和音なしの記号	ポップオーバーエントリー
和音なし	「N.C.」、「NC」、「no chord」、または「none」

モーダルコード記号

モーダルコード記号	ポップオーバーエントリー
イオニアン	ionian
ドリアン	dorian
フリジアン	phrygian
リディアン	lydian
ミクソリディアン	mixolydian
エオリアン	aeolian
ロクリアン	locrian
メロディックマイナー	melodicminor
ハーモニックマイナー	harmonicminor
ホールトーン	wholetone
ハーフホールディミニッシュまたはオクタトニック	「diminishedhalfwhole」、 「diminishedsemitonetone」、 「octatonichalfwhole」、または 「octatonicsemitonetone」

モーダルコード記号

ポップオーバーエントリー

ホールハーフディミニッシュまたはオクタトニック

「**diminishedwholehalf**」、
「**diminishedtonesemitone**」、
「**octatonicwholehalf**」、または
「**octatonictonesemitone**」

このリストにはすべてのエントリーが含まれているわけではなく、ほかにも多くのコード記号があります。このリストは、さまざまなコード記号の入力に使用できるさまざまな構成要素を示すことを目的としています。

補足

入力されるコード記号の外観は、Dorico Elements のデフォルト設定によって決まります。コード記号のポップオーバーに入力したエントリーの構成は反映されません。たとえば、Cメジャーのコードを入力する際、「**C**」、「**Cmaj**」、「**CM**」のいずれを使用しても同じコード記号が入力されます。

括弧付きのコード記号

括弧付きのコード記号の例

ポップオーバーエントリー

(Cmaj7)

(Cmaj7)

コード記号領域

コード記号領域

ポップオーバーエントリー

新規コード記号領域

reg

関連リンク

[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)

[コード記号 \(893 ページ\)](#)

[括弧付きのコード記号 \(912 ページ\)](#)

コード記号入力中のナビゲーション

コード記号のポップオーバーは、さまざまな間隔を使用して手動で移動できます。これにより、毎回ポップオーバーを閉じて開きなおすことなく、異なる位置にコード記号を入力できます。

コンピューターキーボードによるナビゲーション

ポップオーバーのナビゲーション

キーボードショートカット

その位置で有効な拍子記号に応じて、ポップオーバーを次の拍に進めます。

[Space]

その位置で有効な拍子記号に応じて、ポップオーバーを前の拍に戻します。

[Shift]+[Space]

ポップオーバーのナビゲーション

キーボードショートカット

ポップオーバーを次の小節の最初に進める

[Tab]

ポップオーバーを前の小節の最初に戻す

[Shift]+[Tab]

以下のうち、最も近い位置にカーソルとポップオーバーを移動する

[→]/[←]

- 次/前の音符または休符
- 次/前のリズムグリッド位置
- 既存のコード記号のエントリーの次/前の文字

ポップオーバーを次/前のコード記号に移動する。

[Ctrl]/[command]+[→]/[Ctrl]/[command]+[←]

MIDI キーボードによるナビゲーション

MIDI キーボードを使用して和音を入力する場合、初期設定では、和音を演奏したあとにポップオーバーが自動的に次の拍に進みます。

さまざまなナビゲーション動作を実行するように MIDI キーボードの特定のキーやボタンを定義することもできます。「[環境設定 \(Preferences\)](#)」の「[キーボードショートカット \(Key Commands\)](#)」ページにある「[MIDI Learn](#)」ボタンを使って、特定のキーを「[音符の入力 \(Note Input\)](#)」 > 「[コード記号の入力位置を進める \(Advance Chord Symbol Input\)](#)」コマンドに割り当てることができます。

関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(60 ページ\)](#)



[MIDI コマンドの割り当て \(64 ページ\)](#)

[キーボードショートカットの割り当て \(63 ページ\)](#)

コード記号領域の入力

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

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 音符の入力を開始します。
 - コード記号領域を入力する各譜表の、必要なデューレーションにまたがるアイテムを選択します。
 2. 以下のいずれかの操作を行なってコード記号のポップオーバーを開きます。
 - **[Shift]+[Q]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「**ポップオーバー (Popovers)**」 をクリックし、「**コード記号 (Chord Symbols)**」 をクリックします。
 3. ポップオーバーに「**reg**」と入力します。
 4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
-

結果

音符の入力中は、コード記号領域は選択された音符またはアイテムの範囲全体に入力されます。この選択は一般的に最後に入力した音符です。

既存の楽譜にコード記号領域を追加する際は、選択した各譜表の選択したデュレーションにかけて入力されます。

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

ヒント

「記譜 (Write)」 > 「コード記号領域を作成 (Create Chord Symbol Region)」を選択してコード記号領域を入力することもできます。「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、このオプションにキーボードショートカットを割り当てることができます。

関連リンク

- [コード記号のポップオーバー \(331 ページ\)](#)
- [コード記号領域 \(905 ページ\)](#)
- [コード記号を表示/非表示にする \(900 ページ\)](#)
- [スラッシュ領域の入力 \(428 ページ\)](#)
- [「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(60 ページ\)](#)

音符からコード記号を生成する

すでに入力されている音符の和声に基づいて、コード記号を自動的に生成できます。どの音符のデュレーションや転回を含めるかなど、計算に反映させる楽譜の前後関係を指定できます。

手順

1. 記譜モードで、コード記号の生成元となる音符を選択します。

ヒント

複数の譜表の音符を選択できます。

2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「コード記号とコードダイアグラム (Chord Symbols and Diagrams)」 > 「選択からコード記号を生成 (Generate Chord Symbols from Selection)」を選択して「音符からコード記号を生成 (Generate Chord Symbols From Notes)」ダイアログを開きます。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
 3. 必要に応じて設定を変更します。
たとえば、コード記号に含める音符のデュレーションの最小値を変更したり、空虚 5 度のコード記号の作成を禁止したりできます。
 4. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
-

結果

選択した音符と設定に基づいてコード記号が生成されます。コード記号は、設定に応じて 2 つ以上または 3 つ以上の音符で構成される和音の位置に入力されます。

選択範囲に含まれているすべてのインストゥルメントにコード記号が表示されるように設定されます。

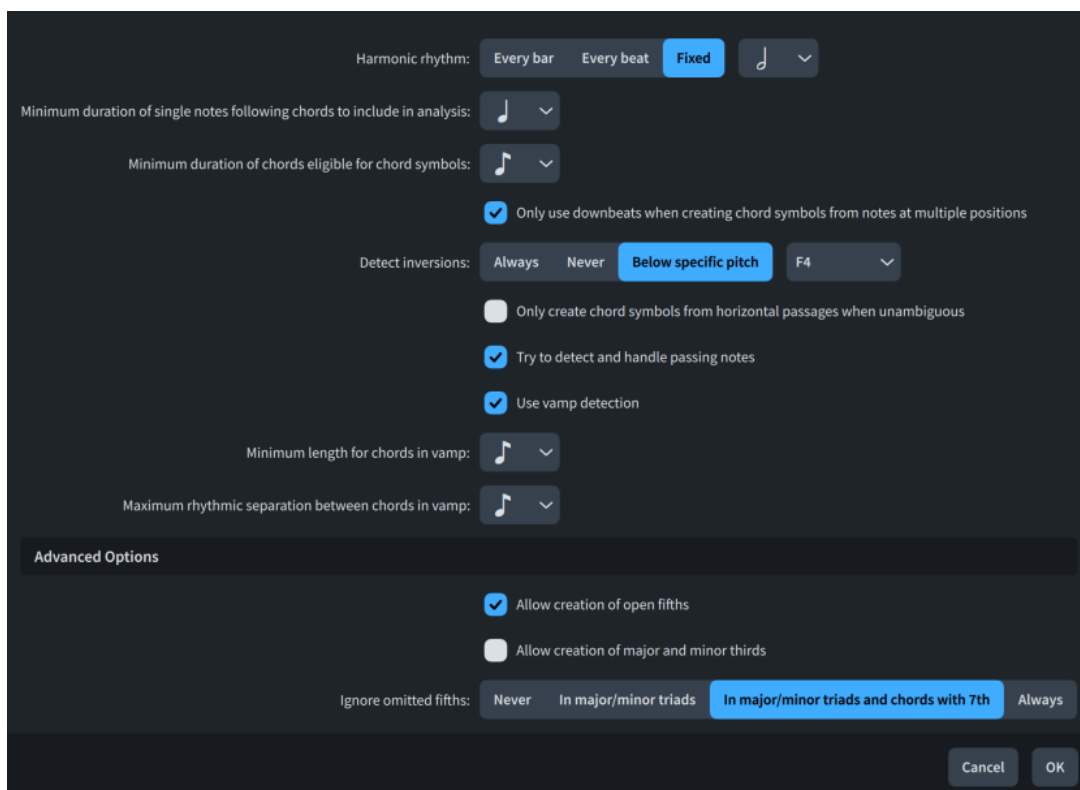
関連リンク

- [コード記号を表示/非表示にする \(900 ページ\)](#)
- [既存の楽譜に基づくハーブペダルダイアグラムの計算 \(392 ページ\)](#)

「選択からコード記号を生成 (Generate Chord Symbols from Selection)」ダイアログ

「選択からコード記号を生成 (Generate Chord Symbols from Selection)」ダイアログを使用すると、すでに入力されている音符の和声に基づいてコード記号を生成したり、計算に反映させる楽譜の前後関係を指定したりできます。

- 楽譜領域で少なくとも1つの和音を選択しているときに、「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「コード記号とコードダイアグラム (Chord Symbols and Diagrams)」 > 「選択からコード記号を生成 (Generate Chord Symbols from Selection)」を選択して「選択からコード記号を生成 (Generate Chord Symbols From Selection)」ダイアログを開くことができます。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。



「選択からコード記号を生成 (Generate Chord Symbols from Selection)」ダイアログには以下のオプションがあります。

和声リズム (Harmonic rhythm)

生成したコード記号間のリズム間隔の最小値を設定できます。

- 1小節ごと (Every bar):** 少なくとも1小節ごとにコード記号が作成されます。
- 1拍ごと (Every beat):** 現在の拍子記号に応じて、少なくとも1拍ごとにコード記号が作成されます。
- 固定 (Fixed):** 指定した間隔でコード記号が作成されます。

コード記号の後の単音を解析に含める場合の最小デュレーション (Minimum duration of single notes following chords to include in analysis)

コード記号の計算に含める単一の音符の最も短い音価を設定できます。これにより、設定されたデュレーションより短い経過音を除外できます。

コード記号に適した和音の最小デュレーション (Minimum duration of chords eligible for chord symbols)

コード記号の計算に含める和音の最も短い音価を設定できます。これにより、設定されたデュレーションより短い一時的な和音を除外できます。

複数位置の音符からコード記号を作成する場合は強拍のみを使用 (Only use downbeats when creating chord symbols from notes at multiple positions)

オンにすると、各小節の強拍で始まる音符だけがコード記号の計算に含まれます。

転回形を検出 (Detect inversions)

コード記号を計算する際の転回形の扱いを変更できます。

- **常に考慮 (Always):** 転回形が常に反映されます。
- **考慮しない (Never):** 転回形が反映されません。これは特に、複数のインストゥルメントに属する音符からコード記号を計算する際に便利です。
- **特定のピッチを下回る (Below specific pitch):** 特定のピッチを下回る音符に対してのみ転回形が反映されます。

曖昧さがない場合のみ水平方向のパスセージからコード記号を作成 (Only create chord symbols from horizontal passages when unambiguous)

オンにすると、作成されるコードが単純な場合のみ、複数の位置の音からコード記号が作成されます。

可能であれば経過音を検出して処理する (Try to detect and handle passing notes)

オンにすると、Dorico Elements はできる限り経過音を検出し、コード記号の計算からそれらを除外します。

バンプ検出を使用 (Use vamp detection)

オンにすると、Dorico Elements はバンピングでよく使用されるリズムパターンとテクスチャーを検出し、コード記号の計算に反映します。

バンプの和音の長さの最小値 (Minimum length for chords in vamp)

バンプセクションの和音の音価の最小値を変更できます。

バンプ内の和音のリズム上の間隔の最大値 (Maximum rhythmic separation between chords in vamp)

バンプセクションの和音間隔の最大値を変更できます。

空虚 5 度の作成を許可 (Allow creation of open fifths)

オンにすると、5 度離れた 2 つの音符のみで構成される和音のコード記号が自動的に作成されます。

長 3 度および短 3 度の作成を許可 (Allow creation of major and minor thirds)

オンにすると、3 度離れた 2 つの音符のみで構成される和音のコード記号が自動的に作成されます。

omit 5th を無視 (Ignore omitted fifths)

omit 5th の扱いを変更できます。

- **考慮しない (Never):** omit 5th は無視されません。つまり、利用できる音符に応じて和音が反映されます。
- **メジャー/マイナートライアドである場合 (In major/minor triads):** omit 5th は、3 度離れた 2 つの音符のみで構成される和音の場合のみ無視されます。
- **メジャー/マイナートライアドおよび 7th が付く和音である場合 (In major/minor triads and chords with 7th):** omit 5th は、3 度離れた 2 つの音符のみで構成される和音と 7th コードを含む和音の場合に無視されます。
- **常に考慮 (Always):** omit 5th は常に無視されます。つまり、コード記号は 5th が存在するかのように作成されます。

関連リンク

[コード記号 \(893 ページ\)](#)

[コード記号の入力 \(328 ページ\)](#)

[コード記号を表示/非表示にする \(900 ページ\)](#)
[既存の楽譜に基づくハーブペダルダイアグラムの計算 \(392 ページ\)](#)
[拍子記号のタイプ \(1414 ページ\)](#)

音部記号とオクターブ線の入力方法

音部記号とオクターブ線は、音部記号とオクターブ線のポップオーバーを使用してキーボードで入力することも、音部記号パネルを使用してマウスで入力することもできます。

音部記号とオクターブ線はどちらも音符のピッチと音域に影響するため、同じポップオーバーとパネルを使用します。

関連リンク



[音部記号 \(931 ページ\)](#)

[オクターブ線 \(939 ページ\)](#)

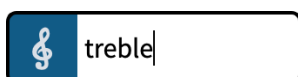
音部記号とオクターブ線のポップオーバー

以下の表は、さまざまな音部記号とオクターブ線の入力に使用できる音部記号とオクターブ線のポップオーバーのエントリーの例です。

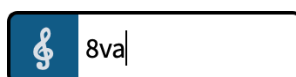
記譜モードでは、アイテムの選択時またはキャレットの有効時に以下のいずれかの操作を行なって、音部記号とオクターブ線のポップオーバーを開くことができます。

- **[Shift]+[C]** を押します。
- 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「音部記号 (Clefs)」 をクリックします。
- 既存の音部記号またはオクターブ線を選択して **[Return]** を押します。
- 「記譜 (Write)」 > 「音部記号を作成 (Create Clef)」を選択します。

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



音部記号のエントリーの例が入力された音部記号とオクターブ線のポップオーバー



オクターブ線のエントリーの例が入力された音部記号とオクターブ線のポップオーバー



記譜ツールボックスの「音部記号 (Clefs)」ボタン

音部記号

音部記号のタイプ

ト音記号

ヘ音記号

テノール八音記号

アルト八音記号

ポップオーバーエントリー

「g」、「G」、「g2」、「sol」、または「treble」

「f」、「F」、「f4」、「fa」、または「bass」

「ct」、「CT」、「c4」、「ut4」、または「tenor」

「ca」、「CA」、「c3」、「ut3」、または「alto」

音部記号のタイプ	ポップオーバーエントリー
ト音記号、1 オクターブ下	「g8ba」、「G8ba」、「g8d」、「G8d」、「treble8ba」、または「treble8d」
無音程打楽器	perc
4 弦タブラチュア	tab4
6 弦タブラチュア	tab6

ヒント

長方形のパーカッション記号は音部記号パネルで使用できます。

音部記号のオクターブシフト

オクターブシフトの機能	ポップオーバーエントリー
音符を 1 オクターブ上に移動	+1
音符を 2 オクターブ上に移動	+2
音符を 1 オクターブ下に移動	-1
音符を 2 オクターブ下に移動	-2
実音のオクターブシフトを設定	c
移調音のオクターブシフトを設定	t

たとえば、移調音のレイアウトで「treble+1t」と入力して 1 オクターブ上げのト音記号を記譜すると、移調音のレイアウトのト音記号以降の音符が、通常のト音記号の音符より 1 オクターブ下がって表示されます。

オクターブ線

オクターブ線の機能	ポップオーバーエントリー
音符を 1 オクターブ上に移動	「8va」、「8」、「8u」、または「1u」
音符を 2 オクターブ上に移動	「15ma」、「15」、「15u」、または「2u」
音符を 3 オクターブ上に移動	「22ma」、「22」、「22u」、または「3u」
音符を 1 オクターブ下に移動	「8ba」、「8vb」、「8d」、または「1d」
音符を 2 オクターブ下に移動	「15ba」、「15vb」、「15d」、または「2d」

オクターブ線の機能

音符を 3 オクターブ下に移動

Loco の指示

オクターブ線の終了

たとえば、音符の入力中にオクターブ線が終了する位置を指定するには「**stop**」と入力します。

ポップオーバーエントリー

「**22ba**」、「**22vb**」、「**22d**」、または「**3d**」

loco

「**|**」または「**stop**」

関連リンク

[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)

[音部記号 \(931 ページ\)](#)

[オクターブ線 \(939 ページ\)](#)

[音部記号のオクターブを変更する \(936 ページ\)](#)

[音部記号のオクターブ指示記号に従う/無視する \(937 ページ\)](#)

音部記号パネル

音部記号パネルには、Dorico Elements で使用できるさまざまな音部記号やオクターブ線が含まれています。これは記譜モードの右ゾーンに配置されています。

- 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックしたあとに、「**音部記号 (Clefs)**」をクリックすることで、音部記号パネルの表示/非表示を切り替えられます。

[Ctrl]/[command]+[9] を押して右ゾーンの表示/非表示を切り替えることもできます。

音部記号パネルには以下のセクションがあります。

一般的な音部記号 (Common Clefs)

ト音記号やバス記号など、最もよく使われる音部記号が含まれています。

オクターブ線 (Octave Lines)

最大 3 オクターブ上または下を指示するオクターブ線と loco 線が含まれています。

関連リンク

[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)

[音部記号 \(931 ページ\)](#)

[オクターブ線 \(939 ページ\)](#)

[パネルを使った音部記号の入力 \(343 ページ\)](#)

[パネルを使ったオクターブ線の入力 \(345 ページ\)](#)



ポップオーバーを使った音部記号の入力

音部記号とオクターブ線のポップオーバーを使用して音部記号を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。このポップオーバーを使用して既存の音部記号のタイプを変更することもできます。

補足

Dorico Elements の多くのインストゥルメントには、デフォルトでレイアウトの移調に従って代替の音部記号を表示する別のバージョンがあります。インストゥルメントを追加または変更する際は、インストゥルメントピッカーから適切なインストゥルメントバージョンを選択できます。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 音符の入力を開始します。
 - 音部記号を入力する位置にある各譜表上のアイテムを選択します。それ以降の位置に復帰のための音部変更記号を追加するには、必要なデューレーションにまたがるアイテムを選択します。
2. 音符の入力中に、複数の譜表に音符や記譜記号を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
3. 以下のいずれかの操作を行なって音部記号とオクターブ線のポップオーバーを開きます。
 - **[Shift]+[C]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「音部記号 (Clefs)」 をクリックします。
4. 使用する音部記号のエントリーをポップオーバーに入力します。
例:
 - バス記号には「**bass**」
 - アルト記号には「**alto**」
 - 移調音のレイアウトの1オクターブ上げのト音記号には「**treble+1t**」
5. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

音符の入力中は、キャレットが伸びているすべての譜表のキャレットの位置に音部記号が入力されます。

既存の楽譜に追加した音部記号は、アイテムの入力位置の設定に応じて、選択した各譜表上の最初に選択した音符またはアイテムの位置に追加されます。選択したアイテムの範囲に音部記号を追加すると、選択範囲の終了位置に復帰のための音部変更記号も追加されます。

音部記号は、次の音部記号またはフローの終わりのいずれか早い方の位置までにある譜表のすべての音符に適用されます。

関連リンク

[音部記号 \(931 ページ\)](#)

[アイテムの入力位置の設定を変更する \(221 ページ\)](#)

[複数の譜表にキャレットを伸ばす \(231 ページ\)](#)

[音部記号の表示/非表示の切り替え \(934 ページ\)](#)

[レイアウトの移調に従い音部記号を表示/非表示にする \(934 ページ\)](#)

[音部記号のオクターブを変更する \(936 ページ\)](#)

[音部記号のオクターブ指示記号に従う/無視する \(937 ページ\)](#)

[インストゥルメントの変更 \(140 ページ\)](#)

[プレイヤーへのインストゥルメントの追加 \(139 ページ\)](#)

パネルを使った音部記号の入力



音部記号パネルを使用して音部記号を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

補足

- 以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。

- Dorico Elements の多くのインストゥルメントには、デフォルトでレイアウトの移調に従って代替の音部記号を表示する別のバージョンがあります。インストゥルメントを追加または変更する際は、インストゥルメントピッカーから適切なインストゥルメントバージョンを選択できます。
-

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 音符の入力を開始します。
 - 音部記号を入力する位置にある各譜表上のアイテムを選択します。それ以降の位置に復帰のための音部変更記号を追加するには、必要なデュレーションにまたがるアイテムを選択します。
 2. 記譜ツールボックスで「パネル (Panels)」 をクリックし、「音部記号 (Clefs)」 をクリックして音部記号パネルを表示します。
 3. 音部記号パネルで入力する音部記号をクリックします。
-

結果

音符の入力中は、キャレットの位置に音部記号が入力されます。

既存の楽譜に追加した音部記号は、アイテムの入力位置の設定に応じて、選択した各譜表上の最初に選択した音符またはアイテムの位置に追加されます。選択したアイテムの範囲に音部記号を追加すると、選択範囲の終了位置に復帰のための音部変更記号も追加されます。

音部記号は、次の音部記号またはフローの終わりのいずれか早い方の位置までにある譜表のすべての音符に適用されます。

関連リンク

[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)

[音部記号 \(931 ページ\)](#)

[マウス入力の設定の変更 \(220 ページ\)](#)



[音部記号の表示/非表示の切り替え \(934 ページ\)](#)

[ユニバーサルインド太鼓記譜法 \(1468 ページ\)](#)


ポップオーバーを使ったオクターブ線の入力

音部記号とオクターブ線のポップオーバーを使用してオクターブ線を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。複声部においては、特定の声部にのみオクターブ線を入力することもできます。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 音符の入力を開始します。
 - オクターブ線を追加する音符を選択します。単一の声部にオクターブ線を追加するには、その声部の音符のみを選択します。
2. 音符の入力中に、複数の譜表に音符や記譜記号を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
3. 以下のいずれかの操作を行なって音部記号とオクターブ線のポップオーバーを開きます。
 - **[Shift]+[C]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「音部記号 (Clefs)」 をクリックします。
4. 使用するオクターブ線のエントリーをポップオーバーに入力します。

たとえば、音符を1オクターブ上げるオクターブ線の場合は「8va」と入力します。

- 以下のいずれかの操作を行なって、オクターブ線を入力してポップオーバーを閉じます。
 - 選択した各譜表のすべての声部にオクターブ線を入力するには、**[Return]** を押します。
 - 現在選択している声部だけにオクターブ線を入力するには、**[Alt/Opt]+[Return]** を押します。
 - 必要に応じて、音符の入力中に以下のいずれかの操作を行ない、キャレットを前進させてオクターブ線を延長します。
 - [Space]** を押します。
 - キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルのツールバーで、「**キャレットを進める (Advance Caret)**」  をクリックします。
- また、音符を続けて入力するとオクターブ線は自動的に延長されます。
- 必要に応じて、音符の入力中に音部記号とオクターブ線のポップオーバーをもう一度開き、「**]**」または「**stop**」を入力するとオクターブ線が停止します。

結果

音符の入力中は、キャレットが伸びているすべての譜表のキャレットの位置からオクターブ線が入力されます。オクターブ線を停止すると、オクターブ線はキャレットの位置で終了します。

既存の楽譜に追加したオクターブ線は、アイテムの入力位置の設定に応じて、選択した各譜表上の音符のみまたはあらゆるアイテムのデュレーションにまたがるように入力されます。

オクターブ線が音符を記譜の上または下のどちらで演奏するよう指示しているかによって、オクターブ線は選択範囲の上または下のいずれかに表示されます。

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

ヒント

オクターブ線は入力後に長さを変更することもできます。

関連リンク

[音部記号とオクターブ線のポップオーバー \(340 ページ\)](#)

[オクターブ線 \(939 ページ\)](#)

[オクターブ線の表示/非表示の切り替え \(941 ページ\)](#)

[複数の譜表にキャレットを伸ばす \(231 ページ\)](#)

[アイテムの入力位置の設定を変更する \(221 ページ\)](#)

[アイテムの長さの変更 \(441 ページ\)](#)

[個々の音符のピッチの変更 \(479 ページ\)](#)

[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)

[キーボードパネル \(214 ページ\)](#)

[フレットボードパネル \(216 ページ\)](#)

[ドラムパッドパネル \(217 ページ\)](#)



パネルを使ったオクターブ線の入力

音部記号パネルを使用してオクターブ線を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。複声部においては、特定の声部にのみオクターブ線を入力することもできます。

補足

以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 音符の入力を開始します。
 - オクターブ線を追加する音符を選択します。単一の声部にオクターブ線を追加するには、その声部の音符のみを選択します。
2. 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックし、「**音部記号 (Clefs)**」をクリックして音部記号パネルを表示します。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、必要なオクターブ線を入力します。
 - 選択した譜表のすべての声部にオクターブ線を入力するには、「**オクターブ線 (Octave Lines)**」セクションでそのオクターブ線をクリックします。
 - 現在選択している声部だけにオクターブ線を入力するには、**[Alt/Opt]** を押しながら「**オクターブ線 (Octave Lines)**」セクションでそのオクターブ線をクリックします。

また、既存の楽譜にオクターブ線を追加する場合は、音部記号パネルでまず使用するオクターブ線をクリックしたあとに、クリックアンドドラッグで任意の長さのオクターブ線を引くこともできます。

結果

音符の入力中は、キャレットの位置にオクターブ線が入力されます。これらはデフォルトの4分音符のデュレーションで入力されます。

既存の楽譜に追加したオクターブ線は、アイテムの入力位置の設定に応じて、選択した各譜表上の音符のみまたはあらゆるアイテムのデュレーションにまたがるように入力されます。

オクターブ線が音符を記譜の上または下のどちらで演奏するよう指示しているかによって、オクターブ線は選択範囲の上または下のいずれかに表示されます。

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

ヒント

オクターブ線は入力後に長さを変更することもできます。

関連リンク

- [記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)
- [オクターブ線 \(939 ページ\)](#)
- [アイテムの長さの変更 \(441 ページ\)](#)
- [個々の音符のピッチの変更 \(479 ページ\)](#)
- [マウス入力の設定の変更 \(220 ページ\)](#)

延長記号と休止記号の入力方法

延長記号と休止記号は、記譜モードで延長記号と休止記号のポップオーバーを使用してキーボードで入力することも、延長記号と休止記号パネルを使用してマウスで入力することもできます。



関連リンク

- [延長記号と休止記号 \(1037 ページ\)](#)
- [中間休止記号を入力するときの正しい配置 \(351 ページ\)](#)

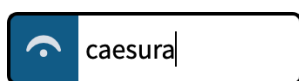
延長記号と休止記号のポップオーバー

以下の表は、さまざまな延長記号と休止記号を入力するために延長記号と休止記号のポップオーバーに入力できるエントリーの例です。

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

- **[Shift]+[H]** を押します。
- 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」をクリックし、「延長記号と休止記号 (Holds and Pauses)」をクリックします。
- 既存の延長記号または休止記号を選択して **[Return]** を押します。
- 「記譜 (Write)」 > 「延長記号または休止記号を作成 (Create Hold or Pause)」を選択します。

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



エントリーの例が入力された延長記号と休止記号のポップオーバー



記譜ツールボックスの「延長記号と休止記号 (Holds and Pauses)」ボタン






フェルマータ

フェルマータのタイプ	ポップオーバーエントリー
フェルマータ 	「fer」または「fermata」
非常に長いフェルマータ 	fermataverylong
長いフェルマータ 	fermatalong
短いフェルマータ 	fermatashort
非常に短いフェルマータ 	fermataveryshort
短いフェルマータ (Henze) 	fermatashorthenze
長いフェルマータ (Henze) 	fermatalonghenze
カーリュー (Britten) 	curlew

補足

カーリュー記号は元々、Benjamin Britten が日本の能楽に着想を得て作曲した教会上演用寓話カーリュー・リヴァーのために考案したものです。この記号は、異なるテンポの音楽において、音符または休符をタイミングが揃うまで伸ばすようプレイヤーに指示します。

中間休止記号

中間休止記号のタイプ	ポップオーバーエントリー
中間休止記号 (Caesura) 	「caes」、「caesura」、または「//」
太い中間休止記号 (Thick caesura) 	「caesurathick」、「thickcaesura」、または「thick//」
婉曲した中間休止記号 (Curved caesura) 	「caesuracurved」、「curvedcaesura」、または「curved//」
短い中間休止記号 (Short caesura) 	「caesurashort」、「shortcaesura」、または「short//」
1本線の中間休止記号 (Single-stroke caesura) 	「caesurasingle」、「singlecaesura」、または「single//」

ブレス記号



ブレス記号のタイプ	ポップオーバーエントリー
ブレス記号 (コンマ) 	「breathmarkcomma」、「comma」、または「,(コンマ)」
ブレス記号 (チェックマーク) 	breathmarktick
ブレス記号 (上げ弓) 	breathmarkupbow
ブレス記号 (Salzedo) 	breathmarksalzedo

関連リンク

- [記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)
- [延長記号と休止記号 \(1037 ページ\)](#)
- [フェルマータのタイプ \(1038 ページ\)](#)
- [中間休止記号のタイプ \(1039 ページ\)](#)
- [ブレス記号のタイプ \(1039 ページ\)](#)

延長記号と休止記号パネル

延長記号と休止記号パネルでは、フェルマータの代替バージョンを含め、Dorico Elements で使用できるさまざまなタイプの延長記号と休止記号を入力できます。これは記譜モードの右ゾーンに配置されています。

- 記譜ツールボックスで「パネル (Panels)」をクリックしたあとに、「延長記号と休止記号 (Holds and Pauses)」をクリックすることで、延長記号と休止記号パネルの表示/非表示を切り替えられます。

[Ctrl]/[command]+[9] を押して右ゾーンの表示/非表示を切り替えることもできます。

延長記号と休止記号パネルには以下のセクションがあります。

- フェルマータ (Fermatas)
- ブレス記号 (Breath Marks)
- 中間休止記号 (Caesuras)

補足

延長記号と休止記号は今のところ再生時の効果を持ちませんが、将来のバージョンでは効果が与えられることが予定されています。



関連リンク

- [記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)
- [パネルを使った延長記号と休止記号の入力 \(350 ページ\)](#)
- [延長記号と休止記号 \(1037 ページ\)](#)
- [フェルマータのタイプ \(1038 ページ\)](#)
- [中間休止記号のタイプ \(1039 ページ\)](#)
- [ブレス記号のタイプ \(1039 ページ\)](#)

ポップオーバーを使った延長記号と休止記号の入力

延長記号と休止記号のポップオーバーを使用して延長記号と休止記号を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 音符の入力を開始します。
 - フェルマータまたは中間休止記号を入力する位置にあるアイテムを選択します。
 - ブレス記号を入力する位置にある各譜表上のアイテムを選択します。
 2. 音符の入力中に、複数の譜表に音符や記譜記号を入力する場合は、それらの譜表にキュレットを伸ばします。
 3. 以下のいずれかの操作を行なって延長記号と休止記号のポップオーバーを開きます。
 - **[Shift]+[H]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「延長記号と休止記号 (Holds and Pauses)」 をクリックします。
 4. 使用する延長記号または休止記号をポップオーバーに入力します。
たとえば、休止記号の場合は「**fermata**」、延長記号の場合は「**caesura**」と入力します。
 5. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
-

結果

音符の入力中は、キュレットの位置に、指定した延長記号または休止記号が入力されます。キュレットが伸びているすべての譜表のキュレットの位置にブレス記号が入力されます。

既存の楽譜に追加したブレス記号は、アイテムの入力位置の設定に応じて、選択した各譜表上の最初に選択した音符またはアイテムの位置に追加されます。

既存の楽譜に追加したフェルマータと中間休止記号は、最初に選択したアイテムの位置に入力されます。

- フェルマータは、すべての譜表のフェルマータの終了位置にある音符、和音または休符の位置に表示されます。
- ブレス記号は、キュレットまたは選択した音符の右側に表示されます。
- 中間休止記号は、すべての譜表のキュレットまたは選択した音符の左側に表示されます。

関連リンク

- [アイテムの入力位置の設定を変更する \(221 ページ\)](#)
- [複数の譜表にキャレットを伸ばす \(231 ページ\)](#)
- [延長記号と休止記号 \(1037 ページ\)](#)
- [再生時の延長記号と休止記号 \(1043 ページ\)](#)
- [フェルマータのタイプ \(1038 ページ\)](#)
- [ブレス記号のタイプ \(1039 ページ\)](#)
- [中間休止記号のタイプ \(1039 ページ\)](#)
- [延長記号と休止記号の位置 \(1039 ページ\)](#)



パネルを使った延長記号と休止記号の入力

延長記号と休止記号パネルを使用して延長記号と休止記号を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

補足

以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。

手順

- 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 音符の入力を開始します。
 - フェルマータまたは中間休止記号を入力する位置にあるアイテムを選択します。
 - ブレス記号を入力する位置にある各譜表上のアイテムを選択します。
- 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックしたあとに、「**延長記号と休止記号 (Holds and Pauses)**」をクリックして、延長記号と休止記号パネルを表示します。
- 延長記号と休止記号パネルで、入力する延長記号または休止記号をクリックします。

結果

音符の入力中は、キャレットの位置に、指定した延長記号または休止記号が入力されます。

既存の楽譜に追加したブレス記号は、アイテムの入力位置の設定に応じて、選択した各譜表上の最初に選択した音符またはアイテムの位置に追加されます。

既存の楽譜に追加したフェルマータと中間休止記号は、最初に選択したアイテムの位置に入力されます。

- フェルマータは、すべての譜表のフェルマータの終了位置にある音符、和音または休符の位置に表示されます。
- ブレス記号は、キャレットまたは選択した音符の右側に表示されます。
- 中間休止記号は、すべての譜表のキャレットまたは選択した音符の左側に表示されます。

関連リンク

- [記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)
- [延長記号と休止記号 \(1037 ページ\)](#)
- [再生時の延長記号と休止記号 \(1043 ページ\)](#)
- [延長記号と休止記号の位置 \(1039 ページ\)](#)
- [マウス入力の設定の変更 \(220 ページ\)](#)

中間休止記号を入力するときの正しい配置

中間休止記号は通常、小節の終了位置、小節線の前に配置されます。Dorico Elements では、中間休止記号はその記号を表示する位置の直後の音符に連結する必要があります。そうすることで、Dorico Elements は中間休止記号を自動的に正しく配置できます。

マウス入力の環境設定を「**ポインターにアイテムを乗せる (Load pointer with item)**」に設定している場合、中間休止記号を小節線の左側に入力するには次の小節の最初の音符をクリックする必要があります。または、小節線を直接クリックします。



正しく入力された中間休止記号の例。点線の連結線が小節線のあとの符頭に連結されており、中間休止記号が小節線の前に正しく配置されていることが分かる



正しく入力されていない中間休止記号の例。小節線の左側をクリックしたことで、中間休止記号がその小節の最後の 8 分音符に連結されてしまっている

正しく入力すると、点線の連結線によって中間休止記号と小節線の直後の符頭が連結されます。

点線の連結線によって中間休止記号と小節線の直後の符頭が連結されない場合は、中間休止記号を削除して入力しなおしてください。中間休止記号が正しく入力されないとスペーシングの問題が生じる場合があります。

関連リンク

[延長記号と休止記号 \(1037 ページ\)](#)

[中間休止記号のタイプ \(1039 ページ\)](#)

[連結線を表示/非表示にする \(448 ページ\)](#)

装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力方法

アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションなどの装飾音は、装飾音のポップオーバーを使用してキーボードで入力することも、装飾音パネルを使用してマウスで入力することもできます。

装飾音とアルペジオ記号は音符の入力中に入力することも、既存の音符に追加することもできますが、グリッサンドラインを音符の入力中に入力することはできません。グリッサンドラインは既存の音符への追加によってのみ入力できます。

ジャズアーティキュレーションのタイプや長さは装飾音パネルから指定できますが、装飾音ポップオーバーからは指定できません。

関連リンク

[装飾音 \(1118 ページ\)](#)

[アルペジオ記号 \(1137 ページ\)](#)

[グリッサンドライン \(1144 ページ\)](#)

[ジャズアーティキュレーション \(1174 ページ\)](#)

[ジャズの装飾音 \(1175 ページ\)](#)



[ライン \(1224 ページ\)](#)

[ラインの入力方法 \(396 ページ\)](#)

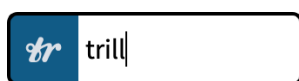
装飾音のポップオーバー

以下の表は、さまざまな装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力に使用できる、装飾音のポップオーバーのエントリーの例です。

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

- **[Shift]+[O]** を押します。
- 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「装飾音 (Ornaments)」 をクリックします。
- 既存の装飾音を選択して **[Return]** を押します。
- 「記譜 (Write)」 > 「装飾音を作成 (Create Ornament)」を選択します。

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



エントリーの例が入力された装飾音のポップオーバー



記譜ツールボックスの「装飾音 (Ornaments)」ボタン

装飾音

装飾音のタイプ	ポップオーバーエントリー
トリル: 	「tr」または「trill」
ショートトリル: 	「shorttr」
モルデント: 	「mor」または「mordent」
ターン: 	「turn」
逆ターン: 	「invturn」または「invertedturn」

トリル音程

トリルの音程または性質	ポップオーバーエントリー
音程の度数	「1」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「8」
ユニゾン、2度、3度、4度、5度、6度、7度、オクターブ	
メジャー	「M」、「maj」、または「major」
マイナー	「m」、「min」、または「minor」
完全	「p」、「per」、または「perf」

トリルの音程または性質	ポップオーバーエントリー
ディミニッシュ	「d」、「dim」、または「diminished」
オーギュメント	「a」、「aug」、または「augmented」

例

完全5度のトリルを入力するには、「tr p5」と入力します。

ジャズの装飾音

ジャズの装飾音のタイプ	ポップオーバーエントリー
ベンド \cup	「brassbend」
フリップ \cup	「flip」
ジャズターン \rightsquigarrow	「jazz」または「shake」
スミア \sim	「smear」

ジャズアーティキュレーション

ジャズアーティキュレーションのタイプ	ポップオーバーエントリー
プロップ(ベンド)	「plop」
プロップ(スムーズ)	「plopsmooth」
スクープ	「scoop」
ドイト(ベンド)	「doit」
ドイト(スムーズ)	「doitsmooth」
フォール(ベンド)	「fall」
フォール(スムーズ)	「fallsmooth」

ヒント

その他の装飾音は装飾音パネルで利用できます。ジャズアーティキュレーションのタイプや長さは装飾音パネルから指定できますが、装飾音ポップオーバーからは指定できません。

アルペジオ記号

アルペジオ記号のタイプ	ポップオーバーエントリー
上向アルペジオ記号	「arp」、「arpup」、または「arpeggioup」
下向アルペジオ記号	「arpdown」または「arpeggiodown」
ノンアルペジオ記号	「nonarp」または「nonarpeggio」
曲線のアルペジオ記号	slurarp

グリッサンドライン

グリッサンドラインのタイプ	ポップオーバーエントリー
デフォルトスタイルのグリッサンドライン	「gliss」
グリッサンド (直線)	「glissstraight」
グリッサンド (波線)	「glisswavy」

ギターテクニック

ギターテクニックのタイプ	ポップオーバーエントリー
ギターベンド	「bend」
ビブラートバーダイブアンドリターン	「vibbend」
ビブラートバースクープ	「vibscoop」
ビブラートバーディップ	「vibdip」
ビブラートバーのライン	「wbar」または「w/bar」

補足

ラインを表示するにはデュレーションが必要です。

ハンマーオン

補足

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

ギターテクニックのタイプ

ポップオーバーエントリー

プルオフ

「po」または「pull」

補足

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

ハンマーオンからプルオフ、またはプルオフからハンマーオン (リガード)

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

補足

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

右手のタッピング

「tap」

プルオフ付きの右手のタッピング

「tappull」

補足

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

左手のタッピング

「lhtap」

プルオフ付きの左手のタッピング

「lhtappull」

補足

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

関連リンク

[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ったアルペジオ記号の入力 \(358 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ったグリッサンドラインの入力 \(360 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ったジャズアーティキュレーションの入力 \(362 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ったギターベンドの入力 \(365 ページ\)](#)

[ビブラートバーダイブの入力 \(368 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ったビブラートバーのダイブとリターンの入力 \(369 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ったビブラートバーのスクープの入力 \(371 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ったビブラートバーのディップの入力 \(373 ページ\)](#)

[ハンマーオン/プルオフの入力 \(376 ページ\)](#)

[タッピングの入力 \(377 ページ\)](#)

[弦への音符の割り当て \(1087 ページ\)](#)

[タブ譜で音符に割り当てられた弦の変更 \(1364 ページ\)](#)

[装飾音 \(1118 ページ\)](#)

[トリル音程 \(1125 ページ\)](#)
[アルペジオ記号 \(1137 ページ\)](#)
[グリッサンドライン \(1144 ページ\)](#)
[ギターバンド \(1151 ページ\)](#)
[ギターテクニック \(1166 ページ\)](#)
[ジャズアーティキュレーション \(1174 ページ\)](#)
[ジャズの装飾音 \(1175 ページ\)](#)
[演奏技法のデュレーション \(1216 ページ\)](#)

装飾音パネル

装飾音パネルでは、ジャズアーティキュレーション、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ギターバンド、ピブラートバーの演奏技法など、さまざまなタイプの装飾音を入力できます。これは記譜モードの右ゾーンに配置されています。

- 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックしたあとに、「**装飾音 (Ornaments)**」をクリックすることで、装飾音パネルの表示/非表示を切り替えられます。

[Ctrl]/[command]+[9] を押して右ゾーンの表示/非表示を切り替えることもできます。

装飾音パネルには以下のセクションがあります。

ジャズ (Jazz)

バンド、スクープ、フォールなど、ジャズ音楽で一般的に使用される装飾音とピッチオルタレーションがあります。

バロックと古典派 (Baroque and Classical)

モルデント、ターン、トリルなど、バロック音楽やクラシック音楽で一般的に使用される装飾音があります。

アルペジオ (Arpeggiation)

さまざまなタイプのアルペジオ記号があります。

補足

音符の入力中にパネルを使ってアルペジオ記号を入力することはできません。

グリッサンド (Glissandi)

さまざまなタイプのグリッサンドラインがあります。

ギター (Guitar)

ギターバンドやピブラートバーのスクープなど、ギターで一般的に使用される演奏技法やピッチオルタレーションがあります。



関連リンク

[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)
[パネルを使った装飾音/トリルの入力 \(358 ページ\)](#)
[パネルを使ったアルペジオ記号の入力 \(359 ページ\)](#)
[パネルを使ったグリッサンドラインの入力 \(361 ページ\)](#)
[パネルを使ったジャズアーティキュレーションの入力 \(363 ページ\)](#)
[ギターバンドとギターテクニックの入力方法 \(364 ページ\)](#)

ポップオーバーを使った装飾音/トリルの入力

装飾音のポップオーバーを使用して装飾音、トリル、ジャズの装飾音を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の音符に追加することもできます。トリルを入力する際に、短3度などのトリルの音程を指定できます。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 音符の入力を開始します。
 - 装飾音を入力する位置にある各譜表上のアイテムを選択します。特定のデュレーションを持つトリルを入力するには、必要なデュレーションにまたがるアイテムを選択します。
2. 音符の入力中に、複数の譜表に音符や記譜記号を入力する場合は、それらの譜表にキュレットを伸ばします。
3. 以下のいずれかの操作を行なって装飾音のポップオーバーを開きます。
 - **[Shift]+[O]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「装飾音 (Ornaments)」 をクリックします。
4. 使用する装飾音のエントリーをポップオーバーに入力します。
たとえば、短3度の音程を持つトリルの場合は「tr m3」、モルデントの場合は「mor」と入力します。
5. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
6. 音符入力中にトリルを入力する場合は、音符を入力するか **[Space]** を押してキュレットを進め、トリルを入力します。

結果

音符の入力中は、キュレットが伸びているすべての譜表のキュレットの位置に装飾音が入力されます。トリルはキュレットの位置に入力された音符の音価のデュレーション、またはキュレットを進めたデュレーションにかかるように入力されます。

既存の楽譜に追加した装飾音は、アイテムの入力位置の設定に応じて、選択した各譜表上の最初に選択した音符またはアイテムの位置に追加されます。トリルは、アイテムの入力位置の設定に応じて、選択した各譜表上の音符のみまたはあらゆるアイテムのデュレーションにまたがるように入力されます。

初期設定ではトリルの音程は2度で、状況に応じて長2度か短2度のいずれかになります。トリルの音程を指定した場合、選択範囲の最初の音符にのみ音程は適用されます。ただし、トリルの途中で音程を変更することもできます。

ヒント

選択した音符ごとに個別にトリルを入力するかどうかは、「環境設定 (Preferences)」 > 「音符の入力と編集 (Note Input and Editing)」 > 「編集 (Editing)」で選択できます。

関連リンク

- [装飾音 \(1118 ページ\)](#)
- [トリル \(1122 ページ\)](#)
- [トリル音程 \(1125 ページ\)](#)
- [トリルの音程の変更 \(1127 ページ\)](#)
- [トリルの途中でトリルの音程を変更する \(1128 ページ\)](#)
- [トリルの音程の外観 \(1130 ページ\)](#)
- [ジャズの装飾音 \(1175 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(232 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ったジャズアーティキュレーションの入力 \(362 ページ\)](#)
[複数の譜表にキャレットを伸ばす \(231 ページ\)](#)
[アイテムの入力位置の設定を変更する \(221 ページ\)](#)

パネルを使った装飾音/トリルの入力

装飾音パネルを使用して装飾音、トリル、ジャズの装飾音を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の音符に追加することもできます。

補足

以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 音符の入力を開始します。
 - 装飾音を入力する位置にある各譜表上のアイテムを選択します。特定のデュレーションを持つトリルを入力するには、必要なデュレーションにまたがるアイテムを選択します。
2. 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックし、「**装飾音 (Ornaments)**」をクリックして装飾音パネルを表示します。
3. 装飾音パネルで、入力する装飾音をクリックします。

結果

音符の入力中は、キャレットの位置に装飾音が入力されます。トリルは、デフォルトの4分音符のデュレーションで入力されます。

既存の楽譜に追加した装飾音は、アイテムの入力位置の設定に応じて、選択した各譜表上の最初に選択した音符またはアイテムの位置に追加されます。トリルは、アイテムの入力位置の設定に応じて、選択した各譜表上の音符のみまたはあらゆるアイテムのデュレーションにまたがるように入力されます。

ヒント

- ポップオーバーを使用してトリルを入力する際にトリルの音程を指定できます。
- 選択した音符ごとに個別にトリルを入力するかどうかは、「**環境設定 (Preferences)**」 > 「**音符の入力と編集 (Note Input and Editing)**」 > 「**編集 (Editing)**」で選択できます。

関連リンク

[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)
[装飾音パネル \(356 ページ\)](#)
[パネルを使ったジャズアーティキュレーションの入力 \(363 ページ\)](#)
[マウス入力の設定の変更 \(220 ページ\)](#)

ポップオーバーを使ったアルペジオ記号の入力

装飾音のポップオーバーを使用してアルペジオ記号を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の音符に追加することもできます。複数の声部の音符や、ピアノやハーブといった同じインストゥルメントに属する異なる譜表上の音符にかかるようにアルペジオ記号を入力することもできます。

手順

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

- アルペジオ記号を追加する声部ごとに少なくとも1つの音符を選択します。



補足

- ピアノやハーブなど、複数の譜表を使用するインストゥルメントでは、複数の譜表にある音符を選択して、譜表をまたぐアルペジオ記号を作成できます。ただし、インストゥルメントが異なる場合、譜表をまたぐアルペジオ記号を作成できません。
- 選択した声部の選択した位置にあるすべての音符にアルペジオ記号が追加されます。

2. 音符の入力を開始したら、必要に応じて **[Q]** を押して和音の入力を開始します。

補足

アルペジオ記号を入力できるのは和音の入力中のみです。

3. 音符の入力中に、複数の譜表に音符や記譜記号を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
4. 以下のいずれかの操作を行なって装飾音のポップオーバーを開きます。
 - **[Shift]+[O]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「装飾音 (Ornaments)」 をクリックします。
5. 使用するアルペジオ記号のエントリーをポップオーバーに入力します。
たとえば、上向アルペジオ記号の場合は「arpup」、下向アルペジオ記号の場合は「arpdown」と入力します。
6. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
7. 和音の入力中は、使用する音符を入力します。

結果

和音の入力中は、キャレットが伸びているすべての譜表のキャレットの位置にアルペジオ記号が入力されます。

既存の音符にアルペジオ記号を追加した場合は、選択した音符の左側にアルペジオ記号が入力されます。

和音の入力中は、現在の声部のその位置にあるすべての音符のピッチ範囲にかかるように、また、既存の音符にアルペジオ記号を追加した場合は、選択した声部/譜表のすべての音符のピッチ範囲にかかるようにアルペジオ記号が自動的に調整されます。

関連リンク

[装飾音のポップオーバー \(352 ページ\)](#)

[アルペジオ記号 \(1137 ページ\)](#)

[再生時のアルペジオ \(1141 ページ\)](#)

[音符の入力 \(232 ページ\)](#)

[和音の入力 \(262 ページ\)](#)

[複数の譜表にキャレットを伸ばす \(231 ページ\)](#)

パネルを使ったアルペジオ記号の入力

装飾音パネルを使用して、既存の音符にアルペジオ記号を入力できます。複数の声部の音符や、ピアノやハーブといった同じインストゥルメントに属する異なる譜表上の音符にかかるようにアルペジオ記号を入力することもできます。

補足

- 音符の入力中にパネルを使ってアルペジオ記号を入力することはできません。



- 以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。環境設定を「**ポインターにアイテムを乗せる (Load pointer with item)**」に設定している場合、譜表および声部をまたぐアルペジオ記号は作成できません。

手順

1. 記譜モードで、アルペジオ記号を追加する声部ごとに少なくとも1つの音符を選択します。

補足

- ピアノやハープなど、複数の譜表を使用するインストゥルメントでは、複数の譜表にある音符を選択して、譜表をまたぐアルペジオ記号を作成できます。ただし、インストゥルメントが異なる場合、譜表をまたぐアルペジオ記号を作成できません。
- 選択した声部の選択した位置にあるすべての音符にアルペジオ記号が追加されます。

2. 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックし、「**装飾音 (Ornaments)**」をクリックして装飾音パネルを表示します。
3. 「**アルペジオ (Arpeggiation)**」セクションで、使用するアルペジオ記号をクリックします。

結果

選択した音符または和音の左側に、指定したアルペジオ記号が入力されます。アルペジオ記号は、その位置にある選択した声部/譜表のすべての音符のピッチ範囲にかかるように自動的に調整されます。

関連リンク

- [記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)
- [装飾音パネル \(356 ページ\)](#)
- [アルペジオ記号 \(1137 ページ\)](#)
- [再生時のアルペジオ \(1141 ページ\)](#)
- [マウス入力の設定の変更 \(220 ページ\)](#)

ポップオーバーを使ったグリッサンドラインの入力

装飾音のポップオーバーを使用して、既存の音符の間にグリッサンドラインを入力できます。隣接する音符間にも隣接しない音符間にもグリッサンドラインを入力できます。



補足

音符の入力中や譜表の最後の音符にグリッサンドラインを入力することはできません。かわりに、ジャズアーティキュレーションは入力できます。

前提条件

グリッサンドにつなげる音符を2つ以上入力しておきます。

手順

1. 記譜モードで、グリッサンドラインにつなげる音符を選択します。
たとえば、装飾音符と通常の音符、声部が異なる2つの音符、または同じインストゥルメントに属する異なる譜表の2つの音符などを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって装飾音のポップオーバーを開きます。
 - **[Shift]+[O]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「**ポップオーバー (Popovers)**」をクリックし、「**装飾音 (Ornaments)**」をクリックします。

- 使用するグリッサンドラインのエントリーをポップオーバーに入力します。
 - デフォルトスタイルのグリッサンドラインを使用する場合は、「**gliss**」と入力します。
 - 直線のグリッサンドラインを使用するには、「**glissstraight**」と入力します。
 - 波線のグリッサンドラインを使用するには、「**glisswavy**」と入力します。
- [Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

選択したすべての音符の間に、指定したグリッサンドラインが入力されます。

補足

- 1つの音符を選択してグリッサンドラインを入力した場合は、選択したノートの位置からグリッサンドラインが始まり、その譜表の同じ声部の次の音符で終わります (休符はまたぎます)。
- グリッサンドラインを入力した場合、周辺の音符や、選択した音符と音符の間にある休符は自動的に調整されません。グリッサンドテキストが表示される場合、テキストが音符や休符に重なる可能性があります。その場合、グリッサンドラインのグリッサンドテキストの表示をオフにするなどの設定を行なうことをおすすめします。
- 初期設定では、グリッサンドラインのテキストはフレット楽器に属する譜表上に表示されません。しかし、グリッサンドラインのテキストを手動で表示させることができます。

関連リンク

- [装飾音のポップオーバー \(352 ページ\)](#)
- [グリッサンドライン \(1144 ページ\)](#)
- [グリッサンドのテキストを個別に変更する \(1146 ページ\)](#)
- [グリッサンドラインのテキストの表示条件を変更する \(1147 ページ\)](#)
- [グリッサンドのスタイルの変更 \(1145 ページ\)](#)
- [パネルを使ったジャズアーティキュレーションの入力 \(363 ページ\)](#)

パネルを使ったグリッサンドラインの入力

装飾音パネルを使用して、既存の音符の間にグリッサンドラインを入力できます。隣接する音符間にも隣接しない音符間にもグリッサンドラインを入力できます。



補足

- 以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。環境設定を「**ポインターにアイテムを乗せる (Load pointer with item)**」に設定している場合、クリックした音符とその直後の音符との間にのみグリッサンドラインを入力できます。
- 音符の入力中や譜表の最後の音符にグリッサンドラインを入力することはできません。かわりに、ジャズアーティキュレーションは入力できます。

前提条件

グリッサンドにつなげる音符を2つ以上入力しておきます。

手順

- 記譜モードで、グリッサンドラインにつなげる音符を選択します。
たとえば、装飾音符と通常の音符、声部が異なる2つの音符、または同じインストゥルメントに属する異なる譜表の2つの音符などを選択します。
- 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックし、「**装飾音 (Ornaments)**」をクリックして装飾音パネルを表示します。

3. 「グリッサンド (Glissandi)」セクションで、使用するグリッサンドラインのスタイルをクリックします。

- グリッサンド (直線) (Glissando (Straight)) 
- グリッサンド (波線) (Glissando (Wavy)) 

結果

選択したすべての音符の間に、指定したグリッサンドラインが入力されます。

補足

- 1つの音符を選択してグリッサンドラインを入力した場合は、選択したノートの位置からグリッサンドラインが始まり、その譜表の同じ声部の次の音符で終わります (休符はまたぎます)。
- グリッサンドラインを入力した場合、周辺の音符や、選択した音符と音符の間にある休符は自動的に調整されません。グリッサンドテキストが表示される場合、テキストが音符や休符に重なる可能性があります。その場合、グリッサンドラインのグリッサンドテキストの表示をオフにするなどの設定を行なうことをおすすめします。
- 初期設定では、グリッサンドラインのテキストはフレット楽器に属する譜表上に表示されません。しかし、グリッサンドラインのテキストを手動で表示させることができます。

関連リンク

- [記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)
- [装飾音パネル \(356 ページ\)](#)
- [グリッサンドライン \(1144 ページ\)](#)
- [グリッサンドのテキストを個別に変更する \(1146 ページ\)](#)
- [グリッサンドラインのテキストの表示条件を変更する \(1147 ページ\)](#)
- [パネルを使ったジャズアーティキュレーションの入力 \(363 ページ\)](#)
- [マウス入力の設定の変更 \(220 ページ\)](#)

ポップオーバーを使ったジャズアーティキュレーションの入力

装飾音のポップオーバーを使用してジャズアーティキュレーションを入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の音符に追加することもできます。

補足

フリップやジャズターンなどのジャズの装飾音は、他の装飾音と同じ方法で入力できます。



手順

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

ヒント

音符の入力中に、**[Shift]+[→]** または **[Shift]+[←]** を押すことで、キャレットを有効にしたまま直前に入力した音符の前後に音符を追加できます。

- ジャズアーティキュレーションを追加する音符を選択します。
2. ジャズアーティキュレーションの付いた音符を複数の譜表に同時に入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
3. 必要に応じて、音符の入力中に音符を1つ以上入力します。
4. 以下のいずれかの操作を行なって装飾音のポップオーバーを開きます。

- **[Shift]+[O]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「装飾音 (Ornaments)」 をクリックします。
5. 使用するジャズアーティキュレーションのエントリーをポップオーバーに入力します。
たとえば、スクープの場合は「scoop」、フォールの場合は「fall」と入力します。
 6. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

指定したジャズアーティキュレーションが選択したすべての音符に入力されます。音符の入力中、通常これは最後に入力した音符になります。

補足

ポップオーバーを使用すると、すべてのジャズアーティキュレーションはそのタイプのデフォルトの線のスタイルで入力されます。タイプや長さは入力したあとでも変更できます。

パネルを使用すると、ジャズアーティキュレーションを入力するときに線のスタイルを指定できます。

手順終了後の項目

個々のインストゥルメントに声部の個別再生を有効にして、異なるジャズアーティキュレーションを異なる声部で同時に鳴らすこともできます。

関連リンク

[装飾音のポップオーバー \(352 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った装飾音/トリルの入力 \(357 ページ\)](#)

[複数の譜表にキャレットを伸ばす \(231 ページ\)](#)

[ジャズアーティキュレーション \(1174 ページ\)](#)

[既存のジャズアーティキュレーションのタイプや長さを変更する \(1177 ページ\)](#)

[スムーズのジャズアーティキュレーションの線のスタイルを変更する \(1177 ページ\)](#)

[声部の個別再生の有効化 \(558 ページ\)](#)

[再生効果 \(809 ページ\)](#)

パネルを使ったジャズアーティキュレーションの入力

装飾音パネルを使用してジャズアーティキュレーションを入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の音符に追加することもできます。

補足



- フリップやジャズターンなどのジャズの装飾音は、他の装飾音と同じ方法で入力できます。
- 以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。

手順

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

ヒント

音符の入力中に、**[Shift]+[→]** または **[Shift]+[←]** を押すことで、キャレットを有効にしたまま直前に入力した音符の前後に音符を追加できます。

- ジャズアーティキュレーションを追加する音符を選択します。
2. ジャズアーティキュレーションの付いた音符を複数の譜表に同時に入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
3. 必要に応じて、音符の入力中に音符を1つ以上入力します。
4. 記譜ツールボックスで「パネル (Panels)」をクリックし、「装飾音 (Ornaments)」をクリックして装飾音パネルを表示します。
5. 「ジャズ (Jazz)」セクションで、使用するジャズアーティキュレーションをクリックします。

結果

指定したジャズアーティキュレーションが選択したすべての音符に入力されます。音符の入力中、通常これは最後に入力した音符になります。

手順終了後の項目

個々のインストゥルメントに声部の個別再生を有効にして、異なるジャズアーティキュレーションを異なる声部で同時に鳴らすこともできます。

関連リンク

- [記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)
- [装飾音パネル \(356 ページ\)](#)
- [パネルを使った装飾音/トリルの入力 \(358 ページ\)](#)
- [複数の譜表にキャレットを伸ばす \(231 ページ\)](#)
- [マウス入力の設定の変更 \(220 ページ\)](#)
- [声部の個別再生の有効化 \(558 ページ\)](#)
- [再生効果 \(809 ページ\)](#)

ギターバンドとギターテクニックの入力方法

ギターバンド (ベンディングやポストバンドなど)、ビブラートバーの演奏技法 (ディップ、ダイブ、スクープ、ダイブとリターンなど) およびタッピング、ハンマーオン、プルオフの指示記号を、キーボードを使って装飾音のポップオーバーから、またはマウスを使って装飾音パネルから入力できます。

ベンディング、ポストバンドおよびビブラートバーのプリダイブは、プロパティパネルのプロパティを使用しても入力できます。

ギターテクニックは音符の入力中に入力することも、既存の音符に追加することもできますが、ギターバンドを音符の入力中に入力することはできません。ギターバンドは既存の音符への追加によるのみ入力できます。

関連リンク

- [装飾音のポップオーバー \(352 ページ\)](#)
- [装飾音パネル \(356 ページ\)](#)
- [ギターバンド \(1151 ページ\)](#)
- [ギタープリバンドとギタープリダイブ \(1153 ページ\)](#)
- [ギターポストバンド \(1155 ページ\)](#)
- [ビブラートバーのダイブとリターン \(1156 ページ\)](#)
- [ビブラートバーの演奏技法 \(1166 ページ\)](#)
- [タッピング \(1167 ページ\)](#)
- [ハンマーオンとプルオフ \(1168 ページ\)](#)

ポップオーバーを使ったギターベンドの入力

装飾音のポップオーバーを使用して、装飾音符と通常の音符といった既存の音符の間にギターベンドを入力できます。隣接する音符間にも隣接しない音符間にもギターベンドを入力できます。



補足

音符の入力中や譜表の最後の音符にギターベンドを入力することはできません。

前提条件

ギターベンドにつなげる音符を2つ以上入力しておきます。

手順

1. 記譜モードで、ギターベンドにつなげる音符を2つ選択します。
たとえば、装飾音符と通常の音符、声部が異なる2つの音符などを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって装飾音のポップオーバーを開きます。
 - **[Shift]+[O]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「装飾音 (Ornaments)」 をクリックします。
3. ポップオーバーに「bend」と入力します。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

選択した音符の間にギターベンドが入力されます。

つなげる音符のピッチの上下によって、タブ譜上のギターベンドは自動的にギターベンドまたはリターンとして表示されます。

ヒント

- 1つの音符を選択してギターベンドを入力した場合は、選択したノートの位置からギターベンドが始まり、その譜表の同じ声部の次の音符で終わります (休符はまたぎます)。
- 「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、「ギターベンドを作成 (Create Guitar Bend)」にキーボードショートカットを割り当てることができます。

関連リンク

[装飾音のポップオーバー \(352 ページ\)](#)

[ギターベンド \(1151 ページ\)](#)

[ギターのベンディング/プリダイブの入力 \(366 ページ\)](#)

[ギターポストベンドの入力 \(367 ページ\)](#)

「環境設定 (Preferences)」ダイアログの「キーボードショートカット (Key Commands)」ページ (60 ページ)

パネルを使ったギターベンドの入力

装飾音パネルを使用して、装飾音符と通常の音符といった既存の音符の間にギターベンドを入力できます。隣接する音符間にも隣接しない音符間にもギターベンドを入力できます。

補足

- 以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)」に設定されている場合について説明します。環境設定を「ポインターにアイ




テムを乗せる (Load pointer with item)」に設定している場合、クリックした音符とその直後の音符との間にのみギターベンドを入力できます。

- 音符の入力中や譜表の最後の音符にギターベンドを入力することはできません。

前提条件

ギターベンドにつなげる音符を2つ以上入力しておきます。

手順

1. 記譜モードで、ギターベンドにつなげる音符を2つ選択します。
たとえば、装飾音符と通常の音符、声部が異なる2つの音符などを選択します。
2. 記譜ツールボックスで「パネル (Panels)」をクリックし、「装飾音 (Ornaments)」をクリックして装飾音パネルを表示します。
3. 「ギター (Guitar)」セクションで「ギターベンド (Guitar Bend)」をクリックします。

結果

選択した音符の間にギターベンドが入力されます。

つなげる音符のピッチの上下によって、タブ譜上のギターベンドは自動的にギターベンドまたはリターンとして表示されます。

ヒント

- 1つの音符を選択してギターベンドを入力した場合は、選択したノートの位置からギターベンドが始まり、その譜表の同じ声部の次の音符で終わります (休符はまたぎます)。
- 「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、「ギターベンドを作成 (Create Guitar Bend)」にキーボードショートカットを割り当てることができます。

関連リンク

- [記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)
- [装飾音パネル \(356 ページ\)](#)
- [ギターベンド \(1151 ページ\)](#)
- [マウス入力の設定の変更 \(220 ページ\)](#)

ギターのベンディング/プリダイブの入力

ベンディングは、フレット楽器に属する既存の音符にのみ入力できます。ベンディングをビブラートバーを使用して演奏することの指定もできます。この演奏技法はプリダイブと呼ばれます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 前にベンディング/プリダイブを入力する音符を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「プリベンド (Guitar Pre-Bends)」グループで、「プリベンドの音程 (Pre-bend interval)」をオンにします。

- 必要に応じて音程を変更します。
 - 必要に応じて、ベンディングをギタープリダイブに変換する場合は、「ビブラートバープリベンド (Vibrato bar pre-bend)」を有効にして「ギタープリベンド (Guitar Pre-bends)」グループの対応するチェックボックスをオンにします。
-

結果

指定した音程のベンディングが選択した音符の前に入力されます。「ビブラートバープリベンド (Vibrato bar pre-bend)」と対応するチェックボックスの両方がオンになっている場合は、ギタープリダイブとして表示されます。

関連リンク

[ギタープリベンドとギタープリダイブ \(1153 ページ\)](#)

[ビブラートバーの演奏技法 \(1166 ページ\)](#)

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

ギターポストベンドの入力

ギターポストベンドは、フレット楽器に属する既存の音符に入力できます。ポストベンドには微分音も指定できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
 - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
 - 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
-

手順

- 後ろにギターポストベンドを入力する音符を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
 - プロパティパネルの「ギターポストベンド (Guitar Post-bends)」グループで、「ポストベンドの音程 (Post-bend interval)」をオンにします。
 - 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 必要に応じて音程を変更します。
 - ギターポストベンドを微分音のポストベンドに変換するには、「ギターポストベンド (Guitar Post-bends)」グループの「微分音のベンド (Microtone bend)」をオンにします。
-

結果

指定した音程のギターポストベンドが選択した音符の後ろに入力されます。「微分音のベンド (Microtone bend)」をオンにすると、ベンドが微分音で表示されます。

関連リンク

[ギターポストベンド \(1155 ページ\)](#)

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ったギターベンドの入力 \(365 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

ビブラートバーダイブの入力

ビブラートバーダイブは音符の入力中に入力することも、既存の音符に追加することもできます。

ビブラートバーのダイブは、ジャズアーティキュレーションのフォールスムーズとビブラートバーの指示記号の組み合わせを使用して記譜されます。





手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 音符の入力を開始します。

ヒント

音符の入力中に、**[Shift]+[→]** または **[Shift]+[←]** を押すことで、キャレットを有効にしたまま直前に入力した音符の前後に音符を追加できます。

2. ビブラートバーのダイブを追加する音符を選択します。
3. 音符の入力中に、複数の譜表に音符や記譜記号を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
4. 必要に応じて、音符の入力中に音符を1つ以上入力します。
5. 以下のいずれかの操作を行なって装飾音のポップオーバーを開きます。
 - **[Shift]+[O]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「装飾音 (Ornaments)」 をクリックします。
6. ポップオーバーに「fallsmooth」と入力して、ジャズアーティキュレーションのフォールスムーズを入力します。
7. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
8. 必要に応じて、音符入力中に、フォールスムーズが適用されている音符の位置にキャレットを戻します。
9. 以下のいずれかの操作を行なって装飾音のポップオーバーを開きます。
 - **[Shift]+[O]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「装飾音 (Ornaments)」 をクリックします。
10. ポップオーバーに「wbar」と入力してビブラートバーの指示記号を入力します。
11. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
12. 必要に応じて、音符入力中に、音符を入力するか **[Space]** を押してキャレットを進め、ビブラートバーの指示記号を入力します。

結果

ジャズアーティキュレーションのフォールスムーズが選択したすべての音符に入力されます。音符の入力中、通常これは最後に入力した音符になります。

音符の入力中は、キャレットが伸びているすべての譜表のキャレットの位置にビブラートバーの指示が入力されます。

既存の楽譜に追加したビブラートバーの指示は、アイテムの入力位置の設定に応じて、選択した各譜表上の音符のみまたはあらゆるアイテムの位置またはデュレーションにまたがるように入力されます。

初期設定では、ビブラートバーの指示/ラインは譜表より下に配置され、タブ譜ではなく音符の譜表のみに表示されます。

補足

ポップオーバーを使用すると、すべてのジャズアーティキュレーションはそのタイプのデフォルトの線のスタイルで入力されます。タイプや長さは入力したあとでも変更できます。

装飾音パネルを使用して、ジャズアーティキュレーションのフォールスムーズやビブラートバーの指示記号を入力できます。パネルを使用すると、ジャズアーティキュレーションを入力するときに線のスタイルを指定できます。

手順終了後の項目

ビブラートバーの指示記号にラインを表示させるには、長さを変更することでデュレーションを与えます。

関連リンク

- [ビブラートバーの演奏技法 \(1166 ページ\)](#)
- [記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)
- [装飾音のポップオーバー \(352 ページ\)](#)
- [装飾音パネル \(356 ページ\)](#)
- [複数の譜表にキャレットを伸ばす \(231 ページ\)](#)
- [アイテムの入力位置の設定を変更する \(221 ページ\)](#)
- [手動でのキャレットの移動 \(231 ページ\)](#)
- [ジャズアーティキュレーション \(1174 ページ\)](#)
- [ポップオーバーを使ったジャズアーティキュレーションの入力 \(362 ページ\)](#)
- [パネルを使ったジャズアーティキュレーションの入力 \(363 ページ\)](#)
- [既存のジャズアーティキュレーションのタイプや長さを変更する \(1177 ページ\)](#)
- [スムーズのジャズアーティキュレーションの線のスタイルを変更する \(1177 ページ\)](#)
- [ジャズアーティキュレーションの削除 \(1178 ページ\)](#)
- [アイテムの長さの変更 \(441 ページ\)](#)
- [演奏技法のデュレーション \(1216 ページ\)](#)

ポップオーバーを使ったビブラートバーのダイブとリターンの入力

装飾音のポップオーバーを使用して、既存の隣接する音符間にも隣接しない音符間にもビブラートバーのダイブとリターンを入力できます。

補足

音符の入力中や譜表の最後の音符にビブラートバーのダイブとリターンを入力することはできません。

前提条件



ビブラートバーのダイブとリターンにつなげるために、「D-C-D」のようにピッチ方向が入れ替わる音符を3つ以上入力しておきます。

手順

1. 記譜モードで、ビブラートバーのダイブにつなげる音符を2つ選択します。

補足



選択する音符は同じ譜表上にあり、「D-C」のようにピッチが下がっている必要があります。

2. 以下のいずれかの操作を行なって装飾音のポップオーバーを開きます。
 - **[Shift]+[O]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「装飾音 (Ornaments)」 をクリックします。

3. ポップオーバーに「**vibbend**」と入力してダイブを入力します。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
5. ビブラートバーのリターンにつなげる音符を2つ選択します。

補足

選択する音符は同じ譜表上にあり、「C-D」のようにピッチが上がっている必要があります。

6. 以下のいずれかの操作を行なって装飾音のポップオーバーを開きます。
 - **[Shift]+[O]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「**ポップオーバー (Popovers)**」 をクリックし、「**装飾音 (Ornaments)**」 をクリックします。
7. ポップオーバーに「**vibbend**」と入力してリターンを入力します。
8. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

ビブラートバーのダイブはピッチが下がる音符間に、ビブラートバーのリターンはピッチが上がる音符間に、それぞれ入力されます。

ビブラートバーのリターンが開始する音符でビブラートバーのダイブが終了する場合、タブ譜には「V」と表示され、その位置のベンドの音程が表示されます。

ビブラートバーのダイブを連続で上昇または連続で下降する音符（「E-D-C」など）に入力すると、タブ譜の譜表を越えて突出したラインに各ビブラートバーのダイブのベンドの音程が示される形で記譜されます。

ビブラートバーのダイブとリターンは、つなげる音符のピッチの方向に合わせて、自動的にタブ譜に上向きまたは下向きに入力されます。

関連リンク

[装飾音のポップオーバー \(352 ページ\)](#)

[ビブラートバーのダイブとリターン \(1156 ページ\)](#)

[ビブラートバーの演奏技法 \(1166 ページ\)](#)

[ギターベンド \(1151 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ったギターベンドの入力 \(365 ページ\)](#)

パネルを使ったビブラートバーのダイブとリターンの入力

装飾音パネルを使用して、既存の隣接する音符間にも隣接しない音符間にもビブラートバーのダイブとリターンを入力できます。

補足

- 以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。環境設定を「**ポインターにアイテムを乗せる (Load pointer with item)**」に設定している場合、クリックした音符とその直後の音符との間のみビブラートバーのダイブとリターンを入力できます。
- 音符の入力中や譜表の最後の音符にビブラートバーのダイブとリターンを入力することはできません。

前提条件




ビブラートバーのダイブとリターンにつなげるために、「D-C-D」のようにピッチ方向が入れ替わる音符を3つ以上入力しておきます。

手順

1. 記譜モードで、ビブラートバーのダイブにつなげる音符を2つ選択します。

補足

選択する音符は同じ譜表上にあり、「D-C」のようにピッチが下がっている必要があります。

2. 記譜ツールボックスで「パネル (Panels)」をクリックし、「装飾音 (Ornaments)」をクリックして装飾音パネルを表示します。
3. 「ギター (Guitar)」セクションで、「ビブラートバー付きのギターベンド (Guitar Bend with Vibrato Bar)」をクリックしてビブラートバーのダイブを入力します。
4. ビブラートバーのリターンにつなげる音符を2つ選択します。

補足

選択する音符は同じ譜表上にあり、「C-D」のようにピッチが上がっている必要があります。

5. 「ビブラートバー付きのギターベンド (Guitar Bend with Vibrato Bar)」をクリックしてビブラートバーのリターンを入力します。

結果

ビブラートバーのダイブはピッチが下がる音符間に、ビブラートバーのリターンはピッチが上がる音符間に、それぞれ入力されます。

ビブラートバーのリターンが開始する音符でビブラートバーのダイブが終了する場合、タブ譜には「V」と表示され、その位置のベンドの音程が表示されます。

ビブラートバーのダイブを連続で上昇または連続で下降する音符（「E-D-C」など）に入力すると、タブ譜の譜表を越えて突出したラインに各ビブラートバーのダイブのベンドの音程が示される形で記譜されます。

ビブラートバーのダイブとリターンは、つなげる音符のピッチの方向に合わせて、自動的にタブ譜に上向きまたは下向きに入力されます。

関連リンク

[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)

[装飾音パネル \(356 ページ\)](#)

[ビブラートバーのダイブとリターン \(1156 ページ\)](#)

[ビブラートバーの演奏技法 \(1166 ページ\)](#)

[ギターベンド \(1151 ページ\)](#)

[ビブラートバーダイブの入力 \(368 ページ\)](#)

[マウス入力の設定の変更 \(220 ページ\)](#)

ポップオーバーを使ったビブラートバーのスクープの入力



装飾音のポップオーバーを使用してビブラートバーのスクープを入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の音符に追加することもできます。

手順

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

ヒント

音符の入力中に、**[Shift]+[→]** または **[Shift]+[←]** を押すことで、キャレットを有効にしたまま直前に入力した音符の前後に音符を追加できます。

- ビブラートバーのスクープを追加する音符を選択します。
- ビブラートバーのスクープの付いた音符を複数の譜表に同時に入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
- 必要に応じて、音符の入力中に音符を1つ以上入力します。
- 以下のいずれかの操作を行なって装飾音のポップオーバーを開きます。
 - [Shift]+[O]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「装飾音 (Ornaments)」 をクリックします。
- ポップオーバーに「vibscoop」と入力します。
- [Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

ビブラートバーのスクープが選択された音符に入力されます。音符の入力中、通常これは最後に入力した音符になります。

初期設定では、ビブラートバーのスクープはタブ譜ではなく音符の譜表のみに表示され、音符の左側に配置されます。

手順終了後の項目

ビブラートバーの指示を入力して、ビブラートバーを使用して演奏するビブラートバーのスクープを明確にできます。

関連リンク

[装飾音のポップオーバー \(352 ページ\)](#)

[複数の譜表にキャレットを伸ばす \(231 ページ\)](#)

[ビブラートバーの演奏技法 \(1166 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ったビブラートバーの指示記号/ラインの入力 \(374 ページ\)](#)

[ギターテクニックの削除 \(1173 ページ\)](#)

パネルを使ったビブラートバーのスクープの入力

装飾音パネルを使用してビブラートバーのスクープを入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の音符に追加することもできます。




手順

- 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 音符の入力を開始します。

ヒント

音符の入力中に、**[Shift]+[→]** または **[Shift]+[←]** を押すことで、キャレットを有効にしたまま直前に入力した音符の前後に音符を追加できます。

- ビブラートバーのスクープを追加する音符を選択します。
- ビブラートバーのスクープの付いた音符を複数の譜表に同時に入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。

- 必要に応じて、音符の入力中に音符を1つ以上入力します。
 - 記譜ツールボックスで「パネル (Panels)」をクリックし、「装飾音 (Ornaments)」をクリックして装飾音パネルを表示します。
 - 「ギター (Guitar)」セクションで「ビブラートバー (スコープ) (Vibrato Bar Scoop)」をクリックします。
-

結果

ビブラートバーのスコープが選択された音符に入力されます。音符の入力中、通常これは最後に入力した音符になります。

初期設定では、ビブラートバーのスコープはタブ譜ではなく音符の譜表のみに表示され、音符の左側に配置されます。

手順終了後の項目

ビブラートバーの指示を入力して、ビブラートバーを使用して演奏するビブラートバーのスコープを明確にできます。

関連リンク

[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)

[装飾音パネル \(356 ページ\)](#)

[複数の譜表にキャレットを伸ばす \(231 ページ\)](#)

[ビブラートバーの演奏技法 \(1166 ページ\)](#)



[パネルを使ったビブラートバーの指示記号/ラインの入力 \(375 ページ\)](#)

[ギターテクニックの削除 \(1173 ページ\)](#)

ポップオーバーを使ったビブラートバーのディップの入力

装飾音のポップオーバーを使用してビブラートバーのディップを入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

手順

- 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 音符の入力を開始します。
 - ビブラートバーのディップを入力する位置にある各譜表上のアイテムを選択します。
 - 音符の入力中に、複数の譜表に音符や記譜記号を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
 - 以下のいずれかの操作を行なって装飾音のポップオーバーを開きます。
 - [Shift]+[O]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」をクリックし、「装飾音 (Ornaments)」をクリックします。
 - ポップオーバーに「vibdip」と入力します。
 - [Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
 - 必要に応じて、音符入力中に音符を入力するか、**[Space]** を押してキャレットを進めて、ビブラートバーのディップを入力します。
-

結果

音符の入力中は、キャレットが伸びているすべての譜表のキャレットの位置にビブラートバーのディップが入力されます。

既存の楽譜に追加したビブラートバーのディップは、アイテムの入力位置の設定に応じて、選択した各譜表上の最初に選択した音符またはアイテムの位置に追加されます。

初期設定では、ビブラートバーのディップは半ステップ単位の音程で、譜表より上に配置され、タブ譜ではなく音符の譜表のみに表示されます。

関連リンク

[装飾音のポップオーバー \(352 ページ\)](#)

[アイテムの入力位置の設定を変更する \(221 ページ\)](#)

[複数の譜表にキャレットを伸ばす \(231 ページ\)](#)

[ビブラートバーの演奏技法 \(1166 ページ\)](#)

[ビブラートバーのディップの音程を変更する \(1171 ページ\)](#)




[ポップオーバーを使ったビブラートバーの指示記号/ラインの入力 \(374 ページ\)](#)

[譜表に対するアイテムの位置の変更 \(445 ページ\)](#)

パネルを使ったビブラートバーのディップの入力

装飾音パネルを使用してビブラートバーのディップを入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 音符の入力を開始します。
 - ビブラートバーのディップを入力する位置にある各譜表上のアイテムを選択します。
2. 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックし、「**装飾音 (Ornaments)**」をクリックして装飾音パネルを表示します。
3. 「**ギター (Guitar)**」セクションで「**ビブラートバー (ディップ) (Vibrato Bar Dip)**」をクリックします。

結果

音符の入力中は、キャレットの位置にビブラートバーのディップが入力されます。

既存の楽譜に追加したビブラートバーのディップは、アイテムの入力位置の設定に応じて、選択した各譜表上の最初に選択した音符またはアイテムの位置に追加されます。

初期設定では、ビブラートバーのディップは半ステップ単位の音程で、譜表より上に配置され、タブ譜ではなく音符の譜表のみに表示されます。

関連リンク

[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)

[装飾音パネル \(356 ページ\)](#)

[アイテムの入力位置の設定を変更する \(221 ページ\)](#)

[ビブラートバーの演奏技法 \(1166 ページ\)](#)

[ビブラートバーのディップの音程を変更する \(1171 ページ\)](#)



[パネルを使ったビブラートバーの指示記号/ラインの入力 \(375 ページ\)](#)

[譜表に対するアイテムの位置の変更 \(445 ページ\)](#)

ポップオーバーを使ったビブラートバーの指示記号/ラインの入力

装飾音のポップオーバーを使用してビブラートバーの指示記号/ラインを入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。複数アイテムにわたってビブラートバーの指示記号を入力すると、デュレーションが与えられ、初期設定では破線によるデュレーション線が表示されます。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 音符の入力を開始します。
 - ビブラートバーの指示を入力する位置にある各譜表上のアイテムを選択します。ビブラートバーラインを入力する場合は、必要なデュレーションにまたがるアイテムを選択します。
 2. 音符の入力中に、複数の譜表に音符や記譜記号を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
 3. 以下のいずれかの操作を行なって装飾音のポップオーバーを開きます。
 - **[Shift]+[O]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「装飾音 (Ornaments)」 をクリックします。
 4. ポップオーバーに「wbar」と入力してビブラートバーの指示記号を入力します。
 5. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
 6. 必要に応じて、音符入力中に、音符を入力するか **[Space]** を押してキャレットを進め、ビブラートバーの指示記号を入力します。
-

結果

音符の入力中は、キャレットが伸びているすべての譜表のキャレットの位置にビブラートバーの指示が入力されます。

既存の楽譜に追加したビブラートバーの指示は、アイテムの入力位置の設定に応じて、選択した各譜表上の音符のみまたはあらゆるアイテムの位置またはデュレーションにまたがるように入力されます。デュレーションを持つビブラートバーの指示は、初期設定で破線によるデュレーション線が表示されます。

初期設定では、ビブラートバーの指示/ラインは譜表より下に配置され、タブ譜ではなく音符の譜表のみに表示されます。



関連リンク


- [装飾音のポップオーバー \(352 ページ\)](#)
- [ビブラートバーの演奏技法 \(1166 ページ\)](#)
- [アイテムの入力位置の設定を変更する \(221 ページ\)](#)
- [複数の譜表にキャレットを伸ばす \(231 ページ\)](#)
- [アイテムの長さの変更 \(441 ページ\)](#)
- [演奏技法のデュレーション \(1216 ページ\)](#)

パネルを使ったビブラートバーの指示記号/ラインの入力

装飾音パネルを使用してビブラートバーの指示記号/ラインを入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。複数アイテムにわたってビブラートバーの指示記号を入力すると、デュレーションが与えられ、初期設定では破線によるデュレーション線が表示されます。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 音符の入力を開始します。
 - ビブラートバーの指示を入力する位置にある各譜表上のアイテムを選択します。ビブラートバーラインを入力する場合は、必要なデュレーションにまたがるアイテムを選択します。
2. 記譜ツールボックスで「パネル (Panels)」 をクリックし、「装飾音 (Ornaments)」 をクリックして装飾音パネルを表示します。

3. 「ギター (Guitar)」セクションで「ビブラートバー (ライン) (Vibrato Bar Line)」をクリックします。

結果

音符の入力中は、キャレットの位置にビブラートバーの指示が入力されます。

既存の楽譜に追加したビブラートバーの指示は、アイテムの入力位置の設定に応じて、選択した各譜表上の音符のみまたはあらゆるアイテムの位置またはデュレーションにまたがるように入力されます。デュレーションを持つビブラートバーの指示は、初期設定で破線によるデュレーション線に表示されます。

初期設定では、ビブラートバーの指示/ラインは譜表より下に配置され、タブ譜ではなく音符の譜表のみに表示されます。

関連リンク

[装飾音パネル \(356 ページ\)](#)

[ビブラートバーの演奏技法 \(1166 ページ\)](#)

[アイテムの入力位置の設定を変更する \(221 ページ\)](#)

[アイテムの長さの変更 \(441 ページ\)](#)

[演奏技法のデュレーション \(1216 ページ\)](#)

ハンマーオン/プルオフの入力

装飾音のポップオーバーを使用して、フレット楽器に属する任意の音符にハンマーオン/プルオフを入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の音符に追加することもできます。複数の音符を選択した場合、Dorico Elements によって自動的に適切なスラーが入力されます。既存の音符にハンマーオン/プルオフ付きタッピングを追加することもできます。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 音符の入力を開始します。

ヒント



音符の入力中に、**[Shift]+[→]** または **[Shift]+[←]** を押すことで、キャレットを有効にしたまま直前に入力した音符の前後に音符を追加できます。

- ハンマーオン/プルオフを追加する音符を選択します。

補足

- ハンマーオンを入力する場合、「C-D」のように、同じ弦上でピッチが上昇する 2 つ以上の音符を選択する必要があります。
- プルオフまたはプルオフ付きタッピングを入力する場合、「D-C」のように、同じ弦上でピッチが下降する 2 つ以上の音符を選択する必要があります。
- リガードを入力する場合、たとえばハンマーオンからプルオフする場合は「C-D-C」、プルオフからハンマーオンする場合は「D-C-D」のように、同じ弦上でピッチの方向が入れ替わる 3 つ以上の音符を選択する必要があります。

2. 音符の入力中に、複数の譜表に音符や記譜記号を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
3. 必要に応じて、音符の入力中に音符を 1 つ以上入力します。
4. 以下のいずれかの操作を行なって装飾音のポップオーバーを開きます。
 - **[Shift]+[O]** を押します。

- 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」をクリックし、「装飾音 (Ornaments)」をクリックします。
5. 使用するハンマーオン/プルオフのエントリーをポップオーバーに入力します。
たとえばハンマーオンは「**ho**」、ハンマーオンからプルオフは「**hopo**」と入力します。
 6. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

指定したハンマーオン/プルオフが選択した音符に入力されます。音符の入力中、通常これは最後に入力した音符になります。

同じ弦上の隣接する複数の音符を選択した場合、選択した音符の範囲にスラーが自動的に入力され、その中央にハンマーオン/プルオフの指示記号が配置されます。複数のハンマーオン/プルオフが付いたスラーの場合、それぞれの指示記号は対応する方向の音符間に中央揃えで配置されます。

初期設定では、ハンマーオン/プルオフは音符の譜表とタブ譜の両方に表示され、表示位置は譜表の上です。

ヒント

音符を選択し、プロパティパネルの「ギターテクニック (Guitar Techniques)」グループで「演奏技法 (Technique)」をオンにして、メニューから適切な指示記号を選択することでも、既存の音符にハンマーオン/プルオフを追加できます。ハンマーオン/プルオフの指示記号をスラーの上に中央揃えで表示するには、各スラーで括られた最初の音符以外のすべての音符を選択します。

関連リンク

- [装飾音のポップオーバー \(352 ページ\)](#)
- [ハンマーオンとプルオフ \(1168 ページ\)](#)
- [複数の譜表にキャレットを伸ばす \(231 ページ\)](#)
- [譜表に対するギターテクニックの位置の変更 \(1172 ページ\)](#)
- [弦への音符の割り当て \(1087 ページ\)](#)
- [タブ譜で音符に割り当てられた弦の変更 \(1364 ページ\)](#)
- [ギターテクニックの削除 \(1173 ページ\)](#)

タッピングの入力

装飾音のポップオーバーを使用して、フレット楽器に属する任意の音符に右手および左手のタッピングの指示記号を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の音符に追加することもできます。既存の音符にハンマーオン/プルオフ付きタッピングを追加することもできます。

手順

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



ヒント

音符の入力中に、**[Shift]+[→]** または **[Shift]+[←]** を押すことで、キャレットを有効にしたまま直前に入力した音符の前後に音符を追加できます。

- タッピングの指示記号を追加する音符を選択します。

補足

プルオフ付きタッピングを入力する場合、「D-C」のように、同じ弦上でピッチが下降する2つ以上の音符を選択する必要があります。

2. 音符の入力中に、複数の譜表に音符や記譜記号を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
3. 必要に応じて、音符の入力中に音符を1つ以上入力します。
4. 以下のいずれかの操作を行なって装飾音のポップオーバーを開きます。
 - **[Shift]+[O]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「**ポップオーバー (Popovers)**」 をクリックし、「**装飾音 (Ornaments)**」 をクリックします。
5. 使用するタッピングの指示記号のエントリーをポップオーバーに入力します。
たとえば、右手のタッピングには「**tap**」と、プルオフ付きの左手のタッピングには「**lhtappull**」と入力します。
6. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

指定したタッピングの指示記号が、選択した音符に入力されます。音符の入力中、通常これは最後に入力した音符になります。

初期設定では、タッピングの指示記号は音符の譜表とタブ譜の両方に表示され、表示位置は譜表の上です。

ヒント

音符を選択し、プロパティパネルの「**ギターテクニック (Guitar Techniques)**」グループで「**演奏技法 (Technique)**」をオンにして、メニューから適切な指示記号を選択することでも、既存の音符にタッピングの指示記号を追加できます。

関連リンク

[装飾音のポップオーバー \(352 ページ\)](#)

[タッピング \(1167 ページ\)](#)

[複数の譜表にキャレットを伸ばす \(231 ページ\)](#)

[譜表に対するギターテクニックの位置の変更 \(1172 ページ\)](#)

[弦への音符の割り当て \(1087 ページ\)](#)

[タブ譜で音符に割り当てられた弦の変更 \(1364 ページ\)](#)

[ギターテクニックの削除 \(1173 ページ\)](#)

演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハープペダルダイアグラムの入力方法

演奏技法は、演奏技法のポップオーバーを使用してキーボードで入力することも、演奏技法パネルを使用してマウスで入力することもできます。

演奏技法のポップオーバーまたは演奏技法パネルを使用して、同じ方法で譜表の外側に弦の指示記号を入力できます。

プロパティパネルの「**弦の指示記号 (String Indicators)**」グループのプロパティを使用して、譜表の内側に弦の指示記号を入力できます。

関連リンク

[演奏技法 \(1210 ページ\)](#)

[ペダル線 \(1191 ページ\)](#)

[ハープのペダリング \(1182 ページ\)](#)

[弦の指示記号 \(1020 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った演奏技法の入力 \(383 ページ\)](#)

[パネルを使った演奏技法の入力 \(385 ページ\)](#)



- [ポップオーバーを使ったペダル線の入力 \(387 ページ\)](#)
- [パネルを使ったペダル線の入力 \(389 ページ\)](#)
- [ポップオーバーを使ったハーブペダルダイアグラムの入力 \(390 ページ\)](#)
- [パネルを使ったハーブペダルダイアグラムの入力 \(391 ページ\)](#)
- [ポップオーバーを使用して譜表の外側に弦の指示記号を入力する \(393 ページ\)](#)
- [パネルを使用して譜表の外側に弦の指示記号を入力する \(394 ページ\)](#)
- [譜表の内側に弦の指示記号を入力する \(395 ページ\)](#)

演奏技法のポップオーバー

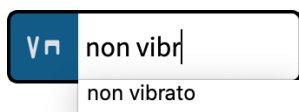
以下の表は、演奏技法、ハーブペダルダイアグラム、ペダル線、リテイクの入力に使用できる演奏技法のポップオーバーのエントリーの例です。

演奏技法のポップオーバーに演奏技法を入力しはじめると、入力した文字や単語が含まれる有効な演奏技法がメニューに予測表示されます。そこから使用する演奏技法を選択できます。

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

- **[Shift]+[P]** を押します。
- 記譜ツールボックスで「**ポップオーバー (Popovers)**」 をクリックし、「**演奏技法 (Playing Techniques)**」 をクリックします。
- 既存の演奏技法を選択して **[Return]** を押します。
- 「**記譜 (Write)**」 > 「**演奏技法を作成 (Create Playing Technique)**」を選択します。

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



演奏技法を入力するためのエントリーの例が入力された演奏技法のポップオーバー



ペダル線を入力するためのエントリーの例が入力された演奏技法のポップオーバー



記譜ツールボックスの「**演奏技法 (Playing Techniques)**」ボタン

演奏技法

演奏技法	ポップオーバーエントリー
ビブラート	vibrato
センツァ・ビブラート	senza vibrato
ナトゥラーレ (nat.)	nat
コン・ソルディーノ	con sord
息を強く吹き込む	strong air pressure
ダブルタンギング	double-tongue

演奏技法	ポップオーバーエントリー
下げ弓	downbow
上げ弓	upbow
スル・ポンティチェット	sul pont
スル・タスト	sul tasto
ポコ・スル・タスト	pst
ピチカート	pizz
スピッカート	spicc
アルコ	arco
舌を鳴らす (Stockhausen)	tongue click
指を鳴らす (Stockhausen)	finger click
ビブラフォンモーターオン	motor on
ビブラフォンモーターオフ	motor off
オープン	open
ダンブ	damp
ダンブ (大)	damp large
フルバレー	full barre
ハーフバレー	half barre
ストラムアップ	strum up
ストラムダウン	strum down
左手	lh
右手	rh

このリストにはすべてのエントリーが含まれているわけではなく、ほかにも多くの有効な演奏技法があります。このリストは、さまざまなタイプの一般的な演奏技法を入力するためにエントリーをどのように構成するかを示すことを目的としています。

演奏技法の正しいエントリーがわからない場合は、演奏技法の一部を入力してみて、ポップオーバーメニューにその演奏技法が表示されるかを確認してください。

補足

- 演奏技法にデュレーションを持たせるには、「**vibrato->**」のように、エントリーの最後に「->」を追加します。音符の入力中に、続けて音符を入力するかキャレットを進めると演奏技法のデュレーションが延長されます。既存の楽譜に複数の演奏技法を追加すると、グループとして追加されます。
- 非表示の演奏技法を入力するには、「**(pizz)**」のようにポップオーバーエントリーを括弧でくくります。
- 演奏技法は特定の例に対応するため、上記のように入力するか、ポップオーバーメニューから選択する必要があります。

ペダル線

ペダル線またはリテイクのタイプ

ポップオーバーエントリー

サスティンペダル線

ped

サスティンペダル線のリテイク

「**^**」、**「notch」**、または **「retake」**

サスティンペダル線のリテイクを削除

nonotch

サスティンペダル線を終了

ソステヌートペダル線

sost

ソステヌートペダル線を終了

s*

ウナコルダペダル線

unacorda

ウナコルダペダル線を終了

u*

ハーブのペダリング

ハーブのペダリングの例

ポップオーバーエントリー

D、C、B \flat 、E \flat 、F、G、A

「**DCB \flat E \flat FGA**」、**「B \flat E \flat 」**、または **「--^|^----**」

D、C \sharp 、B、E、F \sharp 、G \sharp 、A

「**DC \sharp BEF \sharp G \sharp A**」、**「C \sharp F \sharp G \sharp 」**、または **「-v-|v-v-**」

ヒント

パイプ文字は任意です。

譜表の外側の弦の指示記号

弦の指示記号の例	ポップオーバーエントリー
1	string1
3	string3

関連リンク

[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)

[演奏技法 \(1210 ページ\)](#)

[演奏技法のグループ \(1221 ページ\)](#)

[ペダル線 \(1191 ページ\)](#)

[サスティンペダルのリテイクおよびペダルの強さの変更指示 \(1192 ページ\)](#)

[ハープのペダリング \(1182 ページ\)](#)

[弦の指示記号 \(1020 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ってリテイクを追加する \(388 ページ\)](#)



[ポップオーバーを使ったハープペダルダイアグラムの入力 \(390 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使用して譜表の外側に弦の指示記号を入力する \(393 ページ\)](#)

[演奏技法の表示/非表示 \(1213 ページ\)](#)

演奏技法パネル

演奏技法パネルには、Dorico Elements で使用できるさまざまな演奏技法がインストゥルメントファミリーごとに表示されます。これは記譜モードの右ゾーンに配置されています。ペダル線は「**キーボード (Keyboard)**」セクションにあります。

- 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックしたあとに、「**演奏技法 (Playing Techniques)**」をクリックすることで、演奏技法パネルの表示/非表示を切り替えられます。
[Ctrl]/[command]+[9] を押して右ゾーンの表示/非表示を切り替えることもできます。

演奏技法パネルには以下のセクションがあります。

一般 (Common)

ミュート (mute)やレガード (legato)など、他の複数のインストゥルメントファミリーにも適用できる一般的な演奏技法が含まれています。

木管楽器 (Wind)

キークリック (key clicks)や笛のような音 (whistle tone)など、通常は木管楽器にのみ使用される演奏技法が含まれています。

金管楽器 (Brass)

カップミュート (cup mute)やストップ (stopped)など、通常は金管楽器にのみ使用される演奏技法が含まれています。

無音程打楽器 (Unpitched Percussion)

リム (rim)やなぞる (scrape)など、通常は無音程打楽器にのみ使用される演奏技法が含まれています。

有音程打楽器 (Pitched Percussion)

ビブラフォン用のモーター・オン (motor on)やハーフペダル (½ Ped.)など、通常は有音程打楽器にのみ使用される演奏技法が含まれています。

キーボード (Keyboard)

サスティンペダル (Ped.)やペダルの踏み込みの強さなど、通常は鍵盤楽器にのみ使用される演奏技法が含まれています。

合唱 (Choral)

口を開く (mouth open)や舌を鳴らす (tongue click)など、通常は声にのみ使用する演奏技法が含まれています。

弦楽器 (Strings)

コル・レーニョ・バットゥート (col legno battuto)や下げ弓 (down bow)など、通常は弦楽器にのみ使用される演奏技法が含まれています。

ギター (Guitar)

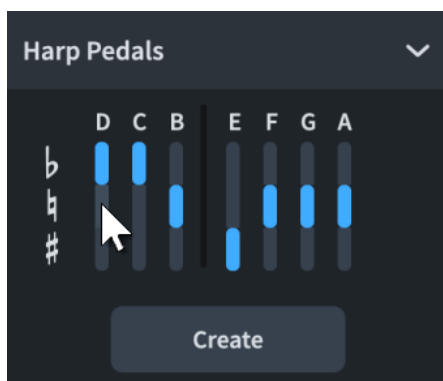
弦の指示記号、ハーフバレ (half barré)、ストラムアップ (strum up)など、通常はギターにのみ使用される演奏技法が含まれています。

ハーブペダル (Harp Pedals)

ハーブペダルダイアグラムを作成できます。

左側の臨時記号で表わされている、必要なピッチオルタレーションに対応する列のセクションをクリックすることで、ペダルのピッチ設定を変更できます。

そのあと、「作成 (Create)」をクリックしてハーブペダルダイアグラムを入力できます。



ヒント

各セクションのオプションにマウスポインターを合わせると、演奏技法の名前が表示されます。

関連リンク

[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)

[パネルを使用して譜表の外側に弦の指示記号を入力する \(394 ページ\)](#)

[パネルを使ったハーブペダルダイアグラムの入力 \(391 ページ\)](#)

[演奏技法 \(1210 ページ\)](#)

[ペダル線 \(1191 ページ\)](#)

[弦の指示記号 \(1020 ページ\)](#)

[ハーブのペダリング \(1182 ページ\)](#)

ポップオーバーを使った演奏技法の入力



演奏技法のポップオーバーを使用して演奏技法を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

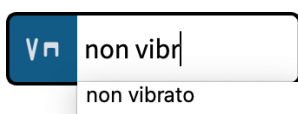
補足


- 音符の入力中にポップオーバーに入力できる演奏技法は1つのみです。既存の楽譜に演奏技法を追加する際は、「->」で区切ると2つの演奏技法を入力できます。

- タイのつながりの途中に演奏技法を入力するには、音符の入力を開始し、必要な位置にカーレットを移動します。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 音符の入力を開始します。
 - 演奏技法を入力する位置にある各譜表上のアイテムを選択します。デュレーションを持つ演奏技法や音符ごとの個別の演奏技法を入力するには、必要なデュレーションにまたがるアイテムを選択します。
2. 音符の入力中に、複数の譜表に音符や記譜記号を入力する場合は、それらの譜表にカーレットを伸ばします。
3. 以下のいずれかの操作を行なって演奏技法のポップオーバーを開きます。
 - **[Shift]+[P]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「演奏技法 (Playing Techniques)」 をクリックします。
4. 使用する演奏技法のエントリーをポップオーバーに入力します。
たとえば、「pizz」または「non vibrato->」と入力します。
演奏技法のポップオーバーに演奏技法を入力しはじめると、入力した文字や単語が含まれる有効な演奏技法がメニューに予測表示され、そこから使用する演奏技法を選択できます。
 - 演奏技法にデュレーションを持たせるには、最後に「->」を追加します。
 - 非表示の演奏技法を入力するには、「(pizz)」のようにエントリーを括弧でくくります。



5. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
non vibrato-> のような開口型の演奏技法は、音符の入力中に音符の入力を続けるか、**[Space]** を押したり、キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルのツールバーで「**カーレットを進める (Advance Caret)**」 をクリックしたりしてカーレットを進めると、自動的に延長されます。
6. 必要に応じて、音符の入力中に演奏技法のポップオーバーをもう一度開き、以下のいずれかのエントリーを入力すると開口型の演奏技法が停止します。
 - 現在の演奏技法を終了して別の演奏技法を入力するには、新しく演奏技法を入力します。たとえば、「vibrato」と入力します。これにより、現在の演奏技法と次の演奏技法が延長線で結合されます。
 - 現在の演奏技法を終了して別の開口型の演奏技法を入力するには、その演奏技法に続けて「->」と入力します。たとえば、「vibrato->」と入力します。これにより、現在の演奏技法と次の演奏技法が延長線で結合されます。
 - 別の演奏技法を入力せず現在の演奏技法を終了するには、ポップオーバーに「?」と入力します。これにより、延長線ではなくデュレーション線が付いた状態で現在の演奏技法が残ります。

結果

指定した演奏技法が入力されます。初期設定では、これらは声部固有と見なされ、ステップ入力中にカーレットが表示されていた声部または既存の音符に演奏技法を追加するときに選択していた声部にの

み表示されます。これらは、符尾が上向きの声部では譜表の上に、符尾が下向きの声部では譜表の下に自動的に表示されます。

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

音符の入力中は、キャレットが伸びているすべての譜表のキャレットの位置に演奏技法が入力されます。デュレーションを持つ開口型の演奏技法が含まれている場合は、キャレットを進めるか音符を入力すると自動的に延長されます。

既存の楽譜に追加した演奏技法は、それぞれの再生効果と選択に応じて入力されます。

- 各譜表で1つのアイテムを選択した場合は、各譜表の対応する位置にデュレーションなしの演奏技法が入力されます。
- 各譜表でアイテムの範囲を選択し、アーティキュレーションのタイプが「**単音 (Attribute)**」の演奏技法を入力した場合、演奏技法はアイテムの入力位置の設定に応じて、選択範囲内の音符のみまたはあらゆるアイテムの位置に入力されます。
- 各譜表でアイテムの範囲を選択し、アーティキュレーションのタイプが「**持続 (Direction)**」の演奏技法を入力した場合、デュレーションのある演奏技法はアイテムの入力位置の設定に応じて、選択範囲内の音符のみまたはあらゆるアイテムにまたがるように入力されます。延長線タイプが線を表示するように設定されている演奏技法の場合は、適切な延長線タイプが表示されます。

手順終了後の項目

- 演奏技法グループ内の演奏技法の移動、演奏技法の長さの変更、演奏技法のデュレーション線の表示/非表示を行なえます。
- 個々のインストゥルメントに声部の個別再生を有効にして、異なる演奏技法を異なる声部で同時に鳴らすこともできます。

関連リンク

[演奏技法のグループ](#) (1221 ページ)

[演奏技法の延長線](#) (1216 ページ)

[演奏技法の表示/非表示](#) (1213 ページ)

[再生効果](#) (809 ページ)

[「再生効果を編集 \(Edit Playback Techniques\)」ダイアログ](#) (810 ページ)

[アイテムの長さの変更](#) (441 ページ)

[音符/アイテムの位置の移動](#) (472 ページ)

[キャレット](#) (227 ページ)

[手動でのキャレットの移動](#) (231 ページ)

[複数の譜表にキャレットを伸ばす](#) (231 ページ)

[アイテムの入力位置の設定を変更する](#) (221 ページ)

[声部の個別再生の有効化](#) (558 ページ)

パネルを使った演奏技法の入力



演奏技法パネルを使用して演奏技法を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

補足

- パネルを使用する場合、デュレーションを持つ演奏技法を連続で入力することはできません。連続で入力すると、それらの演奏技法は自動的にグループ化されます。デュレーションを持つ演奏技法を連続で入力したい場合は、ポップオーバーを使用します。
- タイのつながりの途中で演奏技法を入力するには、音符の入力を開始し、必要な位置にキャレットを移動します。
- 以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。同じ演奏技法を複数の場所に入

力する場合は、マウス入力的环境設定を「**ポインターにアイテムを乗せる (Load pointer with item)**」に変更すると、音符ごとに演奏技法を選択しなおす必要がありません。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 音符の入力を開始します。
 - 演奏技法を入力する位置にある各譜表上のアイテムを選択します。デュレーションを持つ演奏技法や音符ごとの個別の演奏技法を入力するには、必要なデュレーションにまたがるアイテムを選択します。
2. 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックし、「**演奏技法 (Playing Techniques)**」をクリックして演奏技法パネルを表示します。
3. 演奏技法パネルで、入力する演奏技法をクリックします。

結果

指定した演奏技法が入力されます。初期設定では、これは声部固有と見なされ、ステップ入力中にキャレットが表示されていた声部または既存の音符に演奏技法を追加するときに選択していた声部にのみ表示されます。これは、符尾が上向きの声部では譜表の上に、符尾が下向きの声部では譜表の下に自動的に表示されます。

音符の入力中は、環境設定を「**ポインターにアイテムを乗せる (Load pointer with item)**」に設定している場合でも、演奏技法がキャレットの位置に入力されます。

既存の楽譜に追加した演奏技法は、それぞれの再生効果と選択に応じて入力されます。

- 各譜表で1つのアイテムを選択した場合は、各譜表の対応する位置にデュレーションなしの演奏技法が入力されます。
- 各譜表でアイテムの範囲を選択し、アーティキュレーションのタイプが「**単音 (Attribute)**」の演奏技法を入力した場合、演奏技法はアイテムの入力位置の設定に応じて、選択範囲内の音符のみまたはあらゆるアイテムの位置に入力されます。
- 各譜表でアイテムの範囲を選択し、アーティキュレーションのタイプが「**持続 (Direction)**」の演奏技法を入力した場合、デュレーションのある演奏技法はアイテムの入力位置の設定に応じて、選択範囲内の音符のみまたはあらゆるアイテムにまたがるように入力されます。延長線タイプが線を表示するように設定されている演奏技法の場合は、適切な延長線タイプが表示されます。

手順終了後の項目

- 演奏技法の間に変移線を表示するには、演奏技法をグループ化します。
- 個々のインストゥルメントに声部の個別再生を有効にして、異なる演奏技法を異なる声部で同時に鳴らすこともできます。

関連リンク

[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)

[マウス入力の設定の変更 \(220 ページ\)](#)

[再生効果 \(809 ページ\)](#)

[「再生効果を編集 \(Edit Playback Techniques\)」ダイアログ \(810 ページ\)](#)

[アイテムの入力位置の設定を変更する \(221 ページ\)](#)

[キャレット \(227 ページ\)](#)

[手動でのキャレットの移動 \(231 ページ\)](#)

[アイテムの長さの変更 \(441 ページ\)](#)



[演奏技法をグループ化する \(1222 ページ\)](#)

[声部の個別再生の有効化 \(558 ページ\)](#)

ポップオーバーを使ったペダル線の入力

演奏技法のポップオーバーを使用してペダル線を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。音符の入力中に音符を入力するとペダル線は自動的に延長されるため、適切な位置に到達したときにリテイクを入力することもできます。

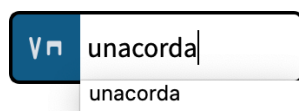
手順


1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 音符の入力を開始します。
 - ペダル線を入力する各譜表の、必要なデュレーションにまたがるアイテムを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって演奏技法のポップオーバーを開きます。
 - **[Shift]+[P]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「演奏技法 (Playing Techniques)」 をクリックします。

3. 使用するペダル線のエントリーをポップオーバーに入力します。

たとえば、サスティンペダル線であれば「ped」と入力します。

演奏技法のポップオーバーにペダル線を入力しはじめると、入力した文字や単語が含まれる有効なペダル線がメニューに予測表示され、そこから使用するペダル線を選択できます。



4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
ペダル線が入力されます。
5. 必要に応じて、音符の入力中に以下のいずれかの操作を行ない、キャレットを前進させてペダル線を延長します。
 - **[Space]** を押します。
 - キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルのツールバーで、「キャレットを進める (Advance Caret)」 をクリックします。また、音符を続けて入力するとペダル線は自動的に延長されます。
6. 必要に応じて、音符の入力中に適切な位置で演奏技法のポップオーバーをもう一度開き、ポップオーバーに「^」または「retake」と入力してリテイクを入力します。
7. 必要に応じて、音符の入力中に演奏技法のポップオーバーをもう一度開き、適切なエントリーをポップオーバーに入力してペダル線を終了します。
たとえば、サスティンペダル線を終了するには「*」と入力します。
8. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

音符の入力中は、キャレットの位置でペダル線が始まり、キャレットの位置で終了します。

既存の楽譜に追加したペダル線は、アイテムの入力位置の設定に応じて、選択した各譜表上の音符のみまたはあらゆるアイテムのデュレーションにまたがるように入力されます。

補足

リテイクは、延長線タイプが「ライン (Line)」のサスティンペダル線にのみ表示されます。

手順終了後の項目

たとえば、終端の記号を表示するなど、個々のペダル線に使用される延長タイプを変更できます。

関連リンク

[サスティンペダルのリテイクおよびペダルの強さの変更指示 \(1192 ページ\)](#)

[ペダル線の位置 \(1197 ページ\)](#)

[ペダル線の延長タイプを変更する \(1203 ページ\)](#)

[アイテムの入力位置の設定を変更する \(221 ページ\)](#)

[音符の入力 \(232 ページ\)](#)

[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)

[キーボードパネル \(214 ページ\)](#)

[フレットボードパネル \(216 ページ\)](#)

[ドラムパッドパネル \(217 ページ\)](#)

ポップオーバーを使ってリテイクを追加する

演奏技法のポップオーバーを使用して、リテイクをサスティンペダル線に追加できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。



補足

ソステヌートまたはウナコルダのペダル線にはリテイクを追加できません。リテイクは、延長線タイプが「**ライン (Line)**」のサスティンペダル線にのみ表示されます。

前提条件

サスティンペダル線を入力しておきます。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 音符の入力を開始します。
 - リテイクを入力する位置にある各譜表上のアイテムを選択します。
2. 音符の入力中に、複数の譜表に音符や記譜記号を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
3. 以下のいずれかの操作を行なって演奏技法のポップオーバーを開きます。
 - **[Shift]+[P]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「**ポップオーバー (Popovers)**」 をクリックし、「**演奏技法 (Playing Techniques)**」 をクリックします。
4. ポップオーバーに「**^**」または「**retake**」と入力します。
5. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

音符の入力中は、キャレットが伸びているすべての譜表のキャレットの位置にリテイクが入力されます。

音符入力中ではない場合、選択した各譜表の選択した位置にリテイクが入力されます。

ヒント

リテイクは、サスティンペダル線の範囲内の音符を選択し、「**編集 (Edit)**」 > 「**記譜 (Notations)**」 > 「**ペダル線 (Pedal Lines)**」 > 「**リテイクを追加 (Add Retake)**」を選択して入力することもできます。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

関連リンク

- [サスティンペダルのリテイクおよびペダルの強さの変更指示 \(1192 ページ\)](#)
- [演奏技法のポップオーバー \(379 ページ\)](#)
- [ペダル線の延長タイプを変更する \(1203 ページ\)](#)
- [手動でのキャレットの移動 \(231 ページ\)](#)
- [リテイクとペダルの強さの変更指示の削除 \(1197 ページ\)](#)

パネルを使ったペダル線の入力

演奏技法パネルを使用してペダル線を入力できます。

補足

- このパネルを使用する場合、音符の入力中にペダル線を入力することはできません。
- 以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。

手順

- 記譜モードで、ペダル線を入力する各譜表の、必要なデュレーションにまたがるアイテムを選択します。
- 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックし、「**演奏技法 (Playing Techniques)**」をクリックして演奏技法パネルを表示します。
- 演奏技法パネルで、「**キーボード (Keyboard)**」セクションを展開します。
- 入力するペダル線をクリックします。

結果

既存の楽譜に追加したペダル線は、アイテムの入力位置の設定に応じて、選択した各譜表上の音符のみまたはあらゆるアイテムのデュレーションにまたがるように入力されます。

ヒント

または、何も選択していない状態で、演奏技法パネルの「**キーボード (Keyboard)**」セクションで入力するペダル線をクリックし、楽譜領域内でクリックアンドドラッグすると任意の長さのペダル線を入力できます。

手順終了後の項目

- たとえば、終端の記号を表示するなど、個々のペダル線に使用される延長タイプを変更できます。
- サスティンペダル線の範囲内でリテイクを追加できます。

補足

リテイクは、延長線タイプが「**ライン (Line)**」のサスティンペダル線にのみ表示されます。

関連リンク

- [演奏技法パネル \(382 ページ\)](#)
- [サスティンペダルのリテイクおよびペダルの強さの変更指示 \(1192 ページ\)](#)
- [アイテムの入力位置の設定を変更する \(221 ページ\)](#)
- [ペダル線の延長タイプを変更する \(1203 ページ\)](#)
- [マウス入力の設定の変更 \(220 ページ\)](#)

パネルを使ってリテイクを追加する

演奏技法パネルを使用して、既存のサスティンペダル線にリテイクを追加できます。




補足

ソステヌートまたはウナコルダのペダル線にはリテイクを追加できません。リテイクは、延長線タイプが「**ライン (Line)**」のサスティンペダル線にのみ表示されます。

前提条件

サスティンペダル線を入力しておきます。

手順

1. 記譜モードで、リテイクを入力する位置にある各譜表上のアイテムを選択します。
2. 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックし、「**演奏技法 (Playing Techniques)**」をクリックして演奏技法パネルを表示します。
3. 演奏技法パネルで、「**キーボード (Keyboard)**」セクションを展開します。
4. 「**ペダリング (Retake Pedal)**」をクリックします。

結果

選択した各譜表の選択した位置にリテイクが入力されます。

ヒント

- または、楽譜領域で何も選択されていない場合は、演奏技法パネルの「**キーボード (Keyboard)**」セクションにある「**ペダリング (Retake Pedal)**」をクリックしてから楽譜領域内の位置をクリックすることで、リテイクを入力できます。
- リテイクは、サスティンペダル線の範囲内の音符を選択し、「**編集 (Edit)**」>「**記譜 (Notations)**」>「**ペダル線 (Pedal Lines)**」>「**リテイクを追加 (Add Retake)**」を選択して入力することもできます。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

関連リンク

[サスティンペダルのリテイクおよびペダルの強さの変更指示 \(1192 ページ\)](#)

[演奏技法パネル \(382 ページ\)](#)

[ペダル線の延長タイプを変更する \(1203 ページ\)](#)

[リテイクとペダルの強さの変更指示の削除 \(1197 ページ\)](#)



ポップオーバーを使ったハープペダルダイアグラムの入力

演奏技法のポップオーバーを使用してハープペダルダイアグラムを入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

ハープのペダリングを入力しなかった場合、すべてのハープペダルはナチュラル設定と見なされ、Cメジャーになります。範囲外の音符に色を表示した場合、ハープの現在のペダリングに一致しないピッチ (最も低い2本の弦を除く) は赤で表示されます。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - ハープの譜表で音符の入力を開始します。
 - ハープの譜表でハープペダルダイアグラムを入力する位置にあるアイテムを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって演奏技法のポップオーバーを開きます。

- **[Shift]+[P]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「演奏技法 (Playing Techniques)」 をクリックします。
3. 使用するハーブペダルのエントリーを入力します。
例:
- A メジャーなどで C#, F#, G# のペダルを使用する場合は「**C#F#G#**」または「**-v-|vv-**」。
 - Bb メジャーなどで Bb と Eb のペダルを使用する場合は「**BbEb**」または「**--^|^---**」。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

対応するハーブペダルダイアグラムが選択した位置に入力されます。音符名を使用したダイアグラムとして表示されるか、ダイアグラムのかわりにガイドが表示されるかはレイアウトごとの設定によって決まります。

音符の入力中は、キャレットの位置にハーブペダルダイアグラムが入力されます。

関連リンク

[演奏技法のポップオーバー \(379 ページ\)](#)

[ハーブのペダリング \(1182 ページ\)](#)

[レイアウト内のハーブのペダリングを表示または非表示にする \(1184 ページ\)](#)

[ハーブペダルダイアグラムの外観の変更 \(1183 ページ\)](#)

[音域外の音符のカラーを表示/非表示にする \(1092 ページ\)](#)

[ガイド \(461 ページ\)](#)

パネルを使ったハーブペダルダイアグラムの入力

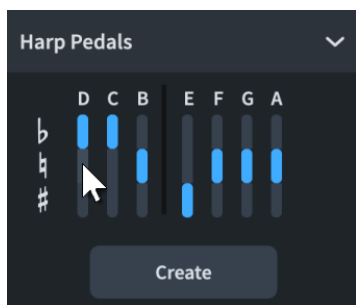
演奏技法パネルを使用してハーブペダルダイアグラムを入力できます。

補足

- 音符の入力中にパネルを使ってハーブペダルダイアグラムを入力することはできません。
- 以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。

手順

1. 記譜モードで、ハーブの譜表のハーブペダルダイアグラムを入力する位置にあるアイテムを選択します。
2. 記譜ツールボックスで「パネル (Panels)」 をクリックし、「演奏技法 (Playing Techniques)」 をクリックして演奏技法パネルを表示します。
3. 演奏技法パネルで、「ハーブペダル (Harp Pedals)」セクションを展開します。
4. 各ペダルについて、左側の臨時記号で表わされている、必要なピッチオルタレーションに対応する列のセクションをクリックします。



5. 「作成 (Create)」をクリックします。

結果

対応するハープペダルダイアグラムが選択した位置に入力されます。音符名を使用したダイアグラムとして表示されるか、ダイアグラムのかわりにガイドが表示されるかはレイアウトごとの設定によって決まります。

関連リンク

[演奏技法パネル \(382 ページ\)](#)

[ハープのペダリング \(1182 ページ\)](#)

[レイアウト内のハープのペダリングを表示または非表示にする \(1184 ページ\)](#)

[ハープペダルダイアグラムの外観の変更 \(1183 ページ\)](#)

[音域外の音符のカラーを表示/非表示にする \(1092 ページ\)](#)

[ガイド \(461 ページ\)](#)

既存の楽譜に基づくハープペダルダイアグラムの計算

すでに入力されている音符に基づいて適切なハープペダルダイアグラムを自動的に計算できます。これは、単一のポイント以降、または選択した領域内のいずれかに対して実行できます。

ハープのペダリングを入力しなかった場合、すべてのハープペダルはナチュラル設定と見なされ、Cメジャーになります。範囲外の音符に色を表示した場合、ハープの現在のペダリングに一致しないピッチ (最も低い2本の弦を除く) は赤で表示されます。

手順

1. 記譜モードで以下のいずれかの操作を行なって、ハープのペダリングの計算に使用する領域を選択します。
 - ハープのペダリングの計算を始める既存の単一の音符を選択します。
 - ハープのペダリングを計算する音符の範囲を選択します。

補足

Dorico Elements では、ハープのペダリングを計算する際に、ハープの最も低い2本の弦 (CとD) は無視されます。

2. 「記譜 (Write)」 > 「ハープペダルを解析 (Calculate Harp Pedals)」を選択します。

結果

選択部分の最初にハープペダルダイアグラムが入力されます。音符名を使用したダイアグラムとして表示されるか、ダイアグラムのかわりにガイドが表示されるかはレイアウトごとの設定によって決まります。



関連リンク

[音符からコード記号を生成する \(337 ページ\)](#)


ポップオーバーを使用して譜表の外側に弦の指示記号を入力する

演奏技法のポップオーバーを使用して、譜表の外側に弦の指示記号を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 音符の入力を開始します。
 - 譜表の外側の弦の指示記号を入力する位置にある各譜表上のアイテムを選択します。デュレーション線の付いた弦の指示記号を入力するには、必要なデュレーションにまたがるアイテムを選択します。
2. 音符の入力中に、複数の譜表に音符や記譜記号を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
3. 以下のいずれかの操作を行なって演奏技法のポップオーバーを開きます。
 - **[Shift]+[P]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「演奏技法 (Playing Techniques)」 をクリックします。
4. 使用する弦の指示記号のエントリーをポップオーバーに入力します。

たとえば、単に1弦の指示記号を入力するには「**string1**」と入力し、デュレーションを持つ3弦の指示記号を入力するには「**string3->**」と入力します。
5. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

「**string3->**」のような開口型の弦の指示記号は、音符の入力中に音符の入力を続けるか、**[Space]** を押したり、キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルのツールバーで「**キャレットを進める (Advance Caret)**」 をクリックしたりしてキャレットを進めると、自動的に延長されます。
6. 必要に応じて、音符の入力中に演奏技法のポップオーバーをもう一度開き、ポップオーバーに **[?]** と入力すると開口型の弦の指示記号が停止します。

これにより、デュレーション線が付いた状態で現在の弦の指示記号が残ります。ポップオーバーに別の弦の指示記号を入力することもできますが、そうすると現在の弦の指示記号と次の弦の指示記号がデュレーション線ではなく延長線で結合されます。これは一般的な記譜方法ではありません。

結果

指定した弦の指示記号が入力されます。初期設定では、これらは声部固有と見なされ、ステップ入力中にキャレットが表示されていた声部または既存の音符に弦の指示記号を追加するときに選択していた声部のみ表示されます。これらは、符尾が上向きの声部では譜表の上に、符尾が下向きの声部では譜表の下に自動的に表示されます。

音符の入力中は、キャレットが伸びているすべての譜表のキャレットの位置に弦の指示記号が入力されます。デュレーションを持つ開口型の弦の指示記号が含まれている場合は、キャレットを進めるか音符を入力すると自動的に延長されます。

既存の楽譜に追加した弦の指示記号は、アイテムの入力位置の設定に応じて、選択した各譜表上の音符のみまたはあらゆるアイテムの位置またはデュレーションにまたがるように入力されます。デュレーションを持つ弦の指示記号は、初期設定で終端にフックのキャップが付いた破線によるデュレーション線で表示されます。

手順終了後の項目

- デュレーションのない弦の指示記号を入力したあとに破線のデュレーション線を表示する場合は、あとから追加できます。
- 弦の指示記号の譜表に対する位置を変更できます。

関連リンク

[演奏技法のポップオーバー \(379 ページ\)](#)
[弦の指示記号 \(1020 ページ\)](#)
[アイテムの長さの変更 \(441 ページ\)](#)
[アイテムの入力位置の設定を変更する \(221 ページ\)](#)
[複数の譜表にキャレットを伸ばす \(231 ページ\)](#)
[譜表に対するアイテムの位置の変更 \(445 ページ\)](#)
[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)
[キーボードパネル \(214 ページ\)](#)
[フレットボードパネル \(216 ページ\)](#)
[ドラムパッドパネル \(217 ページ\)](#)



パネルを使用して譜表の外側に弦の指示記号を入力する

演奏技法パネルを使用して、譜表の外側に弦の指示記号を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

補足

- 音符の入力中にパネルを使用してデュレーションを持つ弦の指示記号を入力することはできません。この操作はポップオーバーからのみ行なえます。
- 以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。同じ弦の指示記号を複数の場所に入力する場合は、マウス入力の環境設定を「**ポインターにアイテムを乗せる (Load pointer with item)**」に変更すると、音符ごとに弦の指示記号を選択しなおす必要がありません。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 音符の入力を開始します。
 - 譜表の外側の弦の指示記号を入力する位置にある各譜表上のアイテムを選択します。デュレーション線の付いた弦の指示記号を入力するには、必要なデュレーションにまたがるアイテムを選択します。
2. 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックし、「**演奏技法 (Playing Techniques)**」をクリックして演奏技法パネルを表示します。
3. 演奏技法パネルで、「**ギター (Guitar)**」セクションを展開します。
4. 入力する弦の指示記号をクリックします。

結果

指定した弦の指示記号が入力されます。初期設定では、これは声部固有と見なされ、ステップ入力中にキャレットが表示されていた声部または既存の音符に弦の指示記号を追加するときに選択していた声部にのみ表示されます。これは、符尾が上向きの声部では譜表の上に、符尾が下向き声部では譜表の下に自動的に表示されます。

音符の入力中は、環境設定を「**ポインターにアイテムを乗せる (Load pointer with item)**」に設定している場合でも、弦の指示記号がキャレットの位置に入力されます。

既存の楽譜に追加した弦の指示記号は、アイテムの入力位置の設定に応じて、選択した各譜表上の音符のみまたはあらゆるアイテムの位置またはデュレーションにまたがるように入力されます。デュレーションを持つ弦の指示記号は、初期設定で終端にフックのキャップが付いた破線によるデュレーション線が表示されます。

手順終了後の項目

- デュレーションのない弦の指示記号を入力したあとに破線のデュレーション線を表示する場合は、あとから追加できます。
- 弦の指示記号の譜表に対する位置を変更できます。

関連リンク

[演奏技法パネル \(382 ページ\)](#)

[マウス入力の設定の変更 \(220 ページ\)](#)

譜表の内側に弦の指示記号を入力する

フレット楽器の各音符について、譜表の内側に弦の指示記号を表示できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。各ピッチを演奏できる弦は自動的に検出されますが、弦を手動で指定することもできます。

補足

これらの手順は、フレット楽器の音符にのみ適用されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 横に弦の指示記号を表示する、フレット楽器に属する音符を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「弦の指示記号 (String Indicators)」グループで、「表示 (Show)」をオンにします。

結果

譜表の内側の、選択した音符の横に弦の指示記号が表示されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

音符ごとに弦を指定していない限り、弦の指示記号に表示される弦番号は自動的に計算されます。譜表の内側の開放弦の指示記号は、丸の囲み線のない太字の数字0として表示されます。

初期設定では、左手のフィンガリングがない場合には弦の指示記号が符頭の左側に表示され、左手のフィンガリングがある場合には符頭の右側に表示されます。

手順終了後の項目

- 音符を演奏する弦を指定できます。これは、対応する弦の指示記号に表示される番号に影響しません。
- 符頭に対する弦の指示記号の位置を変更できます。

関連リンク

- [弦の指示記号 \(1020 ページ\)](#)
- [フレット楽器のフィンガリング \(1008 ページ\)](#)
- [フレット楽器のチューニング \(160 ページ\)](#)
- [弦への音符の割り当て \(1087 ページ\)](#)
- [符頭に対する弦の指示記号の位置を変更する \(1022 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)
- [プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

ラインの入力方法

横棒線と垂直線は、どちらもラインパネルを使用して入力できます。ライン用のポップオーバーはありません。

ヒント

再生に影響する固有の記譜記号を表わすラインを入力したい場合は、かわりにこれらの記譜記号を直接入力できます。たとえば、強弱記号、アルペジオ、グリッサンド、トリルはすべて専用の機能が Dorico Elements に用意されています。

関連リンク

- [ライン \(1224 ページ\)](#)
- [強弱記号の入力方法 \(320 ページ\)](#)
- [装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(351 ページ\)](#)
- [演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハーブペダルダイアグラムの入力方法 \(378 ページ\)](#)
- [音部記号とオクターブ線の入力方法 \(340 ページ\)](#)
- [テンポ記号の入力方法 \(303 ページ\)](#)
- [リピートとトレモロの入力方法 \(416 ページ\)](#)

ラインパネル

ラインパネルには、Dorico Elements で使用できるさまざまなラインが含まれています。これは記譜モードの右ゾーンに配置されています。

- 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックしたあとに、「**ライン (Lines)**」をクリックすることで、ラインパネルの表示/非表示を切り替えられます。

[Ctrl]/[command]+[9] を押して右ゾーンの表示/非表示を切り替えることもできます。

ラインパネルには以下のセクションがあります。

水平 (Horizontal)

使用できるさまざまな横棒線が含まれています。このセクションの上部のオプションを使用すると、それ以降に入力する横棒線の始めと終わりの連結の種類を設定できます。

横棒線は符頭、小節線、または位置に連結でき、始めと終わりには異なる連結の種類を設定できます。



垂直 (Vertical)

使用できるさまざまな垂直線が含まれています。

関連リンク

[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)

[ライン \(1224 ページ\)](#)

[ラインの構成要素 \(1226 ページ\)](#)

横棒線の入力

ラインパネルを使用して、既存の音符間に横棒線を入力したり指定したデュレーションにかかるように横棒線を入力したりできます。横棒線は符頭、小節線、または位置に連結でき、開始位置と終了位置にはそれぞれ異なる種類の連結を設定できます。

すべての譜表に適用される、小節線または位置に連結されたラインを入力することもできます。

補足






- 横棒線を入力したあとに連結の種類を変更することはできません。
- 符頭に連結された横棒線を入力してグリッサンドを表わしたい場合は、かわりにグリッサンドラインを直接入力できます。
- 以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかを選択します。
 - 符頭に連結されたラインを入力するには、ラインで連結する音符を選択します。
 - 小節線または位置に連結されたラインを入力するには、入力するラインに必要なデュレーションにまたがるアイテムを選択します。
 - 一方の端が符頭に連結され、もう一方の端が小節線または位置に連結された横棒線を入力するには、連結先の音符と、もう一方の端の位置にある任意のアイテムを選択します。

ヒント

選択した複数の譜表に横棒線を同時に入力できます。ただし、符頭に連結されたラインで結合できるのは同じプレーヤーに属する音符だけです (これらの音符は同じ声部または譜表上にある必要はありません)。

2. 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックしたあとに、「**ライン (Lines)**」をクリックして、ラインパネルを表示します。
3. 「**水平 (Horizontal)**」のセクションの「**開始 (Start)**」と「**終了 (End)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **符頭に配置 (Attach to notehead)** 
 - **小節線に配置 (利用可能な場合) (Attach to barline (where available))** 
 - **リズムの位置に配置 (Attach to rhythmic position)** 
4. 以下のいずれかの操作を行なって、指定した連結のラインを入力します。
 - 符頭に連結されたライン、あるいは小節線または位置に連結されたラインを選択した譜表だけに入力するには、「**水平 (Horizontal)**」セクションでそのラインをクリックします。
 - すべての譜表に適用される小節線または位置に連結されたラインを入力するには、**[Alt/Opt]** を押しながら「**水平 (Horizontal)**」セクションでそのラインをクリックします。

結果

指定した連結の横棒線が入力されます。横棒線は、連結の種類と位置に応じて配置されます。

小節線または位置に連結されたラインは、アイテムの入力位置の設定に応じて、選択した各譜表上の音符のみまたはあらゆるアイテムのデュレーションにまたがるように入力されます。

すべての譜表に適用される横棒線は組段オブジェクトに分類されます。そのため、これらのラインは組段オブジェクトの表示と配置に関するレイアウトごとの設定に従います。

手順終了後の項目

- 小節線または位置に連結されたラインの配置と譜表上の位置を変更できます。
- ラインにテキストを追加できます。

関連リンク

[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)

[ライン \(1224 ページ\)](#)

[ラインの位置 \(1227 ページ\)](#)

[ラインの長さ \(1232 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(1357 ページ\)](#)

[組段オブジェクトの位置の変更 \(1358 ページ\)](#)

[ラインへのテキストの追加 \(1238 ページ\)](#)

[横棒線の配置の変更 \(1231 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ったグリッサンドラインの入力 \(360 ページ\)](#)

[アイテムの入力位置の設定を変更する \(221 ページ\)](#)

垂直線の入力

ラインパネルを使用して、既存の音符に垂直線を入力できます。複数の声部の音符や、ピアノやハーブといった同じインストゥルメントに属する異なる譜表上の音符にかかるように入力することもできます。

補足



- 垂直線を入力してアルペジオを表わしたい場合は、かわりにアルペジオ記号を直接入力できます。
- 以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。環境設定を「**ポインターにアイテムを乗せる (Load pointer with item)**」に設定している場合、譜表および声部をまたぐ垂直線は作成できません。

手順

1. 記譜モードで、垂直線を追加する声部ごとに、音符を少なくとも1つ選択します。

補足

- ピアノやハーブなど、複数の譜表を使用するインストゥルメントでは、複数の譜表にある音符を選択して、譜表をまたぐ垂直線を作成できます。ただし、たとえそれらのインストゥルメントが同じプレイヤーに割り振られていても、異なるインストゥルメント間で譜表をまたぐ垂直線を作成することはできません。
- 選択した声部の選択した位置にあるすべての音符に垂直線が追加されます。

2. 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックしたあとに、「**ライン (Lines)**」をクリックして、ラインパネルを表示します。
3. 「**垂直 (Vertical)**」セクションで、入力するラインをクリックします。

結果

選択した音符の左側に、指定した垂直線が入力されます。垂直線の長さは、選択した声部または譜表のその位置にあるすべての音符の範囲全体にかかるように自動的に調整されます。

手順終了後の項目

- 同じ位置に複数のラインがある場合にラインの順序を変更したり、垂直線を音符の右側に表示したりできます。
- 垂直線の長さを変更できます。
- ラインにテキストを追加できます。

関連リンク

[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)

[ライン \(1224 ページ\)](#)

[ラインの長さ \(1232 ページ\)](#)

[垂直線の長さの変更 \(1234 ページ\)](#)

[ラインへのテキストの追加 \(1238 ページ\)](#)

[垂直線を音符の右または左に表示する \(1228 ページ\)](#)

[垂直線の水平方向の順序を変更する \(1228 ページ\)](#)



[ポップオーバーを使ったアルペジオ記号の入力 \(358 ページ\)](#)

[マウス入力の設定の変更 \(220 ページ\)](#)

テキストアイテムの入力

テキストアイテムを使用して、スコア上の特定の位置にテキストを入力できます。1つの譜表のために譜表に付くテキストを入力することも、すべての譜表に適用される組段に付くテキストを入力して、該当するすべてのレイアウトに表示することもできます。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 音符の入力を開始します。
 - テキストを入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。
 2. 以下のいずれかの操作を行なってテキストエディターを開きます。
 - 譜表に付くテキストを入力するには、**[Shift]+[X]** を押すか、記譜ツールボックスの「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックしたあとに、「テキスト (Text)」 をクリックします。
 - 特定のパラグラフスタイルを適用した譜表に付くテキストを入力するには、「記譜 (Write)」>「テキストを作成 (Create Text)」>[パラグラフスタイル] を選択します。
 - 組段に付くテキストを入力するには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[X]** を押します。
 - 特定のパラグラフスタイルを適用した組段に付くテキストを入力するには、「記譜 (Write)」>「組段テキストを作成 (Create System Text)」>[パラグラフスタイル] を選択します。
 3. 任意のテキストを入力します。
 - ライン区切りを挿入するには、**[Return]** を押します。
 - 音楽記号を挿入するには、テキストアイテムを右クリックして、コンテキストメニューから「音楽テキストを挿入 (Insert Music Text)」を選択し、「音楽テキストを挿入 (Insert Music Text)」ダイアログを開きます。挿入する音楽記号を選択して「OK」をクリックします。
 - Unicode 文字を挿入するには、4文字の16進数コードを入力して、**[Alt/Opt]+[X]** を押します。
 4. 必要に応じて、テキストエディターオプションを使用してテキストの形式設定を行ないます。
 5. **[Esc]** または **[Ctrl]/[command]+[Return]** を押してテキストエディターを閉じます。
-

結果

音符の入力中は、テキストエディターに入力したテキストがキャレットの位置に入力されます。既存の楽譜にテキストを追加した場合は、最初に選択したアイテムの位置にテキストが入力されます。

パラグラフスタイルの変更や指定を行なわなかった場合、テキストアイテムには「**デフォルトのテキスト (Default Text)**」のパラグラフスタイルが使用されます。

テキストアイテムは、そのアイテムが適用される譜表の上に自動的に配置され、テキストの垂直位置はデフォルトの設定に従います。

補足

- Dorico Elements では、組段に付くテキストは組段オブジェクトに分類されます。そのため、組段に付くテキストは組段オブジェクトの表示と配置に関するレイアウトごとの設定に従います。
- 個々のテキストアイテムやテキストフレームのテキストのパラグラフスタイルを上書きした場合（テキストを太字にするなど）、パラグラフスタイルの対応するパラメーターにあとから加える変更は上書きされたテキストには適用されません。ただし、フォントサイズの上書きはパラグラフスタイルのフォントサイズと結合されます。
- 「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで、「**テキストを作成 (Create Text)**」と「**組段テキストを作成 (Create System Text)**」（特定のパラグラフスタイルを適用したテキストを入力するためのオプション）にキーボードショートカットを割り当てることができます。

関連リンク

[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)

[譜表に対するアイテムの位置の変更 \(445 ページ\)](#)

[テキストのタイプ \(1384 ページ\)](#)

[テキストアイテム \(1383 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(1357 ページ\)](#)

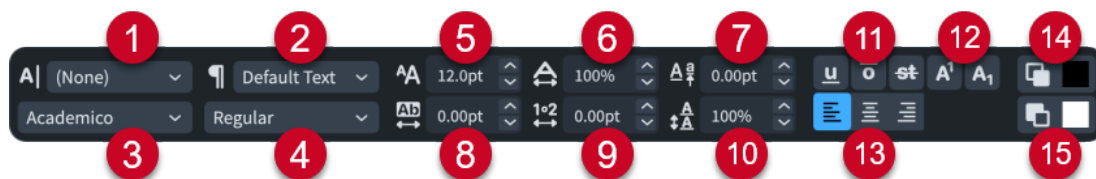
[テキストの形式設定 \(774 ページ\)](#)

[「パラグラフスタイル \(Paragraph Styles\)」ダイアログ \(777 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(60 ページ\)](#)

記譜モードのテキストエディターオプション

テキストエディターを使用すると、テキストの追加や形式設定を行なえます。記譜モードでは、テキストアイテムの追加または編集を行なうときにテキストエディターが開きます。



テキストエディターには以下のオプションがあります。

1 文字スタイル (Character Style)

パラグラフ内の選択したテキストの外観を変更できます。該当のパラグラフに適用されているパラグラフスタイルより優先されます。

2 パラグラフスタイル (Paragraph Style)

テキストアイテム全体に適用されているパラグラフスタイルを変更できます。パラグラフスタイルの種類に応じて、テキストの外観、書式、または配置を変更できます。

3 フォント (Font)

選択したテキストのフォントファミリーを変更できます。

4 フォントスタイル (Font Style)

選択したテキストのフォントスタイルを変更できます。

補足

- 選択したフォントによっては、一部のフォントスタイルを使用できない場合があります。
- フォントスタイルは、以下の標準キーボードショートカットを使用して変更することもできます。
 - 太字は **[Ctrl]/[command]+[B]**
 - 斜体は **[Ctrl]/[command]+[I]**

5 フォントサイズ (Font Size)

選択したテキストのサイズを変更できます。

ヒント

フォントサイズは、以下のキーボードショートカットを使用して変更することもできます。

- **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[.]**: フォントサイズを大きくする
- **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[,]**: フォントサイズを小さくする

6 フォント幅 (Font Stretch)

選択したテキストの幅を広げたり狭めたりできます。

7 ベースラインの移動 (Baseline Shift)

選択したテキストのベースラインを上下に少しずつ移動できます。

8 文字のスペーシング (Letter Spacing)

選択したテキストの文字間のスペーシングを広げたり狭めたりできます。

9 単語のスペーシング (Word Spacing)

選択したテキストの単語間のスペーシングを広げたり狭めたりできます。

10 行間 (Leading)

テキストアイテム全体のラインのスペーシングを広げたり狭めたりできます。

11 線のタイプ

選択したテキストに、以下のタイプの線を組み合わせて付けられます。

- 下線 (Underline)
- 上線 (Overline)
- 取り消し線 (Strikethrough)

ヒント

[Ctrl]/[command]+[U] を押すことで選択したテキストに下線を付けることもできます。

12 上付き/下付き

選択したテキストを、ベースラインに対して以下のいずれかの位置に配置できます。

- 上付き (Superscript)
- 下付き (Subscript)

13 配置 (Alignment)

その位置に対するテキストアイテムの配置を以下のいずれかから選択できます。

- 左揃え (Align Left)
- 中央揃え (Align Center)

- 右揃え (Align Right)

14 文字色 (Foreground Color)

選択したテキストの色を変更できます。

15 背景色 (Background Color)

選択したテキストの背景色を変更できます。

補足

個々のテキストアイテムやテキストフレームのテキストのパラグラフスタイルを上書きした場合 (テキストを太字にするなど)、パラグラフスタイルの対応するパラメーターにあとから加える変更は上書きされたテキストには適用されません。ただし、フォントサイズの上書きはパラグラフスタイルのフォントサイズと結合されます。

関連リンク

[テキストのタイプ](#) (1384 ページ)

[テキストアイテム](#) (1383 ページ)

[デフォルトのフォントファミリーを変更する](#) (781 ページ)

[テキストの形式設定](#) (774 ページ)

「[パラグラフスタイル \(Paragraph Styles\)](#)」ダイアログ (777 ページ)

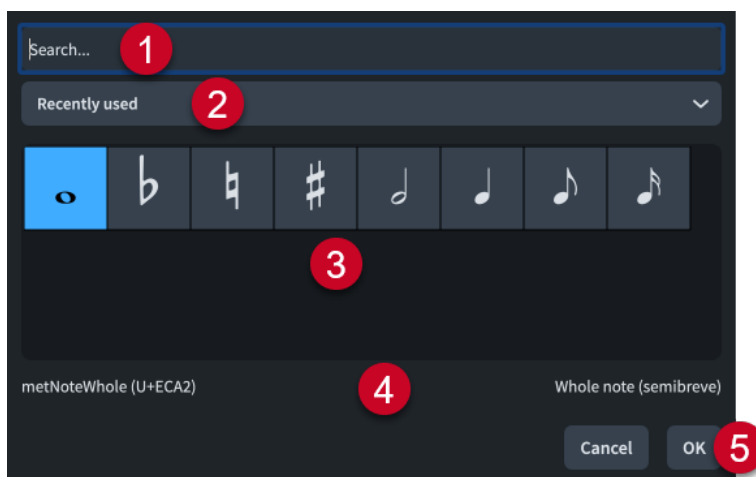
「[文字スタイル \(Character Styles\)](#)」ダイアログ (779 ページ)

「[存在しないフォント \(Missing Fonts\)](#)」ダイアログ (75 ページ)

「音楽テキストを挿入 (Insert Music Text)」ダイアログ

「音楽テキストを挿入 (Insert Music Text)」ダイアログを使用すると、臨時記号や音符記号などの音楽記号をテキストアイテムに追加できます。

- 「音楽テキストを挿入 (Insert Music Text)」ダイアログを開くには、テキストアイテムのテキストを入力中または編集集中に、右クリックしてコンテキストメニューから「音楽テキストを挿入 (Insert Music Text)」を選択します。



「音楽テキストを挿入 (Insert Music Text)」ダイアログは以下で構成されます。

1 検索フィールド

音楽記号を SMuFL 名で検索できます。テキストを入力しはじめると、入力した文字や単語が含まれる有効な音楽記号がメニューに予測表示され、そこから使用する音楽記号を選択できます。

2 範囲メニュー

音楽記号セレクターに表示する SMuFL グリフの範囲を選択できます。初期設定では、「最近使用したものの (Recently used)」が選択されます。ここでは、最近のプロジェクトで使用した音楽記号に加え、一般的な臨時記号と音符記号が含まれています。

3 音楽記号セレクター

選択した範囲内の使用できる音楽記号、または入力に一致する音楽記号が表示されます。

4 名前

選択した音楽記号の SMuFL 名と説明が表示されます (利用できる場合)。

5 OK

選択した音楽記号がカーソルの位置に挿入され、**音楽テキスト**の文字スタイルが自動的に適用されます。

音楽記号を選択して **[Return]** を押すか、音楽記号をダブルクリックして挿入することもできます。

テキストアイテム内のテキストの編集

テキストアイテムに表示されるテキストは編集できます。これにより、たとえば個々の単語の置き換えや、書式の変更を行なえます。



手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、既存のテキストアイテムのテキストエディターを開きます。
 - テキストアイテムを選択して **[Return]** を押します。
 - テキストアイテムをダブルクリックします。
 - テキストアイテムのテキストを編集します。
たとえば、テキストエディターオプションを使用してテキストの形式設定を行なえます。
 - [Esc]** または **[Ctrl]/[command]+[Return]** を押してテキストエディターを閉じます。
-

歌詞の入力

歌詞のポップオーバーにテキストを入力して歌詞を入力できます。また、音符ごとに歌詞のポップオーバーを閉じて開き直すことなく、譜表上の次の音符に歌詞のポップオーバーを進めることができます。

手順

- 記譜モードで、歌詞の入力を開始する位置の譜表上の音符を選択します。
- 以下のいずれかの操作を行なって歌詞のポップオーバーを開きます。
 - [Shift]+[L]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「**ポップオーバー (Popovers)**」 をクリックし、「**歌詞 (Lyrics)**」 をクリックします。
- 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なって歌詞のタイプを変更します。
 - 歌詞のライン番号を変更するには、**[↓]** を押します。
 - 譜表の上に歌詞を入力するには、**[Shift]+[↑]** を押します。
 - コーラスのラインを入力するには、**[↑]** を押します。
 - 訳詞のラインを入力するには、**[Alt/Opt]+[↓]** を押します。
- 選択した音符に追加する文字列または音節をポップオーバーに入力します。
 - 単一の歌詞に複数の文字列を含めるには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[Space]** を押してノーブレイクスペースを入力します。

- 単一の文字列または音節内にハイフンを含めるには、**[Alt/Opt]+[-]** (ハイフン) を押します。
 - 歌詞にスラーを含めるには、**[_]** (アンダースコア) を押します。
5. 以下のいずれかの操作を行なって、ポップオーバーを次の音符に進めます。
- 単語全体、または多音節語の最後の音節を入力した場合は、**[Space]** を押します。
 - 多音節語の音節のうち最後の音節以外の1つを入力した場合は、**[-]** (ハイフン) を押します。
 - 音節のあとに延長線またはハイフンを表示しない場合は、**[→]** を押します。

ヒント

複数の音符にまたがって歌われる歌詞については、上記のキーボードショートカットを何度か押すことで、歌詞ポップオーバーが次の歌詞を入力する音符に到達させることができます。

6. 歌詞を入力する残りの音符に対して、文字列や音節を引き続きポップオーバーに入力します。
7. **[Return]** または **[Esc]** を押してポップオーバーを閉じます。
譜表の最後の音符に到達すると、ポップオーバーは自動的に閉じます。

結果

ポップオーバーに入力したテキストが、ポップオーバーの左側のアイコンで示されたタイプの歌詞として入力されます。

[-] を押してポップオーバーを次の音符に進めると、最後に入力した歌詞のあとにハイフンが表示されます。これは、複数の音符にまたがる多音節語に使用します。

[Space] を押してポップオーバーを進めると、水平方向のスペースや音符がタイのつながりとして表示されるかに応じて、最後に入力した歌詞のあとに間隔または歌詞の延長線が表示されます。これは、多音節語の最後の音節や単音節語に使用します。

ヒント

- 歌詞の間に間隔とハイフンのどちらを表示するかは、音節のタイプを変更することであとから変更できます。
- また、たとえば外部のテキストエディターから歌詞をコピーして貼り付けることもできます。

関連リンク

- [記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)
- [歌詞のコピーと貼り付け \(1059 ページ\)](#)
- [歌詞 \(1056 ページ\)](#)
- [歌詞入力中のナビゲーション \(406 ページ\)](#)
- [歌詞のタイプ \(1056 ページ\)](#)
- [歌詞の音節のタイプ \(1058 ページ\)](#)
- [歌詞の位置 \(1062 ページ\)](#)
- [歌詞のライン番号 \(1074 ページ\)](#)
- [歌詞のハイフンと歌詞の延長線 \(1073 ページ\)](#)
- [エリジョンスラー \(1078 ページ\)](#)
- [歌詞テキストの編集 \(1070 ページ\)](#)

歌詞のポップオーバー

歌詞のポップオーバーを使用して、コーラスのラインや訳詞のラインを含む歌詞を入力できます。入力する歌詞のタイプはキーボードショートカットを使用していつでも変更できます。

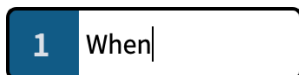
記譜モードでは、アイテムの選択時またはキャレットの有効時に以下のいずれかの操作を行なって、歌詞のポップオーバーを開くことができます。

- **[Shift]+[L]** を押します。
- 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「歌詞 (Lyrics)」 をクリックします。
- 既存の歌詞を選択して **[Return]** を押します。
- 「記譜 (Write)」 > 「歌詞を作成 (Create Lyrics)」 を選択します。

歌詞のライン

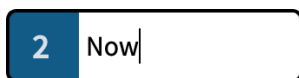
既存の歌詞を変更する場合を除き、ポップオーバーはライン 1 に歌詞を入力できる状態で自動的に開きます。

歌詞のポップオーバーの左側に表示される数字は、歌詞を入力する歌詞のラインを示しています。



ライン 1 にエントリーの例が入力された歌詞のポップオーバー

歌詞のポップオーバーが開いているときに **[↑]** または **[↓]** を押すと、歌詞のライン番号が変更されます。



ライン 2 にエントリーの例が入力された歌詞のポップオーバー

譜表の上の歌詞のライン

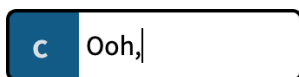
歌詞のポップオーバーが開いているときに **[Shift]+[↑]** を押すと、譜表の上のラインに歌詞を入力できます。

そのあと、**[↑]** と **[↓]** を押すと、譜表の上の歌詞のライン番号を変更できます。

コーラスのライン

歌詞のポップオーバーが開いているときに **[↑]** を押すと、コーラスのラインを入力できます。この操作は、譜表の上下に歌詞を入力しているときに行なえます。

コーラスのラインの場合はポップオーバーの左側に「**c**」が表示されます。

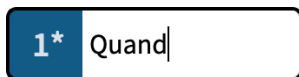


コーラスのラインにエントリーの例が入力された歌詞のポップオーバー

訳詞のライン

歌詞のポップオーバーが開いているときに **[Alt/Opt]+[↓]** を押すと、訳詞のラインを入力できます。

ポップオーバーの左側には、訳詞のラインを入力する歌詞のライン番号の横にアスタリスク (*) が表示されます。



訳詞のラインにエントリーの例が入力された歌詞のポップオーバー

歌詞入力中のナビゲーション

歌詞のポップオーバーを閉じて開き直すことなく、歌詞のポップオーバーを移動して新しい歌詞を入力したり既存の歌詞を編集したりできます。

ポップオーバーのナビゲーション

キーボードショートカット

現在の文字列を終了し、ポップオーバーを次の音符または和音に進める。 **[Space]**

現在の音節を終了し、ポップオーバーを次の音符または和音に進める。 **[-]** (ハイフン)

延長線またはハイフンを表示せずにポップオーバーを次の音符に進める。 **[→]**

カーソルを次/前の文字に進める。次/前の文字が別の歌詞にある場合は、ポップオーバーがその歌詞に進む。 **[→]/[←]**

歌詞のライン内でポップオーバーを音節から音節に早送り/巻き戻しする。 **[Alt/Opt]+[→]/[Alt/Opt]+[←]**

ポップオーバーを進めずにノーブレイクスペースを追加する。 **[Shift]+[Alt/Opt]+[Space]**



ポップオーバーを進めずに単一の文字列または音節内にハイフンを追加する。 **[Alt/Opt]+[-]** (ハイフン)

文字列または音節内にスラーを追加する。 **[_]** (アンダースコア)

数字付き低音の入力

数字付き低音は、数字付き低音のポップオーバーを使用して入力できます。すべてのインストゥルメントに入力することも、個別のインストゥルメントに入力することもできます。音符の入力中に数字付き低音のポップオーバーを開くこともできますが、数字を入力すると音符の入力が終了します。

手順

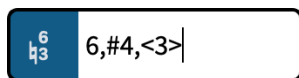
1. 記譜モードで、数字付き低音の入力を開始する位置の譜表上のアイテムを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって数字付き低音のポップオーバーを開きます。
 - **[Shift]+[G]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「数字付き低音 (Figured Bass)」 をクリックします。

補足

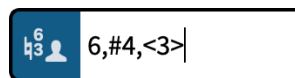
選択した位置よりも前にローカルな数字付き低音がある譜表上のアイテムを選択した場合、数字付き低音のポップオーバーを開くと、ローカルな数字の入力モードに自動的に設定されます。

3. 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なって入力する数字のタイプを変更します。
 - ローカルな数字を入力するには、**[Alt/Opt]+[L]** を押します。

- グローバルな数字を入力するには、**[Alt/Opt]+[G]** を押します。
ポップオーバーのアイコンが更新され、現在のタイプが表示されます。



グローバルな数字を入力するときの数字付き低音の
ポップオーバー



ローカルな数字を入力するときの数字付き低音の
ポップオーバー

4. 使用する数字を数字付き低音のポップオーバーに入力します。
たとえば全音符の間持続し、2分音符が経過してから3度に解決する4-3のサスペンションには、「**4->3d=4r=2**」と入力します。括弧付きの数字を入力する場合は、「**(#)64(3)**」のように任意の数字や臨時記号を括弧で囲みます。
Dorico Elements が入力に正確に従うようにする場合、エントリーのはじめに「**O**」、**o**」または「**!**」を含めます。これにより、たとえば数字の「5、3」を強制的に表示できます。
5. 必要に応じて、**[Space]** を押して、その位置で有効な拍子記号に応じてポップオーバーを次の拍に進めます。

ヒント

また、拍とは異なる単位でポップオーバーを前後に移動することもできます。

6. ポップオーバーがグローバルに設定されているときに個別にローカルな数字を入力する場合、または逆の場合には、**[Alt/Opt]+[Return]** を押して数字の入力を確定します。
7. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

指定した数字付き低音が入力されます。現在のレイアウトで数字付き低音を表示しない設定になっているインストゥルメントに属するアイテムを選択した場合、数字付き低音を表示するように自動的にプレイヤーが更新されます。数字を休符の位置に入力した場合など、Dorico Elements が数字の位置のベース音を特定できない場合、数字はガイドとして表示されます。

Dorico Elements は、入力した数字が暗示する音程を、その位置にある最低音との関係から割り出して保存します。このように数字が暗示する和声を意味的に理解することにより、Dorico Elements は異なる譜表上でも、音符の音程の移調や変更が行なわれた場合に、数字を調整して表示できます。

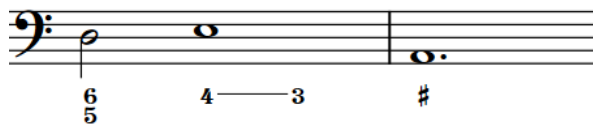
グローバルな数字はプロジェクト内のすべてのインストゥルメントに適用され、数字付き低音を表示するように設定されているすべてのプレイヤーの譜表に表示されます。ローカルな数字は選択したインストゥルメントのみに適用され、初期設定ではインストゥルメントに属する一番下の譜表を参照します。同じ位置にグローバルな数字が存在していても、ローカルな数字は常に表示されます。

補足

- ポップオーバーエントリーの最初に「**入力内容にそのまま従う (Follow input literally)**」を指示する文字を入力しない限り、結果として得られる数字の外観は Dorico Elements の初期設定に従います。
- タストソロの指示記号の外観は、「**数字付き低音タストソロ (Figured Bass Tasto Solo)**」パラグラフスタイルの形式設定によって決まります。
- 浄書モードでは、数字の表示位置やホールドの線の表示上の長さを変更できます。

例

数字付き低音のポップオーバーに「**4->3d=4r=2**」と入力すると、全音符の間持続し、2分音符が経過してから3度に解決する4-3のサスペンションが生成されます。



手順終了後の項目

- レイアウトごとに個別に、特定のプレーヤーに対する数字付き低音の表示と非表示を切り替えられます。
- 複音程 (9 以上の数字) を単音程のように表示できます。
- 個々の休符に数字を表示できます。

関連リンク

[数字付き低音 \(982 ページ\)](#)

[数字付き低音のホールドの線 \(986 ページ\)](#)

[数字付き低音入力中の移動 \(411 ページ\)](#)

[レイアウトで数字付き低音の表示/非表示を切り替える \(983 ページ\)](#)

[数字付き低音のホールド/サスペンションラインの表示/非表示を切り替える \(986 ページ\)](#)

[数字付き低音のホールドの線の長さを変更する \(987 ページ\)](#)

[数字付き低音の解決音を移動する \(992 ページ\)](#)

[「パラグラフスタイル \(Paragraph Styles\)」ダイアログ \(777 ページ\)](#)

[数字付き低音に単一の括弧を表示する \(985 ページ\)](#)

[数字付き低音のホールドラインに括弧を表示する \(988 ページ\)](#)

[数字付き低音の複音程を簡略化して表示する \(994 ページ\)](#)



[休符に数字付き低音を表示する \(984 ページ\)](#)

[数字付き低音の現在の外観を固定する \(995 ページ\)](#)

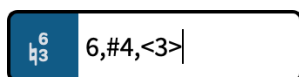
数字付き低音のポップオーバー

以下の表は、数字付き低音のさまざまな数字 (および変化記号やサスペンション) を入力するために数字付き低音のポップオーバーに入力できる内容の例です。

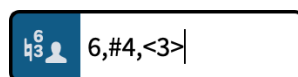
記譜モードでは、音符の選択時またはキャレットの有効時に以下のいずれかの操作を行なって、数字付き低音のポップオーバーを開くことができます。

- **[Shift]+[G]** を押します。
- 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「数字付き低音 (Figured Bass)」 をクリックします。
- 「記譜 (Write)」 > 「数字付き低音を作成 (Create Figured Bass)」を選択します。

グローバルな数字付き低音の入力時には、ポップオーバーの左側に表示されたアイコンが記譜ツールボックスの対応するボタンと一致します。ローカルな数字付き低音の入力時には、ポップオーバーの左側のアイコンが小さく表示され、その横にシングルプレーヤーのアイコンが表示されます。



グローバルな数字を入力中の数字付き低音のポップオーバー



ローカルな数字を入力中の数字付き低音のポップオーバー



記譜ツールボックスの「数字付き低音 (Figured Bass)」ボタン

数字とサスペンション

数字のタイプ

数字 (1~19)

括弧付きの数字または臨時記号

コード記号で指定された数字

Dorico Elements では、コード記号ポップオーバーの入力と同様に入力されたコード記号は、自動的に正しい数字に修正されます。

タストソロ

ホールドのデュレーション

複数の数字

ヒント

あいまいさを排除するために、数字をコンマで分割できます。

数字を非表示

サスペンション

サスペンションのデュレーション (サスペンションと解決音の数字の間のデュレーション)

ホールドとサスペンション両方のデュレーションを指定

たとえば全音符の間持続し、2分音符が経過してから3度に解決する4-3のサスペンション。

この数字のみ「**浄書オプションに従う (Follow Engraving Options)**」を適用

補足

ポップオーバーに最初に入力する必要があります。

ポップオーバーエントリーの例

「1」、「2」、「3」 ~ 「19」

「(#643)」、「#64(3)」、「(#)643」など

「Em7」、「Amaj7」、「G/B」など

「ts」または「tasto」

「d=2」 (4分音符の数) または 「d=1/2n」 (ベース音のデュレーションの分数)

「6#42」または「6,#4,2」

「<3>」または「{3}」

「4->3」、「4_3」、または「4~3」

「r=2」 (4分音符の数) または 「r=1/2n」 (ベース音のデュレーションの分数)

「4->3d=4r=2」または「4->3d=1nr=1/2n」

「R」、「r」、「V」、「v」、または「?」

数字のタイプ

ポップオーバーエントリーの例

この数字のみ「入力内容にそのまま従う (Follow input literally)」を適用 「O」、「o」、または「!」

補足

ポップオーバーに最初に入力する必要があります。

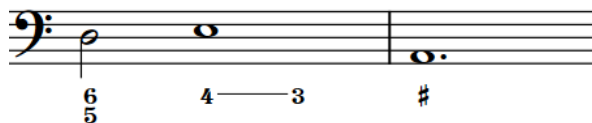
このリストにはすべてのエントリーが含まれているわけではありません。このリストは、さまざまな数字を入力するためにエントリーをどのように構成するかを示すことを目的としています。

補足

- ポップオーバーエントリーの最初に「入力内容にそのまま従う (Follow input literally)」を指示する文字を入力しない限り、結果として得られる数字の外観は Dorico Elements の初期設定に従います。
- タストソロの指示記号の外観は、「数字付き低音タストソロ (Figured Bass Tasto Solo)」パラグラフスタイルの形式設定によって決まります。

例

数字付き低音のポップオーバーに「4->3d=4r=2」と入力すると、全音符の間持続し、2分音符が経過してから3度に解決する4-3のサスペンションが生成されます。



臨時記号と変化記号

臨時記号/変化記号のタイプ

ポップオーバーエントリー

シャープ

「#」または「s」

ヒント

増3度については、数字なしの単なるシャープを入力できます。

フラット

「b」または「f」

ナチュラル

「N」または「n」

ダブルシャープ

「x」、「##」、または「ds」

トリプルシャープ

「x#」、「#x」、「###」、または「ts」

ダブルフラット

「bb」または「db」

臨時記号/変化記号のタイプ	ポップオーバーエントリー
トリプルフラット	「bbb」または「tb」
数字を半ステップ (半音) 上げる	「+」
数字を半ステップ (半音) 下げる	「-」
ディミニッシュの数字	「d」
変化なしの数字	「u」

関連リンク

[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)

[数字付き低音 \(982 ページ\)](#)

[数字付き低音のホールドの線 \(986 ページ\)](#)

[数字付き低音のホールド/サスペンションラインの表示/非表示を切り替える \(986 ページ\)](#)

[数字付き低音のホールドの線の長さを変更する \(987 ページ\)](#)

[数字付き低音のホールドラインに括弧を表示する \(988 ページ\)](#)

[数字付き低音に単一の括弧を表示する \(985 ページ\)](#)

[コード記号のポップオーバー \(331 ページ\)](#)

[「パラグラフスタイル \(Paragraph Styles\)」ダイアログ \(777 ページ\)](#)

数字付き低音入力中の移動

数字付き低音のポップオーバーは、さまざまな間隔を使用して手動で移動できます。これにより、毎回ポップオーバーを閉じて開きなおすことなく、異なる位置に数字付き低音の数字を入力できます。

ポップオーバーのナビゲーション	キーボードショートカット
その位置で有効な拍子記号に応じて、ポップオーバーを次の拍に進めます。	[Space]
その位置で有効な拍子記号に応じて、ポップオーバーを前の拍に戻します。	[Shift]+[Space]
ポップオーバーを次の小節の最初に進める	[Tab]
ポップオーバーを前の小節の最初に戻す	[Shift]+[Tab]
以下のうち、最も近い位置にカーソルとポップオーバーを移動する	[→]/[←]
<ul style="list-style-type: none">次/前の音符または休符次/前のリズムグリッド位置既存の数字のエントリーの次/前の文字	
ポップオーバーを次/前の数字に移動します。	[Ctrl]/[command]+[→]/[Ctrl]/[command]+[←]

関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(60 ページ\)](#)

リハーサルマークの入力

マウスやキーボードを使ってリハーサルマークを入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜にあとから追加することもできます。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 音符の入力を開始します。
- リハーサルマークを入力する位置にあるアイテムを選択します。たとえば、小節線や音符などです。

補足

複数のアイテムを選択していても、入力できるリハーサルマークは一度に1つのみです。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、リハーサルマークを入力します。

- **[Shift]+[A]** を押します。
- 記譜ツールボックスの「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックしたあとに、「リハーサルマーク (Rehearsal Marks)」 をクリックします。

結果

リハーサルマークは、選択した小節線の位置、あるいは選択したその他のアイテムの位置に入力されます。

リハーサルマークの順序は自動的に更新されるため、既存のリハーサルマークの前や間など、どのような順序で入力しても構いません。

手順終了後の項目

リハーサルマークに表示される文字/数字を変更するには、インデックスやシーケンスタイプを変更します。

関連リンク

[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)

[リハーサルマーク \(1246 ページ\)](#)

[リハーサルマークのインデックスの変更 \(1247 ページ\)](#)

[リハーサルマークのシーケンスタイプの変更 \(1248 ページ\)](#)

[リハーサルマークに先頭および末尾テキストを追加する \(1249 ページ\)](#)

[リハーサルマークへの移動 \(453 ページ\)](#)

[マウス入力の設定の変更 \(220 ページ\)](#)

マーカー/タイムコードの入力

特定の位置にマーカーを入力できます。Dorico Elements では、タイムコードは自動的にマーカーと一緒に表示されます。

手順

1. 記譜モードで、マーカーを入力する位置に再生ヘッドを移動します。


2. **[Shift]+[Alt/Opt]+[M]** を押して「マーカーを追加 (Add Marker)」ダイアログを開きます。

3. 「テキスト (Text)」フィールドに任意のマーカーテキストを入力します。
4. 必要に応じて、「タイムコード (Timecode)」フィールドでタイムコードを変更します。
5. 「OK」をクリックしてマーカーを入力し、ダイアログを閉じます。

結果

「マーカーを追加 (Add Marker)」ダイアログで設定したタイムコードの位置にマーカーが入力されます。初期設定では、再生ヘッドの位置になっています。マーカーには入力したテキストが表示され(マーカーテキストを変更していない場合はデフォルトテキスト「Marker」が表示される)、タイムコードにはマーカーの位置が反映されます。

ヒント


ビデオパネルの「マーカー (Markers)」セクションにあるマーカーを追加  をクリックするか、再生モードの「マーカー (Markers)」トラックを使用してマーカーを入力することもできます。

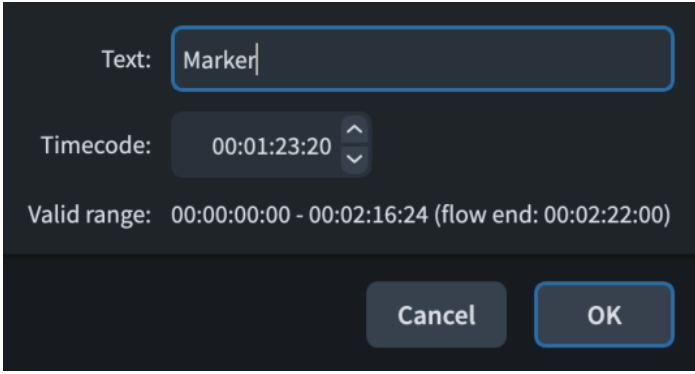
関連リンク

- [マーカー \(1251 ページ\)](#)
- [タイムコード \(1256 ページ\)](#)
- [再生ヘッドの移動 \(551 ページ\)](#)
- [マーカーのテキストを編集する \(1253 ページ\)](#)
- [マーカーのタイムコードを変更する \(1254 ページ\)](#)
- [ビデオパネル \(414 ページ\)](#)
- [マーカートラック \(546 ページ\)](#)

「マーカーを追加 (Add Marker)」ダイアログ

「マーカーを追加 (Add Marker)」ダイアログでは、特定のタイムコードにカスタムテキスト付きのマーカーを入力できます。

- 記譜モードでビデオパネルの「マーカー (Markers)」セクションにある「マーカーを追加 (Add Marker)」  をクリックするか、**[Shift]+[Alt/Opt]+[M]** を押すと「マーカーを追加 (Add Marker)」ダイアログが自動的に開きます。



「マーカーを追加 (Add Marker)」ダイアログには以下のオプションがあります。

テキスト (Text)

マーカーに表示されるカスタムテキストを入力できます。

タイムコード (Timecode)

マーカーを入力するタイムコードを指定できます。たとえば、各マーカーのタイムコードがわかっている場合は、各マーカーの最初に再生ヘッドを置くかわりにタイムコードを直接入力できます。

有効範囲 (Valid range)

フローのタイムコードの範囲が表示されます。

ビデオパネル

記譜モードのビデオパネルでは、「**ビデオのプロパティ (Video Properties)**」ダイアログにアクセスして、マーカーおよびタイムコードの入力や編集を行なえます。また、マーカーを重要なマーカーに指定し、それらに適切なテンポを計算することもできます。これは記譜モードの右ゾーンに配置されています。

- 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックしたあとに、「**ビデオ (Video)**」をクリックすることで、ビデオパネルの表示/非表示を切り替えられます。

[Ctrl]/[command]+[9] を押して右ゾーンの表示/非表示を切り替えることもできます。

ビデオパネルの「**ビデオ (Video)**」セクションで「**プロパティ (Properties)**」をクリックして、「**ビデオのプロパティ (Video Properties)**」ダイアログを開きます。

ビデオパネルの「**マーカー (Markers)**」セクションには、以下の列からなるマーカーの表があります。

タイムコード (Timecode)

マーカーのタイムコードが表示されます。フィールドをダブルクリックしてタイムコードを編集できます。

テキスト (Text)



マーカーのテキストが表示されます。フィールドをダブルクリックしてテキストを編集できます。

重要 (Imp.)

重要 (important) の略です。この列のチェックボックスをオンにすると、マーカーが重要であると定義できます。

マーカーを重要であると定義すると、そのマーカーのエントリは表内に太字で表示され、「**テンポを検出 (Find Tempo)**」ダイアログで適切なテンポを検出する際の対象となります。

表の最下部のアクションバーには以下のオプションがあります。

- マーカーを追加** : 再生ヘッドの位置にマーカーを追加します。
- マーカーを削除** : 選択したマーカーを削除します。

補足

一度に削除できるマーカーは1つだけです。

関連リンク

[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)

[「ビデオのプロパティ \(Video Properties\)」ダイアログ \(197 ページ\)](#)

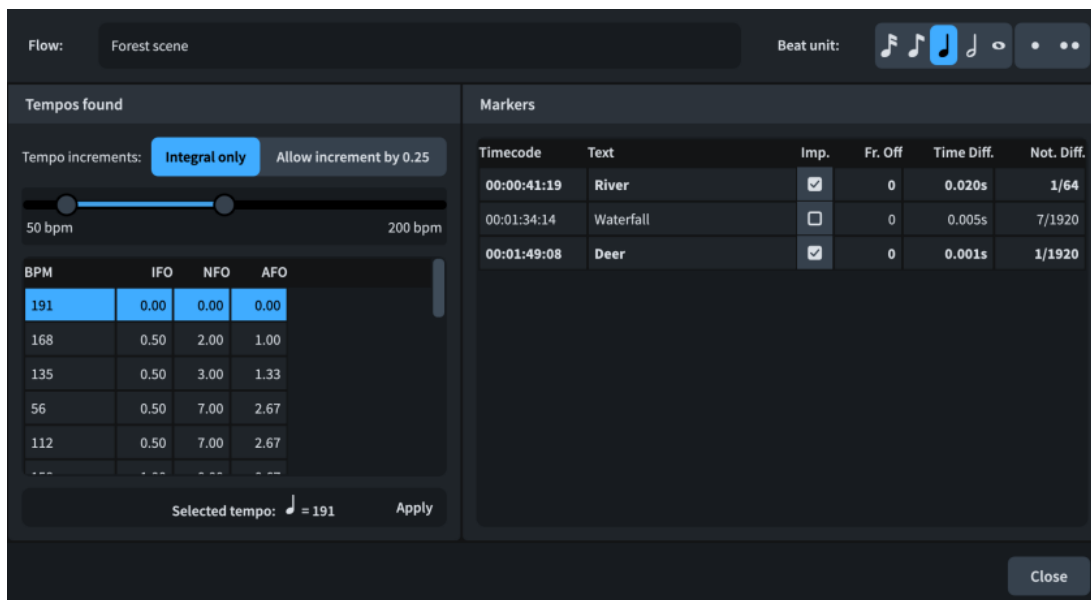
「テンポを検出 (Find Tempo)」ダイアログ

「**テンポを検出 (Find Tempo)**」ダイアログでは、マーカーができるだけ強拍に近づくテンポを識別するなどして、重要なマーカーが最もうまく収まるテンポを計算できます。

- 「**テンポを検出 (Find Tempo)**」ダイアログを開くには、記譜モードでビデオパネルの「**マーカー (Markers)**」セクションにある「**テンポを検出 (Find Tempo)**」をクリックします。

補足

- 「テンポを検出 (Find Tempo)」 ダイアログでは、単一のフローに含まれるマーカーだけが対象となります。対象となるフローは、対応するフローのアイテムを選択してダイアログを開くことで変更できます。
- 「テンポを検出 (Find Tempo)」 ダイアログを使用するには、フローに少なくとも1つのマーカーを入力し、少なくとも1つのマーカーを重要であると定義しておく必要があります。



「テンポを検出 (Find Tempo)」 ダイアログには、以下のオプションとセクションがあります。

フロー (Flow)

テンポを設定するフローの名前が表示されます。このフィールドは読み取り専用です。

拍の単位 (Beat unit)

テンポの対象となる拍の単位を変更できます。たとえば、フローの拍子記号が6/8の場合、拍の単位を付点4分音符に変更するといいでしょう。

テンポの増加 (Tempo increments)

精度に応じて提案されたテンポをフィルタリングできます。

- **整数のみ (Integral only):** 整数のテンポ、つまり小数点以下がないテンポだけが提案されます。
- **0.25 ずつの増加を許可 (Allow increment by 0.25):** 小数点以下が0.25、0.5、0.75のテンポの提案を許可します。

テンポ範囲 (Tempo range)

対象とする最小/最大テンポを設定できます。

検出されたテンポ (Tempos found)

拍に対するマーカーの位置にどのように影響するかを確認するために選択できるテンポのリストが表示されます。このリストは、「テンポ範囲 (Tempo range)」や「拍の単位 (Beat unit)」などのオプションを変更すると自動的に更新されます。

このリストには、以下の情報を表示する列があります。

- **BPM:** 1分あたりの拍数 (beats per minute)の略です。メトロノームマークの値に応じてさまざまなテンポが表示されます。

- **IFO**: Important Frames Offの略です。前後いずれかに関わらず、重要なマーカーが重要な拍から外れる平均フレーム数を示します。
- **NFO**: Non-important Frames Offの略です。前後いずれかに関わらず、重要ではないマーカーが重要な拍から外れる平均フレーム数を示します。
- **AFO**: All Frames Offの略です。前後いずれかに関わらず、フロー内のすべてのマーカーが重要な拍から外れる平均フレーム数を示します。

検出されたテンポは、重要なマーカーが拍から外れた平均フレーム数の降順でリストに表示されます。

マーカー

「**検出されたテンポ (Tempos found)**」リストで現在選択しているテンポが、フロー内の各マーカーにどのような影響を与えるかがより詳しく表示されます。

- **タイムコード (Timecode)**: 各マーカーの正確なタイムコードが表示されます。
- **テキスト (Text)**: マーカーの識別に役立つ各マーカーのマーカーテキストが表示されません。
- **重要 (Imp.)**: マーカーが重要として定義されているかどうかが表示されます。
- **Fr. Off**: Frames Off の略です。各マーカーが拍から外れる平均フレーム数が表示されません。
- **時間差 (Time Diff.)**: 時間差 (time difference) の略です。マーカーの位置と一番近い拍の位置との間の時間差が小数の秒単位で表示されます。
- **記譜差 (Not. Diff.)**: 記譜差 (notated difference) の略です。マーカーの位置と一番近い拍の位置との間の記譜差が全音符に対する分数で表示されます。

選択したテンポ (Selected tempo)

そのフローに対して現在選択しているテンポが表示されます。

適用 (Apply)

選択したテンポをフローの最初にテンポ記号として入力することで、フローにテンポを適用します。フロー内のその他のテンポ記号は自動的に削除されます。

関連リンク

[マーカーを重要なマーカーに指定する \(1255 ページ\)](#)

[メトロノームマーク \(1373 ページ\)](#)

リピートとトレモロの入力方法

リピート括弧、リピートマーカー、スラッシュ符頭などのリピートとトレモロは、リピートのポップオーバーを使用してキーボードで入力することも、反復記号パネルを使用してマウスで入力することもできます。

トレモロが反復記号パネルに含まれるのは、トレモロでは単音のトレモロとして個別に、または重音のトレモロとして順々にのいずれかで、音符が反復されるためです。

ヒント

リピート小節線を使用してリピートを指示するには、小節線に使用できる入力方法でリピート小節線を入力します。

関連リンク

[小節、拍、小節線の入力方法 \(312 ページ\)](#)

[小節線 \(837 ページ\)](#)

[小節線のタイプ \(838 ページ\)](#)

- [リピート括弧 \(1260 ページ\)](#)
- [リピートマーカー \(1266 ページ\)](#)
- [トレモロ \(1431 ページ\)](#)
- [スラッシュ符頭 \(1289 ページ\)](#)
- [小節リピート記号 \(1275 ページ\)](#)
- [通し番号付き小節領域 \(1283 ページ\)](#)
- [再生時の反復 \(562 ページ\)](#)

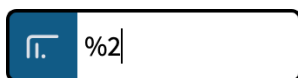
リピートのポップオーバー

以下の表は、さまざまなトレモロ、リピートマーカー、リピート括弧、小節リピート領域、スラッシュ領域、通し番号付き小節領域を入力するのに、リピートのポップオーバーで利用できるエントリーの例です。

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

- **[Shift]+[R]** を押します。
- 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「リピート (Repeats)」 をクリックします。
- 既存のリピートマーカー、スラッシュ領域、または小節リピート記号を選択して **[Return]** を押します。
- 「記譜 (Write)」 > 「リピートを作成 (Create Repeat)」を選択します。

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



エントリーの例が入力されたリピートのポップオーバー



記譜ツールボックスの「反復記号 (Repeat Structures)」ボタン

リピート括弧

リピート括弧のタイプ	ポップオーバーエントリー
リピート括弧全体	「end」または「ending」
追加のリピート括弧セグメント	add

リピートマーカー

リピートマーカーのタイプ	ポップオーバーエントリー
D.C.	「dc」、「D.C.」、「da capo」など
D.C. al Fine	「dcalf」、「DC al Fine」、「D.C. al Fine」など
D.C. al Coda	「dcalc」、「DC al Coda」、「D.C. al Coda」など

リピートマーカのタイプ	ポップオーバーエントリー
D.S.	「ds」、「D.S.」、「dal segno」など
D.S. al Fine	「dsalf」、「DS al Fine」、「D.S. al Fine」など
D.S. al Coda	「dsalc」、「DS al Coda」、「D.S. al Coda」など
to Coda	「toc」、「tc」、「to coda」、「To Coda」など
Segno	「s」、「seg」、「segno」など
Fine	「f」、「fin」、「fine」など
Coda	「c」、「co」、「coda」など

このリストには、リピートマーカのすべてのエントリーが含まれているわけではありません。リピートのポップオーバーは柔軟で、入力したいリピートマーカタイプの適当なバージョンや略語を入力すれば、ほとんどの場合認識されます。

単音のトレモロ

トレモロのタイプ	ポップオーバーエントリー
1 ストローク	「/」、「\」、または「1」
2 ストローク	「//」、「\\」、または「2」
3 ストローク	「///」、「\\\」、または「3」
4 ストローク	「////」、「\\\\」、または「4」
符尾上の Z マーク (バズロール)	「z」または「zonstem」
リリース付きトレモロ (例: 2 ストローク、リリース付き)	「rel」 (例: 「//rel」、「2rel」)
アタック付きトレモロ (例: 2 ストローク、アタック付き)	「att」 (例: 「//att」、「2att」)
すべてのトレモロを削除	「0」または「clear」

重音のトレモロ

トレモロのタイプ	ポップオーバーエントリー
1 ストローク	「/2」、「\2」、または「12」

トレモロのタイプ	ポップオーバーエントリー
2 ストローク	「//2」、「\2」、または「22」
3 ストローク	「///2」、「\\2」、または「32」
4 ストローク	「////2」、「\\\2」、または「42」
すべてのトレモロを削除	「0」または「clear」

スラッシュ領域

スラッシュ領域	ポップオーバーエントリー
新規スラッシュ領域	slash

通し番号付き小節領域

通し番号付き小節領域	ポップオーバーエントリー
新規通し番号付き小節領域	「nb」、「num」、「numbars」、または「number bars」

小節リピート記号

小節リピート記号のタイプ	ポップオーバーエントリー
1 小節リピート	「%」または「%1」
2 小節リピート	%2
4 小節リピート	%4
1 小節リピート、2 小節ごとにグループ化	%1,2
1 小節リピート、4 小節ごとにグループ化	%1,4
2 小節リピート、4 小節ごとにグループ化	%2,4

関連リンク



- [記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)
- [ポップオーバーを使ったリピート括弧の入力 \(421 ページ\)](#)
- [ポップオーバーを使ったリピートマーカーの入力 \(424 ページ\)](#)
- [ポップオーバーを使ったトレモロの入力 \(425 ページ\)](#)
- [スラッシュ領域の入力 \(428 ページ\)](#)
- [小節リピート記号の入力 \(429 ページ\)](#)
- [通し番号付き小節領域の入力 \(430 ページ\)](#)

[小節と小節線のポップオーバー \(312 ページ\)](#)
[リピート括弧 \(1260 ページ\)](#)
[リピートマーカー \(1266 ページ\)](#)
[トレモロ \(1431 ページ\)](#)
[スラッシュ符頭 \(1289 ページ\)](#)
[小節リピート記号 \(1275 ページ\)](#)
[通し番号付き小節領域 \(1283 ページ\)](#)

反復記号パネル

反復記号パネルには、リピート括弧、トレモロ、小節リピート記号など、Dorico Elements で使用できるさまざまなリピート記号が含まれています。これは記譜モードの右ゾーンに配置されています。

トレモロが反復記号パネルに含まれるのは、トレモロでは単音のトレモロとして個別に、または重音のトレモロとして順々にのいずれかで、音符が反復されるためです。

- 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックしたあとに、「**リピート記号 (Repeat Structures)**」をクリックすることで、リピート記号パネルの表示/非表示を切り替えられます。
[Ctrl]/[command]+[9] を押して右ゾーンの表示/非表示を切り替えることもできます。

反復記号パネルには以下のセクションがあります。

リピート括弧 (Repeat Endings)

新しいリピート括弧を入力したり、既存のリピート括弧に括弧を追加したりできるオプションがあります。

ジャンプ記号 (Repeat Jumps)

「D.S. al Coda」など、楽曲の特定のポイントにジャンプするようプレーヤーに指示するさまざまなリピートマーカーがあります。

リピートセクション (Repeat Sections)

「Coda」など、ジャンプ記号と一緒に使用するさまざまなセクションがあります。

トレモロ (Tremolos)

さまざまタイプの単音トレモロと重音トレモロがあります。

スラッシュ符頭 (Rhythm Slashes)

スラッシュ符頭を表示する領域を入力できます。スラッシュ符頭の形式は、現在の拍子記号に合わせて自動的に設定されます。

小節リピート記号 (Bar Repeats)

小節を繰り返し記譜することなく、先にある小節が繰り返されることを示す領域を入力できます。

ヒント

リピートのポップオーバーを使用すると、さまざまな小節グループによる小節リピート領域を入力できます。

番号付き小節

小節数が表示される領域を、追加で記譜することなく入力できます。

関連リンク

[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)
[リピートのポップオーバー \(417 ページ\)](#)

ポップオーバーを使ったリピート括弧の入力

リピートのポップオーバーを使用してリピート括弧を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。



手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 音符の入力を開始します。

ヒント

音符の入力中に、**[Shift]+[→]** または **[Shift]+[←]** を押すことで、キャレットを有効にしたまま直前に入力した音符の前後に音符を追加できます。

- 1 番のリピート括弧に含めるアイテムを各小節で少なくとも 1 つ選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なってリピートのポップオーバーを開きます。
- **[Shift]+[R]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「リピート (Repeats)」 をクリックします。
3. ポップオーバーに「end」または「ending」と入力します。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

リピート括弧が入力されます。1 番のリピート括弧のセグメントは選択したアイテムの小節に作成され、2 番のリピート括弧のセグメントは次の小節に自動的に作成されます。

終わりのリピート線は、1 番のリピート括弧の終わりに作成されます (ない場合)。

関連リンク

[リピートのポップオーバー \(417 ページ\)](#)

[リピート括弧 \(1260 ページ\)](#)

ポップオーバーを使ったリピート括弧の追加

リピートのポップオーバーを使ってセグメントを追加することで、各リピート括弧構造の中に 3 つ以上の括弧を含めることができます。リピート括弧のセグメントの追加は、音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 音符の入力を開始します。

ヒント



音符の入力中に、**[Shift]+[→]** または **[Shift]+[←]** を押すことで、キャレットを有効にしたまま直前に入力した音符の前後に音符を追加できます。

- 追加のリピート括弧に含める小節を選択します。

補足

最後のリピート括弧セグメントの最初の小節から選択する必要があります。

2. 以下のいずれかの操作を行なってリピートのポップオーバーを開きます。

- **[Shift]+[R]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「リピート (Repeats)」 をクリックします。
3. ポップオーバーに「add」と入力します。
 4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
 5. 必要に応じて、追加する括弧の数だけこれらの手順を繰り返します。

結果

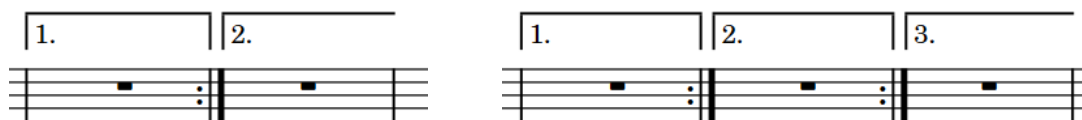
新しいリピート括弧のセグメントが追加されます。前にある既存のリピート括弧のセグメントは終端が閉じ、必要に応じて終わりのリピート線が作成されます。

ヒント

リピート括弧を選択し、プロパティパネルの「リピート括弧 (Repeat Endings)」の「括弧の数 (No. endings)」の値を変更して、リピート括弧のセグメントを追加することもできます。

ただし、「括弧の数 (No. endings)」を使用した場合、1小節を含むリピート括弧のセグメントしか追加されず、また自動的にリピート線が入力されたり、位置が変更されたりしません。反復記号は必要に応じて手動で入力する必要があります。

例



括弧が2つの場合のデフォルトのリピート括弧

3番括弧が追加されたリピート括弧

パネルを使ったリピート括弧の入力




反復記号パネルを使用してリピート括弧を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

手順

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

ヒント

音符の入力中に、**[Shift]+[→]** または **[Shift]+[←]** を押すことで、カーレットを有効にしたまま直前に入力した音符の前後に音符を追加できます。

- 1番のリピート括弧に含めるアイテムを各小節で少なくとも1つ選択します。
2. 記譜ツールボックスで「パネル (Panels)」 をクリックし、「反復記号 (Repeat Structures)」 をクリックして反復記号パネルを表示します。
 3. 「リピート括弧 (Repeat Endings)」セクションで、「リピート括弧を作成 (Create Repeat Ending)」 をクリックします。

結果

リピート括弧が入力されます。1 番のリピート括弧のセグメントは選択したアイテムの小節に作成され、2 番のリピート括弧のセグメントは次の小節に自動的に作成されます。

終わりのリピート線は、1 番のリピート括弧の終わりに作成されます (ない場合)。

関連リンク

[反復記号パネル \(420 ページ\)](#)

パネルを使ったリピート括弧の追加

反復記号パネルを使ってセグメントを追加することで、各リピート括弧構造の中に 3 つ以上の括弧を含めることができます。リピート括弧のセグメントの追加は、音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 音符の入力を開始します。

ヒント


音符の入力中に、**[Shift]+[→]** または **[Shift]+[←]** を押すことで、キャレットを有効にしたまま直前に入力した音符の前後に音符を追加できます。

- 追加のリピート括弧に含める小節を選択します。

補足

最後のリピート括弧セグメントの最初の小節から選択する必要があります。

2. 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」 をクリックし、「**反復記号 (Repeat Structures)**」 をクリックして反復記号パネルを表示します。

3. 「**リピート括弧 (Repeat Endings)**」セクションで、「**リピート括弧にセクションを追加 (Add Section To Repeat Ending)**」 をクリックします。

補足

括弧の数が増えたことでリピート括弧が別のリピート括弧の一部に重なる場合、もう一方のリピート括弧は削除されます。ただし、その反復記号は削除されません。

4. 必要に応じて、追加する括弧の数だけこれらの手順を繰り返します。

結果

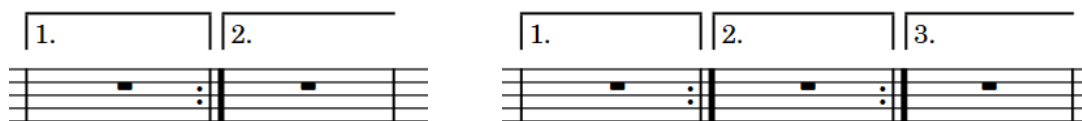
新しいリピート括弧のセグメントが追加されます。前にある既存のリピート括弧のセグメントは終端が閉じ、必要に応じて終わりのリピート線が作成されます。

ヒント

リピート括弧を選択し、プロパティパネルの「**リピート括弧 (Repeat Endings)**」の「**括弧の数 (No. endings)**」の値を変更して、リピート括弧のセグメントを追加することもできます。

ただし、「**括弧の数 (No. endings)**」を使用した場合、1 小節を含むリピート括弧のセグメントしか追加されず、また自動的にリピート線が入力されたり、位置が変更されたりしません。反復記号は必要に応じて手動で入力する必要があります。

例



括弧が2つの場合のデフォルトのリピート括弧

3番括弧が追加されたリピート括弧

ポップオーバーを使ったリピートマーカーの入力

リピートのポップオーバーを使用して、ジャンプ記号やリピートセクションなどのリピートマーカーを入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 音符の入力を開始します。



ヒント

音符の入力中に、**[Shift]+[→]** または **[Shift]+[←]** を押すことで、カーレットを有効にしたまま直前に入力した音符の前後に音符を追加できます。

- リピートマーカーを入力する位置にあるアイテムを選択します。

リピートジャンプの場合、ジャンプ指示の終了位置を合わせる位置にある小節線を選択することをおすすめします。リピートセクションの場合、セクションマーカーの開始位置を合わせる位置にある小節線を選択することをおすすめします。

2. 以下のいずれかの操作を行なってリピートのポップオーバーを開きます。

- **[Shift]+[R]** を押します。
- 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「リピート (Repeats)」 をクリックします。

3. 使用するリピートマーカーのタイプのエントリをポップオーバーに入力します。

たとえば、コーダセクションを入力する場合は「**coda**」、セーニョを入力する場合は「**\$**」と入力します。

4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

音符の入力中は、カーレットの位置にリピートマーカーが入力されます。コーダセクションが自動的に作成され、コーダと前にあるアイテムの間に間隔が空けられます。

楽譜にリピートマーカーを追加すると、最初に選択したアイテムの位置に入力されます。

Fine や D.C. al Coda など、セクションの終わりを示すリピートマーカーは、選択した位置の右側に揃えられます。

関連リンク



[リピートのポップオーバー \(417 ページ\)](#)

[リピートマーカー \(1266 ページ\)](#)

[再生時の反復 \(562 ページ\)](#)

[コーダの前の間隔を変更する \(1272 ページ\)](#)

[リピートマーカーを表示/非表示にする \(1270 ページ\)](#)

- 以下のいずれかの操作を行なってリピートのポップオーバーを開きます。
 - [Shift]+[R]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「リピート (Repeats)」 をクリックします。
- 使用するトレモロのタイプのエントリーをポップオーバーに入力します。

例:

 - ストロークが2本の単音トレモロを入力するには、「//」と入力します。
 - ストロークが3本の重音トレモロを入力するには、「///2」と入力します。
 - 2ストロークのリリース付き単音トレモロを入力するには、「//rel」と入力します。
- [Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

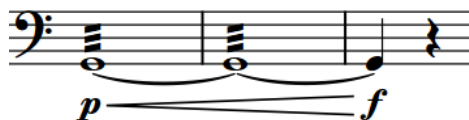
単音のトレモロの場合、指定した数のトレモロストロークで、選択した音符に入力されます。タイでつながれたすべての音符に表示されます。

リリース付きトレモロには、タイでつながれた最後の音符以外のすべての音符に単音トレモロのストロークが表示されます。アタック付きトレモロには、タイでつながれた最初の音符以外のすべての音符に単音トレモロのストロークが表示されます。

重音のトレモロの場合、指定した数のトレモロストロークで、選択した個々の音符と直後の音符の間、または選択した音符のペアの間に入力されます。重音のトレモロに含まれる音符の記譜されたデュレーションが自動的に更新されます。たとえば、重音のトレモロでまとめられた2つの4分音符は2分音符として表示されます。

連符を選択した場合、重音のトレモロが選択した連符をまたがって入力されます。トレモロストロークは、連符のすべての音符の中央に配置されます。連符の角括弧が非表示になり、各連符の開始位置に、比率を示すガイドが表示されます。

例



タイのつながりにリリースが追加されたトレモロ

トレモロストローク数が3で連符をまたがる重音のトレモロ

手順終了後の項目

一方の声部にトレモロがあり、もう一方の声部にスラーがある場合などに、個々のインストゥルメントに対して声部の個別再生を有効にして、異なる声部の異なるサウンドを同時に聴くことができます。

関連リンク

- [リピートのポップオーバー \(417 ページ\)](#)
- [トレモロ \(1431 ページ\)](#)
- [再生時のトレモロ \(1437 ページ\)](#)
- [タイのつながりの中のトレモロ \(1433 ページ\)](#)
- [トレモロの削除 \(1435 ページ\)](#)
- [声部の個別再生の有効化 \(558 ページ\)](#)
- [音符/休符のデュレーションの強制 \(273 ページ\)](#)
- [譜表をまたぐ連符/トレモロの作成 \(873 ページ\)](#)

連符 (1439 ページ)

パネルを使ったトレモロの入力

反復記号パネルを使用して単音トレモロと重音トレモロの両方を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の音符に追加することもできます。

トレモロが反復記号パネルに含まれるのは、トレモロでは単音のトレモロとして個別に、または重音のトレモロとして順々にのいずれかで、音符が反復されるためです。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 音符の入力を開始します。

ヒント

音符の入力中に、**[Shift]+[→]** または **[Shift]+[←]** を押すことで、キャレットを有効にしたまま直前に入力した音符の前後に音符を追加できます。

- トレモロを追加する音符を選択します。




補足

重音のトレモロを入力する場合、1つの符頭により記譜された、同じ声部、同じデュレーションの音符を少なくとも2つ選択する必要があります。選択する音符は連符や譜表をまたぐ音符でも問題ありません。

2. 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」 をクリックし、「**反復記号 (Repeat Structures)**」 をクリックして反復記号パネルを表示します。

3. 「**トレモロ (Tremolos)**」セクションで、入力するトレモロをクリックします。

例:

- ストロークが2本の単音トレモロを入力するには、「**単音トレモロ (2 ストローク) (Two Strokes Single-note Tremolo)**」 をクリックします。
- ストロークが3本の重音トレモロを入力するには、「**重音トレモロ (3 ストローク) (Three Strokes Multi-note Tremolo)**」 をクリックします。
- 3ストロークのリリース付き単音トレモロを入力するには、「**リリース付きトレモロ (Tremolo With Release)**」 をクリックします。

結果

単音のトレモロの場合、指定した数のトレモロストロークで、選択した音符に入力されます。タイでつながれたすべての音符に表示されます。

リリース付きトレモロには、タイでつながれた最後の音符以外のすべての音符に単音トレモロのストロークが表示されます。アタック付きトレモロには、タイでつながれた最初の音符以外のすべての音符に単音トレモロのストロークが表示されます。

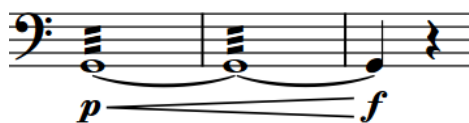
重音のトレモロの場合、指定した数のトレモロストロークで、選択した個々の音符と直後の音符の間、または選択した音符のペアの間に入力されます。重音のトレモロに含まれる音符の記譜されたデュレーションが自動的に更新されます。たとえば、重音のトレモロでまとめられた2つの4分音符は2分音符として表示されます。

連符を選択した場合、重音のトレモロが選択した連符をまたがって入力されます。トレモロストロークは、連符のすべての音符の中央に配置されます。連符の角括弧が非表示になり、各連符の開始位置に、比率を示すガイドが表示されます。

例



トレモロストローク数が3で連符をまたがる重音のトレモロ



タイのつながりにリリースが追加されたトレモロ

手順終了後の項目

一方の声部にトレモロがあり、もう一方の声部にスラーがある場合などに、個々のインストゥルメントに対して声部の個別再生を有効にして、異なる声部の異なるサウンドを同時に聴くことができます。

関連リンク

[反復記号パネル \(420 ページ\)](#)

[声部の個別再生の有効化 \(558 ページ\)](#)

[音符/休符のデュレーションの強制 \(273 ページ\)](#)



[譜表をまたぐ連符/トレモロの作成 \(873 ページ\)](#)

[連符 \(1439 ページ\)](#)

スラッシュ領域の入力

リピートのポップオーバーを使用してスラッシュ領域を入力できます。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 音符の入力を開始します。
 - スラッシュ領域を入力する各譜表で、必要なデュレーションにまたがるアイテムを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なってリピートのポップオーバーを開きます。
 - **[Shift]+[R]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「リピート (Repeats)」 をクリックします。
3. ポップオーバーに「slash」と入力します。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

音符の入力中は、スラッシュ領域は選択された音符またはアイテムの範囲全体に入力されます。この選択は一般的に最後に入力した音符です。

既存の楽譜にスラッシュ領域を追加する際は、選択した各譜表の選択したデュレーションにかけて入力されます。

スラッシュ領域は拍子に合うように自動的に作成されます。拍子記号をあとから変更した場合、スラッシュ領域のデュレーションはそのまま維持されますが、スラッシュの外観は自動的に更新されます。

ヒント

また、スラッシュ領域は反復記号パネルの「スラッシュ符頭 (Rhythm Slashes)」セクションにある「スラッシュ領域を作成 (Create Slash Region)」をクリックするか、「記譜 (Write)」 > 「スラッシュ領域を作成 (Create Slash Region)」を選択して入力することもできます。「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、このオプションにキーボードショートカットを割り当てることができます。

関連リンク

[リピートのポップオーバー \(417 ページ\)](#)

[反復記号パネル \(420 ページ\)](#)

[スラッシュ符頭 \(1289 ページ\)](#)

[スラッシュ領域 \(1292 ページ\)](#)

[スラッシュ付き声部 \(1289 ページ\)](#)

[コード記号領域の入力 \(336 ページ\)](#)

[コード記号を表示/非表示にする \(900 ページ\)](#)

[アイテムの長さの変更 \(441 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(60 ページ\)](#)

小節リピート記号の入力



その領域の前の少なくとも 1 つの小節に音符が含まれている場合、小節リピート領域を入力できます。

手順

1. 記譜モードで、小節リピート領域を入力する各譜表の、必要なデュレーションにまたがるアイテムを選択します。

補足

フローの最初の小節には、小節リピート領域を入力できません。

2. 以下のいずれかの操作を行なってリピートのポップオーバーを開きます。
 - **[Shift]+[R]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「リピート (Repeats)」 をクリックします。
3. 使用する小節リピート領域のタイプのエントリーをポップオーバーに入力します。
たとえば、「%2,4」と入力すると、前の 2 つの小節が 4 つにグループ化されて繰り返されます。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

選択したデュレーションにまたがる小節リピート領域が選択した各譜表に入力され、そこに対応するタイプの小節リピート記号が指定した間隔で表示されます。

補足

- 音符の入力中に小節リピート領域を入力することもできますが、その場合は現在選択している音符を含む小節から小節リピート領域が入力されます。小節リピート記号はほとんどの場合空白の小節に表示されるため、この操作を行なうと意図しない結果になる恐れがあります。
- 1 小節リピート領域は、反復記号パネルの「小節リピート記号 (Bar Repeats)」セクションにある「小節リピート領域を作成 (Create Bar Repeat Region)」をクリックするか、「記譜 (Write)」 > 「小節リピート領域を作成 (Create Bar Repeat Region)」を選択して入力することもできます。

す。「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、このオプションにキーボードショートカットを割り当てることができます。

手順終了後の項目

小節リピート記号をどのようにグループ化するかを変更できます。

関連リンク

[小節リピート記号 \(1275 ページ\)](#)



[小節リピート記号のグループ化 \(1281 ページ\)](#)

[小節リピート記号のグループ化を変更する \(1281 ページ\)](#)

通し番号付き小節領域の入力

リピートのポップオーバーを使用して通し番号付き小節領域を入力できます。

手順

1. 記譜モードで、小節に通し番号を付ける各譜表の、必要なデュレーションにまたがるアイテムを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なってリピートのポップオーバーを開きます。
 - **[Shift]+[R]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「リピート (Repeats)」 をクリックします。
3. ポップオーバーに「num」と入力します。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

選択したデュレーションにまたがる通し番号付き小節領域が、選択した各譜表に入力されます。

初期設定では、領域のすべての小節の上に小節数が表示されます。通し番号付き小節領域が4小節以上続く場合、範囲の総数が最初の小節のカウントに括弧書きで追加されます。たとえば、通し番号付き小節領域が8小節続く場合は、最初の小節に「1 (-8)」と表示されます。

補足

- 音符の入力中に通し番号付き小節領域を入力することもできますが、この方法では現在選択している音符を含む小節にのみ通し番号付き小節領域が入力されます。
- 通し番号付き小節領域は、反復記号パネルの「番号付き小節 (Numbered Bars)」セクションにある「番号付き小節領域を作成 (Create Numbered Bar Region)」をクリックするか、「記譜 (Write)」 > 「番号付き小節領域を作成 (Create Numbered Bar Region)」を選択して入力することもできます。「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、このオプションにキーボードショートカットを割り当てることができます。
- 初期設定では、フルスコアレイアウトには通し番号付き小節領域が表示されず、パートレイアウトには表示されるようになっていますが、通し番号付き小節領域の表示/非表示はレイアウトごとに選択できます。

関連リンク

[リピートのポップオーバー \(417 ページ\)](#)

[反復記号パネル \(420 ページ\)](#)

[通し番号付き小節領域 \(1283 ページ\)](#)

[通し番号付き小節領域のカウント \(1284 ページ\)](#)

[通し番号付き小節領域の表示/非表示を切り替える \(1284 ページ\)](#)

MIDI トリガー領域の入力

MIDI トリガー領域のポップオーバーを使用して、MIDI トリガー領域を入力できます。

前提条件

適切なミドル C のナンバリング変換設定を選択しておきます。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 音符の入力を開始します。
 - MIDI トリガー領域を入力する各譜表の、必要なデュレーションにまたがるアイテムを選択します。
2. **[Shift]+[0]** を押して MIDI トリガー領域のポップオーバーを開きます。
3. ポップオーバーにトリガーする音符を入力します。

たとえば、「**C4,E4,G4**」または「**60,64,67**」と入力するか、MIDI キーボードで C メジャーコードを再生します。ベロシティを指定するには、「**(112)**」のように、エントリーの最後に必要な数字を括弧付きで含めます。

ヒント

ポップオーバーを開いたまま音符/コードを試聴できます。

4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

音符の入力中は、MIDI トリガー領域は選択された音符またはアイテムの範囲全体に入力されます。この選択は一般的に最後に入力した音符です。

既存の楽譜に MIDI トリガー領域を追加する際は、選択した各譜表の選択したデュレーションにかけて入力されます。既存の MIDI トリガー領域内のデュレーションを選択した場合は、選択したデュレーションの間だけ、新しい MIDI トリガー領域で既存の領域が置き換えられます。

関連リンク

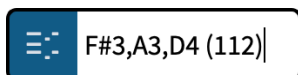
- [MIDI トリガー領域](#) (587 ページ)
- [ミドル C のナンバリング変換を変更する](#) (51 ページ)
- [スラッシュ領域の入力](#) (428 ページ)
- [音符/アイテムの位置の移動](#) (472 ページ)
- [アイテムの長さの変更](#) (441 ページ)
- [音符の入力](#) (232 ページ)

MIDI トリガー領域のポップオーバー

以下の表は、楽譜には表示されない再生用の音符を入力するために MIDI トリガー領域のポップオーバーに入力できるエントリーの例です。

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

- **[Shift]+[0]** を押します。
- 既存の MIDI トリガー領域を選択して **[Return]** を押します。
- 「記譜 (Write)」 > 「MIDI トリガー領域を作成 (Create MIDI Trigger Region)」を選択します。



エントリーの例が入力された MIDI トリガー領域のポップオーバー

音符とベロシティー

ピッチとオクターブによる音符

補足

ミドル C のナンバリング変換設定に従います。

ポップオーバーエントリー

「C0」、「Db1」、「E2」、「F#3」など

MIDI ノート番号による音符

「12」、「25」、「40」、「54」など

演奏した音符

MIDI キーボードで音符を演奏する

ヒント

ベロシティーも設定されます。

ベロシティーを指定する

最後の音符のあとに「(0)」から「(127)」を入力

音符/アイテムの選択

Dorico Elements では、音符およびアイテムの個別の選択や、複数の譜表を含む大きな選択範囲の作成など、さまざまな方法でプロジェクト内のアイテムを選択できます。また、音符の入力/選択の際にその音を鳴らすかどうかでも変更できます。

関連リンク

[大きな選択範囲](#) (435 ページ)

[システムトラック](#) (436 ページ)

[フィルター](#) (440 ページ)

[選択ツール](#) (39 ページ)

[音符の入力時/選択時に音符を再生/ミュートする](#) (224 ページ)

[音符入力時/選択時に和音の音符をすべて/個別に再生する](#) (224 ページ)

[キーエディターでアイテムを選択する](#) (692 ページ)

音符とアイテムを個々に選択/選択解除する

選択した音符にアーティキュレーションを追加したり短い楽節を削除したりするなど、楽譜領域内で既存の音符やその他の記譜項目を個別に選択/選択解除できます。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

ヒント

多くの音符やアイテムを選択する場合は、より広範囲な選択方法を使用することをおすすめします。

手順

1. 以下のいずれかの操作を行なって、楽譜領域内の個々の音符やアイテムを選択します。
 - 音符またはアイテムを 1 つクリックします。

ヒント

選択したいアイテムが別のアイテムの後ろにある場合は、**[Shift] + [Alt/Opt]** を押しながらそのアイテムをクリックします。

- **[Ctrl]/[command]** を押しながら個々の音符またはアイテムをクリックします。
 - **[Shift]** を押しながら隣接する音符またはアイテムをクリックします。
 - 連桁グループに属するすべての音符を選択するには、連桁をクリックします。
 - 和音に属するすべての音符を選択するには、符尾をクリックします。
 - 小節内のすべてを選択するには、その小節内で、譜表の音符、符尾またはアイテム以外の場所をクリックします。
 - 複数の音符またはアイテムを範囲選択します。
 - 既存の選択範囲から別のアイテムに移動します。
 - 楽譜領域で何も選択していない場合、コンピューターキーボードの矢印キーをどれでも押して、現在のレイアウトの一番上の譜表の最初の音符、休符、またはその他のアイテムを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、現在選択されているすべてのアイテムの選択を解除します。
- **[Ctrl]/[command]+[D]** を押します。
 - 「編集 (Edit)」 > 「選択を解除 (Select None)」を選択します。
 - 楽譜領域内の譜表の外側をクリックします。

関連リンク

[範囲選択ツールを使った複数アイテムの選択 \(435 ページ\)](#)

[キーエディターでアイテムを選択する \(692 ページ\)](#)

[音符の入力時/選択時に音符を再生/ミュートする \(224 ページ\)](#)

[楽譜領域内の別のアイテムに移動する \(451 ページ\)](#)

[動作の取り消し/再実行 \(449 ページ\)](#)

[フィルター \(440 ページ\)](#)

選択の延長

組段やフローの開始位置/終了位置などの隣接するアイテムや音符まで現在の選択を延長できます。

手順


1. 記譜モードの楽譜領域で選択範囲を作成します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって選択を延長します。
 - 右側の隣接する音符/アイテムを選択するには、**[Shift]+[→]** を押します。
 - 左側の隣接する音符/アイテムを選択するには、**[Shift]+[←]** を押します。
 - 小節の終了位置まで選択するには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[→]** を押します。
 - 小節の開始位置まで選択するには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[←]** を押します。
 - 組段の終了位置まで選択するには、「編集 (Edit)」 > 「組段の終端まで選択 (Select To End Of System)」を選択します。
 - 組段の開始位置まで選択するには、「編集 (Edit)」 > 「組段の開始位置まで選択 (Select To Start Of System)」を選択します。
 - フローの終了位置まで選択するには、「編集 (Edit)」 > 「フローの最後まで選択 (Select To End Of Flow)」を選択します。

- フローの開始位置まで選択するには、「編集 (Edit)」 > 「フローの開始位置まで選択 (Select To Start Of Flow)」を選択します。

同じタイプのアイテムをより多く選択する

同じタイプのアイテムや同じ声部上の音符など、現在の選択を徐々に増加できます。この機能は、強弱記号や歌詞など。複数の異なるアイテムを一度に選択する場合に特に役立ちます。

前提条件

浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 選択箇所を増やす音符やアイテムを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

ヒント

4つの譜表上の符尾が上向きの声部に含まれる音符のみを選択するなど、複数の譜表や特定の声部上の音符やアイテムを選択できます。

2. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[A]** を押して、選択箇所を拡大します。
3. 必要に応じて、再度 **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[A]** を押して選択箇所をさらに拡大します。

結果

元の選択箇所と同じ声部に含まれる同じタイプのアイテムや音符がさらに選択されます。キーボードショートカットを押すたびに、選択されるアイテムの範囲が拡大し、1回めは小節内、2回めは組段内、そして最後はフロー全体に選択範囲が広がります。ほかに選択できるアイテムが小節内に含まれていない場合は、自動的に2回めの拡大範囲に移ります。ギャラリービューには組段が1つしかないため、2回めの拡大でフロー全体が選択範囲になります。

複数の小節や組段にまたがるアイテムは、含まれている最初の小節/組段のアイテムとして選択されません。

補足

以下のアイテムは1つのみ選択すると、Dorico Elements 通常とは異なる方法で選択されます。

- 歌詞: 元の選択した歌詞と同じライン番号、配置、およびラインタイプの歌詞にのみ選択範囲が拡大します。
- 強弱記号: 1回めの拡大範囲は元の選択した強弱記号と同じグループ内および同じ譜表上の強弱記号で、それ以降の拡大範囲はほかのグループ内の強弱記号に広がります。
- テキストアイテム: 元の選択したテキストアイテムと同じパラグラフスタイルを使用している他のテキストアイテムにのみ選択範囲が拡大します。
- 演奏技法: **弦楽器**や**合唱**のような、同じカテゴリーの演奏技法にのみ選択範囲が拡大します。また、上げ弓もしくは下げ弓の演奏技法を選択した場合は、選択範囲はほかの上げ弓もしくは下げ弓の演奏技法にしか拡大しません。これ以外の演奏技法は選択されません。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[歌詞のタイプ \(1056 ページ\)](#)

[歌詞のライン番号 \(1074 ページ\)](#)


[強弱記号のグループ \(973 ページ\)](#)

[テキストアイテムの段落スタイルの変更 \(1388 ページ\)](#)
[「段落スタイル \(Paragraph Styles\)」ダイアログ \(777 ページ\)](#)

範囲選択ツールを使った複数アイテムの選択

範囲選択ツールを使用して、特定の範囲内の複数の音符や記譜記号を一度に選択できます。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

手順

1. ステータスバーで「**範囲選択ツール (Marquee Tool)**」をクリックします。
2. 楽譜領域をクリックして、選択する範囲を囲むようにドラッグします。
灰色の長方形により選択する音符と記譜記号が示されます。選択する範囲のいずれかの角をクリックし、対角にドラッグすることをおすすめします。

結果

マウスを放すと、灰色の長方形の範囲に含まれるすべての音符と記譜記号が選択されます。

補足

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


関連リンク

[ステータスバー \(37 ページ\)](#)
[選択ツール \(39 ページ\)](#)
[選択の延長 \(433 ページ\)](#)
[キーエディターでアイテムを選択する \(692 ページ\)](#)
[変換ツールを使用して値を変更する \(732 ページ\)](#)

大きな選択範囲

譜表全体またはフロー全体のコンテンツの選択など、大きな範囲を選択できます。

特定の領域内のすべてを選択する

「**範囲選択ツール (Marquee Tool)**」を使用すると、指定した領域内のすべてを選択できます。

フロー内のすべてを選択する

- **[Ctrl]/[command]+[A]** を押します。
- 「**編集 (Edit)**」 > 「**すべて選択 (Select All)**」を選択します。

単一の譜表上のすべてを選択する

- 譜表の最初の音符を選択して、**[Shift]** を押しながら譜表の最後の音符を選択します。
- 譜表の最初の音符を選択して、「**編集 (Edit)**」 > 「**組段の終端まで選択 (Select To End Of System)**」または「**編集 (Edit)**」 > 「**フローの最後まで選択 (Select To End Of Flow)**」を選択します。
- 譜表の最後の音符を選択して、「**編集 (Edit)**」 > 「**組段の開始位置まで選択 (Select To Start Of System)**」または「**編集 (Edit)**」 > 「**フローの開始位置まで選択 (Select To Start Of Flow)**」を選択します。

複数の隣接する譜表上のすべてを選択する

- 選択したい譜表範囲の一番上または一番下の1つの譜表全体を選択して、選択したいすべての譜表が選択されるまで **[Shift]+[↑]** または **[Shift]+[↓]** を押します。
- 選択したい譜表範囲の一番上または一番下の1つの譜表全体を選択して、選択したい譜表範囲の反対側の端の譜表を **[Shift]** を押しながらクリックします。

現在選択しているアイテムと同じタイプをさらに選択する

記譜モードで「編集 (Edit)」 > 「さらに選択 (Select More)」 (**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[A]**) を使用すると、現在の選択と同じタイプかつ選択した声部内にあるほかのアイテムへと水平方向に徐々に拡大できます。複数の小節や組段にまたがるアイテムは、含まれている最初の小節/組段のアイテムとして選択されます。

1. 1回めの拡大は、現在の小節領域内に左右に広がります。4/4の小節内の全音符を選択するなどして、小節内にほかに選択できるアイテムがない場合は、自動的に2回めの拡大範囲に移ります。
2. ページビューでの2回めの拡大は、現在の組段領域内に左右に広がります。ギャラリービューには組段が1つしかないため、2回めの拡大でフロー全体が選択範囲になります。
3. ページビューでは、3回めの拡大でフロー全体が選択範囲になります。

拍/小節の範囲内の組段のすべてを選択する

システムトラックを使用して拍/小節の領域を選択したあと、その領域内の組段のすべての譜表上のすべてを選択できます。

システムトラックの選択には、コード記号、調号、拍子記号などの組段オブジェクトが含まれます。

ヒント

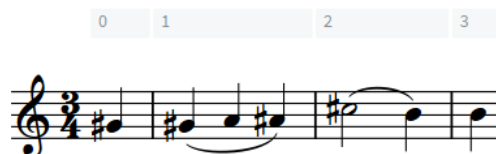
歌詞や強弱記号など、特定のタイプのアイテムのみを選択したい場合は、対応するフィルターを使用できます。

関連リンク

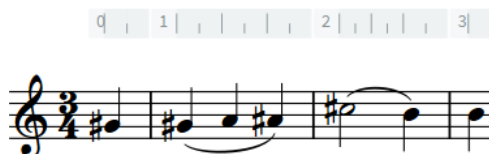
- [フィルター \(440 ページ\)](#)
- [音符とアイテムを個々に選択/選択解除する \(432 ページ\)](#)
- [選択の延長 \(433 ページ\)](#)
- [キーエディターでアイテムを選択する \(692 ページ\)](#)
- [同じタイプのアイテムをより多く選択する \(434 ページ\)](#)
- [動作の取り消し/再実行 \(449 ページ\)](#)
- [ヒストグラムツール \(727 ページ\)](#)

システムトラック

システムトラックとは、記譜モードで各組段の上に表示される半透明のラインです。システムトラックを使用すると、小節と拍の追加や削除を行ったり、組段内のすべての譜表上のすべてのアイテムを選択したりできます。システムトラックの選択には、コード記号、調号、拍子記号などの組段オブジェクトが含まれます。



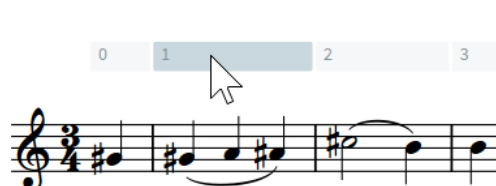
譜表の上のシステムトラックに小節が表示されている例



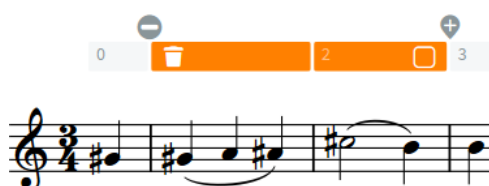
譜表の上のシステムトラックに、現在のリズムグリッドの間隔を反映した拍の単位が表示されている例 ([Alt/Opt] を押すと表示されます)

システムトラックの色は、操作に応じて変化します。

- マウスポインターを合わせると不透明度が上がります。
- システムトラックで領域を選択すると強調表示されます。



マウスポインターを合わせたシステムトラック



領域を選択したシステムトラック

システムトラックで領域を選択すると、以下のオプションを使用できるようになります。



1 編集停止位置を設定 (Set Edit Stop Position)

挿入モードの停止位置を設定または削除できます。

2 削除 (Delete)

選択した領域を削除できます。

補足

削除にマウスポインターを合わせると、選択した領域の強調色が変わります。

3 システムトラックの選択

選択した領域全体で組段内のすべての譜表のすべてのアイテム (組段オブジェクトを含む) を選択できます。

4 追加 (Add)

システムトラックで選択した範囲と同じデュレーションの小節または拍を追加できます。選択範囲の直後に追加の時間が挿入されます。

補足

別の種類の選択を行なうか、レイアウトを切り替えるとシステムトラックでの選択はクリアされます。ただし、ページビューとギャラリービューを切り替えてもシステムトラックでの選択は保持されません。

関連リンク

[システムトラックによる小節/拍の入力 \(316 ページ\)](#)

[システムトラックによる小節/拍の削除 \(833 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(1357 ページ\)](#)

[リズムグリッド \(225 ページ\)](#)

[挿入モード \(462 ページ\)](#)

システムトラックの表示/非表示の切り替え

初期設定では、新規プロジェクトにはシステムトラックが表示されますが、記譜モードのシステムトラックの表示/非表示はいつでも切り替えることができます。

手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、システムトラックの表示/非表示を切り替えます。
 - **[Alt/Opt]+[T]** を押します。
 - 「ビュー (View)」 > 「システムトラック (System Track)」を選択します。
-

結果

システムトラックの表示/非表示が切り替わります。

ヒント

それ以降のすべてのプロジェクトでシステムトラックをデフォルトで非表示にするには、「環境設定 (Preferences)」 > 「全般 (General)」 > 「ビュー (View)」で設定を行ないます。

関連リンク

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


システムトラックを使った小節の選択


システムトラックを使用すると、選択した小節全体で組段内のすべての譜表のすべてのアイテム (組段オブジェクトを含む) を選択できます。

前提条件

システムトラックを表示しておきます。

手順

1. 記譜モードでシステムトラックの小節をクリックします。
2. 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なって追加の小節を選択します。
 - **[Shift]** を押しながら、システムトラック上の左右の小節をクリックします。
 - システムトラック上をクリックして左右にドラッグします。
3. システムトラックで**システムトラックの選択**  をクリックします。選択範囲が狭い場合、システムトラックの上にボタンが表示される場合があります。

システムトラックの選択  にマウスポインターを合わせると、ボタンが塗りつぶされて表示されます。

結果

選択した小節のすべての譜表上のすべてのアイテムが選択され、強調表示されます (組段オブジェクト、記譜記号、ガイドを含む)。

補足

選択範囲を削除した場合、そこに含まれるガイドも削除されます。これによってページレイアウトが影響を受ける可能性があります。たとえば、選択範囲にガイドが含まれるオッサア譜表を削除した場合です。

システムトラックを使った拍の選択

システムトラックを使用すると、選択した拍全体で組段内のすべての譜表のすべてのアイテム (組段オブジェクトを含む) を選択できます。

前提条件

システムトラックを表示しておきます。


手順

1. 記譜モードで **[Alt/Opt]** を押したままにします。
現在のリズムグリッドの間隔に一致するグリッドラインがシステムトラックに表示されます。
2. **[Alt/Opt]** を押したまま、システムトラック上をクリックして左右にドラッグします。

補足

[Shift] を押しながらクリックする操作では、拍の選択は行なえません。

3. システムトラックで**システムトラックの選択**  をクリックします。選択範囲が狭い場合、システムトラックの上にボタンが表示される場合があります。

システムトラックの選択  にマウスポインターを合わせると、ボタンが塗りつぶされて表示されます。

結果

選択した拍のすべての譜表上のすべてのアイテムが選択され、強調表示されます (組段オブジェクト、記譜記号、ガイドを含む)。

補足

選択範囲を削除した場合、そこに含まれるガイドも削除されます。これによってページレイアウトが影響を受ける可能性があります。たとえば、選択範囲にガイドが含まれるオッサア譜表を削除した場合です。

関連リンク

- [音符/アイテムのコピーと貼り付け \(468 ページ\)](#)
- [小節内のコンテンツの削除 \(834 ページ\)](#)
- [システムトラックによる小節/拍の削除 \(833 ページ\)](#)
- [組段オブジェクト \(1357 ページ\)](#)
- [リズムグリッド \(225 ページ\)](#)

フィルター

Dorico Elements のフィルターを使用すると、多くのアイテムの中から特定のタイプのアイテムのみを選択できます。Dorico Elements にはすべての記譜項目に対してフィルターが用意されています。

- フィルターを使用するには、「編集 (Edit)」 > 「フィルター (Filter)」 > [アイテム] > [アイテムのタイプ]を選択します。フィルターはコンテキストメニューでも選択できます。

アルペジオ記号、コード記号、調号、演奏技法など、すべての重要な記譜項目には固有のフィルターがあります。また、音符のスペーシングの変更もフィルタリングできます。

以下のアイテムには複数のタイプがあるため、複数のフィルターがあります。

音符

音符、装飾音符、和音をフィルタリングできます。和音内の位置に応じて音符をフィルタリングできます。

声部

符尾の方向に応じて声部をフィルタリングできます。スラッシュ付き声部もフィルタリングできます。

強弱記号

すべての強弱記号、あるいは段階的強弱記号または局部的強弱記号だけをフィルタリングできます。

テンポ

すべてのテンポ記号、あるいは固定テンポ変更、相対テンポ変更、または段階的テンポ変更だけをフィルタリングできます。

歌詞 (Lyrics)

すべての歌詞、あるいは特定のライン番号、タイプ、または譜表に対する位置の歌詞だけをフィルタリングできます。

補足

小節線に対するフィルターはありません。また、フィンガリング、連桁、アーティキュレーション、トレモロなど、適用される音符の一部と見なされる記譜記号はフィルタリングできません。

関連リンク

[歌詞のフィルター \(1061 ページ\)](#)

[同じタイプのアイテムをより多く選択する \(434 ページ\)](#)

[既存の音符の声部を変更する \(477 ページ\)](#)

[歌詞のライン番号および歌詞のラインタイプの変更 \(1075 ページ\)](#)

フィルターを選択/選択解除に変更する

用意されたフィルターオプションで指定したアイテムを選択するのか、選択を解除するのかを変更できます。初期設定では、フィルターはアイテムを選択します。つまり、結果として表示される項目には、フィルタリングされたアイテムのみが含まれます。

フィルターを選択解除に設定すると、結果として表示される項目には、フィルタリングされたアイテム以外のすべてが含まれます。

手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、フィルターの動作を変更します。
 - フィルターを選択に変更するには、「編集 (Edit)」 > 「フィルター (Filter)」 > 「選択のみ (Select Only)」を選択します。

- フィルターを選択解除に変更するには、「編集 (Edit)」 > 「フィルター (Filter)」 > 「選択解除のみ (Deselect Only)」を選択します。

ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

アイテムの編集

Dorico Elements では、アイテムの長さの変更や譜表との位置関係の変更など、多くの記譜記号で編集方法が共通しているものがあります。

関連リンク

[音符/アイテムの選択 \(432 ページ\)](#)

[配置ツール \(466 ページ\)](#)

[音符/アイテムの位置の移動 \(472 ページ\)](#)

[動作の取り消し/再実行 \(449 ページ\)](#)

アイテムの長さの変更

デュレーションを持つアイテムは、入力後にリズム上の長さを変更できます。これにより、たとえばオクターブ線の範囲に入る音符を増減できます。

デュレーションを指定せずに入力した数字付き低音または奏法技法 (譜表の外側の弦の指示記号やビブラートの指示記号など) の長さを延長すると、デュレーションが付与され、必要に応じてデュレーションまたはホールドの線が表示されます。

前提条件

適切なリズムグリッドの間隔を選択しています。

手順

1. 記譜モードで、長さを変更するアイテムを選択します。

補足

- 複数のアイテムが選択されている場合、それらの長さの変更は、現在のリズムグリッドの間隔によってのみ行なえます。
 - スラー、段階的強弱記号、段階的強弱記号のグループ、および小節リピート領域は、一度に1つずつしか長さを変更できません。
 - マウスを使用する場合、一度に長さを変更できるアイテムは1つだけです。数字付き低音および演奏技法 (弦の指示記号やビブラートのラインなど) の場合、あらかじめデュレーションが付与されている必要があります。
 - キーボードを使用して複数の数字付き低音または演奏技法の長さを変更する場合、あらかじめデュレーションが付与されている必要があります。
 - 長さを変更できるのは、グループ化されていない演奏技法またはグループ内の最後の演奏技法のみです。
 - スラーの変更できる長さは、譜表をまたぐスラーから対応する終端の位置と同じ譜表に含まれる音符まで、または声部をまたぐスラーから対応する終端の位置と同じ声部に含まれる音符までのみです。
-

2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択したアイテムの長さを変更します。

- 現在のリズムグリッドの間隔に従う位置と、次の符頭の位置のうち、いずれか近い方まで延長するには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
- 現在のリズムグリッドの間隔に従う位置と、前の符頭の位置のうち、いずれか近い方まで短縮するには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。

補足

小節リピート領域は、グループのデュレーションが変更されます。

- 1つのアイテムを次の符頭の位置まで延長するには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
- 1つのアイテムを前の符頭の位置まで短縮するには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。
- 開始位置または終了位置の丸いハンドルをクリックして、任意の位置にドラッグします。

補足

演奏技法のグループには、グループの開始位置と終了位置のハンドルのみが表示され、グループ内の各演奏技法には個々のハンドルは表示されません。

結果

終端を左右のリズム上の位置に移動させることで、選択したアイテムの長さが変更されます。ほとんどのアイテムの長さは、現在のリズムグリッドの間隔または前後の符頭の位置のいずれか近い方に従い変更されるか、前後の符頭の位置に直接変更されます。

小節リピート領域は、グループのデュレーションが変更されます。通し番号付き小節領域の長さは小節ごとに変更されます。スラーは音符の位置に従い長さが変更されます。

数字付き低音または演奏技法にデュレーションがなかった場合は、デュレーションが付与され、必要に応じてデュレーションまたはホールドの線が表示されます。

スラッシュ領域の一部が他のスラッシュ領域と重なり合う結果になった場合、複数のスラッシュ領域を同じ位置に表示できるように、スラッシュの譜表上の位置が自動的に調整されます。

強弱記号のグループは、グループ内の段階的強弱記号の長さを変更するか、グループ内のその他の強弱記号の位置を移動させると、全体の長さが比率を保って変更されます。これにより、グループ内の段階的強弱記号の相対的なデュレーションが維持されます。

補足

- 小節リピート領域の長さの最小値は1小節です。繰り返しの小節数が4小節などで、短縮された領域がそれより短いとき、領域の長さは半分になり、最終的に1小節のリピート領域になります。
- 各譜表のリズム上の各位置には、小節リピート領域またはコード記号領域は1つずつしか存在できません。小節リピート領域またはコード記号領域の長さを変更する際に同じタイプの他のアイテムと衝突した場合、既存のアイテムは状況に応じて削除または短縮されます。小節リピート領域の場合、これは他の小節リピート領域のグループ化にも変更を生じる可能性があります。

この動作は元に戻せます。その場合、影響された他の領域の長さは復元されます。ただし、小節リピート領域またはコード記号領域の長さの変更にはマウスを使用して、同じタイプの他の領域を完全に上書きした場合、上書きされた領域は完全に削除されます。

- 浄書モードでは、アイテムの表示上の位置や長さを変更できます。

例

例においては、フレーズの延長により終端の *p* は右に4分音符2つ分移動していますが、真ん中の *f* は右に4分音符1つ分しか移動していません。これにより、段階的強弱記号の長さが均等なままになります。



元の強弱記号のフレーズ



伸ばした強弱記号のフレーズ

関連リンク

- [リズムグリッド \(225 ページ\)](#)
- [音符のデュレーションの変更 \(270 ページ\)](#)
- [リピート括弧のセグメントの長さの変更 \(1262 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの位置の移動 \(472 ページ\)](#)
- [アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)
- [演奏技法のデュレーション線を表示/非表示にする \(1218 ページ\)](#)
- [記譜記号の入力 \(282 ページ\)](#)
- [小節リピート記号のグループ化 \(1281 ページ\)](#)
- [演奏技法の延長線 \(1216 ページ\)](#)
- [演奏技法のデュレーション \(1216 ページ\)](#)
- [ペダル線の開始記号、フック、および延長線 \(1200 ページ\)](#)
- [サスティンペダルのリテイクおよびペダルの強さの変更指示 \(1192 ページ\)](#)
- [複声部におけるスラッシュ \(1299 ページ\)](#)
- [浄書モードのオクターブ線 \(942 ページ\)](#)
- [浄書モードのスラー \(1331 ページ\)](#)
- [譜表および声部をまたぐスラー \(1326 ページ\)](#)
- [強弱記号のグループ \(973 ページ\)](#)
- [連続したヘアピンをひと続きとして表示する \(964 ページ\)](#)
- [数字付き低音のホールド/サスペンションラインの表示/非表示を切り替える \(986 ページ\)](#)

既存のアイテムの変更

ポップオーバーが割り当てられているアイテムは、削除して新しくアイテムを入力するかわりに変更することができます。たとえば、8vaのオクターブ線を15vaに変更したり、短いフェルマータを長いフェルマータに変更したりできます。

手順

1. 変更するアイテムまたはアイテムのガイドを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なってそのアイテム用のポップオーバーを開きます。
 - **[Return]** を押します。
 - アイテムをダブルクリックします。
3. ポップオーバーに入力されている内容を変更します。
コード記号については、MIDI キーボードで新しい和音を演奏することもできます。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

ポップオーバーに入力した新しいエントリーに従って、選択したアイテムが変更されます。アイテムに応じて変化するパラメーターも異なります。たとえば、延長記号や休止記号だとデュレーションが変化し、強弱記号だとボリュームが変化します。

補足

- それまでアイテムに設定されていたすべてのプロパティがリセットされます。
- フェルマータをブレス記号に変更すると、一番上の譜表のみに変更が適用されます。中間休止記号をブレス記号に変更すると、一番上の譜表にある中間休止記号が配置されている小節の最後にブレス記号が挿入されます。ただし、既存の中間休止記号はすべての譜表に残ります。
- この方法で演奏技法のポップオーバーを開いた場合、既存の演奏技法は削除されず、新しいエントリーは別の演奏技法として入力されます。
- *f* を *fp* にするなど、局部的強弱記号を結合式強弱記号に変更した場合、既存の強弱記号は削除されず、新しいエントリーは別の強弱記号として入力されます。この逆も同様です。

関連リンク

- [ポップオーバー \(21 ページ\)](#)
- [プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
- [既存の歌詞のテキストを変更する \(1070 ページ\)](#)
- [キーボードショートカットの割り当て \(63 ページ\)](#)
- [強弱記号レベルを変更する \(950 ページ\)](#)

音符/アイテムのサイズの変更

音符やアイテムのサイズは、キューおよび装飾音符のデフォルトの縮尺、カスタムの縮尺、またはデフォルトの縮尺に追加されたカスタムの縮尺を使用して、個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

ヒント

- すべての音符、アイテム、譜表を比率を保ったまま拡大/縮小するには、譜表のサイズを変更しません。
- 装飾音符を表わすために音符を小さくしたい場合は、サイズ変更ではなく装飾音符の入力を利用してください。
- リハーサルマークやコード記号などテキストベースの記譜記号の多くは、対応するフォントスタイルやパラグラフスタイルを編集することにより、プロジェクト全体でのデフォルトのサイズを変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」 を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. サイズを変更する音符/アイテムを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「**一般 (Common)**」グループで、以下のプロパティをオンにします。
 - デフォルトの縮尺サイズを使用するには、「**スケール (Scale)**」をオンにします。
 - カスタムの縮尺サイズを使用するには、「**カスタム尺度 (Custom scale)**」をオンにします。

- デフォルトの縮尺サイズをもとにしたカスタムの縮尺サイズを使用するには、「**スケール (Scale)**」と「**カスタム尺度 (Custom scale)**」の両方をオンにします。
3. 「**スケール (Scale)**」をオンにした場合、必要に応じて、メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **標準 (Normal)**
 - **装飾音 (Grace)**
 - **キュー (Cue)**
 - **キュー装飾音 (Cue grace)**
 4. 「**カスタム尺度 (Custom scale)**」をオンにした場合、必要に応じて、数値フィールドの値を変更します。
-

結果

選択した音符/アイテムのサイズが変更されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

- 「**スケール (Scale)**」をオンにした場合、選択した音符/アイテムが選択したデフォルトの縮尺サイズに変更されます。
- 「**カスタム尺度 (Custom Scale)**」をオンにした場合、選択した音符/アイテムが設定したカスタムのパーセンテージの縮尺サイズに変更されます。
- 「**スケール (Scale)**」と「**カスタム尺度 (Custom Scale)**」を両方オンにした場合、選択した音符/アイテムが選択したデフォルトの縮尺サイズに対するカスタムのパーセンテージの縮尺サイズに変更されます。たとえば、「**スケール (Scale)**」に「**装飾音 (Grace)**」を選択し、「**カスタム尺度 (Custom Scale)**」に「**50**」を設定した場合、選択した音符/アイテムのサイズは装飾音符の半分のサイズになります。

関連リンク

- [譜表サイズ \(632 ページ\)](#)
- [デフォルトの譜表サイズの変更 \(616 ページ\)](#)
- [装飾音符 \(1029 ページ\)](#)
- [装飾音符の入力 \(260 ページ\)](#)
- [キュー \(944 ページ\)](#)
- [符頭セットのデザイン \(1081 ページ\)](#)
- [テキストの形式設定 \(774 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)
- [プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)
- [臨時記号のサイズの変更 \(816 ページ\)](#)
- [フィンガリングのサイズを変更する \(1003 ページ\)](#)
- [大きな拍子記号 \(1419 ページ\)](#)


譜表に対するアイテムの位置の変更

音符の符尾の方向をすばやく変更したい場合など、譜表の上下どちらにも配置できるアイテムを反転して、アイテムの譜表に対する位置を変更できます。多くのアイテムでは、現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対してこの操作を行なえます。

補足

この手順はテキストフレーム内のテキストやペダル線には適用されません。

前提条件

- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 反転するアイテムを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

補足

- 音符の入力中はアイテムを反転できません。テキストエディターが開いているときはテキストアイテムを反転できません。
- アーティキュレーション、タイのつながりの中の単一の符頭、単一のフェルマータなど、アイテムの一部を選択したい場合は浄書モードにする必要があります。
- 同じタイプの複数のアイテムを選択するには、大きな選択範囲やフィルターを使用します。

2. **[F]** を押します。

結果

選択したアイテムの譜表に対する位置を変更するには、プロパティパネルの対応するグループで「**位置 (Placement)**」、「**位置 (Position)**」、または「**方向 (Direction)**」のプロパティを適切に設定します。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は譜表に対する位置のプロパティがローカルに設定されているアイテムの現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

これらのプロパティをオフにすると、アイテムはデフォルトの位置に配置されます。

補足

フックの方向が異なる連符の角括弧または複数セグメントによるスラーを同時に複数反転すると、それらすべてに矛盾しない方向が元々設定されていない限り、選択したすべてのアイテムが譜表の上下どちらかに設定されます。

手順終了後の項目

アイテムの表示位置を変更する必要がある場合は、浄書モードでできます。

関連リンク

- [フィルター \(440 ページ\)](#)
- [大きな選択範囲 \(435 ページ\)](#)
- [ローカルプロパティとグローバルプロパティ \(679 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)
- [プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)
- [タッキングインデックスのプロパティ \(529 ページ\)](#)
- [音符の符尾の方向を個別に変更する \(1104 ページ\)](#)
- [譜表に対する連符の位置の変更 \(868 ページ\)](#)
- [音符に対するアーティキュレーションの位置を変更する \(830 ページ\)](#)
- [譜表に対するフィンガリングの位置の変更 \(1000 ページ\)](#)
- [譜表に対する連符の角括弧の位置を変更する \(1445 ページ\)](#)
- [譜表に対するコード記号の位置の変更 \(904 ページ\)](#)
- [スラーのカーブ方向を変更する \(1325 ページ\)](#)
- [タイのカーブ方向を変更する \(1401 ページ\)](#)
- [ギタープリベンド/プリダイブの方向を変更する \(1158 ページ\)](#)

[譜表に対するギターテクニックの位置の変更 \(1172 ページ\)](#)

[アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)


[歌詞の位置 \(1062 ページ\)](#)

アイテムの外観のリセット

アイテムに個別に加えたすべての外観の変更をリセットして、デフォルトの設定に戻すことができます。一部のアイテムでは、現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対してこの操作を行なえます。

アイテムの外観に関連するプロパティには、外観のスタイルやタイプを変更するものや poco a poco などのテキストを強弱記号に追加するものが含まれます。

前提条件

- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 外観をリセットするアイテムを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

ヒント

同じタイプの複数のアイテムを選択するには、大きな選択範囲やフィルターを使用します。

2. 「**編集 (Edit)**」 > 「**外観をリセット (Reset Appearance)**」を選択します。

結果

選択したアイテムの外観に影響するすべてのプロパティがデフォルトの設定にリセットされます。プロパティの範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、レイアウト固有およびフレームチェーン固有のプロパティは、現在のレイアウトおよびフレームチェーンでのみリセットされます。

関連リンク

[「記譜オプション \(Notation Options\)」ダイアログ \(767 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[ローカルプロパティとグローバルプロパティ \(679 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

[フィルター \(440 ページ\)](#)


[大きな選択範囲 \(435 ページ\)](#)

アイテムの位置のリセット

表示位置を個別に変更したアイテムの位置をリセットして、デフォルトの位置に戻すことができます。一部のアイテムでは、現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対してこの操作を行なえます。

アイテムの位置に関連するプロパティには、水平方向/垂直方向のオフセット、拍相対位置、譜表に対する位置が含まれます。

前提条件

- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」 を選択しておきます。

- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

- 位置をリセットするアイテムを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

ヒント

同じタイプの複数のアイテムを選択するには、大きな選択範囲やフィルターを使用します。

- 「編集 (Edit)」 > 「ポジションをリセット (Reset Position)」を選択します。

結果

選択したアイテムの位置に影響するすべてのプロパティがデフォルトの設定にリセットされます。プロパティの範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、レイアウト固有およびフレームチェーン固有のプロパティは、現在のレイアウトおよびフレームチェーンでのみリセットされます。

印刷されない要素を非表示にする

ガイドや選択範囲のハイライトなど、表示されている要素のうち、印刷されないものを一時的にすべて非表示にできます。これにより、印刷モードに切り替えなくても、印刷や書き出しを行なった際に表示される現在のレイアウトを確認できます。

手順

- [\]** (Windows) 又は **¥** (macOS) を押したままにします。

結果

現在のレイアウトの印刷されない要素がキーボードショートカットを放すまですべて非表示になります。印刷される要素は、印刷や書き出しを行なった際に表示される通りに表示されます。

ヒント

印刷されない個々の要素を恒久的に表示/非表示にすることもできます。

関連リンク

[注釈 \(610 ページ\)](#)

[レイアウトの印刷 \(594 ページ\)](#)

[グラフィックファイルとしての書き出し \(598 ページ\)](#)

[ガイド \(461 ページ\)](#)

[ガイドの表示/非表示の切り替え \(462 ページ\)](#)

[システムトラックの表示/非表示の切り替え \(438 ページ\)](#)

[ガイド小節番号の表示/非表示 \(851 ページ\)](#)

[音域外の音符のカラーを表示/非表示にする \(1092 ページ\)](#)

[声部カラーの表示/非表示 \(1470 ページ\)](#)

[領域の強調表示の表示/非表示を切り替える \(1277 ページ\)](#)

[スラッシュ領域の強調表示の表示/非表示を切り替える \(1296 ページ\)](#)

連結線を表示/非表示にする

記譜モードと浄書モードでは、連結線を表示/非表示にできます。連結線は、表示位置を移動したアイテムを含め、1つの選択したアイテムをリズム上の位置に連結します。

手順

- 「ビュー (View)」 > 「連結線 (Attachment Lines)」 を選択します。
-

結果

連結線の表示/非表示が切り替わります。

例



連結線を表示した状態



連結線を非表示にした情報


関連リンク

- [十字線の表示/非表示 \(528 ページ\)](#)
- [リズム上の位置 \(23 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの位置の移動 \(472 ページ\)](#)
- [アイテムの長さの変更 \(441 ページ\)](#)
- [アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)

動作の取り消し/再実行

一連の編集および選択を逆順に取り消したり再実行したりできます。

手順

1. 以下のいずれかの操作を行なって動作を取り消します。
 - 必要な回数だけ **[Ctrl]/[command]+[Z]** を押します。
 - ツールバーの「元に戻す (Undo)」  をクリックします。
 - 「編集 (Edit)」 > 「履歴 (History)」 を選択して「履歴 (History)」 ダイアログを開き、そこまでの動作を取り消したい動作を選択し、「OK」をクリックします。
 2. 以下のいずれかの操作を行なって動作を再実行します。
 - 必要な回数だけ **[Ctrl]/[command]+[Y]** を押します。
 - ツールバーの「再実行 (Redo)」  をクリックします。
 - 「編集 (Edit)」 > 「履歴 (History)」 を選択して「履歴 (History)」 ダイアログを開き、そこまでの動作を再実行したい動作を選択し、「OK」をクリックします。
-

結果

選択した動作までに実行したすべての編集と選択が取り消されるか、再実行されます。

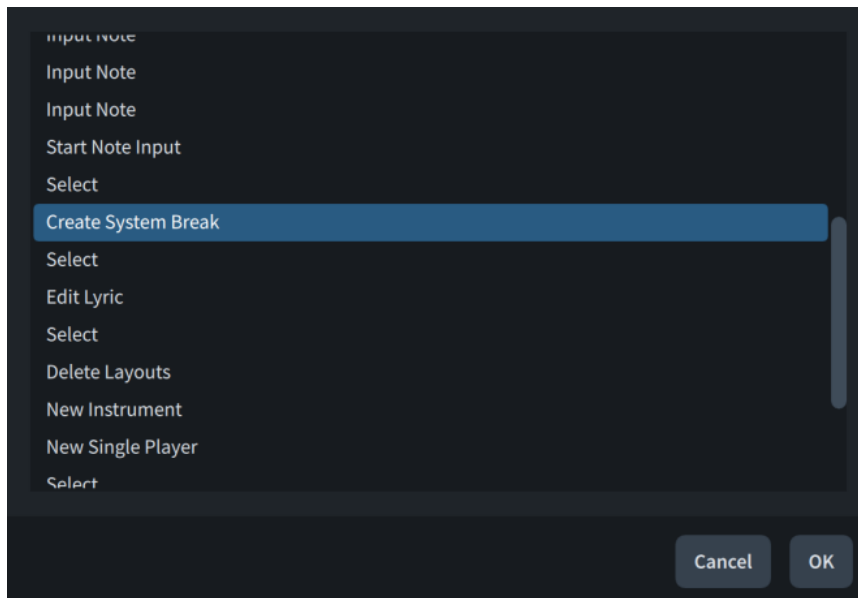
関連リンク

- [ツールバー \(29 ページ\)](#)

「履歴 (History)」 ダイアログ

「履歴 (History)」ダイアログには、現在のセッションで実行したすべての編集と選択が表示され、選択した動作までのすべての動作を取り消したり再実行したりできます。

- 「履歴 (History)」ダイアログを開くには、いずれかのモードで「編集 (Edit)」 > 「履歴 (History)」を選択します。



関連リンク

[動作の取り消し/再実行 \(449 ページ\)](#)

[音符/アイテムの選択 \(432 ページ\)](#)

[アイテムの編集 \(441 ページ\)](#)

ナビゲーション

別のアイテムに選択を切り替えたり、特定の小節番号やページを表示したりするなど、楽譜領域で現在開いているレイアウト内をさまざまな方法でナビゲーションできます。ナビゲーション方法の多くは複数のモードで機能します。

アイテムを選択している場合、別の音符やアイテムに移動することで、その音符またはアイテムに選択を切り替えることができます。

関連リンク

[ワークスペースの設定 \(42 ページ\)](#)

[ジャンプ小節を使用して任意の場所に移動する \(67 ページ\)](#)

[ジャンプ小節 \(66 ページ\)](#)

[手動でのキャレットの移動 \(231 ページ\)](#)

楽譜領域内の別のアイテムに移動する

たとえば、マウスを使わず譜表に沿って別の音符に選択を切り替えるなど、音符やアイテムを選択したあとに、楽譜領域内で別の音符やアイテムに移動できます。

補足

浄書モードでは、別のアイテムに移動すると、次または前の同じタイプのアイテムではなく、表示上最も近い位置にあるアイテムに選択が切り替わります。

手順

1. 楽譜領域でアイテムを選択します。

- 音符間を移動する場合は音符を選択します。
- リハーサルマークなど、特定のタイプのアイテム間を移動するには、そのタイプのアイテムを選択します。

補足

同じ譜表上にあるアイテム間でのみ前または後ろに移動できます。同じタイプであっても、別の譜表上のアイテムに移動することはできません。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、別の音符またはアイテムに移動します。

- 同じ声部の次のアイテムまたは音符に移動するには、**[→]** を押します。
- 同じ声部の前のアイテムまたは音符に移動するには、**[←]** を押します。
- 現在選択しているアイテムから上方向に最も近い音符に移動するには、**[↑]** を押します。
この操作では、まず同じ譜表に存在する音符に移動し、次に上の譜表の一番下の音符/休符に移動します。和音全体が選択されている場合は、選択されている和音の一番下の音符だけが選択された状態になります。
- 現在選択しているアイテムから下方向に最も近い音符に移動するには、**[↓]** を押します。
この操作では、まず同じ譜表に存在する音符に移動し、次に下の譜表の一番上の音符/休符に移動します。和音全体が選択されている場合は、選択されている和音の一番上の音符だけが選択された状態になります。
- 次の小節の最初の音符/休符に移動するには、**[Ctrl]/[command]+[→]** を押します。
- 前の小節の最初の音符/休符に移動するには、**[Ctrl]/[command]+[←]** を押します。
- 組段の一番上の譜表に移動するには、**[Ctrl]/[command]+[↑]** を押します。
- 組段の一番下の譜表に移動するには、**[Ctrl]/[command]+[↓]** を押します。

3. 以下のいずれかの操作を行なって、同じ位置にある別のタイプのアイテムに選択を切り替えることもできます。

- アイテムを正順で切り替えるには、**[Tab]** を押します。
- アイテムを逆順で切り替えるには、**[Shift]+[Tab]** を押します。

補足

組段に付くテキストやリハーサルマークなどの組段オブジェクトに選択を切り替えることはできません。ただし、組段オブジェクトを直接選択して移動することはできます。

4. 別のタイプのアイテムに選択を切り替えたあと、必要に応じてそのタイプの別のアイテムに移動します。

関連リンク
[組段オブジェクト \(1357 ページ\)](#)

フローに移動する

現在のレイアウト内の前または次のフローに移動できます。この場合、そのフローの開始位置が自動的に楽譜領域に表示されます。これは、多くのフローが含まれているレイアウト内を移動するときに特に便利です。

これらの手順は、設定モード、記譜モード、浄書モードで機能します。

手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、別のフローに移動します。
 - レイアウト内の前のフローに移動するには、「編集 (Edit)」 > 「移動 (Go To)」 > 「前のフローに移動 (Go To Previous Flow)」を選択します。
 - レイアウト内の次のフローに移動するには、「編集 (Edit)」 > 「移動 (Go To)」 > 「次のフローに移動 (Go To Next Flow)」を選択します。

結果

楽譜領域が更新され、対応するフローの開始位置が表示されます。一番上の譜表が自動的に楽譜領域の左上に配置されます。

ヒント

「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、「前のフローに移動 (Go To Previous Flow)」と「次のフローに移動 (Go To Next Flow)」のどちらにもキーボードショートカットを割り当てることができます。

ページに移動する

たとえば、楽譜の編集集中に変更が必要なページにすばやくジャンプするなど、ページ番号を使用して現在のレイアウト内の指定したページに移動できます。

これらの手順は、設定モード、記譜モード、浄書モードで機能します。

手順

1. 「編集 (Edit)」 > 「移動 (Go To)」 > 「ページの移動 (Go To Page)」を選択して「ページの移動 (Go To Page)」ダイアログを開きます。
2. 移動先のページ番号を「ページ (Page)」フィールドに入力します。
3. 「OK」をクリックします。

結果

楽譜領域が更新され、対応するページの開始位置が表示されます。ページの上部が自動的に楽譜領域の中央に配置されます。

ヒント

- 「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、「ページの移動 (Go To Page)」にキーボードショートカットを割り当てることができます。
- また、別の方法でビューを移動したり、レイアウト内の別のページに移動したりすることもできます。

関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(60 ページ\)](#)

[ページビューのページ配置 \(40 ページ\)](#)

[楽譜領域のビューを移動する \(454 ページ\)](#)

[楽譜領域でのズームイン/ズームアウト \(454 ページ\)](#)

小節への移動

たとえば、楽譜の編集中に変更が必要な小節にすばやくジャンプするなど、現在のレイアウト内の指定した小節に移動できます。

これらの手順は、設定モード、記譜モード、浄書モード、再生モードで機能します。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[G]** を押して「**小節に移動 (Go To Bar)**」ダイアログを開きます。
2. 移動先の小節が含まれているフローを「**フロー (Flow)**」メニューから選択します。
3. 移動先の小節番号を「**小節 (Bar)**」フィールドに入力します。
4. 「**OK**」をクリックします。

結果

楽譜領域が更新され、選択した小節が表示されます。一番上の譜表が自動的に楽譜領域の左上に配置されます。

再生モードでは、再生ヘッドがその小節の始めに移動します。再生ヘッドが自動的にルーラーの始めに配置されます。

リハーサルマークへの移動

たとえば楽譜の編集中に、変更が必要なパッセージにすばやくジャンプするために、現在のレイアウトの任意のフローの指定したリハーサルマークに移動できます。

これらの手順は、設定モード、記譜モード、浄書モードで機能します。

手順

1. 「**編集 (Edit)**」 > 「**移動 (Go To)**」 > 「**リハーサルマークに移動 (Go To Rehearsal Mark)**」を選択して、「**リハーサルマークに移動 (Go To Rehearsal Mark)**」ダイアログを開きます。
2. 移動先のリハーサルマークが含まれているフローを「**フロー (Flow)**」メニューから選択します。
3. 移動先のリハーサルマークを「**リハーサルマーク (Rehearsal mark)**」フィールドに入力します。
4. 「**OK**」をクリックします。

結果

楽譜領域が更新され、該当するリハーサルマークの位置が表示されます。


ヒント

「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで、「**リハーサルマークに移動 (Go To Rehearsal Mark)**」にキーボードショートカットを割り当てることができます。

楽譜領域のビューを移動する

楽譜領域のビューを移動して、レイアウトの別の部分を表示できます。たとえば、レイアウトをスクロールして各ページを次々表示できます。

手順

- 以下のいずれかの操作を行なってビューを移動します。
 - ビューを上下に移動するには、マウスホイールで上下にスクロールするか、タッチパッドで上下にスワイプします。
 - ビューを左右に移動するには、**[Shift]** を押しながらマウスホイールで上下にスクロールするか、タッチパッドで左右にスワイプします。
 - 次のページに移動するには、**[→]** 又は **[↓]** 又は **[Page Down]** を押します。
 - 前のページに移動するには、**[←]** 又は **[↑]** 又は **[Page Up]** を押します。
 - 最初のページに移動するには、**[Ctrl]/[command]+[Home]** を押します。
 - 最後のページに移動するには、**[Ctrl]/[command]+[End]** を押します。
 - ステータスバーで「**ハンドツール (Hand Tool)**」  をクリックし、楽譜領域で楽譜の境界内の空白部分をクリックしてドラッグします。
ビューを動かしている間は、マウスポインターが手のアイコンに変わります。

結果

楽譜領域のビューが移動します。

ヒント

- オーバースクロールの最大量、つまりページの端からどこまでビューを移動させるかは、「**環境設定 (Preferences)**」の「**全般 (General)**」ページで変更します。
- 「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで、「**中央の選択 (Center Selection)**」にキーボードショートカットを割り当てることができます。このコマンドを実行すると、選択範囲が自動的に表示されます。

関連リンク

[ステータスバー \(37 ページ\)](#)

[選択ツール \(39 ページ\)](#)

[再生ヘッドの追従の有効化/無効化 \(552 ページ\)](#)

楽譜領域でのズームイン/ズームアウト



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

前提条件

ズームイン/ズームアウトを行なう際に特定のアイテムが楽譜領域の中央に常に表示されるようにするには、そのアイテムを選択しておきます。

手順

1. 以下のいずれかの操作を行なって、ズームインします。
 - **[Z]** 又は **[Ctrl]/[command]+^** を押します。
 - タッチパッドでピンチアウトします。
 - **[Ctrl]/[command]** を押しながらマウスホイールで上方向にスクロールします。

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

結果

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

ヒント

- それ以降のすべてのプロジェクトでレイアウトを開くときに使用するデフォルトのズームレベルを、「**環境設定 (Preferences)**」 > 「**全般 (General)**」 > 「**ビュー (View)**」で変更できます。
- 「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで、「**中央の選択 (Center Selection)**」にキーボードショートカットを割り当てることができます。このコマンドを実行すると、選択範囲が自動的に表示されます。

関連リンク

- [ステータスバー \(37 ページ\)](#)
- [ズームオプション \(41 ページ\)](#)
- [トラックのズームイン/ズームアウト \(550 ページ\)](#)
- [ワークスペースの設定 \(42 ページ\)](#)

カスタムズームレベルにキーボードショートカットを割り当てる

複数のカスタムズームレベルにキーボードショートカットを割り当てることができます。たとえば、ステータスバーのプリセットメニューでは利用できないズームレベルを定期的に変更する場合などに便利です。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
2. カテゴリリストの「**キーボードショートカット (Key Commands)**」をクリックします。
3. 機能リストで「**ビュー (View)**」を展開し、「**ズーム (Zoom)**」を選択します。
4. 「**キーボードショートカット (Key Commands)**」セクションで、キーボードショートカットを割り当てるズームレベルを「**パラメーター 'ZoomPercent' (Parameter 'ZoomPercent')**」値フィールドに入力します。
5. 「**ショートカットを押してください (Press shortcut)**」入力フィールドをクリックします。
6. コンピューターキーボードで、割り当てるキーボードショートカットを押します。
7. 「**キーボードショートカットを追加 (Add Key Command)**」をクリックします。
押したキーボードショートカットが別の機能にすでに使われている場合は、警告が表示されます。
8. 「**適用 (Apply)**」をクリックします。
機能リストが更新され、「**ズーム (Zoom)**」は選択されていない状態になります。他のカスタムズームレベルにキーボードショートカットを割り当てるには、機能リストでもう一度「**ズーム (Zoom)**」に移動する必要があります。

9. 「閉じる (Close)」 をクリックします。

結果

押したキーボードショートカットが、選択したズームレベルに割り当てられたキーボードショートカットのリストに追加されます。

機能リストの「**ズーム (Zoom)**」に展開矢印マークが表示され、その下に新しいズームレベルがリスト表示されます。キーボードショートカットを割り当てた各ズームレベルが個別に表示されます。

関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(60 ページ\)](#)

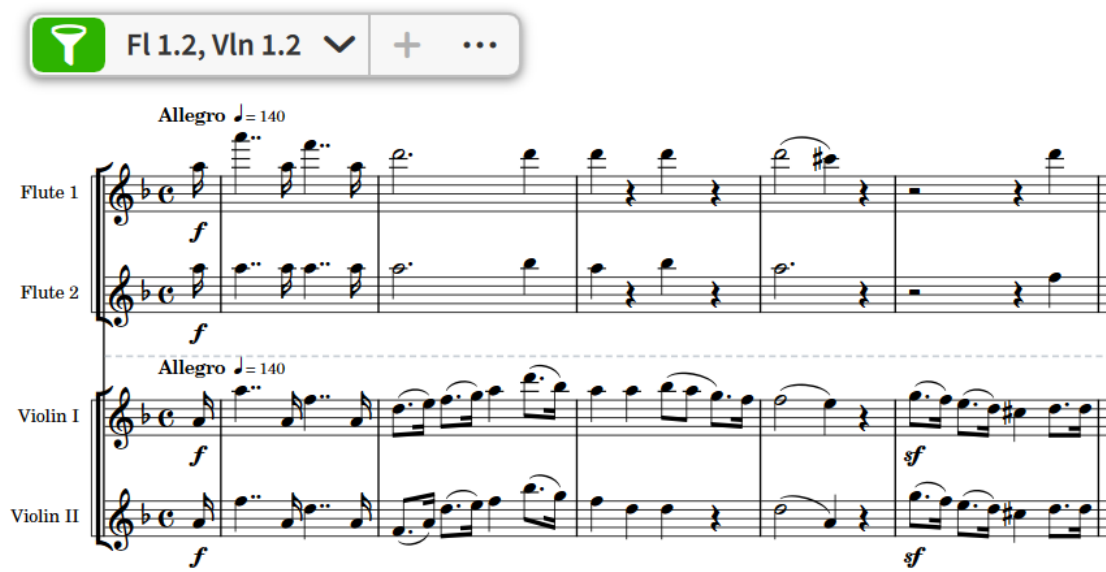
[楽譜領域でのズームイン/ズームアウト \(454 ページ\)](#)

インストゥルメントフィルター

インストゥルメントフィルターを使用すると、選択したインストゥルメントの譜表のみを記譜モードのギャラリービューに表示できます。これは、大規模なプロジェクトで木管楽器や弦楽器などの特定のインストゥルメントセットに集中したい場合に便利です。

インストゥルメントフィルターが有効になっている場合は、非表示の譜表の垂直位置に破線が表示され、表示されている譜表の楽譜のみを選択して編集できます。

インストゥルメントフィルターはレイアウト固有です。



ギャラリービューでフルートとバイオリンのインストゥルメントが含まれるインストゥルメントフィルターを有効にした状態

ヒント

「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、最大 10 個のインストゥルメントフィルタープリセットにキーボードショートカットを割り当てることができます。これらのコマンドによってフィルタリングされるインストゥルメントは、レイアウトやプロジェクトごとに異なります。

関連リンク

[ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(50 ページ\)](#)

- [音符/アイテムの選択 \(432 ページ\)](#)
- [アイテムの編集 \(441 ページ\)](#)
- [配置ツール \(466 ページ\)](#)
- [空白の譜表の表示/非表示を切り替える \(619 ページ\)](#)
- [スクラブ再生 \(555 ページ\)](#)

インストゥルメントフィルターのオーバーレイ

インストゥルメントフィルターのオーバーレイを使用すると、レイアウトにインストゥルメントフィルターを適用したり、新しいインストゥルメントフィルターを追加したりできます。これは記譜モードのギャラリービューにのみ表示されます。

- インストゥルメントフィルターのオーバーレイの表示/非表示を切り替えるには、記譜モードで「ビュー (View)」 > 「インストゥルメントフィルターオーバーレイ (Instrument Filter Overlay)」を選択します。



インストゥルメントフィルターのオーバーレイには以下のオプションがあります。

フィルター

選択したインストゥルメントフィルターを有効化/無効化します。レイアウトに少なくとも 1 つのインストゥルメントフィルターが含まれる場合のみ使用できます。



「フィルター (Filter)」をオフにした状態



「フィルター (Filter)」をオンにした状態

インストゥルメントフィルターメニュー



現在のレイアウトに適用するインストゥルメントフィルターを選択できます。「フィルター (Filter)」がオンになっている場合のみ使用できます。

インストゥルメントフィルターを追加



選択したアイテムのインストゥルメントを含むインストゥルメントフィルターを追加します。楽譜領域で少なくとも 1 つのアイテムを選択している場合のみ使用できます。

インストゥルメントフィルターを管理



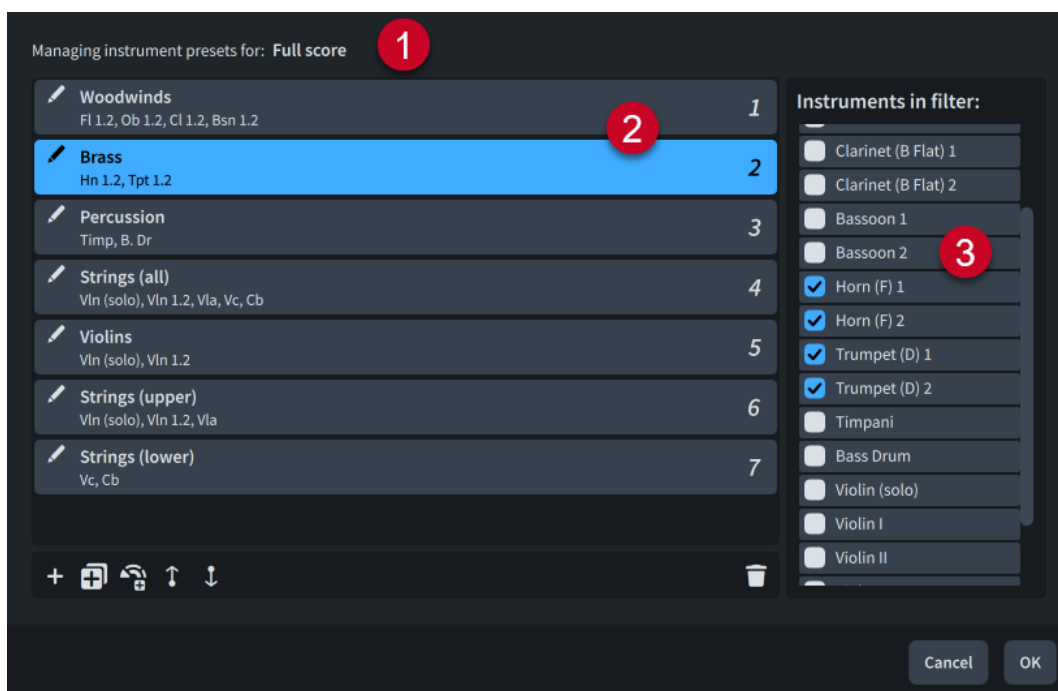
「Manage Instrument Filters」ダイアログが開き、現在のレイアウトのインストゥルメントフィルターの追加、編集、削除を行なえます。

「インストゥルメントフィルターを管理 (Manage Instrument Filters)」ダイアログ

「インストゥルメントフィルターを管理 (Manage Instrument Filters)」ダイアログでは、現在のレイアウトのインストゥルメントフィルターの追加、編集、削除を行なえます。

「インストゥルメントフィルターを管理 (Manage Instrument Filters)」ダイアログを開くには、記譜モードで以下のいずれかの操作を行ないます。

- インストゥルメントフィルターのオーバーレイで、「インストゥルメントフィルターを管理 (Manage Instrument Filters)」… をクリックします。
- 「記譜 (Write)」 > 「インストゥルメントの表示/非表示 (Instrument Visibility)」 > 「インストゥルメントフィルタープリセットを編集 (Edit Instrument Filter Presets)」を選択します。



「インストゥルメントフィルターを管理 (Manage Instrument Filters)」ダイアログは以下で構成されます。


1 以下のインストゥルメントプリセットを管理中 (Managing instrument presets for)

ダイアログにインストゥルメントフィルターがリストアップされているレイアウトの名前が表示されます。

2 インストゥルメントフィルターリスト



そのレイアウトのインストゥルメントフィルターセットが表示されます。各インストゥルメントフィルターには、名前とそこに含まれているインストゥルメントが表示されます。複数のインストゥルメントフィルターに同じインストゥルメントが含まれている場合は警告が表示されます。

最初の 10 個のインストゥルメントフィルターには、リスト内の順番に対応する数字が表示されます。これは、「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページでキーボードショートカットを割り当てることができるインストゥルメントフィルターを示しています。

インストゥルメントフィルターの名前を変更  をクリックすると、各インストゥルメントフィルターの名前を変更できます。

リストの最下部のアクションバーには以下のオプションがあります。

- **フィルタープリセットを追加 (Add Filter Preset)** : 新しい空のインストゥルメントフィルターを追加します。
- **フィルタープリセットを複製 (Duplicate Filter Preset)** : 既存のインストゥルメントフィルターのコピーを作成し、元のインストゥルメントフィルターとは別の設定に編集できます。
- **インストゥルメントファミリーからプリセットを追加 (Add Presets From Instrument Families)** : 木管楽器や金管楽器など、レイアウト内のインストゥルメントファミリーごとに自動的にインストゥルメントファミリーを生成します。

- **上へ移動 (Move Up)** : 選択したインストゥルメントフィルターをリスト内の1つ上に移動します。これにより、キーボードショートカットが変更される場合があります。
- **下へ移動 (Move Down)** : 選択したインストゥルメントフィルターをリスト内の1つ下に移動します。これにより、キーボードショートカットが変更される場合があります。

3 「フィルター内のインストゥルメント (Instruments in filter)」 リスト

レイアウト内のインストゥルメントが表示されます。インストゥルメントのチェックボックスをオン/オフすることで、選択したインストゥルメントフィルターに含まれているインストゥルメントを変更できます。


インストゥルメントフィルターの有効化/無効化

インストゥルメントフィルターの有効化/無効化は、レイアウトごとにいつでも切り替えることができます。たとえば、木管楽器セクションの作業中に木管楽器の譜表だけを表示する場合などに便利です。

前提条件

- ギャラービューを選択しておきます。
- インストゥルメントフィルターのオーバーレイを表示しておきます。
- 使用するインストゥルメントフィルターを追加しておきます。

手順

1. 記譜モードでインストゥルメントフィルターを有効化/無効化するレイアウトを開きます。
2. インストゥルメントフィルターのオーバーレイで、「**フィルター (Filter)**」  をクリックします。



「**フィルター (Filter)**」をオンにした状態



「**フィルター (Filter)**」をオフにした状態

3. インストゥルメントフィルターを有効にした場合は、必要に応じてメニューから使用するインストゥルメントフィルターを選択します。

結果

インストゥルメントフィルターが有効化/無効化されます。インストゥルメントフィルターが有効になっている場合は、非表示の譜表の垂直位置に破線が表示され、表示されている譜表の楽譜のみを選択して編集できます。

ヒント

- インストゥルメントフィルターの有効化/無効化と選択は、「**記譜 (Write)**」 > 「**インストゥルメントの表示/非表示 (Instrument Visibility)**」メニューから行なうこともできます。
- 「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで、「**インストゥルメントフィルターを使用 (Use Instrument Filter)**」にキーボードショートカットを割り当てることができます。
- 「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで、最大10個のインストゥルメントフィルタープリセットにキーボードショートカットを割り当てることができます。これらのコマンドによってフィルタリングされるインストゥルメントは、レイアウトやプロジェクトごとに異なります。

関連リンク

[ギャラービューまたはページビューへの切り替え \(50 ページ\)](#)

- [レイアウトの切り替え \(43 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの選択 \(432 ページ\)](#)
- [アイテムの編集 \(441 ページ\)](#)
- [配置ツール \(466 ページ\)](#)
- [空白の譜表の表示/非表示を切り替える \(619 ページ\)](#)
- [スクラブ再生 \(555 ページ\)](#)
- [「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(60 ページ\)](#)

インストゥルメントフィルターの追加

任意の数のインストゥルメントフィルターを、レイアウトごとに個別に追加できます。

前提条件

- ギャレービューを選択しておきます。
- インストゥルメントフィルターのオーバーレイを表示しておきます。

手順

1. 記譜モードでインストゥルメントフィルターを追加するレイアウトを開きます。
2. インストゥルメントフィルターに含める各インストゥルメントに属するアイテムを少なくとも 1 つ選択します。
3. インストゥルメントフィルターのオーバーレイで、**インストゥルメントフィルターを追加 +** をクリックします。

結果

楽譜領域で開いているレイアウトに、選択したインストゥルメントを含む新しいインストゥルメントフィルターが追加されます。自動的にレイアウト内のインストゥルメントフィルターが有効になり、新しいインストゥルメントフィルターが選択されます。

ヒント


- インストゥルメントフィルターの追加、編集、削除は「**Manage Instrument Filters**」ダイアログでも行なえます。
- 「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで、最大 10 個のインストゥルメントフィルタープリセットにキーボードショートカットを割り当てることができます。これらのコマンドによってフィルタリングされるインストゥルメントは、レイアウトやプロジェクトごとに異なります。

インストゥルメントフィルターの名前を変更する

インストゥルメントフィルターの名前を変更したり、名前を変更したインストゥルメントフィルターをデフォルトの名前にリセットしたりできます。たとえば、インストゥルメントフィルターの内容をまとめた短い名前を付けるなどできます。

手順


1. 記譜モードで、インストゥルメントフィルターの名前を変更するレイアウトを開きます。
2. 「**記譜 (Write)**」 > 「**インストゥルメントの表示/非表示 (Instrument Visibility)**」 > 「**インストゥルメントフィルタープリセットを編集 (Edit Instrument Filter Presets)**」を選択して「**インストゥルメントフィルターを管理 (Manage Instrument Filters)**」ダイアログを開きます。

- 名前を変更するインストゥルメントフィルターの**インストゥルメントフィルターの名前を変更**  をクリックします。
 - 以下のいずれかの操作を行なって、インストゥルメントフィルターの名前を変更します。
 - インストゥルメントフィルターの名前を新規に入力するか、既存の名前を編集します。
 - インストゥルメントフィルターの名前をリセットするには、既存の名前を削除します。
 - [Return]** を押します。
-

インストゥルメントフィルターの削除

使用しなくなったインストゥルメントフィルターを各レイアウトから個別に削除できます。

手順

- 記譜モードで、インストゥルメントフィルターを削除するレイアウトを開きます。
 - 「記譜 (Write)」 > 「インストゥルメントの表示/非表示 (Instrument Visibility)」 > 「インストゥルメントフィルタープリセットを編集 (Edit Instrument Filter Presets)」を選択して「Manage Instrument Filters」ダイアログを開きます。
 - 削除するインストゥルメントフィルターを選択します。
 - アクションバーで「**フィルタープリセットを削除 (Delete Filter Preset)**」  をクリックします。
-

結果

楽譜領域で開いているレイアウトから選択したインストゥルメントフィルターが削除されます。

ガイド

Dorico Elements では、ガイドは臨時記号が付かない調号、非表示のアイテム、リズムフィールドの変更など、スコア上に表示できない重要なアイテムや変更指示の位置を示します。

非表示の小節番号や拍子記号など、多くのアイテムにガイドを表示できるため、どのアイテムを示すかに応じてガイドはさまざまな色で表示されます。ガイドは選択でき、たとえば組段区切りのガイドを選択してその位置から譜表サイズを変更するなど、ガイドを使用して非表示のアイテムのプロパティを変更できます。選択したガイドは濃く表示され、選択していないガイドは半透明で表示されます。

ガイドには、非表示のアイテムを識別するためのテキストの概要が表示されます。たとえば、拍子記号のガイドには、分数で表わされた拍子記号と分割された拍が表示されます。

同じ位置に複数のガイドが存在する場合やガイド同士の位置が近い場合は、ガイドが重なって読みづらくなるように、縦に重ねて表示されます。

A musical score snippet in 2/4 time, marked with a key signature of one sharp (F#). The score includes several annotations: a purple box labeled 'SYSTEM BREAK' with a blue box below it 'Plus lent q = 72'; a green box labeled 'E' above the first measure; a red box labeled '3/4 (q, 1+1+1)' above the second measure; a red box labeled '2/4 (q, 1+1)' above the third measure; a red box labeled '3/4 (q, 1+1+1)' above the fourth measure; a green box labeled 'A' above the fifth measure; and the word 'rall.' followed by a dotted line above the sixth measure. The score is written on a grand staff with treble and bass clefs, featuring various note values, rests, and dynamic markings like 'ff'.

譜表の上に表示されたさまざまなアイテムの複数のガイド (拍子記号のガイドを選択した状態)

補足

初期設定では、印刷やグラフィックファイルの書き出しにはガイドは含まれません。

関連リンク

[注釈](#) (610 ページ)

ガイドの表示/非表示の切り替え

設定モード、記譜モード、浄書モードでは、すべてのガイドまたは特定のアイテムのガイドをいつでも表示/非表示にできます。

手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、ガイドを表示/非表示にします。
 - すべてのガイドを表示/非表示にするには、「ビュー (View)」 > 「ガイド (Signposts)」 > 「ガイドを非表示にする (Hide Signposts)」を選択します。
 - 特定のアイテムのガイドを表示/非表示にするには、「ビュー (View)」 > 「ガイド (Signposts)」 > 「アイテムのタイプ」を選択します。

挿入モード


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

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

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

挿入モードの影響を受ける声部や譜表は、挿入モードの範囲によって異なります。現在の挿入モードの範囲は音符ツールボックスに表示されるとともに、音符入力時にはキャレットに表示されます。

各フローに1か所、挿入モードの停止位置を設定できます。これは、その停止位置以降の音符や記譜記号が、音符の挿入による影響を受けないようにするためのものです。これにより、たとえばフローの開始位置に音符を挿入する場合でも、フローの特定の位置以降の音符や記譜記号の状態を維持できます。停止位置はすべての譜表にまたがる半透明の垂直線として表示されます。

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

補足

挿入モードと和音モードを同時に有効にすることはできません。

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



挿入モードをオンにせずに 3/4 の拍子記号を入力した場合



挿入モードをオンにして 3/4 の拍子記号を入力した場合

関連リンク

- [挿入モードでの音符の挿入 \(246 ページ\)](#)
- [リズム上の位置 \(23 ページ\)](#)
- [和音モード \(265 ページ\)](#)
- [キャレット \(227 ページ\)](#)
- [システムトラック \(436 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(232 ページ\)](#)
- [音符/アイテムのコピーと貼り付け \(468 ページ\)](#)
- [音符のデュレーションの変更 \(270 ページ\)](#)
- [付点音符の入力 \(239 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの削除 \(467 ページ\)](#)
- [連符から標準の音符に変換する \(1441 ページ\)](#)

挿入モードの範囲

挿入モードには、選択した声部のみに影響を与えるものから、すべてのプレーヤーに影響を与え、現在の小節のデュレーションを変更するものまで、さまざまな範囲があります。すべての範囲は、挿入モードの停止位置またはフローの終了位置のいずれか早く到着する方まで適用されます。

記譜モードでは、以下のいずれかの操作を行なって、挿入モードの範囲を変更できます。

- **[Alt/Opt]+[I]** を押して、挿入モードの範囲を順に切り替えます。
- 音符ツールボックスで「挿入 (Insert)」 をクリックしたままにしてから、使用する範囲をクリックします。
- 「記譜 (Write)」 > 「挿入の範囲 (Insert Scope)」 > [範囲] を選択します。

Dorico Elements では、以下の挿入モードの範囲があります。

声部 (Voice)



挿入モードは選択した声部にのみ影響を与えます。音符の入力中は、キャレットに表示されている声部に影響を与えます。音符の入力以外では、選択しているすべての声部に影響を与えます。たとえば複数の譜表にわたって音符や記譜記号をコピーアンドペーストする場合はこれにあたります。

プレイヤー (Player)



挿入モードは選択したプレイヤーに属するすべての声部とインストゥルメントに影響を与えます。音符の入力中は、挿入モードの範囲内でキャレットが伸びていない譜表に点線が表示されます。

グローバル (Global)



挿入モードはフロー内のすべてのプレイヤーに影響を与えます。音符の入力中は、挿入モードの範囲内でキャレットが伸びていない譜表に点線が表示されます。

現在の小節のグローバル調整 (Global Adjustment of Current Bar)



挿入モードはフロー内のすべてのプレイヤーに影響を与え、現在の小節のデュレーションを変更し、変更されたデュレーションに合わせて拍子記号を更新します。たとえば、音符を入力すると小節のデュレーションが延長され、音符を削除すると短縮されます。

音符の入力中は、挿入モードの範囲内でキャレットが伸びていない譜表に点線が表示されます。

ヒント

挿入モードの範囲を「現在の小節のグローバル調整 (Global Adjustment of Current Bar)」に設定すると、フロー内の最初の小節の音符/休符を削除することで弱起 (アウフタクト) の作成や削除を行なえます。また、これによりアウフタクトで始まるフローの最後の小節を短くすることもできます。

関連リンク


- [キャレット \(227 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの削除 \(467 ページ\)](#)
- [配置ツール \(466 ページ\)](#)
- [プレイヤー \(128 ページ\)](#)
- [声部 \(1469 ページ\)](#)
- [拍子記号 \(1413 ページ\)](#)
- [弱起 \(アウフタクト\) \(1417 ページ\)](#)

挿入モードの範囲の変更

選択中の声部のみへの音符の挿入からすべてのプレイヤーへのリズム上の空白の挿入へと動作を切り替える場合など、挿入モードの範囲を変更できます。

現在の挿入モードの範囲は音符ツールボックスに表示されるとともに、音符入力時にはキャレットに表示されます。

手順

- 記譜モードで以下のいずれかの操作を行なって、挿入モードの範囲を変更します。
 - [Alt/Opt]+[I]** を押して、挿入モードの範囲を順に切り替えます。
 - 音符ツールボックスで「挿入 (Insert)」 をクリックしたままにしてから、使用する範囲をクリックします。
 - 「記譜 (Write)」 > 「範囲を挿入 (Insert Scope)」 > [範囲] を選択します。

関連リンク

[音符ツールボックス \(204 ページ\)](#)


[キャレット \(227 ページ\)](#)

[挿入モードでの音符の挿入 \(246 ページ\)](#)

挿入モードの停止位置の設定

各フローに 1 か所、挿入モードの停止位置を設定できます。これは、その停止位置以降の音符や記譜記号が、音符の挿入による影響を受けないようにするためのものです。これにより、たとえばフローの開始位置に音符を挿入する場合でも、フローの特定の位置以降の音符や記譜記号の状態を維持できます。

手順

1. 記譜モードで以下のいずれかの操作を行なって、挿入モードの停止位置として設定するリズム上の位置を選択します。
 - 楽譜領域でアイテムを選択します。
 - システムトラックで、開始側の小節線を停止位置として設定する小節を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、挿入モードの停止位置を設定します。
 - **[Shift]+[Alt/Opt]+[I]** を押します。
 - システムトラックで「**編集停止位置を設定 (Set Edit Stop Position)**」  をクリックします。
 - 「**記譜 (Write)**」 > 「**範囲を挿入 (Insert Scope)**」 > 「**編集停止位置を設定 (Set Edit Stop Position)**」を選択します。

結果

選択したリズム上の位置で、そのフローの挿入モードの停止位置が設定されます。これはすべての譜表にまたがる半透明の垂直線として表示されます。

各フローの停止位置は 1 か所しか設定できないため、フローの他の場所に設定されている停止位置は削除されます。

挿入モードがオンのとき、停止位置を越えて押し出された既存の音符は削除されます。

ヒント

停止位置の上のハンドルをクリックして左右にドラッグすることでも、小節線へ停止位置を移動できます。

例



ピアノの 2 つの譜表にまたがる挿入モードの停止位置


関連リンク

[システムトラック \(436 ページ\)](#)

挿入モードの停止位置の削除

挿入モードの停止位置は、設定したあとに削除できます。

手順

- 記譜モードで以下のいずれかの操作を行なって、挿入モードの停止位置を削除します。
 - 挿入モードの停止位置とリズム上同じ位置にあるアイテムを選択し、**[Shift]+[Alt/Opt]+[I]**を押します。
 - システムトラックで、既存の停止位置の上で「**編集停止位置を設定 (Set Edit Stop Position)**」をクリックします。
 - 停止位置の上のハンドルをクリックし、マウスポインターが楽譜の外側に出るまで任意の方向にドラッグしてからマウスを放します。



ヒント

マウスポインターが楽譜の外側に出ると、停止位置は点線になります。

配置ツール

Dorico Elements の配置ツールを使用すると、異なる譜表や声部に音符を素早く効率的に割り当てることができます。

配置ツールでは、音符やアイテムを複数の譜表に同時にコピーする、選択した範囲に複数回コピーする、譜表間で音符を移動する、音符の声部を変更するなどの操作を行なえます。

関連リンク

[フィルター \(440 ページ\)](#)

[移調ツール \(479 ページ\)](#)

[音符/アイテムの選択 \(432 ページ\)](#)

[アーティキュレーションのコピーと貼り付け \(827 ページ\)](#)

[音符のデュレーションの変更 \(270 ページ\)](#)

[リズムを変えずに音符のピッチを変更する \(483 ページ\)](#)

[音符をデュレーションで分割する \(272 ページ\)](#)

[リズムグリッド \(225 ページ\)](#)

[挿入モード \(462 ページ\)](#)

[和音モード \(265 ページ\)](#)

[楽譜の変換 \(488 ページ\)](#)

音符/アイテムの削除

括弧内の音符を削除することなくリピート括弧だけを削除するなど、プロジェクトに入力した音符やアイテムはそれぞれ個別に削除できます。ただし、記譜モードにしておく必要があります。設定モード、浄書モード、印刷モードでは、音符やアイテムを削除できません。

音符はキーエディターでも削除できますが、その他の記譜項目は削除できません。

手順

1. 記譜モードで、削除する音符、アイテム、またはアイテムのガイドを選択します。

補足

- ガイドではなく小節線そのものを直接選択する必要があります。
- 他の譜表にリンクされた強弱記号グループから強弱記号をすべてではなく一部削除した場合、選択した強弱記号はすべてのリンクされた譜表からも削除されます。
- 連符のみを削除した場合、その中の音符は削除されません。その逆も同様です。
- 同じタイプの複数のアイテムを選択するには、大きな選択範囲やフィルターを使用します。

2. **[Backspace]** 又は **[Delete]** を押します。

結果

選択したすべての音符/アイテムがプロジェクトから削除されます。選択は、削除したアイテムに対して最も自然かつ近いアイテムに移動します。たとえば音符を削除した場合、選択は同じ声部の最も近い位置の音符に移ります。

挿入モードがオンだった場合、削除したアイテムのあとにあった音符が前に移動して間隔を埋めます。挿入モードがオフだった場合、削除した音符が対応する暗黙の休符に置き換えられます。

ヒント

マーカーの削除は、ビデオパネルの「**マーカー (Markers)**」セクションで該当のマーカーを選択し、アクションバーの「**削除 (Delete)**」をクリックして行なうこともできます。

スラーの開始位置または終了位置の音符が削除された場合、スラーは自動的に次または前の符頭に再配置されます。スラーがかかる音符が1つだけになった場合、スラーは自動的に削除されます。

音符を削除する際、延長記号と休止記号は選択しなければ自動的に削除されません。それらはその位置に最も近い音符または休符の上に配置されるか、小節内のすべての音符が削除された場合は、小節休符の上に配置されます。

リピート括弧を削除する際、その一部として入力されていたリピート小節線は自動的に削除されません。

小節線を削除すると、その両側にあった小節が1つにまとめられ、同じ拍数を持つ小節になります。このとき、拍子記号は変更されません。これにより、音符、休符および連符のグループが変化する場合があります。縦線を削除したパッセージの開始位置にガイドが表示されます。

拍子記号を削除すると、その位置以降の小節は、スコアのその前にある拍子記号に従う形で、次の拍子記号かフローの終了位置まで小節線が振り直されます。拍子記号のないフローは自由拍子で記譜されますが、音符とアイテムはそれぞれのデュレーションと位置が維持されます。

音部記号および調号を削除すると、音符のピッチは変わりませんが、次の音部記号かフローの最後まで、譜表上の前の音部記号と調号に従う形で (臨時記号を追加するなどして) 自動的に記譜し直されます。調号のないフローは、A マイナーやC メジャーではなく、オープンキーの調号または無調の調号が適用されているかのように扱われます。

オクターブ線を削除すると、削除したオクターブ線が適用されていた音符は、レイアウトの現在の設定に従い、実音または移調音のいずれかで表示されます。

他の譜表にリンクされた強弱記号グループに属する強弱記号をすべてではなく一部削除した場合、選択した強弱記号はすべてのリンクされた譜表からも削除されます。ただし、1つの譜表から強弱記号のグループ全体を選択して削除した場合、他のリンクされた譜表の強弱記号は削除されません。ヘアピンの直前または直後の強弱記号を削除すると、状況に応じてヘアピンの長さが自動的に調整されます。

リハーサルマークを削除すると、それ以降のリハーサルマークは、次に順序の変更がある位置かフローの終了位置のいずれか早い方まで調整されます。たとえば、1つめのリハーサルマークを削除した場合、次のリハーサルマークはシーケンスタイプの選択に従い、アルファベットのA、数字の1、または小節番号を表示します。

テンポ記号を削除すると、テンポエディターおよび再生モードのテンポトラックからもテンポが削除されます。再生におけるテンポは、1つ前のテンポ記号がある場合はそのテンポに、ない場合はデフォルトのテンポである120bpmに従います。

手順終了後の項目

位置を変更するために音符/アイテムを削除した場合、別の位置に新しい音符/アイテムを入力できます。

関連リンク

[ガイド](#) (461 ページ)

[アイテムの編集](#) (441 ページ)

[音符/アイテムの選択](#) (432 ページ)

[フィルター](#) (440 ページ)

[フィルターを使用した歌詞の選択](#) (1062 ページ)

[休符の削除](#) (1307 ページ)

[キーエディターで音符を削除する](#) (704 ページ)

[音符と休符のグループ化](#) (882 ページ)

[既存の音符を連符に変換する](#) (1441 ページ)

[連符から標準の音符に変換する](#) (1441 ページ)

[挿入モード](#) (462 ページ)

[挿入モードの範囲](#) (463 ページ)

[強弱記号のグループ](#) (973 ページ)

[リンクされた強弱記号](#) (975 ページ)

[臨時記号の有効範囲ルール](#) (822 ページ)

[リハーサルマークのシーケンスタイプの変更](#) (1248 ページ)

[音部記号の表示/非表示の切り替え](#) (934 ページ)

[音符の入力](#) (232 ページ)

[記譜記号の入力](#) (282 ページ)

音符/アイテムのコピーと貼り付け

音符や記譜記号などのアイテムをさまざまな方法でコピーして、別の位置や譜表に貼り付けることができます。

前提条件

マウスを使用する場合は、マウスによる編集を有効にしておきます。

手順

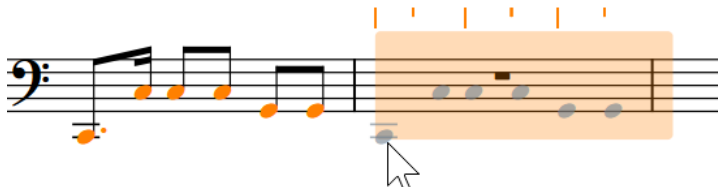
1. 記譜モードで、コピーする音符/アイテムを選択します。

ヒント

同じタイプの複数のアイテムを選択するには、大きな選択範囲やフィルターを使用します。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した音符/アイテムを別の位置にコピーします。

- **[Ctrl]/[command]+[C]** を押し、貼り付ける位置を選択してから **[Ctrl]/[command]+[V]** を押します。
- **[Alt/Opt]** を押しながら貼り付ける位置をクリックします。
- **[Alt/Opt]** を押しながら貼り付ける位置および譜表に音符をドラッグします。
音符をドラッグすると、シャドー符頭が移動先の位置を示し、影響を受ける領域が強調表示され、その上にリズムグリッドが表示されます。



- 選択したアイテムの直後にそのものの繰り返しを貼り付けるには、**[R]** を押します。
- 音符/アイテムを上譜表にコピーするには、選択して「編集 (Edit)」 > 「特殊な貼り付け (Paste Special)」 > 「上の譜表に複製 (Duplicate to Staff Above)」を選択します。
- 音符/アイテムを下譜表にコピーするには、選択して「編集 (Edit)」 > 「特殊な貼り付け (Paste Special)」 > 「下の譜表に複製 (Duplicate to Staff Below)」を選択します。

結果

選択した音符/アイテムが、元の位置から削除されることなくコピーされます。初期設定では、コピーされた範囲内の MIDI CC ポイントも貼り付けられます。

強弱記号やスラーを別の譜表の同じ位置にコピーした場合、初期設定ではコピー元とコピー先の記号が自動的にリンクされます。

コード記号領域を別の譜表にコピーまたは移動すると、対応するプレーヤーはコード記号を表示するように設定されます。

ヒント

「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、「上の譜表に複製 (Duplicate to Staff Above)」と「下の譜表に複製 (Duplicate to Staff Below)」にキーボードショートカットを割り当てることができます。

関連リンク

- [貼り付け時の MIDI データの自動コピーを無効にする \(472 ページ\)](#)
- [マウスによる編集の有効化/無効化 \(221 ページ\)](#)
- [アーティキュレーションのコピーと貼り付け \(827 ページ\)](#)
- [歌詞のコピーと貼り付け \(1059 ページ\)](#)
- [キーエディターで音符をコピーアンドペーストする \(703 ページ\)](#)
- [キーエディターでポイントをコピーアンドペーストする \(693 ページ\)](#)
- [強弱記号ポイントを別のインストゥルメントにコピーする \(716 ページ\)](#)
- [MIDI ポイントを別のインストゥルメントにコピーする \(722 ページ\)](#)
- [リズムグリッド \(225 ページ\)](#)
- [フィルター \(440 ページ\)](#)
- [大きな選択範囲 \(435 ページ\)](#)
- [音符とアイテムを個々に選択/選択解除する \(432 ページ\)](#)
- [音符/アイテムを別の譜表に移動する \(475 ページ\)](#)
- [他の譜表まで伸びた音符をリセットする \(876 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの位置の移動 \(472 ページ\)](#)
- [アイテムの長さの変更 \(441 ページ\)](#)
- [音符のデュレーションの変更 \(270 ページ\)](#)

- [音符をデュレーションで分割する \(272 ページ\)](#)
- [貼り付け時の強弱記号とスラーの自動リンクをオフにする \(471 ページ\)](#)
- [リズムを変えずに音符のピッチを変更する \(483 ページ\)](#)
- [コード記号を表示/非表示にする \(900 ページ\)](#)
- [「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(60 ページ\)](#)
- [リンクされた強弱記号 \(975 ページ\)](#)
- [リンクされたスラー \(1328 ページ\)](#)
- [楽譜の変換 \(488 ページ\)](#)
- [通し番号付き小節領域 \(1283 ページ\)](#)
- [挿入モード \(462 ページ\)](#)
- [和音モード \(265 ページ\)](#)

複数の譜表に音符/アイテムをコピーアンドペーストする

木管楽器をユニゾンで演奏する際にすべての木管楽器の譜表に単一のフレーズをコピーする場合など、音符やその他のアイテムを複数の譜表に同時にコピーアンドペーストできます。

手順

1. 記譜モードで、複数の譜表にコピーする音符/アイテムを選択します。

ヒント

同じタイプの複数のアイテムを選択するには、大きな選択範囲やフィルターを使用します。

2. **[Ctrl]/[command]+[C]** を押して選択した音符/アイテムをコピーします。
3. コピーしたアイテムを貼り付ける各譜表上のアイテムを選択します。

補足

選択した一番上の譜表の一番前にあるアイテムによって、すべての譜表に貼り付けられるアイテムの位置が決まります。

4. **[Ctrl]/[command]+[V]** を押して選択した音符/アイテムを貼り付けます。

結果

選択した音符/アイテムが選択したすべての譜表にコピーされます。初期設定では、コピーされた範囲内の MIDI CC ポイントも貼り付けられます。

強弱記号やスラーを別の譜表の同じ位置にコピーした場合、初期設定ではコピー元とコピー先の記号が自動的にリンクされます。

コード記号領域を別の譜表にコピーまたは移動すると、対応するプレーヤーはコード記号を表示するように設定されます。

ヒント

各譜表上で音符/アイテムの範囲を選択した場合、コピーした音符/アイテムも選択した範囲を埋めるように複数回貼り付けられます。

関連リンク

- [フィルター \(440 ページ\)](#)
- [大きな選択範囲 \(435 ページ\)](#)
- [貼り付け時の MIDI データの自動コピーを無効にする \(472 ページ\)](#)
- [リンクされた強弱記号 \(975 ページ\)](#)

[リンクされたスラー \(1328 ページ\)](#)

[他の譜表まで伸びた音符をリセットする \(876 ページ\)](#)

音符/アイテムをコピーアンドペーストして選択範囲を埋める

複数の小節を同じフレーズで埋めたい場合などに、音符や記譜記号などのアイテムを、選択範囲内で一度に複数回コピーアンドペーストできます。

補足

コピーアンドペーストできるのは、選択範囲を埋めるデュレーションを持つアイテムだけです。たとえば、段階的強弱記号をコピーアンドペーストして選択範囲を埋めることはできますが、局部的強弱記号ではできません。

手順

1. 記譜モードで、範囲全体にコピーする音符/アイテムを選択します。

ヒント

同じタイプの複数のアイテムを選択するには、大きな選択範囲やフィルターを使用します。

2. **[Ctrl]/[command]+[C]** を押して選択した音符/アイテムをコピーします。
3. 選択した音符/アイテムを全体に貼り付ける範囲を選択します。
4. **[Ctrl]/[command]+[V]** を押して選択した音符/アイテムを貼り付けます。

結果

選択した範囲を超えることなく、その範囲に収まる回数だけ、選択した音符/アイテムがコピーされます。初期設定では、コピーされた範囲内の MIDI CC ポイントも貼り付けられます。

強弱記号やスラーを別の譜表の同じ位置にコピーした場合、初期設定ではコピー元とコピー先の記号が自動的にリンクされます。

コード記号領域を別の譜表にコピーまたは移動すると、対応するプレーヤーはコード記号を表示するように設定されます。

ヒント

複数の譜表にまたがる範囲を選択した場合は、コピーしたアイテムも複数の譜表に貼り付けられます。

関連リンク

[フィルター \(440 ページ\)](#)

[大きな選択範囲 \(435 ページ\)](#)

[音符をデュレーションで分割する \(272 ページ\)](#)

貼り付け時の強弱記号とスラーの自動リンクをオフにする

初期設定では、強弱記号とスラーをほかの譜表の同じ位置にコピーすると自動的にリンクされます。この機能はオフにすることで、デフォルトで強弱記号とスラーがリンクされなくなります。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「環境設定 (Preferences)」を開きます。
2. カテゴリーリストの「音符の入力と編集 (Note Input and Editing)」をクリックします。

3. 「編集 (Edit)」セクションの「貼り付け時は強弱記号とスラーを既存のアイテムにリンクさせる (Link dynamics and slurs to existing items when pasting)」をオフにします。
4. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

関連リンク

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

[リンクされた強弱記号 \(975 ページ\)](#)

[リンクされたスラー \(1328 ページ\)](#)

貼り付け時の MIDI データの自動コピーを無効にする

初期設定では、すべての MIDI CC、MIDI ピッチベンド、強弱記号ポイントは、それらが適用される音符をコピーすると一緒にコピーされます。この動作は、コンピューター上のそれ以降のすべてのプロジェクトに対して無効にできます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「環境設定 (Preferences)」を開きます。
2. カテゴリリストの「音符の入力と編集 (Note Input and Editing)」をクリックします。
3. 「音符の入力 (Note Input)」セクションで、「楽譜をコピーする際、キーエディターからの MIDI CC、ピッチベンド、強弱記号を含める (Include MIDI CC, pitch bend and dynamics from Key Editor when copying music)」をオフにします。
4. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

関連リンク

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

[音符/アイテムのコピーと貼り付け \(468 ページ\)](#)

[キーエディターで音符をコピーアンドペーストする \(703 ページ\)](#)

音符/アイテムの位置の移動

音符およびアイテムは、入力後にリズム上の異なる位置に譜表に沿って左右に移動できます。これにより、たとえば強弱記号の *cresc.* の開始を 1 拍遅らせることができます。グループに属する強弱記号や演奏技法を個別に移動することもできます。

補足

- これらの手順は、小節線、符頭の括弧、グリッサンドライン、符頭に連結された横棒線、フィンガリングおよびフィンガリングスライド、ジャズアーティキュレーション、ギターベンド、ビブラートバーダイブ/リターン、ペダルのリテイク、トレモロストロークなどのアイテムには適用されません。これらのアイテムのリズム上の位置を変更する場合は、それを元の位置から削除してから別の位置に新規に入力する必要があります。

アルペジオ記号や垂直線は、移動するよりも削除して新規に入力しなおすことをおすすめします。アルペジオ記号や垂直線を休符の位置に移動すると、それらは削除されます。

- マーカーに紐づけられた時間上の位置は固定されているため、楽譜に対するマーカーの位置を移動すると、マーカーの前後のテンポが自動的に変更されます。マーカーの時間上の位置を変更して、たとえば 25 秒から 28 秒の位置に移動する場合は、マーカーのタイムコードを変更する必要があります。

前提条件

- 適切なリズムグリッドの間隔を選択しています。

- マウスを使用する場合は、マウスによる編集を有効にしておきます。



手順

1. 記譜モードで、移動する音符、アイテム、またはガイドを選択します。

補足

- 連符の音符を連符のまま維持する場合は、連符の数や比率を示す数字、角括弧、または連符のガイドも選択する必要があります。選択しなかった場合、移動時に連符の範囲からはずれた音符は、それぞれの音価による標準の音符に変換されます。
- スラー、マーカー、リピート括弧、および小節リピート領域は、それぞれ一度に1つずつしか移動できません。
- マウスを使用する場合、一度に移動できるアイテムは1つだけです。
- 連符、歌詞、スラッシュ領域、拍子記号、アルペジオ記号、垂直線は、マウスでは移動できません。
- 音部記号は、手動で入力したものしか選択できません。フローの最初にある音部記号や、組段の開始位置に自動的に表示される音部記号は選択できません。
- グループの中の強弱記号を1つだけ移動させる場合は、マウスでクリックしてドラッグする必要があります。キーボードショートカットを使用した場合は、グループ全体が移動します。
- 同じグループに属する演奏技法または強弱記号を複数同時に移動すると、それらのグループ化が解除されます。

2. 必要に応じて、音符を選択して移動する際に、通過する既存の音符を上書きしないようにするには、以下のいずれかを有効にします。

- 選択した音符を既存の音符と重ね合わせる場合は、**[Q]** を押すか音符ツールボックスの「**和音 (Chords)**」 をクリックして、和音モードをオンにします。
- 選択した音符が既存の音符を通過するようにするには、記譜モードで **[I]** を押すか音符ツールボックスの「**挿入 (Insert)**」 をクリックして、挿入モードをオンにします。

補足

挿入モードをオンにして音符を移動すると、選択した音符がその上を通過した既存の音符のデュレーションが影響を受けます。

3. 以下のいずれかの操作を行なって、音符、アイテム、またはガイドを移動します。

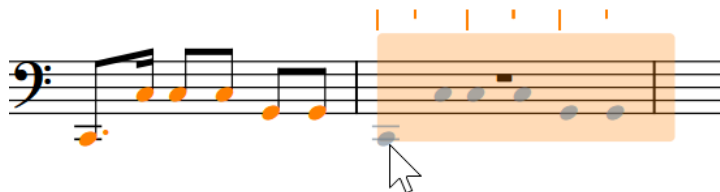
- 右へ移動させるには **[Alt/Opt]+[→]** を押します。
- 左に移動するには **[Alt/Opt]+[←]** を押します。

補足

ほとんどのアイテムは、現在のリズムグリッドの間隔に従って移動します。装飾音符、スラー、横棒線、オクターブ線、ベダル線、リハーサルマーク、リピート括弧、または小節リピート領域を単独で選択している場合は、隣の符頭、小節、または小節線へと移動します。

- アイテムを現在のリズムグリッドの間隔に従って右に移動するには、**[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
- アイテムを現在のリズムグリッドの間隔に従って左に移動するには、**[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。
- クリックして左右にドラッグします。

音符をドラッグすると、シャドウ符頭が移動先の位置を示し、影響を受ける領域が強調表示され、その上にリズムグリッドが表示されます。



補足

装飾音符、スラー、横棒線、オクターブ線、ペダル線、リハーサルマーク、リピート括弧、または小節リピート領域は、隣の符頭、小節、または小節線へと移動します。

結果

選択した音符、アイテム、またはガイドが新しい位置に移動します。アイテムは適用されるリズム上の位置に連結線で接続されます。

ほとんどのアイテムは、現在のリズムグリッドの間隔に従い移動します。ただし一部のアイテムは、単独で選択している場合は自動的に隣の符頭、小節、または小節線に移動します。複数のアイテムが選択されている場合は、現在のリズムグリッドの間隔に従いひとまとまりで移動します。

補足

テンポ記号や音部記号など多くのアイテムのインスタンスは、各譜表のリズム上の各位置に1つずつしか存在できません。アイテムを移動する際に同じタイプの他のアイテムの上を通過した場合、既存のアイテムは状況に応じて削除または短縮されます。

この動作内容はもとに戻せますが、この過程で削除されたアイテムが復元されるのは、アイテムの移動にキーボードを使用していた場合のみです。

同じ譜表のリズム上の同じ位置に複数のインスタンスを入力できるアイテムには、強弱記号、オクターブ線、演奏技法、横棒線、スラッシュ領域、テキストアイテムなどがあります。ただし、複数のアイテムをまとめて移動する場合、挿入モードをオンにしないと、選択したアイテムの間に存在する同じ種類のアイテムや、移動の際にその上を通過した既存のアイテムは、状況に応じて削除または短縮されます。

音符は他の音符のデュレーションや配置に応じて自動的に配置されます。

音符と一緒に連符の数や比率を示す数字または角括弧も選択している場合、連符全体が譜表に沿って移動します。連符が小節線をまたぐ場合、連符は自動的に調整され補正されます。ただし小節の途中では、連符を拍の分かれ目で分割する慣習に関する自動調整は行なわれません。小節の途中で拍の分かれ目を表示するには、2つの連符を手動で入力する必要があります。

音部記号、調号、拍子記号などのアイテムは、新しい位置から同じタイプの次のアイテムの位置まで、またはフローの終了位置のいずれか先に到達した方まで効果を及ぼします。移動した拍子記号の前後両側の小節線が、前か次の既存の拍子記号の位置、またはフローの開始位置か終了位置まで自動的に更新されます。

ディヴィジ作成のガイドを移動した場合、ディヴィジのパスセージの外側にあるディヴィジの譜表の楽譜は自動的に非表示になり、ディヴィジのパスセージの前後にあるユニゾンの範囲が自動的に更新されます。

範囲外の音符にカラーが表示される設定でハープペダルダイアグラムを移動した場合、その位置に影響するハープペダルダイアグラムに一致しなくなった音符は赤く表示されます。

延長記号と休止記号の位置は、移動しても変化がないように見える場合があります。たとえばある譜表に小節休止符があり、その小節内でフェルマータのリズム上の位置を変更した場合、小節記号は変わらず小節休止符の上に表示されます。

通常、スラーのデュレーションは維持されます。ただし、移動先でスラーがまたがる音符のリズムによっては、移動前とはデュレーションが変化する場合もあります。

リピート括弧を移動しても、リピート小節線が自動的に入力、削除、または移動されることはありません。

マーカーを移動しても、マーカーの固定された時間上の位置は変化しません。このため、演奏が正しい時間でマーカーの位置に到達するように、マーカーの直前のテンポが自動的に更新されます。たとえばマーカーを右に動かすと、その前にあるテンポが速くなります。マーカーと、その前にあるテンポ変更またはフローの開始位置との間にある段階的テンポ変更は、すべて削除されます。テンポの変更は、フロー内のその他すべてのマーカーの楽譜に対する位置に影響を与えます。

関連リンク

- [リズムグリッド \(225 ページ\)](#)
- [マウスによる編集の有効化/無効化 \(221 ページ\)](#)
- [連結線を表示/非表示にする \(448 ページ\)](#)
- [音符ツールボックス \(204 ページ\)](#)
- [音符のスペーシング \(519 ページ\)](#)
- [和音モード \(265 ページ\)](#)
- [挿入モード \(462 ページ\)](#)
- [音符と休符のグループ化 \(882 ページ\)](#)
- [連符の角括弧 \(1444 ページ\)](#)
- [連符の数や比率を示す数字 \(1447 ページ\)](#)
- [音符のデュレーションの変更 \(270 ページ\)](#)
- [アイテムの長さの変更 \(441 ページ\)](#)
- [譜表に対するアイテムの位置の変更 \(445 ページ\)](#)
- [音符/アイテムを別の譜表に移動する \(475 ページ\)](#)
- [譜表をまたぐ連符/トレモロの作成 \(873 ページ\)](#)
- [数字付き低音の解決音を移動する \(992 ページ\)](#)
- [messa di voce ヘアピンの中央を移動する \(969 ページ\)](#)
- [ペダル線の分割 \(1199 ページ\)](#)
- [アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)
- [音域外の音符のカラーを表示/非表示にする \(1092 ページ\)](#)
- [強弱記号のグループ \(973 ページ\)](#)
- [演奏技法のグループ \(1221 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの削除 \(467 ページ\)](#)
- [ラインの入力方法 \(396 ページ\)](#)
- [装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(351 ページ\)](#)
- [ギターバンドとギターテクニックの入力方法 \(364 ページ\)](#)
- [音部記号とオクターブ線の入力方法 \(340 ページ\)](#)
- [リピートとトレモロの入力方法 \(416 ページ\)](#)
- [ポップオーバーを使ってリテイクを追加する \(388 ページ\)](#)
- [パネルを使ってリテイクを追加する \(390 ページ\)](#)
- [フィンガリングの入力 \(285 ページ\)](#)
- [フィンガリングスライドを表示/非表示にする \(1014 ページ\)](#)
- [符頭に括弧を表示する \(1095 ページ\)](#)
- [マーカーのタイムコードを変更する \(1254 ページ\)](#)

音符/アイテムを別の譜表に移動する

たとえば、MIDI ファイルからキーボードパートを読み込んだあとに、キーボードの譜表の個々の音符を別の譜表に移動するなど、音符およびアイテムをあらゆるタイプの別の譜表に移動できます。

補足

- この手順はペダル線や組段オブジェクトには適用されません。

- 譜表をまたぐ連符を作成する場合など、元の譜表との繋がりを残したまま別の譜表に音符を表示させたい場合、音符を別の譜表にまたがせられます。

前提条件

マウスを使用する場合は、マウスによる編集を有効にしておきます。

手順

1. 記譜モードで、別の譜表に移動する音符またはアイテムを選択します。

ヒント

同じタイプの複数のアイテムを選択するには、大きな選択範囲やフィルターを使用します。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した音符/アイテムを別の譜表に移動します。

- 1つ上の譜表へ移動させるには、**[Alt/Opt]+[N]** を押します。
- 1つ下の譜表へ移動させるには、**[Alt/Opt]+[M]** を押します。
- 音符をクリックして別の譜表にドラッグします。

音符をドラッグすると、シャドー符頭が移動先の位置を示し、影響を受ける領域が強調表示され、その上にリズムグリッドが表示されます。



- 「編集 (Edit)」 > 「特殊な貼り付け (Paste Special)」 > 「上の譜表に移動 (Move to Staff Above)」を選択します。
- 「編集 (Edit)」 > 「特殊な貼り付け (Paste Special)」 > 「下の譜表に移動 (Move to Staff Below)」を選択します。

ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

結果

元の譜表から切り取ったものを新しい譜表に貼り付けるという方法で、選択した音符やアイテムが別の譜表に移動します。初期設定では、音符はその譜表でアクティブな最初の声部に貼り付けられます。

連符の角括弧、連符の数や比率、または連符のガイドを選択していなくても、連符内の音符は連符のまま移動します。

コード記号領域を別の譜表にコピーまたは移動すると、対応するプレーヤーはコード記号を表示するように設定されます。

関連リンク

[フィルター \(440 ページ\)](#)

[大きな選択範囲 \(435 ページ\)](#)

[リズムグリッド \(225 ページ\)](#)

[マウスによる編集の有効化/無効化 \(221 ページ\)](#)

[譜表をまたぐ連符/トレモロの作成 \(873 ページ\)](#)

- [音符/アイテムの位置の移動 \(472 ページ\)](#)
- [複数の譜表に音符/アイテムをコピーアンドペーストする \(470 ページ\)](#)
- [音符のデュレーションの変更 \(270 ページ\)](#)
- [個々の音符のピッチの変更 \(479 ページ\)](#)
- [組段オブジェクトの位置の変更 \(1358 ページ\)](#)
- [コード記号を表示/非表示にする \(900 ページ\)](#)
- [演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハーブペダルダイアグラムの入力方法 \(378 ページ\)](#)

打楽器キットの別のインストゥルメントに音符を移動する

音符の入力後に、同じ打楽器キットの別のインストゥルメントに音符を移動できます。

補足

これらの手順は、一線譜を使用するインストゥルメントキットの表示タイプを使用するレイアウトには適用されません。このようなレイアウトでは、音符を他の譜表にまたぐことを許可したり動かしたりできます。

手順

1. 記譜モードで、打楽器キットの別のインストゥルメントに移動する音符を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、別のインストゥルメントに音符を移動します。
 - 上にあるインストゥルメントに移動させるには、**[Alt/Opt]+[↑]** を押します。
 - 下にあるインストゥルメントに移動させるには、**[Alt/Opt]+[↓]** を押します。

手順終了後の項目

キット内の各インストゥルメントの位置を変更できます。

関連リンク

- [打楽器キット内のインストゥルメントの移動 \(155 ページ\)](#)
- [演奏技法固有の符頭の変更 \(1455 ページ\)](#)
- [打楽器キットの表示タイプ \(1459 ページ\)](#)
- [譜表をまたぐ連桁/トレモロの作成 \(873 ページ\)](#)

既存の音符の声部を変更する



音符の声部は、音符を入力したあとでも変更できます (スラッシュ付き声部の音符を含む)。たとえば、音符の声部を符尾が上向きの声部から符尾が下向きの声部またはスラッシュ付き声部に変更できます。

手順


1. 記譜モードで、声部を変更する音符を選択します。

ヒント

大きな選択範囲やフィルターを使用して、同じ声部のたくさんの音符を選択します。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、声部を変更します。
 - 選択した音符を新規の標準の声部に変更するには、**[Shift]+[V]** を押すか、音符ツールボックスで「**声部を作成 (Create Voice)**」  をクリックします。
 - 選択した音符を新規のスラッシュ付き声部に変更するには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[V]** を押します。また、音符ツールボックスの「**声部を作成 (Create Voice)**」  をクリックしたままにし

てから、「**スラッシュ付き声部を作成 (Create Slash Voice)**」をクリックすることでも変更できます。

- 選択した音符を既存の声部に変更するには、**[V]**を押すか、音符ツールボックスで「**次の声部 (Next Voice)**」をクリックして、譜表上のアクティブな声部の中から声部を順に切り替えます。

結果

選択した音符の声部が変更されます。これにより、譜表上で選択した音符や他の音符の符尾の方向が自動的に変更されます。必要に応じて、別の声部の音符の周りに休符が表示されます。

初期設定では、スラッシュ付き声部の音符は再生されません。ただし、スラッシュ付き声部を再生に含めた場合、スラッシュ付き声部の音符は入力時のピッチで再生されます。

ヒント

選択した音符の声部の変更は、「**編集 (Edit)**」 > 「**記譜 (Notations)**」 > 「**声部 (Voices)**」 > 「**声部を変更 (Change Voice)**」 > **[声部]** を選択しても行なえます。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。譜表上に声部が1つしかない場合は、選択した音符用に新しい声部を作成できます。

手順終了後の項目

- 休符の削除や非表示、および音符の符尾の方向の変更は、あとから手動で行なえます。
- 声部全体をスラッシュ付き声部に変更することもできます。

関連リンク

[音符ツールボックス \(204 ページ\)](#)

[声部カラーの表示/非表示 \(1470 ページ\)](#)

[複数の声部への音符の入力 \(241 ページ\)](#)

[スラッシュ付き声部への音符の入力 \(243 ページ\)](#)

[大きな選択範囲 \(435 ページ\)](#)

[フィルター \(440 ページ\)](#)

[複声部における暗黙の休符 \(1304 ページ\)](#)

[休符の削除 \(1307 ページ\)](#)

[音符の符尾の方向を個別に変更する \(1104 ページ\)](#)

[スラッシュ符頭の声部のタイプを変更する \(1290 ページ\)](#)

[音符のデュレーションの変更 \(270 ページ\)](#)

[連符 \(1439 ページ\)](#)

[ガイド \(461 ページ\)](#)

声部の内容の入れ替え

2つの声部の内容が空白ではない場合、その内容を入れ替えることができます。

手順

1. 記譜モードで、内容を入れ替える2つの声部に含まれる音符を選択します。
2. 「**編集 (Edit)**」 > 「**記譜 (Notations)**」 > 「**声部 (Voices)**」 > 「**声部の内容を入れ替え (Swap Voice Contents)**」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

結果

声部の内容が入れ替わります。たとえば、元は符尾が上向きの声部に属していた音符は符尾が下向きの声部に移り、元は符尾が下向きの声部に属していた音符は符尾が上向き声部に移ります。

補足

入れ替わるピッチや符尾の方向によって、音符が重なる場合があります。音符の垂直のスペースを最小限にして楽譜を見やすくするため、Dorico Elements は自動的に音符の符頭が部分的に重なるように音符を配置します。この配置を変更する場合は、声部の順番を変更するか、声部列の並び順を変更します。

例



E が上向き、F が下向きの声部



声部の内容を入れ替え後、E が下向き、F が上向きの声部

関連リンク

[声部の順番の入れ替え \(1473 ページ\)](#)

[声部列の並び順 \(1473 ページ\)](#)

移調ツール

Dorico Elements では、既存の音符のピッチをさまざまな方法で変更できます。

関連リンク

[配置ツール \(466 ページ\)](#)

[移調楽器 \(138 ページ\)](#)

[実音と移調音 \(186 ページ\)](#)

[ピアノロールエディター上の音符の移調 \(701 ページ\)](#)

個々の音符のピッチの変更

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

前提条件

マウスを使用する場合は、マウスによる編集を有効にしておきます。

手順

1. 記譜モードで、ピッチを変更する音符を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した音符のピッチを上げ下げします。
 - 音符の位置を 1 つ上げるには (C から D など)、**[Alt/Opt]+[↑]** を押します。
 - 音符の位置を 1 つ下げるには (D から C など)、**[Alt/Opt]+[↓]** を押します。
 - 音符をオクターブの分割 1 つ分上に移調するには (平均律 (12-EDO) で半ステップ (半音) や平均律 (24-EDO) で 1/4 音など)、**[Shift]+[Alt/Opt]+[↑]** を押します。
 - 音符をオクターブの分割 1 つ分下に移調するには (平均律 (12-EDO) で半ステップ (半音) や平均律 (24-EDO) で 1/4 音など)、**[Shift]+[Alt/Opt]+[↓]** を押します。
 - 音符を 1 オクターブ上に移調するには、**[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[↑]** を押します。

- 音符を1オクターブ下に移調するには、**[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[↓]** を押します。
- 音符を上下に1度ずつ移調するには、音符をクリックして上下にドラッグします。
- 音符をオクターブの分割単位で上下に移調するには、音符を上下にドラッグしはじめたあと、**[Shift]** を押したままにします。
- 音符をオクターブ単位で上下に移調するには、音符を上下にドラッグしはじめたあと、**[Ctrl]/[command]** を押したままにします。

音符をドラッグすると、シャドー符頭が移動先のピッチを示し、影響を受ける領域が強調表示され、その上にリズムグリッドが表示されます。



結果

選択した音符のピッチまたは音域が変更されます。影響を受ける譜表に表示された数字付き低音は自動的に更新されます。

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

補足

[Alt/Opt]+[↑] と **[Alt/Opt]+[↓]** を押すと、グリッドおよび五線譜の表示タイプを使用する打楽器キットの音符の譜表上の位置を変更できます。ただし、この操作ではその音符を演奏するインストゥルメントも変更されます。

関連リンク

- [オクターブの均等な分割 \(EDO\) \(1055 ページ\)](#)
- [既存の音符の上/下に音符を追加 \(269 ページ\)](#)
- [音符の書き換え \(484 ページ\)](#)
- [臨時記号の入力 \(254 ページ\)](#)
- [ピアノロールエディター上の音符の移調 \(701 ページ\)](#)
- [マウスによる編集の有効化/無効化 \(221 ページ\)](#)
- [リズムグリッド \(225 ページ\)](#)
- [数字付き低音 \(982 ページ\)](#)
- [配置ツール \(466 ページ\)](#)
- [楽譜の変換 \(488 ページ\)](#)
- [ピッチの転回 \(489 ページ\)](#)
- [ピッチ/リズムの反転 \(489 ページ\)](#)
- [ピッチ/リズムをローテート \(492 ページ\)](#)
- [音符をピッチにマッピング \(494 ページ\)](#)
- [音符をスケールにマッピング \(496 ページ\)](#)

選択範囲の移調

「**移調 (Transpose)**」ダイアログを使用して、フロー全体、または選択した調号も含めた特定の選択範囲を移調できます。

ヒント

移調レイアウトの移調楽器に適切な調号が自動的に表示されます。

手順

1. 必要に応じて、記譜モードで移調する領域を選択します。

補足

- 調号を移調するには、調号、コード記号、または数字付き低音を含めて選択する必要があります。
- 何も選択しなかった場合、最後に音符/アイテムを選択したフロー全体が移調します。

2. 「記譜 (Write)」 > 「移調 (Transpose)」を選択して「移調 (Transpose)」ダイアログを開きます。
3. 音程や性質など、移調に必要なパラメーターを調節します。

ヒント

- たとえば Gb メジャーから G メジャーに移動する場合など、「**間隔を算出 (Calculate interval)**」セクションを使用して必要な設定を判断することをおすすめします。
- 音程が異なると使用できる性質が異なります。たとえば、メジャー3度は指定できますがメジャーオクターブは指定できません。そのため、移調パラメーターを手動で設定したい場合には、性質の前に音程を選択することをおすすめします。

4. 必要に応じて、フローまたは選択範囲に含まれる調号を移調する場合は、「**調号を変更する (Transpose key signatures)**」をオンにします。
5. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

結果

選択範囲内のすべての音符、または何も選択していない場合はフロー内のすべての音符が、「**移調 (Transpose)**」ダイアログで指定した音程またはオクターブの分割数に従い移調されます。

選択範囲に調号が含まれており、「**調号を変更する (Transpose key signatures)**」をオンにしていた場合は、選択範囲内のすべての調号も移調されます。

影響を受ける譜表に表示された数字付き低音も合わせて移調されます。

すべての譜表に適用される調号は、すべての譜表を選択していなかった場合であっても、レイアウト中すべての譜表において移調されます。1つの譜表のみに適用される調号は、選択に含まれている場合それ自体は移調しますが、レイアウト中の他の譜表には影響しません。

関連リンク

[大きな選択範囲](#) (435 ページ)

[システムトラック](#) (436 ページ)

[音符とアイテムを個々に選択/選択解除する](#) (432 ページ)

[数字付き低音](#) (982 ページ)

[異名同音の調号](#) (1052 ページ)

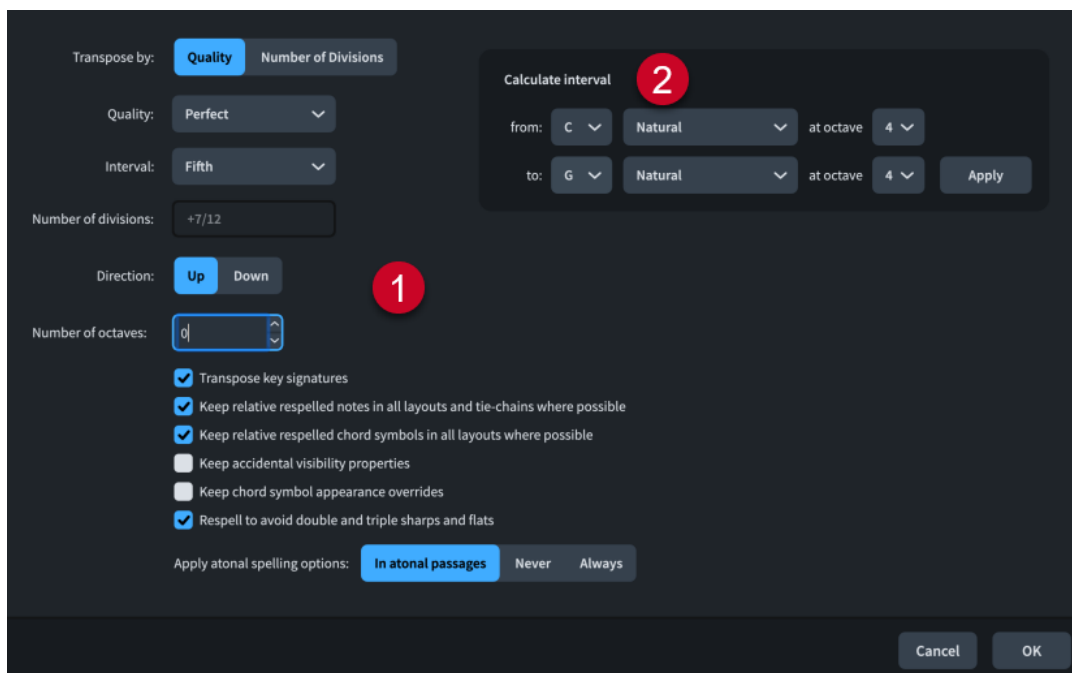
[実音と移調音](#) (186 ページ)

[レイアウトの移調音/実音の設定](#) (185 ページ)

「移調 (Transpose)」ダイアログ

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

- 記譜モードで「**記譜 (Write)**」 > 「**移調 (Transpose)**」を選択すると、「**移調 (Transpose)**」ダイアログを開けます。



「移調 (Transpose)」ダイアログには以下のセクションがあります。

1 移調オプション

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

表記規則によれば、音程が異なると使用できる性質が異なります。たとえば、メジャー3度は指定できますがメジャーオクターブは指定できません。そのため、性質の前に音程を選択することをおすすめします。

その他のオプションでは、選択範囲に含まれる調号を移調したり、関連する変更された音符とコード記号を可能な限り保持したり、二重臨時記号や三重臨時記号を回避したりできます。

補足

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

2 間隔を算出 (Calculate interval)

開始位置の音符と移調後の音符に従って移調オプションを設定できます。たとえば、選択範囲が C₄ から G_# になるように移調したい場合、そのために必要な音程と性質がわからなければ、「間隔を算出 (Calculate interval)」セクションにこれら2つの音符を入力して「適用 (Apply)」をクリックすると、Dorico Elements が自動的に必要な移調オプションを設定してくれます。

補足

「移調 (Transpose)」ダイアログでは、トリプルシャープよりもシャープが多くなるなど、記譜ができなくなる移調や、選択範囲の位置の調性システムに存在しない微分音の臨時記号が必要になる移調は行なえません。

関連リンク

[音符ツールのポップオーバー \(498 ページ\)](#)



[オクターブの均等な分割 \(EDO\) \(1055 ページ\)](#)

[調性システム \(1055 ページ\)](#)
[配置ツール \(466 ページ\)](#)
[楽譜の変換 \(488 ページ\)](#)
[音符をピッチにマッピング \(494 ページ\)](#)
[音符をスケールにマッピング \(496 ページ\)](#)

音符ツールのポップオーバーで既存の音符を移調する

音符ツールのポップオーバーを使用して、入力したあとの音符のピッチを変更できます。

手順

1. 記譜モードで、移調する音符を選択します。
 2. 以下のいずれかの操作を行なって音符ツールのポップオーバーを開きます。
 - **[Shift]+[I]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「音符ツール (Note Tools)」 をクリックします。
 3. 移調するピッチをポップオーバーに入力します。
たとえば、「t3」と入力すると音符が3度上に移調され、「t-min6」と入力すると音符がマイナー6th下に移調されます。
 4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
-

結果

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



関連リンク

[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)
[音符ツールのポップオーバー \(498 ページ\)](#)
[数字付き低音 \(982 ページ\)](#)

リズムを変えずに音符のピッチを変更する

音符を入力したあとにデュレーションを維持したまま音符のピッチを変更できます。たとえば、ピッチを変えてリズムを複製する場合などに便利です。

手順

1. 記譜モードで、ピッチを変更する最初の音符を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を開始します。
 - **[Shift]+[N]** を押します。
 - 音符ツールボックスで、「音符入力を開始 (Start Note Input)」 をクリックします。
 - 譜表をダブルクリックします。
3. 複数の譜表の音符のピッチを同時に変更する場合は、それらの譜表にカーソルを伸ばします。
4. 以下のいずれかの操作を行なって、「デュレーションをロック (Lock Duration)」をオンにします。
 - **[L]** を押します。
 - 音符ツールボックスの「デュレーションをロック (Lock Duration)」 をクリックします。
5. ピッチを入力します。

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

補足

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

結果

リズムを変えることなく、選択した譜表上の既存の音符のピッチが変更されます。たとえ譜表上の音符間に大きな休符があっても、キュレットは音符から音符へと自動的に進みます。

ヒント

「**環境設定 (Preferences)**」 > 「**音符の入力と編集 (Note Input and Editing)**」 > 「**音符の入力 (Note Input)**」 > 「**デュレーションをロック (Lock Duration)**」で、音符のピッチを変更する場合に飛び越える休符の最大数を設定できます。

関連リンク

- [キュレット \(227 ページ\)](#)
- [複数の譜表にキュレットを伸ばす \(231 ページ\)](#)
- [配置ツール \(466 ページ\)](#)
- [楽譜の変換 \(488 ページ\)](#)
- [音符をピッチにマッピング \(494 ページ\)](#)
- [音符をスケールにマッピング \(496 ページ\)](#)
- [アーティキュレーションのコピーと貼り付け \(827 ページ\)](#)
- [「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(58 ページ\)](#)

音符の書き換え

たとえばフレーズ内のステップ移動を明確に表示したり、和音内のオルタードユニゾン回避したりするために、音符が異名同音で表示されるよう音符の異名同音表記を変更できます。これはすべてのレイアウト、または現在のパートレイアウトのみに対し行なえます。

初期設定では、Dorico Elements は調号とコンテキストに基づいてピッチの表記を自動的に決定するアルゴリズムを使用しています。

Dorico Elements では異名同音表記に臨時記号グリフを2つまで表示できるため、各ピッチには常に少なくとも3つのオプションがあります。つまり、元のピッチを2つ下または2つ上の音符のノート名で表記できれば、最大2つの臨時記号グリフを使用して、同じ音符を4つの方法で表記できます。たとえば、F \sharp は2つの臨時記号グリフを使用しますが、トリプルフラットの臨時記号グリフは1つのため、B \flat はG \sharp の異名同音表記として使用できます。

手順

- 楽譜領域で、臨時記号の表記を書き換えるレイアウトを開きます。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

補足



初期設定では、スコアレイアウトで音符を書き換えると、その他すべてのレイアウトの表記にも影響を及ぼしますが、パートレイアウトで音符を書き換えると、現在のパートレイアウトの表記にのみ影響します。

2. 書き換える音符を選択します。

補足

タイのつながりの中の個々の符頭の表記を書き換える場合は、浄書モードにする必要があります。

3. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した音符を書き換えます。

- 上に書き換えるには、**[Alt/Opt]+^** を押すか、キーボードパネルのツールバーの「**上のノート名を使用して書き換え (Respell Using Note Name Above)**」 をクリックします。
- 下に書き換えるには、**[Alt/Opt]+[-]** を押すか、キーボードパネルのツールバーの「**下のノート名を使用して書き換え (Respell Using Note Name Below)**」 をクリックします。
- 自動的に書き換えを行なうには、「**記譜 (Write)**」 > 「**書き換え (Respell)**」 > 「**音符を自動的に書き換え (Respell Notes Automatically)**」を選択して「**音符を自動的に書き換え (Respell Notes Automatically)**」ダイアログを開きます。

4. 必要に応じて、「**音符を自動的に書き換え (Respell Notes Automatically)**」ダイアログを開いた場合は、適切に書き換えの設定を変更してから「**OK**」をクリックし、ダイアログを閉じて選択した音符を書き換えます。

結果

選択した音符の異名同音表記が変更されます。

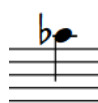
例



G シャープ



G シャープを下に書き換えた F のトリプルシャープ



G シャープを上書き換えた A フラット



G シャープを 2 回上に書き換えた B のトリプルフラット

手順終了後の項目

音符を書き換えをパートレイアウトで行なったが、同じ表記をフルスコアレイアウトにも表示させたいなった場合などには、音符の表記を他のレイアウトにコピーできます。

関連リンク

[キーボードパネル \(214 ページ\)](#)

[レイアウトの切り替え \(43 ページ\)](#)

[音符/アイテムの選択 \(432 ページ\)](#)

[臨時記号 \(814 ページ\)](#)

[MIDI 入力中の臨時記号の選択 \(255 ページ\)](#)

[調号 \(1046 ページ\)](#)

[調性システム \(1055 ページ\)](#)

[調号の入力方法 \(289 ページ\)](#)

[音符の表記を別のレイアウトにコピーする \(487 ページ\)](#)

[音符の表記のリセット \(487 ページ\)](#)

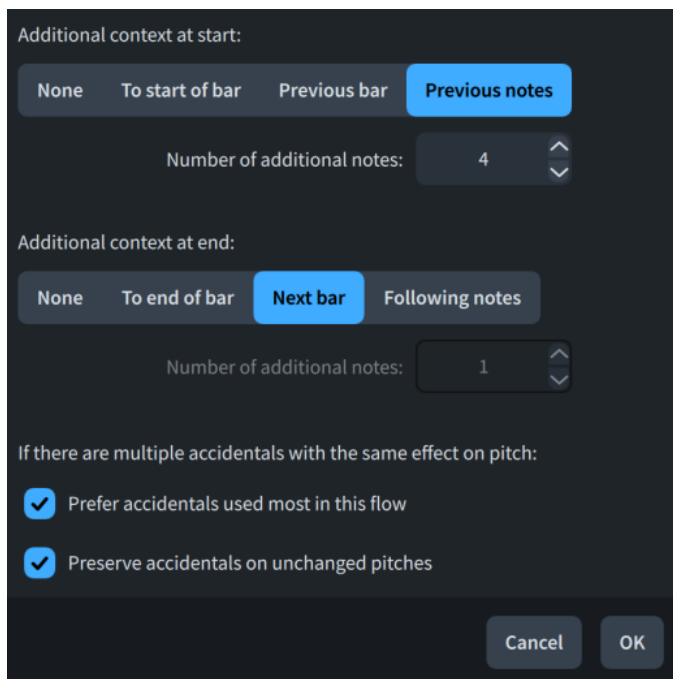
[音符をピッチにマッピング \(494 ページ\)](#)

[音符をスケールにマッピング \(496 ページ\)](#)

「音符を自動的に書き換え (Respell Notes Automatically)」 ダイアログ

「音符を自動的に書き換え (Respell Notes Automatically)」 ダイアログでは、一部の音符を上向きに、一部の音符を下向きに書き換えるなど、特定の選択範囲内のすべての音符の表記を、楽譜のコンテキストに基づいて簡略化できます。

- 記譜モードの楽譜領域で1つ以上の音符を選択している場合、「記譜 (Write)」 > 「書き換え (Respell)」 > 「音符を自動的に書き換え (Respell Notes Automatically)」を選択することで「音符を自動的に書き換え (Respell Notes Automatically)」ダイアログを開けます。



「音符を自動的に書き換え (Respell Notes Automatically)」 ダイアログには以下のオプションがあります。

開始位置の追加コンテキスト (Additional context at start)

選択した音符の前の、音符の表記の自動計算に反映される楽譜上の追加コンテキストを指定できます。

- なし (None):** 選択している音符のみになります。
- 小節の開始位置まで (To start of bar):** 選択している最初の小節の開始位置までの音符が含まれます。
- 前の小節 (Previous bar):** 前の小節の開始位置までの音符が含まれます。
- 前の音符 (Previous notes):** 選択より前の指定した数までの音符が含まれます。
- 追加する音符の数 (Number of additional notes):** 反映元として追加する音符の数を指定できます。「前の音符 (Previous notes)」をオンにした場合にのみ利用できます。

終了位置の追加コンテキスト (Additional context at end)

選択した音符の後の、音符の表記の自動計算に反映される楽譜上の追加コンテキストを指定できます。

- なし (None):** 選択している音符のみになります。
- 小節の終了位置まで (To end of bar):** 選択している最後の小節の終了位置までの音符が含まれます。
- 次の小節 (Next bar):** 次の小節の終了位置までの音符が含まれます。
- 後続く音符 (Following notes):** 選択より後の指定した数までの音符が含まれます。

- **追加する音符の数 (Number of additional notes):** 反映元として追加する音符の数を指定できます。「**後に続く音符 (Following notes)**」をオンにした場合にのみ利用できません。

フロー中で使用頻度が最も高い臨時記号を優先 (Prefer accidentals used most in this flow)

臨時記号を、フロー内の使用頻度に応じて選択するか、対応するピッチデルタのデフォルトに従い選択するか指定できます。同じピッチデルタを持つ複数の臨時記号が含まれる調性システムで役に立ちます。

ピッチを変更せず臨時記号を維持 (Preserve accidentals on unchanged pitches)

書き換えされていない音符について、既存の臨時記号が保持されるか、「**フロー中で使用頻度が最も高い臨時記号を優先 (Prefer accidentals used most in this flow)**」の設定に基づいて選択されるかを指定できます。同じピッチデルタを持つ複数の臨時記号が含まれる調性システムで役に立ちます。

関連リンク

[音符/アイテムの選択 \(432 ページ\)](#)

[音符の書き換え \(484 ページ\)](#)

[個々の音符のピッチの変更 \(479 ページ\)](#)

[臨時記号の入力 \(254 ページ\)](#)

[MIDI 入力中の臨時記号の選択 \(255 ページ\)](#)

[調性システム \(1055 ページ\)](#)

音符の表記を別のレイアウトにコピーする

もともとは音符の書き換えをパートレイアウトで行なったものの、この表記をフルスコアレイアウトにも同様に表示させたくなくなった場合などには、音符の表記を他のレイアウトにコピーできます。

手順

1. 記譜モードで、コピーする音符の表記が含まれるレイアウトを開きます。
2. 書き換える音符を選択します。
3. 「**記譜 (Write)**」 > 「**書き換え (Respell)**」 > 「**音符の表記をコピー (Propagate Note Spellings)**」を選択します。

結果

現在のレイアウトで選択されている音符の表記が、その音符が表示される他のすべてのレイアウトにコピーされます。

関連リンク

[レイアウトの切り替え \(43 ページ\)](#)

[パート形式のコピー \(658 ページ\)](#)

音符の表記のリセット

たとえば今後フルスコアレイアウトで行なう音符の表記の変更を、以前パートレイアウトで表記の上書きを行なった音符にも適用させる場合などには、スコアレイアウトの表記に合うように音符の表記の変更をリセットできます。これは1つのパートレイアウトのみに行なうことも、すべてのレイアウトに行なうこともできます。

手順

1. 必要に応じて、音符の表記を1つのパートレイアウトのみでリセットする場合は、楽譜領域にそのレイアウトを開きます。
2. 記譜モードで、表記をリセットする音符を選択します。

3. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の表記をリセットします。

- 「記譜 (Write)」 > 「書き換え (Respell)」 > 「現在のレイアウトで音符の表記をリセット (Reset Note Spellings in Current Layout)」を選択します。
- 「記譜 (Write)」 > 「書き換え (Respell)」 > 「すべてのレイアウトで音符の表記をリセット (Reset Note Spellings in All Layouts)」を選択します。

結果

現在のレイアウトまたはすべてのレイアウトで、選択した音符の表記がリセットされます。スコアの音符の表記に対するリンクが復元され、今後は選択した音符に対しスコアレイアウトで行なうすべての表記の変更は、現在のパートレイアウト、またはすべてのレイアウトに効果を持つようになります。

関連リンク

[レイアウトの切り替え \(43 ページ\)](#)

[音符の書き換え \(484 ページ\)](#)

[選択範囲の移調 \(480 ページ\)](#)

楽譜の変換

Dorico Elements にはピッチやリズムを変換するための複数のツールが用意されており、ピッチの反転や転回およびリズムの回転などを行なえます。

Dorico Elements では、音符のピッチやリズムを変更する以下の方法を「楽譜の変換」と呼びます。

転回

前の音符の 5 度上にあった音符を前の音符の 5 度下にするなど、音符間の音程差を強制的に逆にすることで、フレーズのメロディーの起伏を上下逆に入れ替えます。

反転

音符のピッチやリズムおよびアイテムの順番を反転させ、たとえばフレーズの最初の音符が最後の音符になるなど、選択範囲が逆に演奏されるようにします。

回転

音符のピッチやリズムおよびアイテムが、指定したステップ数で前後に移動します。これにより、たとえばフレーズの最初の音符の元のピッチを 2 番めの音符に、2 番めの音符のピッチを 3 番めの音符に、という形に変換されます。

繰り返し

フレーズの開始位置にある指定した数の音符のピッチが、選択範囲の後に続く音符全体にわたって繰り返されます。

ピッチのマッピング

すべての C# を Db にマッピングするなど、指定したピッチが他の指定したピッチに変換されます。

スケールのマッピング

指定した変換元のスケールのすべての音符が、変換先のスケールのスケールディグリーに従い、対応する音符に変換されます。

関連リンク

[配置ツール \(466 ページ\)](#)

[音符ツールのポップオーバー \(498 ページ\)](#)

[既存の音符の上/下に音符を追加 \(269 ページ\)](#)

[音符ツールのポップオーバーで既存の音符を移調する \(483 ページ\)](#)

ピッチの転回

選択した音符のピッチを反転できます。これは、前の音符の5度上にあった音符を前の音符の5度下にするなど、音符間の音程差を強制的に逆にすることで、フレーズのメロディーの起伏を上下逆に入れ替えるものです。この変換は「転回」とも呼ばれます。

手順

1. 記譜モードで、転回する音符を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - ピッチの転回のみを行なうには、「記譜 (Write)」 > 「変換 (Transform)」 > 「ピッチ (Pitches)」 > 「ピッチを転回 (Invert Pitches)」を選択して、「ピッチを転回 (Invert Pitches)」ダイアログを開きます。
 - ピッチの反転および転回を行なうには、「記譜 (Write)」 > 「変換 (Transform)」 > 「ピッチ (Pitches)」 > 「ピッチを反転および転回 (Reverse and Invert Pitches)」を選択して、「ピッチを反転および転回 (Reverse and Invert Pitches)」ダイアログを開きます。
 - ピッチの反転および転回とリズムの反転を行なうには、「記譜 (Write)」 > 「変換 (Transform)」 > 「すべて (All)」 > 「ピッチの反転および転回とリズムの反転 (Reverse and Invert Pitches and Reverse Rhythms)」を選択して、「ピッチの反転および転回とリズムの反転 (Reverse and Invert Pitches and Reverse Rhythms)」ダイアログを開きます。
3. 転回に対し必要な設定を変更します。
4. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

結果

最初のメニュー選択およびダイアログ内の設定に応じて、選択した音符が変換されます。

ヒント

ピッチの転回には音符ツールのポップオーバーも使用できます。

関連リンク

[「ピッチの反転および転回とリズムの反転 \(Reverse and Invert Pitches and Reverse Rhythms\)」ダイアログ \(490 ページ\)](#)

[音符ツールのポップオーバー \(498 ページ\)](#)

[大きな選択範囲 \(435 ページ\)](#)

[配置ツール \(466 ページ\)](#)

[音符の入力 \(232 ページ\)](#)

ピッチ/リズムの反転

音符のピッチやリズムおよび譜表に付くアイテムを反転して、選択範囲が逆に演奏されるようにできます。これにより、たとえばフレーズの最初の音符を最後の音符にできます。

手順

1. 記譜モードで、ピッチやリズムを反転させる音符や譜表に付くアイテムを選択します。
たとえば音符と一緒に強弱記号も反転させるには、強弱記号を選択に含めます。
2. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - ピッチのみを反転させるには、「記譜 (Write)」 > 「変換 (Transform)」 > 「ピッチ (Pitches)」 > 「ピッチを反転 (Reverse Pitches)」を選択します。

- リズムのみを反転させるには、「記譜 (Write)」 > 「変換 (Transform)」 > 「リズム (Rhythm)」 > 「リズムを反転 (Reverse Rhythms)」を選択します。
 - ピッチとリズムを反転させるには、「記譜 (Write)」 > 「変換 (Transform)」 > 「すべて (All)」 > 「ピッチとリズムを反転 (Reverse Pitches and Rhythms)」を選択します。
 - ピッチの反転および転回を行なうには、「記譜 (Write)」 > 「変換 (Transform)」 > 「ピッチ (Pitches)」 > 「ピッチを反転および転回 (Reverse and Invert Pitches)」を選択して、「ピッチを反転および転回 (Reverse and Invert Pitches)」ダイアログを開きます。
 - ピッチの反転および転回とリズムの反転を行なうには、「記譜 (Write)」 > 「変換 (Transform)」 > 「すべて (All)」 > 「ピッチの反転および転回とリズムの反転 (Reverse and Invert Pitches and Reverse Rhythms)」を選択して、「ピッチの反転および転回とリズムの反転 (Reverse and Invert Pitches and Reverse Rhythms)」ダイアログを開きます。
3. 必要に応じて、ピッチの反転および転回を選択した場合、転回に必要な設定を変更します。
 4. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

結果

最初のメニュー選択、および場合によりダイアログ内の設定に応じて、選択した音符および譜表に付くアイテムが変換されます。

ヒント

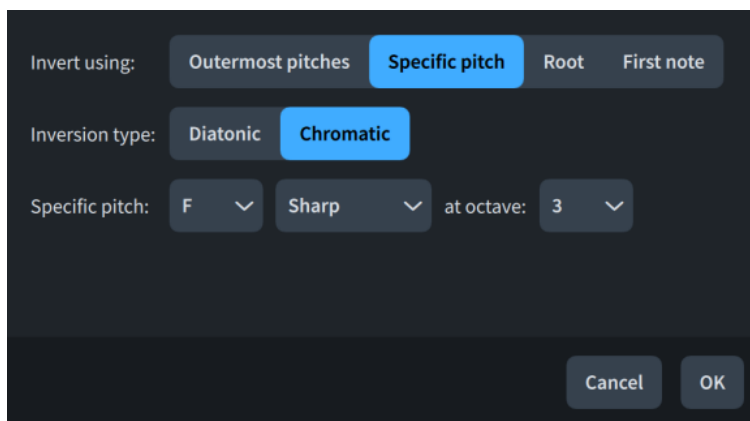
ピッチ/リズムの反転には音符ツールのポップオーバーも使用できます。

「ピッチの反転および転回とリズムの反転 (Reverse and Invert Pitches and Reverse Rhythms)」ダイアログ

「ピッチを転回 (Invert Pitches)」、「ピッチを反転および転回 (Reverse and Invert Pitches)」、および「ピッチの反転および転回とリズムの反転 (Reverse and Invert Pitches and Reverse Rhythms)」ダイアログでは、選択した音符のピッチの転回と反転、およびリズムの反転を行なえます。

これらのダイアログを開くには、記譜モードの楽譜領域で1つ以上の音符を選択して、以下の操作を行ないます。

- 「ピッチを転回 (Invert Pitches)」ダイアログを開くには、「記譜 (Write)」 > 「変換 (Transform)」 > 「ピッチ (Pitches)」 > 「ピッチを転回 (Invert Pitches)」を選択します。
- 「ピッチを反転および転回 (Reverse and Invert Pitches)」ダイアログを開くには、「記譜 (Write)」 > 「変換 (Transform)」 > 「ピッチ (Pitches)」 > 「ピッチを反転および転回 (Reverse and Invert Pitches)」を選択します。
- 「ピッチの反転および転回とリズムの反転 (Reverse and Invert Pitches and Reverse Rhythms)」ダイアログを開くには、「記譜 (Write)」 > 「変換 (Transform)」 > 「すべて (All)」 > 「ピッチの反転および転回とリズムの反転 (Reverse and Invert Pitches and Reverse Rhythms)」を選択します。



これらのダイアログには以下のオプションがあります。

転回に使用 (Invert using)

転回の動作を変更できます。

- **一番外側のピッチ (Outermost pitches)**: 選択の最高音と最低音の範囲内でピッチを転回します。
- **特定のピッチ (Specific pitch)**: 特定のピッチを中心にピッチを転回します。
- **ルート (Root)**: その位置で有効なキーのルートを中心にピッチを転回します。オープンキーまたは調号のない楽譜ではCが使用されます。
- **最初の音符 (First note)**: 選択の最初の音符を中心にピッチを転回します。

転回タイプ (Inversion type)

転回において音程がどのように扱われるか変更できます。

- **全音階 (Diatonic)**: 転回には、その位置で有効な調号のスケールディグリーに従う音程の度数が使用されます。全音階による転回ではピッチ間の音程の関係が保持されるため、たとえば、下では短2度の音程であったものが上では長2度の音程になる場合があります。
- **半音階 (Chromatic)**: その位置で有効な調号に関係なく、転回には指定した数の半ステップ (半音) が使用されます。

「転回に使用 (Invert using)」に「一番外側のピッチ (Outermost pitches)」が選択されている場合は使用できません。

特定のピッチ (Specific pitch)

転回を中心になるピッチを指定できます。ミドルCのナンバリング変換設定に応じて音名、臨時記号、およびオクターブを選択できます。利用できる臨時記号は、その位置で有効な調性システムによって変わります。

「転回に使用 (Invert using)」に「特定のピッチ (Specific pitch)」が選択されている場合にのみ使用できます。

最初の音符が和音の場合は、以下を使用 (When first note is a chord, use)

最初の音符が和音の一部である場合、転回を中心として使用するピッチを指定できます。

- **和音の一番上の音符 (Top note of chord)**: 和音の最高音が使用されます。
- **和音の一番下の音符 (Bottom note of chord)**: 和音の最低音が使用されます。

「転回に使用 (Invert using)」に「最初の音符 (First note)」が選択されている場合にのみ使用できます。

関連リンク

[調性システム](#) (1055 ページ)

ピッチ/リズムをローテート

音符のピッチやリズムおよび譜表に付くアイテムを、指定したステップ数で正順または逆順に回転させられます。これにより、たとえばフレーズの最初の音符の元のピッチを2番めの音符に、2番めの音符のピッチを3番めの音符に、という形で変換できます。

手順

1. 記譜モードで、ピッチやリズムを回転させる音符および譜表に付くアイテムを選択します。
たとえば音符と一緒に強弱記号も回転させるには、強弱記号を選択に含めます。
2. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - ピッチの回転のみを行なうには、「記譜 (Write)」 > 「変換 (Transform)」 > 「ピッチ (Pitches)」 > 「ピッチをローテート (Rotate Pitches)」を選択して、「ピッチをローテート (Rotate Pitches)」ダイアログを開きます。
 - リズムの回転のみを行なうには、「記譜 (Write)」 > 「変換 (Transform)」 > 「リズム (Rhythm)」 > 「リズムをローテート (Rotate Rhythms)」を選択して、「リズムをローテート (Rotate Rhythms)」ダイアログを開きます。
 - ピッチとリズムの回転を行なうには、「記譜 (Write)」 > 「変換 (Transform)」 > 「すべて (All)」 > 「ピッチとリズムをローテート (Rotate Pitches and Rhythms)」を選択して、「ピッチとリズムをローテート (Rotate Pitches and Rhythms)」ダイアログを開きます。
3. 回転に対し必要な設定を変更します。
4. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

結果

ダイアログ内の設定に応じて、選択した音符および譜表に付くアイテムが回転します。

ヒント

ピッチ/リズムの回転には音符ツールのポップオーバーも使用できます。

関連リンク

- [音符ツールのポップオーバー \(498 ページ\)](#)
- [大きな選択範囲 \(435 ページ\)](#)
- [配置ツール \(466 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(232 ページ\)](#)

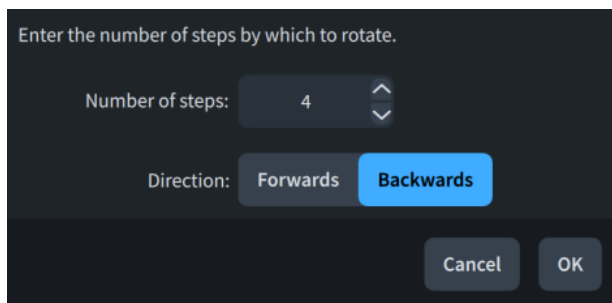
「ピッチ/リズムをローテート」ダイアログ

「ピッチをローテート (Rotate Pitches)」、「リズムをローテート (Rotate Rhythms)」、および「ピッチとリズムをローテート (Rotate Pitches and Rhythms)」の各ダイアログでは、選択した音符のピッチやリズムを回転させられます。

これらのダイアログを開くには、記譜モードの楽譜領域で1つ以上の音符を選択して、以下の操作を行ないます。

- 「ピッチをローテート (Rotate Pitches)」ダイアログを開くには、「記譜 (Write)」 > 「変換 (Transform)」 > 「ピッチ (Pitches)」 > 「ピッチをローテート (Rotate Pitches)」を選択します。
- 「リズムをローテート (Rotate Rhythms)」ダイアログを開くには、「記譜 (Write)」 > 「変換 (Transform)」 > 「リズム (Rhythm)」 > 「リズムをローテート (Rotate Rhythms)」を選択します。

- 「**ピッチとリズムをローテート (Rotate Pitches and Rhythms)**」ダイアログを開くには、「**記譜 (Write)**」 > 「**変換 (Transform)**」 > 「**すべて (All)**」 > 「**ピッチとリズムをローテート (Rotate Pitches and Rhythms)**」を選択します。



これらのダイアログには以下のオプションがあります。

ステップ数 (Number of steps)

回転のステップ数を設定できます。

方向 (Direction)

回転の方向を設定できます。

- **正順 (Forwards)**: 正順に回転、つまりピッチ/リズムが右側に移動します。
- **逆順 (Backwards)**: 逆順に回転、つまりピッチ/リズムが左側に移動します。

音符全体でのピッチの繰り返し

指定した数のピッチを、選択範囲内の後続のすべての音符上で繰り返すことができます。これにより、たとえばパッセージの和声的パターンを変更できます。

手順

1. 記譜モードで、以下の両方を含める形で選択範囲を作ります。
 - ピッチを繰り返す音符
 - ピッチを繰り返す範囲の音符
2. 「**記譜 (Write)**」 > 「**変換 (Transform)**」 > 「**ピッチ (Pitches)**」 > 「**ピッチを繰り返し (Repeat Pitches)**」を選択して、「**ピッチを繰り返し (Repeat Pitches)**」ダイアログを開きます。
3. 数値フィールドの値を変更します。
4. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

結果

選択の開始位置にある指定した数のピッチが、選択範囲の後に続く音符全体にわたって繰り返されます。

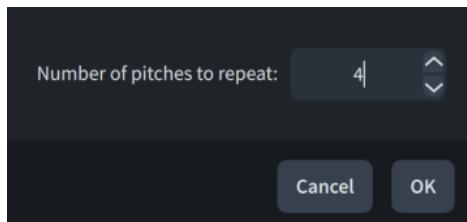
ヒント

ピッチの繰り返しには音符ツールのポップオーバーも使用できます。

「ピッチを繰り返し (Repeat Pitches)」 ダイアログ

「ピッチを繰り返し (Repeat Pitches)」ダイアログでは、選択範囲内の後続のすべての音符上で繰り返すピッチの数を設定できます。

- 記譜モードの楽譜領域で1つ以上の音符を選択している場合、「記譜 (Write)」 > 「変換 (Transform)」 > 「ピッチ (Pitches)」 > 「ピッチを繰り返し (Repeat Pitches)」を選択することで「ピッチを繰り返し (Repeat Pitches)」ダイアログを開けます。



「ピッチを繰り返し (Repeat Pitches)」ダイアログには、以下のオプションがあります。

繰り返すピッチの数 (Number of pitches to repeat)

選択範囲の最後まで繰り返すピッチの、選択の最初の音符から数えての数を設定できます。

音符をピッチにマッピング

1回の変換で複数の変換元ピッチを変換先ピッチにマッピングできます。これにより、たとえばすべてのC#、F#、A#をDb、Gb、Bbに変換できます。

手順

- 記譜モードで、ピッチをマッピングする音符を選択します。
- 「記譜 (Write)」 > 「変換 (Transform)」 > 「ピッチ (Pitches)」 > 「ピッチをマッピング (Map Pitches)」を選択して、「ピッチをマッピング (Map Pitches)」ダイアログを開きます。
- 「ピッチをマッピング (Map pitch)」の設定を変更して、変換元のピッチを指定します。
- 「異名同音を含める (Include enharmonic equivalents)」をオンまたはオフにします。
- 「終了位置 (To)」の設定を変更して、変換先のピッチを指定します。
- 「マッピングを追加 (Add mapping)」をクリックします。
- 必要に応じて、マッピングする各ピッチに手順3～6を繰り返します。
- 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

結果

変換元の指定したピッチが、設定に応じて変換先の指定したピッチにマッピングされます。

ヒント

ピッチのマッピングには音符ツールのポップオーバーも使用できます。

関連リンク

- [音符ツールのポップオーバー \(498 ページ\)](#)
- [大きな選択範囲 \(435 ページ\)](#)
- [音符の書き換え \(484 ページ\)](#)
- [配置ツール \(466 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(232 ページ\)](#)

「ピッチをマッピング (Map Pitches)」 ダイアログ

「ピッチをマッピング (Map Pitches)」 ダイアログでは、1 回の変換で複数のピッチのマッピングを設定できます。これにより、たとえばすべての C \sharp 、F \sharp 、A \sharp を Db、Gb、Bb に変換できます。

- 記譜モードの楽譜領域で 1 つ以上の音符を選択している場合、「記譜 (Write)」 > 「変換 (Transform)」 > 「ピッチ (Pitches)」 > 「ピッチをマッピング (Map Pitches)」を選択することで「ピッチをマッピング (Map Pitches)」 ダイアログを開けます。

Map pitch: F Natural Specify octave: 5

Include enharmonic equivalents

To: A Natural Transform: Up Down **Closest** Specific octave 5

Add mapping Delete mapping

- A sharp at octave 5 to B flat at octave 4
- Every F sharp to closest G flat
- C sharp at octave 5 to D flat at octave 5
- F natural at octave 5 (incl. enharmonic equivs.) to closest A natural**

Cancel OK

「ピッチをマッピング (Map Pitches)」 ダイアログには、以下のオプションがあります。

ピッチをマッピング (Map pitch)

変換先のピッチにマッピングする変換元のピッチを指定できます。ミドル C のナンバリング変換設定に応じて音名と臨時記号を選択でき、必要に応じてオクターブも指定できます。利用できる臨時記号は、その位置で有効な調性システムによって変わります。

異名同音を含める (Include enharmonic equivalents)

オンにすると、変換元に指定したピッチの異名同音がマッピングに含まれます。これにより、たとえば A \sharp と Bb を G にマッピングできます。

オフにすると、変換元に指定したピッチの異名同音はマッピングから除外されます。

To

変換元のピッチをマッピングする変換先のピッチを指定できます。音名と臨時記号を指定できます。利用できる臨時記号は、その位置で有効な調性システムによって変わります。

変換 (Transform)

マッピングに選択するオクターブを指定できます。

- 上 (Up):** 変換先のピッチは変換元のピッチより高くなります。
- 下 (Down):** 変換先のピッチは変換元のピッチより低くなります。
- 一番近い (Closest):** 変換先のピッチには、変換元のピッチからの音程が最小となるオクターブが使用されます。
- 特定のオクターブ (Specific octave):** 変換先のピッチには、数値フィールドに指定されたオクターブが使用されます。ミドル C のナンバリング変換設定に従います。

マッピングを追加 (Add mapping)

設定したマッピングをマッピングリストに追加します。

マッピングを削除 (Delete mapping)

選択したマッピングをマッピングリストから削除します。

マッピングリスト

変換用に設定されたマッピングが表示されます。

関連リンク

[ミドル C のナンバリング変換を変更する \(51 ページ\)](#)

音符をスケールにマッピング

指定した変換元のスケールのすべての音を、変換先のスケールの対応する度にマッピングできます。これにより、たとえば同じルートを持つ長調から短調へとパッセージを変換できます。

手順

1. 記譜モードで、ピッチをマッピングする音符を選択します。
2. 「記譜 (Write)」 > 「変換 (Transform)」 > 「ピッチ (Pitches)」 > 「スケールをマッピング (Map Scale)」を選択して、「スケールをマッピング (Map Scale)」ダイアログを開きます。
3. スケールのルートやスケールパターンなど、スケールのマッピングに必要なパラメーターを調整します。
4. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

結果

変換元のスケールの指定したピッチが、設定に応じて変換先のスケールの指定したピッチにマッピングされます。

ヒント

スケールのマッピングには音符ツールのポップオーバーも使用できます。

関連リンク

[音符ツールのポップオーバー \(498 ページ\)](#)

[大きな選択範囲 \(435 ページ\)](#)

[音符の書き換え \(484 ページ\)](#)

[配置ツール \(466 ページ\)](#)

[音符の入力 \(232 ページ\)](#)

「スケールをマッピング (Map Scale)」ダイアログ

「スケールをマッピング (Map Scale)」ダイアログでは、指定した変換元のスケールのすべての音を、変換先のスケールの対応する度にマッピングできます。これにより、たとえば同じルートを持つ長調から短調へとパッセージを変換できます。

- 記譜モードの楽譜領域で 1 つ以上の音符を選択している場合、「記譜 (Write)」 > 「変換 (Transform)」 > 「ピッチ (Pitches)」 > 「スケールをマッピング (Map Scale)」を選択することで「スケールをマッピング (Map Scale)」ダイアログを開けます。

Use source root: C Sharp

Use destination root: D Flat

Source scale pattern: Ionian (Major)

Destination scale pattern: Ionian (Major)

Source scale overrides:

Destination scale overrides:

Direction: **Closest** Up Down

Snap all pitches to destination scale

Treat enharmonic equivalents as matching source scale

Respell enharmonic equivalents to fit destination scale

Keep relative offsets from source scale

Cancel OK

「スケールをマッピング (Map Scale)」ダイアログには、以下のオプションがあります。

変換元のルートを使用 (Use source root)

オンにすると、変換先のスケールのルートにマッピングする変換元のスケールのルートを指定できます。音名と臨時記号を指定できます。利用できる臨時記号は、その位置で有効な調性システムによって変わります。

オフにすると、その位置で有効な調号から推測されるスケールのルートが使用されます。

変換先のルートを使用 (Use destination root)

オンにすると、変換元のスケールのルートを変換先のスケールのルートにマッピングする変換先のスケールのルートを指定できます。音名と臨時記号を指定できます。利用できる臨時記号は、その位置で有効な調性システムによって変わります。

オフにすると、その位置で有効な調号から推測されるスケールのルートが使用されます。

変換元のスケールパターン (Source scale pattern)

変換元のスケールのスケールのタイプを選択できます。

変換先のスケールパターン (Destination scale pattern)

変換先のスケールのスケールのタイプを選択できます。

変換元のスケールを優先 (Source scale overrides)

プリセットパターンから外れるピッチを指定することで、変換元のスケールをカスタマイズできます。音符はカスタマイズしたスケールパターンに相対的にマッピングされます。たとえば、CメジャーをCハーモニックマイナーにマッピングする際にシャープ6度の変換元スケールの上書きを追加すると、A \sharp はフラット6度として扱われ、A \flat となります。

- フラットの音度を指定するには、**b[n]** と入力します (例: **b2**)。

- シャープの音度を指定するには、#[n]と入力します (例: #6)。

変換先のスケールを優先 (Destination scale overrides)

プリセットパターンから外れるピッチを指定することで、変換先のスケールをカスタマイズできます。音符はカスタマイズしたスケールパターンに相対的にマッピングされます。たとえば、CメジャーをCハモニックマイナーにマッピングする際にフラット2度の変換先スケールの上書きを追加すると、D₄がD_bになります。

- フラットの音度を指定するには、b[n]と入力します (例: b2)。
- シャープの音度を指定するには、#[n]と入力します (例: #6)。

方向 (Direction)

マッピングに選択するオクターブを指定できます。

- **一番近い (Closest):** 変換先のピッチには、変換元のピッチからの音程が最小となるオクターブが使用されます。
- **上 (Up):** 変換先のピッチは変換元のピッチより高くなります。
- **下 (Down):** 変換先のピッチは変換元のピッチより低くなります。

すべてのピッチを変換先のスケールにスナップ (Snap all pitches to destination scale)

オンにすると、変換元のスケールの構成音ではない音符も含めて、すべての音符が変換先のスケールの最も近いピッチにスナップされます。オフにすると、変換元のスケールの構成音のみが変換先のスケールにマッピングされます。

異名同音は変換元のスケールに合わせて処理 (Treat enharmonic equivalents as matching source scale)

オンにすると、変換元のスケールの構成音に対する異名同音の音符もマッピングに含まれます。オフにすると、異名同音の表記が変換元のスケールに合致する音符のみが変換先スケールにマッピングされます。

異名同音は変換先のスケールに合わせて書き換え (Respell enharmonic equivalents to fit destination scale)

オンにすると、マッピングに含まれる異名同音の音符は、変換先のスケールに合わせて書き換えられます。オフにすると、異名同音の音符は書き換えられないまま、スケールのマッピングに従い移調されます。

「異名同音は変換元のスケールに合わせて処理 (Treat enharmonic equivalents as matching source scale)」がオンになっている場合にのみ使用できます。

元のスケールの相対オフセットを維持 (Keep relative offsets from source scale)

オンにすると、変換元のスケールの音符間の相対オフセットが維持されます。たとえばCメジャーをDエオリアンにマッピングする場合、B_bはC_bにマッピングされます。



オフにすると、音程差が異なる方が変換先のスケールに対して適切な場合は、変換元のスケールの音符間の相対オフセットが変更されます。たとえばCメジャーをDエオリアンにマッピングする場合、B_bはC₄にマッピングされます。

音符ツールのポップオーバー

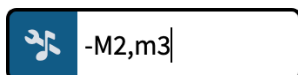
音符ツールのポップオーバーでは、既存の音符の上下への音符の追加、既存の音符の移調、および選択した音符のピッチやリズムの変換を行なえます。

「上/下に音符を追加 (Add Notes Above or Below)」、「移調 (Transpose)」、「ピッチを反転および転回/リズムを反転 (Reverse and Invert Pitches/Reverse Rhythms)」、「ピッチをローテート/リズムをローテート (Rotate Pitches/Rotate Rhythms)」、「ピッチをマッピング (Map Pitches)」、「スケールをマッピング (Map Scale)」、「ピッチを繰り返し (Repeat Pitches)」の各ダイアログで提供される機能の多くは、キーボードから直接アクセスできます。

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

- **[Shift]+[I]** を押します。
- 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「音符ツール (Note Tools)」 をクリックします。
- 「記譜 (Write)」 > 「音程を追加 (Add Intervals)」を選択します。

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



エントリーの例が入力された音符ツールのポップオーバー



記譜ツールボックスの音符ツールボタン

以下の表は、選択範囲の変換、音符の移調、または既存の音符の上/下への音符の追加を行なうために、音符ツールのポップオーバーに入力できるエントリーの例です。

音程

音程または性質	ポップオーバーエントリー
音程の度数	「1」、「2」、「3」、「4」、「5」～「15」まで
ユニゾン、2度、3度、4度、5度～2オクターブまで	
メジャー	「M」、「maj」、または「major」
マイナー	「m」、「min」、または「minor」
完全	「p」、「per」、または「perf」
ディミニッシュ	「d」、「dim」、または「diminished」
オーギュメント	「a」、「aug」、または「augmented」
全音階	「diat」または「diatonic」
あらゆる調性システムにおける [n] 個のオクターブ分割	「[n] d」、「[n] div」、または「[n] divisions」
12-EDO における [n] 個の半ステップ (半音)	「[n] s」、「[n] st」、「[n] semi」、または「[n] semitones」
24-EDO における [n] 個の 1/4 音	「[n] q」、「[n] qt」、または「[n] quartertones」

補足

- **5 8 div** のように、指定したオクターブ分割の総数の前に、音程の度数を含める必要があります。これらを組み合わせることで、音符名と臨時記号を任意に指定できます。
- メジャーとマイナーを意味する「**M**」と「**m**」のエントリーは、大文字と小文字が区別されません。

音符の追加

追加のタイプ	ポップオーバーエントリー
3 度上に音符を追加	「 3 」または「 3rd 」
4 度下に音符を追加	「 -4 」または「 -4th 」
5 度上の音符名を使用して、オクターブ分割 [n] 個分上に音符を追加	「 5 8 div 」 (あらゆる調性システム) 「 5 8 st 」 (12-EDO) 「 5 16 qt 」 (24-EDO)
6 度下の音符名を使用して、オクターブ分割 [n] 個分下に音符を追加	「 -6 9 div 」 (あらゆる調性システム) 「 -6 9 st 」 (12-EDO) 「 -6 18 qt 」 (24-EDO)
複数の音符を含む和音を追加	「 3,6 」または「 -3,3,4 」
和音の一番上の音符にのみ音符を追加	top
和音の一番下の音符にのみ音符を追加	bottom

補足

- 複数の音符を追加する場合は、音符はスペースではなくコンマで区切る必要があります。
- 音程の性質を指定しない場合、音程の度数はその位置で有効な調号に従います。たとえば、C メジャーの場合、D \sharp の 3 度上に追加するために「**3**」を入力すると、追加される音符は F \sharp になります。音程の性質は、「**maj3**」のように音程の度数の前に含めることで指定できます。

例

- 選択した和音の最低音の長 2 度下と短 3 度上に音符を追加するには、「**-M2,m3 bottom**」と入力します。
- 24-EDO で C \flat の上に G \sharp を追加するには、「**5 16 qt**」と入力します。

移調

移調の例	ポップオーバーエントリー
音符を上 3 度移調	t3

移調の例	ポップオーバーエントリー
音符を下に6度移調	t-6
5度上の音符名を使用して、オクターブ分割 [n] 個分上に音符を移調	「 t 5 8 div 」 (あらゆる調性システム) 「 t 5 8 st 」 (12-EDO) 「 t 5 16 qt 」 (24-EDO)
6度下の音符名を使用して、オクターブ分割 [n] 個分下に音符を移調	「 t -6 9 div 」 (あらゆる調性システム) 「 t -6 9 st 」 (12-EDO) 「 t -6 18 qt 」 (24-EDO)
例	
24-EDO で C ₄ を 1/4 音 9 個分上に移調するには、E ₄ に 「 t 3 9 qt 」、F ₄ に 「 t 4 9 qt 」 と入力します。	
転回	ポップオーバーエントリー
転回のタイプ	ポップオーバーエントリー
選択の最高音と最低音の範囲でピッチを転回	「 inv 」、「 invert 」、「 inversion 」、または「 mirror 」
転回を中心になるピッチを指定 たとえば C ₄ 、E _{b4} 、F ₅ 、G _{#6} など	「 C4 」、「 eb4 」、「 F5 」、「 g#6 」 など
転回を中心になるオクターブの分割を指定 たとえば、24-EDO の D:4 または A:5	「 d1/24 4 」 または 「 A-3/24 5 」
その位置で有効なキーのルートを転回を中心になるピッチに指定	root
補足	
オープンキーまたは調号のない楽譜では C が使用されます。	
最初の音符を転回を中心になるピッチに指定	first
最初の和音の一番上の音符を転回を中心になるピッチに指定	top
最初の和音の一番下の音符を転回を中心になるピッチに指定	bottom
全音階による転回	「 diatonic 」 または 「 diat 」
半音階による転回	「 chromatic 」 または 「 chrom 」

例

E♭4 を中心にピッチを転回するには、「**inveb4**」と入力します。

反転

反転のタイプ	ポップオーバーエントリー
ピッチとリズムを含めて選択を反転	「retrograde」、「ret」、「reverse」、または「rev」
ピッチのみ指定	「pitch」または「pt」
リズムのみ指定	「rhythm」または「rm」
ピッチを反転および転回	「ret invert」、「rev inv」など

ヒント

転回に追加の指定も含まれます。

選択と同じプレイヤーに属する追加のアイテムを 「**player**」
含める

選択と同じ声部に属するアイテムのみ含める 「**voice**」

例

選択した声部のみでピッチとアイテムを反転させるには、「**rev pt voice**」と入力します。

回転

回転のタイプ	ポップオーバーエントリー
ピッチとリズムを含めて選択を回転	「rotate」または「rot」
ピッチのみ指定	「pitch」または「pit」
リズムのみ指定	「rhythm」、「rhy」、または「rm」
前方へのステップ数を指定	「1」、「2」、「3」、「4」など
後方へのステップ数を指定	「-1」、「backwards 2」、「bw 3」、「prev 4」など

例

選択した音符のリズムのみ後方に 3 ステップ分回転させるには、「**rot rm bw 3**」と入力します。

繰り返し

繰り返しのタイプ

ポップオーバーエントリー

選択範囲にわたって選択のうち最初の2音のピッチを繰り返す **repeat 2 pitches**

選択範囲にわたって選択のうち最初の8音のピッチを繰り返す **repeat 8 pitches**

このリストにはすべてのエントリーが含まれているわけではなく、繰り返すピッチの数は自由に設定できます。このリストは、エントリーをどのように構成するかを示すことを目的としています。

ピッチのマッピング

ピッチのマッピングのタイプ

ポップオーバーエントリー

変換元と変換先のピッチを指定

c4=eb4,f4=g4,a4=bb5

たとえば C4 を Eb4 に、F4 を G4 に、A4 を Bb4 にマッピングする場合。

補足

- 変換元と変換先のピッチはイコールサイン、ピッチのペアはコンマで区切ります。
- オクターブ番号はオプションです。

指定した音符の異名同音を含める

音名とオクターブ (指定している場合) の後に「*」

変換先のピッチを変換元のピッチより高く指定

up

変換先のピッチを変換元のピッチより低く指定

down

例

A# と、Bb などの異名同音をそれより低い G にマッピングするには、「a#*=Gdown」と入力します。

スケールのマッピング

スケールのマッピングまたはスケールのタイプ

ポップオーバーエントリー

スケールのマッピングの構造

「[変換元のスケール] to [変換先のスケール]」(例: 「c M to c m」または「Fmin to Dmaj」)

変換元のスケールの構成音ではないピッチを変換先のスケールの音程的に最も近いピッチにスナップ

snap

スケールのマッピングまたはスケールのタイプ	ポップオーバーエントリー
ピッチを上にはスナップすることを指定	「up」または「higher」
ピッチを下にはスナップすることを指定	「down」または「lower」
指定したスケールに合わせて音符を書き換え	「spell [スケール]」 (例: 「spell Cmaj」)
指定したスケールに音符をスナップ	「snap [スケール]」 (例: 「snap cmin」)
スケールのルート	「c」、「Db」、「e」、「f#」、「g」など
オルタレーション	「#4」、「b6」など
メジャー	「maj」または「M」
マイナー	「min」または「m」
イオニアンメジャー	「ion maj」または「ion M」
ハーモニックマイナー	「harm m」または「hmc min」
メロディックマイナー (上行)	「me m」または「mdc min」
ドリアン	「dor」または「drn」
フリジアン	「phryg」、「phry」、または「phr」
リディアン	lyd
ミクソリディアン	「mixlyd」、「mlyd」、「mixo」、「mix」、または「ml」
エオリアンまたはナチュラルマイナー	「aeol m」、「aeo m」、「aln min」、または「nat min」
ロクリアン	loc
スーパーロクリアン (オルタードスケール)	「super loc」、「sup loc」、または「spr loc」
メジャーペンタトニック	「pent maj」、「5tonic M」、または「5ton M」
マイナーペンタトニック	「pent min」、「5tonic m」、「5ton m」
メジャーブルース	「blue maj」または「bls M」
マイナーブルース	「blue min」または「bls m」
ホールトーン	「wholetone」、「whole-tone」、「wtone」、 「wton」、「whole」、または「wt」

スケールのマッピングまたはスケールのタイプ	ポップオーバーエントリー
ハーフホールディミニッシュ	「half whole dimin」、 「halfwhole dimin」 、「hw dim」、「half-tone dimin」、「half tone dimin」、「halftone dimin」、「htone dim」、「hton dim」、「half dim」、または「ht dim」
ハーフホールオクタニック	「half whole octa」、「halfwhole octa」、「hw oct」、「half-tone octa」、「half tone octa」、「halftone octa」、「htone oct」、「hton oct」、「half oct」、または「ht oct」
ホールハーフディミニッシュ	「whole half dimin」、「wholehalf dimin」、「wh dim」、「whole tone dimin」、「whole-tone dimin」、「wholetone dimin」、「wtone dim」、「wton dim」、「whole dim」、または「wt dim」
ホールハーフオクタニック	「whole half octa」、「wholehalf octa」、「wh oct」、「whole tone octa」、「whole-tone octa」、「wholetone octa」、「wtone oct」、「wton oct」、「whole oct」、または「wt oct」
ロクリアン ^{#7} またはハーモニックメジャーモード7	「loc maj mode7」または「harm M mod7」
スーパーロクリアン ^{#7} またはハーモニックマイナーモード7	「sup loc min mode7」または「spr loc m mod7」

補足

- 「me min」、「me m」、「mdc min」、「mdc m」のように、スケールタイプのエントリーは自由に組み合わせて入力できます。
- メジャーとマイナーを意味する「M」と「m」のエントリーは、大文字と小文字が区別されます。
- 「c M」のように、ルートは「M」や「m」とスペースで区切る必要があります。

例

範囲選択内のすべてのF_bをE_bに書き換え、A_bをA_nにスナップさせるには、「spell snap Cmaj」と入力します。

関連リンク

[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)

[大きな選択範囲 \(435 ページ\)](#)

[オクターブの均等な分割 \(EDO\) \(1055 ページ\)](#)

[ミドルCのナンバリング変換を変更する \(51 ページ\)](#)

[既存の音符の上/下に音符を追加 \(269 ページ\)](#)

[音符ツールのポップオーバーで既存の音符を移調する \(483 ページ\)](#)

[ピッチの転回 \(489 ページ\)](#)

[ピッチ/リズムの反転 \(489 ページ\)](#)

[「ピッチの反転および転回とリズムの反転 \(Reverse and Invert Pitches and Reverse Rhythms\)」ダイアログ \(490 ページ\)](#)

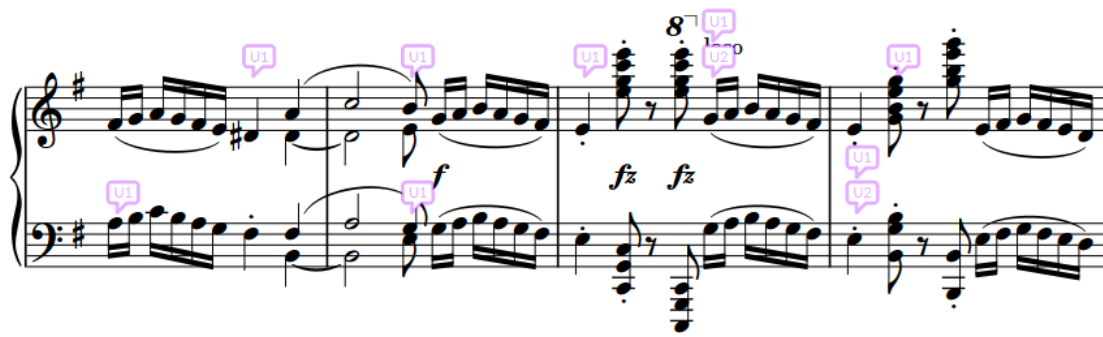
[ピッチ/リズムをローテート \(492 ページ\)](#)

[「ピッチ/リズムをローテート」ダイアログ \(492 ページ\)](#)
[音符をピッチにマッピング \(494 ページ\)](#)
[「ピッチをマッピング \(Map Pitches\)」ダイアログ \(495 ページ\)](#)
[音符をスケールにマッピング \(496 ページ\)](#)
[「スケールをマッピング \(Map Scale\)」ダイアログ \(496 ページ\)](#)
[音符全体でのピッチの繰り返し \(493 ページ\)](#)
[配置ツール \(466 ページ\)](#)
[音符の入力 \(232 ページ\)](#)

コメント

コメントを使用すると、楽譜に影響を与えることなくプロジェクト内の正確な位置にメモや指示を追加できます。Dorico Elements では、コメントは注釈として扱われ、初期設定では印刷はされません。

コメントは楽譜の外側に配置されるため、音符のスペーシング、垂直方向のスペーシング、または配置設定に影響しません。ただし、各コメントの対象をはっきり示すために、コメントは特定のアイテムや譜表に添付します。



コメントと返信が表示された楽節

初期設定では、コメントは楽譜領域内に配置されます。コメントは、添付された位置のできるだけ近くに吹き出し記号として表示されます。返信コメントは元のコメントの真下に並んで表示されます。

現在のレイアウト内のすべてのコメントは、記譜モードのコメントパネルにリスト表示されます。コメントパネルまたは楽譜領域でコメントをクリックすると、ビューが自動的に移動して、コメントのある位置がフォーカスされます。

初期設定では、コメントの内容に加え、各コメントには以下が表示されます。

- コメント作成者 (現在のユーザーアカウント名またはカスタム名)
macOS では、ユーザーアカウント名には長いアカウント名が使用され、Windows では、アカウントに関連付けられているフルネームが使用されます。Dorico Elements がアカウント名を判別できない場合、コメントに使用する名前とイニシャルを追加できるダイアログが表示されます。これらは「**環境設定 (Preferences)**」で変更することもできます。
- コメントが追加された日付
- コメントが適用されたインストゥルメント
- コメントが適用された小節

補足

楽譜領域では、作成者のイニシャルだけが表示されます。

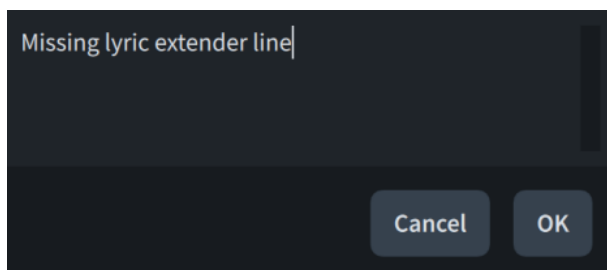
楽譜のコメントを表示/非表示にしたり、コメントパネルのコメント情報を表示/非表示にしたりできます。また、レイアウトの印刷時や書き出し時に、他の表示オプションとともにコメントを含めるかどうかを選択できます。

関連リンク
[注釈 \(610 ページ\)](#)

「コメント (Comment)」 ダイアログ



「コメント (Comment)」 ダイアログでは、テキストをコメントとして入力したり編集したりできます。

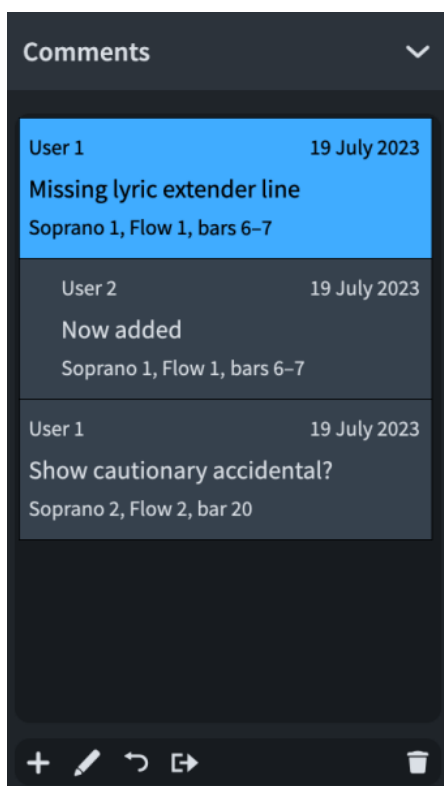
- 「コメント (Comment)」 ダイアログを開くには、楽譜領域またはコメントパネルで、コメントの追加、コメントに返信、または既存のコメントのダブルクリックのいずれかの操作を行ないます。



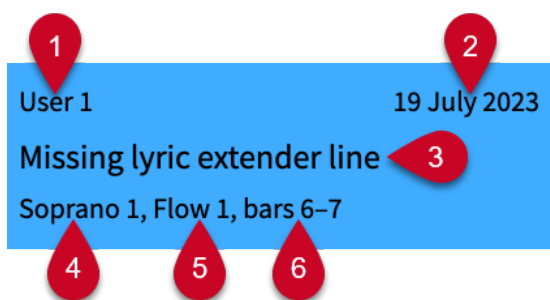
コメントパネル

コメントパネルには、現在のレイアウト内のすべてのコメントがリスト表示されます。返信コメントは、元のコメントとの関係を示すためにインデントされます。コメントパネルは記譜モードの右ゾーンにあります。

- 「パネル (Panels)」  をクリックしたあとに、記譜ツールボックスの「コメント (Comments)」  をクリックして、コメントパネルを表示/非表示にできます。
[Ctrl]/[command]+[9] を押して右ゾーンの表示/非表示を切り替えることもできます。



初期設定では、パネル内の各コメントには以下の情報が表示されます。



- 1 **作成者名:** 作成者名には、コメントを追加したときの環境設定に応じて、現在のユーザーアカウント名またはカスタム名が使用されます。
- 2 プロジェクトにコメントが追加された日付
- 3 コメントの内容
- 4 コメントが適用されたインストゥルメント
- 5 コメントが適用されたフロー
- 6 コメントが適用された小節

パネルの最下部のアクションバーには以下のオプションがあります。

コメントを作成 (Create Comment)



選択した譜表の選択した位置にコメントを追加します。

コメントを編集 (Edit Comment)



選択したコメントを「**コメント (Comment)**」ダイアログで開き、内容を変更できます。

コメントに返信 (Reply to Comment)



選択したコメントへの返信コメントを追加します。返信コメントは、コメントパネルではインデントして表示され、楽譜領域では元のコメントの真下に並んで表示されます。

コメントを書き出し (Export Comments)



プロジェクト内のすべてのコメントを HTML ファイルとして書き出し、デフォルトの Web ブラウザーで開きます。書き出された HTML ファイルはプロジェクトと同じ場所に自動的に保存されます。

コメントを削除 (Delete Comment)



選択したコメントを削除します。

関連リンク

- [記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)
- [コメント情報の表示/非表示 \(510 ページ\)](#)
- [コメントに使用する作成者名の変更 \(511 ページ\)](#)
- [コメントの並べ替え \(511 ページ\)](#)
- [コメントの書き出し \(511 ページ\)](#)

コメントの追加

プロジェクト内の任意の位置にコメントを追加できます。また、複数の譜表の同じ位置に異なるコメントを追加することもできます。

手順


1. 記譜モードで、コメントを追加する位置にある譜表上のアイテムを選択します。コメントを範囲に対して適用する場合は、複数のアイテムを選択します。
2. **[Alt/Opt]+[C]** を押して「コメント (Comment)」ダイアログを開きます。
3. ダイアログにコメントを入力します。
4. 「OK」をクリックすると、ダイアログが閉じてコメントが追加されます。

結果

ダイアログに入力したテキストがコメントとして保存されます。

- 楽譜領域では、コメントはイニシャルを含む吹き出し記号として表示されます。
- コメントパネルでは、入力したテキストが追加のコメント情報と一緒に表示されます。

ヒント

コメントパネルの「コメントを作成 (Create Comment)」 をクリックするか、「記譜 (Write)」 > 「コメントを作成 (Create Comment)」を選択してコメントを追加することもできます。

例



楽譜領域のコメント

コメントへの返信

既存のコメントに返信を追加できます。この機能を使用すると、コメントパネルのコメントリストが整理されるため、別のユーザーと共同で作業を行なう場合に便利です。

手順

1. 記譜モードで、返信するコメントを選択します。楽譜領域とコメントパネルのどちらで行なっても構いません。
2. **[Alt/Opt]+[R]** を押して「コメント (Comment)」ダイアログを開きます。
3. ダイアログに返信を入力します。
4. 「OK」をクリックすると、ダイアログが閉じて返信が追加されます。

結果

ダイアログに入力したテキストが、選択したコメントへの返信として保存されます。

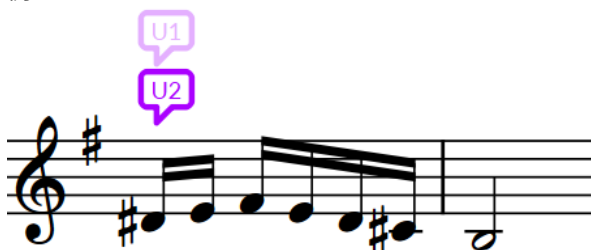
- 楽譜領域では、返信はイニシャルを含む吹き出し記号として、選択したコメントのすぐ下に表示されます。

- コメントパネルでは、返信は選択したコメントの下にインデントされて表示されます。

ヒント

コメントパネルの「コメントに返信 (Reply to Comment)」をクリックするか、「記譜 (Write)」>「コメントに返答 (Reply to Comment)」を選択してコメントに返信することもできます。

例



コメントへの返信

既存のコメントの編集

文字の誤植の修正や情報の追加を行なう場合など、コメントを追加したあとに既存のコメントの内容を変更できます。



手順

1. 編集するコメントをダブルクリックして「コメント (Comment)」ダイアログを開きます。楽譜領域とコメントパネルのどちらで行なっても構いません。
 2. ダイアログでテキストを変更します。
 3. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
-

コメント情報の表示/非表示

どの情報をコメントに表示するかを個別に変更できます。たとえば、主に自分用のコメントを作成する場合、作成者名を表示する必要はないかもしれません。

手順

1. 記譜モードの記譜ツールボックスで、「パネル (Panels)」、「コメント (Comments)」の順にクリックして、コメントパネルを表示します。
 2. コメントパネルを右クリックして、「表示 (Show)」>[情報]を選択します。
たとえば、作成者名を非表示にするには、「表示 (Show)」>「作成者 (Author)」を選択して、メニューのその項目の横のチェックマークを外します。
-

結果

現在のプロジェクトおよびコンピューター上のそれ以降のすべてのプロジェクトのすべてのコメントでその情報の表示/非表示が切り替わります。

コメントに使用する作成者名の変更

コメントに使用する作成者名を、ユーザーアカウント名またはカスタム名に変更できます。この操作は、今後プロジェクトに追加されるコメントに影響するもので、既存のコメントに使用されている作成者名は変更されません。

カスタム名については、コメントパネルに表示されるフルネームと楽譜領域に表示されるイニシャルの両方を指定できます。



手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
 2. カテゴリリストの「**全般 (General)**」をクリックします。
 3. 「**コメント (Comments)**」サブセクションで、「**コメントの作成者名: (Author name for comments:)**」を以下のいずれかのオプションから選択します。
 - **ユーザー名 (User Name)**
 - **カスタム名 (Custom Name)**
 4. 「**カスタム名 (Custom Name)**」を選択した場合は、必要に応じて、使用するフルネームを「**フルネーム (Full name)**」フィールドに入力します。
 5. 「**カスタム名 (Custom Name)**」を選択した場合は、必要に応じて、使用するイニシャルを「**イニシャル (Initials)**」フィールドに入力します。
 6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
-

コメントの並べ替え

コメントパネルにレイアウトが表示される順番を変更できます。初期設定では、コメントはフロー番号と小節番号に従ってソートされます。

手順

1. 記譜モードの記譜ツールボックスで、「**パネル (Panels)**」、「**コメント (Comments)**」の順にクリックして、コメントパネルを表示します。
 2. コメントパネルを右クリックして、「**並べ替え条件 (Sort By)**」 > **[情報]** を選択します。
たとえば、インストゥルメントに従ってコメントをソートするには、「**並べ替え条件 (Sort By)**」 > 「**インストゥルメント (Instrument)**」を選択します。
-



結果

現在のプロジェクトおよびコンピューター上のそれ以降のすべてのプロジェクトですべてのコメントの順番が変更されます。

コメントの書き出し

楽譜領域で現在開いているレイアウトのすべてのフローのすべてのコメントを HTML ファイルに書き出すことができます。これは、たとえばすべてのコメントをまとめて確認したい場合などに便利です。

手順

1. 記譜モードで、コメントを書き出すレイアウトを開きます。
2. 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」、「**コメント (Comments)**」の順にクリックして、コメントパネルを表示します。

3. 「コメント (Comments)」セクションのアクションバーで「コメントを書き出し (Export Comments)」をクリックします。

結果

楽譜領域で現在開いているレイアウトのすべてのコメントが HTML ファイルとして保存され、デフォルトの Web ブラウザーで開かれます。コメントは表形式で表示され、各列はコメントパネルに現在表示されているコメント情報に対応します。

書き出された HTML ファイルはプロジェクトと同じ場所に自動的に保存されます。そのファイル名にはレイアウト名が含まれます。

関連リンク

[コメント情報の表示/非表示 \(510 ページ\)](#)

[レイアウトの切り替え \(43 ページ\)](#)

[歌詞の書き出し \(1061 ページ\)](#)

[テキストの書き出し \(106 ページ\)](#)

コメントの表示/非表示

たとえば、記譜中はコメントを非表示にして、浄書中は表示したい場合などに、楽譜内のコメントを表示/非表示にできます。

Dorico Elements では、コメントは注釈として扱われ、初期設定では印刷はされません。

手順

- 「**ビュー (View)**」 > 「**コメント (Comments)**」を選択します。
-

結果

コメントの表示/非表示が切り替わります。表示した場合、コメントは楽譜内に吹き出しとして表示されます。

関連リンク

[コメント情報の表示/非表示 \(510 ページ\)](#)

フローの分割

特定の位置でフローを分割できます。たとえば、特定の小節以降の楽譜を前の楽譜とは別の新しいフローにしたい場合などに行ないます。

手順

1. 記譜モードで、フローを分割する位置にある音符またはアイテムを選択します。
 2. 「**記譜 (Write)**」 > 「**フローを分割 (Split Flow)**」を選択します。
-

結果

フローが 2 つのフローに分割されます。1 つは既存のフロー、もう 1 つは選択したアイテムの位置から始まる新しいフローです。初期設定では、フルスコアレイアウトの新しいフローはページビューでは新しいページから始まり、ギャラリービューでは別の背景の上に表示されます。

手順終了後の項目

「**記譜オプション (Notation Options)**」ダイアログで、オプションをフローごとに個別に設定できます。

関連リンク

[フロー \(178 ページ\)](#)

[フローの追加 \(179 ページ\)](#)

[フローの複製 \(179 ページ\)](#)

[フローの削除 \(181 ページ\)](#)

[「記譜オプション \(Notation Options\)」ダイアログ \(767 ページ\)](#)

[フローの終了位置にある空白の小節/拍を削除する \(834 ページ\)](#)

[同じページに複数のフローを表示する/表示しない \(623 ページ\)](#)

[レイアウトの切り替え \(43 ページ\)](#)

[ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(50 ページ\)](#)

浄書モード

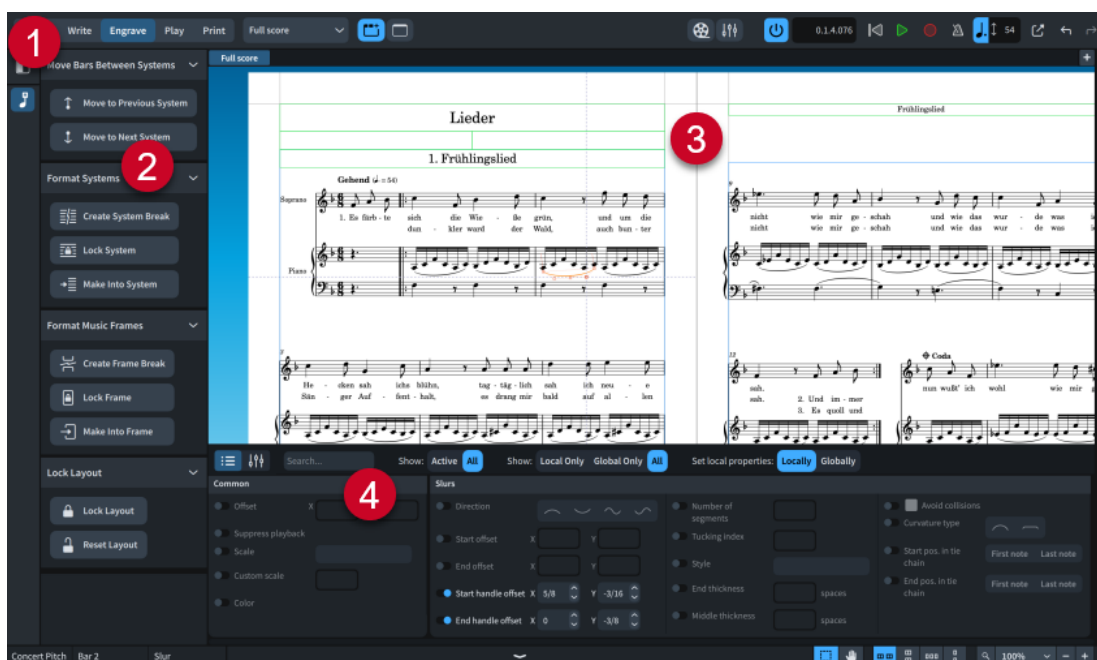
浄書モードでは、アイテムを削除したり、位置を動かしたり、音符のピッチを変更したりすることなく、プロジェクトで使用するすべてのアイテムの操作や変更を行なえます。また、組段区切りとフレーム区切りを使用して、プロジェクトの各レイアウトの配置設定を指定することもできます。

浄書モードのプロジェクトウィンドウ

浄書モードのプロジェクトウィンドウには、スコアに含まれるページ、組段、および個別の記譜記号のプロパティの形式を設定するためのツールや機能をすべて使用できるツールボックスとパネルがあります。

浄書モードに切り替えるには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- **[Ctrl]/[command]+[3]** を押します。
- ツールバーの「**浄書 (Engrave)**」をクリックします。
- 「**ウィンドウ (Window)**」 > 「**浄書 (Engrave)**」を選択します。





浄書モードのプロジェクトウィンドウには以下のコンテンツが含まれています。

1 浄書ツールボックス

浄書モードのツールを切り替えたり、左ゾーンの表示/非表示を切り替えたりできます。






2 左ゾーン

組段/フレーム区切りを挿入するなど、ページ上の組段とフレームの形式設定を変更できる形式設定パネルがあります。

浄書ツールボックスで「**音符のスペーシング (Note Spacing)**」または「**譜表のスペーシング (Staff Spacing)**」を選択すると、左ゾーンが自動的に非表示になります。

3 楽譜領域

ページビューにレイアウトが表示されます。浄書ツールボックスの現在の選択に応じて、追加の浄書支援がページ上に表示されます。

- フレームの枠線は常に表示されます。
- 組段密度表示とフレーム密度表示は、「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」、「譜表のスペーシング (Staff Spacing)」、または「音符のスペーシング (Note Spacing)」が選択されている場合に表示されます。
- 「譜表のスペーシング (Staff Spacing)」を選択すると、譜表/組段のスペーシングのハンドル、間隔の寸法、楽曲フレームの余白のハイライトが表示されます。
- 「音符のスペーシング (Note Spacing)」を選択すると、音符のスペーシングのハンドル、組段ハンドル、スペーシングコラムを表わす破線が表示されます。

4 下ゾーン

下ゾーンのツールバーの現在の選択に応じて、プロパティパネルまたはミキサーパネルのいずれかが表示されます。

関連リンク

[ツールバー \(29 ページ\)](#)

[プロジェクトウィンドウ \(28 ページ\)](#)

[楽譜領域 \(34 ページ\)](#)

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[ミキサーパネル \(735 ページ\)](#)

[組段密度表示 \(518 ページ\)](#)

[フレーム密度表示 \(518 ページ\)](#)

[個々の譜表/組段の垂直方向の移動 \(639 ページ\)](#)

[個々の位置にある音符のスペーシングの調節 \(521 ページ\)](#)

[十字線の表示/非表示 \(528 ページ\)](#)

浄書ツールボックス

浄書ツールボックスでは、左ゾーンに表示するパネルの変更や、音符や譜表のスペーシングの有効化を行なえます。浄書ツールボックスは、浄書モードのウィンドウの左側にあります。

左ゾーンを表示 (Show Left Zone)



左ゾーンの表示/非表示を切り替えます。

グラフィックの編集 (Graphic Editing)



楽譜領域またはページテンプレートエディターのアイテムの選択や編集を行なえます。組段、フレーム、大括弧、中括弧、小節線の結合などの形式を設定するためのオプションがある形式設定パネルを左ゾーンに表示します。

譜表のスペーシング (Staff Spacing)




個々の譜表と組段を垂直方向に移動できます。

音符のスペーシング (Note Spacing)



個々の音符やその他のアイテム (音部記号や調号など) の水平方向の表示位置を編集できます。

ヒント


- 初期設定では、浄書モードに切り替えると、自動的に「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」が選択されます。かわりに、「**環境設定 (Preferences)**」の「**全般 (General)**」ページで最後に選択していたツールを記憶させることもできます。
- 「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで、浄書モードのツールにキーボードショートカットを割り当てることができます。

関連リンク

- [形式設定パネル \(516 ページ\)](#)
- [譜表のスペーシング \(635 ページ\)](#)
- [音符のスペーシング \(519 ページ\)](#)
- [アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)
- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)
- [「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(58 ページ\)](#)

形式設定パネル

形式設定パネルでは、組段/フレーム区切りを挿入するなど、ページ上の組段とフレームの形式設定を変更できます。これは浄書モードの左ゾーンに配置されています。

- 形式設定パネルを表示するには、左ゾーンを表示してから、浄書ツールボックスの「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」をクリックします。

形式設定パネルには以下のセクションがあります。

小節を組段間で移動 (Move Bars Between Systems)

「**小節を組段間で移動 (Move Bars Between Systems)**」では、選択した小節を別の組段に移動できます。

前の組段に移動 (Move to Previous System)



選択した小節を前の組段に移動します。小節を移動した先の組段の開始位置と終了位置には、組段区切りが挿入されます。

[.] を押すことでも、小節を前の組段に移動できます。

次の組段に移動 (Move to Next System)



選択した小節を次の組段に移動します。小節を移動した先の組段の開始位置と終了位置には、組段区切りが挿入されます。

[.] を押すことでも、小節を次の組段に移動できます。

組段の形式設定 (Format Systems)

「**組段の形式設定 (Format Systems)**」セクションでは、楽譜領域で現在開いているレイアウト内の楽譜がどのように組段に配置されるかを変更できます。

組段区切りを挿入 (Insert System Break)



選択したアイテムから先の楽譜を強制的に次の組段に移動します。譜表サイズやその他の設定によっては、楽譜が次のページに移動することもあります。

[Shift]+[F] を押すと、組段区切りを挿入できます。

組段をロック (Lock System)



選択した組段の形式設定を固定します。ロックした組段は、周囲の音符や記譜記号、組段などの形式設定を変更しても影響を受けません。

組段に変換 (Make into System)



選択したアイテムの間のすべての楽譜を強制的に同じ組段に変換します。

楽曲フレームの形式設定 (Format Music Frames)

「楽曲フレームの形式設定 (Format Music Frames)」セクションでは、楽譜領域で現在開いているレイアウト内の楽譜がどのようにフレームに配置されるかを変更できます。

フレーム区切りを挿入 (Insert Frame Break)



選択したアイテムから先の楽譜を強制的に次のフレーム (多くの場合、次のページ) に移動します。これにより、各ページにどの楽譜を表示するかを制御できます。

[Shift]+[F] を押すと、フレーム区切りを挿入できます。

フレームをロック (Lock Frame)



選択したフレームの形式設定を固定します。ロックしたフレームは、周囲のフレームの形式設定を変更しても影響を受けません。

フレームに変換 (Make into Frame)



選択したアイテムの間のすべての楽譜を強制的に同じフレームに変換します。このオプションを使うと、楽譜を 1 ページにまとめることができます。

レイアウトをロック (Lock Layout)

「レイアウトをロック (Lock Layout)」セクションでは、現在のレイアウトのすべての組段とページの固定およびリセットを行なえます。

レイアウトをロック (Lock Layout)



現在の配置設定を固定するために、現在のレイアウトのすべての組段に組段区切りおよびフレーム区切りを挿入します。

レイアウトをリセット (Reset Layout)



現在のレイアウトのすべての組段区切りおよびフレーム区切りを解除します。

関連リンク

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)

[浄書モードのプロジェクトウィンドウ \(514 ページ\)](#)

[フレーム区切り \(652 ページ\)](#)

- [組段区切り \(649 ページ\)](#)
- [ページテンプレート \(662 ページ\)](#)
- [ページ形式設定 \(612 ページ\)](#)
- [配置設定 \(644 ページ\)](#)

組段密度表示

組段密度表示は、浄書モードの組段の右側に表示されるハイライトがかかった領域です。組段密度表示は、色とパーセンテージで各組段の水平方向の密度を示します。

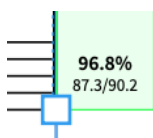
組段密度表示には、以下の色が使われます。

- 緑: 組段の密度が適切。音符には判読に十分な水平方向のスペースがあり、離れ過ぎていません。幅全体に占める割合が 60 ~ 100% の組段は密度が適切であると見なされます。
- 紫: 組段の密度が低い。音符の間隔が広くなりすぎている可能性があります。幅全体に占める割合が 60% 未満の組段は密度が低いと見なされます。
- 赤: 組段の密度が高い。音符の間に十分な水平方向のスペースがなく、音符が詰まり過ぎている可能性があります。幅全体に占める割合が 100% 超の組段は密度が高いと見なされます。

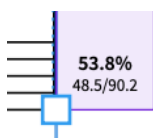
組段の密度はパーセンテージでも表示されます。表示されるパーセンテージは、組段内で使用されているスペースの数を、組段内で使用できるスペースの総数で割って計算されます。スペースの総数は、最初の音部記号/拍子記号/調号の右側のスペースの開始位置から組段の終止線までの間で測定されます。

組段密度表示の色とパーセンテージは、どちらも組段の音符のスペーシングを調節するとリアルタイムで更新されます。

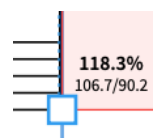
組段の密度が適切



組段の密度が低い



組段の密度が高い



関連リンク

- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [音符のスペーシング \(519 ページ\)](#)
- [個々の位置にある音符のスペーシングの調節 \(521 ページ\)](#)
- [歌詞の位置 \(1062 ページ\)](#)
- [浄書モードのプロジェクトウィンドウ \(514 ページ\)](#)
- [余白 \(629 ページ\)](#)

フレーム密度表示

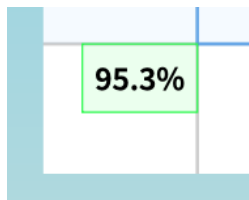
フレーム密度表示は、浄書モードの楽曲フレームの左下隅の外側に表示されるハイライトがかかった領域です。色とパーセンテージで対応する楽曲フレームの垂直方向の密度を示します。ほとんどの場合、楽曲フレームはページ全体を表わします。

フレーム密度表示には、以下の色が使われます。

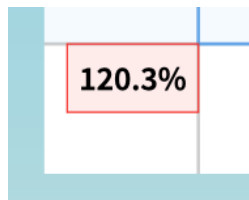
- 緑: フレームの密度が適切。譜表と組段には判読に十分な垂直方向のスペースがあり、離れ過ぎていません。高さ全体に占める割合が 60 ~ 100% のフレームは密度が適切であると見なされます。
- 赤: フレームの密度が高い。譜表と組段の間に十分な水平方向のスペースがなく、詰まり過ぎている可能性があります。高さ全体に占める割合が 100% 超のフレームは密度が高いと見なされます。

フレームの密度はパーセンテージでも表示されます。表示されるパーセンテージは、フレーム内で使用されているスペースの数を、フレーム内で使用できるスペースの総数で割って計算されます。スペースの総数は、楽譜フレームの上部と下部の余白の間の垂直距離を使用して測定されます。

フレームの密度が適切



フレームの密度が高い



関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[レイアウトごとの垂直方向のスペーシングオプション \(636 ページ\)](#)

[デフォルトの譜表/組段のスペーシングを変更する \(617 ページ\)](#)

[譜表/組段の両端揃え \(垂直方向\) を変更する \(618 ページ\)](#)

[浄書モードのプロジェクトウィンドウ \(514 ページ\)](#)

[組段密度表示 \(518 ページ\)](#)

[余白 \(629 ページ\)](#)

音符のスペーシング

音符や休符の位置は互いに関連付けられており、それらの間の自動間隔を音符のスペーシングと呼びます。

プロジェクトの音符のスペーシングをさまざまなレベルで変更できます。

- 「**レイアウトオプション (Layout Options)**」 > 「**音符のスペーシング (Note Spacing)**」で、各レイアウトのデフォルトの音符のスペーシングを変更します。
- 個々の位置にある音符のスペーシングおよび個々の声部列のスペーシングを変更します。

関連リンク

[組段密度表示 \(518 ページ\)](#)

[譜表のスペーシング \(635 ページ\)](#)

[デフォルトの譜表サイズの変更 \(616 ページ\)](#)

[最後の組段の両端揃え \(水平方向\) の変更 \(627 ページ\)](#)

[垂直線の衝突回避の有効化/無効化 \(1229 ページ\)](#)

デフォルトの音符のスペーシングを変更する

デフォルトの音符のスペーシングをレイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、フルスコアレイアウトの音符のスペーシングをパートレイアウトよりも狭くできます。使用できるオプションには、4分音符のデフォルトのスペースの変更や、装飾音符とキューのスペースの比率の変更などがあります。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 音符のスペーシングを変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、

複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。

3. カテゴリーリストの「**音符のスペーシング (Note Spacing)**」をクリックします。
4. オプションの値を任意に変更します。
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

選択したレイアウトに対するデフォルトの音符のスペーシングが変更されます。

関連リンク

[最後の組段の両端揃え \(水平方向\) の変更 \(627 ページ\)](#)

[歌詞の位置 \(1062 ページ\)](#)

[配置設定 \(644 ページ\)](#)

[レイアウトのロック \(647 ページ\)](#)

レイアウトごとの音符のスペーシングオプション

Dorico Elements には、デフォルトの音符のスペーシングをレイアウトごとに制御するためのオプションが複数備わっています。また、フローの最後の組段が全体の何 % を超えたら自動的に両端揃えを適用するかも変更できます。

- レイアウトごとの音符のスペーシングのオプションを開くには、「**レイアウトオプション (Layout Options)**」ダイアログを開いて、カテゴリーリストで「**音符のスペーシング (Note Spacing)**」をクリックします。

「**レイアウトオプション (Layout Options)**」の「**音符のスペーシング (Note Spacing)**」には以下のオプションがあります。

4 分音符のデフォルトのスペーシング (Default space for crotchet/quarter note)

4 分音符のデフォルトのスペーシングを設定します。他のデュレーションのスペーシングは比率に合わせて調整されます。値を増やすと音符のスペーシングが広がり、減らすと音符のスペーシングが狭まります。値を変更するとプレビューに反映されます。

短音符のスペーシング最小値 (Minimum space for short notes)

デュレーションが短い音符のスペーシングの最小値を設定します。この値はデフォルトのスペーシングの値とは独立して設定できます。

スペーシングの比率

音価に従って、他の音符との関係に応じて音符のスペーシングを設定します。たとえば、「**スペーシングの比率 (Custom spacing ratio)**」を「**2**」に設定すると、2 分音符には 4 分音符の 2 倍のスペースが与えられ、8 分音符には 4 分音符の半分のスペースが与えられます。

装飾音符のスペーシング (Scale space for grace notes by)

装飾音符のスペーシングを、そのデュレーションの音符に通常使用されるスペーシングに対する割合で設定します。100% を超える値は設定できません。値を増やすと装飾音符のスペーシングが広がり、値を減らすと装飾音符のスペーシングが狭まります。

キュー音符のスペーシング (Scale space for cue notes by)

キュー音符のスペーシングを、そのデュレーションの音符に通常使用されるスペーシングに対する割合で設定します。100% を超える値は設定できません。値を増やすとキュー音符のスペーシングが広がり、値を減らすとキュー音符のスペーシングが狭まります。

歌詞用のスペースを作成 (Make space for lyrics)

音符のスペーシングの計算に歌詞を含めるかどうかを制御します。オフにすると音符のスペーシングの計算から歌詞が除外され、歌詞がそこがないかのように音符がスペーシングされた結果が生成されます。

このオプションは、間隔の狭い賛美歌などで、歌詞のスペースを手動で設定する場合にのみ注意して使用することをおすすめします。

フローの最後の組段に両端揃えを適用 [n] % 以上の場合 (Only justify final system in flow when more than [n] % full)

各フローの最後の組段が全体の何 % を超えたらフレームの幅に合わせて両端揃えを適用するかを変更できます。初期設定では、最後の組段が全体の 50% 以下の場合には両端揃えが適用されません。

2つの譜表間の連桁にオプティカルスペーシングを使用 (Use optical spacing for beams between staves)

オンにすると、譜表をまたぐ連桁の符尾の間隔が均一になります。この場合、符頭の間隔は均一にならないことがあります。オフにすると、譜表をまたぐ連桁の符頭の間隔が均一になります。この場合、符尾の間隔は均一にならないことがあります。

関連リンク

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(765 ページ\)](#)

[譜表をまたぐ連桁をオプティカルスペーシングに変更する \(874 ページ\)](#)

[譜表をまたぐ連桁/トレモロの作成 \(873 ページ\)](#)

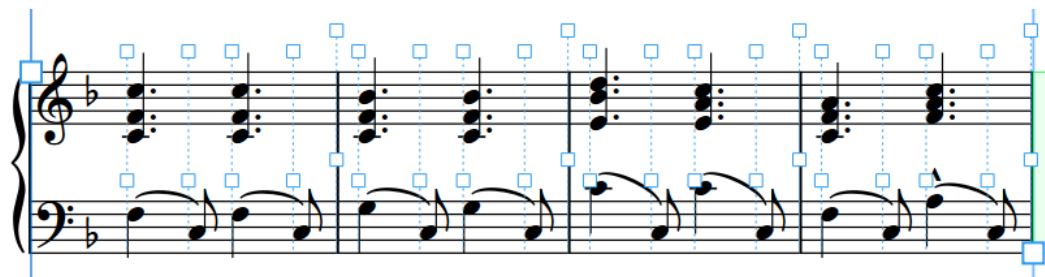
[歌詞に使用するパラグラフスタイルの変更 \(1069 ページ\)](#)

個々の位置にある音符のスペーシングの調節

プロジェクト全体の設定とは別に、個々の位置の音符のスペーシングを調節できます。

浄書ツールボックスの「**音符のスペーシング (Note Spacing)**」 をオンにすると、以下が表示されます。

- スペーシングコラムを表わす破線
- 音符のスペーシング用ハンドル: 音符、装飾音符、休符、音部記号、調号、拍子記号など、スペーシング用の各アイテムの四角いハンドルがすべての譜表に表示されます。
- 組段ハンドル: 各組段の始めと終わりに大きな四角いハンドルが表示され、個々の組段の始めと終わりの水平方向の位置を制御できます。組段ハンドルは各組段の左上角と右下角にあります。



「**音符のスペーシング (Note Spacing)**」がオン時に、ハンドルと破線が表示される例

前提条件

浄書ツールボックスで「**音符のスペーシング (Note Spacing)**」 を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、スペーシングを調節する位置の破線上にある音符のスペーシングの四角いハンドルを選択します。



2. 以下のいずれかの操作を行なって、ハンドルを移動します。

- 選択したハンドルの左側のスペースを増やすには、**[Alt/Opt]+[→]** を押します。
- 選択したハンドルの左側のスペースを減らすには、**[Alt/Opt]+[←]** を押します。

補足



- ハンドルの移動幅を大きくするには、**[Ctrl]/[command]** を押しながらキーボードショートカットを押します (例: **[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[←]**)。
- ハンドルの移動幅を中くらいにするには、**[Shift]** を押しながらキーボードショートカットを押します (例: **[Shift]+[Alt/Opt]+[←]**)。
- ハンドルの移動幅を小さくするには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]** を押しながらキーボードショートカットを押します (例: **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[←]**)。
- 音符のスペーシングのハンドルの移動はマウスでは行なえず、キーボードのみで行なえます。

結果

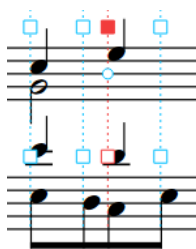
選択した音符のスペーシングのハンドルが移動し、元の位置の左側のスペースが広くまたは狭くなります。この操作は、組段のすべての譜表の選択した位置のスペーシングにも影響します。ハンドルを移動したことが分かるようにハンドルの色が変わります。

音符のスペーシングを調節した各組段の最初または最後に、組段区切りが自動的に挿入されます。

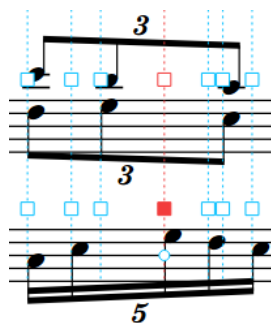
補足

- 音符を元の位置から離し過ぎると、プレーヤーが楽譜を読む上で混乱が生じる恐れがあります。
- 個々の音符/アイテムのスペーシングをそれぞれの位置とは関係なく調節することもできます。
- 「**音符のスペーシング (Note Spacing)**」 をオンにすると、音符のスペーシングのハンドル以外には選択したり編集したりできません。通常を選択や編集を再開するには、浄書ツールボックスの「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」 をクリックするか記譜モードに戻ります。

例



音符のスペーシングのハンドルを左に動かすと、その位置の左側のスペーシングが狭くなる



音符のスペーシングのハンドルを右に動かすと、その位置の左側のスペーシングが広がる

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[デフォルトの音符のスペーシングを変更する \(519 ページ\)](#)

[組段密度表示 \(518 ページ\)](#)

[組段の開始位置/終了位置の移動 \(524 ページ\)](#)

[最後の組段の両端揃え \(水平方向\) の変更 \(627 ページ\)](#)

[垂直線の衝突回避の有効化/無効化 \(1229 ページ\)](#)

[組段区切り \(649 ページ\)](#)

[ガイド \(461 ページ\)](#)

個々の音符/アイテムのスペーシングをそれぞれの位置とは関係なく調節する

それぞれの声部に応じた音符の表示位置を、それぞれの位置とは関係なく変更できます。これらの手順は、調号、拍子記号、音部記号などの特定の記譜項目にも適用できます。

前提条件

浄書ツールボックスで「**音符のスペーシング (Note Spacing)**」を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、表示位置を移動する音符/アイテムの位置にある音符のスペーシングの四角いハンドルを選択します。



各声部/アイテムの横に丸いハンドルが表示されます。

2. **[Tab]** を押して丸いハンドルを選択します。



3. 以下のいずれかの操作を行なって、ハンドルを移動します。
 - 標準的な幅で左右に移動するには、**[Alt/Opt]** を押しながらか対応する矢印キーを押します。たとえば、ハンドルを左に移動するには、**[Alt/Opt]+[←]** を押します。
 - 移動幅を大きくするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Ctrl]/[command]** を押します (例: **[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[←]**)。
 - 移動幅を中くらいにするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Shift]** を押します (例: **[Shift]+[Alt/Opt]+[←]**)。
 - 移動幅を小さくするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Ctrl]/[command]+[Shift]** を押します (例: **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[←]**)。

補足

音符のスペーシングのハンドルの移動はマウスでは行なえず、キーボードのみで行なえます。

結果

その位置の音符のスペーシングを変更することなく、選択した音符/アイテムの表示位置が変更されます。同じ声部列の同じ位置にあるほかの音符も移動します。

個々の音符/アイテムの位置を調節した各組段の最初または最後に、組段区切りが自動的に挿入されません。

例



音符のスペーシングの変更を個別に削除する

個々の位置で音符のスペーシングに対して行なった変更を削除し、音符のスペーシングのハンドルを元のデフォルトの位置にリセットできます。

前提条件

浄書ツールボックスで「**音符のスペーシング (Note Spacing)**」を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、元の位置に復元する音符のスペーシングのハンドルを選択します。
2. **[Backspace]** 又は **[Delete]** を押します。

結果

選択した位置がデフォルトの位置にリセットされます。

ヒント

また、「**浄書 (Engrave)**」 > 「**音符のスペーシング (Note Spacing)**」メニューからいずれかのオプションを選択すると、選択した組段またはフレーム内のすべての音符のスペーシングの変更、あるいはレイアウト内のすべての音符のスペーシングの変更をリセットすることもできます。

組段の開始位置/終了位置の移動

1つの組段にインデントを適用する場合や個々のコーダセクションの前の間隔を広げる場合など、各組段の水平方向の開始位置/終了位置を個別に変更できます。

補足

- 譜表ラベルの前のスペースを大きくする場合は、譜表ラベルの付いた組段の最小インデントを変更できます。
- 組段がページの幅全体に広がるように組段の終了位置を変更する場合は、組段の幅が全体の何%を超えたら水平方向の両端揃えを適用するかを変更できます。
- ページ上のすべての組段の幅を同じだけ変更する場合は、楽曲フレームの幅を変更できます。

前提条件

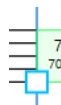
浄書ツールボックスで「**音符のスペーシング (Note Spacing)**」を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、開始位置/終了位置を変更する組段の開始位置/終了位置にある組段ハンドルを選択します。



組段の開始位置にある組段ハンドル



組段の終了位置にある組段ハンドル

2. 以下のいずれかの操作を行なって、ハンドルを移動します。
 - 標準的な幅で左右に移動するには、**[Alt/Opt]** を押しながら対応する矢印キーを押します。たとえば、ハンドルを左に移動するには、**[Alt/Opt]+[←]** を押します。
 - これらの移動幅を大きくするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Ctrl]/[command]** を押します (例: **[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[←]**)。
 - これらの移動幅を中くらいにするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Shift]** を押します (例: **[Shift]+[Alt/Opt]+[←]**)。
 - これらの移動幅を小さくするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Ctrl]/[command]+[Shift]** を押します (例: **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[←]**)。

補足

音符のスペーシングのハンドルの移動はマウスでは行なえず、キーボードのみで行なえます。

結果

選択した組段の開始位置/終了位置が変更されます。組段ハンドルの移動で組段が広がったか狭くなったかによって、選択した組段上の音符の間隔が広くまたは狭くなります。

移動した組段およびそれ以降の組段の開始位置に組段区切りが自動的に挿入されます。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[組段のインデント \(1359 ページ\)](#)

[最後の組段の両端揃え \(水平方向\) の変更 \(627 ページ\)](#)

[最初の組段のインデントの変更 \(1359 ページ\)](#)

[譜表ラベルの付いた組段の最小インデントの変更 \(1342 ページ\)](#)

[リピートマーカの位置 \(1271 ページ\)](#)

[組段区切り \(649 ページ\)](#)

アイテムの表示位置の移動


各アイテムは、リズム上の位置や連結された音符を変更することなく、その表示位置を移動できます。これにより、たとえば特定のページの個別のアイテムの位置にオフセットを加えるとき、レイアウト内の別の場所にある同タイプのアイテムを移動させずに済みます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

テンポ記号や組段に付くテキストなど、組段オブジェクトの個々のインスタンスは、異なる譜表位置に表示されるその他のインスタンスと関係なく個別に移動できます。段階的強弱記号やオクターブ線などデュレーションを持つアイテムについても、それぞれの終端を個別に移動することで、表示上の長さや角度を調整できます。

補足

- これらの手順は、テキストフレーム内のテキスト、譜表上に表示される臨時記号、音符、音部記号、小節線、調号、拍子記号には適用されません。
 - 一部のアイテムやハンドルは、特定の方向にしか移動できません。以下に例を示します。
 - アーティキュレーションは上下に移動できますが、左右には移動できません。
 - オクターブ線の終了ハンドルは左右に移動できますが、上下には移動できません。
 - マウスを使用する場合、ギターベンドまたはビブラートバーのダイブとリターン全体は上下にしか移動できません。
-

前提条件

- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
 - ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。
-

手順

1. 浄書モードで、移動させる以下のいずれかのアイテムを選択します。
 - アイテム全体、または組段区切り/フレーム区切りをまたぐアイテムの部分
 - 数字付き低音のホールドの線や歌詞の延長線などのアイテムから伸びるライン
 - アイテムの個別のハンドル

ヒント

- **[Tab]** を押して、選択したアイテムのハンドルを順に切り替えられます。
-
2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択したアイテムを移動します。
 - アイテムを標準的な幅で上下左右に移動するには、**[Alt/Opt]** を押しながら対応する矢印キーを押します。たとえば、アイテムを左に移動させるには、**[Alt/Opt]+[←]** を押します。これにより、キーを押すごとに連桁は 1/4 スペース分、それ以外のアイテムは 1/8 スペース分移動します。
 - アイテムの移動幅を大きくするには、通常のキーボードショートカットに **[Ctrl]/[command]** を加えて押します (例: **[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[←]**)。これにより、キーを押すごとにアイテムが 1 スペース分移動します。
 - アイテムの移動幅を中くらいにするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Shift]** を押します (例: **[Shift]+[Alt/Opt]+[←]**)。これにより、キーを押すごとにアイテムが 1/2 スペース分移動します。
 - アイテムの移動幅を小さくするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Ctrl]/[command]+[Shift]** を押します (例: **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[←]**)。これにより、キーを押すごとにアイテムが 1/32 スペース分移動します。
 - アイテムをクリックして任意の方向にドラッグします。

補足

- 移動を水平方向または垂直方向に制限するには、ドラッグしはじめたあと、**[Shift]** を押したままにします。
 - ビブラートバーのスクープは、マウスを使用しての移動はできません。
-

結果

選択したアイテムの表示位置が、リズム上の位置や連結された音符を変更することなく変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

アイテムは適用される位置に連結線で接続されるため、そのアイテムがどこに属しているかは常に明らかです。

符頭の括弧やジャズアーティキュレーションなど一部のアイテムを移動すると、タイやスラーなど近くにある他のアイテムが、衝突を回避するため自動的に移動します。これにより、音符のスペーシングや配置設定に影響する場合があります。

他の強弱記号とリンクした強弱記号を移動すると、現在のレイアウト内で選択した強弱記号にリンクされているすべての強弱記号が同時に移動します。

演奏技法や数字付き低音など、延長線やホールドの線が付いたアイテムを移動すると、アイテムと線と一緒に移動します。延長線/ホールドの線または延長線/ホールドの線のハンドルを移動すると、延長線/ホールドの線がアイテムとは個別に移動します。解決音の数字を移動すると、数字付き低音のサスペンションと解決音の間のホールドの線の長さが自動的に調整されます。

歌詞のハイフンの長さを変更しても、ハイフンそのもののサイズや形状は変化しません。かわりに、ハンドル同士の距離が増減し、その間にハイフンが表示されます。

初期設定では、プレーヤーラベルを譜表内に配置するとその部分の背景が塗りつぶされるため、プレーヤーラベルと譜表線が重なることはありません。

補足

- ヘアピンの開始ハンドルをキーボード操作で移動すると、ヘアピン全体の垂直位置が変化しますが、角度は変化しません。ヘアピンの角度を変更するには、終了オフセット位置を変更することも必要となります。ヘアピンのハンドルをマウスでドラッグすると、常に角度が変化します。
- アイテムを移動すると、アイテムの表示上のオフセットを制御するプロパティが自動的に有効になります。このプロパティは、アイテムのプロパティパネルの対応するグループ内か、テキストアイテムや歌詞など一部のアイテムについては「一般 (Common)」グループ内にあります。

オフセットプロパティの一部には、水平オフセット (X 軸) および垂直オフセット (Y 軸) 用の数値フィールドが個別にあります。同様に、長さまたはデュレーションを持つアイテムには、各終端用のオフセットプロパティが個別にあります。

これらのプロパティを使用し、数値フィールドの数値を変更してアイテムを移動させることもできます。オフセットプロパティをオフにすると、選択したアイテムがデフォルト位置にリセットされます。

関連リンク

- [アイテムの位置のリセット \(447 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)
- [プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)
- [連結線を表示/非表示にする \(448 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの選択 \(432 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの位置の移動 \(472 ページ\)](#)
- [数字付き低音の解決音を移動する \(992 ページ\)](#)
- [アイテムの長さの変更 \(441 ページ\)](#)
- [タッキングインデックスのプロパティ \(529 ページ\)](#)
- [演奏技法の垂直の順番を変更する \(1215 ページ\)](#)
- [プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
- [配置設定 \(644 ページ\)](#)
- [音符のスペーシング \(519 ページ\)](#)
- [個々の位置にある音符のスペーシングの調節 \(521 ページ\)](#)

[音部記号の表示位置の移動 \(933 ページ\)](#)
[小節線の表示位置の移動 \(843 ページ\)](#)
[調号の表示位置の変更 \(1050 ページ\)](#)
[拍子記号の表示位置の変更 \(1426 ページ\)](#)
[臨時記号の表示位置の移動 \(820 ページ\)](#)
[音符に対するコード記号の配置を変更する \(903 ページ\)](#)
[浄書モードのギターバンド \(1160 ページ\)](#)
[浄書モードにおける符頭の括弧 \(1100 ページ\)](#)
[歌詞の位置 \(1062 ページ\)](#)
[歌詞のラインを垂直に移動する \(1067 ページ\)](#)
[歌詞のハイフンと歌詞の延長線 \(1073 ページ\)](#)
[浄書モードのオクターブ線 \(942 ページ\)](#)
[浄書モードのサスティンペダル線 \(1193 ページ\)](#)
[浄書モードのスラー \(1331 ページ\)](#)
[浄書モードのライン \(1245 ページ\)](#)
[フレーム \(669 ページ\)](#)

アイテムのハンドルの選択

浄書モードでは、段階的強弱記号の開始位置を動かさずに終了位置だけを動かしたい場合などに、アイテムの個々のハンドルを選択できます。

手順

1. 以下のいずれかの操作を行なってハンドルを選択します。
 - アイテム全体を選択し、目的のハンドルが選択されるまで **[Tab]** を押します。
 - 目的のハンドルをクリックします。
2. 必要に応じて、**[Ctrl]/[command]** を押しながらクリックして、別のアイテムのハンドルも選択します。

補足

別のアイテムを選択して **[Tab]** を押しても、そのアイテムの次のハンドルを選択することはできません。

関連リンク

[段階的強弱記号 \(961 ページ\)](#)
[タイの形状と角度の変更 \(1407 ページ\)](#)

十字線の表示/非表示

浄書モードで、アイテム選択時やマウスでアイテムをドラッグする際に現れる十字線の表示/非表示を切り替えられます。十字線があると、アイテムの表示位置を揃えやすくなります。

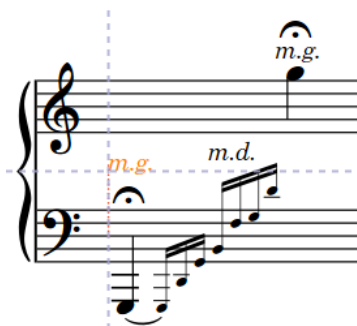
手順

- 浄書モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - アイテムをドラッグする際の十字線の表示/非表示を切り替えるには、「**浄書 (Engrave)**」 > 「**十字線 (Crosshairs)**」 > 「**ドラッグ時に表示 (Show When Dragging)**」を選択します。
 - 選択したアイテムの十字線の表示/非表示を切り替えるには、「**浄書 (Engrave)**」 > 「**十字線 (Crosshairs)**」 > 「**選択時に表示 (Show When Selected)**」を選択します。
-

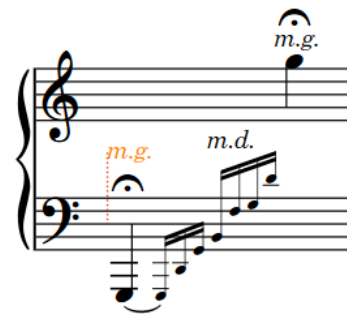
結果

状況に合わせて十字線の表示/非表示が切り替わります。

例



十字線を表示した場合



十字線を非表示した場合

関連リンク

[アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)

[音符とアイテムを個々に選択/選択解除する \(432 ページ\)](#)

[大きな選択範囲 \(435 ページ\)](#)

[ガイドの表示/非表示の切り替え \(462 ページ\)](#)

[印刷されない要素を非表示にする \(448 ページ\)](#)

[連結線を表示/非表示にする \(448 ページ\)](#)

[注釈 \(610 ページ\)](#)

タッキングインデックスのプロパティ

記譜記号のタッキングインデックスは、複数の記譜記号が同じ位置に存在する場合に、垂直スタッキングの順番における他の記譜記号に対する位置を決定します。

出版された楽譜のほとんどにおいて、アイテムが記譜される相互の順番は一定となっています。Dorico Elements は一般的な表記規則を使用して、記譜記号の位置や配置を自動的に決定します。たとえば、スラーと連符の角括弧が同じ位置に存在する場合、Dorico Elements はそれぞれの長さを比較して配置を決定します。スラーが連符の角括弧より長い場合、スラーは連符の角括弧より外側に配置されます。連符の角括弧がスラーより長い場合、スラーは連符の角括弧より内側に配置されます。

ただし、アーティキュレーション、スラー、連符およびオクターブ線の順番と配置に関するルールは、それぞれの長さや音楽的な状況により、多くの変化や例外を生じます。そのため、特定の状況における配置の順番は、自動生成された順番を上書きして手動で変更できます。

この柔軟性を可能とするために、スラー、オクターブ線および連符にはすべて、プロパティパネルのそれぞれ対応するグループ内に「**タッキングインデックス (Tucking index)**」プロパティが用意されています。

補足

- アーティキュレーションは、スタックの順番を算出する際には上記の記譜記号と同様に考慮されますが、タッキングインデックスのプロパティは持ちません。
- 演奏技法には個別のタッキングインデックスがあり、演奏技法の垂直方向の順序を変更できます。

「**タッキングインデックス (Tucking index)**」が 0 である場合、アイテムは音符の 1 番近くに配置されます。数字が大きくなるほど、アイテムはスタックの順番の中で音符から離れた位置に配置されます。

関連リンク

[演奏技法の垂直の順番を変更する \(1215 ページ\)](#)

[オクターブ線の垂直スタックの順番を変更する \(943 ページ\)](#)

再生モード

再生モードでは、再生時に楽譜をどのように発音するかを変更できます。たとえば、ミキシングの調節、再生テンプレートの変更、VST インストゥルメントの割り当てなどを行なえます。

再生モードのプロジェクトウィンドウ

再生モードのプロジェクトウィンドウには、プロジェクトの再生設定を行なうためのツールと機能がすべて揃っています。再生モードでは、Cubase などの「DAW」と同じような方法でプロジェクトが表示されます。

再生モードに切り替えるには、以下のいずれかの操作を行ないます。

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



再生モードのプロジェクトウィンドウには、以下のセクションが含まれます。

1 左ゾーン

左ゾーンの上部に、現在の選択に応じてトラックインスペクターまたは「VST と MIDI (VST and MIDI)」パネルが表示されます。

2 トラック概要

選択したフロー内のトラックが表示され、インストゥルメントトラックをミュート/ソロにしたり、キーエディターに楽譜を表示する、またはトラックインスペクターでサウンドを編集するトラックを選択したりできます。

3 下ゾーン

各トラックの名前が表示され、トラックタイプに応じたオプションが含まれます。

打楽器キットのトラックヘッダーには展開矢印マークがあり、キット内の各インストゥルメントに個別のトラックを表示できます。

7 トラック

インストゥルメントトラックなら音符、コード記号トラックならコード記号など、対応する音楽要素の概要が各行に表示されます。

8 再生ヘッド

現在の再生位置が表示されます。

関連リンク

[トラック \(542 ページ\)](#)

[インストゥルメントトラック \(543 ページ\)](#)

[テンポトラック \(545 ページ\)](#)

[マーカートラック \(546 ページ\)](#)

[コードトラック \(547 ページ\)](#)

[キーエディター \(683 ページ\)](#)

[キーエディターでインストゥルメントを表示する \(687 ページ\)](#)

[トラックを表示/非表示にする \(549 ページ\)](#)

[トラックをミュート/ソロにする \(560 ページ\)](#)

[再生ヘッド \(550 ページ\)](#)

[トラックの高さの変更 \(549 ページ\)](#)

[トラックのズームイン/ズームアウト \(550 ページ\)](#)

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)

[レイアウトの切り替え \(43 ページ\)](#)

トラック概要でフローを切り替える

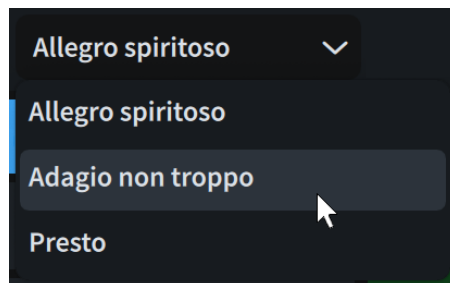
再生モードのトラック概要に表示するフローを手動で変更できます。表示できるのは一度に1つのフローのみです。

前提条件

すべての音符/アイテムの選択を解除しておきます。音符/アイテムが選択されているとフローを切り替えることができません。

手順

- 再生モードで、トラック概要の一番上にあるフローセレクターをクリックして、メニューからフローを選択します。



関連リンク

[音符とアイテムを個々に選択/選択解除する \(432 ページ\)](#)

[レイアウトの切り替え \(43 ページ\)](#)

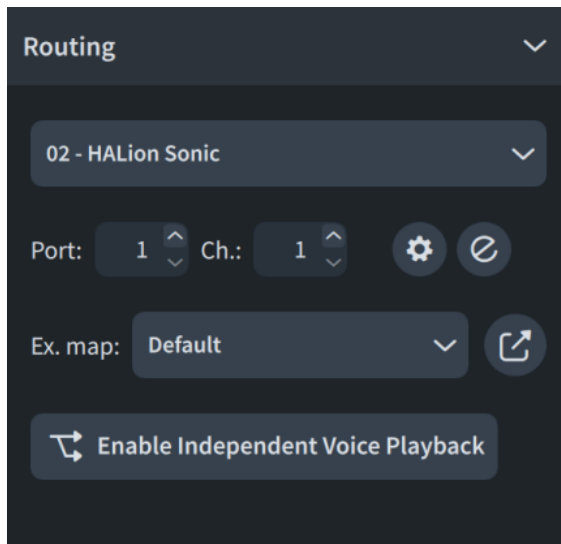
トラックインスペクター

トラックインスペクターを使用すると、トラック概要で現在選択しているトラックのサウンドを編集できます。これは再生モードの左ゾーンに配置されています。

トラックインスペクターには以下のセクションがあります。

ルーティング (Routing)

選択したトラックのサウンドルーティングを変更できます。



以下のルーティングのコントロールを使用できます。

オーディオプラグインメニュー

02 - HALion Sonic

選択したトラックに使用する VST インストゥルメントまたは MIDI インストゥルメントのプラグインを選択できます。プロジェクトにすでにロードされているプラグインのみ使用できます。

「ポート (Port)」フィールド

使用するポートを入力して、選択するトラックを割り当てるエンドポイントを変更できます。16 チャンネルのポートが複数あるプラグインを使用する場合のみ必要です。

「Ch.」フィールド

ロードした VST インストゥルメントまたは MIDI インストゥルメントで使用するチャンネルを入力して、選択するトラックを割り当てるエンドポイントを変更できます。

補足

- 再生で和音を聴けるようにするには、コードトラックに VST インストゥルメントまたは MIDI インストゥルメントと、チャンネルを割り当てる必要があります。
- コードトラックに選択したチャンネルにサウンドを手動でロードしたあと、プロジェクトに他のインストゥルメントを追加した場合、そのチャンネルに手動でロードしたサウンドが新しいインストゥルメントのサウンドで上書きされます。

エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)



対応するプラグインの「エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)」ダイアログを開きます。

インストゥルメントを編集 (Edit Instrument)



対応する VST インストゥルメントまたは MIDI インストゥルメントのウィンドウが開き、設定を編集できます。

Ex. マップ (Ex. map)/Perc. マップ (Perc. map)

選択したトラックを割り当てるエンドポイントのエクスペリションマップまたはパーカッションマップを変更できます。

「Perc. マップ (Perc. map)」は無音程打楽器トラックにのみ使用できます。

エクスペリションマップを編集 (Edit Expression Map)/パーカッションマップを編集 (Edit Percussion Map)



対応するエクスペリションマップまたはパーカッションマップを選択した状態で「**エクスペリションマップ (Expression Map)**」 / 「**パーカッションマップ (Percussion Map)**」ダイアログを開きます。

声部の個別再生を有効化 (Enable Independent Voice Playback)



選択したインストゥルメントトラックの声部の個別再生を有効にできます。クリックすると、そのインストゥルメントに属する各声部がインストゥルメントトラックの下に個別の声部トラックとして表示されます。

現在の再生テンプレートに応じて、プロジェクト全体の対応するインストゥルメントに属するすべての声部を再生できるよう、必要な数の追加チャンネルと追加プラグインが自動的にロードされます。声部の順番に応じて、声部が自動的にエンドポイントに割り当てられます。

声部の個別再生を無効化 (Disable Independent Voice Playback)



選択したインストゥルメントトラックの声部の個別再生を無効にし、すべての声部に単一のエンドポイントを使用する状態に戻します。

編集を適用 (Edits apply to)

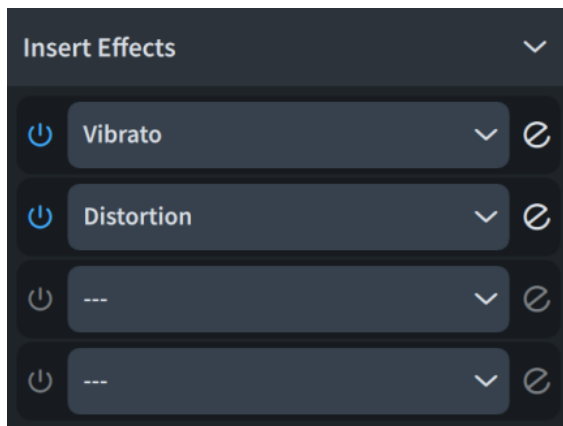
選択した声部のルーティングの変更を、現在のフローにのみ反映するか、プロジェクトのすべてのフローに反映するかを設定できます。

「**このフロー (This flow)**」または「**すべてのフロー (All flows)**」のいずれかを選択した直後に行なう変更のみ適用されます。

声部の個別再生を有効にしたインストゥルメントに属する声部のトラックにのみ使用できません。

Insert エフェクト (Insert Effects)

選択したインストゥルメントトラックの ミキサー チャンネルの Insert を追加したり管理したりできます。各インストゥルメントトラックの ミキサー チャンネルには 4 つの Insert スロットがあります。



各スロットには以下が含まれています。

Insert の有効化



Insert スロットを有効化/無効化します。

Insert メニュー



スロットにロードする Insert を選択できます。

Insert を編集 (Edit Insert)



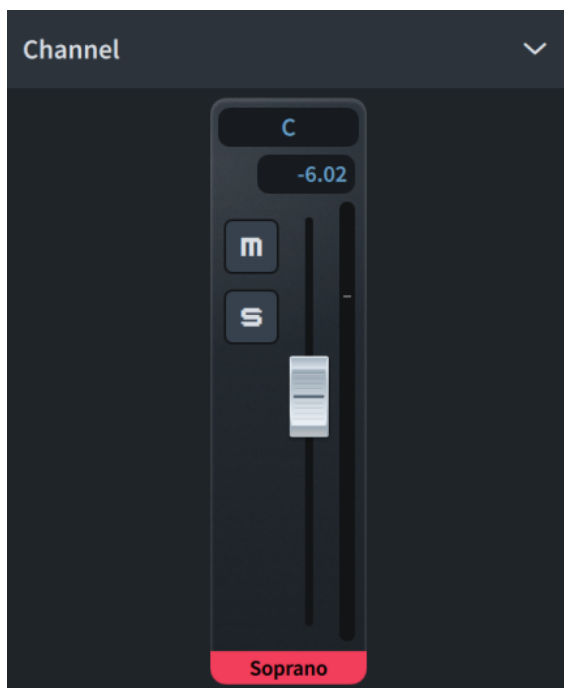
対応するエフェクトのウィンドウが開き、設定を編集できます。

ヒント

- ミキサーですべてのチャンネルの Insert にアクセスすることもできます。
- Dorico Elements に含まれるプラグインの詳細については、プラグインリファレンスを参照してください。

チャンネル (Channel)

選択したトラックのミキサーチャンネルストリップが表示され、チャンネルを調節できます。



ヒント

ミキサーですべてのチャンネルにアクセスすることもできます。

関連リンク

- [トラック概要 \(532 ページ\)](#)
- [インストゥルメントトラック \(543 ページ\)](#)
- [「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ \(581 ページ\)](#)
- [「エクスペッションマップ \(Expression Maps\)」ダイアログ \(783 ページ\)](#)
- [「パーカッションマップ \(Percussion Maps\)」ダイアログ \(802 ページ\)](#)
- [ミキサー \(735 ページ\)](#)
- [ミキサーチャンネルストリップ \(740 ページ\)](#)
- [声部の個別再生の有効化 \(558 ページ\)](#)
- [コード記号の再生に使用するサウンドを変更する \(548 ページ\)](#)
- [VST/MIDI インストゥルメントを手動でロードする \(540 ページ\)](#)

「VST と MIDI (VST and MIDI)」パネル

「VST と MIDI (VST and MIDI)」パネルには、プロジェクトで使用できる、もしくは使用されている VST インストゥルメントおよび MIDI インストゥルメントが含まれ、各インストゥルメントの設定を編集できます。これは再生モードの左ゾーンに配置されています。

VST インストゥルメント (VST Instruments)

このパネルの「VST インストゥルメント (VST Instruments)」セクションには、VST インストゥルメントが含まれているプラグインが表示されます。Dorico Elements では、現在の再生テンプレートに応じて、プロジェクトに追加したインストゥルメントに必要なプラグインが自動的にロードされますが、VST インストゥルメントを手動でロードすることもできます。

補足

初期設定では、「VST インストゥルメント (VST Instruments)」セクションには、VST 3 インストゥルメントのみが表示されます。VST 2 インストゥルメントも使用できるようにするには、それらを許可する必要があります。初期設定では、Kontakt と NotePerformer のみ許可されています。



各 VST プラグインには以下のセクションが含まれます。

- 1 プラグインを有効化 (Activate Instance)**
プラグインを有効化/無効化します。
- 2 名前 (Name)**
プラグインの番号と名前が表示されます。同じプラグインが複数ある場合にプラグインを区別できるように、プラグインは自動的に番号付けされます。
- 3 VST インストゥルメントメニュー**
プラグインに現在ロードされている VST インストゥルメントが表示され、メニューからは別の VST インストゥルメントを選択できます。
- 4 エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)**
対応するプラグインの「エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)」ダイアログを開きます。
- 5 インストゥルメントを編集 (Edit Instrument)**
VST インストゥルメントウィンドウを開いたり閉じたりします。

セクションの最下部のアクションバーには以下のオプションがあります。

- **追加 (Add)** : 空の新規プラグインを追加します。
- **複製 (Duplicate)** : 選択したプラグインのコピーを作成し、元のプラグインとは別の設定に編集できます。
- **エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)** : 「エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)」ダイアログを開き、セクション内のすべてのプラグインの現在の状態をカスタムエンドポイント設定として保存できます。
- **削除 (Delete)** : 選択したプラグインを削除します。

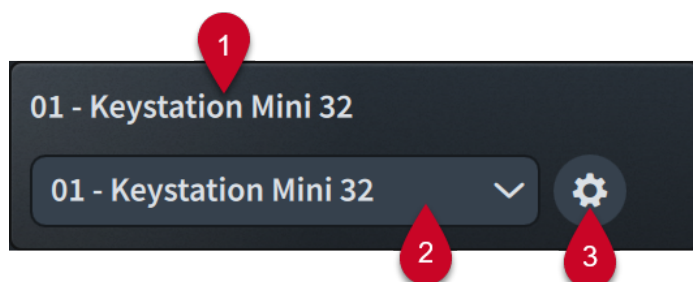
MIDI インストゥルメント

このパネルの「MIDI インストゥルメント (MIDI Instruments)」セクションには、再生中の出力に使用する MIDI デバイスが含まれているプラグインが表示されます。使用できる MIDI デバイスはオペレーティングシステムによって異なります。

- Windows の場合、コンピューターに接続されている任意の MIDI デバイスを選択できます。
- macOS の場合は、コンピューターに接続されている任意の MIDI デバイス、または「Audio MIDI 設定」アプリケーションで設定した他の任意のデバイスを選択できます。これにより、たとえば MIDI デバイスを複数のアプリケーションで使用できます。

ヒント

Dorico Elements を起動する前に MIDI デバイスをコンピューターに接続することをおすすめします。また、デバイスが認識されない場合は Dorico Elements を再起動することをおすすめします。



各 MIDI プラグインには以下のセクションが含まれます。

1 名前 (Name)

プラグインの番号と名前が表示されます。同じプラグインが複数ある場合にプラグインを区別できるように、プラグインは自動的に番号付けされます。




2 MIDI インストゥルメントメニュー

プラグインに現在ロードされている MIDI デバイスが表示され、メニューから別の MIDI デバイスを選択できます。

3 エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)

対応するプラグインの「**エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)**」ダイアログを開きます。

セクションの最下部のアクションバーには以下のオプションがあります。

- **追加 (Add)** : 空の新規プラグインを追加します。
- **エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)** : 「**エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)**」ダイアログを開き、セクション内のすべてのプラグインの現在の状態をカスタムエンドポイント設定として保存できます。
- **削除 (Delete)** : 選択したプラグインを削除します。

関連リンク

[再生モードのプロジェクトウィンドウ \(531 ページ\)](#)

[再生テンプレート \(572 ページ\)](#)

[エンドポイント \(580 ページ\)](#)

[「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ \(581 ページ\)](#)

[カスタムエンドポイント設定 \(585 ページ\)](#)

[「エンドポイントの設定を保存 \(Save Endpoint Configuration\)」ダイアログ \(586 ページ\)](#)

[VST/MIDI インストゥルメントを手動でロードする \(540 ページ\)](#)

[VST インストゥルメントの編集 \(542 ページ\)](#)

VST プラグインを許可する/ブロックする




Dorico Elements で使用する VST 2 インストゥルメントプラグインを個別に許可したり、Dorico Elements で使用できなくするプラグインをブロックしたりできます。許可したプラグインは、その以降すべてのプロジェクトで使用できるようになります。

Dorico Elements では、クラッシュするプラグインや Steinberg 社が Dorico Elements での使用を認定していないプラグインが自動的にブロックされます。初期設定では、Kontakt と NotePerformer のみ許可されています。

補足

このアプリケーションは Apple シリコン上でネイティブに実行され、VST 3 プラグインのみをネイティブにサポートします。VST 2 プラグインは Rosetta モードで使用できます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
 2. カテゴリリストの「**VST プラグイン (VST Plug-ins)**」をクリックします。
 3. 「**許可された VST 2 プラグイン (Allowed VST2 Plug-ins)**」サブセクションで、以下のいずれかの操作を行なってプラグインを許可します。
 - ブロックされた個々のプラグインを許可するには、「**ブロックされたプラグイン (Blocked Plug-ins)**」リストでそのプラグインを選択して、アクションバーにある「**選択したプラグインを許可 (Allow selected plug-ins)**」 をクリックします。
 - ブロックされたすべてのプラグインを許可するには、「**ブロックされたプラグイン (Blocked Plug-ins)**」リストのアクションバーにある「**すべて許可 (Allow All)**」をクリックします。
 - 「**ブロックされたプラグイン (Blocked Plug-ins)**」リストに含まれていないプラグインを許可するには、「**許可されたプラグイン (Allowed Plug-ins)**」リストのアクションバーにある「**プラグイン名を追加 (Add plug-in name)**」 をクリックし、新しいエントリーにプラグインの名前を入力します。
 4. 以下のいずれかの操作を行なって、プラグインをブロックします。
 - 許可された個々のプラグインをブロックするには、「**許可されたプラグイン (Allowed Plug-ins)**」リストでそのプラグインを選択して、アクションバーにある「**選択したプラグインをブロック (Block selected plug-ins)**」 をクリックします。
 - 許可されたすべてのプラグインをブロックするには、「**許可されたプラグイン (Allowed Plug-ins)**」リストのアクションバーにある「**すべてブロック (Block All)**」をクリックします。
 5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
 6. Dorico Elements を終了します。
-

結果

Dorico Elements の次回起動時に、許可した VST プラグインがプログラムで使用できるようになります。

関連リンク

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

[トラックインスペクター \(534 ページ\)](#)

[楽譜の再生 \(553 ページ\)](#)

[再生テンプレート \(572 ページ\)](#)

VST/MIDI インストゥルメントを手動でロードする

Dorico Elements では、プロジェクト内のインストゥルメントや現在の再生テンプレートに応じて、必要なプラグインが自動的にロードされます。ただし、VST/MIDI インストゥルメントを手動でロードすることもできます。新しいプラグインにロードすることも、既存のプラグインにロードして既存の VST/MIDI インストゥルメントを置き換えることもできます。

前提条件

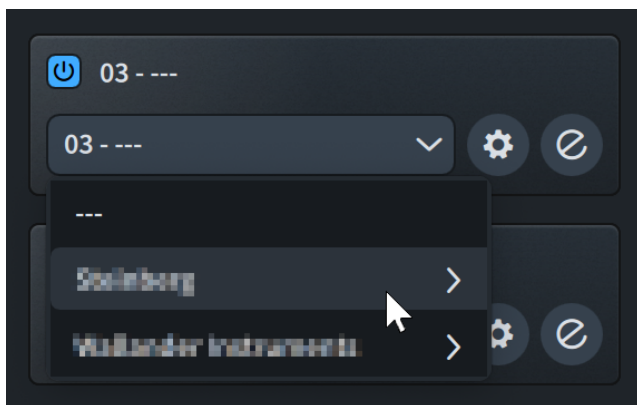
- 使用する VST インストゥルメントをコンピューター上に保存しておきます。
- 使用する MIDI デバイスを接続しておきます。

ヒント

Dorico Elements を起動する前に MIDI デバイスをコンピューターに接続することをおすすめします。また、デバイスが認識されない場合は Dorico Elements を再起動することをおすすめします。

手順

1. 再生モードで、左ゾーンの「VST と MIDI (VST and MIDI)」を選択して「VST と MIDI (VST and MIDI)」パネルを表示します。
2. VST/MIDI インストゥルメントを新規プラグインにロードする場合は、「VST と MIDI (VST and MIDI)」パネルの対応するセクションで「追加 (Add)」 をクリックします。
3. 新しい VST/MIDI インストゥルメントをロードするプラグインで、ロードする VST/MIDI インストゥルメントをメニューから選択します。



手順終了後の項目

- チャンネルにサウンドをロードするなどして、VST インストゥルメントを編集できます。
- インストゥルメント/声部やエクスペッション/パーカッションマップを、ロードした VST/MIDI インストゥルメントのエンドポイントに割り当てることができます。
- VST インストゥルメントとエンドポイントに加えた変更をカスタムエンドポイント設定として保存し、他のプロジェクトで再利用できます。

補足

MIDI インストゥルメントをロードした場合は、フィードバックループを回避するために MIDI 入力の際には無効にすることを強くおすすめします。

関連リンク

- [再生テンプレート \(572 ページ\)](#)
- [再生テンプレートの適用/リセット \(577 ページ\)](#)
- [「VST と MIDI \(VST and MIDI\)」パネル \(537 ページ\)](#)
- [「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ \(581 ページ\)](#)
- [MIDI 入力デバイスの有効化/無効化 \(282 ページ\)](#)
- [エンドポイントへのインストゥルメント/声部の割り当て \(583 ページ\)](#)
- [エンドポイントへのエクスペッションマップ/パーカッションマップの割り当て \(584 ページ\)](#)
- [カスタムエンドポイント設定を保存する \(585 ページ\)](#)
- [カスタム再生テンプレートを作成する \(578 ページ\)](#)
- [Groove Agent SE からドラムセットパターンを読み込む \(97 ページ\)](#)


VST インストゥルメントの編集

サードパーティー製サウンドライブラリーを使用している場合などに、VST インストゥルメントにロードしたサウンドとエフェクトを編集できます。

前提条件

編集する VST インストゥルメントを、手動または再生テンプレートを適用してロードしておきます。

手順

1. 再生モードで、左ゾーンの「**VST と MIDI (VST and MIDI)**」を選択して「VST と MIDI (VST and MIDI)」パネルを表示します。
2. 編集する VST インストゥルメントを含むプラグインで、「**インストゥルメントを編集 (Edit Instrument)**」をクリックして VST インストゥルメントウィンドウを開きます。
3. 用意されたオプションを使用して VST インストゥルメントを編集します。
たとえば、以下のような操作を行なえます。
 - さまざまな種類のギターや「Oo」ボーカルなどのサウンドをチャンネルにロードする。
 - フルーツサウンドの空気量などのコントロールを調節する。
 - ギターのディストーションエフェクトやディレイエフェクトをロードするなど、エフェクトを変更する。

ヒント

- 編集やロードを行なえるサウンドとエフェクトの詳細については、サウンドライブラリーのマニュアルを参照してください。
- 「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで、「**選択した譜表に VST プラグインウィンドウを表示 (Show VST Plug-in Window For Selected Staff)**」にキーボードショートカットを割り当てることができます。このキーボードショートカットは、楽譜領域で選択している最初の譜表/声部またはトラック概要で選択したトラックの VST インストゥルメントウィンドウを開きます。

手順終了後の項目

- インストゥルメント/声部やエクスプレッション/パーカッションマップを、VST インストゥルメントのエンドポイントに割り当てることができます。
- VST インストゥルメントとエンドポイントに加えた変更をカスタムエンドポイント設定として保存し、他のプロジェクトで再利用できます。

トラック

トラックとは、左から右へと時間の流れに沿って行に音楽要素を表わしたものです。トラックを使用すると、プロジェクト内の複数の音楽要素を同時に、かつ個別にコントロールできます。

かつてテープでオーディオミキシングが行なわれ、多重録音により曲の複数のパートが独立して録音および編集され、最終的な楽曲が作成されていた時代に、トラックという用語が生まれました。

Cubase のような近代的なプログラムでは、オーディオ録音やソフトウェアインストゥルメントなど、さまざまな種類のサウンドをトラックに含めることができます。多くの場合、オーディオ録音を含むトラックにはオーディオの波形が表示され、ソフトウェアインストゥルメントを含むトラックでは、ピアノロール上に、水平位置が時間、垂直位置がピッチを示す長方形の音符イベントが表示されます。

Dorico Elements の再生モードでは、以下の種類のトラックが表示されます。

インストゥルメントトラック

対応するインストゥルメントに属する音符のプレビューが表示されます。単一のプレーヤーに複数の楽器が関連付けられている場合も含めて、プロジェクト内の楽器ごとに個別のインストゥルメントトラックが表示されます。

インストゥルメントトラックを選択すると、キーエディターに楽譜が表示され (ロックされていない場合)、トラックインスペクターにトラックの設定が表示されます。

テンポトラック

フロー内のテンポ変更のプレビューが表示されます。各プロジェクトにはテンポトラックが1つ含まれています。

テンポトラックを選択すると、キーエディターパネルにテンポエディターが表示され (ロックされていない場合)、トラックインスペクターにトラックの設定が表示されます。

マーカートラック

フローのマーカがマーカテキストを含め表示されます。各プロジェクトにはマーカートラックが1つ含まれています。

コードトラック

フロー内のコード記号が表示されます。各プロジェクトにはコードトラックが1つ含まれています。

コードトラックを選択すると、トラックインスペクターにトラックの設定が表示されます。

関連リンク

- [トラック概要 \(532 ページ\)](#)
- [トラックインスペクター \(534 ページ\)](#)
- [キーエディター \(683 ページ\)](#)
- [キーエディターでインストゥルメントを表示する \(687 ページ\)](#)
- [テンポトラック \(545 ページ\)](#)
- [コードトラック \(547 ページ\)](#)
- [マーカートラック \(546 ページ\)](#)
- [トラックの高さの変更 \(549 ページ\)](#)
- [トラックを表示/非表示にする \(549 ページ\)](#)
- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)
- [ミキサーチャンネル \(738 ページ\)](#)

インストゥルメントトラック

インストゥルメントトラックを使用すると、対応するインストゥルメントに属する音符をプレビューしたり、キーエディターに表示するインストゥルメントを選択したりできます。

再生モードでは、単一のプレーヤーに複数の楽器が関連付けられている場合も含めて、プロジェクト内の楽器ごとに個別のインストゥルメントトラックが表示されます。インストゥルメントトラックには、各インストゥルメントに設定されたインストゥルメントの正式名称を使用したラベルが付けられます。

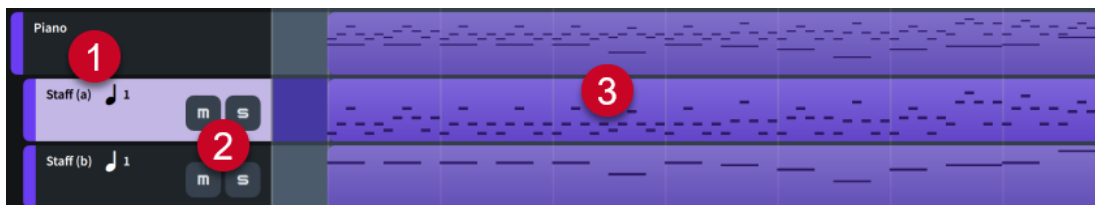
声部の個別再生を有効にした場合、対応するインストゥルメントに属する各声部がインストゥルメントトラックの下に個別の声部トラックとして表示されます。

同様に、打楽器キットのトラックを展開して、キット内の各インストゥルメントに個別のトラックを表示できます。

各インストゥルメントには現在のレイアウトのプレーヤーの順番に応じて自動的に色が付けられるため、インストゥルメントを簡単に見分けられます。この色は、ミキサーやキーエディターを含め、対応するインストゥルメントに一貫して使用されます。

トラック概要でインストゥルメントトラックを選択すると、以下を実行できます。

- そのトラックの音符とデータをキーエディターパネルに表示して編集する (ロックされていない場合)。
- トラックインスペクターを使用してトラックのルーティングを変更する。



下に2つの声部トラックがあるピアノインストゥルメント

各インストゥルメントトラックには以下のセクションが含まれます。

1 トラック名

トラックの名前が表示されます。

- インストゥルメントトラックには、インストゥルメントの正式名称が表示されます。
- 声部トラックには、対応する声部の符尾の方向と数が表示されます。複数の譜表を持つインストゥルメントの場合は、対応する声部の譜表も含まれます。

2 ミュート **m**/ソロ **s** ボタン

トラックをミュート/ソロにできます。トラックの高さが十分にある場合はトラックヘッダーに、トラックの高さが低い場合はトラック概要の上部に表示されます。トラックヘッダーに表示される場合は対応するトラックに、トラック概要の上部に表示される場合は選択したトラックに適用されます。

3 トラックプレビュー

そのインストゥルメントに属する音符のプレビューが表示されます。

関連リンク

- [キーエディター \(683 ページ\)](#)
- [ピアノロールエディター \(695 ページ\)](#)
- [打楽器エディター \(696 ページ\)](#)
- [キーエディターでインストゥルメントを表示する \(687 ページ\)](#)
- [ベロシティエディター \(708 ページ\)](#)
- [強弱記号エディター \(711 ページ\)](#)
- [演奏技法エディター \(707 ページ\)](#)
- [MIDI CC エディター \(718 ページ\)](#)
- [プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(188 ページ\)](#)
- [インストゥルメント名の変更 \(191 ページ\)](#)
- [複数の声部への音符の入力 \(241 ページ\)](#)
- [声部 \(1469 ページ\)](#)
- [「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ \(581 ページ\)](#)
- [トラックをミュート/ソロにする \(560 ページ\)](#)
- [声部の個別再生の有効化 \(558 ページ\)](#)
- [エンドポイントへのインストゥルメント/声部の割り当て \(583 ページ\)](#)
- [デフォルトのプレーヤーの順番の変更 \(130 ページ\)](#)
- [カスタマイズしたプレーヤーの順番の設定 \(131 ページ\)](#)
- [トラックの高さの変更 \(549 ページ\)](#)

テンポトラック

テンポトラックには、選択したフロー内のテンポ変更が表示されます。このトラックは、再生モードのトラック概要の一番上に表示され、表示/非表示を切り替えられます。各プロジェクトにはテンポトラックが1つ含まれています。



テンポトラック

トラック概要でテンポトラックを選択すると、以下を実行できます。

- キーエディターパネルのテンポエディターでテンポ変更の編集と入力を行なう (ロックされていない場合)。
- トラックインスペクターを使用してクリックに使用するサウンドを変更する。

関連リンク

[トラックを表示/非表示にする \(549 ページ\)](#)

[トラックインスペクター \(534 ページ\)](#)

[キーエディター \(683 ページ\)](#)

[テンポエディター \(723 ページ\)](#)

[キーエディターでインストゥルメントを表示する \(687 ページ\)](#)

[テンポ記号 \(1367 ページ\)](#)

[テンポ記号の入力方法 \(303 ページ\)](#)

[ガイド \(461 ページ\)](#)

[クリック設定の変更 \(278 ページ\)](#)

[テンポ記号の表示/非表示 \(1372 ページ\)](#)

[MIDI の書き出し \(98 ページ\)](#)

クリックに使用するサウンドを変更する

デフォルトで用意されていないサウンドを使用したい場合などに、新しいサウンドを手動でロードするなどしてテンポトラックを任意のエンドポイントに割り当てることで、再生時のクリックに使用するサウンドを変更できます。


ヒント

「再生オプション (Playback Options)」 > 「クリック (Click)」 > 「メトロノームクリック (Metronome Click)」で、出荷時のデフォルトのクリック音を選択できます。クリック、ビーブ、ウッドブロックのサウンドがデフォルトで用意されています。

前提条件

- テンポトラックを表示しておきます。
- クリックに使用する VST/MIDI インストゥルメントをロードしておきます。

手順

1. 再生モードで、トラック概要にあるテンポトラックを選択します。
2. トラックインスペクターの「ルーティング (Routing)」セクションで、オーディオプラグインメニューからクリックに使用する VST/MIDI インストゥルメントプラグインを選択します。
3. 使用するサウンドがプラグインにまだロードされていない場合は、「インストゥルメントを編集 (Edit Instrument)」  をクリックして対応する VST または MIDI インストゥルメントをウィンドウで開き、使用できるチャンネルに任意のサウンドをロードします。
4. 以下の値フィールドのいずれかまたは両方を使用して、プラグインに必要なエンドポイントを選択します。

- 選択したプラグインの別のポートにテンポトラックを割り当てるには、任意のポートを「**ポート (Port)**」フィールドに入力します。

補足

16 チャンネルのポートが複数あるプラグインを使用する場合のみ必要です。

- 選択したポートの別のチャンネルにテンポトラックを割り当てるには、任意のチャンネルを「**Ch.**」フィールドに入力します。

関連リンク

[「再生オプション \(Playback Options\)」 ダイアログ \(769 ページ\)](#)

[VST/MIDI インストゥルメントを手動でロードする \(540 ページ\)](#)

[トラックインスペクター \(534 ページ\)](#)

[エンドポイント \(580 ページ\)](#)

[「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」 ダイアログ \(581 ページ\)](#)

マーカートラック

マーカートラックには選択したフロー内のマーカーが表示され、新しいマーカーを入力できます。このトラックは、再生モードのトラック概要の一番上に表示され、表示/非表示を切り替えられます。各プロジェクトにはマーカートラックが1つ含まれています。



マーカートラックには以下のセクションが含まれます。

1 マーカーを追加 (Add Marker)

マーカーを入力できる「**マーカーを追加 (Add Marker)**」ダイアログを開きます。

2 マーカー

マーカーテキストと一緒にフローの各マーカーの位置が表示されます。

関連リンク

[トラックを表示/非表示にする \(549 ページ\)](#)

[マーカー \(1251 ページ\)](#)

[ビデオ \(196 ページ\)](#)

[マーカーのテキストを編集する \(1253 ページ\)](#)

マーカートラックでのマーカーの入力

再生モードのマーカートラックに、マーカーを直接入力できます。

前提条件


マーカートラックを表示しておきます。

手順

1. 再生モードで、マーカーを入力する位置に再生ヘッドを移動します。

補足

時間がマイナスの位置にはマーカーを入力できません。たとえば、ビデオがフローの3小節めから開始される場合、フローの最初のタイムコードはマイナスになります。

2. マーカートラックのヘッダーで、「**マーカーを追加 (Add Marker)**」  をクリックして「**マーカーを追加 (Add Marker)**」ダイアログを開きます。
3. 「**テキスト (Text)**」フィールドに任意のマーカーテキストを入力します。
4. 必要に応じて、「**タイムコード (Timecode)**」フィールドでタイムコードを変更します。
5. 「**OK**」をクリックしてマーカーを入力し、ダイアログを閉じます。

結果

再生ヘッドの位置にマーカーが入力されます。マーカーには入力したテキストが表示されます。マーカーテキストを変更していない場合はデフォルトテキスト「Marker」が表示されます。

例



マーカートラックに表示されたマーカー

関連リンク

- [再生ヘッドの移動 \(551 ページ\)](#)
- [「マーカーを追加 \(Add Marker\)」ダイアログ \(413 ページ\)](#)
- [マーカーのテキストを編集する \(1253 ページ\)](#)
- [ビデオの開始位置の変更 \(199 ページ\)](#)

コードトラック

コードトラックには選択したフローのコード記号が表示され、再生時に対応する和音を聴くことができます。このトラックは、再生モードのトラック概要の一番上に表示され、表示/非表示を切り替えられます。各プロジェクトにはコードトラックが1つ含まれています。

トラック概要でコードトラックを選択している場合、トラックインスペクターを使用してそのルーティングを変更できます。



コードトラックには以下のセクションが含まれます。

- 1 **和音の再生を有効にする (Enable Chords Playback)**
再生に和音を含めるかどうかを切り替えることができます。
- 2 **和音**
フローにあるコード記号の位置と名前を示します。

関連リンク

- [コード記号 \(893 ページ\)](#)
- [トラック概要 \(532 ページ\)](#)
- [トラックインスペクター \(534 ページ\)](#)
- [VST/MIDI インストゥルメントを手動でロードする \(540 ページ\)](#)
- [トラックを表示/非表示にする \(549 ページ\)](#)

コード記号の再生の有効化

再生にコード記号を含めることができます。コード記号は伸ばした和音として再生され、そのデュレーションは次のコード記号との間隔によって決められます。MIDI キーボードで入力したコード記号はそれを入力した際に演奏したボイスिंगを使用し、コンピューターキーボードで入力したコード記号はデフォルトのボイスिंगを使用します。

前提条件

コードトラックを表示しておきます。

手順

- 再生モードで、コードトラックのヘッダーにある「**和音の再生を有効にする (Enable Chords Playback)**」 をオンにします。
-

コード記号の再生に使用するサウンドを変更する

プロジェクト内のどのインストゥルメントトラックにも使用されていないサウンドを使用したい場合などに、新しいサウンドを手動でロードするなどしてコードトラックを任意のエンドポイントに割り当てることで、コード記号の再生に使用するサウンドを変更できます。

前提条件

- コードトラックを表示しておきます。
 - コード記号の再生に使用する VST/MIDI インストゥルメントをロードしておきます。
-

手順

1. 再生モードで、トラック概要にあるコードトラックを選択します。
2. トラックインスペクターの「**ルーティング (Routing)**」セクションで、オーディオプラグインメニューからコード記号の再生に使用する VST/MIDI インストゥルメントプラグインを選択します。
3. 使用するサウンドがプラグインにまだロードされていない場合は、「**インストゥルメントを編集 (Edit Instrument)**」 をクリックして対応する VST または MIDI インストゥルメントをウィンドウで開き、使用できるチャンネルに任意のサウンドをロードします。
4. 以下の値フィールドのいずれかまたは両方を使用して、プラグインに必要なエンドポイントを選択します。
 - 選択したプラグインの別のポートにコードトラックを割り当てるには、任意のポートを「**ポート (Port)**」フィールドに入力します。

補足

16 チャンネルのポートが複数あるプラグインを使用する場合のみ必要です。

- 選択したポートの別のチャンネルにコードトラックを割り当てるには、任意のチャンネルを「**Ch.**」フィールドに入力します。
-

関連リンク

[VST/MIDI インストゥルメントを手動でロードする \(540 ページ\)](#)

[トラックインスペクター \(534 ページ\)](#)

[エンドポイント \(580 ページ\)](#)

[「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ \(581 ページ\)](#)

コード記号のボイスングをリセットする

MIDI キーボードを使用してコード記号を入力した場合、使用したボイスングはコード記号の再生でも保持されます。たとえば、再生時にそのコード記号のデフォルトのボイスングを聴きたい場合などに、MIDI キーボードを使用して入力したコード記号のボイスングをリセットできます。

手順

1. 記譜モードで、ボイスングをリセットするコード記号を選択します。
 2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「コード記号とコードダイアグラム (Chord Symbols and Diagrams)」 > 「コード記号により発音されるピッチを消去 (Clear Chord Symbol Played Pitches)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
-

関連リンク

[コード記号の入力 \(328 ページ\)](#)




トラックを表示/非表示にする

テンポトラック、マーカートラック、コードトラックは、トラック概要の上部でそれぞれ個別に表示/非表示にできます。

補足

プレーヤートラックおよびインストゥルメントトラックは、表示/非表示を切り替えることができません。

手順

- トラック概要の上部で、以下のいずれかの操作を行なってトラックを表示/非表示にします。
 - テンポトラックを表示/非表示にするには、「テンポ (Tempo)」  をオン/オフにします。
 - マーカートラックを表示/非表示にするには、「マーカー (Markers)」  をオン/オフにします。
 - コードトラックを表示/非表示にするには、「和音 (Chords)」  をオン/オフにします。
-

関連リンク

[トラック概要 \(532 ページ\)](#)

[トラック \(542 ページ\)](#)

[キーエディターパネル \(683 ページ\)](#)

[ピアノロールエディター \(695 ページ\)](#)



トラックの高さの変更

より多くのトラックを同時にプレビューしたい場合などに、すべての種類のトラックの高さを変更できます。この場合、トラックの幅は変更されません。

手順

- 再生モードで、トラック概要の左上にある**トラックの高さボタン**  をクリックすると、高さが順に切り替わります。

補足

トラックの高さを低くすると、**ミュートボタン**  と **ソロボタン**  はトラック概要の上部に表示されます。これらのボタンは、トラックヘッダーに垂直方向のスペースが十分にある場合にのみ表示されます。

関連リンク



[キーエディターの高さの変更 \(689 ページ\)](#)

[キーエディターでのズームイン/ズームアウト \(690 ページ\)](#)

トラックのズームイン/ズームアウト

より多くの小節を同時にプレビューしたい場合などに、トラック概要のトラックの幅を変更できます。この場合、トラックの高さは変更されません。

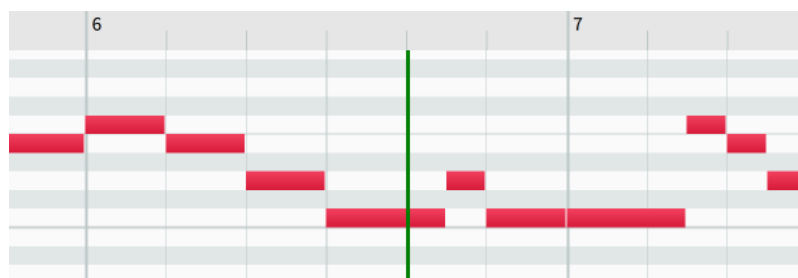
手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、水平方向にズームインします。
 - ルーラーをクリックして上にドラッグします。
 - ルーラーで **[Ctrl]/[command]** を押しながら上にスクロールします。
 - トラック概要の下部にある「**ズームイン (Zoom In)**」  をクリックします。
- 以下のいずれかの操作を行なって、水平方向にズームアウトします。
 - ルーラーをクリックして下にドラッグします。
 - ルーラーで **[Ctrl]/[command]** を押しながら下にスクロールします。
 - トラック概要の下部にある「**ズームアウト (Zoom Out)**」  をクリックします。

再生ヘッド

再生ヘッドは、再生時に移動して現在の再生位置を示す垂直の線です。

再生ヘッドは、再生モードでは常に表示され、その他のモードでは再生時に表示されます。また、再生ヘッドの現在の位置は「**トランスポート (Transport)**」ウィンドウとツールバーのミニトランスポートの両方に表示されます。他のモードでの再生停止時にも再生ヘッドが表示されるように設定することもできます。



キーエディターの再生ヘッド

Dorico Elements では、再生ヘッドが再生中に楽譜に沿って移動し、常に表示され続けますが、再生ヘッドの追従を無効にして固定表示にすることもできます。再生ヘッドの追従を有効にすると、組段は自動的に画面上の同じ場所に表示され続けます。

再生ヘッドを手動で移動することもできます。

補足

再生ヘッドは印刷モードでは表示されません。

関連リンク

[楽譜領域のカラーを変更する \(54 ページ\)](#)


再生ヘッドの移動

再生ヘッドは、再生中に楽譜に沿って自動的に移動しますが、すべてのモードで再生ヘッドを手動で移動することもできます。

再生ヘッドは、停止時と再生中の両方で移動できますが、再生中はすべての移動方法が使用できるわけではありません。

初期設定では、再生ヘッドは再生時にのみ表示されますが、再生ヘッドを常に表示するように選択できます。

手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、再生ヘッドを移動します。
 - 再生ヘッドを進めるには、テンキーの **テンキー [+]** (プラス) を押すか、「**トランスポート (Transport)**」ウィンドウの「**高速早送り (Fast Forward)**」 をクリックします。
 - 再生ヘッドを戻すには、テンキーの **テンキー [-]** (マイナス) を押すか、「**トランスポート (Transport)**」ウィンドウの「**巻き戻し (Rewind)**」 をクリックします。
 - 再生ヘッドをフローの最初に移動するには、テンキーの **テンキー [.]** (ピリオド) を押すか、「**トランスポート (Transport)**」ウィンドウまたはミニトランスポートの「**フローの最初に巻き戻し (Rewind to Beginning of Flow)**」 をクリックします。
 - 再生ヘッドを選択したアイテムの先頭に移動するには、**[Alt/Opt]+[P]** を押します。
 - 再生ヘッドをフレーム単位を進めるには、**[Ctrl]/[command]+テンキー [+]** 又は **[Ctrl]/[command]+[F9]** を押します。
 - 再生ヘッドをフレーム単位で戻すには、**[Ctrl]/[command]+テンキー [-]** 又は **[Ctrl]/[command]+[F7]** を押します。
 - 再生モードまたはキーエディターで、ルーラー上の任意の場所をクリックします。

補足

再生中は、ルーラー上をクリックして再生ヘッドを移動することはできません。

関連リンク

[「トランスポート \(Transport\)」ウィンドウ \(569 ページ\)](#)

[ミニトランスポート \(31 ページ\)](#)

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

[フレームレート \(201 ページ\)](#)

再生ヘッドを表示/非表示にする

再生停止時の再生ヘッドの表示/非表示を切り替えることができます。これは、たとえばタイムコードやビデオを使用する作業のときに楽譜の位置を合わせるのに役立ちます。初期設定では、再生ヘッドが常に表示される再生モードを除き、再生停止時の再生ヘッドは非表示になっています。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
2. カテゴリリストの「**再生 (Play)**」をクリックします。
3. 「**再生ヘッド (Playhead)**」サブセクションで、「**停止時に再生ヘッドを表示 (Show playhead when stopped)**」をオンまたはオフにします。
4. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

「**停止時に再生ヘッドを表示 (Show playhead when stopped)**」をオンにすると再生停止時の再生ヘッドが表示され、オフにすると非表示になります。

補足

これは、再生モードと印刷モードには適用されません。再生ヘッドは再生モードでは常に表示され、印刷モードでは表示されません。

再生ヘッドの追従の有効化/無効化

再生中にビューを再生ヘッドに追従させるかどうかをプロジェクトウィンドウごとに個別に設定できます。たとえば、楽譜を再生している間、特定の組段を表示し続けたい場合などに便利です。

手順

- ステータスバーで、「**再生ヘッドに追従 (Follow playhead)**」をオン/オフにします。

結果

「**再生ヘッドに追従 (Follow playhead)**」をオンにすると、再生中の再生ヘッドの追従が有効になり、オフにすると無効になります。

ヒント

- すべてのプロジェクトで再生ヘッドの追従をデフォルトで有効化/無効化するかは、「**環境設定 (Preferences)**」 > 「**再生 (Play)**」 > 「**再生ヘッド (Playhead)**」で変更できます。
- 「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページにある「**再生ヘッドに追従を切り替え (Toggle Follow Playhead)**」にキーボードショートカットを割り当てることができます。

関連リンク

[ステータスバー \(37 ページ\)](#)

[複数のプロジェクトウィンドウを開く \(49 ページ\)](#)

[楽譜領域のビューを移動する \(454 ページ\)](#)

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

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(60 ページ\)](#)

楽譜の再生


記譜した楽譜は、プロジェクトの最初または任意の位置から再生できます。どのモードでも、再生のキーボードショートカットを使用できます。

前提条件

- 現在のプロジェクトで再生を有効にしておきます。
- プロジェクト内のインストゥルメントのサウンドを含む再生テンプレートをプロジェクトに適用しておきます。
- 声部ごとに異なるサウンドを使用する場合は、そのインストゥルメントの声部の個別再生を有効にしておきます。
- 接続された MIDI デバイスからサウンドを再生したくない場合は、MIDI thru を無効にしておきます。

手順

1. 以下のいずれかの操作を行なって、再生を開始します。

- 選択した中で一番前にあるアイテムから再生するには、範囲を選択したあと、**[P]** を押すか、「**トランスポート (Transport)**」ウィンドウの「**選択範囲から再生 (Play From Selection)**」 をクリックするか、「**再生 (Play)**」 > 「**選択範囲から再生 (Play From Selection)**」を選択します。

ヒント

- すべてのインストゥルメントを再生するには、単一の音符を選択します。
- 単一の譜表のみを再生するには、譜表上の複数のアイテムを選択します。
- 複数の譜表を再生するには、それらの譜表上のアイテムを選択します。



ミキサーでソロやミュートにされるチャンネルは影響を受けません。

- 再生ヘッドの位置から再生を続行するには、**[Space]** 又は **[Enter]** を押すか、ミニトランスポートの「**再生 (Play)**」 をクリックするか、「**トランスポート (Transport)**」ウィンドウの「**再生ヘッドの位置から再生 (Play From Playhead Position)**」 をクリックするか、「**再生 (Play)**」 > 「**再生ヘッドの位置から再生 (Play From Playhead Position)**」を選択します。
 - 再生ヘッドを移動させ、同時にその新しい位置から再生を始めるには、トラック概要の上部にあるルーラーまたはキーエディターの任意の位置をダブルクリックします。
 - 直前の再生と同じ位置から再生するには、**[Shift]+[Space]** を押すか、「**再生 (Play)**」 > 「**最後に開始した位置から再生 (Play From Last Start Position)**」を選択します。これは、直前の再生位置のアイテムの選択を解除した場合でも機能します。
 - フローの最初から再生を開始するには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[Space]** を押すか、「**再生 (Play)**」 > 「**開始位置 (Play From Start of Flow)**」を選択します。
 - プロジェクトの最初から再生を開始するには、「**再生 (Play)**」 > 「**プロジェクトの開始位置 (Play From Start of Project)**」を選択します。
2. 必要に応じて、再生中に再生ヘッドを前後に移動します。
3. メトロノームクリックを有効または無効にするには、「**トランスポート (Transport)**」ウィンドウまたはミニトランスポートの「**クリック (Click)**」 をクリックします。

ヒント

「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで、「**クリックを有効にする (Enable Click)**」にキーボードショートカットを割り当てることができます。

4. 以下のいずれかの操作を行なって、再生を停止します。

- **[Space]** 又は **[Enter]** または **[P]** を押します。
- **テンキー [0]** (テンキーの 0) を押します。
- ミニトランスポートで、「**停止 (Stop)**」  を押します。
- 「**トランスポート (Transport)**」 ウィンドウで、「**停止 (Stop)**」  をクリックします。
- トラック概要またはキーエディターの上にあるルーラーをダブルクリックします。

ヒント

再生の停止時に音に変化する場合は、「**環境設定 (Preferences)**」の「**再生 (Play)**」ページで「**再生を停止するとき、コントローラーをリセットして「All Notes Off」を送信 (Reset controllers and send 'all notes off' when stopping playback)**」をオフにできます。

関連リンク

- [再生テンプレート \(572 ページ\)](#)
- [再生テンプレートの適用/リセット \(577 ページ\)](#)
- [声部の個別再生の有効化 \(558 ページ\)](#)
- [MIDI thru の有効化/無効化 \(225 ページ\)](#)
- [VST/MIDI インストゥルメントを手動でロードする \(540 ページ\)](#)
- [VST プラグインを許可する/ブロックする \(539 ページ\)](#)
- [再生ヘッド \(550 ページ\)](#)
- [ミキサー \(735 ページ\)](#)
- [トラックをミュート/ソロにする \(560 ページ\)](#)
- [再生時の反復 \(562 ページ\)](#)
- [延長記号を再生に含める/除外する \(1044 ページ\)](#)
- [プリロールの長さの変更 \(557 ページ\)](#)
- [再生時のフロー間の間隔を変更する \(557 ページ\)](#)
- [クリック設定の変更 \(278 ページ\)](#)
- [MIDI トリガー領域 \(587 ページ\)](#)
- [トラック概要 \(532 ページ\)](#)
- [キーエディターパネル \(683 ページ\)](#)
- [「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ \(581 ページ\)](#)
- [「トランスポート \(Transport\)」ウィンドウ \(569 ページ\)](#)
- [ミニトランスポート \(31 ページ\)](#)
- [「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(58 ページ\)](#)
- [「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(60 ページ\)](#)
- [ステータスバー \(37 ページ\)](#)

再生の有効化/無効化

再生機能とトランスポート機能をプロジェクトごとに個別に有効化/無効化できます。これにより、たとえば、異なる再生テンプレートを持つプロジェクト間で素材をコピーする際に、サウンドが再ロードされるのを防ぐことができます。

手順

- ツールバーまたは**トランスポート**ウィンドウで、「**プロジェクトの有効化 (Activate Project)**」  をオン/オフにします。

結果

再生機能とトランスポート機能が有効化/無効化されます。

ヒント

再生を有効にした場合のデフォルトの動作は、「環境設定 (Preferences)」 > 「再生 (Play)」 > 「プロジェクトの有効化 (Project Activation)」で変更できます。

関連リンク

[ツールバー \(29 ページ\)](#)

[「トランスポート \(Transport\)」 ウィンドウ \(569 ページ\)](#)

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


スクラブ再生

スクラブ再生を使用すると、マウスポインターの動きに合わせて、音楽をさまざまなスピードで前方にも後方にも再生できます。これは、特定の位置を見つけて編集する際に役立ちます。

前提条件

- 現在のプロジェクトで再生を有効にしておきます。
- プロジェクト内のインストゥルメントのサウンドを含む再生テンプレートをプロジェクトに適用しておきます。
- 特定のインストゥルメントのみをスクラブ再生するには、該当するインストゥルメントフィルターを有効にするか、対応する譜表で少なくとも1つの音符/アイテムを選択しておきます。


手順

1. 記譜モードで以下のいずれかの操作を行なって、スクラブ再生を有効にします。
 - ツールバーで、「スクラブ再生 (Scrub Playback)」  をオンにします。
 - 「再生 (Play)」 > 「スクラブ再生 (Scrub Playback)」を選択します。
 - すべての譜表をスクラブ再生するには、**[Ctrl]+[Space] (Windows) 又は [Alt/Opt]+[Space] (macOS)** を押したままにします。
 - マウスポインターの下にあるインストゥルメントをソロにするには、**[Ctrl]+[Shift]+[Space] (Windows) 又は [Shift]+[Alt/Opt]+[Space] (macOS)** を押したままにします。
2. 以下のいずれかの操作を行なってスクラブ再生します。
 - 再生する位置やインストゥルメントにマウスポインターを合わせます。
 - すべての譜表をスクラブ再生するには、**[→]/[←]** を押して再生ヘッドを次/前の音符に移動します。

スクラブ再生中は、マウスポインターの位置に再生ヘッドが表示され、マウスポインターがスピーカーアイコンとして表示されます。



3. 以下のいずれかの操作を行なって、スクラブ再生を無効にします。

- **[Esc]** を押します。
- ツールバーで、「スクラブ再生 (Scrub Playback)」  をオフにします。
- 「再生 (Play)」 > 「スクラブ再生 (Scrub Playback)」 を選択します。
- キーボードショートカットを放します。

結果

マウスポインターの位置の音楽が再生されたままになります。再生スピードは、マウスポインターを動かす速さによって決まります。ソロのスクラブ再生中に再生されるインストゥルメントは、マウスポインターが置かれている譜表によって決まります。

補足

- スクラブ再生中は、装飾音符などのリズムのない音符は再生されません。
- リピートのある楽譜をスクラブ再生すると、楽譜は最初のリピート回から再生されます。
- 「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページにある「スクラブ再生を切り替え (Toggle Scrub Playback)」にキーボードショートカットを割り当てることができます。

関連リンク

[再生テンプレートの適用/リセット \(577 ページ\)](#)

[トラックをミュート/ソロにする \(560 ページ\)](#)

[インストゥルメントフィルターの有効化/無効化 \(459 ページ\)](#)

[音符とアイテムを個々に選択/選択解除する \(432 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(60 ページ\)](#)


テンポモードの変更

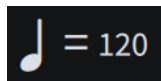
テンポモードは、単一の固定テンポと追従テンポ変更の間でいつでも切り替えられます。たとえば、複数のテンポ変更が含まれるプロジェクトで、MIDI の録音時に単一の固定テンポを使用できます。

前提条件

現在のプロジェクトで再生を有効にしておきます。

手順


1. 以下のいずれかの操作を行なって、テンポモードを変更します。
 - ツールバーのテンポモード  をクリックします。
 - 「再生 (Play)」 > 「固定テンポモード (Fixed Tempo Mode)」 を選択します。

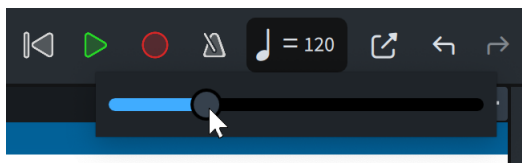


固定テンポモード



追従テンポモード

2. 「固定テンポモード (Fixed Tempo Mode)」  がオンの場合は、ツールバーの「固定テンポモード (Fixed Tempo Mode)」の数字をクリックしてスライダーを表示し、左右にドラッグすることでメトロノームマークの値を変更します。



結果

追従テンポモードでは、再生と録音のテンポがプロジェクトのテンポ記号によって設定されます。

固定テンポモードでは、再生と録音のテンポは「**固定テンポモード (Fixed Tempo Mode)**」メトロノームマークの値で設定した単一のテンポです。

関連リンク

[ツールバー \(29 ページ\)](#)

[テンポ記号 \(1367 ページ\)](#)

[テンポトラック \(545 ページ\)](#)

[テンポエディター \(723 ページ\)](#)

[MIDI 録音 \(275 ページ\)](#)

[楽譜の再生 \(553 ページ\)](#)

[延長記号を再生に含める/除外する \(1044 ページ\)](#)

[「トランスポート \(Transport\)」ウィンドウ \(569 ページ\)](#)

プリロールの長さの変更

Dorico Elements においてプリロールとは、各フローの最初の小節に含まれる最初の拍が再生されるよりも前に追加される時間のことです。たとえば、プロジェクト内に装飾音符で開始するフローがあり、再生時に演奏に反映したい場合などに、プロジェクト全体のすべてのフローの前のプリロールの長さを変更できます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[P]** を押して「**再生オプション (Playback Options)**」を開きます。
2. カテゴリリストの「**タイミング (Timing)**」をクリックします。
3. 「**フロー (Flows)**」セクションで、「**フローの前のプリロール (Pre-roll before flow)**」の値を変更します。
たとえば、単一の装飾音符で始まるフローの場合は、**0.25 秒**あれば十分です。
4. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

秒数で表わされる、再生時のフローの前のプリロールの長さを変更されます。

関連リンク

[楽譜の再生 \(553 ページ\)](#)

再生時のフロー間の間隔を変更する

秒数で表わされる、再生時のすべてのフロー間の間隔を変更できます。たとえば、プロジェクト内のフローをアタッカで演奏するためにフロー間の間隔をなくす場合などです。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[P]** を押して「**再生オプション (Playback Options)**」を開きます。
2. カテゴリリストの「**タイミング (Timing)**」をクリックします。

3. 「フロー (Flows)」セクションで、「再生中のフロー間の間隔 (Gap between flows during playback)」の値を変更します。
 4. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
-

再生時のチューニングの変更

ミドル C の上の A を基本とする、再生時に使用されるチューニングを変更できます。たとえば、A=415 Hz とするパロックピッチで楽譜を再生できます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[P]** を押して「再生オプション (Playback Options)」を開きます。
 2. カテゴリリストの「チューニング (Tuning)」をクリックします。
 3. 「ミドル C の上の最初の A のピッチ (Pitch of first A above middle C)」の値を変更します。
 4. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
-

結果

プロジェクト全体の音符のチューニングピッチが変更され、再生時に演奏されるピッチに影響します。

ヒント

現在の再生デバイスのサンプリングレートも再生時のチューニングに影響します。

関連リンク

- [「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(58 ページ\)](#)
- [オーディオデバイスのバッファサイズの変更 \(281 ページ\)](#)
- [ミドル C のナンバリング変換を変更する \(51 ページ\)](#)

声部の個別再生の有効化

初期設定では、ディヴィジ譜表を含め、単一のインストゥルメントに属するすべての声部は再生に同じエンドポイントを使用します。個々のインストゥルメントの声部の個別再生を有効にすると、たとえば pizzicato と arco のパートがある弦楽器のディヴィジを再生する際に、それぞれを異なる演奏技法で再生できます。

補足

無音程打楽器や打楽器キットで声部の個別再生を有効にすることはできません。

手順

1. 再生モードのトラック概要で、声部の個別再生を有効にするインストゥルメントトラックを選択します。
 2. トラックインスペクターの「ルーティング (Routing)」セクションで、「声部の個別再生を有効化 (Enable independent voice playback)」 をクリックします。
-

結果

選択したインストゥルメントの声部の個別再生が有効になります。そのインストゥルメントに属する各声部がインストゥルメントトラックの下に個別の声部トラックとして表示されます。

現在の再生テンプレートに応じて、プロジェクト全体の対応するインストゥルメントに属するすべての声部を再生できるよう、必要な数の追加チャンネルと追加プラグインが自動的にロードされます。声部の順番に応じて、声部が自動的にエンドポイントに割り当てられます。

補足

声部の個別再生を有効にした場合、各声部トラックのルーティングとエフェクトのみを変更できます。

手順終了後の項目

たとえば、いくつかのフロー内の一部の声部にアンサンブルのサウンドではなくソロのサウンドが必要な場合など、各フローを含む各声部トラックのルーティングとエフェクトを個別に変更できます。

関連リンク

[トラック概要](#) (532 ページ)
[トラックインスペクター](#) (534 ページ)
[再生テンプレート](#) (572 ページ)
[エンドポイント](#) (580 ページ)
[インストゥルメントトラック](#) (543 ページ)
[ピアノロールエディター](#) (695 ページ)
[ペロソティーエディター](#) (708 ページ)
[強弱記号エディター](#) (711 ページ)
[MIDI CC エディター](#) (718 ページ)
[演奏技法エディター](#) (707 ページ)
[エンドポイントへのインストゥルメント/声部の割り当て](#) (583 ページ)
[再生効果](#) (809 ページ)
[再生時のトレモロ](#) (1437 ページ)
[再生時のアーティキュレーション](#) (831 ページ)
[再生時のスラー](#) (1339 ページ)
[再生時の強弱記号](#) (978 ページ)

声部の個別再生の無効化

個々のインストゥルメントトラックの声部の個別再生を無効にし、すべての声部に単一のエンドポイントを使用する状態に戻すことができます。

手順

1. 再生モードのトラック概要で、声部の個別再生を無効にするインストゥルメントトラックを選択します。

補足

声部トラックではなく、インストゥルメントトラック自体を選択する必要があります。

2. トラックインスペクターの「**ルーティング (Routing)**」セクションで、「**声部の個別再生を無効化 (Disable independent voice playback)**」をクリックします。
-





結果

選択したインストゥルメントの声部の個別再生が無効になります。トラック概要から声部トラックがなくなり、そのインストゥルメントに属するすべての声部が単一のエンドポイントを使用して再生される状態に戻ります。

トラックをミュート/ソロにする

声部の個別再生を有効にしたインストゥルメントに属するトラック、インストゥルメント、声部を個別にミュート/ソロにできます。この機能はプロジェクトの特定のセクションでの作業時に、限定したインストゥルメントのみを再生する場合に役立ちます。

手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、トラックをミュートします。
 - ミキサーで、各チャンネルの**ミュートボタン**  をクリックします。
 - 再生モードで、トラック概要の各トラックの**ミュートボタン**  をクリックします。
- 以下のいずれかの操作を行なって、トラックをソロにします。
 - ミキサーで、各チャンネルの**ソロボタン**  をクリックします。
 - 再生モードで、トラック概要の各トラックの**ソロボタン**  をクリックします。
 - 選択したインストゥルメントをソロにしてその他のインストゥルメントをミュートするには、ソロにする各インストゥルメントに属する音符を少なくとも1つ選択し、**[Alt/Opt]+[S]** を押すか「再生 (Play)」 > 「ソロ選択中のインストゥルメント (Solo Selected Instruments)」を選択します。

結果

対応するトラックがミュート/ソロになります。これは、ミュート/ソロにするトラックを変更するまで再生に影響します。つまり、聴きたいトラックを毎回選択しなおす必要はありません。

補足

- トラックをソロにすると、他のすべてのトラックがミュートされます。ミュートされたトラックをソロにすると、自動的にミュートが解除されます。
- トラックまたは譜表の音符やアイテムを選択してから再生を開始することで、一時的に特定のトラックや譜表のみを再生することもできます。

例



オンのときの「ミュート (Mute)」



オンのときの「ソロ (Solo)」

関連リンク

[トラック概要 \(532 ページ\)](#)

[ミキサー \(735 ページ\)](#)



[楽譜の再生 \(553 ページ\)](#)

インストゥルメントのミュート/ソロ状態の解除

たとえば、一部のインストゥルメントをソロにしたあとで、すべてのインストゥルメントを再生する場合に、プロジェクト内のすべてのインストゥルメントのミュート/ソロ状態を解除できます。

手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、インストゥルメントのミュート/ソロ状態を解除します。

- すべてのインストゥルメントのミュート状態を解除するには、**[Alt/Opt]+[U]** を押すか、ミキサーツールバーの「**ミュート状態をすべて解除する (Deactivate All Mute States)**」  をクリックします。
 - すべてのインストゥルメントのソロ状態を解除するには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[S]** を押すか、ミキサーツールバーの「**ソロ状態をすべて解除する (Deactivate All Solo States)**」  をクリックします。
-

結果

プロジェクト内のすべてのインストゥルメントの対応する状態が解除されます。たとえばミュート状態とソロ状態の両方を解除すると、すべてのインストゥルメントがデフォルトの状態に戻り、再生にすべてのインストゥルメントが含まれるようになります。

関連リンク

[ミキサーウィンドウ \(736 ページ\)](#)

[ミキサーツールバー \(737 ページ\)](#)

音符/アイテムを個別にミュートする

音符やアイテムを個別にミュートすることで、それらを削除することなく、特定のリピート回でのみ再生から除外できます。これにより、たとえば、アルペジオなしで和音を聴いたり、複数の強弱記号があるパッセージを単一の音量レベルで聴いたり、特定のテンポ記号の位置からテンポ変更が行なわれないようにしたりできます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
 - 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」  を選択しておきます。
 - 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」  を選択しておきます。
-

手順

1. ミュートする音符/アイテムを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
 2. プロパティパネルの「**一般 (Common)**」グループで、「**再生を抑制 (Suppress playback)**」をオンにします。
 3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 選択した音符/アイテムをすべてのリピート回でミュートするには、「**常時 (Always)**」を選択します。
 - 選択した音符/アイテムを特定のリピート回でのみミュートするには、「**特定の繰り返し時 (On Passes)**」を選択します。
 4. 「**特定の繰り返し時 (On Passes)**」を選択した場合は、「**抑制する繰り返し数 (Suppress on passes)**」をオンにします。
 5. 必要に応じて、選択した音符/アイテムをミュートするリピート回を入力します。
 - リピート回の範囲を指定するには、**1-4** のように最初と最後のリピート回の間ハイフンを入力します。
 - 個別のリピート回や範囲を指定するには、**1,3,5-8** のようにそれぞれのリピート回または範囲をカンマで区切ります。
-

結果

選択したアイテムが常時、または指定したリピート回でミュートされます。

ヒント

「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページにある「再生の抑制を切り替え (Toggle Suppress Playback)」にキーボードショートカットを割り当てることができます。

関連リンク

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)

[テンポモードの変更 \(556 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(60 ページ\)](#)

ミュートした音符/アイテムのカラーを表示/非表示にする

再生を抑制した個々の音符/アイテムのカラーを表示/非表示にできます。カラーを表示すると、抑制した音符/アイテムはグレーで表示されます。

手順

- 「ビュー (View)」 > 「音符と休符のカラー (Note And Rest Colors)」 > 「抑制された再生 (Suppressed Playback)」を選択します。
-

関連リンク

[音符と休符の表示オプション \(1092 ページ\)](#)

[休符のカラーを表示/非表示にする \(1306 ページ\)](#)

[声部カラーの表示/非表示 \(1470 ページ\)](#)

再生時の反復

リピートジャンプやリピート領域が適切な位置にある場合、Dorico Elements はリピート括弧、リピート小節線、およびリピートマーカを含む反復記号の再生をサポートします。

単一のフロー内に含むことのできる反復記号に上限はなく、いくつ設定しても正しく再生されます。

初期設定では、「D.S. al Coda」などのリピートジャンプの場合を除き、Dorico Elements はリピート小節線間のセクションを2回再生し、リピートを再生に含めます。

反復記号の再生中にミニトランスポートと「トランスポート (Transport)」ウィンドウに表示される小節/拍のディスプレイおよびタイムディスプレイには、再生ヘッドの位置が反映されます。

初期設定では、強弱記号やテンポ記号はリピート内で反映されます。また、リピートはオーディオまたは MIDI の書き出しにも含まれます。

補足

- リピート構造が不適切で無限に再生されるような場合、再生からリピートが自動的に除外されます。
 - 音符/アイテムを個別にミュートすることで、特定のリピート回でのみ再生から除外できます。
-

関連リンク

[「トランスポート \(Transport\)」ウィンドウ \(569 ページ\)](#)

[ミニトランスポート \(31 ページ\)](#)
[リピート括弧 \(1260 ページ\)](#)
[リピートマーカー \(1266 ページ\)](#)
[小節線のタイプ \(838 ページ\)](#)
[トレモロ \(1431 ページ\)](#)
[スラッシュ符頭 \(1289 ページ\)](#)
[小節リピート記号 \(1275 ページ\)](#)
[MIDI トリガー領域 \(587 ページ\)](#)
[音符/アイテムを個別にミュートする \(561 ページ\)](#)

リピートを再生に含める/除外する

初期設定では、Dorico Elements はすべてのタイプの反復記号のすべてのリピート回を再生します。すべてのリピートを再生に含めるか除外するかをプロジェクト全体で設定できます。たとえば、すべてのリピートを除外すれば、楽譜を通して聴くことができます。

補足

リピート構造が不適切で無限に再生されるような場合、再生からリピートが自動的に除外されます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[P]** を押して「再生オプション (Playback Options)」を開きます。
 2. カテゴリリストの「リピート (Repeats)」をクリックします。
 3. 「リピート (Repeats)」セクションで、「反復を再生 (Play repeats)」をオン/オフにします。
 4. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
-

関連リンク

[「再生オプション \(Playback Options\)」ダイアログ \(769 ページ\)](#)
[延長記号を再生に含める/除外する \(1044 ページ\)](#)
[スラッシュ付き声部を再生に含める/除外する \(1291 ページ\)](#)

ジャンプ記号でジャンプした後の繰り返しを再生に含める/除外する

初期設定では、Dorico Elements はすべてのタイプの反復記号のすべてのリピート回を再生します。ジャンプ記号でジャンプした後のリピートマーカー、リピート括弧、およびリピート小節線によって指示されるリピートを再生に含めるか除外するかを、プロジェクト全体の設定より優先される形で個別に手動で設定できます。

補足

D.C. al Fine や D.S. al Coda などのジャンプ記号でジャンプした後のリピートのみ、再生に含めるか除外するかを選択できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。

手順

1. そのあとのリピートを再生に含めるまたは除外するジャンプ記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「**リピートマーカー (Repeat Markers)**」グループで、「**繰り返し時にリピートを再生 (Replay repeats)**」をオンにします。
3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。

結果

チェックボックスがオンのときは、選択したジャンプ記号でジャンプした後のリピートが再生に含まれ、オフのときは再生から除外されます。

プロパティがオフのときは、ジャンプ記号でジャンプした後のリピートマーカーが再生に含まれるかどうかは、プロジェクト全体の設定に従います。

ヒント

すべてのジャンプ記号についてジャンプした後のリピートをに含めるか除外するかのプロジェクト全体の設定は、「**再生オプション (Playback Options)**」の「**リピート (Repeats)**」ページで変更できます。

リピート小節線による演奏回数の変更

反復終了線は通常、その前の楽譜を2回演奏することを指示します。反復終了線の演奏回数はそれぞれ個別に変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。

手順

1. 演奏回数を変更する反復終了線を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「**拍子記号 (Time Signatures)**」グループで、「**Play n times**」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を変更します。

補足

最小値は「2」です。

結果

選択した反復終了線の前の楽譜の演奏回数を変更されます。

再生にリピートが含まれる場合、3回以上再生されるように設定された反復終了線の組段オブジェクトの位置にリピート回数が自動的に表示されます。

例



演奏回数がデフォルトの2回に設定されているリピート終止線



演奏回数が4回に設定され、リピート回数が表示されているリピート終止線

関連リンク

[リピート回数 \(1272 ページ\)](#)

[小節線のタイプ \(838 ページ\)](#)

[小節、拍、小節線の入力方法 \(312 ページ\)](#)

[音符/アイテムを個別にミュートする \(561 ページ\)](#)

[ジャンプ記号でジャンプした後の繰り返しを再生に含める/除外する \(563 ページ\)](#)

[リピート括弧でリピート回数の総数を変更する \(1260 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

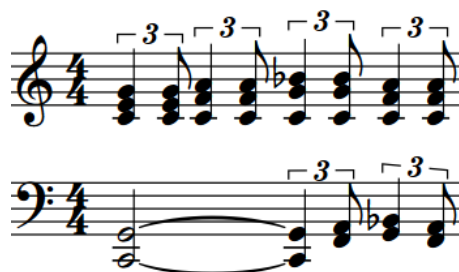
[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

スウィング再生

スウィングとは、音価の等しい音符が一定のパターンで長くまたは短く再生される演奏スタイルです。一般的に、2つの8分音符が4分音符の3連符とそれに続く8分音符の3連符として演奏されます。



シンプルなストレート記譜でのスウィングフレーズ



2:1 スウィングでの同じスウィングフレーズ

スウィング再生により、たとえ2つめの8分音符が16分音符2つに分割されても、シンプルな記譜を保ったまま、不統一なリズムで楽譜を再生できます。Dorico Elementsでは、スウィング再生を、プロジェクト全体、特定のセクション、または個別のインストゥルメントのみに適用できます。8分音符または16分音符をスウィング再生できます。

学術研究に基づいてミュージシャンがスウィングをレンダリングした結果、Dorico Elementsのスウィングパターンはデフォルトでテンポに依存しています。つまり、遅いテンポではスウィングがより強調され、速いテンポではよりストレートに感じられます。

スウィング比率とリズムフィール

スウィング比率は、拍子単位を使用してスウィングの強さを表わします。たとえば、2:1 のスウィング比率は、連符の最初の音符の長さが 2 番めの音符の 2 倍になり、3 連符のスウィングが作成されることを意味します。

スウィング比率が 1:1 の場合、楽譜はストレートに再生され、スウィング比率が 5:1 の場合、各連符は 6 連符のように演奏されます。6 連符のうち、最初の音符は 6 分割された拍の 5 拍分の長さで、2 番めの音符は残りの 1 拍分の長さで演奏されます。



スウィング比率 1:1



スウィング比率 5:1

Dorico Elements には、以下のリズムフィールがデフォルトで用意されています。

16 分音符の 2:1 スウィング (一定) (2:1 swing 16ths (fixed))

16 分音符の連符の最初の音符を 2 番めの音符の 2 倍の長さにするすることで、2:1 比率の 3 連符が作成されます。これは 3 連符スウィングとも呼ばれます。この比率はデフォルトでテンポにかかわらず維持されます。

8 分音符の 2:1 スウィング (一定) (2:1 swing 8ths (fixed))

8 分音符の連符の最初の音符を 2 番めの音符の 2 倍の長さにするすることで、2:1 比率の 3 連符が作成されます。これは 3 連符スウィングとも呼ばれます。この比率はデフォルトでテンポにかかわらず維持されます。

16 分音符の 3:1 スウィング (一定) (3:1 swing 16ths (fixed))

16 分音符の連符の最初の音符を 2 番めの音符の 3 倍の長さにするすることで、付点 16 分音符と 32 分音符の比率が作成されます。この比率はデフォルトでテンポにかかわらず維持されます。

8 分音符の 3:1 スウィング (一定) (3:1 swing 8ths (fixed))

8 分音符の連符の最初の音符を 2 番めの音符の 3 倍の長さにするすることで、付点 8 分音符と 16 分音符の比率が作成されます。この比率はデフォルトでテンポにかかわらず維持されます。

16 分音符の重いスウィング (Heavy swing 16ths)

遅いテンポでは 3:1、速いテンポでは 1.5:1 のテンポによって可変する 16 分音符のスウィング比率が作成されます。

8 分音符の重いスウィング (Heavy swing 8ths)

遅いテンポでは 3:1、速いテンポでは 1.5:1 のテンポによって可変する 8 分音符のスウィング比率が作成されます。

16 分音符の軽いスウィング (Light swing 16ths)

遅いテンポでは 1.5:1、速いテンポでは 1:1 のテンポによって可変する 16 分音符のスウィング比率が作成されます。

8 分音符の軽いスウィング (Light swing 8ths)

遅いテンポでは 1.5:1、速いテンポでは 1:1 のテンポによって可変する 8 分音符のスウィング比率が作成されます。

16 分音符のミディアムスウィング (Medium swing 16ths)

遅いテンポでは 2:1、速いテンポでは 1.5:1 のテンポによって可変する 16 分音符のスウィング比率が作成されます。

8分音符のミディアムスウィング (Medium swing 8ths)

遅いテンポでは 2:1、速いテンポでは 1.5:1 のテンポによって可変する 8 分音符のスウィング比率が作成されます。

ストレート (スウィング無し) (Straight (no swing))

スウィングは作成されません。つまり、すべてのテンポで 8 分音符が 1:1 の比率で等しく演奏されます。

使用するスウィング比率は、プロジェクト全体、特定のセクション、および個別のプレーヤーで変更できます。

プロジェクト全体にスウィング再生を適用する

いずれかのデフォルトのスウィング比率またはプロジェクトで作成したカスタムスウィング比率を使用して、プロジェクト全体にスウィング再生を適用できます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[P]** を押して「再生オプション (Playback Options)」を開きます。
2. カテゴリリストの「**タイミング (Timing)**」をクリックします。
3. 「**リズムフィール (Rhythmic Feel)**」セクションで、「**デフォルトのリズムフィール (Default rhythmic feel)**」のメニューから使用するリズムフィールを選択します。
4. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

選択した比率のスウィングの単位に応じて、プロジェクト内の 8 分音符または 16 分音符の連符すべてが、選択したスウィング比率で再生されます。これには、8 分音符が 2 つの 16 分音符に分割されるなど、2 つめの拍が 2 つに分割されるかどうかも含まれます。

関連リンク

[「再生オプション \(Playback Options\)」ダイアログ \(769 ページ\)](#)

特定のセクション/インストゥルメントにスウィング再生を適用する



プロジェクトの特定のセクションや個別のインストゥルメントにスウィング再生を適用できます。たとえば、トランペット奏者の 12 小節分のセクションのみでスウィングしたり、1 つのフローのみでスウィング再生したりできます。

手順

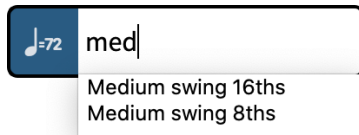
1. 記譜モードで、以下のいずれかを選択します。
 - 特定の位置以降のスウィング再生を有効にするには、スウィング再生または異なるリズムフィールを開始する小節の先頭のアイテムを 1 つ選択します。
 - セクション内のスウィング再生を有効にしたあとにストレート再生に戻すには、スウィング再生または異なるリズムフィールを適用するデュレーションにまたがる複数のアイテムを選択します。

補足

- 1 つのインストゥルメントのスウィング再生を有効にするには、そのインストゥルメントにのみ属するアイテムを選択します。
- 小節の先頭以外のアイテムを選択した場合、リズムフィールの変更は次の小節の最初から適用されます。

- 以下のいずれかの操作を行なってテンポのポップオーバーを開きます。
 - [Shift]+[T]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「テンポ (Tempo)」 をクリックします。
- 使用するリズムフィールドのエントリーをポップオーバーに入力します。

テンポのポップオーバーにリズムフィールドを入力しはじめると、入力した文字や単語が含まれる有効なリズムフィールドがメニューに予測表示され、そこから使用するリズムフィールドを選択できます。



補足

プロジェクトに存在するリズムフィールドの名前を入力しなければ、ポップオーバーに入力したテキストがテンポ記号として入力され、スウィング再生は有効になりません。

- 以下のいずれかの操作を行なって、リズムフィールドの変更を入力し、ポップオーバーを閉じます。
 - すべての譜表にリズムフィールドの変更を入力するには、**[Return]** を押します。
 - 選択したインストゥルメントにのみリズムフィールドの変更を入力するには、**[Alt/Opt]+[Return]** を押します。

結果

スウィング再生に使用されるリズムフィールドは、選択した最初のアイテムを含む小節の最初から変更されます。小節の先頭以外のアイテムを選択した場合、リズムフィールドの変更は次の小節の最初から適用されます。

複数のアイテムを選択した場合、リズムフィールドは選択した最後のアイテムの位置で自動的にリセットされます。

[Alt/Opt]+[Return] を押した場合、リズムフィールドの変更は、アイテム (1つまたは複数) を選択した譜表上のインストゥルメントにのみ適用されます。1つのインストゥルメントに追加されたリズムフィールドは、そのインストゥルメントに属するすべての譜表に適用されます。

入力したリズムフィールドの名前を示すガイドが表示されます。すべての譜表に適用されるリズムフィールドの変更のガイドは、組段全体の一番上の譜表の上に表示され、1つのインストゥルメントに適用されるリズムフィールドの変更のガイドは、そのインストゥルメントの一番上の譜表の上に直接表示されます。

関連リンク

[テンポのポップオーバー \(304 ページ\)](#)

[ガイド \(461 ページ\)](#)

[ガイドの表示/非表示の切り替え \(462 ページ\)](#)

リズムフィールドの変更の削除

特定のセクションや個別のプレーヤーのみに適用したリズムフィールドの変更を削除できます。

前提条件

リズムフィールドの変更のガイドを表示しておきます。

手順

1. 記譜モードで、削除するリズムフィールドの変更のガイドを選択します。
2. **[Backspace]** 又は **[Delete]** を押します。

結果

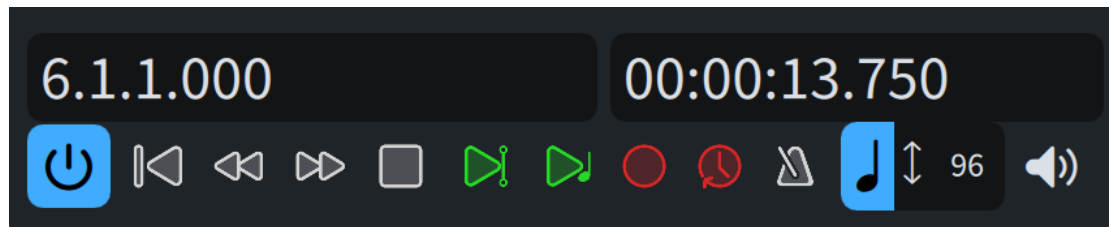
リズムフィールドの変更が削除されます。影響を受けていた譜表は、次のリズムフィールドの変更のガイドまで (存在する場合)、スイングなしのデフォルトの再生に戻ります。

「トランスポート (Transport)」 ウィンドウ

「トランスポート (Transport)」 ウィンドウには、巻き戻しや早送りなど、再生と MIDI 録音に関する機能があります。このウィンドウには、ツールバーにあるよりも高度な再生機能が含まれています。

「トランスポート (Transport)」 ウィンドウの表示/非表示を切り替えるには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- **[F2]** を押します。
- ツールバーの「トランスポートバーを表示 (Show Transport Bar)」  をクリックします。



トランスポートウィンドウには、以下の情報と機能が含まれます。

小節/拍ディスプレイ

6.1.1.000

現在のフローの小節と拍に対する再生ヘッドの位置が、小節、拍、16分音符、16分音符テンポ 120 の順で表示されます。

タイムディスプレイ

以下のいずれかの形式で、再生ヘッドの位置が表示されます。

- 経過時間 (時間、分、秒、ミリ秒の順)
- タイムコード (時間、分、秒、フレームの順)

00:00:42.500

経過時間が表示されたタイムディスプレイ

00:00:42:12

タイムコードが表示されたタイムディスプレイ

タイムディスプレイをクリックすると、表示形式を切り替えられます。

プロジェクトの有効化 (Activate Project)



プロジェクトの再生を有効化/無効化します。再生を無効にすると、トランスポート機能と再生機能が無効になります。

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



フローの最初に再生位置を移動します。

巻き戻し (Rewind)



クリックするたびに、再生ヘッドが1秒ずつ巻き戻しされます。

高速早送り (Fast Forward)



クリックするたびに、再生ヘッドが1秒ずつ早送りされます。

停止 (Stop)



再生を停止します。

再生ヘッドの位置から再生 (Play From Playhead Position)



現在の再生ヘッドの位置から再生を開始します。

選択範囲から再生 (Play from Selection)



楽譜領域で選択している最初のアイテムの位置から再生を開始します。

複数の譜表上のアイテムを選択するか、単一の譜表上の複数のアイテムを選択した場合は、アイテムを選択している譜表のみが再生されます。

録音 (Record)

MIDI 録音を開始/停止します。



MIDI 録音中以外の「録音 (Record)」



MIDI 録音中の「録音 (Record)」

非録音時の MIDI 入力データを記録 (Retrospective Record)



明示的に MIDI 入力データを録音していなかった場合でも、直前の再生中に演奏した MIDI データを取得して、任意の譜表に入力できます。

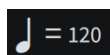
クリック (Click)



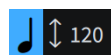
再生および録音中にメトロノームクリックを再生/ミュートします。

テンポモード

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

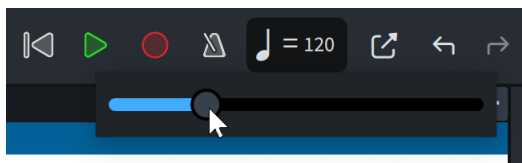


固定テンポモード



追従テンポモード

- テンポモードを切り替えるには、拍の単位をクリックします。
- 固定テンポモードで使用されるメトロノームマークの値は、数字をクリックしてスライダーを表示し、それを左右にドラッグして変更できます。



スクラブ再生 (Scrub Playback)

スクラブ再生を有効化/無効化します。



スクラブ再生中以外の「スクラブ再生 (Scrub Playback)」



スクラブ再生中の「スクラブ再生 (Scrub Playback)」

関連リンク

- [ツールバー \(29 ページ\)](#)
- [ミニトランスポート \(31 ページ\)](#)
- [楽譜の再生 \(553 ページ\)](#)
- [テンポモードの変更 \(556 ページ\)](#)
- [MIDI 録音 \(275 ページ\)](#)
- [クリックに使用するサウンドを変更する \(545 ページ\)](#)
- [タイムコード \(1256 ページ\)](#)

トランスポートディスプレイに表示する内容の変更

ツールバーのミニトランスポートとトランスポートウィンドウの両方で、表示をタイムコード、合計経過時間、および再生ヘッドの現在の位置 (小節、拍、ティックで表わされる) で切り替えることができます。

手順

- ツールバーのミニトランスポートまたはトランスポートウィンドウのいずれかで、目的の内容が表示されるまでトランスポートディスプレイをクリックします。
トランスポートウィンドウの場合、右側にあるディスプレイをクリックします。

結果

ミニトランスポートディスプレイをクリックするたびに、表示形式が再生ヘッドの位置、経過時間、タイムコードに切り替わります。

トランスポートウィンドウでは、再生ヘッドの位置がウィンドウの左側に常に表示されているため、タイムコードと経過時間のみで切り替わります。

ヒント

「環境設定 (Preferences)」の「再生 (Play)」ページで、以後のすべてのプロジェクトのミニトランスポートにデフォルトで表示される内容を変更できます。

関連リンク

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

再生テンプレート

Dorico Elements は、再生テンプレートを使用して VST インストゥルメントおよび MIDI デバイスのサウンドをプロジェクト内のインストゥルメントに割り当てます。

再生テンプレートは、以下の情報を組み合わせて正しい再生を行ないます。

- VST インストゥルメントなどのプラグインによって提供されるインストゥルメントサウンド、アーティキュレーション、再生効果
- これらのサウンドの再生に必要なエクスペッション/パーカッションマップ
- 各インストゥルメントのサウンドに必要なエンドポイント設定

プロジェクト内のプレーヤーにインストゥルメントを追加すると、Dorico Elements が現在の再生テンプレートに応じてそのインストゥルメントのプラグインを自動的にロードし、必要に応じてエクスペッションマップとパーカッションマップの設定を行ないます。また、多くのプラグインは限られた数のサウンドしかロードできないため、Dorico Elements は自動的に必要な数だけプラグインをロードします。

エンドポイントに割り当てられているエクスペッションマップを変更するなどして、プロジェクト内のインストゥルメントが使用しているサウンドに手動で独自の変更を加えたり、再生テンプレートを上書きしたりできます。そのあと、これらの変更を、独自のカスタム再生テンプレートに含めることができるカスタムエンドポイント設定として保存できます。

また、たとえば他のユーザーと共有するために、カスタム再生テンプレートを書き出すこともできます。再生テンプレートは .dorico_pt ファイルとして保存されます。

補足

- 再生テンプレートは、コンピューター上で開いた、または作成したすべてのプロジェクトで使用できます。つまり、再生テンプレートに対して行なう変更は、その再生テンプレートを使用しているすべてのプロジェクトに影響します。
 - Dorico Elements は、現在の再生テンプレートに含まれているサウンドを使用して、プロジェクトに追加された新しいインストゥルメントのサウンドを自動的にロードします。そのため、すべてのインストゥルメントにサウンドが割り当てられるよう、カスタム再生テンプレートの一番下に代替テンプレートとして出荷時のデフォルトの再生テンプレートを常に含めておくことをおすすめします。
 - プロジェクトを保存するとプラグイン内で行なった変更が保存されますが、Dorico Elements には変更が伝えられません。この場合、Dorico Elements は元のサウンドのエクスペッションマップまたはパーカッションマップを引き続き使用するため、再生時に予期せず低い音が鳴ることがあります。プラグインで変更を行なった場合は、適切なエンドポイントに正しいエクスペッションマップまたはパーカッションマップを手動で割り当てる必要があります。
 - **Silence** の再生テンプレートは、Dorico Elements がサウンドをロードしないようにします。これにより、プロジェクトファイルを大幅に小さくできます。
-

関連リンク

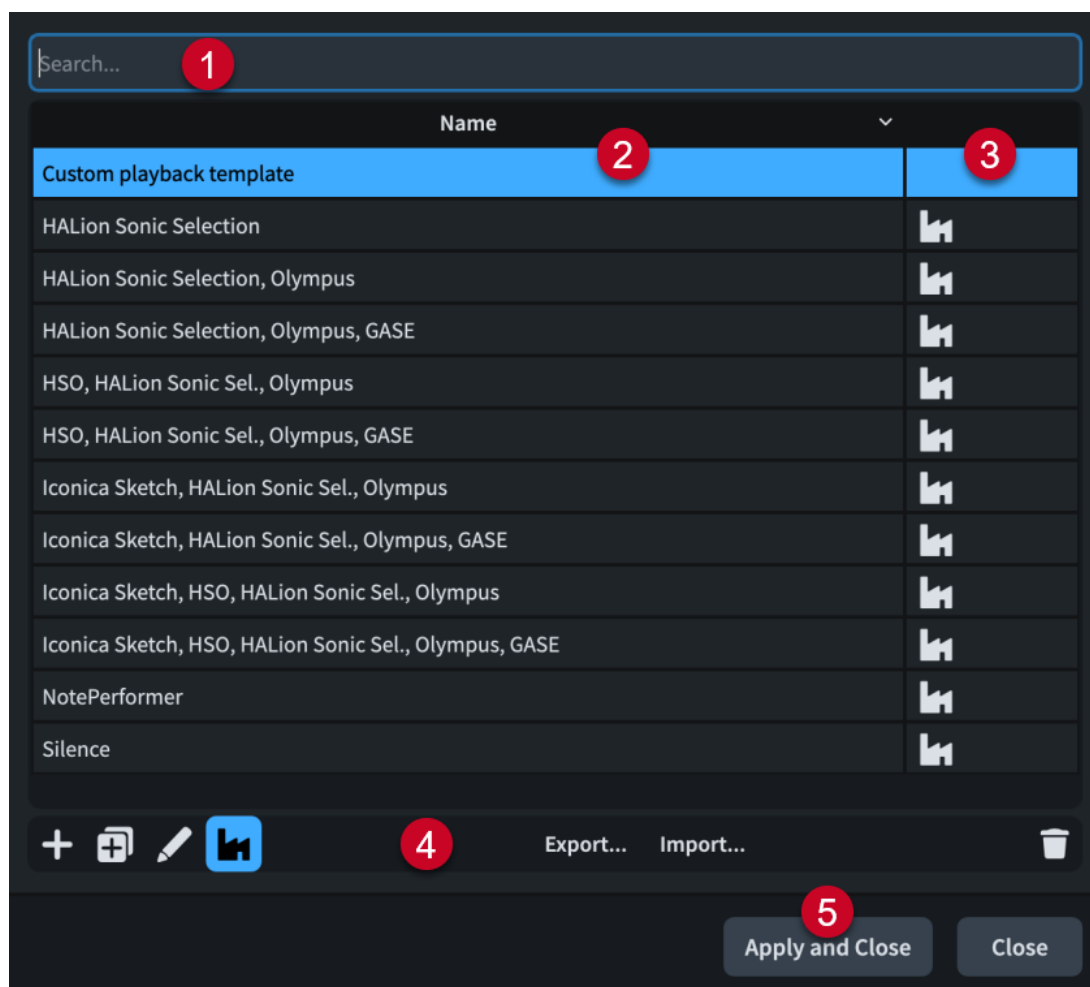
[「再生テンプレートを編集 \(Edit Playback Template\)」ダイアログ \(574 ページ\)](#)

再生テンプレートの適用/リセット (577 ページ)
カスタム再生テンプレートを作成する (578 ページ)
再生テンプレートの書き出し (580 ページ)
VST/MIDI インストゥルメントを手動でロードする (540 ページ)
VST インストゥルメントの編集 (542 ページ)
「エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)」ダイアログ (581 ページ)
エンドポイント (580 ページ)
エンドポイントへのインストゥルメント/声部の割り当て (583 ページ)
エンドポイントへのエクスペッションマップ/パーカッションマップの割り当て (584 ページ)
カスタムエンドポイント設定を保存する (585 ページ)
再生の有効化/無効化 (554 ページ)
MIDI トリガー領域 (587 ページ)
Groove Agent SE からドラムセットパターンを読み込む (97 ページ)

「再生テンプレートを適用 (Apply Playback Template)」ダイアログ

「再生テンプレートを適用 (Apply Playback Template)」ダイアログを使用すると、現在のプロジェクトに適用されている再生テンプレートの変更や、再生テンプレートの読み込み/書き出しなどを行なえます。また、「再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)」ダイアログを開くこともできます。

- 「再生テンプレートを適用 (Apply Playback Template)」ダイアログは、「再生 (Play)」 > 「再生テンプレート (Playback Template)」を選択すると開きます。



「再生テンプレートを適用 (Apply Playback Template)」ダイアログは以下で構成されます。

1 検索フィールド

テキストを入力して再生テンプレートをフィルタリングできます。

2 「名前 (Name)」 列

お使いのコンピューターで使用できる再生テンプレートのリストです。列のヘッダーをクリックしてソート順を変更できます。

補足


Dorico Elements には、インストール済みでライセンスを所有しているサウンドの再生テンプレートののみが表示されます。

3 出荷時のデフォルト列

その行の再生テンプレートが出荷時のデフォルトの再生テンプレートの場合、工場のマークが表示されます。列のヘッダーをクリックしてソート順を変更できます。



4 アクションバー

再生テンプレートに関する以下のオプションがあります。

- **再生テンプレートを追加 (Add Playback Template) **: 「再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)」 ダイアログを開き、新しい再生テンプレートを作成できます。
- **再生テンプレートを複製 (Duplicate Playback Template) **: 「再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)」 ダイアログを開き、選択した再生テンプレートの複製を元に新しい再生テンプレートを作成できます。
- **再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template) **: 「再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)」 ダイアログを開き、選択した既存の再生テンプレートを編集できます。

補足

出荷時のデフォルトの再生テンプレートを編集することはできません。

- **出荷時設定を表示 (Show Factory) **: 出荷時のデフォルトの再生テンプレートを表に表示するかどうかを切り替えます。
- **書き出し (Export)**: エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開き、現在選択している再生テンプレートを .dorico_pt ファイルとして書き出す場所を選択できます。そのあと、.dorico_pt ファイルを別のコンピューターの Dorico Elements に読み込んで他のユーザーと共有できます。
- **読み込み (Import)**: エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開き、再生テンプレートとして読み込む .dorico_pt ファイルを選択できます。
- **削除 (Delete) **: 選択した再生テンプレートを削除します。

補足

出荷時のデフォルトの再生テンプレートを削除することはできません。

5 適用して閉じる (Apply and Close)

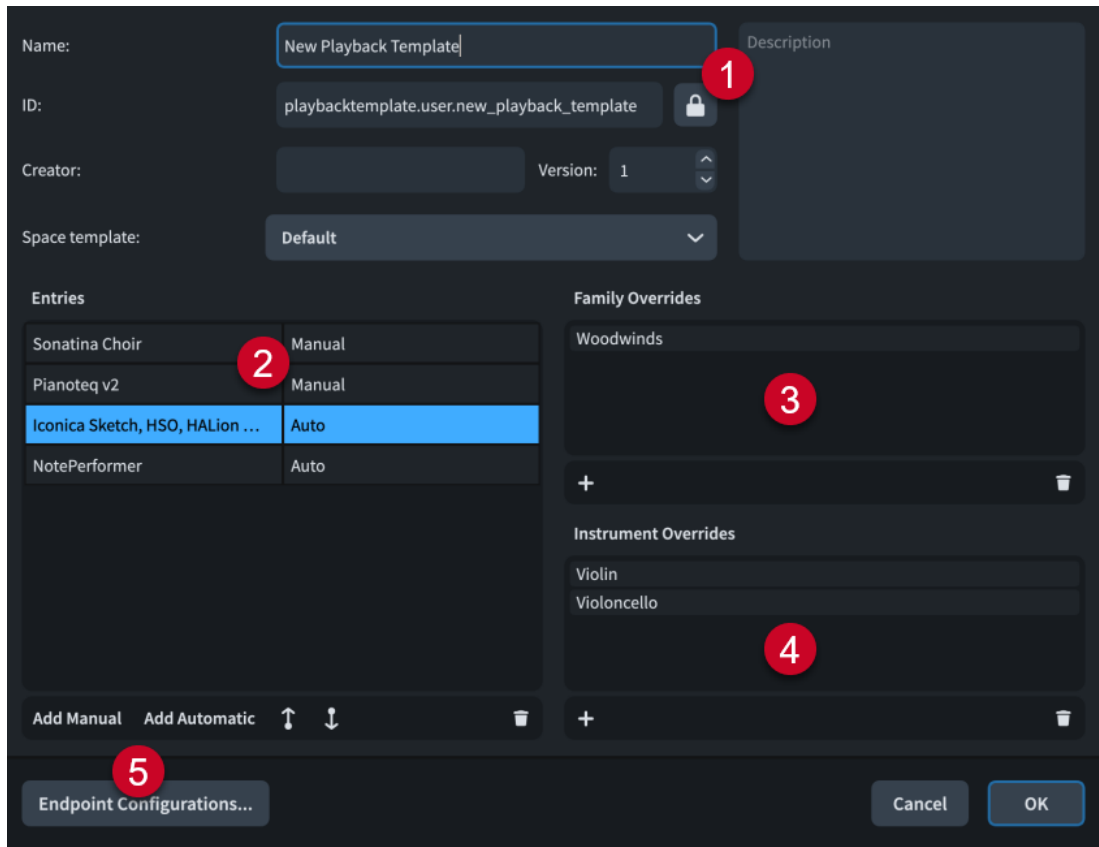
選択した再生テンプレートをプロジェクトに適用してダイアログを閉じます。

「再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)」 ダイアログ

「再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)」 ダイアログでは、新しいカスタム再生テンプレートの作成や既存のテンプレートの編集を行なえます。カスタムエンドポイント設定と既存の再生テンプレートを自由に組み合わせて使用し、それらをどのような順番で使用するのかを指定できます。

再生テンプレートは、コンピューター上で開いた、または作成したすべてのプロジェクトで使用できます。

- 「再生テンプレートを適用 (Apply Playback Template)」ダイアログから「再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)」ダイアログを開くには、「再生テンプレートを追加 (Add Playback Template)」、「再生テンプレートを複製 (Duplicate Playback Template)」、または「再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)」をクリックします。



「再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)」ダイアログには、以下のセクションとオプションがあります。

1 再生テンプレートのデータ

選択したカスタム再生テンプレートに以下の識別情報を指定できます。

- **名前 (Name):** プログラムの「再生テンプレートを適用 (Apply Playback Template)」ダイアログなどに表示される再生テンプレートの名前を設定できます。
- **ID:** 再生テンプレートの固有 ID を設定できます。「ID」フィールドには、「名前 (Name)」フィールドに入力した情報が自動的に入力されます。
- **作成者 (Creator):** 再生テンプレートを他のユーザーと共有する場合に、作成者の名前を付けることができます。
- **バージョン (Version):** 最新のバージョンを識別できるように、再生テンプレートのバージョンを表示できます。たとえば、再生テンプレートに変更を加えるたびに「バージョン (Version)」番号の数字を大きくするなどします。
- **スペーステンプレート (Space template):** 再生テンプレートに使用するスペーステンプレートを選択できます。
- **説明 (Description):** 再生テンプレートに関するその他のあらゆる情報を追加できます。

補足

再生テンプレートのデータセクションにある「名前 (Name)」以外のすべてのフィールドは、「情報をロック (Lock Info)」ボタンでロックされています。これらのフィールドの情報を変更するには、このボタンをクリックする必要があります。

2 エントリー (Entries)




選択したカスタム再生テンプレートに使用されている、すべてのカスタムエンドポイント設定と既存の再生テンプレートの表です。エントリーは優先順位順に表示され、一番上のエントリーから順にサウンドが割り当てられます。すべてのインストゥルメントにサウンドが割り当てられるよう、リストの一番下に代替テンプレートとして出荷時のデフォルトの再生テンプレートを常に含めておくことをおすすめします。

ほとんどの場合、「エントリー (Entries)」セクションに任意の順序でエントリーをリストしておけば希望通りに再生できます。ただし、カスタム再生テンプレートの複数のエントリーに同じインストゥルメントのサウンドが含まれている場合は、ファミリーの上書きやインストゥルメントの上書きを設定する必要があります。たとえば、最初のエントリーからは木管楽器のサウンドのみを使用し、他のすべてのサウンドは2つめのエントリーから使用するなどです。

右側の列には、その行のエントリーのタイプが表示されます。

- **手動 (Manual):** サウンドを自動的にロードできないエントリー (カスタムエンドポイント設定など)
- **自動 (Auto):** サウンドを自動的にロードできるエントリー (出荷時のデフォルトの再生テンプレート)

セクションの最下部のアクションバーには以下のオプションがあります。

- **手動を追加 (Add Manual):** 再生テンプレートに手動エントリーを追加できます。
- **自動を追加 (Add Automatic):** 再生テンプレートに自動エントリーを追加できます。
- **上へ移動 (Move Up) **: 選択したエントリーを1つ上に移動します。
- **下へ移動 (Move Down) **: 選択したエントリーを1つ下に移動します。
- **削除 (Delete) **: 選択したエントリーを再生テンプレートから削除します。

3 ファミリーの上書き (Family Overrides)

選択したエントリーに適用されるファミリーの上書きのリストです。上書きの追加や削除を行なえます。ファミリーの上書きを使用すると、たとえば金管楽器や弦楽器のサウンドも含まれるエントリーから、木管楽器のサウンドだけを使用したい場合などに、使用するインストゥルメントファミリーサウンドを指定できます。

セクションの最下部のアクションバーには以下のオプションがあります。

- **インストゥルメントファミリーを追加 (Add Instrument Family) **: 選択したエントリーに上書きとして適用するインストゥルメントファミリーを選択できます。
- **インストゥルメントファミリーを削除 (Delete Instrument Family) **: 選択したファミリーの上書きを選択したエントリーから削除します。

4 インストゥルメントの上書き (Instrument Overrides)

選択したエントリーに適用されるインストゥルメントの上書きのリストです。上書きの追加や削除を行なえます。インストゥルメントの上書きを使用すると、たとえばアンサンブル弦楽器のサウンドも含まれるエントリーから、ソロバイオリンのサウンドだけを使用したい場合などに、使用する個々のインストゥルメントサウンドを指定できます。

セクションの最下部のアクションバーには以下のオプションがあります。

- **インストゥルメントを追加 (Add Instrument) **: 選択したエントリーに上書きとして適用するインストゥルメントを選択できます。

- **インストゥルメントを削除 (Delete Instrument)** : 選択したインストゥルメントの上書きを選択したエントリーから削除します。

5 エンドポイントの設定 (Endpoint Configurations)

「**エンドポイントの設定を編集 (Edit Endpoint Configurations)**」ダイアログが開きます。このダイアログでは、カスタムエンドポイント設定の名前の変更や削除を行なえるほか、そこに含まれるプラグインとプレーヤーが表示されます。

関連リンク

[エンドポイント \(580 ページ\)](#)

[「エンドポイントの設定を編集 \(Edit Endpoint Configurations\)」ダイアログ \(586 ページ\)](#)

[スペーステンプレート \(757 ページ\)](#)

再生テンプレートの適用/リセット

再生に別のサウンドライブラリーを使用したい場合などに、現在のプロジェクトに適用されている再生テンプレートを変更できます。再生テンプレートを再選択すると、テンプレートはデフォルト設定にリセットされます。

前提条件

再生に使用するすべてのサウンドをインストールしておきます。

手順

1. 「**再生 (Play)**」 > 「**再生テンプレート (Playback Template)**」を選択して「**再生テンプレートを適用 (Apply Playback Template)**」ダイアログを開きます。
2. 使用する再生テンプレートを選択します。

補足

Dorico Elements には、インストール済みでライセンスを所有しているサウンドの再生テンプレートのみが表示されます。

3. 「**適用して閉じる (Apply and Close)**」をクリックします。

結果

現在のプロジェクトに適用されている再生テンプレートが変更されます。使用中の再生テンプレートを再選択した場合、再生テンプレートがリセットされます。

サウンドは、スコア順にプラグインにロードされます。

ヒント

- 「**環境設定 (Preferences)**」の「**再生 (Play)**」ページで、以降のすべてのプロジェクトで使用するデフォルトの再生テンプレートを変更できます。新しいサウンドをインストールしたことを Dorico Elements が検出すると、デフォルトの再生テンプレートを更新するためのダイアログが表示されます。
- 「**再生 (Play)**」 > 「**未割当のインストゥルメントにサウンドをロード (Load Sounds for Unassigned Instruments)**」を選択して、サウンドが割り当てられていないインストゥルメントにのみサウンドをロードすることもできます。

関連リンク

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

[再生の有効化/無効化 \(554 ページ\)](#)

[デフォルトのプレーヤーの順番の変更 \(130 ページ\)](#)




カスタム再生テンプレートを作成する

出荷時のデフォルトの再生テンプレート、カスタムエンドポイント設定、およびサウンドを自動的にロードできない出荷時のデフォルト以外の再生テンプレートを組み合わせて、カスタム再生テンプレートを作成できます。

前提条件




カスタム再生テンプレートに含めるサードパーティー製サウンドライブラリー用のカスタムエンドポイント設定を保存しておきます。

手順


1. 「再生 (Play)」 > 「再生テンプレート (Playback Template)」を選択して「再生テンプレートを適用 (Apply Playback Template)」ダイアログを開きます。
2. 以下のいずれかの操作を行なって「再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)」ダイアログを開いて新しい再生テンプレートを作成します。
 - 空の再生テンプレートを作成するには、アクションバーにある「再生テンプレートを追加 (Add Playback Template)」をクリックします。
 - 既存の再生テンプレートのコピーを作成するには、その再生テンプレートを選択して、アクションバーにある「再生テンプレートを複製 (Duplicate Playback Template)」をクリックします。
3. 「再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)」ダイアログで、「情報をロック (Lock Info)」をクリックしてデータフィールドのロックを解除します。
4. 関連するフィールドに再生テンプレートの情報を入力します。
5. 「エントリー (Entries)」セクションで、使用するカスタムエンドポイント設定や出荷時のデフォルトの再生テンプレートを追加します。
 - カスタムエンドポイント設定または出荷時のデフォルト以外の再生テンプレートを追加するには、「手動を追加 (Add Manual)」をクリックして、メニューから使用するものを選択します。
 - 出荷時のデフォルトの再生テンプレートを追加するには、「自動を追加 (Add Automatic)」をクリックして、メニューから使用するものを選択します。

ヒント

すべてのインストゥルメントにサウンドが割り当てられるよう、リストの一番下に代替テンプレートとして出荷時のデフォルトの再生テンプレートを常に含めておくことをおすすめします。

6. 必要に応じて、エントリーの順番および再生テンプレートにおける優先順位を変更するには、エントリーを選択して、アクションバーにある以下のいずれかのオプションをクリックします。
 - 選択したエントリーを上へ移動するには、「上へ移動 (Move Up)」をクリックします。
 - 選択したエントリーを下へ移動するには、「下へ移動 (Move Down)」をクリックします。
7. 必要に応じて、すべてのエントリーが正しい順番に並ぶまで、手順 6 を繰り返します。
8. 必要に応じて、インストゥルメントファミリーの上書きを指定するエントリーを選択します。
9. 「ファミリーの上書き (Family Overrides)」セクションのアクションバーで、「インストゥルメントファミリーを追加 (Add Instrument Family)」をクリックして、メニューから使用するものを選択します。

たとえば、弦楽器のサウンドも含まれるサウンドライブラリーから木管楽器のサウンドのみを使用するには、「木管楽器 (Woodwinds)」を選択します。

- 必要に応じて、個々のインストゥルメントの上書きを指定するエントリーを選択します。
 - 「**インストゥルメントの上書き (Instrument Overrides)**」セクションのアクションバーで、「**インストゥルメントを追加 (Add Instrument)**」をクリックして、インストゥルメントピッカーで使用するものを選択します。
たとえば、他の鍵盤楽器のサウンドも含まれるサウンドライブラリーからピアノサウンドのみを使用するには、「**Piano**」を選択します。
 - 必要に応じて、インストゥルメントファミリーおよびインストゥルメントの上書きを指定する他のエントリーに対して手順 8 から 11 を繰り返します。
 - 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
-

結果

新しいカスタム再生テンプレートが作成されます。このカスタム再生テンプレートは、現在のプロジェクトおよびコンピューター上で開いた、または作成した他のすべてのプロジェクトで使用できるようになります。

関連リンク

- [「再生テンプレートを適用 \(Apply Playback Template\)」ダイアログ \(573 ページ\)](#)
- [「再生テンプレートを編集 \(Edit Playback Template\)」ダイアログ \(574 ページ\)](#)
- [エンドポイント \(580 ページ\)](#)
- [カスタムエンドポイント設定を保存する \(585 ページ\)](#)

再生テンプレートの読み込み

共同で作業している他のユーザーが書き出したカスタム再生テンプレートを使用する場合などに、再生テンプレートをプロジェクトに読み込むことができます。再生テンプレートは .dorico_pt ファイルとして保存されます。

手順

- 「**再生 (Play)**」 > 「**再生テンプレート (Playback Template)**」を選択して「**再生テンプレートを適用 (Apply Playback Template)**」ダイアログを開きます。
 - 「**読み込み (Import)**」をクリックしてエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
 - 読み込む再生テンプレートファイルを探して選択します。
 - 「**開く (Open)**」をクリックします。
-

結果

選択した再生テンプレートが読み込まれます。この再生テンプレートは、現在のプロジェクトおよびコンピューター上で開いた、または作成したすべてのプロジェクトで使用できるようになります。

読み込まれた再生テンプレートにスペーステンプレートが含まれていた場合、そのスペーステンプレートは自動的にプロジェクトに適用されます。

ヒント

Dorico Elements のプロジェクトウィンドウに .dorico_pt ファイルをドラッグして再生テンプレートを読み込むこともできます。

関連リンク

- [スペーステンプレート \(757 ページ\)](#)

再生テンプレートの書き出し

再生テンプレートを書き出して、他のユーザーに送信したり他のコンピューターで使用したりできます。初期設定では、作成したすべての再生テンプレートをコンピューター上のすべてのプロジェクトで使用できます。

手順

1. 「再生 (Play)」 > 「再生テンプレート (Playback Template)」を選択して「再生テンプレートを適用 (Apply Playback Template)」ダイアログを開きます。
2. 書き出す再生テンプレートを選択します。
3. 「書き出し (Export)」をクリックしてエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
4. 再生テンプレートファイルの名前と場所を指定します。
5. 「選択 (Choose)」をクリックします。

結果

選択した再生テンプレートが書き出され、選択した場所に個別の .dorico_pt ファイルとして保存されます。

選択した再生テンプレートに使用されているスペーステンプレートは書き出しの対象となります。

エンドポイント

エンドポイントとは、各インストゥルメントに対して正しいサウンドを再生できるようにするための入力と出力の固有の組み合わせを指す言葉です。

Dorico Elements では、各エンドポイントが以下をまとめます。

- VST インストゥルメントまたは MIDI 出力デバイス
- 上記 VST インストゥルメントまたは MIDI 出力デバイスの特定のチャンネル
- 上記チャンネルに割り当てられたパッチまたはプログラム
- 上記パッチまたはプログラムで演奏できるインストゥルメントを示すエクスプレッションマップまたはパーカッションマップ、および提供された再生効果とアーティキュレーション

プロジェクト内の各インストゥルメントは、特定のエンドポイントにリンクされています。エクスプレッションマップまたはパーカッションマップを同じエンドポイントに割り当てることで、Dorico Elements は再生時にそのインストゥルメントに必要なサウンドを生成するためのキースイッチやコントローラースイッチに入力されたアーティキュレーションや演奏技法の変更を解釈できるようになります。

出荷時のデフォルトの再生テンプレートを使用すると、エンドポイントとエクスプレッションマップまたはパーカッションマップは自動的に設定されます。別のプラグインをロードする場合や HALion Sonic SE 内のパッチを変更する場合は、「**エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)**」ダイアログで行ないます。

補足

たとえば、エクスプレッションマップで強弱記号にモジュレーションホイールを使用することになっているサウンドを、かわりにノートベロシティを使用するサウンドに変更するなど、プラグイン内で行なった変更は Dorico Elements には伝えられません。この場合、Dorico Elements は元のサウンドのエクスプレッションマップまたはパーカッションマップを引き続き使用するため、再生時に予期せず低い音が鳴ることがあります。プラグインで変更を行なった場合は、適切なエンドポイントに正しいエクスプレッションマップまたはパーカッションマップを手動で割り当てる必要があります。


そのあと、他のプロジェクトにそれらを再利用したい場合は、変更をカスタムエンドポイント設定として保存できます。

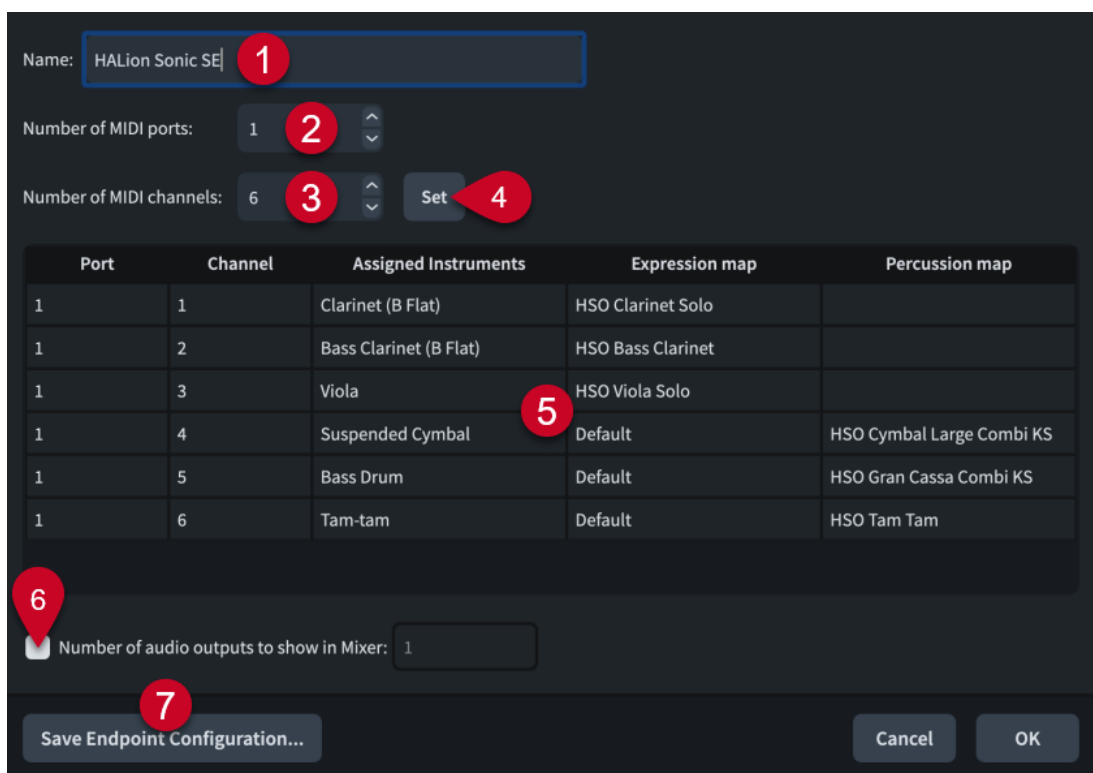
関連リンク

[再生テンプレート \(572 ページ\)](#)

「エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)」 ダイアログ

「エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)」ダイアログでは、対応するプラグインの各エンドポイントにリンクされているエクスプレッションマップおよびパーカッションマップが表示され、これらの設定を変更できます。このダイアログでは、現在の設定を後からカスタム再生テンプレートに含めることができるカスタムエンドポイント設定として保存することもできます。

- 「エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)」ダイアログを開くには、「VST と MIDI (VST and MIDI)」パネルの各プラグイン、またはトラックインスペクターの「ルーティング (Routing)」セクションにある「エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)」をクリックします。



「エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)」ダイアログには、以下のオプションとセクションがあります。

1 名前 (Name)

選択したプラグインの名前を変更できます。これは、「VST と MIDI (VST and MIDI)」パネルと ミキサー に表示される名前に影響します。

2 MIDI ポート数 (Number of MIDI ports)

対応するプラグインで現在使用されている MIDI ポートの数が表示されます。

たとえば、複数のポートを使用するプラグインを使用している場合などに、MIDI ポートの数を変更できます。Dorico Elements の初期設定では、複数の MIDI ポートはロードされません。

3 MIDI チャンネル数 (Number of MIDI channels)

対応するプラグインで現在使用されている MIDI チャンネルの数が表示されます。

MIDI チャンネルが1つしかないピアノサンプラーなどのモノティンバープラグインや、16個のMIDI チャンネルと16個のオーディオ出力を持つマルチティンバープラグインなどを使用する場合は、チャンネルの数を変更できます。

4 設定 (Set)

「MIDI ポート数 (Number of MIDI ports)」および「MIDI チャンネル数 (Number of MIDI channels)」数値フィールドで指定したMIDIポートまたはMIDIチャンネルの数をプラグインに設定します。これにより、表内の行数が変更されます。

5 エンドポイント設定の表

対応するプラグインの設定が含まれます。以下のコラムがあります。

- **ポート (Port):** 対応する列のインストゥルメントに使用されるポートが表示されます。

補足

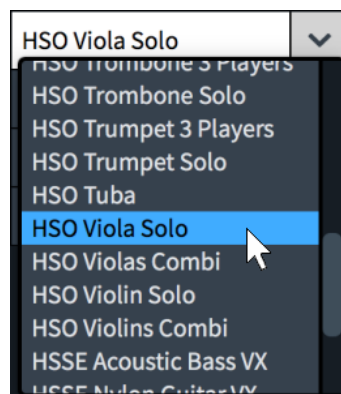
「エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)」ダイアログでポートを変更することはできません。ポートはトラックインスペクターで変更する必要があります。

- **チャンネル (Channel):** 対応する列のインストゥルメントに使用されるチャンネルが表示されます。

補足

「エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)」ダイアログでチャンネルを変更することはできません。チャンネルはトラックインスペクターで変更する必要があります。

- **割り当てられたインストゥルメント (Assigned Instruments):** 「インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)」ダイアログでそのインストゥルメントに設定された対応する列のインストゥルメントの正式名称と、そのインストゥルメント番号が表示されます (存在する場合)。
- **エクスペッションマップ (Expression map):** 対応する列のインストゥルメントに現在割り当てられているエクスペッションマップが表示されます。エクスペッションマップは、ダブルクリックしてメニューから別のエクスペッションマップを選択することで変更できます。



- **パーカッションマップ (Percussion map):** 対応する列のインストゥルメントに現在割り当てられているパーカッションマップが表示されます。パーカッションマップは、ダブルクリックしてメニューから別のパーカッションマップを選択することで変更できます。

6 ミキサーに表示するオーディオ出力の数 (Number of audio outputs to show in Mixer)

Dorico Elements で使用するよりもオーディオ出力の多いプラグインを使用していて、使用しない出力を非表示にしたい場合などに、ミキサーに表示されるオーディオ出力の数を変更できます。

7 エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)

現在のエンドポイント設定の名前を入力してカスタムエンドポイント設定として保存できる「**エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)**」ダイアログを開きます。

関連リンク

[トラックインスペクター \(534 ページ\)](#)

[「VST と MIDI \(VST and MIDI\)」パネル \(537 ページ\)](#)

[「エクスペッションマップ \(Expression Maps\)」ダイアログ \(783 ページ\)](#)

[「インストゥルメント名を編集 \(Edit Instrument Names\)」ダイアログ \(192 ページ\)](#)

[ミキサー \(735 ページ\)](#)

エンドポイントへのインストゥルメント/声部の割り当て

インストゥルメントは、任意のエンドポイントに割り当てることができます。たとえば、複数のポートがあるプラグインをロードし、既存のインストゥルメントのエンドポイントを新しいポートの1つに変更できます。声部の個別再生が有効になっているインストゥルメントの場合は、各声部を異なるエンドポイントに割り当てることができます。

前提条件

- 同じインストゥルメントに属する各声部を異なるエンドポイントに割り当てたい場合は、声部の個別再生を有効にしておきます。
- インストゥルメントを特定のプラグインのエンドポイントに割り当てたい場合は、そのプラグインをロードしておきます。これは、適切な再生テンプレートを適用するか、VST/MIDI インストゥルメントを手動でロードすることで行なえます。

手順

1. 再生モードのトラック概要で、エンドポイントの割り当てを変更するインストゥルメント/声部トラックを選択します。
2. 声部トラックを選択した場合は、トラックインスペクターの「**ルーティング (Routing)**」セクションで「**編集を適用 (Edits apply to)**」に以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 選択した声部のエンドポイントの割り当てを現在のフローでのみ変更するには、「**このフロー (This flow)**」を選択します。
 - 選択した声部のエンドポイントの割り当てをすべてのフローで変更するには、「**すべてのフロー (All flows)**」を選択します。
3. インストゥルメント/声部を別のプラグインのエンドポイントに割り当てるには、トラックインスペクターの「**ルーティング (Routing)**」セクションにあるオーディオプラグインメニューからそのプラグインを選択します。
4. 以下の値フィールドのいずれかまたは両方を使用してエンドポイントを変更します。
 - 選択したプラグインの別のポートにインストゥルメント/声部を割り当てるには、任意のポートを「**ポート (Port)**」フィールドに入力します。

補足

16 チャンネルのポートが複数あるプラグインを使用する場合のみ必要です。

- 選択したポートの別のチャンネルにインストゥルメント/声部を割り当てるには、任意のチャンネルを「**Ch.**」フィールドに入力します。

関連リンク

[トラック概要 \(532 ページ\)](#)

[トラックインスペクター \(534 ページ\)](#)

[インストゥルメントトラック \(543 ページ\)](#)

エンドポイントへのエクスプレッションマップ/パーカッションマップの割り当て

プロジェクトのエンドポイントにエクスプレッションマップ/パーカッションマップを割り当てることができます。たとえば、カスタムのパーカッションマップを作成して、対応する VST パッチのエンドポイントにリンクできます。


ヒント

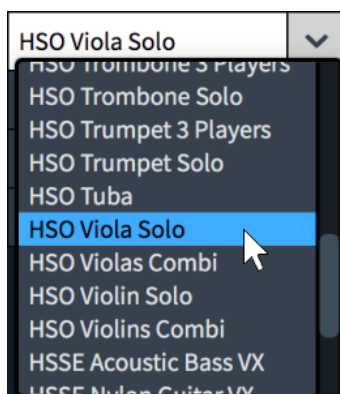
トラックインスペクターの「**ルーティング (Routing)**」セクションでエクスプレッションマップ/パーカッションマップをエンドポイントに割り当てることができます。

前提条件

必要なエクスプレッションマップ/パーカッションマップがコンピューター上に存在しない場合は、作成するか読み込んでおきます。

手順

1. 再生モードの「VST と MIDI (VST and MIDI)」パネルで、エンドポイントに割り当てられたエクスプレッションマップ/パーカッションマップを変更するプラグインの「**エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)**」 をクリックして、「**エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)**」ダイアログを開きます。
2. 変更するエクスプレッションマップ/パーカッションマップをダブルクリックします。
3. フィールドの右にある展開矢印マークをクリックします。
ポップアップメニューが開き、プロジェクトに現在ロードされている同じタイプのマップがすべて表示されます。



4. ポップアップメニューから、使用するエクスプレッションマップ/パーカッションマップを選択します。
5. **[Return]** を押します。
6. 必要に応じて他のエンドポイントに手順 2~5 を繰り返して、割り当てられたエクスプレッションマップ/パーカッションマップを変更します。
7. **[OK]** をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

関連リンク

[「VST と MIDI \(VST and MIDI\)」パネル \(537 ページ\)](#)

[トラックインスペクター \(534 ページ\)](#)

[エクスプレッションマップ \(782 ページ\)](#)

カスタムエンドポイント設定

カスタムエンドポイント設定には、ロードされている VST/MIDI インストゥルメントの数とタイプ、エンドポイントに割り当てられているエクスプレッション/パーカッションマップなど、プロジェクト内のプラグインの現在の状態と設定が保存されます。

現在ロードされているすべてのプラグインまたは単一のプラグインのみの設定を含むカスタムエンドポイント設定を保存できます。

カスタムエンドポイント設定は、コンピューター上で開いた、または作成したすべてのプロジェクトで使用できます。コンピューター上のカスタムエンドポイント設定の表示、名前の変更、削除は、「**エンドポイントの設定を編集 (Edit Endpoint Configurations)**」ダイアログで行なえます。


カスタムエンドポイント設定を保存する

特定のエンドポイントに割り当てられたインストゥルメントやエクスプレッションマップの変更など、エンドポイント設定に対して行なった上書きを保存できます。これにより、カスタム再生テンプレートにこれらの上書きを使用したり、同じエンドポイント設定を他のプロジェクトに再利用したりできます。

前提条件

- カスタムエンドポイント設定に必要なすべてのインストゥルメントとプラグインを含むプロジェクトを開いておきます。
- 必要なエクスプレッションマップと再生効果の組み合わせを作成しておきます。
- 必要なカスタム演奏技法を作成しておきます。

手順

1. 使用するプラグインをロードします。
これは、再生テンプレートを適用するか、再生モードの「VST と MIDI (VST and MIDI)」パネルでプラグインを手動で追加することで行なえます。
2. 必要に応じてエンドポイントの設定を変更します。
たとえば、各エンドポイントに割り当てられているインストゥルメントまたはエクスプレッションマップを変更します。
3. 以下のいずれかの操作を行なって「**エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)**」ダイアログを開きます。
 - 単一のプラグインのみのカスタムエンドポイント設定を保存するには、そのプラグインの「**エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)**」ダイアログを開いて「**エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)**」をクリックします。
 - すべての VST インストゥルメントまたは MIDI インストゥルメントのプラグインを含むカスタムエンドポイント設定を保存するには、「VST と MIDI (VST and MIDI)」パネルの対応するセクションのアクションバーにある「**エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)**」をクリックします。
4. 「**名前 (Name)**」フィールドにカスタムエンドポイント設定の名前を入力します。

補足

すでに存在する名前を入力した場合やメニューから既存のカスタムエンドポイント設定を選択した場合は、既存のカスタムエンドポイント設定が上書きされます。

5. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

結果

選択したプラグインまたは対応するセクション内のすべてのプラグインの現在の状態がカスタムエンドポイント設定として保存されます。これには、エクスプレッションマップおよびパーカッションマップに含まれているすべてのカスタム演奏技法が含まれます。

手順終了後の項目

カスタム再生テンプレートにカスタムエンドポイント設定を含めることで、エンドポイント設定を他のプロジェクトで使用できます。

関連リンク

[再生テンプレート \(572 ページ\)](#)

[VST/MIDI インストゥルメントを手動でロードする \(540 ページ\)](#)

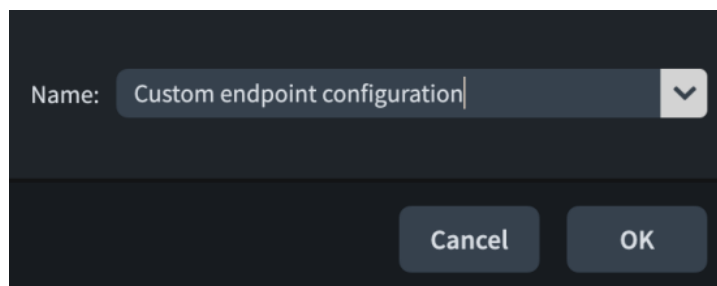
[エクスプレッションマップのスイッチを追加する/編集する \(798 ページ\)](#)

「エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)」ダイアログ

「エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)」ダイアログでは、プロジェクト内のプラグインの現在の状態と設定を保存できます。カスタムエンドポイント設定を保存すると、その設定を別のプロジェクトで再利用したりカスタム再生テンプレートに含めたりできます。

「エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)」ダイアログを開くには、再生モードで以下のいずれかの操作を行ないます。

- 「VST と MIDI (VST and MIDI)」パネルの「VST インストゥルメント (VST Instruments)」セクションまたは「MIDI インストゥルメント (MIDI Instruments)」セクションのアクションバーにある「エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)」をクリックします。そのパネルの対応するセクションのすべてのプラグインの現在の状態が保存されます。
- 「エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)」ダイアログで、「エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)」をクリックします。選択したプラグインの現在の状態のみが保存されます。



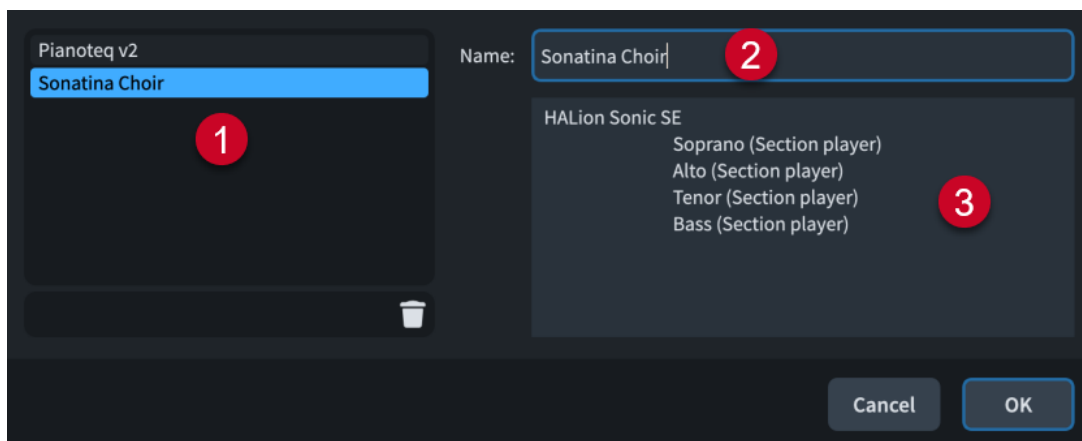
「エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)」ダイアログには「名前 (Name)」フィールドがあり、保存するエンドポイント設定の名前を入力できます。このフィールドの右端の矢印をクリックすると、既存のカスタムエンドポイント設定を選択してフィールドに名前を入力できます。

すでに存在する名前を入力すると、既存のカスタムエンドポイント設定を上書きできます。既存のカスタムエンドポイント設定を上書きすると、前のバージョンはごみ箱に移されます。

「エンドポイントの設定を編集 (Edit Endpoint Configurations)」ダイアログ

「エンドポイントの設定を編集 (Edit Endpoint Configurations)」ダイアログではカスタムエンドポイント設定の名前の変更や削除を行なえるほか、そこに含まれるプラグインとプレーヤーが表示されません。

- 「エンドポイントの設定を編集 (Edit Endpoint Configurations)」ダイアログを開くには、「再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)」ダイアログで「エンドポイントの設定 (Endpoint Configurations)」をクリックします。



「エンドポイントの設定を編集 (Edit Endpoint Configurations)」ダイアログは以下で構成されます。

1 エンドポイント設定のリスト

コンピューター上のすべてのエンドポイント設定が表示されます。

リスト下部のアクションバーにある「**エンドポイントの設定を削除 (Delete Endpoint Configuration)**」をクリックすると、選択したエンドポイント設定をコンピューターから削除できます。

2 名前 (Name)

選択したエンドポイント設定の名前を設定できます。この名前は、プログラムの「**再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)**」ダイアログなどに表示されます。

3 プラグインとプレーヤーのリスト

選択したエンドポイント設定に含まれているすべてのプラグインとプレーヤーが表示されます。そのエンドポイント設定に同じプラグインが複数含まれている場合は、それぞれのプラグインが個別にリスト表示されます。

MIDI トリガー領域

MIDI トリガー領域では、特定の小節の音符を楽譜に表示することなく再生できます。これは、Groove Agent SE のようなパターンベースのソフトウェアインストゥルメントを再生に使用する場合に特に便利です。

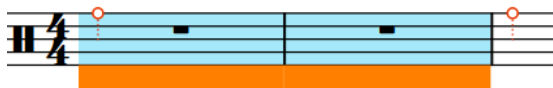


隣接する複数の MIDI トリガー領域

初期設定では、MIDI トリガー領域には第 1 線の下に色付きの実線が付くとともに、色付きの背景で強調表示されます。ズームアウトすると、色付きの背景の不透明度が上がります。これはフルスコアレイアウトをギャラリービューで見るとき特に便利です。このような強調表示は注釈と見なされ、初期設定では印刷されません。また画面上の表示/非表示も切り替えられます。

MIDI トリガー領域で再生される音符の名前は、ミドル C のナンバリング変換設定に応じて色付きの実線の開始位置に表示されます。ベロシティーが指定されている場合は、音符名のあとに括弧付きで表示されます。

記譜モードでは、それぞれの領域の開始位置と終了位置にハンドルがあり、これを使用して領域の移動や長さの変更が行なえます。



選択した MIDI トリガー領域のハンドル

ヒント

MIDI トリガー領域と同じ位置にスラッシュ領域を入力できます。

関連リンク

- [MIDI トリガー領域の入力 \(431 ページ\)](#)
- [ミドル C のナンバリング変換を変更する \(51 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの位置の移動 \(472 ページ\)](#)
- [アイテムの長さの変更 \(441 ページ\)](#)
- [スラッシュ領域 \(1292 ページ\)](#)
- [注釈 \(610 ページ\)](#)

MIDI トリガー領域の強調表示の表示/非表示を切り替える

MIDI トリガー領域の背景色による強調表示はいつでも表示/非表示を切り替えられます。たとえば記譜中は強調表示をオンにして、浄書中はオフにするといったことができます。

手順

- 「ビュー (View)」 > 「MIDI トリガー領域を強調 (Highlight MIDI Trigger Regions)」を選択します。
-

印刷モード

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

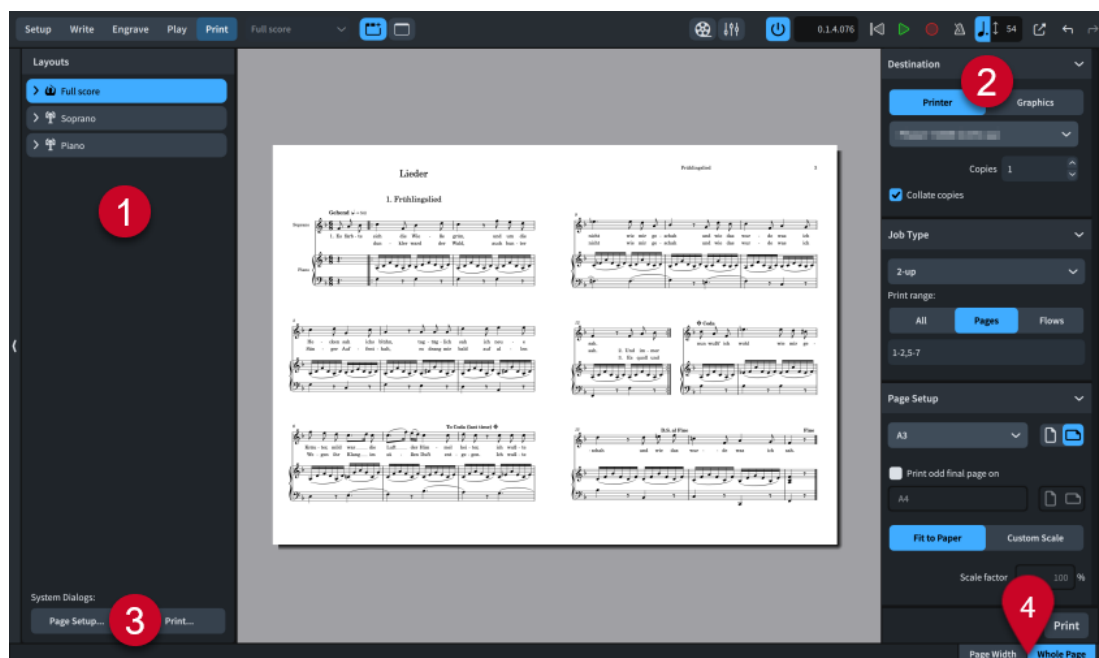
- レイアウトの印刷時に、用紙サイズのほか、両面印刷や冊子印刷などのオプションを指定できます。
- レイアウトの書き出し時にさまざまな画像ファイル形式を指定できるほか、書き出す際のファイル名に含める情報も設定できます。

印刷モードのプロジェクトウィンドウ

印刷モードのプロジェクトウィンドウには、印刷プレビュー領域と、レイアウトの印刷と書き出しを行なうために必要なツールと機能がすべて揃った各種のパネルがあります。

印刷モードに切り替えるには、以下のいずれかの操作を行ないます。

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



印刷モードには以下のパネルとオプションがあります。

1 「レイアウト (Layouts)」 パネル

プロジェクトのすべてのレイアウトのリストが表示され、印刷または書き出しを行なうレイアウトを選択できます。

補足

印刷モードでは、ツールバーのレイアウトセクターが無効になります。印刷プレビュー領域に別のレイアウトを表示するには、「**レイアウト (Layouts)**」パネルで選択します。

2 印刷オプションパネル

レイアウトの印刷または書き出しのオプションで構成されています。

3 システムダイアログ (macOS のみ)

macOS 固有の印刷オプションが含まれます。

4 ビューオプション

印刷プレビュー領域でのページの表示方法を変更できます。

- **ページの幅 (Page Width):** 印刷プレビュー領域の幅に合わせてページが表示されます。ページの向きや形式によっては、ページ全体が表示されない場合があります。
- **全ページ (Whole Page):** 印刷プレビュー領域にページ全体が表示されます。

ヒント

[Home] を押して先頭ページに、**[End]** を押して最終ページに直接移動できます。これらのキーボードショートカットは「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで変更できます。

関連リンク

[ツールバー \(29 ページ\)](#)

[プロジェクトウィンドウ \(28 ページ\)](#)

[印刷プレビュー領域 \(35 ページ\)](#)

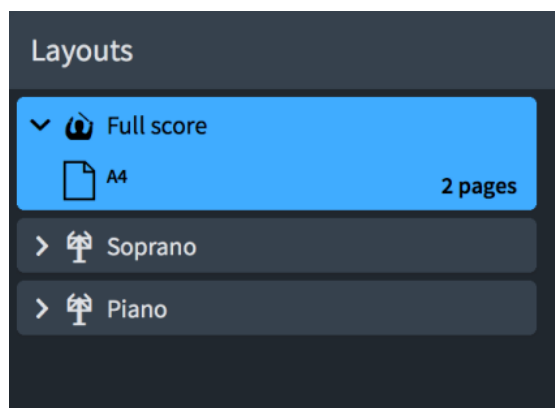
[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(60 ページ\)](#)

印刷モードの「レイアウト (Layouts)」パネル

印刷モードでは、「**レイアウト (Layouts)**」パネルにプロジェクトの全レイアウトがリスト表示されます。ここからレイアウトを選択してプレビュー、印刷、および書き出しを行なえます。このパネルは、印刷モードのウィンドウの左側に配置されています。

印刷モードの「**レイアウト (Layouts)**」パネルは、以下のいずれかの方法で表示/非表示を切り替えられます。

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



「レイアウト (Layouts)」パネルには、プロジェクト内のすべてのレイアウトが表示されます (カードといます)。各レイアウトカードには以下が表示されます。






1 展開矢印マーク

レイアウトカードを展開したり、折りたたんだりします。

2 レイアウトのタイプ

以下のいずれかのレイアウトのタイプが表示されます。

- フルスコアレイアウト 
- パートレイアウト 
- カスタムスコアレイアウト 

3 レイアウト名

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

4 ページのサイズと向き

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

5 レイアウトの長さ

レイアウトのページ数が表示されます。このページ数とページのサイズと向きによって、印刷や書き出しに最適なジョブタイプを決定します。

ヒント

2 ページで構成されるレイアウトは、2 ページを 1 ページに集約して印刷することをおすすめします。5 ページあるレイアウトの場合は、見開きで印刷して、最後のページを異なるページサイズで印刷することをおすすめします。12 ページあるレイアウトは、冊子として印刷することをおすすめします。

印刷オプションパネルの「印刷 (Print)」または「書き出し (Export)」をクリックすると、ここで選択した部数のレイアウトの印刷または書き出しが行なわれます。レイアウトの一部を印刷に、一部をグラフィック書き出しに設定している場合、ボタンには「印刷と書き出し (Print and Export)」と表示されます。

関連リンク

[印刷/書き出し用のページ配置 \(603 ページ\)](#)

[冊子印刷 \(605 ページ\)](#)

印刷オプションパネル

印刷オプションパネルは、レイアウトの印刷または書き出し用のオプションで構成されています。このパネルは、印刷モードのウィンドウの右側に配置されています。

印刷オプションパネルの表示/非表示を切り替えるには、以下のいずれかの操作を行ないます。

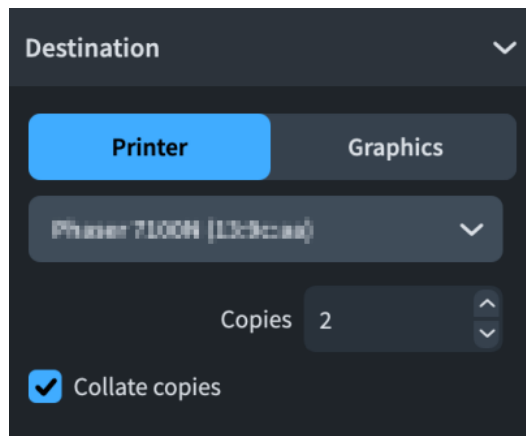
- **[Ctrl]/[command]+[9]** を押します。
- メインウィンドウの右端にある展開矢印マークをクリックします。
- 「**ウィンドウ (Window)**」 > 「**右ゾーンを表示 (Show Right Zone)**」を選択します。

印刷オプションパネルで設定するすべてのオプションはプロジェクトに保存されます。パネルに含まれるオプションは、以下のセクションに分かれています。

出力先 (Destination)

印刷する際の物理プリンターを選択したり、グラフィックファイルを書き出す際のファイルの保存場所を選択できます。

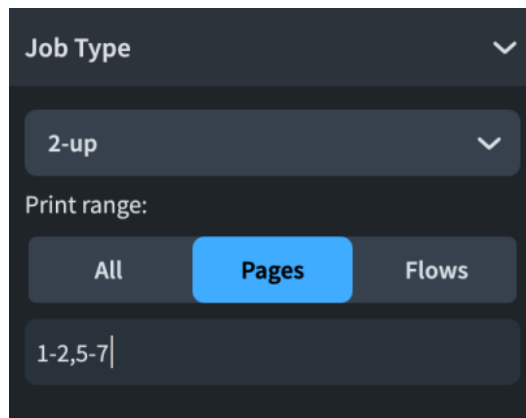
- レイアウトごとに印刷部数を変更することもできます。
- レイアウトをグラフィックファイルとして書き出す場合、保存ファイルの形式、カラーモード、画像解像度、ファイル名、および出力先を指定できます。



ジョブタイプ (Job Type)

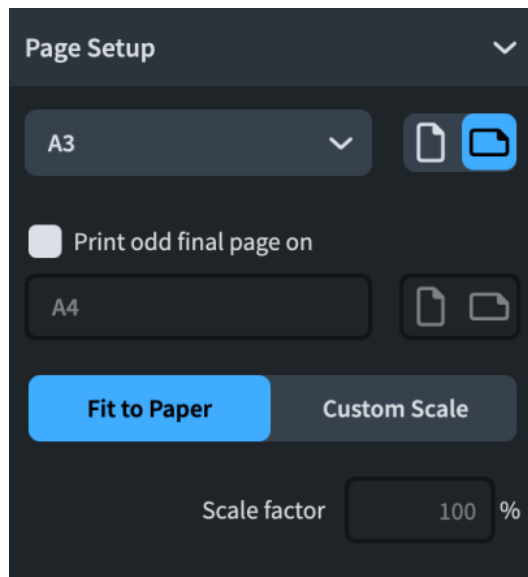
印刷または書き出しを行なうページと、どのように編集するかを選択できます。全ページ、ページの範囲、またはフローの範囲を選択できます。

フローの範囲を PDF に書き出す場合は、各フローを個別の PDF ファイルとして書き出すこともできます。



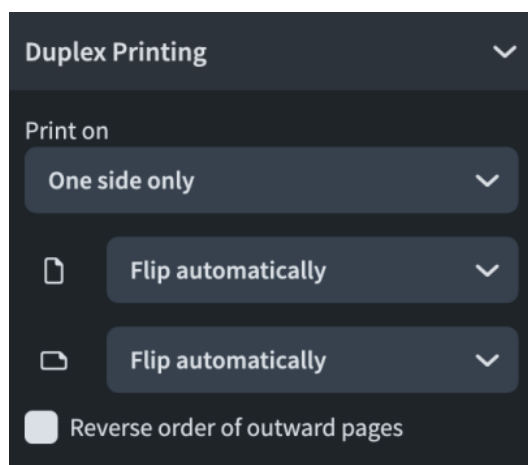
ページ設定 (Page Setup)

用紙のサイズと向きを設定できます。印刷または書き出しを行なうイメージの倍率を指定できます。



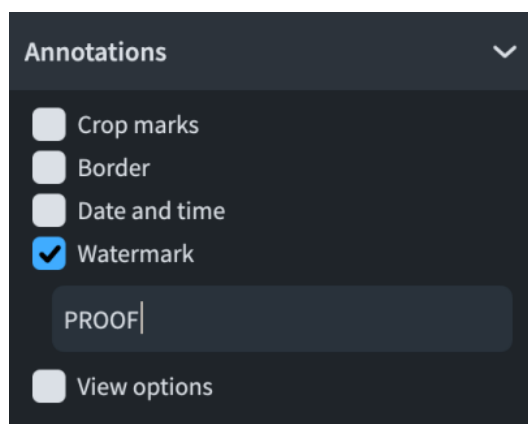
両面印刷 (Duplex Printing)

用紙の片面に印刷するか、両面に印刷するかを選択できます。「出力先 (Destination)」セクションで「プリンター (Printer)」を選択している場合のみ表示されます。



注釈 (Annotations)

通常、出版社や印刷所で必要とされる、トンボや印刷するイメージを囲む枠線などのオプションをオンにできます。



「印刷 (Print)」 ボタン

印刷オプションパネルの設定に基づいて、選択したレイアウトの印刷または書き出しを行います。

選択した設定に応じて、ボタンの表示が以下のいずれかに変更します。

- 印刷 (Print)
- 書き出し (Export)
- 印刷と書き出し (Print and Export)

たとえば、選択したすべてのレイアウトが印刷に設定されている場合は、「印刷 (Print)」が表示されます。レイアウトの一部を印刷に、一部をグラフィック書き出しに設定している場合は、「印刷と書き出し (Print and Export)」と表示されます。

関連リンク

- [印刷モードのプロジェクトウィンドウ \(589 ページ\)](#)
- [グラフィックファイルとしての書き出し \(598 ページ\)](#)
- [プリンター \(603 ページ\)](#)
- [両面印刷 \(605 ページ\)](#)
- [印刷/書き出し用のページ配置 \(603 ページ\)](#)
- [ページサイズと用紙サイズ \(606 ページ\)](#)
- [グラフィックファイルの形式 \(608 ページ\)](#)
- [注釈 \(610 ページ\)](#)

レイアウトの印刷

個々のレイアウト、または複数のレイアウトをまとめたハードコピーを印刷できます。レイアウトごとに異なる印刷設定を行なえます。たとえば、同じプロジェクトのレイアウトごとに異なる部数を設定したり、異なるプリンターを選択したりできます。

Dorico Elements では、レイアウトの設定に基づいて印刷設定が自動的に行なわれます。そのため、印刷設定の多くはそのままでもレイアウトを適切に印刷できる場合があります。たとえば、A3 用紙を印刷できるプリンターに接続しており、「**レイアウトオプション (Layout Options)**」ダイアログでフルスコアレイアウトのページサイズを A3 に設定している場合、印刷オプションパネルの「**ページ設定 (Page Setup)**」セクションは自動的に「A3」が選択されます。

ヒント

- レイアウトを PDF や PNG などグラフィックファイルの形式で保存する場合は、書き出しを行なうことをおすすめします。
- 個別のレイアウトを選択して印刷オプションを設定したあと、すぐに印刷しなくてもかまいません。個々のレイアウトに印刷オプションを設定したら、印刷するすべてのレイアウトを選択して「**印刷 (Print)**」をクリックできます。選択したレイアウトに印刷設定が異なるものが含まれる場合でも、既存の印刷設定が適用されます。

たとえば、フルスコアレイアウトには冊子印刷を **3** 部印刷するように設定し、パートレイアウトには **2** ページを **1** ページに集約したものを **1** 部印刷するように設定できます。そのあとすべてのレイアウトを選択して、設定した値が反映された状態で一緒に印刷できます。

手順

1. 「**レイアウト (Layouts)**」パネルで、印刷するレイアウトを選択します。

補足

印刷モードでは、ツールバーのレイアウトセクターが無効になります。印刷プレビュー領域に別のレイアウトを表示するには、「**レイアウト (Layouts)**」パネルで選択します。

- 印刷オプションパネルの「**出力先 (Destination)**」セクションで、「**部数 (Copies)**」フィールドに印刷部数を入力します。

補足

設定値が異なるレイアウトを選択すると、「**部数 (Copies)**」フィールドが空白になります。

- 「**ページ順に並べる (Collate copies)**」をオン/オフにします。
- 「**出力先 (Destination)**」セクションで「**プリンター (Printer)**」を選択して、メニューからプリンターを選択します。
- 「**ジョブタイプ (Job Type)**」セクションで、メニューから任意のページ構成を選択します。
- 必要に応じて、ページ/フローの範囲を指定します。
- 「**ページ設定 (Page Setup)**」セクションで、メニューから用紙サイズを選択します。
- 印刷する用紙の向きを選択します。
- ジョブタイプに「**見開き (Spreads)**」または「**2 ページを 1 ページに集約 (2-up)**」を選択した場合は、必要に応じて「**最後の奇数ページの設定 (Print odd final page on)**」をオンにして、奇数ページで終わるレイアウトの最終ページの用紙サイズを指定します。
- 最後の奇数ページの用紙サイズと用紙の向きを選択します。
- 以下のいずれかの用紙サイズオプションを選択します。
 - 用紙サイズに合わせる (Fit to Paper)
 - カスタム尺度 (Custom Scale)
- 「**カスタム尺度 (Custom Scale)**」を選択した場合、必要に応じて「**倍率 (Scale factor)**」フィールドに倍率を入力します。
- 「**両面印刷 (Duplex Printing)**」セクションで、「**印刷面 (Print on)**」メニューからいずれかの印刷オプションを選択します。
- 両面印刷オプションを選択した場合、必要に応じてその下の 2 つのメニューで、用紙の裏面の印刷の向きを選択します。
- 「**注釈 (Annotations)**」セクションで、選択したレイアウトに追加する注釈をチェックします。
- 「**印刷 (Print)**」をクリックします。

結果

適用した印刷設定に従って、選択したレイアウトが印刷されます。

移調楽器を含む実音に設定されたパートレイアウトが選択範囲に含まれている場合、警告が表示され、印刷/書き出し前に選択範囲のすべてを移調に切り替えることができます。移調するレイアウトまたは変更を加えずにそのまま続行するレイアウトを選択することもできます。

ヒント

- 実音または移調音のフルスコアおよびカスタムスコアのレイアウトを印刷/書き出しする際に警告を表示するかどうかは、「**環境設定 (Preferences)**」 > 「**全般 (General)**」 > 「**ファイル (Files)**」で選択できます。
- 「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで、さまざまな印刷/書き込みコマンドのキーボードショートカットを設定できます。

関連リンク

- [「環境設定 \(Preferences\)」 ダイアログ \(58 ページ\)](#)
- [「環境設定 \(Preferences\)」 ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」 ページ \(60 ページ\)](#)
- [プリンター \(603 ページ\)](#)
- [用紙のサイズと向きの設定 \(607 ページ\)](#)
- [「書き出し用ファイル名 \(Export File Names\)」 ダイアログ \(601 ページ\)](#)
- [印刷/書き出し用のページ配置 \(603 ページ\)](#)
- [印刷オプションパネル \(591 ページ\)](#)
- [両面印刷 \(605 ページ\)](#)
- [注釈 \(610 ページ\)](#)
- [ページのサイズと向きの変更 \(614 ページ\)](#)
- [グラフィックファイルとしての書き出し \(598 ページ\)](#)

ページ/フローの範囲の指定

初期設定では、選択したレイアウトのすべてのページが印刷/書き出しされます。ページまたはフローの範囲をレイアウトごとに指定できます。

補足

冊子印刷を行なう際は、範囲には全ページしか使用できません。ページやフローの範囲を指定することはできません。

手順

1. 「**レイアウト (Layouts)**」 パネルで、ページ/フローの範囲を指定するレイアウトを選択します。
2. 印刷オプションパネルの「**ジョブタイプ (Job Type)**」 セクションで、「**印刷範囲 (Print range)**」 に以下のいずれかのオプションを選択します。
 - ページの範囲を指定するには、「**ページ (Pages)**」 を選択します。
 - フローの範囲を指定するには、「**フロー (Flows)**」 を選択します。
3. 「**ページ (Pages)**」 を選択した場合は、値フィールドに印刷/書き出しするページを入力します。
 - ページの範囲を指定するには、**1-4** のように最初と最後のページ番号の間にハイフンを入力します。
 - 個別のページや範囲を指定するには、**1,3,5-8** のようにそれぞれのページまたは範囲をカンマで区切ります。

補足

複数の選択範囲がある場合、別々のファイルに書き出されます。

4. 「**フロー (Flows)**」 を選択した場合は、「**選択 (Choose)**」 をクリックして「**フローを印刷 (Print Flows)**」 ダイアログを開きます。印刷/書き出しするフローを選択して「**OK**」 をクリックします。
-

結果

選択したレイアウトの印刷/書き出しに設定されているページが変更されます。フローの範囲には、そのフローの全体または一部が表示されるすべてのページが含まれます。

関連リンク

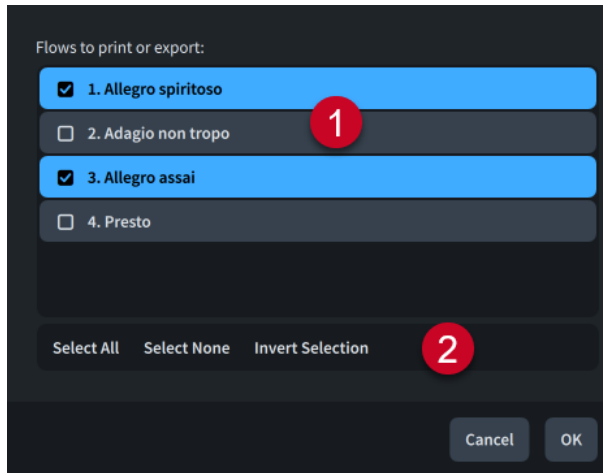
- [印刷オプションパネル \(591 ページ\)](#)
- [「書き出し用ファイル名 \(Export File Names\)」 ダイアログ \(601 ページ\)](#)
- [印刷/書き出し用のページ配置 \(603 ページ\)](#)

フローの書き出し (82 ページ)

「フローを印刷 (Print Flows)」 ダイアログ

「フローを印刷 (Print Flows)」 ダイアログでは、選択したレイアウトから印刷/書き出しするフローを選択できます。フローの範囲には、そのフローの全体または一部が表示されるすべてのページが含まれます。

- 「フローを印刷 (Print Flows)」 ダイアログを開くには、印刷モードで印刷オプションパネルの「ジョブタイプ (Job Type)」 セクションにある「選択 (Choose)」 をクリックします。「選択 (Choose)」 が表示されるのは、選択したレイアウトがフロー範囲を印刷/書き出しするように設定されている場合です。



1 印刷/書き出しするフロー (Flows to print or export)

選択したレイアウト内のすべてのフローのリストが表示されます。チェックボックスをオンにしたフローが印刷/書き出しのページ範囲に含まれます。

2 選択オプション

フローを選択/選択解除できます。以下の選択オプションを使用できます。

- **すべて選択 (Select All):** すべてのフローを選択します。
- **選択を解除 (Select None):** すべてのフローの選択を解除します。
- **選択を反転 (Invert Selection):** 選択を入れ替え、それまで選択されていなかったすべてのフローを含めます。

印刷オプションの指定 (macOS のみ)

Dorico Elements では、お使いのオペレーティングシステムの標準印刷オプションにアクセスできません。

補足

オペレーティングシステムの標準印刷オプションを使用する場合、印刷オプションパネルの設定は無視されます。macOS 固有の印刷設定はプロジェクトに保存されません。そのため、印刷するたびに設定する必要があります。一方、Dorico Elements の印刷オプションは必ずプロジェクトに保存されます。

手順

1. 「レイアウト (Layouts)」 パネルの「OS X ダイアログ (OS X Dialogs)」 セクションで、「ページ設定 (Page Setup)」 をクリックし、macOS 「ページ設定 (Page Setup)」 ダイアログを開きます。
2. 「ページ設定 (Page Setup)」 ダイアログで、用紙サイズを設定します。

3. 「OK」をクリックします。
 4. 「OS X ダイアログ (OS X Dialogs)」セクションで、「印刷 (Print)」をクリックして macOS 「印刷 (Print)」ダイアログを開きます。
 5. 「印刷 (Print)」ダイアログで、任意の印刷オプションを設定します。
-

グラフィックファイルとしての書き出し

レイアウトを PDF や PNG などのさまざまなグラフィックファイルとして書き出すことができます。

ヒント

画像設定や書き出しパスの異なるレイアウトを同時に書き出すことができます。

手順

1. 「レイアウト (Layouts)」パネルで、書き出すレイアウトを選択します。

補足

印刷モードでは、ツールバーのレイアウトセレクターが無効になります。印刷プレビュー領域に別のレイアウトを表示するには、「レイアウト (Layouts)」パネルで選択します。

2. 印刷オプションパネルの「出力先 (Destination)」セクションで、「グラフィック (Graphics)」を選択します。
3. 必要に応じて、選択したレイアウトの画像設定を変更します。
4. 必要に応じて、選択したレイアウトの書き出しパスを変更します。
5. ファイルの命名規則を変更する場合、「ファイル名オプション (File Name Options)」をクリックして「書き出し用ファイル名 (Export File Names)」ダイアログを開きます。
6. 「書き出し用ファイル名 (Export File Names)」ダイアログで、必要に応じて、選択したグラフィックファイル形式のファイルの命名規則を変更します。

ヒント

- PNG、SVG、および TIFF ファイルではレイアウトの各ページが別ファイルとしてエクスポートされるため、これらのファイルにはページ番号のトークンを含めることをおすすめします。
 - フローの範囲を個別のファイルとして PDF に書き出す場合は、ファイルが上書きされないようにフロー名かフロー番号を含めることをおすすめします。
-

7. 必要に応じて、ページ/フローの範囲を指定します。
8. フローの範囲を PDF に書き出す場合は、「ジョブタイプ (Job Type)」セクションで「フローごとに別ファイル (Separate file for each flow)」をオン/オフにします。
9. 「ページ設定 (Page Setup)」セクションで、ページの向きを選択します。
10. 「注釈 (Annotations)」セクションで、選択したレイアウトに追加する注釈をチェックします。

補足

透かしはカラーのグラフィックとして書き出されるレイアウトにのみ含まれます。

11. 「書き出し (Export)」をクリックします。
-

結果

選択したレイアウトがグラフィックファイル形式として書き出されます。ファイル名には「**書き出し用ファイル名 (Export File Names)**」ダイアログでグラフィックファイル形式ごとに指定されたファイル名生成用文字列が使用されます。書き出されたファイルは、「**保存先のフォルダー (Destination folder)**」フィールドに指定したフォルダーに保存されます。指定したフォルダーにアクセスできない場合は、プロジェクトファイルと同じフォルダーに保存されます。

書き出されたレイアウトは、「**レイアウトオプション (Layout Options)**」の「**ページ設定 (Page Setup)**」ページでレイアウトに設定されたページサイズを使用します。

移調楽器を含む実音に設定されたパートレイアウトが選択範囲に含まれている場合、警告が表示され、印刷/書き出し前に選択範囲のすべてを移調に切り替えることができます。移調するレイアウトまたは変更を加えずにそのまま続行するレイアウトを選択することもできます。

ヒント

- 実音または移調音のフルスコアおよびカスタムスコアのレイアウトを印刷/書き出しする際に警告を表示するかどうかは、「**環境設定 (Preferences)**」 > 「**全般 (General)**」 > 「**ファイル (Files)**」で選択できます。
- 「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで、さまざまな印刷/書き込みコマンドのキーボードショートカットを設定できます。

関連リンク

[ページ/フローの範囲の指定 \(596 ページ\)](#)

[ページのサイズと向きの変更 \(614 ページ\)](#)

[「書き出し用ファイル名 \(Export File Names\)」ダイアログ \(601 ページ\)](#)

[注釈 \(610 ページ\)](#)

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

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(60 ページ\)](#)

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(765 ページ\)](#)

[ページサイズと用紙サイズ \(606 ページ\)](#)

[フローの書き出し \(82 ページ\)](#)

[プロジェクトの解析の書き出し \(111 ページ\)](#)

レイアウトの画像設定の変更

たとえば、いくつかのレイアウトを PDF ファイルとして書き出し、それ以外を PNG ファイルとして書き出したい場合など、レイアウトのグラフィックファイルの形式、カラーモード、解像度を個別に変更できます。

手順

1. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、書き出しパスを変更するレイアウトを選択します。
2. 印刷オプションパネルの「**出力先 (Destination)**」セクションで、「**グラフィック (Graphics)**」を選択します。
3. メニューからグラフィックファイル形式を選択します。
4. カラーモードを選択します。
 - 「**白黒 (Mono)**」では、白黒でグラフィックを書き出します。
 - 「**カラー (Color)**」では、フルカラーでグラフィックを書き出します。

補足

- レイアウトに透かしを付けて書き出す必要がある場合、あるいはレイアウトに色付きまたは完全に透明ではない要素がある場合は、「**カラー (Color)**」を選択する必要があります。「**白黒 (Mono)**」を選択すると、そのような要素は書き出したファイルでは黒く表示されます。
- グラフィックファイルを解像度 72dpi で書き出す場合は、「**カラー (Color)**」をおすすめします。「**白黒 (Mono)**」を選択すると、線が消える可能性があります。

5. PNG または TIFF ファイルの場合は、以下の操作を行ないます。

- 「**カラー (Color)**」を選択した場合は、「**透明な背景 (Transparent background)**」をオン/オフにします。
- 「**解像度 (Resolution)**」メニューから解像度を選択します。

ヒント

「PDF」と「SVG」はベクター形式のため、「**解像度 (Resolution)**」設定はこれらのファイルには影響しません。

結果

選択したレイアウトの画像設定が変更されます。また、書き出し時に対応するレイアウトに使用されるファイルの命名規則も変更されます。

関連リンク


- [グラフィックファイルの形式 \(608 ページ\)](#)
- [画像解像度 \(609 ページ\)](#)
- [白黒とカラーのグラフィック処理 \(609 ページ\)](#)
- [PDF ファイルと SVG ファイルでのフォントの埋め込み \(609 ページ\)](#)
- [符頭の表示/非表示 \(1088 ページ\)](#)

レイアウトの書き出しパスの変更

グラフィックファイルとして書き出すレイアウトの書き出し先フォルダーのパスを指定できます。レイアウトごとに異なる書き出しパスを指定した場合でも、すべてのレイアウトを同時に書き出すことができます。

デフォルトでは、グラフィックファイルはプロジェクトファイルと同じフォルダーに書き出されます。プロジェクトをまだ保存していない場合、グラフィックファイルは「**Dorico プロジェクト (Dorico Projects)**」フォルダーに保存されます。

手順

- 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、書き出しパスを変更するレイアウトを選択します。
- 印刷オプションパネルの「**出力先 (Destination)**」セクションで、「**保存先のフォルダー (Destination folder)**」フィールドの横の「**フォルダーを選択 (Choose Folder)**」をクリックして、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
- 保存先のフォルダーを探して選択します。
- 「**フォルダーを選択 (Select Folder)**」 (Windows) / 「**開く (Open)**」 (macOS) をクリックして、「**保存先のフォルダー (Destination folder)**」フィールドに新しいパスを指定します。
- 必要に応じて、書き出しパスを変更する他のレイアウトにも手順 1 から 4 を繰り返します。
- ファイルの命名規則を変更する場合、「**ファイル名オプション (File Name Options)**」をクリックして「**書き出し用ファイル名 (Export File Names)**」ダイアログを開きます。

7. 「書き出し用ファイル名 (Export File Names)」ダイアログで、必要に応じて、選択したグラフィックファイル形式のファイルの命名規則を変更します。

ヒント

PNG、SVG、および TIFF ファイルではレイアウトの各ページが別ファイルとしてエクスポートされるため、これらのファイルには**ページ番号**のトークンを含めることをおすすめします。

結果

選択したレイアウトの書き出しパスが変更されます。書き出されたファイルには、「書き出し用ファイル名 (Export File Names)」ダイアログでグラフィックファイル形式ごとに指定されたファイル名生成用文字列が使用されます。

補足

使用するオペレーティングシステムが違うユーザーから受け取ったプロジェクトなどでは、指定された書き出しパスにアクセスできない場合があります。その場合、Dorico Elements によって書き出しパスがプロジェクトファイルと同じフォルダーに自動的に変更されます。

「書き出し用ファイル名 (Export File Names)」ダイアログ

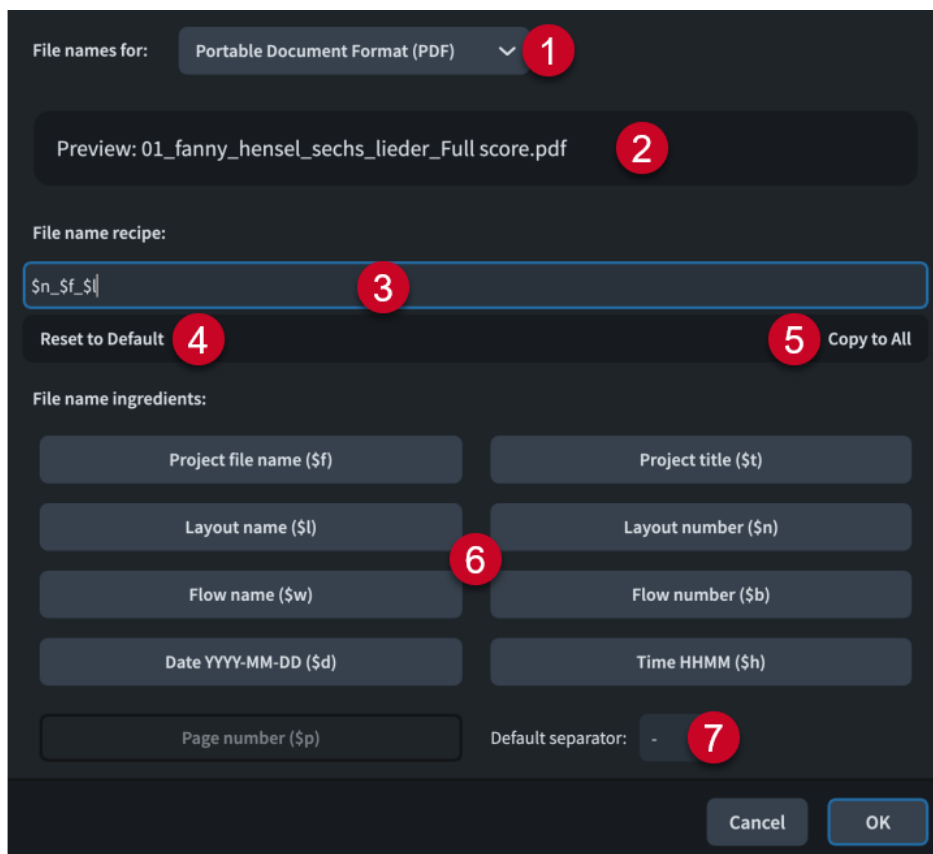
「書き出し用ファイル名 (Export File Names)」ダイアログでは、グラフィックファイル形式ごとに、ファイル名に含める文字列を指定できます。普遍的な構成要素を使用して、各レイアウトの情報がファイル名に自動的に反映されるようにできます。また、すべてのレイアウトに同じテキストを入力できます。

「書き出し用ファイル名 (Export File Names)」ダイアログを開くには、以下のいずれかの操作を行います。

- 印刷モードで、選択しているレイアウトの印刷オプションパネルの「出力先 (Destination)」セクションで「グラフィック (Graphics)」を選択した状態で、「ファイル名オプション (File Name Options)」をクリックします。
- 「環境設定 (Preferences)」 > 「全般 (General)」 > 「ファイルの書き出し (Exporting Files)」で、「編集 (Edit)」をクリックします。

補足

行なった設定はいずれの方法で開くダイアログに反映され、以降のすべてのプロジェクトのデフォルトとして保存されます。



「書き出し用ファイル名 (Export File Names)」ダイアログには、以下のオプションが含まれます。

1 ファイル名を使用する形式 (File names for)

グラフィックファイル形式を選択します。グラフィックファイル形式ごとに個別のファイル名生成用文字列を設定できます。

2 プレビュー: (Preview:)

現在の生成用文字列に基づいたファイル名の例が表示されます。このプレビューには、ツールバーのレイアウトセレクターに表示されているレイアウトが使用されます。

たとえば、フルスコアの PDF ファイル名にデフォルトの生成用文字列が使用されている場合、プレビューは 01 - Full score - Lieder.pdf のようになります。

3 ファイル名生成用文字列 (File name recipe)

選択したグラフィックファイル形式の生成用文字列が表示されます。このフィールドに文字を直接入力できます。また、構成要素のボタンをクリックして情報を自動的に追加させることができます。

たとえば、PDF ファイルのデフォルトのファイル名生成用文字列は **\$n - \$l - \$t** です。

4 デフォルトにリセット (Reset to Default)

選択したグラフィックファイル形式のファイル名生成用文字列をデフォルトにリセットします。

5 すべてにコピー (Copy to All)

現在表示しているファイル名生成用文字列をプロジェクトのすべてのレイアウトにコピーします。

6 ファイル名の構成要素 (File name ingredients)

ファイル名生成用文字列に構成要素を簡単に追加できます。これによって各レイアウトの適切な情報が自動的に反映されます。たとえば、構成要素 **\$l** を使用してピアノパートのレイアウトを書き出すと、構成要素の部分が Piano に変換されます。

各構成要素のボタンには、参照元の情報と変数の文字列が表示されます。

ファイル名の構成要素のボタンをクリックすると、ファイル名生成用文字列フィールドの末尾に追加されます。追加した構成要素は、デフォルトの区切り文字で前の構成要素と自動的に区切られません。

補足

PDF ファイルは複数ページの形式のため、ページ番号の構成要素を使用できません。

7 デフォルトの区切り文字 (Default separator)

ファイル名生成用文字列の構成要素を区切るのに使用するデフォルトの文字を設定できます。

関連リンク

[グラフィックファイルとしての書き出し \(598 ページ\)](#)

[フロー名とフロータイトル \(195 ページ\)](#)

プリンター

Dorico Elements プロジェクトのレイアウトは、コンピューターに接続されたプリンターで印刷できます。

プロジェクトのレイアウトごとに、別々のプリンターを選択できます。これによりレイアウトの印刷要件に最適なプリンターを選択できます。プリンターの選択は、印刷オプションパネルの「出力先 (Destination)」セクションで「プリンター (Printer)」が選択されている場合に行なうことができます。

Dorico Elements では、別のプリンターを指定しない限り、オペレーティングシステムで指定されたデフォルトのプリンターが使用されます。この場合、印刷オプションパネルの以下のセクションの設定が変わる可能性があります。

- 「ページ設定 (Page Setup)」セクションでは、使用できる用紙サイズのリストには、選択されたプリンターが対応する用紙サイズのみ表示されます。
- 「両面印刷 (Duplex Printing)」セクションでは、選択されたプリンターが自動両面印刷機能に対応している場合のみ、この機能のオプションが表示されます。

補足

現在選択しているすべてのレイアウトを同じプリンターで印刷するよう設定した場合のみ、「出力先 (Destination)」セクションのプリンターポップアップメニューにプリンター名が表示されます。メニューから新しいプリンターを選択すると、選択したすべてのレイアウトがそのプリンターで印刷されるよう設定されます。

関連リンク

[印刷オプションパネル \(591 ページ\)](#)

[レイアウトの印刷 \(594 ページ\)](#)

印刷/書き出し用のページ配置

Dorico Elements には、レイアウトの印刷/書き出しに使用できるページ配置が複数あります。

印刷オプションパネルの「ジョブタイプ (Job Type)」セクションでは、レイアウトをどのように印刷/書き出しするかを指定できます。「ジョブタイプ (Job Type)」セクションのメニューから、以下のジョブタイプのいずれかを選択できます。

標準 (Normal)

1 ページを 1 枚の用紙に印刷します。この場合、ページが片面に印刷されます。たとえば、定期的なページめくりが不要で、楽譜を横につなぎ合わせる必要があるパート譜に使用されます。

見開き (Spreads)

2 ページを 1 枚の用紙に印刷します。奇数ページは右側に、偶数ページは左側に印刷されます。

印刷するレイアウトが 5 ページなどの場合に、最後の奇数ページの用紙サイズも指定できます。

2 ページを 1 ページに集約 (2-up)

2 ページを 1 枚の用紙に印刷します。範囲の最初のページは、最初の用紙の左側に印刷されます。この場合、ページを半分に折り曲げられるため、用紙の端をつなぎ合わせる必要がある数が減り、パート譜の印刷に便利です。

印刷するレイアウトが 5 ページなどの場合に、最後の奇数ページの用紙サイズも指定できます。

冊子印刷 (Booklet)

面付けの要件に従って、2 ページを 1 枚の用紙に印刷します。用紙を折り曲げると本のようにページが配置されます。このページ配置は、一般的にパート譜よりページ数が多いスコアや合唱パートで特に役立ちます。

補足

冊子印刷を行なう際は、範囲には全ページしか使用できません。ページやフローの範囲を指定することはできません。

補足

- Dorico Elements では、選択したジョブタイプに応じて、ページの向きが自動的に切り替わります。向きが変更されると、すぐに楽譜領域に表示されます。表示された結果を変更したい場合、「**ページ設定 (Page Setup)**」セクションで向きの設定を上書きできます。
 - すべてのジョブタイプは、片面印刷、両面印刷のどちらにも対応しています。
 - 「冊子印刷」、「見開き」、「2 ページを 1 ページに集約」は、通常横向きで印刷されます。1 ページを 1 枚に印刷する場合は、レイアウト自体で横向きを使用していない限り、通常縦向きになります。
-

「**ジョブタイプ (Job Type)**」セクションでは、印刷/書き出しするページも選択できます。

すべて (All)

選択したレイアウトの全ページの印刷/書き出しを行ないます。

ページ (Pages)

印刷/書き出しするページの範囲を設定できます。「**ページ (Pages)**」を選択すると、値フィールドが有効になります。

- 範囲を指定するには、**1-4** のように最初と最後のページ番号の間にハイフンを入力します。
- 個別のページや範囲を指定するには、**1,3,5-8** のようにそれぞれのページまたは範囲をカンマで区切ります。

フロー (Flows)

印刷/書き出しするフローの範囲を設定できます。「**フロー (Flows)**」を選択した場合は、「**選択 (Choose)**」をクリックして「**フローを印刷 (Print Flows)**」ダイアログを開き、印刷/書き出しするフローを選択できます。

関連リンク

- [レイアウトの印刷 \(594 ページ\)](#)
- [グラフィックファイルとしての書き出し \(598 ページ\)](#)
- [用紙のサイズと向きの設定 \(607 ページ\)](#)
- [ページ/フローの範囲の指定 \(596 ページ\)](#)
- [余白 \(629 ページ\)](#)

冊子印刷

冊子は、用紙の両面に印刷され、折り曲げると本のようになるドキュメントのことです。冊子印刷を行なうと、印刷されたページを折り曲げて読んだときにプロジェクトでの順序と同じになるように、ページの順番が変更されます。

冊子印刷したレイアウトの製本は、片面印刷や両面印刷した場合より非常に簡単です。たとえば、20 ページのフルスコアを両面印刷した場合、すべてのページをまとめるには用紙のいずれかの端をつなぎ合わせる必要があります。それに対して、同じフルスコアを冊子印刷すると、用紙の中央で折り曲げるだけですべてのページをまとめられます。

冊子印刷を設定すると、印刷されたページの順序が正しく表示されるように、ページの順番が変更されます。たとえば、4 ページのレイアウトを冊子印刷する場合、以下のようなページ配置になります。

- 表面: 左側に 4 ページめ、右側に 1 ページめ
- 裏面: 左側に 2 ページめ、右側に 3 ページめ

冊子印刷するレイアウトのページ数が半端な場合、冊子の最後に空白ページが自動的に配置されます。この場合、奇数ページが右側に表示される規則に従います。たとえば、6 ページのレイアウトを冊子印刷した場合、合計で 8 ページ分が印刷され、冊子の最後の 2 ページが空白ページとなります。空白ページの配置を変更するには、レイアウトにタイトルページなどのページを追加します。

補足

- 冊子印刷を行なう際は、範囲には全ページしか使用できません。ページやフローの範囲を指定することはできません。
- 手動での両面印刷で冊子印刷を行なう際に表面側のページの印刷順が間違っている場合は、印刷オプションパネルの「両面印刷 (Duplex Printing)」セクションにある「外側ページの印刷順を逆にする (Reverse order of outward pages)」をオンにすることで、表面側に印刷されるページの順番が逆になります。

両面印刷

Dorico Elements は両面印刷に対応しており、用紙の両面に印刷できます。

自動両面印刷対応のプリンターであれば、Dorico Elements でこの機能を使用できます。用紙の片面にしか印刷できないプリンターであっても、手動の両面印刷オプションを使用できます。

印刷オプションパネルの「両面印刷 (Duplex Printing)」セクションにある「印刷面 (Print on)」メニューには、以下のオプションが含まれます。

片側のみ (One side only)

用紙の片面にのみ印刷します。

両側 (手動) (Both sides manually)

用紙の両面に印刷します。プリンターに自動両面印刷機能が搭載されていない場合は、このオプションを使用します。すべての表面側のページがプリンターに送信されたあと、印刷済みのページのまとまりを裏返して、プリンターに戻すことを促すメッセージボックスが表示されます。「OK」をクリックして裏面側のページの印刷を続行します。

両側 (自動) (Both sides automatically)

自動的に用紙の両面に印刷します。このオプションは、プリンターが自動両面印刷機能に対応している場合にのみ有効になります。

「両面印刷 (Duplex Printing)」セクションの他のメニューでは、用紙の裏面に印刷したときの印刷の反転方向を設定できます。

印刷の反転 (縦向き)



縦向きの用紙の裏面に印刷する場合の、印刷の反転方向を設定します。

- 「自動反転 (Flip automatically)」では、プリンターの初期設定を使用して裏面が印刷されます。期待とは異なる向きに反転される場合は、他のいずれかのオプションを使用します。
- 「長辺とじ (Flip long side)」では、ページが横向きに反転されます。
- 「短辺とじ (Flip short side)」では、ページが縦向きに反転されます。

印刷の反転 (横向き)



横向きの用紙の裏面に印刷する場合の、印刷の反転方向を設定します。

- 「自動反転 (Flip automatically)」では、プリンターの初期設定を使用して裏面が印刷されます。期待とは異なる向きに反転される場合は、他のいずれかのオプションを使用します。
- 「長辺とじ (Flip long side)」では、ページが横向きに反転されます。
- 「短辺とじ (Flip short side)」では、ページが縦向きに反転されます。

セクションの下部にある「外側ページの印刷順を逆にする (Reverse order of outward pages)」をオンにすると、手動での両面印刷で冊子印刷を行なう際に、表面側に印刷されるページの順番が逆になります。プリンターの種類によっては、このオプションをオンにすることで裏面の印刷用に用紙をプリンターに戻す前に、手動でページの順番を逆にする必要がなくなります。

関連リンク

[レイアウトの印刷 \(594 ページ\)](#)

ページサイズと用紙サイズ

Dorico Elements では、ページサイズと用紙サイズに別々の設定が使用されます。つまり、任意のページサイズのレイアウトをページサイズと異なるサイズの用紙に印刷できます。

プロジェクトの各レイアウトに対して、「レイアウトオプション (Layout Options)」の「ページ設定 (Page Setup)」ページでレイアウトの寸法を決定するページサイズを定義できます。

レイアウトをグラフィックファイルとして書き出す場合は、常にレイアウトのページサイズが使用されます。レイアウトを印刷する際は、通常、使用するプリンターがサポートする用紙サイズを選択する必要があります。

通常、レイアウトのページサイズと印刷する用紙サイズは同一です。しかし、10" x 13" (パート用の標準ページサイズの1つ) といった、プリンターがサポートしていない特殊なページサイズをレイアウトで定義した場合、レイアウトを異なる用紙サイズに印刷しなくてはならない場合があります。必要に応じて、印刷オプションパネルの「ページ設定 (Page Setup)」セクションで用紙サイズを変更できます。設定したページサイズに対して十分な大きさの用紙をプリンターがサポートしており、ページサイズが標準用紙サイズに合っている限り、メニューに寸法が表示されます。用紙サイズを変更しても、レイアウトのページサイズには影響しないため、楽譜内の配置は変更されません。

特定の用紙サイズを選択していない場合、コンピューターのロケール設定に基づいた用紙サイズが自動的に選択されます。たとえば、これらがヨーロッパの国に設定されていると、A4などのISO規格が使用されます。また、北米の国に設定されていれば、USレターなどの一般的な規格が使用されます。

一般的な規格よりも大きいページサイズを定義した場合、プリンターがサポートする一段階大きい用紙サイズが自動的に選択されます。たとえば、レイアウトのページサイズがA4/USレターよりも大きい場合、A3/タブロイドが使用されます。

レイアウトのページサイズと異なる用紙サイズに印刷する場合、イメージが用紙に合わせて自動的に拡大縮小されます。「**ページ設定 (Page Setup)**」セクションでカスタム尺度の倍率を指定することで、この設定を変更できます。

関連リンク

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(765 ページ\)](#)

[レイアウトの印刷 \(594 ページ\)](#)

[グラフィックファイルとしての書き出し \(598 ページ\)](#)

[余白 \(629 ページ\)](#)

用紙の向き

用紙の向きとは、楽譜をプレビューおよび印刷をする際の用紙の方向のことです。用紙は横向きまたは縦向きに設定できます。

多くの場合、パート譜は縦向きで印刷されます。これは、一般的な譜面台に一度に楽譜を2、3ページ広げることができるためです。

指揮者用のフルスコアも、縦向きの方が横向きより多くの譜表が1ページに収まるため、縦向きで印刷されるのが一般的です。ただし、小編成のアンサンブルなどのフルスコアでは、ページに含める譜表の数が少ないため横向きで印刷される場合があります。ページの横幅が長ければ各ページに多くの小節が収まり、ページをめくる回数も少なくなります。

Dorico Elements では、用紙の向きに関係なく、ページの向きを設定できます。たとえば、縦向きのページを横向きの用紙に印刷できます。また、「**見開き (Spreads)**」や「**2 ページを 1 ページに集約 (2-up)**」のページ配置を使って、レイアウトの最後の奇数ページの用紙の向きを個別に設定することもできます。

関連リンク

[ページのサイズと向きの変更 \(614 ページ\)](#)

用紙のサイズと向きの設定

レイアウトごとに異なる用紙のサイズと向きを設定できます。

補足

印刷オプションパネルの「**出力先 (Destination)**」セクションで「**グラフィック (Graphics)**」を選択している場合、用紙の向きのみが変更でき、他のオプションは利用できません。



印刷オプションパネルの「**出力先 (Destination)**」セクションで「**プリンター (Printer)**」を選択している場合、「**ページ設定 (Page Setup)**」セクションには以下のオプションが含まれます。

用紙サイズ

いずれかの使用できる用紙サイズをメニューから選択できます。使用可能な用紙サイズは、選択したプリンターの印刷可能な用紙によって異なります。

用紙の向き

以下のいずれかの用紙の向きを選択できます。

- 縦 (Portrait) 
- 横 (Landscape) 

最後の奇数ページの設定 (Print odd final page on)

「見開き (Spreads)」および「2 ページを 1 ページに集約 (2-up)」のジョブタイプでのみ設定できます。この設定有効になっている場合、最後の奇数ページに対して、各種用紙サイズや印刷の向きを選択できます。

この設定は、ページ数が奇数のレイアウトを A3 用紙に横向きに印刷する場合に役立ちます。たとえば、5 ページのレイアウトでは、最初の 4 ページは A3 用紙 2 枚に印刷され、5 ページめは 3 枚めの左側に印刷されます。この設定を使用すると、最後の奇数ページを A4 用紙に縦向きで印刷することもできます。

用紙サイズに合わせる (Fit to Paper)

選択した用紙サイズに合わせてページ全体が拡大または縮小されます。たとえば、ページサイズが A4 のレイアウトで、A3 の用紙サイズを選択した場合、レイアウトのページは大きい用紙サイズに合うように拡大されます。

カスタム尺度 (Custom Scale)

元のサイズに対する倍率でレイアウトのページが拡大または縮小されます。たとえば、ページサイズが A3 のレイアウトを印刷する場合に、用紙サイズに A4 を選択して、「**カスタム尺度 (Custom Scale)**」を 100 に設定すると、ページの元のサイズが保持されて A4 用紙からはみ出てしまいます。

関連リンク

- [印刷/書き出し用のページ配置 \(603 ページ\)](#)
- [ページのサイズと向きの変更 \(614 ページ\)](#)
- [余白 \(629 ページ\)](#)

グラフィックファイルの形式

Dorico Elements では、レイアウトの書き出しに複数のグラフィックファイルの形式がサポートされています。

PDF

Portable Document Format (ポータブル・ドキュメント・フォーマット) の略称です。レイアウトを PDF ファイルに書き出すと、各レイアウトが固定されたプラットフォーム非依存文書を作成できます。これによってたとえば、Dorico Elements を所有していないユーザーに送信できます。

PNG

Portable Network Graphics (ポータブル・ネットワーク・グラフィックス) の略称です。PNG ファイルは可逆圧縮されるため、高画質です。

SVG

Scalable Vector Graphics (スケーラブル・ベクター・グラフィックス) の略称です。SVG は XML ベースのテキスト形式であるため、画質を損なうことなく任意のサイズに拡大縮小できます。Dorico Elements は SVG グラフィックをラスタライズするのではなく描画命令でレンダリングするため、より高解像度で小さいファイルサイズとなります。

TIFF

Tagged Image File Format の略称です。TIFF ファイルは圧縮されないため、ファイルサイズは他の形式より大きくなる可能性があります。画質は劣化しません。

関連リンク

- [グラフィックファイルとしての書き出し \(598 ページ\)](#)

[レイアウトの画像設定の変更](#) (599 ページ)

画像解像度

画像解像度は、画像に含まれるピクセルの数を表わします。ピクセルの数が大きいほど、画像は鮮明になります。

Dorico Elements では、PNG ファイルと TIFF ファイルを書き出す際に別の解像度を選択できます。画像解像度の単位は、dpi (dots per inch) です。

- 72
- 150
- 300
- 600
- 1200

補足

解像度 72dpi は画面での表示に適しており、グラフィックを電子メールや Web サイトに埋め込む場合に使用できます。300dpi、600dpi、または 1200dpi を選択すると解像度の高いイメージが保存され、ワードプロセッシングや DTP ドキュメントに掲載する図として使用できます。

白黒とカラーのグラフィック処理

Dorico Elements では、白黒とカラーのグラフィックの書き出し時に異なる設定が適用されます。グラフィックファイルの用途によって、最適な設定が異なります。

多くの楽譜は白黒のため、黒インクのみを使用し、通常は白または白に近い色の紙に印刷します。一部の教則本では、音部記号を分類する、ピッチに従って音符に色を付けるなど、特定の記譜を強調するためにカラーを使用する場合があります。グラフィックファイルを書き出して、手元のプリンターで印刷する場合、「出力先 (Destination)」セクションで「カラー (Color)」を選択したままにできます。

しかし、グラフィックファイルを PDF 形式で書き出して、プレートセッターで直接印刷したり、ページレイアウトプログラムでさらに制作作業を行ったりする場合は、レイアウトにカラーまたは不透明度が設定された要素が含まれていなければ、「白黒 (Mono)」を選択します。「白黒 (Mono)」を選択すると、Dorico Elements では印刷するイメージに確実に黒インクのみが使用されるよう、別のカラースペースを使用して PDF が書き出されます。「カラー (Color)」を選択すると、レイアウトの黒の要素をリッチブラックとして書き出します。その結果、黒は複数のカラーインクを掛け合わせて作成されます。これにより、プリプレス段階で色分解を行なう際、制作物に問題が発生する可能性があります。

Dorico Elements では、プレートセッターやその他の業務用印刷機械で使用されている CMYK カラーモデルではなく、RGB カラーモデルを使用してカラーが指定されます。レイアウトにカラーオブジェクトがあり、レイアウトを業務用として印刷する場合、Dorico Elements から別のグラフィックアプリケーションに書き出されたグラフィックファイルをポストプロセスして、RGB から CMYK に変換する必要があります。

PDF ファイルと SVG ファイルでのフォントの埋め込み

PDF ファイルと SVG ファイルでフォントをどのように扱うかは、主にプロジェクトで使用するフォントによって決まります。

PDF ファイル

Dorico Elements に付属している音楽フォントとテキストフォントおよびそのサブセットは、書き出し中に PDF ファイルに埋め込まれます。別のコンピューターで PDF ファイルを開くと、ドキュメントで使用されているフォントがコンピューターにインストールされてい

なくても、同じ見た目で表示されます。別のフォントを使用している場合は、そのフォントが埋め込み可能であることを確認してください。

SVG ファイル

SVG (Scalable Vector Graphics) ファイルには、フォントを直接埋め込むことはできません。符頭、アーティキュレーション、臨時記号といった一部のフォント文字はアウトライン化されるので、元のフォントには依存しません。拍子記号や連符の数字などその他のフォントは、元のフォントへの参照を使用してのみエンコードされます。この仕組みは、譜表ラベル、テンポの指示、強弱記号などの通常のテキストでも同様です。そのため、使用されているフォントがインストールされていないコンピューターの Web ブラウザーでレンダリングした場合、SVG ファイルでは正確な見た目が再現されません。SVG ファイルがどのように表示されるかは、ブラウザーやレンダリングソフトウェア、コンピューターにインストールされているフォントによって異なります。

Web サイトに埋め込まれた SVG ファイルを正しく表示するには、SVG ファイルをイラストレーションプログラムで開き、すべてのフォント文字をアウトライン化してから、再度 SVG ファイルに書き出して、そのファイルを埋め込みます。または、Web フォントを使用して、必要なフォントを確実に Web サーバーで表示することもできます。

Dorico Elements から書き出した SVG グラフィックは、完全な SVG 仕様に含まれる機能のサブセットを定義する SVG Tiny 1.1 仕様に適合します。

SVG での Web フォントの使用については、Steinberg Web サイトのサポートを参照してください。

関連リンク

[グラフィックファイルとしての書き出し \(598 ページ\)](#)

[レイアウトの画像設定の変更 \(599 ページ\)](#)

注釈

注釈を使って、印刷/書き出しされた文書に対して、印刷された日時などの情報を追加できます。出版社や印刷所は注釈を使用して、印刷イメージを正確に特定したり、登録したり、書き出されたグラフィックファイルを DTP アプリケーションに組み込んだりします。

出版用にレイアウトを印刷/書き出しする場合に、一般的な注釈を追加できます。また、Dorico Elements では、プロジェクトで有効にしたすべての表示オプションを印刷または書き出すことができます。

補足

トンボと枠線は、ページサイズが用紙サイズよりも小さい場合にのみ印刷されます。

印刷オプションパネルの「**注釈 (Annotations)**」セクションには、以下のオプションが含まれます。

トンボ (Crop marks)

ページの 4 つの角に、短い縦横線を追加します。

枠線 (Border)

ページ範囲の端に輪郭線を追加します。

日時 (Date and time)

各ページの一番下に印刷した日時を追加します。

透かし (Watermark)

各ページの中央部分に大きい半透明のテキストを追加します。現在のバージョンが草稿、校正刷り、精査用のスコアであることを示す場合に便利な機能です。

セクションの一番下の「**透かし (Watermark)**」フィールドに、各ページに表示するテキストを入力できます。

ヒント

- 透かしには、「**印刷透かし用フォント (Print Watermark Font)**」のフォントスタイルが使用されます。フォントサイズを変更したい場合など、このフォントの形式設定は「**フォントスタイルを編集 (Edit Font Styles)**」ダイアログで編集できます。
- 透かしは**カラー**のグラフィックとして書き出されるレイアウトにのみ含まれます。

オプションを表示 (View options)

ガイド、コメント、音符や休符のカラーなど、ビューモードでオンになっているオプションを、印刷結果や書き出したグラフィックに追加します。

関連リンク

[ガイド \(461 ページ\)](#)

[コメント \(506 ページ\)](#)

[「フォントスタイルを編集 \(Edit Font Styles\)」ダイアログ \(774 ページ\)](#)

[レイアウトの印刷 \(594 ページ\)](#)

[グラフィックファイルとしての書き出し \(598 ページ\)](#)

[印刷されない要素を非表示にする \(448 ページ\)](#)

ページ形式設定

Dorico Elements のページ形式設定は、レイアウトの譜表サイズ、ページの余白、適用されるページテンプレート、適用される配置設定の値、組段区切りとフレーム区切り、フレーム余白などのさまざまな要素によって決まります。

Dorico Elements のページ形式設定を決める重要な要素には、以下のようなものがあります。

譜表サイズ

譜表サイズとは、譜表の一番上の線から一番下の線までの距離を意味します。最適な譜表サイズはレイアウトの用途と内容により異なります。多くの場合、読みやすいレイアウトを作成する最も簡単な方法は譜表サイズを変更することです。

譜表のスペーシング

譜表のスペーシングとは、楽譜の垂直方向のスペーシングです。譜表の高さおよび譜表と組段との間に必要な間隔が含まれます。

音符のスペーシング

音符のスペーシングとは、楽譜の水平方向のスペーシングです。音符や休符の相対的な位置関係や、それらの間の自動間隔などが含まれます。

配置設定

配置設定とは、ページあたりの組段数の設定など、楽譜のページレイアウトの固定を示す言葉です。

組段区切りとフレーム区切り

組段区切りとフレーム区切りを使用すると、各組段に表示する小節の指定や、楽譜を次のフレームに切り替える位置の決定など、よりきめ細かなレイアウト調整を行なえます。

ページサイズ

ページサイズによって、各レイアウトで楽譜やフレームに使用できるスペースが決まります。

ページ余白

ページ余白によって、レイアウト内のページの範囲が決まります。フレームはレイアウトの余白によって設定された境界を越えることはできません。この余白は、「**レイアウトオプション (Layout Options)**」の「**ページ設定 (Page Setup)**」ページで変更できます。各ページの各辺の余白のサイズを変更できます。

ページテンプレート

レイアウトの全ページには、ページテンプレートのレイアウト形式が引き継がれます。Dorico Elements では、ページテンプレートの作成や編集はできませんが、ページ形式設定がどのように行われるかを理解できるよう、マスターページのコンセプトに慣れておくことをおすすめします。たとえば、楽譜領域でタイトルを直接編集するなどしてページテンプレートを上書きした場合、必要なくなった空のページが自動的に削除されないことがあります。

ヒント

「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログに作曲者、台本の作者、フロー/プロジェクトタイトルなどの情報を入力することをおすすめします。デフォルトのページテンプレートには、種類に応じて「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログの異なる情報が表示されます。

フロー見出し

フロー見出しは、最初の組段のすぐ上に各フローの番号とタイトルを自動的に表示します。フロー見出しには固定の垂直位置はなく、楽譜が移動するとそれに追従します。デフォルトのフロー見出しには、フロー番号とフロータイトルを表示するためのトークンが含まれています。新規プロジェクトでは、これは「1. Flow 1」として表示されます。

フロー見出しはレイアウトごとに表示/非表示を切り替えることができます。フロー見出しに含まれているトークンを変更できます。たとえば、フロー番号を削除してフロータイトルのみを表示したい場合などに行ないます。個々のフロー見出しを削除または編集すると、これはページの形式変更の一種であるページテンプレートの上書きと見なされます。

楽曲フレームの余白

楽曲フレームの上下には余白があります。楽曲フレームの余白は、フレーム内に表示される音符や記譜記号がページに収まるようにするためのものです。たとえば、楽曲フレームに余白がない場合、フレームの一番上の譜表の第5線がフレームの最上部に配置されます。譜表の上に加線を必要とする音符は、ページの最上部より上に配置される場合があります。レイアウトごとに楽曲フレーム余白を変更できます。

適切に形式設定されたレイアウトを作成するために、これらのコンセプトと、それらを組み合わせてさまざまなコンテキストで使用方法を理解しておくことをおすすめします。

補足

Dorico Elements では、フレームやページテンプレートなど、ページの形式設定の定義に使用されるオブジェクトおよび設定を編集できないものが一部あります。ただし、本書に記載されているこれらのトピックに関する基本情報は参照できます。

関連リンク

- [「レイアウトオプション \(Layout Options\)」 ダイアログ \(765 ページ\)](#)
- [譜表サイズ \(632 ページ\)](#)
- [譜表のスペーシング \(635 ページ\)](#)
- [配置設定 \(644 ページ\)](#)
- [組段区切り \(649 ページ\)](#)
- [フレーム区切り \(652 ページ\)](#)
- [ページテンプレート \(662 ページ\)](#)
- [ページテンプレートの種類 \(664 ページ\)](#)
- [フロー見出し \(666 ページ\)](#)
- [フロー見出しの表示/非表示の切り替え \(625 ページ\)](#)
- [ページテンプレートの優先の解除 \(666 ページ\)](#)
- [タチェット \(655 ページ\)](#)
- [余白 \(629 ページ\)](#)
- [ページサイズと用紙サイズ \(606 ページ\)](#)
- [空白の譜表の表示/非表示を切り替える \(619 ページ\)](#)
- [使用されるコードダイアグラムのグリッドを表示/非表示にする \(921 ページ\)](#)
- [レイアウト \(181 ページ\)](#)
- [フロー \(178 ページ\)](#)
- [プレーヤー \(128 ページ\)](#)
- [「プロジェクト情報 \(Project Info\)」 ダイアログ \(76 ページ\)](#)
- [プロジェクトテンプレート \(79 ページ\)](#)
- [デフォルトのフォントファミリーを変更する \(781 ページ\)](#)

ページのサイズと向きの変更

ページのサイズと向きをレイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、フルスコアレイアウトには横向きの大きなページを使用し、パートレイアウトには縦向き的小きなページを使用するなどできます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. ページのサイズや向きを変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
4. 「**ページサイズ (Page Size)**」セクションで、「**サイズ (Size)**」メニューからページサイズを選択します。
たとえば、「**A3**」や「**Letter**」などの固定ページサイズを選択したり、「**カスタム (Custom)**」を選択して独自のページサイズを定義したりできます。
5. 「**カスタム (Custom)**」を選択した場合は、以下の数値フィールドの値を変更してページの寸法を変更します。
 - 幅 (Width)
 - 高さ (Height)
6. 「**向き (Orientation)**」で以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 縦 (Portrait)
 - 横 (Landscape)
7. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

選択したすべてのレイアウトのページのサイズと向きが変更されます。

補足

レイアウトのページサイズを変更しても、印刷モードの印刷オプションパネルでこれらのレイアウトに対して自動的に選択される用紙サイズが変更されない場合があります。たとえば、デフォルトのプリンターではレイアウトに対して選択されたページサイズを印刷できない場合、そのプリンターが対応している最大の用紙サイズが選択されます。同様に、「**レイアウトオプション (Layout Options)**」でページサイズを変更する前に印刷レイアウトのオプションをすでに設定している場合、Dorico Elements は元の印刷オプションを保持しようとします。

同様に、ページの向きは用紙の向きとは関係ありません。横向きのレイアウトを縦向きの用紙に印刷してしまったり、その逆も起こり得るため、印刷や書き出しの前には、印刷モードの印刷オプションパネルでレイアウトのページの向きに合った用紙の向きが設定されていることを確認することをおすすめします。

関連リンク

[用紙のサイズと向きの設定 \(607 ページ\)](#)

[レイアウトの印刷 \(594 ページ\)](#)

[グラフィックファイルとしての書き出し \(598 ページ\)](#)
[ステータスバーのツールを表示/非表示にする \(39 ページ\)](#)

ページ余白の変更

らせん綴じにするプロジェクトでレイアウトの余白を広くしたい場合など、ページ余白をレイアウトごとに個別に変更できます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. ページ余白を変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
4. 「**ページ余白 (Page Margins)**」セクションの「**ページ余白 (Page margins)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **共通 (Same)**: 選択したレイアウトのすべてのページに同じ余白を設定します。
 - **個別指定 (Different)**: 選択したレイアウトの左右のページに異なる余白を設定します。
 - **見開き (Mirrored)**: 選択したレイアウトの左右のページに同じ余白の値を使用しますが、ページの内側同士と外側同士が同じ値になります。
5. 必要に応じて、数値フィールドの値を変更して余白を変更します。
6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

選択したレイアウトのページ余白が変更されます。

関連リンク

[余白 \(629 ページ\)](#)
[最初の組段のインデントの変更 \(1359 ページ\)](#)
[コードの前の間隔を変更する \(1272 ページ\)](#)
[譜表ラベルを表示/非表示にする \(1341 ページ\)](#)
[使用されるコードダイアグラムのグリッドを表示/非表示にする \(921 ページ\)](#)

レイアウトへのページテンプレートのセットの適用

たとえば、「**デフォルトのパート譜 (Default Part)**」のページテンプレートのセットの最初のページにはレイアウト名が表示されることから、カスタムスコアレイアウトにこのセットを使用したい場合など、プロジェクトの各レイアウトで使用されるページテンプレートのセットを変更できます。

初期設定では、フルスコアレイアウトとカスタムスコアレイアウトには「**デフォルトのフルスコア (Default Full Score)**」のページテンプレートのセットが使用され、パートレイアウトには「**デフォルトのパート譜 (Default Part)**」のページテンプレートのセットが使用されます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、ページテンプレートのセットを変更するレイアウトを選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
4. 「**ページテンプレート (Page Template)**」セクションで、「**ページテンプレートのセット (Page template set)**」メニューから使用するページテンプレートのセットを選択します。
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

選択したページテンプレートのセットが選択したレイアウトに適用されます。

関連リンク

- [ページテンプレートのセット \(663 ページ\)](#)
- [「最初 \(First\)」のページテンプレートをいつ使用するかの変更 \(624 ページ\)](#)
- [同じページに複数のフローを表示する/表示しない \(623 ページ\)](#)
- [フロー見出しの表示/非表示の切り替え \(625 ページ\)](#)

デフォルトの譜表サイズの変更

デフォルトの譜表サイズをレイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、フルスコアレイアウトでは譜表サイズを小さくしつつ、パートレイアウトでは譜表サイズを大きくすることができます。

補足

組段オブジェクトのフォントスタイルのサイズが「**譜表との相対値 (Staff-relative)**」に設定されている場合、インストゥルメントファミリーの大括弧で括られたグループの最上段の譜表の譜表サイズにより、その上に表示される組段オブジェクトのサイズが影響されます。フォントスタイルが「**絶対値 (Absolute)**」に設定されている場合、譜表サイズによる影響は受けません。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 譜表サイズを変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
4. 「**線間の高さ (Space Size)**」セクションで、「**五線のサイズ (Rastral size)**」メニューから任意の譜表サイズを選択します。

補足

「カスタム (Custom)」を選択した場合、カスタム値は「線間の高さ (Space size)」のフィールドに、優先する基準単位で設定できます。

「五線のサイズ (Rastral size)」が選択されている場合でも、数値を変更することによって「カスタム (Custom)」の値を設定できます。

5. 必要に応じて、他のレイアウトにも手順 2 から 4 を繰り返します。
6. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

結果

選択したレイアウト全体で譜表サイズが変更されます。

ヒント

個々の譜表のサイズを変更することもできます。

関連リンク

[譜表サイズ \(632 ページ\)](#)

[「パラグラフスタイル \(Paragraph Styles\)」ダイアログ \(777 ページ\)](#)

[「フォントスタイルを編集 \(Edit Font Styles\)」ダイアログ \(774 ページ\)](#)

[大括弧と中括弧 \(886 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(1357 ページ\)](#)

デフォルトの譜表/組段のスペーシングを変更する

デフォルトの譜表間や組段間の間隔をレイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、フルスコアレイアウトではより多くの譜表を配置できるように譜表間の間隔を小さくしたり、パートレイアウトでは演奏者があとで書き込めるように組段間の間隔を大きくしたりできます。

ヒント

- レイアウトの譜表が非常に近い場合は、譜表サイズを小さくすることで良い結果を得られることもあります。
- Dorico Elements は自動的に余ったスペースを組段オブジェクトや強弱記号などのアイテムに振り分けたり、上下の譜表の音符との衝突を解消したりするため、最適間隔は許容範囲内の最小値に設定することをおすすめします。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
2. デフォルトの譜表/組段のスペーシングを変更するレイアウトを「レイアウト (Layouts)」リストから選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。

3. カテゴリーリストの「垂直方向のスペーシング (Vertical Spacing)」をクリックします。
4. 必要に応じて、「最適間隔 (Ideal Gaps)」セクションでそれぞれの組み合わせの値を変更します。

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

結果

譜表間および組段間の組み合わせの最小間隔が変更されます。この設定は、Dorico Elements が譜表/組段の配置に使用できるスペースおよび垂直方向の調整を自動的に行なうフレームの使用率であるかの基準に影響します。

関連リンク

- [譜表のスペーシング \(635 ページ\)](#)
- [テキストの衝突回避の有効化/無効化 \(1390 ページ\)](#)
- [レイアウトのロック \(647 ページ\)](#)
- [音符のスペーシング \(519 ページ\)](#)
- [最初の組段のインデントの変更 \(1359 ページ\)](#)
- [コードの前の間隔を変更する \(1272 ページ\)](#)
- [譜表ラベルを表示/非表示にする \(1341 ページ\)](#)
- [空白の譜表の表示/非表示を切り替える \(619 ページ\)](#)
- [デフォルトのプレーヤーの順番の変更 \(130 ページ\)](#)

譜表/組段の両端揃え (垂直方向) を変更する

Dorico Elements が自動的に譜表間および組段間の垂直方向の調整を行なうフレーム使用率の最小しきい値を変更できます。垂直方向の調整では、フレームの高さに合わせて譜表または組段が等しく配置されます。譜表と組段の垂直方向が調整されるのか、組段のみの垂直方向が調整されるのかを選択することもできます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
2. 譜表間/組段間の垂直方向の自動調整の設定を変更するレイアウトを「レイアウト (Layouts)」リストから選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「垂直方向のスペーシング (Vertical Spacing)」をクリックします。
4. 「最適間隔 (Ideal Gaps)」セクションの「ディヴィジ譜表が使用する間隔 (Gap to use for divided staves)」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 譜表から譜表まで (Staff to staff)
 - 連合譜表から連合譜表 (Braced staff to braced staff)
5. 「両端揃え (垂直方向) (Vertical Justification)」セクションで、以下のオプションのいずれかまたは両方を変更します。
 - 「譜表間および組段間の距離を調整する [n] % 以上のフレーム使用率の場合 (Justify distance between staves and systems when frame is at least [n]% full)」
 - 「組段間の距離のみを調整する [n] % 以上のフレーム使用率の場合 (Justify distance only between systems when frame is at least [n]% full)」
6. 「単一の段組のフレームがこのしきい値を超えた場合に譜表間の距離を調整する (Justify staves when frame with single system is above this threshold)」をオン/オフにします。

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

結果

選択したレイアウトに含まれる譜表間/組段間の垂直方向の自動調整の設定が変更されます。連合譜表には垂直方向の調整が行われません。

例

The image displays two side-by-side musical score excerpts. Each excerpt consists of three systems of staves. The top system includes Violin (Vn), Viola (Vc), and Soprano (S) staves. The middle system includes Violin (Vn), Viola (Vc), and Soprano (S) staves. The bottom system includes Violin (Vn), Viola (Vc), and Soprano (S) staves. The left example shows adjustments between staves, while the right example shows adjustments within systems.

譜表間と組段間の間隔を調整したページ

組段間のみを調整した左と同じページ

関連リンク

[レイアウトごとの垂直方向のスペーシングオプション \(636 ページ\)](#)

[複数の組段を同時に移動する \(642 ページ\)](#)

[フレーム密度表示 \(518 ページ\)](#)

空白の譜表の表示/非表示を切り替える

空白の譜表の表示/非表示をレイアウトごとに個別に切り替えることができます。たとえば、指揮者用のフルスコアレイアウトでは空白の譜表を含むすべての譜表を表示し、参照のみに使用するフルスコアレイアウトでは空白の譜表を非表示にできます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。

2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、空白の譜表を表示/非表示にするレイアウトを選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。

3. カテゴリーリストの「**垂直方向のスペーシング (Vertical Spacing)**」をクリックします。
 4. 「**譜表の表示/非表示 (Staff Visibility)**」セクションの「**空白の譜表を非表示 (Hide empty staves)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **2 番めの組段から (After first system)**
 - **すべての組段 (All systems)**
 - **常に表示 (Never)**
 5. 「**複数の譜表を持つインストゥルメントの個々の譜表を非表示にする (Allow individual staves of multi-staff instruments to be hidden)**」をオンまたはオフにします。
 6. 必要に応じて、「**空白の譜表を非表示**」を適用しないプレーヤー (**Players excluded from Hide Empty Staves**)」で、「**空白の譜表を非表示 (Hide empty staves)**」の選択に関係なく表示したいインストゥルメントに対応するチェックボックスをオンにします。
 7. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
-

結果

選択したレイアウト内の空白の譜表が、選択に応じて表示/非表示になります。「**複数の譜表を持つインストゥルメントの個々の譜表を非表示にする (Allow individual staves of multi-staff instruments to be hidden)**」をオンにすると、ピアノやハープといった複数の譜表を持つインストゥルメントの単一の空白の譜表を、選択したレイアウトで非表示にできます。

関連リンク

- [追加の譜表 \(1354 ページ\)](#)
- [ディヴィジ \(1361 ページ\)](#)
- [レイアウトごとの垂直方向のスペーシングオプション \(636 ページ\)](#)
- [最終フローのあとの空白の譜表を表示/非表示にする \(622 ページ\)](#)
- [デフォルトのプレーヤーの順番の変更 \(130 ページ\)](#)
- [組段の分割記号を表示/非表示にする \(1355 ページ\)](#)
- [第 2 括弧の表示/非表示を切り替える \(891 ページ\)](#)
- [1 つの譜表の中括弧を表示/非表示にする \(889 ページ\)](#)
- [MIDI トリガー領域 \(587 ページ\)](#)
- [インストゥルメントフィルター \(456 ページ\)](#)

組段/フレーム区切りから先の譜表の表示/非表示を切り替える

個々の譜表の表示/非表示を切り替える、またはリセットすることで、組段/フレーム区切りの位置から先の譜表の表示/非表示を手動で変更できます。たとえば、空白の譜表を非表示にしたレイアウトで、特定の空白の譜表をいくつかのセクションに表示したい場合や、記譜された譜表を一部のレイアウトで非表示にしたい場合などに行ないます。

手順

1. 組段/フレーム区切りがまだない位置から先の譜表の表示/非表示を手動で変更する場合は、そこから先の譜表の表示/非表示を変更する位置のアイテムを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって「**譜表の手動表示/非表示 (Manual Staff Visibility)**」ダイアログを開きます。
 - 譜表の表示/非表示を変更する位置に組段/フレーム区切りのガイドがある場合は、そのガイドを選択して **[Return]** を押すかダブルクリックします。
 - 組段/フレーム区切りがない場合は、「**編集 (Edit)**」 > 「**記譜 (Notations)**」 > 「**譜表 (Staff)**」 > 「**譜表の手動表示/非表示 (Manual Staff Visibility)**」。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。を選択します。
3. 譜表の表示/非表示を任意に変更します。

たとえば、個々の譜表を有効にして設定を変更したり、アクションバーのオプションを使用してすべての譜表の設定を同時に変更したりできます。

4. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

結果

選択した位置または組段/フレーム区切りのガイドから次の譜表の表示/非表示の変更がある位置、あるいはフローの終了位置のいずれか早い方まで、譜表が空白かどうかに関係なく、譜表の表示/非表示が変更されます。

選択した位置に組段/フレーム区切りのガイドがまだなかった場合は、指定した譜表の表示/非表示設定を持つ組段区切りが選択した位置に挿入されます。

関連リンク

[フレーム区切り](#) (652 ページ)

[組段区切り](#) (649 ページ)

[譜表のスペーシング](#) (635 ページ)

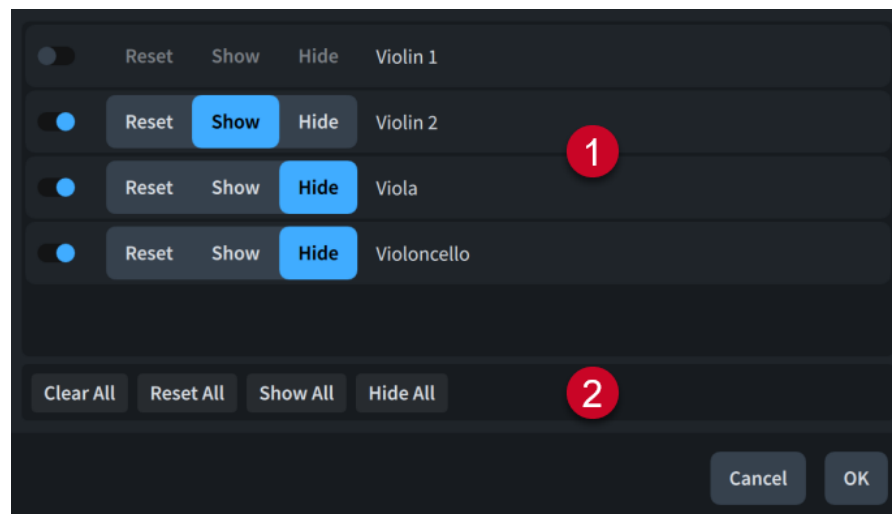
[MIDI トリガー領域](#) (587 ページ)

「譜表の手動表示/非表示 (Manual Staff Visibility)」ダイアログ

「譜表の手動表示/非表示 (Manual Staff Visibility)」ダイアログでは、組段/フレーム区切り以降の個々の譜表の表示/非表示を手動で切り替えたり、リセットしたりできます。

「譜表の手動表示/非表示 (Manual Staff Visibility)」ダイアログを開くには、記譜モードで以下のいずれかの操作を行ないます。

- 楽譜領域でアイテムを選択した状態で「編集 (Edit)」>「記譜 (Notations)」>「譜表 (Staff)」>「譜表の手動表示/非表示 (Manual Staff Visibility)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
- 組段/フレーム区切りのガイドを選択して **[Return]** を押すか、組段/フレーム区切りのガイドをダブルクリックします。



「譜表の手動表示/非表示 (Manual Staff Visibility)」ダイアログは以下で構成されます。

1 譜表リスト

非表示になっている空白の譜表を含め、選択したリズム上の位置にあるすべての譜表が表示されます。譜表を有効にすると、手動による譜表の表示変更の対象となります。

各譜表に対して、譜表の表示に関する以下のオプションを使用できます。

- **リセット (Reset):** 「レイアウトオプション (Layout Options)」の「縦方向の間隔 (Vertical Spacing)」で設定した、レイアウトのデフォルト設定に譜表の表示をリセットします。
- **表示 (Show):** 譜表が空白かどうかに関係なく、選択した位置から先の譜表を表示します。
- **非表示 (Hide):** 譜表が空白かどうかに関係なく、選択したリズム上の位置から先の譜表を非表示にします。

2 アクションバー

すべての譜表の表示設定を同時に変更できるオプションがあります。

- **すべて消去 (Clear All):** すべての譜表を無効にします。
- **すべてリセット (Reset All):** すべての譜表を有効にして「リセット (Reset)」に設定します。
- **すべて表示 (Show All):** すべての譜表を有効にして「表示 (Show)」に設定します。
- **すべて非表示 (Hide All):** すべての譜表を有効にして「非表示 (Hide)」に設定します。

最終フローのあとの空白の譜表を表示/非表示にする

たとえば、録音セッション用のパートレイアウトの形式設定を行なう際に、最後の組段とページ下部との間に空白の譜表を追加で表示する表記規則をエミュレートしたい場合など、最終フローのあとにページを埋める空白の譜表を追加で表示するかどうかをレイアウトごとに設定できます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
2. 「レイアウト (Layouts)」リストで、フローの終了位置のあとに空白の譜表を表示/非表示にするレイアウトを選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「ページ設定 (Page Setup)」をクリックします。
4. 「フロー (Flows)」セクションで、「フレームの余白を空白の譜表で埋める (Fill frame with blank staves)」をオン/オフにします。
5. 「フレームの余白を空白の譜表で埋める (Fill frame with blank staves)」をオンにした場合は、「空白の譜表を最終フローと同じ組段で表示する (Show blank staves in systems identical to final flow)」をオン/オフにします。
6. 以下のいずれかの操作を行なって、空白の譜表の外観をカスタマイズします。
 - 「空白の譜表を最終フローと同じ組段で表示する (Show blank staves in systems identical to final flow)」をオンにした場合、前のフローに従う音部記号を空白の譜表に表示するには「音部記号を含める (Include clefs)」を選択します。
 - 「空白の譜表を最終フローと同じ組段で表示する (Show blank staves in systems identical to final flow)」をオンにした場合、空白の譜表の音部記号を非表示にするには「音部記号を含めない (Exclude clefs)」を選択します。
 - 「空白の譜表を最終フローと同じ組段で表示する (Show blank staves in systems identical to final flow)」をオフにした場合、空白の譜表の譜表線の数を変更するには「空白の譜表の譜表線の数 (Number of staff lines for blank staves)」の値を変更します。

結果

「**フレームの余白を空白の譜表で埋める (Fill frame with blank staves)**」をオンにすると選択したレイアウトの最終フローのあとに空白の譜表が表示され、オフにすると非表示になります。表示にした場合、空白の譜表は最終フローの最後の組段の下に表示され、最後の組段が両端揃えになっていない場合は、その組段の横幅いっぱい空白の譜表が表示されます。

「**空白の譜表を最終フローと同じ組段で表示する (Show blank staves in systems identical to final flow)**」をオンにすると、空白の譜表は最終フローの譜表のグループ化に従います (2人のプレーヤーが割り当てられたパートレイアウトに大括弧で括られた2つの譜表を表示するなど)。オフにすると、音部記号のない空白の譜表が1つ表示されます。

補足

空白の譜表に楽譜を入力したり、大括弧/中括弧を変更したりすることはできません。

関連リンク

[レイアウトごとの垂直方向のスペーシングオプション \(636 ページ\)](#)

[最後の組段の両端揃え \(水平方向\) の変更 \(627 ページ\)](#)

[譜表ラベル \(1340 ページ\)](#)

[大括弧と中括弧 \(886 ページ\)](#)

左側のページからレイアウトを始める

奇数ページは常に右側のページに置くという慣習があるため、初期設定ではすべてのレイアウトが右側のページから始まります。ただし、そのレイアウトでページめくりをやすくするために、個々のレイアウトが左側のページから始まるように設定できます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 左側のページから開始するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
4. 「**ページ番号 (Page Numbers)**」セクションで、「**開始ページ番号 (Initial page number)**」の値を偶数に変更します。
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

開始ページ番号を偶数にすると、選択したレイアウトの最初のページが左側のページに表示されます。

同じページに複数のフローを表示する/表示しない

たとえば複数の楽章からなる楽譜で、パートに必要なページ数を減らしたい場合など、スペースがあれば新しいフローを前のフローと同じページに表示させるかどうかを設定できます。初期設定では、パートレイアウトでは同じページに新しいフローが表示されますが、フルスコアレイアウトでは表示されません。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 各ページに複数のフローを表示させるレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
4. 「**フロー (Flows)**」セクションの「**新規フロー (New flows)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **常に新規ページに作成 (Always start new page)**
 - **既存ページ上での作成を許可 (Allow on existing page)**
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

「**常に新規ページに作成 (Always start new page)**」を選択すると、選択したレイアウトのフローが、常に前のフローの終了位置のあとの次のページの開始位置から始まります。

「**既存ページ上での作成を許可 (Allow on existing page)**」を選択すると、選択したレイアウトのフローが、前のフローのすぐあとに続けて表示されます。十分なスペースがある場合は、同じ楽曲フレーム内に表示されます。選択したレイアウトにフロー見出しを表示するように選択している場合は、フローの開始位置の上にフロー見出しが自動的に表示されます。

補足

フローが自動的に別の楽曲フレームに分割されることはありません。フローを別の楽曲フレームに分割するには、フレーム区切りを手動で挿入する必要があります。

関連リンク

[トークン \(670 ページ\)](#)

[配置設定 \(644 ページ\)](#)

[レイアウトへのフローの割り当て \(184 ページ\)](#)

[フローにプレーヤーを割り当てる \(180 ページ\)](#)

[フロー見出しの上の情報の表示/非表示を切り替える \(626 ページ\)](#)

[最終フローのあとの空白の譜表を表示/非表示にする \(622 ページ\)](#)

「最初 (First)」のページテンプレートをいつ使用するかの変更

「**最初 (First)**」のページテンプレートをいつ使用するかをレイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、フルスコアレイアウトではすべてのフローの最初に使用し、パートレイアウトではたとえ後続のフローがページの一番上で始まっても最初のフローにのみ使用する場合などに便利です。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、「**最初 (First)**」のページテンプレートをいつ使用するかを変更するレイアウトを選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。

3. カテゴリーリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
4. 「**フロー (Flows)**」セクションで、「**「最初」のページテンプレートを使用 (Use 'First' page template)**」に以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **常になし (Never)**
 - **最初のフローのみ (First flow only)**
 - **ページの一番上で開始するフローすべて (Any flow starting at top of page)**
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

- 「**常になし (Never)**」を選択した場合、「**最初 (First)**」のページテンプレートは選択したレイアウト内のどのページにも使用されません。
- 「**最初のフローのみ (First flow only)**」を選択した場合、「**最初 (First)**」のページテンプレートはレイアウト内の最初のページに使用され、たとえ後続のフローがページの一番上で始まっているも他のページには使用されません。
- 「**ページの一番上で開始するフローすべて (Any flow starting at top of page)**」を選択すると、「**最初 (First)**」のページテンプレートはフローが一番上で始まるレイアウト内のすべてのページに使用されます。

関連リンク

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(765 ページ\)](#)
[ページテンプレートの種類 \(664 ページ\)](#)

フロー見出しの表示/非表示の切り替え

たとえばプロジェクトにフローが1つだけ含まれており、プロジェクトタイトルだけを表示したい場合などに、各レイアウトのフロー見出しを個別に表示/非表示にできます。また、最初のフローの見出しを非表示にして、後続のフローのフロー見出しを表示することもできます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、フロー見出しを表示または非表示にするレイアウトを選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
4. 「**フロー (Flows)**」セクションで、「**フロー見出しを表示 (Show flow headings)**」に以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **常に表示 (Never)**

- **最初のフロー以外 (Not for first flow)**
- **すべてのフロー (For all flows)**

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

結果

「すべてのフロー (For all flows)」を選択すると、選択したレイアウトの各フローの最初の組段の上にフロー見出しが表示されます。「常になし (Never)」を選択するとフロー見出しが非表示になります。「最初のフロー以外 (Not for first flow)」を選択すると、最初のフローの最初の組段の上のフロー見出しは非表示になりますが、その他のすべてのフローの上には表示されます。

フロー見出しは、各レイアウトに設定された余白に応じて、各フローと1つ前のフローとの間に自動的に配置されます。

補足

初期設定では、フロー見出しを非表示にしても2ページめ以降の上部に表示されるフロータイトルは非表示になりません。

関連リンク

[フロー見出し \(666 ページ\)](#)

[同じページに複数のフローを表示する/表示しない \(623 ページ\)](#)

[フロー見出しの上の情報の表示/非表示を切り替える \(626 ページ\)](#)

[「プロジェクト情報 \(Project Info\)」ダイアログ \(76 ページ\)](#)

[ページテンプレートの種類 \(664 ページ\)](#)

[「最初 \(First\)」のページテンプレートをいつ使用するかの変更 \(624 ページ\)](#)

フロー見出しの上の情報の表示/非表示を切り替える

新規ページのフロー見出しの上にフロータイトル、ページ番号、フローページ番号が表示された場合、レイアウトごとにこれらの表示/非表示を個別に切り替えられます。印刷される楽譜では、欄外見出しの情報を非表示にすることが一般的です。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
2. 「レイアウト (Layouts)」リストで、フロー見出しの上の欄外見出しの情報を表示または非表示にするレイアウトを選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「ページ設定 (Page Setup)」をクリックします。
4. 「フロー (Flows)」セクションの「ヘッダーのフロータイトル (Flow title in header)」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - フロー見出しの上に表示 (Show above flow heading)
 - フロー見出しの上では非表示 (Hide above flow heading)
5. 「ヘッダーのページ番号 (Page number in header)」で以下のいずれかのオプションを選択します。
 - フロー見出しの上に表示 (Show above flow heading)

- フロー見出しの上では非表示 (Hide above flow heading)
6. 「ヘッダーのフローページ番号 (Flow page number in header)」で以下のいずれかのオプションを選択します。
 - フロー見出しの上に表示 (Show above flow heading)
 - フロー見出しの上では非表示 (Hide above flow heading)
 7. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

結果

対応する情報がページ上部のフロー見出しの上に表示される際の、表示または非表示が切り替わりません。

補足

欄外見出しの情報を非表示にするには、フロー見出しのフレームを含む楽曲フレームの上部が対応する情報を含んだテキストフレームの上部よりも低い位置に配置される必要があります。楽曲フレームの上部が欄外見出しのテキストフレームと同じ高さに配置されている場合、設定に関係なく、テキストフレーム内の情報は表示されます。

関連リンク

[フレーム](#) (669 ページ)

[ページテンプレート](#) (662 ページ)

[ページ番号を表示/非表示にする](#) (1180 ページ)

最後の組段の両端揃え (水平方向) の変更

フローの最後の組段を常にフレームの幅全体に広げるか、特定のフレーム使用率のしきい値を超えた場合にのみそうするかをレイアウトごとに個別に変更できます。Dorico Elements の初期設定では、フローの最後の組段は、フレームの幅全体に占める割合が 50% を超えた場合のみ両端揃えが適用されます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
2. フローの最後の組段の両端揃えを変更するレイアウトを「レイアウト (Layouts)」リストから選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「音符のスペーシング (Note Spacing)」をクリックします。
4. 以下のいずれかの操作を行なって、フローの最後の組段の両端揃えを変更します。
 - 常にフローの最後の組段を両端揃えにするには、「フローの最後の組段に両端揃えを適用 [n] % 以上の場合 (Only justify final system in flow when more than [n] % full)」をオフにします。
 - 最後の組段が全体の何 % を超えたら両端揃えを適用するかを変更するには、「フローの最後の組段に両端揃えを適用 [n] % 以上の場合 (Only justify final system in flow when more than [n] % full)」の値を変更します。
5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

結果

選択したレイアウトのフローの最後の組段の自動両端揃えが変更されます。

ヒント

組段の開始位置/終了位置を変更することで、デフォルト設定とは別に、個々の組段の幅を変更することもできます。

例



フレーム使用率のしきい値に満たない最後の組段 (調整前) 最後の組段を調整した状態

関連リンク

- [音符のスペーシング \(519 ページ\)](#)
- [組段の開始位置/終了位置の移動 \(524 ページ\)](#)
- [最初の組段のインデントの変更 \(1359 ページ\)](#)
- [コーダの前の間隔を変更する \(1272 ページ\)](#)
- [組段あたりの小節数を固定 \(645 ページ\)](#)
- [最終フローのあとの空白の譜表を表示/非表示にする \(622 ページ\)](#)
- [空白の小節で小節休符を表示/非表示にする \(1308 ページ\)](#)
- [休符の削除 \(1307 ページ\)](#)

余白

余白は、ページ上の楽譜を取り囲むスペーシングを定義するものです。たとえば各ページの4辺や、フロー見出しの上下などです。



Dorico Elements には、以下のタイプの余白があります。

1 ページ余白

ページの4辺と楽譜の内容の範囲との間隔です。たとえば水平方向に両端揃えされた組段は、左右のページ余白の間でページ幅いっぱいには伸ばされません。フレームはページ余白を越えては配置できません。

2 楽曲フレームの余白

楽曲フレームの上下に設けられる間隔です。

- 楽曲フレームの上側余白は、楽曲フレームの上端と、フレーム内の一番上の譜表の第5線との間隔を設定します。
- 楽曲フレームの下側余白は、楽曲フレームの下端と、フレーム内の一番下の譜表の第1線との間隔を設定します。

3 フロー見出しの余白

フロー見出しの上下の間隔です。フロー見出しが楽曲フレームの上部に配置されている場合、楽曲フレームの上側余白は、楽曲フレーム自体の余白よりむしろフロー見出しの下側余白で設定されます。

- フロー見出しの上側余白は、先行するフローがある場合、フロー見出しの上側と先行するフローの第1線との間隔を設定します。
- フロー見出しの下側余白は、フロー見出しの下側と続くフローの第5線との間隔を設定します。

補足

一番上の譜表の上および一番下の譜表の下の音符や記譜記号が余白にはみ出します。

関連リンク

- [フロー見出し \(666 ページ\)](#)
- [ページ余白の変更 \(615 ページ\)](#)
- [タレットの上下の余白を変更する \(657 ページ\)](#)
- [ページのサイズと向きの変更 \(614 ページ\)](#)
- [デフォルトの譜表/組段のスペーシングを変更する \(617 ページ\)](#)
- [譜表/組段の両端揃え \(垂直方向\) を変更する \(618 ページ\)](#)
- [最後の組段の両端揃え \(水平方向\) の変更 \(627 ページ\)](#)
- [組段密度表示 \(518 ページ\)](#)
- [フレーム密度表示 \(518 ページ\)](#)

フロー見出しの上下の余白を変更する

フロー見出しの上下の余白を変更して、1 つ前のフローとフロー見出しとの間の間隔およびフロー見出しと次のフローの開始位置との間隔を制御できます。

前提条件

フロー見出しの上下の余白を変更するレイアウトにフロー見出しを表示しておきます。

手順

- [Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
 - 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、フロー見出しの上下の余白を変更するレイアウトを選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
 - カテゴリリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
 - 「**フロー (Flows)**」セクションで、以下のオプションのいずれかまたは両方を変更します。
 - フロー見出しの上側余白 (Flow heading top margin)
 - フロー見出しの下側余白 (Flow heading bottom margin)
 - 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
-

結果

選択したレイアウトのフロー見出しの上下の余白が変更されます。

- 「**フロー見出しの上側余白 (Flow heading top margin)**」は、フロー見出しの上部と1 つ前のフローの終了位置との間の間隔を設定します。
- 「**フロー見出しの下側余白 (Flow heading bottom margin)**」は、フロー見出しの下部と次のフローの開始位置との間の間隔を設定します。

たとえば、下側余白を「0」に設定した場合、フロー見出しの一番下のフレームの下部が、フロー見出しの下にあるフローの最初の組段の第5線に重なります。

例

Musical score example showing default margins. The score is in 2/4 time, key of D major, and marked "2. Andante maestoso". It features a piano introduction with a forte (f) dynamic and a piano (p) section. The margins are wide, providing a clear view of the flow.

上下の余白がデフォルトのフロー見出し

Musical score example showing reduced margins. The score is identical to the first example, but the margins are narrower, resulting in a more compact layout.

上下の余白を減らしたフロー見出し

関連リンク

[フロー見出し \(666 ページ\)](#)

[レイアウトごとの垂直方向のスペーシングオプション \(636 ページ\)](#)

[個々の譜表/組段の垂直方向の移動 \(639 ページ\)](#)

[使用されるコードダイアグラムのグリッドを表示/非表示にする \(921 ページ\)](#)

[タチエットの上下の余白を変更する \(657 ページ\)](#)

デフォルトの楽曲フレームの余白を変更する

すべての楽曲フレームのデフォルトの余白をレイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、譜表の上にたくさんの音符があるパートレイアウトで楽曲フレームの上部の余白を広げたい場合などに便利です。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 楽曲フレームの余白を変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
4. 「**楽曲フレームの余白 (Music Frame Margins)**」セクションで、以下のオプションのいずれかまたは両方を変更します。
 - **上 (Top)**
 - **下 (Bottom)**
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

選択したレイアウトのすべての楽曲フレームの余白が変更されます。

- 「**上 (Top)**」は、楽曲フレームの上端と、フレーム内の一番上の譜表の第 5 線との間隔を設定します。
- 「**下 (Bottom)**」は、楽曲フレームの下端と、フレーム内の一番下の譜表の第 1 線との間隔を設定します。

たとえば、楽曲フレームの下部の余白を「0」に設定すると、フレーム内の一番下の譜表の第1線が楽曲フレームの下端に揃えられます。

補足

一番上の譜表の上および一番下の譜表の下の音符や記譜記号が楽曲フレームの余白にはみ出します。

関連リンク

[ページ余白の変更](#) (615 ページ)

[デフォルトの譜表/組段のスペーシングを変更する](#) (617 ページ)

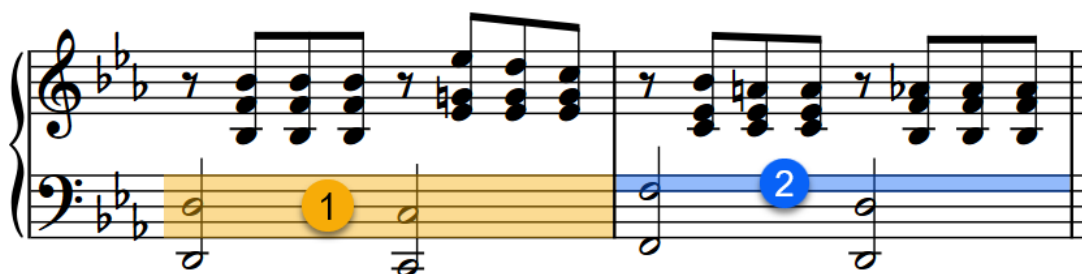
[使用されるコードダイアグラムのグリッドを表示/非表示にする](#) (921 ページ)

譜表サイズ

譜表サイズとは、譜表の一番上の線から一番下の線までの距離を意味し、ポイントか、あるいはミリメートルなどのサポートされている別の基準単位で表現されます。個々の譜表については、レイアウトのデフォルトの譜表サイズに対する倍率によるサイズを使用できます。最適な譜表サイズはレイアウトの用途により異なります。

たとえば、個々のパートレイアウトは演奏者が読みやすいように音符を十分大きく表示しなければなりません。非常に密度の高いフルオーケストラのスコアでは譜表サイズを小さくする必要があります。密度の高いスコアで譜表サイズが大きすぎる場合、譜表が重なり合って楽譜が読めないものになってしまいます。

Dorico Elements では、譜表サイズの設定には、五線のサイズと線間の高さのうち、選択中のレイアウトに適切な方を使用できます。



- 1 五線のサイズとは、譜表の一番下の線から一番上の線までの全体のサイズです。
- 2 線間の高さとは、譜表線 2 本間の距離です。

「**レイアウトオプション (Layout Options)**」で各レイアウトの譜表サイズを変更するとき、プリセットの五線のサイズからいずれか 1 つを使用することをおすすめします。これらは伝統的で一般的とされ、楽譜の浄書において広く使用されている譜表サイズに基づいているからです。

補足

譜表のサイズは組段オブジェクトのサイズにも影響を与える場合があります。

関連リンク

[組段オブジェクト](#) (1357 ページ)

[優先する基準単位の変更](#) (51 ページ)

[デフォルトの譜表サイズの変更](#) (616 ページ)

[譜表のスペーシング](#) (635 ページ)



組段/フレーム区切りからの譜表サイズの変更

レイアウト内の組段/フレーム区切りの位置から先のすべての譜表の譜表サイズを変更できます。たとえば、譜表が多いページだけ小さな譜表を使用し、他の譜表が少ないページでは大きな譜表を使用するなどできます。

補足

組段オブジェクトのフォントスタイルのサイズが「**譜表との相対値 (Staff-relative)**」に設定されている場合、インストゥルメントファミリーの大括弧で括られたグループの最上段の譜表の譜表サイズにより、その上に表示される組段オブジェクトのサイズが影響されます。フォントスタイルが「**絶対値 (Absolute)**」に設定されている場合、譜表サイズによる影響は受けません。

前提条件

- 譜表サイズの変更を開始する位置に、組段/フレーム区切りを挿入しておきます。
- 組段/フレーム区切りの位置にはガイドが表示されます。
- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、譜表サイズの変更を開始する位置の組段/フレーム区切りのガイドを選択します。
2. プロパティパネルの「**形式 (Format)**」グループで、「**線間の高さ (Space size)**」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を変更します。

結果

次の譜表サイズ変更がある位置かフローの終了位置のいずれか早い方まで、レイアウト内のすべての譜表の譜表サイズが変更されます。

初期設定では、次のフローにはそのレイアウトのデフォルトの譜表サイズが使用されます。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[デフォルトの譜表サイズの変更 \(616 ページ\)](#)

[組段区切りの挿入 \(649 ページ\)](#)

[フレーム区切りの挿入 \(653 ページ\)](#)

[組段区切りガイドの表示/非表示の切り替え \(651 ページ\)](#)

[フレーム区切りガイドの表示/非表示 \(654 ページ\)](#)

個別のプレイヤーの譜表サイズの変更


各フロー全体の個別のプレイヤーに属するすべての譜表のサイズを、現在のレイアウトでのみ、他のプレイヤーの譜表から独立した形で変更できます。たとえばピアノの伴奏パートには、ソロインストゥルメントが小さな譜表で表示されることがよくあります。

譜表のサイズは、レイアウトの標準の譜表サイズに対する割合で表現される一定の縮尺サイズ、またはカスタム尺度に変更できます。

ヒント

パッセージの代替バージョンを表現するために譜表サイズを変更する場合は、この機能のかわりに、特定の領域に表示できるオssia譜表を追加します。

前提条件

浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. サイズを変更する譜表からアイテムを1つ選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

補足

譜表のサイズは一度に1つずつしか変更できません。

2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「譜表サイズ (Staff Size)」 > [譜表サイズ]を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
3. 「カスタムの譜表サイズ (Custom Staff Size)」を選択した場合、それに応じて開く「カスタムの譜表サイズ (Custom Staff Size)」ダイアログで譜表サイズを設定します。

結果

選択したプレーヤーに割り当てられたすべての譜表のサイズが、現在のレイアウトでのみ、フロー全体で変更されます。

これは、レイアウト内すべての譜表サイズ変更や、特定の組段/フレーム区切りからの譜表サイズ変更など、他の譜表サイズ変更の方法と組み合わせても使用できます。

補足

組段オブジェクトのフォントスタイルのサイズが「譜表との相対値 (Staff-relative)」に設定されている場合、インストゥルメントファミリーの大括弧で括られたグループの最上段の譜表の譜表サイズにより、その上に表示される組段オブジェクトのサイズが影響されます。フォントスタイルが「絶対値 (Absolute)」に設定されている場合、譜表サイズによる影響は受けません。

例



ピアノパートの上に小さく譜表が付いた例

関連リンク

[「フォントスタイルを編集 \(Edit Font Styles\)」ダイアログ \(774 ページ\)](#)

[大括弧と中括弧 \(886 ページ\)](#)

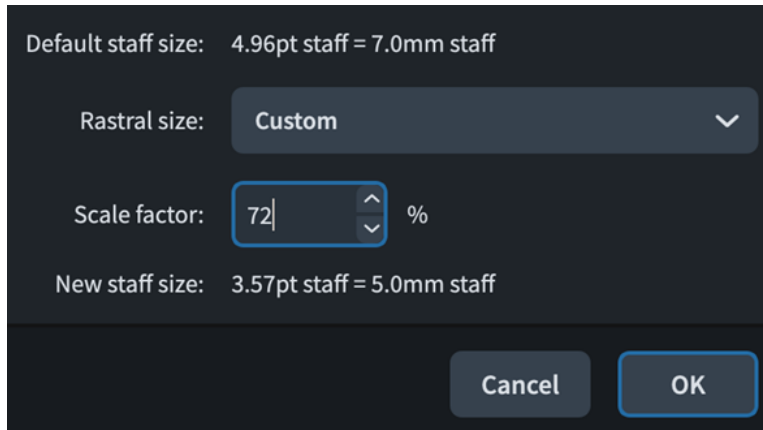
[組段オブジェクト \(1357 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

「カスタムの譜表サイズ (Custom Staff Size)」 ダイアログ

「カスタムの譜表サイズ (Custom Staff Size)」 ダイアログでは、個々の譜表のサイズをカスタムの倍率で変更できます。

- 「カスタムの譜表サイズ (Custom Staff Size)」 ダイアログを開くには、譜表上でアイテムを1つ選択して「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「譜表サイズ (Staff Size)」 > 「カスタムの譜表サイズ (Custom Staff Size)」 を選択します。



「カスタムの譜表サイズ (Custom Staff Size)」 のダイアログには以下のオプションがあります。

デフォルトの譜表サイズ (Default staff size)

現在のレイアウトの譜表のデフォルトのサイズを表示します。このサイズは、「レイアウトオプション (Layout Options)」の「ページ設定 (Page Setup)」 ページで設定を行ないます。デフォルトの譜表サイズは、ポイントと優先する基準単位の両方で表現されます。

五線のサイズ (Rastral size)

カスタムの譜表サイズの基礎となる五線のサイズを選択できます。

倍率

選択した五線のサイズに対する割合でカスタムの譜表サイズを設定します。

新規の譜表サイズ

ダイアログで行なった変更の結果として得られた、選択した譜表の新規の譜表サイズを表示します。

新規の譜表サイズは、ポイントと優先する基準単位の両方で表現されます。

譜表のスペーシング

フレーム内の譜表や組段の垂直位置は、譜表のスペーシングと呼ばれます。譜表のスペーシングの計算には、譜表の高さおよび譜表と組段との間に必要な間隔が考慮されます。

プロジェクトの譜表のスペーシングをさまざまなレベルで変更できます。

- 「レイアウトオプション (Layout Options)」で、各レイアウトのデフォルトの譜表のスペーシングを変更します。
- 個々の譜表間の譜表のスペーシングを変更します。

補足

- Dorico Elements では、ほとんどの場合、個々の譜表を移動しなくても適切な結果が得られるため、個々の譜表を移動する前に、デフォルトの譜表のスペーシングの値を調整したり、レイアウト内の譜表サイズを変更したりすることをおすすめします。

- 譜表を個別に動かす前に、別のページを追加してページの配置を完成させることをおすすめします。個別の譜表のスペーシング変更があるフレームが変更されると、譜表のスペーシングの変更は自動的に削除されます。
- 個別の譜表/組段を垂直に移動させても、配置設定には影響しません。フレーム内に表示される組段数を増加/減少させたい場合は、フレーム区切りを使用したりフレームごとに固定の組段数を設定したりして配置設定を変更できます。

関連リンク

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(765 ページ\)](#)

[譜表サイズ \(632 ページ\)](#)

[譜表 \(1353 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[フレーム密度表示 \(518 ページ\)](#)

[デフォルトの譜表/組段のスペーシングを変更する \(617 ページ\)](#)

[テキストの衝突回避の有効化/無効化 \(1390 ページ\)](#)

[ギャラリービューでの譜表のスペーシングを変更する \(638 ページ\)](#)

[デフォルトの譜表サイズの変更 \(616 ページ\)](#)

[余白 \(629 ページ\)](#)

[配置設定 \(644 ページ\)](#)

[フレーム区切り \(652 ページ\)](#)

[選択部分をフレームに変換 \(653 ページ\)](#)

[他の組段への小節移動 \(646 ページ\)](#)

[フレームあたりの組段数の固定 \(645 ページ\)](#)

[音符のスペーシング \(519 ページ\)](#)

レイアウトごとの垂直方向のスペーシングオプション

Dorico Elements には、デフォルトの垂直方向のスペーシングと譜表の両端揃えをレイアウトごとでコントロールできるオプションが複数備わっています。

- レイアウトごとの垂直方向のスペーシングのオプションを開くには、「**レイアウトオプション (Layout Options)**」ダイアログを開いて、カテゴリリストで「**垂直方向のスペーシング (Vertical Spacing)**」をクリックします。

「**垂直方向のスペーシング (Vertical Spacing)**」ページには、以下のセクションとオプションが含まれます。

最適間隔 (Ideal Gaps)

譜表や組段などの複数の組み合わせが含まれており、組み合わせごとに使用する間隔を設定できます。Dorico Elements のギャラリービューでは譜表とアイテムの衝突を自動的に解消しないため、ギャラリービューでの譜表間隔のデフォルトの拡大率も設定できます。オプションと一緒に表示される図は、オプションが適用される組み合わせを示します。

Dorico Elements は、設定された最適間隔よりも譜表間隔を狭めないため、許容範囲内の最小値に設定することをおすすめします。設定値が小さければ小さいほど、Dorico Elements が譜表のスペーシングを決定する際に柔軟に対応できます。これはたとえば、強弱記号が含まれている譜表間隔をより広く取るために、強弱記号が含まれていない譜表間隔を狭める場合など、内容の多いフレームで特に役立ちます。また、オプションの設定時にプロジェクト全体を考慮できるため、垂直方向のスペーシングの設定は音符やアイテムの入力後がおすすめです。

譜表や組段の組み合わせによっては、異なる方法で垂直方向の調整が行なわれます。

- 「**譜表から譜表まで (Staff to staff)**」、「**譜表グループから譜表まで Staff group to staff**」、「**譜表から譜表グループ (Staff to staff group)**」、「**譜表グループから譜表グループ (Staff group to staff**

group)」、「組段内の間隔 (Inter-system gap)」、「タイムコード譜表から譜表まで (Timecode staff to staff)」

これらの組み合わせの間隔は、垂直方向の調整が行なわれるフレーム内では適用されません。

- 「**連合譜表から連合譜表 (Braced staff to braced staff)**」、「**連合譜表から連合譜表ではない譜表 (Braced staff to unbraced staff)**」、「**オssia譜表から譜表まで (Ossia staff to staff)**」

連合譜表とオssia譜表は垂直に揃えられないため、垂直方向の調整が行なわれるフレーム内でも間隔が常に適用されます。追加の譜表も含まれます。

補足

- 「**譜表から譜表まで (Staff to staff)**」の間隔を使用している場合、ディヴィジ譜表は垂直に揃えられます。「**連合譜表から連合譜表 (Braced staff to braced staff)**」の間隔を使用している場合、各ディヴィジセクションの譜表は連合譜表に設定された間隔のみを使用し、垂直には揃えられません。
- レイアウトの譜表が非常に近い場合は、譜表サイズを小さくすることで良い結果を得られることもあります。
- レイアウトの各フレームに含めることのできる組段数を決定する際には、譜表の高さ、譜表間の最小間隔、位置が極端に高い/低い音符と譜表の最大距離、ペダル線やテンポ記号といった垂直方向のスペースを必要とするその他のアイテムなどが反映されます。ただし、この計算は垂直方向のスペーシングが決定する前に実行されるため、最終的には最適な数よりも多いまたは少ない組段数がフレームに割り当てられる場合があります。このような場合、固定の配置設定と組段/フレーム区切りを使用してフレーム内に表示される組段を変更できます。

最小値 (Minimum Gaps)

アイテムを伴う譜表の最小間隔に関するオプションが含まれます。

- 「**隣り合う譜表と組段の衝突を自動的に解消する (Automatically resolve collisions between adjacent staves and systems)**」：このオプションがオンの場合は、Dorico Elements が譜表と組段の間にスペースを追加することで衝突を自動的に解消します。オフの場合は、垂直方向のスペーシングで設定した間隔のみが使用されるため譜表や組段は等しく配置されますが、アイテムの衝突が起こる可能性があります。
- 「**内容を伴う譜表間の最小間隔 (Minimum inter-staff gap with content)**」：アイテムが含まれる譜表間で使用可能にするスペースを設定できます。
- 「**内容を伴う組段間の最小間隔 (Minimum inter-system gap with content)**」：アイテムが含まれる組段間で使用可能にするスペースを設定できます。

補足

最小間隔は配置設定には影響しません。たとえば、「**内容を伴う組段間の最小間隔 (Minimum inter-system gap with content)**」の値を大きくすると、ページ上の組段の上下のスペースが変更されますが、組段が後ろのページに押し出されることはありません。かわりに、最適間隔を変更できます。

両端揃え (垂直方向)

譜表または組段において、自動的に垂直方向の調整が行なわれるフレーム使用率のしきい値の上限を設定するオプションが含まれます。

- 「**譜表間および組段間の距離を調整する [n] % 以上のフレーム使用率の場合 (Justify distance between staves and systems when frame is at least [n]% full)**」：フレームの使用率がこのしきい値を超えた場合、フレームに含まれるすべての譜表と組段が自動的に垂直方向に調整され、フレームの高さに合わせて等しく配置されます。フレームの使用率がこのしきい値より低い場合は、自動的に調整されず、譜表は最適間隔の設定に従います。これにより、一番下の譜表/組段とフレームの下部との間に間隔が空く場合があります。

- 「組段間の距離のみを調整する [n] % 以上のフレーム使用率の場合 (Justify distance only between systems when frame is at least [n]% full)」: フレームの使用率がこのしきい値を超えた場合、フレームに含まれる組段間の距離のみが調整されます。譜表はレイアウトごとの最適間隔の設定に従います。これにより、非常に混み合ったページでも組段間に十分な距離が保たれます。
- 「単一の段組のフレームがこのしきい値を超えた場合に譜表間の距離を調整する (Justify staves when frame with single system is above this threshold)」: このオプションがオンの場合、単一の組段に含まれる譜表において、設定したしきい値よりを超えるすべての譜表が垂直方向に調整され、フレームの高さに合わせて等しく配置されます。

譜表の表示/非表示 (Staff Visibility)

レイアウト内の空白の譜表のうち、どの譜表をどこから非表示にするかを設定するオプションが含まれます。

- 「空白の譜表を非表示 (Hide empty staves)」: 空白の譜表をどこから非表示にするかを選択できます。たとえば、一般的には最初の組段では空白の譜表を含むすべての譜表を表示しますが、これは必ずしも必須ではありません。
- 「複数の譜表を持つインストゥルメントの個々の譜表を非表示にする (Allow individual staves of multi-staff instruments to be hidden)」: 複数の譜表を持つインストゥルメントに含まれる個々の空白の譜表を非表示にするか、複数の譜表を持つインストゥルメントのすべての譜表を常に表示するかを選択できます。
- 「「空白の譜表を非表示」を適用しないプレーヤー (Players excluded from Hide Empty Staves)」: プレーヤーに非表示になるはずの空白の譜表が組段に含まれている場合でも、すべての譜表を常に表示する特定のプレーヤーを選択できます。

関連リンク

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」 ダイアログ \(765 ページ\)](#)
[デフォルトの譜表/組段のスペーシングを変更する \(617 ページ\)](#)
[フレーム密度表示 \(518 ページ\)](#)
[ページ形式設定 \(612 ページ\)](#)
[配置設定 \(644 ページ\)](#)
[余白 \(629 ページ\)](#)
[譜表サイズ \(632 ページ\)](#)
[大括弧と中括弧 \(886 ページ\)](#)
[譜表 \(1353 ページ\)](#)
[オssia譜表 \(1354 ページ\)](#)
[タブ譜 \(1362 ページ\)](#)
[組段/フレーム区切りから先の譜表の表示/非表示を切り替える \(620 ページ\)](#)
[選択部分を組段に変換 \(650 ページ\)](#)
[選択部分をフレームに変換 \(653 ページ\)](#)
[マーカーの垂直位置の変更 \(1252 ページ\)](#)
[タイムコードの垂直位置を変更する \(1257 ページ\)](#)

ギャラリービューでの譜表のスペーシングを変更する

設定された最適間隔の拡大率として表示された、ギャラリービューでのレイアウトごとの譜表間の垂直方向の間隔を変更できます。Dorico Elements はギャラリービューではアイテムの衝突を自動的に解消しないため、非常に高い/低い音符が含まれるレイアウトの譜表間の間隔を広げるのは効果的です。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。

2. ギャレービューでの譜表間のスペーシングを変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
 3. カテゴリーリストの「**垂直方向のスペーシング (Vertical Spacing)**」をクリックします。
 4. 「**最適間隔 (Ideal Gaps)**」セクションで「**ギャレービューでの譜表間隔の拡大率 (In galley view, expand ideal staff gaps to)**」の値を変更します。
 5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
-

関連リンク

[インストゥルメントフィルター \(456 ページ\)](#)

[ギャレービューまたはページビューへの切り替え \(50 ページ\)](#)

[レイアウトの切り替え \(43 ページ\)](#)

個々の譜表/組段の垂直方向の移動

個々の譜表と組段の垂直方向の位置をプロジェクト全体の設定とは別に動かすことで、オssia譜表を含む個々の譜表のスペーシングを変更できます。

重要

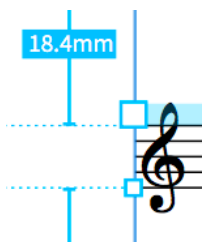
譜表を個別に動かす前に、配置設定を終えることをおすすめします。なぜなら、個別の譜表のスペーシング変更があるフレームが変更されると、譜表のスペーシングの変更は自動的に削除されるからです。

補足

個別の譜表/組段を垂直に移動させても、配置設定には影響しません。フレーム内に表示される組段数を増加/減少させたい場合は、フレーム区切りを使用したりフレームごとに固定の組段数を設定したりして配置設定を変更できます。

浄書ツールボックスの「**譜表のスペーシング (Staff Spacing)**」 をオンにすると、以下が表示されます。

- 組段のスペーシングのハンドル: 各組段の一番上の譜表の左上角に表示される大きな四角形のハンドル。組段のスペーシングのハンドルは、組段全体の垂直方向の位置を制御します。
- 譜表のスペーシングのハンドル: 各譜表の左下角に表示される小さな四角形の譜表ハンドル。譜表のスペーシングのハンドルは、個々の譜表の垂直方向の位置を制御します。
- 間隔の寸法: 譜表と組段の間の距離を示すラインと強調表示された数字が、優先する基準単位を使用して表示されます。
- 楽曲フレームの余白のハイライト: 楽曲フレームの余白の範囲を示す楽曲フレームの上下の半透明なハイライト。



浄書モードで「譜表のスペーシング (Staff Spacing)」をオンにしたときの組段のスペーシングのハンドル、譜表のスペーシングのハンドル、間隔の寸法

前提条件

浄書ツールボックスで「譜表のスペーシング (Staff Spacing)」を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、垂直方向に移動する譜表/組段の以下のいずれかを選択します。

- 譜表のスペーシングのハンドル



- 組段のスペーシングのハンドル



補足

- 選択している譜表または組段のスペーシングのハンドルを、**[Tab]** を押して切り替えることができます。
- マウスを使用する場合、一度に移動できる譜表/組段は1つだけです。



2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した譜表/組段を移動します。

- これらを標準的な幅で上下に移動するには、**[Alt/Opt]** を押しながら対応する矢印キーを押します。たとえば、ハンドルを上を移動させるには、**[Alt/Opt]+[↑]** を押します。
- これらの移動幅を大きくするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Ctrl]/[command]** を押します (例: **[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[↑]**)。
- これらの移動幅を中くらいにするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Shift]** を押します (例: **[Shift]+[Alt/Opt]+[↑]**)。
- これらの移動幅を小さくするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Ctrl]/[command]+[Shift]** を押します (例: **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[↑]**)。
- 譜表/組段のスペーシングのハンドルをクリックして上下にドラッグします。

結果

選択した譜表/組段の垂直方向の位置が変更されます。ハンドルを移動したことが分かるようにハンドルの色が変わります。組段ハンドルを動かすと、組段上部の強調表示された細長い部分と四角いハンドルの色が変わります。

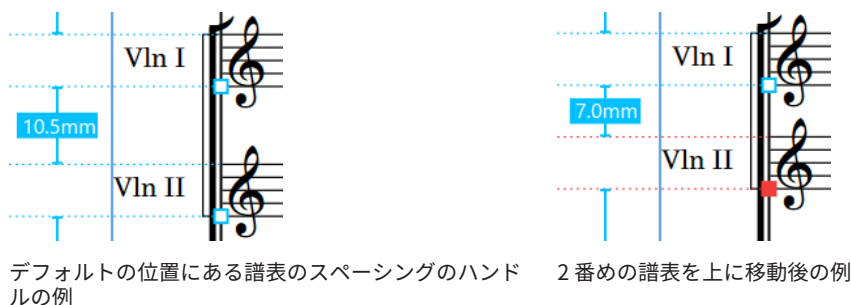
補足

- 「譜表のスペーシング (Staff Spacing)」 をオンにすると、譜表または組段のスペーシングのハンドル以外は選択したり編集したりできません。通常の実行や編集を再開するには、浄書ツールボックスの「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 をクリックするか記譜モードに戻ります。

- 間隔の寸法の数字をクリックすることで値と単位 (ポイント、ミリメートル、センチメートル、インチ) を変更することもできます。

Dorico Elements で優先的に使用される基準単位は、「環境設定 (Preferences)」の「全般 (General)」ページで変更できます。

例



手順終了後の項目

個々のページの譜表のスペーシングに対して行なった手動の変更を、レイアウト内の別のページにコピーできます。

関連リンク

- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [フレーム密度表示 \(518 ページ\)](#)
- [複数の組段を同時に移動する \(642 ページ\)](#)
- [テキストの衝突回避の有効化/無効化 \(1390 ページ\)](#)
- [デフォルトの楽曲フレームの余白を変更する \(631 ページ\)](#)
- [譜表のスペーシングの変更を別のページにコピーする \(643 ページ\)](#)
- [優先する基準単位の変更 \(51 ページ\)](#)
- [余白 \(629 ページ\)](#)
- [配置設定 \(644 ページ\)](#)
- [フレーム区切り \(652 ページ\)](#)
- [選択部分をフレームに変換 \(653 ページ\)](#)
- [他の組段への小節移動 \(646 ページ\)](#)
- [フレームあたりの組段数の固定 \(645 ページ\)](#)

譜表のスペーシングの変更を個別に削除する

譜表/組段のスペーシングに対して行なった変更を削除し、譜表/組段のスペーシングのハンドルを元のデフォルトの位置にリセットできます。

前提条件

浄書ツールボックスで「**譜表のスペーシング (Staff Spacing)**」を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、元の位置にリセットする譜表/組段のハンドルを選択します。
2. **[Backspace]** 又は **[Delete]** を押します。

結果

選択した譜表/組段のハンドルが元の位置にリセットされます。

ヒント

また、「浄書 (Engrave)」 > 「譜表のスペーシング (Staff Spacing)」メニューからいずれかのオプションを選択すると、選択した組段またはフレーム内のすべての譜表のスペーシングの変更、あるいはレイアウト内のすべての譜表のスペーシングの変更をリセットすることもできます。

複数の組段を同時に移動する

組段同士の間隔を均等に保ったまま複数の組段を同時に移動できます。これは折りたたみ式ドラッグとも呼ばれます。

重要

譜表を個別に動かす前に、別のページを追加してページの配置を完成させることをおすすめします。個別の譜表のスペーシング変更があるフレームが変更されると、譜表のスペーシングの変更は自動的に削除されます。

補足

- この方法は複数の組段を近づける場合のみ使用でき、組段同士を離すことはできません。
- これらの手順はタッチエット上の譜表のスペーシングのハンドルには使用できません。
- 個別の譜表/組段を垂直に移動させても、配置設定には影響しません。フレーム内に表示される組段数を増加/減少させたい場合は、フレーム区切りを使用したりフレームごとに固定の組段数を設定したりして配置設定を変更できます。

前提条件

浄書ツールボックスで「譜表のスペーシング (Staff Spacing)」を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、移動する一番上の組段の組段ハンドルを選択します。



補足

マウスを使用する場合、一度に移動できるのは1つの組段の下に連なる組段だけです。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した組段を移動します。
 - これらを標準的な幅で下に移動するには、**[Alt/Opt]+[J]** を押します。
 - これらの移動幅を大きくするには、**[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[J]** を押します。
 - **[Alt/Opt]** を押しながら組段ハンドルをクリックして下にドラッグします。

結果

選択した組段から楽曲フレームの一番下までのすべての組段が一緒に移動します。組段同士の間隔は均等なままです。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[譜表のスペーシング \(635 ページ\)](#)

[タッチエット \(655 ページ\)](#)

- [配置設定 \(644 ページ\)](#)
- [フレーム区切り \(652 ページ\)](#)
- [選択部分をフレームに変換 \(653 ページ\)](#)
- [他の組段への小節移動 \(646 ページ\)](#)
- [フレームあたりの組段数の固定 \(645 ページ\)](#)

譜表のスペーシングの変更を別のページにコピーする

個々のページで行なった手動による譜表のスペーシングの変更を、レイアウト内の別のページにコピーできます。

補足

譜表のスペーシングの変更をコピーするには、コピー先のページとコピー元のページで、組段あたりの譜表数とフレームあたりの組段数が同じである必要があります。

手順

- 楽譜領域で、譜表のスペーシングのコピー元となるページにあるアイテムを選択します。
 - 「浄書 (Engrave)」 > 「譜表のスペーシング (Staff Spacing)」 > 「譜表のスペーシングをコピー (Copy Staff Spacing)」を選択して「譜表のスペーシングをコピー (Copy Staff Spacing)」ダイアログを開きます。
 - 必要に応じて、「開始ページ (From page)」の値を変更して譜表のスペーシングのコピー元となるページを変更します。
初期設定では、選択したアイテムが含まれるページが数値フィールドに設定されます。
 - 「ページ指定 (開始) (To page start)」の値を変更して、譜表のスペーシングのコピー先となる最初のページを変更します。
 - 「ページ指定 (終了) (To page end)」の値を変更して、譜表のスペーシングのコピー先となる範囲の最後のページを変更します。
 - 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
-

関連リンク

[個々の譜表/組段の垂直方向の移動 \(639 ページ\)](#)

「譜表のスペーシングをコピー (Copy Staff Spacing)」ダイアログ

「譜表のスペーシングをコピー (Copy Staff Spacing)」ダイアログでは、個々の譜表のスペーシングの変更をどのページからどのページにコピーするかを選択できます。

- 「譜表のスペーシングをコピー (Copy Staff Spacing)」ダイアログを開くには、浄書モードで「浄書 (Engrave)」 > 「譜表のスペーシング (Staff Spacing)」 > 「譜表のスペーシングをコピー (Copy Staff Spacing)」を選択します。

ヒント

「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、「譜表のスペーシングをコピー (Copy Staff Spacing)」ダイアログを開く操作にキーボードショートカットを割り当てることができます。

「譜表のスペーシングをコピー (Copy Staff Spacing)」ダイアログには以下のオプションがあります。

開始ページ (From page)

ページ番号を指定して、譜表のスペーシングの変更のコピー元となるページを変更できます。アイテムを選択した状態でダイアログを開くと、数値フィールドにはそのページが自動的に設定されます。

ページ指定 (開始) (To page start)

譜表のスペーシングの変更のコピー先となるレイアウト内の最初のページを設定できます。

ページ指定 (終了) (To page end)

譜表のスペーシングの変更のコピー先となるレイアウト内の最後のページを設定できます。

たとえば、最初のページに対して行なった譜表のスペーシングの変更を次の3ページ、つまり2ページめ、3ページめ、4ページめにコピーして、5ページめ以降にはコピーしない場合は、「**開始ページ (From page)**」に「1」、「**ページ指定 (開始)**」に「2」、「**ページ指定 (終了)**」に「4」を設定します。

数値フィールドの横には表示ページ番号がプレビューされるため、レイアウト内のページの表示ページ番号を変更していても、譜表のスペーシングの変更のコピー先となるページを識別できます。

関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(60 ページ\)](#)

配置設定

配置設定とは、ページあたりの組段数の設定など、楽譜のページレイアウトの固定を示す言葉です。

各組段および各ページにどれだけの量の楽譜を収めるか計算する際、Dorico Elements は音符のスペーシングや垂直方向のスペーシングなど、多面的にレイアウトを考慮します。これらの設定を変更することで、レイアウトごとにデフォルトの配置設定を変更できます。

Dorico Elements では、組段あたりの小節数と楽曲フレームあたりの組段数について、レイアウトごとに個別に固定した数を設定できます。

他の組段への小節の移動、組段区切りまたはフレーム区切りの挿入、選択範囲からの組段またはフレームの作成、現在のレイアウトでの配置設定のロックまたはリセットなど、よりきめ細かなレベルで配置設定を制御できます。

関連リンク

[レイアウトごとの音符のスペーシングオプション \(520 ページ\)](#)

[レイアウトごとの垂直方向のスペーシングオプション \(636 ページ\)](#)

[組段区切りの挿入 \(649 ページ\)](#)

[フレーム区切りの挿入 \(653 ページ\)](#)

[小節内の区切りを許可する/許可しない \(648 ページ\)](#)

[他の組段への小節移動 \(646 ページ\)](#)

[レイアウトのロック \(647 ページ\)](#)

[配置設定のリセット \(648 ページ\)](#)

[長休符の分割 \(1312 ページ\)](#)

[最終フローのあとの空白の譜表を表示/非表示にする \(622 ページ\)](#)

[余白 \(629 ページ\)](#)

組段あたりの小節数を固定

各組段に含める固定の小節数を、レイアウトごとに個別に定義できます。これにより、たとえばリードシートを組段あたり 4 小節に指定できます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、組段あたりの小節数を固定するレイアウトを選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」をクリックします。
4. 「**配置設定 (Casting Off)**」セクションで、「**組段あたりの小節数を固定 (Fixed number of bars per system)**」をオンにします。
5. 数値フィールドの値を変更します。
6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

選択したレイアウトの各組段に自動的に配置される小節数が変更されます。いずれかのレイアウトに 2 小節リピート領域または 4 小節リピート領域が含まれている場合、自動的に配置が調整され、フレーズが組段をまたいで分割されるのを防ぎます。

関連リンク

- [小節リピート記号 \(1275 ページ\)](#)
- [組段区切りの挿入 \(649 ページ\)](#)
- [フレーム区切りの挿入 \(653 ページ\)](#)
- [選択部分を組段に変換 \(650 ページ\)](#)
- [最後の組段の両端揃え \(水平方向\) の変更 \(627 ページ\)](#)

フレームあたりの組段数の固定

各レイアウトの各楽曲フレームに含める固定の組段数を個別に定義できます。デフォルトのページテンプレートには 1 ページあたり 1 つの楽曲フレームが含まれているため、通常はフレームあたりの組段数を固定するとページあたりの組段数も固定されます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、フレームあたりの組段数を固定するレイアウトを選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」をクリックします。

4. 「配置設定 (Casting Off)」セクションで、「フレームあたりの組段数を固定 (Fixed number of systems per frame)」をオンにします。
5. 数値フィールドの値を変更します。
6. 「フレームの高さに合わせて組段の数を増減する (Scale number of systems by frame height)」をオン/オフにします。
7. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

結果

選択したレイアウトの各楽曲フレームに自動的に配置される組段数が変更されます。

「フレームの高さに合わせて組段の数を増減する (Scale number of systems by frame height)」をオンにすると、各フレームに含まれる組段数が楽曲フレームのサイズに応じて調整されます。たとえば、最初のページのようにフレームが小さいページでは、配置設定よりも組段数が少なくなります。



他の組段への小節移動

たとえば特定の小節を同じ組段に入れる必要がある場合などは、小節を次または前の組段に移動できません。

前提条件

浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、別の組段に移動する小節からアイテムを1つ選択します。
たとえば、次の組段に移動する小節のうち先頭の小節からアイテムを1つ選択、または前の組段に移動する小節のうち最後の小節からアイテムを1つ選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、小節を別の組段に移動します。
 - 現在の組段の開始位置から選択位置までのすべての小節を前の組段に移動するには、**[,]**を押すか、形式設定パネルの「小節を組段間で移動 (Move Bars Between Systems)」セクションにある「前の組段に移動 (Move to Previous System)」をクリックします。
 - 選択位置から現在の組段の終了位置までのすべての小節を次の組段に移動するには、**[.]**を押すか、形式設定パネルの「小節を組段間で移動 (Move Bars Between Systems)」セクションにある「次の組段に移動 (Move to Next System)」をクリックします。

結果

選択した小節が前または次の組段に移動されます。新しい組段それぞれの開始位置と終了位置に組段区切りが挿入されます。

補足

- 初期設定では、組段の開始位置に挿入された組段区切りは、プロパティパネルの「形式 (Format)」グループにある「次の組段区切りまで待機 (Wait for next system break)」がオンになっています。このプロパティは、次の組段区切りまたはフローの終了位置まですべての楽譜を組段に含めるように Dorico Elements に指示するため、後続の組段区切りをあとから削除した場合、間隔が狭い、非常に混み合った組段が作成されることがあります。
- 「環境設定 (Preferences)」 > 「音符の入力と編集 (Note Input and Editing)」 > 「音符の入力 (Note Input)」 > 「区切り (Breaks)」で、別の組段に小節を移動した場合にロックする組段の数を変更できます。

関連リンク

- [選択部分をフレームに変換 \(653 ページ\)](#)
- [選択部分を組段に変換 \(650 ページ\)](#)
- [プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
- [「環境設定 \(Preferences\)」 ダイアログ \(58 ページ\)](#)

レイアウトのロック

個別のレイアウト全体の現在の配置設定をロックできます。

前提条件

- 左ゾーンを表示しておきます。
- 浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。

手順

- 浄書モードで、配置設定をロックするレイアウトを開きます。
- 形式設定パネルの「**レイアウトをロック (Lock Layout)**」セクションで、「**レイアウトをロック (Lock Layout)**」をクリックします。

結果

組段区切りおよびフレーム区切りが必要に応じて各組段の開始位置に挿入されることにより、楽譜領域に開いたレイアウトの現在の配置設定がロックされます。

補足

- 初期設定では、組段区切りおよびフレーム区切りは、プロパティパネルの「**形式 (Format)**」グループにある「**次の組段区切りまで待機 (Wait for next system break)**」および「**次のフレーム区切りまで待機 (Wait for next frame break)**」がオンになっています。このプロパティは、次の組段区切り、次のフレーム区切り、またはフローの終了位置まですべての楽譜を組段に含めるように Dorico Elements に指示するため、後続の組段区切りまたはフレーム区切りをあとから削除した場合、間隔が狭く、非常に混み合った組段が作成されることがあります。
- 「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで、「**レイアウトをロック (Lock Layout)**」にキーボードショートカットを割り当てることができます。

関連リンク

- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [形式設定パネル \(516 ページ\)](#)
- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)
- [レイアウトの切り替え \(43 ページ\)](#)
- [組段区切り \(649 ページ\)](#)
- [フレーム区切り \(652 ページ\)](#)
- [配置設定 \(644 ページ\)](#)
- [プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
- [「環境設定 \(Preferences\)」 ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(60 ページ\)](#)


配置設定のリセット

個別のレイアウトからすべての組段区切りおよびフレーム区切りを削除して、レイアウトのデフォルトの配置設定およびスペーシング設定に戻すことができます。

前提条件

- 左ゾーンを表示しておきます。
- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、配置設定をリセットするレイアウトを開きます。
2. 形式設定パネルの「レイアウトをロック (Lock Layout)」セクションで、「レイアウトをリセット (Reset Layout)」をクリックします。

結果

楽譜領域に開いたレイアウトのすべての組段区切りおよびフレーム区切りが削除されます。レイアウトはデフォルトの配置設定およびスペーシング設定に従う形に戻ります。

補足

- 初期設定では、組段区切りおよびフレーム区切りは、プロパティパネルの「形式 (Format)」グループにある「次の組段区切りまで待機 (Wait for next system break)」および「次のフレーム区切りまで待機 (Wait for next frame break)」がオンになっています。このプロパティは、次の組段区切り、次のフレーム区切り、またはフローの終了位置まですべての楽譜を組段に含めるように Dorico Elements に指示するため、後続の組段区切りまたはフレーム区切りをあとから削除した場合、間隔が狭く、非常に混み合った組段が作成されることがあります。
- 「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、「レイアウトをリセット (Reset Layout)」にキーボードショートカットを割り当てることができます。

小節内の区切りを許可する/許可しない

小節内に組段区切り/フレーム区切りを挿入することを許可するかどうかを選択できます。たとえば、小節線の位置にのみ区切りを必要とするリードシートの形式設定を行なう場合に小節内の区切りを禁止するといったことができます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「環境設定 (Preferences)」を開きます。
2. カテゴリーリストの「音符の入力と編集 (Note Input and Editing)」をクリックします。
3. 「音符の入力 (Note Input)」セクションの「区切り (Breaks)」サブセクションで「組段区切りおよびフレーム区切りの作成時は小節線にスナップ (Snap system and frame breaks to barlines when creating)」をオン/オフにします。
4. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

結果

このオプションをオンにすると、小節内の組段区切り/フレーム区切りが禁止され、オフにすると許可されます。

小節内の区切りを禁止すると、挿入した区切りは選択した中で一番前にあるアイテムの前の小節線にスナップします。選択範囲から組段/フレームを作成すると、最初の区切りは選択した中で一番前にあるアイテムの前の小節線にスナップし、2番めの区切りは選択した中で一番後ろにあるアイテムのあとの小節線にスナップします。

関連リンク

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

[フレーム区切り \(652 ページ\)](#)

[配置設定 \(644 ページ\)](#)

組段区切り

組段区切りは、音符や記譜記号が右ページ余白に達して次の組段 (通常は同じページの前の組段の下か、新しいページ) に続ける必要がある場合に発生します。Dorico Elements では、音符が読みやすい適切な間隔になるよう、楽譜は組段全体に自動的に配置されますが、組段区切りは手動でも制御できます。

手動で入力した組段区切りを示すガイドはいつでも表示/非表示にできます。また、組段区切りはレイアウト固有であり、レイアウトごとに異なる位置に挿入できます。



組段区切りのガイドを選択した状態

補足

- 初期設定では、組段/フレーム区切りは最初に選択したアイテムの前の小節線にスナップします。小節内の位置で区切りを許可するかどうかを変更できます。
- 初期設定では、「**組段に変換 (Make into System)**」を使用して作成された組段の開始位置にある組段区切りは、プロパティパネルの「**形式 (Format)**」グループの「**次の組段区切りまで待機 (Wait for next system break)**」がオンになっています。このプロパティがオンになっている場合、その組段区切りから次の組段区切りまたはフローの終了位置のいずれか早い方までの間にあるすべての音符や記譜記号を含む組段が作成されます。

後続の組段区切りをあとから削除した場合、間隔が狭い、非常に混み合った組段が作成されます。たとえば、後続の組段区切りをすべて削除した場合、フローの終わりまでのすべての楽譜が1つの組段にまとめられます。

- 各レイアウトの組段ごとの小節数を固定することによって、組段のコンテンツを制御することもできます。

関連リンク

[音符のスペーシング \(519 ページ\)](#)

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[組段あたりの小節数を固定 \(645 ページ\)](#)


[長休符の分割 \(1312 ページ\)](#)

[ガイド \(461 ページ\)](#)

組段区切りの挿入


組段区切りはリズム上のどの位置にでも挿入できます。これにより、たとえば楽曲のフレーズが読みやすい形で組段に収まるようになります。

前提条件

- 小節内の区切りを許可/禁止しておきます。
- 浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。

- 長休符の途中で組段区切りを挿入したい場合は、レイアウト内の長休符を非表示にしておくか、長休符を任意の位置で分割しておきます。

手順

1. 浄書モードで、そこから次の組段を開始させるリズム上の位置にある音符またはアイテムを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、組段区切りを挿入します。
 - **[Shift]+[S]** を押します。
 - 形式設定パネルの「**組段の形式設定 (Format Systems)**」セクションで、「**組段区切りを作成 (Create System Break)**」 をクリックします。

結果

選択した中で一番前にあるアイテムのリズム上の位置に組段区切りが挿入されます。小節内の区切りが禁止されている場合は、前の小節線にスナップします。組段区切り後の記譜記号はすべて次の組段に移動します。

補足

2小節リピート領域または4小節リピート領域内のフレーズ中に組段区切りを挿入した場合、Dorico Elements は組段区切りを自動的にフレーズの前/後ろに移動しません。つまり、フレーズは組段区切りによって分割されません。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[形式設定パネル \(516 ページ\)](#)

[小節内の区切りを許可する/許可しない \(648 ページ\)](#)

[長休符を表示/非表示にする \(1311 ページ\)](#)

[長休符の分割 \(1312 ページ\)](#)

[レイアウトのロック \(647 ページ\)](#)

[組段/フレーム区切りから先の譜表の表示/非表示を切り替える \(620 ページ\)](#)


[組段区切り/フレーム区切りの位置の譜表ラベルを表示/非表示にする \(1343 ページ\)](#)

[組段/フレーム区切りからの譜表サイズの変更 \(633 ページ\)](#)

選択部分を組段に変換

たとえば、特定の小節を同じ組段に表示したい場合などに、選択した2つの位置の間のすべての音符や記譜記号を強制的に1つの組段に変換できます。

前提条件


- 小節内の区切りを許可/禁止しておきます。
- 左ゾーンを表示しておきます。
- 浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」 を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、組段を開始する位置のアイテムを選択します。

補足

符頭または小節線を選択することをおすすめします。スラーなどのその他のアイテムを選択すると、意図した位置より前または後ろに組段区切りが挿入されることがあります。

2. **[Ctrl]/[command]** を押しながら以下のいずれかをクリックします。
 - 組段の終了位置にする符頭
 - 次の組段の開始位置にするアイテム
3. 形式設定パネルの「**組段の形式設定 (Format Systems)**」セクションで、「**組段に変換 (Make into System)**」 をクリックします。

結果

選択部分の始めまたは終わりに組段区切りを挿入することで、固定された組段が作成されます。この組段には、選択した2つのアイテムの間のすべての音符や記譜記号が含まれます。

小節内の区切りが禁止されている場合、最初の区切りは選択した中で一番前にあるアイテムの前の小節線にスナップし、2番めの区切りは選択した中で一番後ろにあるアイテムのあとの小節線にスナップします。

小節内の区切りが許可されている場合、組段の内容は何を選択しているかによって変わります。

- 小節線やスラーなどのアイテムを選択した場合、選択した最初のアイテムの開始部分が組段の始めに配置され、選択した最後のアイテムの終わりが次の組段の始めに配置されます。
- 符頭を選択した場合、選択した最後の符頭は次の組段の始めに配置されるのではなく、組段に含まれます。
- タイを選択した場合、タイのつながりのどこを選択したかに関係なく、タイでつながれた最初と最後の音符の間にあるすべての音符や記譜記号が組段に含まれます。

補足

初期設定では、選択部分の始めに挿入された組段区切りは、プロパティパネルの「**形式 (Format)**」グループの「**次の組段区切りまで待機 (Wait for next system break)**」がオンになっています。このプロパティは、次の組段区切りまたはフローの終了位置まですべての楽譜を組段に含めるように Dorico Elements に指示するため、後続の組段区切りをあとから削除した場合、間隔が狭い、非常に混み合った組段が作成されることがあります。

「**次の組段区切りまで待機 (Wait for next system break)**」をオフにすると、後続の楽譜が通常通りに配置されます。

組段区切りガイドの表示/非表示の切り替え

組段区切りガイドはいつでも表示/非表示にできます。

手順

- 「**ビュー (View)**」 > 「**ガイド (Signposts)**」 > 「**組段区切り (System Breaks)**」を選択します。

関連リンク

[ガイド \(461 ページ\)](#)

[印刷されない要素を非表示にする \(448 ページ\)](#)

[音符とアイテムを個々に選択/選択解除する \(432 ページ\)](#)

組段区切りの削除

挿入した組段区切りを削除できます。

前提条件

組段区切りガイドを表示しておきます。

手順

1. 削除する組段区切りの組段区切りガイドを選択します。
2. **[Backspace]** 又は **[Delete]** を押します。

関連リンク

[配置設定のリセット \(648 ページ\)](#)

フレーム区切り

フレーム区切りは、音符や記譜記号がフレーム下部で右ページの余白に達し、楽曲フレームチェーンの次のフレームの新しい組段 (通常は次ページ) で続ける必要がある場合に発生します。フレーム内の楽譜は、組段内の適切な間隔と読みやすさを維持するために自動的に調整されますが、たとえばパートレイアウトの特定の位置にページめくりを挿入する場合などは、手動でもフレーム区切りを制御できます。

手動で入力したフレーム区切りを示すガイドはいつでも表示/非表示にできます。また、フレーム区切りはレイアウト固有であり、レイアウトごとに異なる位置に挿入できます。



フレーム区切りのガイドを選択した状態

補足

- 初期設定では、組段/フレーム区切りは最初に選択したアイテムの前の小節線にスナップします。小節内の位置で区切りを許可するかどうかを変更できます。
- 初期設定では、「**フレームに変換 (Make into Frame)**」を使用して作成されたフレームの開始位置にあるフレーム区切りは、プロパティパネルの「**形式 (Format)**」グループの「**次のフレーム区切りまで待機 (Wait for next frame break)**」がオンになっています。このプロパティがオンになっている場合、そのフレーム区切りと次のフレーム区切りの間のすべての素材を含むフレームが自動的に作成されます。

後続のフレーム区切りをあとから削除した場合、組段同士の間隔が狭い、または組段が重なった、非常に混み合ったフレームが作成されます。たとえば、後続のフレーム区切りをすべて削除した場合、フローの終わりまでのすべての楽譜が1つのフレームにまとめられます。

- 各レイアウトの楽曲フレームごとの組段の数を固定することによって、楽曲フレームのコンテンツを制御することもできます。

関連リンク

[譜表のスペーシング \(635 ページ\)](#)

[フレーム \(669 ページ\)](#)

[楽曲フレームチェーン \(677 ページ\)](#)

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)


[フレームあたりの組段数の固定 \(645 ページ\)](#)

[ガイド \(461 ページ\)](#)


フレーム区切りの挿入

現在のレイアウトの適切な場所にページめくりを作成するなど、任意の位置にフレーム区切りを挿入できます。

前提条件

- 小節内の区切りを許可/禁止しておきます。
- 浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
- 長休符の途中にフレーム区切りを挿入したい場合は、レイアウト内の長休符を非表示にしておくか、長休符を任意の位置で分割しておきます。

手順

1. 浄書モードで、そこから次のフレームの開始位置に表示させるリズム上の位置にある音符またはアイテムを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、フレーム区切りを挿入します。
 - **[Shift]+[F]** を押します。
 - 形式設定パネルの「**楽曲フレームの形式設定 (Format Music Frames)**」セクションで、「**フレーム区切りを作成 (Create Frame Break)**」をクリックします。

結果

選択した中で一番前にあるアイテムのリズム上の位置にフレーム区切りが挿入されます。小節内の区切りが禁止されている場合は、前の小節線にスナップします。フレーム区切り後の記譜記号はすべて次の楽曲フレームに移動します。

補足

2小節リピート領域または4小節リピート領域内のフレーズ中にフレーム区切りを挿入した場合、Dorico Elements はフレーム区切りを自動的にフレーズの前/後ろに移動しません。つまり、フレーズはフレーム区切りによって分割されません。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[形式設定パネル \(516 ページ\)](#)

[小節内の区切りを許可する/許可しない \(648 ページ\)](#)

[長休符を表示/非表示にする \(1311 ページ\)](#)

[長休符の分割 \(1312 ページ\)](#)

[レイアウトのロック \(647 ページ\)](#)

[組段/フレーム区切りから先の譜表の表示/非表示を切り替える \(620 ページ\)](#)

[組段区切り/フレーム区切りの位置の譜表ラベルを表示/非表示にする \(1343 ページ\)](#)

[組段/フレーム区切りからの譜表サイズの変更 \(633 ページ\)](#)

選択部分をフレームに変換

たとえば、特定の小節を同じページに表示したい場合などに、選択した2つの位置の間のすべての音符や記譜記号を強制的に1つのフレームに変換できます。

前提条件


- 小節内の区切りを許可/禁止しておきます。
- 左ゾーンを表示しておきます。
-

手順

1. 浄書モードで、フレームを開始する位置のアイテムを選択します。

補足

符頭または小節線を選択することをおすすめします。スラーなどのその他のアイテムを選択すると、意図した位置より前または後ろにフレーム区切りが挿入されることがあります。

2. **[Ctrl]/[command]** を押しながら以下のいずれかをクリックします。
 - フレームの終了位置にする符頭
 - 次のフレームの開始位置にするアイテム
3. 形式設定パネルの「**楽曲フレームの形式設定 (Format Music Frames)**」セクションで、「**フレームに変換 (Make into Frame)**」 をクリックします。

結果

選択部分の始めまたは終わりにフレーム区切りを挿入することで、固定されたフレームが作成されます。このフレームには、選択した2つのアイテムの間のすべての音符や記譜記号が含まれます。

小節内の区切りが禁止されている場合、最初の区切りは選択した中で一番前にあるアイテムの前の小節線にスナップし、2番めの区切りは選択した中で一番後ろにあるアイテムのあとの小節線にスナップします。

小節内の区切りが許可されている場合、フレームの内容は何を選択しているかによって変わります。

- 小節線やスラーなどのアイテムを選択した場合、選択した最初のアイテムの開始部分がフレームの始めに配置され、選択した最後のアイテムの終わりが次のフレームの始めに配置されます。
- 符頭を選択した場合、選択した最後の符頭は次のフレームの始めに配置されるのではなく、選択部分内のフレームに含まれます。
- タイを選択した場合、タイのつながりのどこを選択したかに関係なく、タイでつながれた最初と最後の音符の間のすべての音符や記譜記号がフレームに含まれます。

補足

初期設定では、選択部分の始めに挿入されたフレーム区切りは、プロパティパネルの「**形式 (Format)**」グループの「**次のフレーム区切りまで待機 (Wait for next frame break)**」がオンになっています。このプロパティは、次のフレーム区切りまですべての楽譜をフレームに含めるように Dorico Elements に指示するため、後続のフレーム区切りをあとから削除した場合、組段同士の間隔が狭い、または組段が重なった、非常に混み合ったフレームが作成されることがあります。

「**次のフレーム区切りまで待機 (Wait for next frame break)**」をオフにすると、後続の楽譜が通常通りに配置されます。

フレーム区切りガイドの表示/非表示

フレーム区切りガイドはいつでも表示/非表示にできます。

手順

- 「**ビュー (View)**」 > 「**ガイド (Signposts)**」 > 「**フレーム区切り (Frame Breaks)**」を選択します。

関連リンク

[ガイド \(461 ページ\)](#)

[印刷されない要素を非表示にする \(448 ページ\)](#)

[音符とアイテムを個々に選択/選択解除する \(432 ページ\)](#)

フレーム区切りの削除

挿入したフレーム区切りを削除できます。

前提条件

フレーム区切りガイドを表示しておきます。

手順

1. 削除するフレーム区切りのフレーム区切りガイドを選択します。
2. **[Backspace]** 又は **[Delete]** を押します。

関連リンク

[配置設定のリセット](#) (648 ページ)

タチェット

タチェットとは、プレーヤーがフロー全体で何も演奏しないことを表わす指示で、交響曲の楽章や映画スコアのキューなどに使用されます。Dorico Elements では、タチェットを自動的に生成できます。

Dorico Elements では、以下の条件が満たされるとパートレイアウトのフローにタチェットが表示されます。

- 演奏がないフローからプレーヤーが削除されている。
- パートレイアウトにフローが割り当てられている。
- パートレイアウトのページテンプレートフレームチェーンにフローが割り当てられている。
- パートレイアウトにタチェットを表示するように選択している。




2. Andante

Tacet


3. Menuetto



2 番めのフローでプレーヤーがタチェットになっているパートレイアウトの抜粋

浄書モードでは、タチェットは組段のように機能します。つまり、「**譜表のスペーシング (Staff Spacing)**」 がオンになっている場合、譜表のスペーシングのハンドルが独自に表示されます。これにより、個々のタチェットとそのフロー見出しを上下に動かすことができます。また、タチェットの最初に組段区切りやフレーム区切りを挿入することもできます。

補足

フレームの最初または最後の組段がタレットのページで「**譜表のスペーシングをコピー (Copy Staff Spacing)**」や「**フレームをロック (Lock Frame)**」を使用することはおすすめしません。これは、タレットには小節が含まれておらず、フレームコンテンツをロックするための組段区切りやフレーム区切りをタレットの終わりに挿入できないためです。

タレットに表示されるテキストとタレットの上下の余白は、レイアウトごとに個別に変更できません。

タレットのプロジェクト全体の外観とデザインは、「**パラグラフスタイル (Paragraph Styles)**」ダイアログで「**タレット (Tacets)**」のパラグラフスタイルを編集することで、さらにカスタマイズできます。

関連リンク

- [フローにプレーヤーを割り当てる \(180 ページ\)](#)
- [同じページに複数のフローを表示する/表示しない \(623 ページ\)](#)
- [譜表のスペーシング \(635 ページ\)](#)
- [組段区切り \(649 ページ\)](#)
- [フレーム区切り \(652 ページ\)](#)
- [フロー見出し \(666 ページ\)](#)
- [「パラグラフスタイル \(Paragraph Styles\)」ダイアログ \(777 ページ\)](#)

タレットの表示/非表示の切り替え

たとえば、いくつかのレイアウトに空白の小節や長休止符を表示してプレーヤーがあとからこれらの譜表に音符を追加できるようにしたい場合など、タレットをレイアウトごとに個別に表示/非表示にできます。

前提条件

- 演奏がないフローからプレーヤーが削除されている。
- パートレイアウトにフローが割り当てられている。
- パートレイアウトのページテンプレートフレームチェーンにフローが割り当てられている。

手順

- [Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
- 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、タレットを表示/非表示にするレイアウトを選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
- カテゴリーリストの「**プレーヤー (Players)**」をクリックします。
- 「**タレット (Tacets)**」セクションで、「**プレーヤーが割り当てられていないフローにタレットを表示 (Show tacet for flows where no players are assigned)**」をオンまたはオフにします。
- 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

「プレイヤーが割り当てられていないフローにタチェットを表示 (Show tacet for flows where no players are assigned)」がオンで、前提条件も満たされている場合、選択したレイアウトにタチェットが表示されます。

オフの場合、プレイヤーが割り当てられていないフローはレイアウトに表示されません。フローにプレイヤーが割り当てられている場合、パートにはフロー内のすべての小節が、そのフローに適した形で空白の小節や長休符に分割されて表示されます。

関連リンク

[長休符 \(1310 ページ\)](#)

[フローにプレイヤーを割り当てる \(180 ページ\)](#)

[長休符を表示/非表示にする \(1311 ページ\)](#)

タチェットのテキストの編集

タチェットに表示されるテキストは、レイアウトごとに個別に変更できます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
 2. タチェットのテキストを編集するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
 3. カテゴリリストの「**プレイヤー (Players)**」をクリックします。
 4. 「**タチェット (Tacets)**」セクションで、表示するテキストを「**タチェットのテキスト (Tacet text)**」フィールドに入力します。
 5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
-

結果

選択したマーカーに表示されるテキストが変更されます。

タチェットの上下の余白を変更する

たとえば、いくつかのレイアウトでページめくりをやすくするためにフロー見出しとタチェットの間隔を狭くしたい場合など、タチェットの上下の余白をレイアウトごとに個別に変更できます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、タチェットの上下の余白を変更するレイアウトを選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「**プレイヤー (Players)**」をクリックします。

4. 「**タレット (Tacets)**」セクションで、以下のオプションのいずれかまたは両方を変更します。
 - **タレットの上側余白 (Margin above tacet)**
 - **タレットの下側余白 (Margin below tacet)**
 5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
-

結果

「**タレットの上側余白 (Margin above tacet)**」の値を変更すると、タレットとその前のアイテムの間の最小間隔が増減します。

「**タレットの下側余白 (Margin below tacet)**」の値を変更すると、タレットとそのあとのアイテムの間の最小間隔が増減します。

関連リンク

[フロー見出し \(666 ページ\)](#)

[「パラグラフスタイル \(Paragraph Styles\)」ダイアログ \(777 ページ\)](#)

[余白 \(629 ページ\)](#)

[レイアウトごとの垂直方向のスペーシングオプション \(636 ページ\)](#)

コンデンシング

コンデンシングとは、複数のプレーヤーの楽譜を通常より少ない譜表に表示する処理のことです。通常は、フルート1と2やホルン1～4など、同じタイプの複数のインストゥルメントが譜表を共有できるようにすることでコンデンシングを行ないます。

自動コンデンシングを利用できるのは Dorico Pro のみであり、Dorico Elements でコンデンシングを有効にすることはできません。ただし、コンデンシングを有効にしたレイアウトを含むプロジェクトを読み込んだり開いたりした場合、これらの譜表はコンデンシングされたまま保持されます。

補足

- コンデンシングされた譜表では何も選択できません。
 - ギャレービューではコンデンシングが有効にならないため、ギャレービューに切り替えることですべての譜表を個別に表示できます。ギャレービューに切り替えても現在のレイアウトのコンデンシングが無効になることはありません。
 - プロジェクト内のいずれかのレイアウトでコンデンシングを有効にすると、多くの計算が必要になるため、Dorico Elements の動作が遅くなることがあります。
-

関連リンク

[コンデンシングされた譜表の譜表ラベル \(1351 ページ\)](#)

[ギャレービューまたはページビューへの切り替え \(50 ページ\)](#)

[ディヴィジ \(1361 ページ\)](#)

パート形式のコピー

パート形式のコピーは、特定のパートレイアウトのページのレイアウトを決めるレイアウトオプションと組段の形式をコピーし、それらを別のパートレイアウトに適用します。これにより、似たパートの形式設定を行なう際の時間を短縮できます。

組段の形式設定には、組段区切りとフレーム区切りの位置に加え、音符に必要な水平方向のスペースに影響する音符のスペーシングの変更も含まれます。

Dorico Elements では、レイアウトオプションと組段の形式設定を、コピー元のレイアウトからコピー先のレイアウトへまとめてコピーしたり、別々にコピーしたりできます。たとえば、コピー元のレイア

ウトの形式設定が主に「レイアウトオプション (Layout Options)」の「配置設定 (Casting Off)」の設定に依存している場合、コピー先のレイアウトで各組段に組段区切りとフレーム区切りを追加することなく必要な形式設定を作成するには、レイアウトオプションだけをコピーすれば十分でしょう。

また、レイアウト固有のプロパティ設定を、楽譜領域で現在開いているレイアウトから、それらのアイテムが表示される他のすべてのレイアウトにコピーすることもできます。

補足

- パート形式のコピーはパートレイアウトにのみ使用できます。フルスコアレイアウトまたはカスタムスコアレイアウトをパート形式のコピー元またはコピー先として使用することはできません。
- 予期しない結果を招くことがあるため、複数の楽曲フレームチェーンを持つレイアウトをコピー元またはコピー先のレイアウトとして使用することはおすすめしません。


パート形式を別のレイアウトにコピーする

プロジェクトの複数のパートレイアウトに類似の形式設定を行なう時間を節約したい場合など、すべての形式設定をパートレイアウトからパートレイアウトへとコピーできます。ページサイズや余白のほか、組段区切りやフレーム区切りといったその他のページの形式設定など、レイアウトオプションを含めることができます。

補足

- パート形式のコピーはパートレイアウトにのみ使用できます。フルスコアレイアウトまたはカスタムスコアレイアウトをパート形式のコピー元またはコピー先として使用することはできません。
- 予期しない結果を招くことがあるため、複数の楽曲フレームチェーンを持つレイアウトをコピー元またはコピー先のレイアウトとして使用することはおすすめしません。

手順

1. 設定モードの「レイアウト (Layouts)」パネルで、パート形式のコピー元となるパートレイアウトを選択します。
2. アクションバーで「レイアウト設定 (Layout Settings)」をクリックし、「パート形式をコピーする (Propagate Part Formatting)」を選択して「パート形式をコピーする (Propagate Part Formatting)」ダイアログを開きます。

ヒント

レイアウトを右クリックすることで表示されるコンテキストメニューでも、このオプションを選択できます。

3. 「次の形式設定からコピー (Copy formatting from)」リストで、パート形式のコピー元となるパートレイアウトを選択します。
デフォルトでは、ダイアログを開く際に右クリックしたカードが選択されています。
4. 「形式設定のコピー先 (Propagate formatting to)」リストで、パート形式のコピー先となるパートレイアウトを選択します。
アクションバーで選択オプションを使用する、複数のレイアウトを矩形ドラッグで選択する、隣接するレイアウトを **[Shift]** を押しながらクリックする、個々のレイアウトを **[Ctrl]/[command]** を押しながらクリックする、といった複数の選択方法があります。
5. 「レイアウトオプションを含める (Include layout options)」をオンまたはオフにします。
6. 「組段の形式設定を含める (Include system formatting)」をオンまたはオフにします。

7. 「OK」をクリックすると、選択したレイアウトにパート形式がコピーされ、ダイアログが閉じます。

結果

選択したコピー元のレイアウトから選択したコピー先のレイアウトにパート形式がコピーされます。

- 「**レイアウトオプションを含める (Include layout options)**」をオンにすると、コピー元レイアウトからコピー先レイアウトへとレイアウトオプションがコピーされます。
- 「**組段の形式設定を含める (Include system formatting)**」をオンにすると、組段内の小節、ページ内の組段、および音符のスペーシングの変更の配置が、コピー元のレイアウトからコピー先のレイアウトへコピーされます。


ヒント

- コピー元のレイアウトの形式設定が主に「**レイアウトオプション (Layout Options)**」の「**配置設定 (Casting Off)**」の設定に依存している場合、コピー先のレイアウトで各組段に組段区切りとフレーム区切りを追加することなく非常によく似た形式設定を作成するには、「**レイアウトオプションを含める (Include layout options)**」だけをオンにすれば十分でしょう。
- 「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで、「**パート形式をコピーする (Propagate Part Formatting)**」にキーボードショートカットを割り当てることができます。このキーボードショートカットはどのモードでも使用できます。

「パート形式をコピーする (Propagate Part Formatting)」ダイアログ

「パート形式をコピーする (Propagate Part Formatting)」ダイアログでは、ページの形式設定とレイアウトのオプションを、コピー元のレイアウトからコピー先のレイアウトへコピーできます。

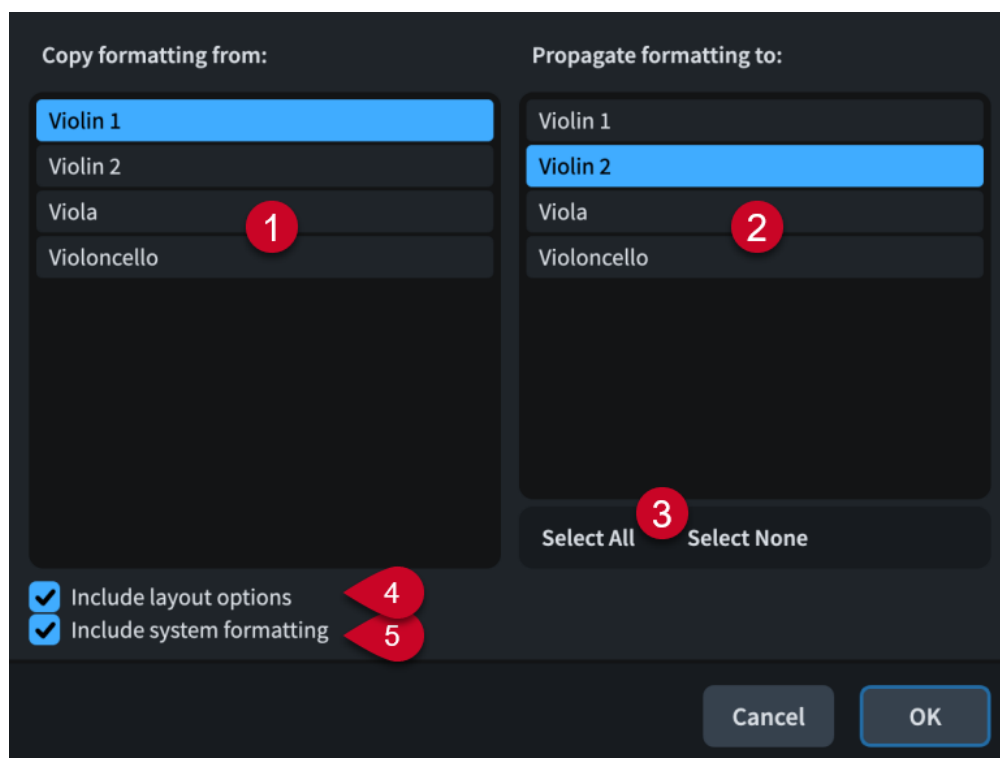
設定モードでは、以下のいずれかの操作を行なって、「パート形式をコピーする (Propagate Part Formatting)」ダイアログを開くことができます。

- 「**レイアウト (Layouts)**」パネルでパートレイアウトを選択してから、アクションバーの「**レイアウト設定 (Layout Settings)**」をクリックして「**パート形式をコピーする (Propagate Part Formatting)**」を選択します。「**次の形式設定からコピー (Copy formatting from)**」リストには、右クリックしたレイアウトがコピー元のレイアウトとして自動的に選択されます。

ヒント

レイアウトを右クリックすることで表示されるコンテキストメニューでも、このオプションを選択できます。

- 「**設定 (Setup)**」 > 「**パート形式をコピーする (Propagate Part Formatting)**」を選択します。



「パート形式をコピーする (Propagate Part Formatting)」ダイアログには以下のセクションとオプションがあります。

1 次の形式設定からコピー (Copy formatting from)

プロジェクト内のすべてのパートレイアウトが表示されます。コピー元のレイアウトとして選択できるパートレイアウトは1つのみです。

2 形式設定のコピー先 (Propagate formatting to)

プロジェクト内のすべてのパートレイアウトが表示されます。複数のパートレイアウトをコピー先のレイアウトとして選択できます。

3 選択オプション

「形式設定のコピー先 (Propagate formatting to)」リストですべてのパートレイアウトを選択/選択解除できます。

4 レイアウトオプションを含める (Include layout options)

パート形式に関するレイアウトオプションをコピー元のレイアウトからコピー先のレイアウトへコピーできます。これらのオプションには、ページサイズ、ページ余白、デフォルトのページテンプレートのセット、線間の高さ、垂直方向のスペーシング、音符のスペーシング、配置設定、長休符の設定、譜表ラベルなどが含まれます。

5 組段の形式設定を含める (Include system formatting)

組段内の小節、ページ内の組段、および音符のスペーシングの変更の配置を、コピー元のレイアウトからコピー先のレイアウトへコピーできます。Dorico Elements では、組段区切り、フレーム区切り、音符のスペーシングの変更をコピーし、必要に応じて追加の組段区切りとフレーム区切りを入力し、コピー先のレイアウトに存在する組段区切り、フレーム区切り、音符のスペーシングの変更を削除することでこれを実行します。

関連リンク

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(765 ページ\)](#)

[「レイアウト \(Layouts\)」パネル \(設定モード\) \(122 ページ\)](#)

プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする

ローカルプロパティはレイアウトおよびフレームチェーンに固有のものです。つまり、初期設定では、特定のレイアウトに含まれるアイテムのローカルプロパティに変更を加えても、他のレイアウトやフレームチェーンにある同じアイテムには影響しません。音符とアイテムに設定されたプロパティを、それらが表示される他のすべてのレイアウトやフレームチェーンにコピーできます。たとえば、フルスコアレイアウトで段階的強弱記号のスタイルを変更したあと、同じスタイルを持つ段階的強弱記号をパートレイアウトに表示できます。

前提条件

浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。

手順

1. 別のレイアウトにプロパティをコピーする音符またはアイテムを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

補足

現在のモードで使用できるプロパティのみがコピーされます。

2. 「**編集 (Edit)**」 > 「**プロパティをコピー (Propagate Properties)**」を選択します。

結果

選択した音符/アイテムに設定された、現在のモードで使用できるすべてのプロパティが、それらの音符/アイテムが表示されるすべてのレイアウトとフレームチェーンにコピーされます。たとえば、記譜モードでスラーを選択した場合、譜表に対する位置とデザインの設定がコピーされます。浄書モードでスラーを選択した場合は、スラーの終了位置と制御ポイントの位置もコピーされます。

ヒント

変更をすべてのレイアウトとフレームチェーンに適用する必要があることがあらかじめわかっている場合は、プロパティ設定を変更する前にプロパティ範囲を変更してもかまいません。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[大きな選択範囲 \(435 ページ\)](#)

[ローカルプロパティとグローバルプロパティ \(679 ページ\)](#)

[アイテムの外観のリセット \(447 ページ\)](#)

[アイテムの位置のリセット \(447 ページ\)](#)

ページテンプレート

Dorico Elements のページテンプレートを使用すると、複数のページや異なるレイアウトに共通した配置のフレームを適用することで、一貫性のあるページ形式設定を実現できます。

補足

「**レイアウトオプション (Layout Options)**」では、各レイアウトのページサイズ、余白、ページの向き、および譜表サイズを設定できます。

スコアとパートのすべてのページには、ページテンプレートのデフォルト形式設定が引き継がれます。

Dorico Elements には異なる種類のページテンプレートが用意されています。これは通常、最初のページにはタイトル、作曲者、著作権などの追加情報が含まれ、後続のページとは別に適切なページ形式設定を用意する必要があるためです。Dorico Elements はこの追加情報を表示するためにトークンを使用します。

ページテンプレートは、ページテンプレートのセットに収められています。初期設定では、Dorico Elements にはフルスコアとパートレイアウトに個別のページテンプレートのセットが用意されています。ページテンプレートのセットは、作成するすべてのレイアウトに自動的に適用されます。

補足

- Dorico Elements では、ページテンプレートの編集や新規作成は行なえません。この操作を行なえるのは Dorico Pro のみです。
- Dorico Elements では、レイアウト内の個々のページを変更すると、ページテンプレートの優先が設定されます。これは、たとえば記譜モードでタイトルや欄外見出しを編集した場合などです。ページテンプレートの優先が設定されたページは、たとえばレイアウトが短縮により空の状態になったとしても、自動的に削除されません。

ページの一番上に表示される情報、つまり選択できないタイトルや欄外見出しのテキストを変更したい場合は、ページテンプレートの優先が設定されないように「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログで変更することをおすすめします。

関連リンク

- [ページテンプレートの種類 \(664 ページ\)](#)
- [ページテンプレートの優先の解除 \(666 ページ\)](#)
- [「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(765 ページ\)](#)
- [フロー見出し \(666 ページ\)](#)
- [「プロジェクト情報 \(Project Info\)」ダイアログ \(76 ページ\)](#)
- [トークン \(670 ページ\)](#)
- [レイアウトへのページテンプレートのセットの適用 \(615 ページ\)](#)
- [ページ形式設定 \(612 ページ\)](#)
- [プロジェクトテンプレート \(79 ページ\)](#)

ページテンプレートのセット

Dorico Elements では、ページテンプレートはページテンプレートのセットの一部として提供されています。ページテンプレートのセットは、プロジェクトにおいて考え得るあらゆる状況で利用できる適切なページ形式設定が揃うように、ページテンプレートとフロー見出しをまとめてグループ化したものです。

初期設定では、新規プロジェクトには以下のページテンプレートのセットが含まれています。

- **デフォルトのフルスコア (Default Full Score):** 初期設定では、フルスコアレイアウトとカスタムスコアレイアウトに使用されます。
- **デフォルトのパート譜 (Default Part):** 初期設定では、パートレイアウトに使用されます。

デフォルトのページテンプレートのセットには、最初のページ用 (**「最初 (First)」**) とそれ以降のページ用 (**「デフォルト (Default)」**) のページテンプレートがあります。

ページテンプレートのセットには、各フローの開始位置の上にフローのタイトルを自動的に表示できるフロー見出しも含まれています。これは、フローのタイトルの開始位置が前のフローと同じページにある場合も含まれます。デフォルトのページテンプレートのセットには、それぞれ1つのフロー見出しが含まれています。

デフォルトのページテンプレートのセットは、各新規プロジェクトの適切なレイアウトに自動的に適用されます。各レイアウトに異なるページテンプレートのセットを個別に適用できます。

補足

Dorico Elements では、ページテンプレートセットの編集や新規作成は行なえません。この操作を行なえるのは Dorico Pro のみです。

関連リンク

[フロー見出し \(666 ページ\)](#)

[レイアウトへのページテンプレートのセットの適用 \(615 ページ\)](#)

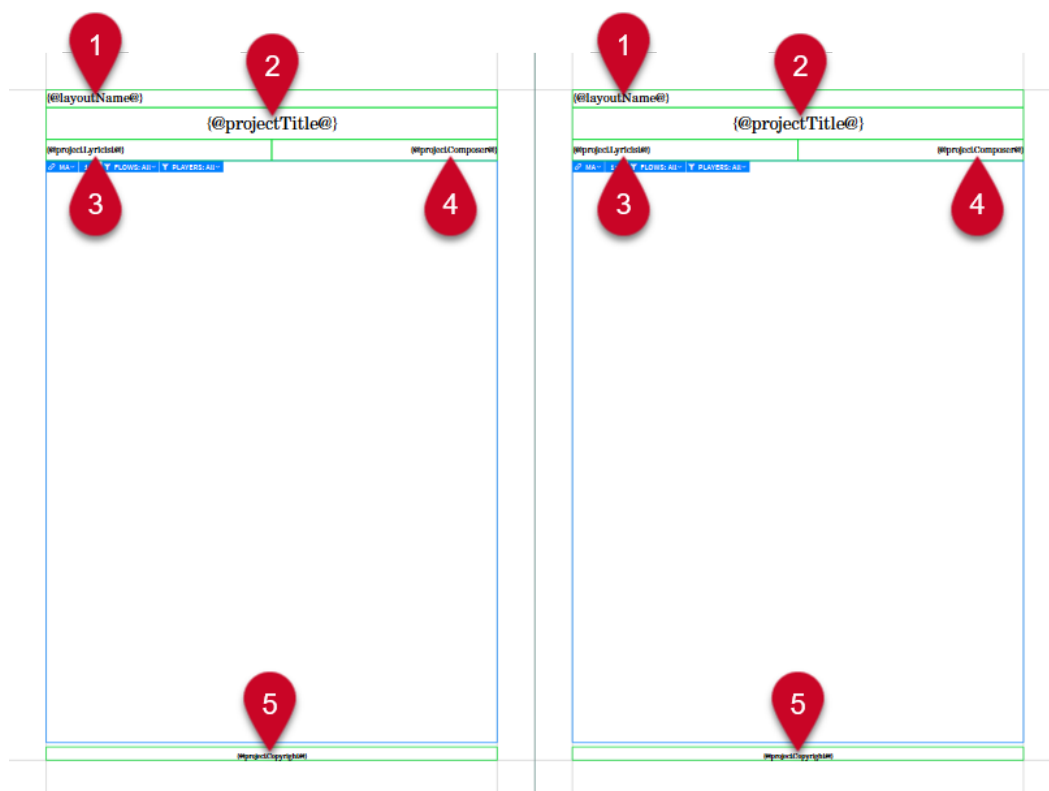
ページテンプレートの種類

ページテンプレートのセットにはさまざまな種類のページテンプレートが含まれており、状況に応じて使い分けられます。たとえば、「最初 (First)」のページテンプレートは通常はレイアウト内の楽譜の最初のページに使用されます。

Dorico Elements には、以下のタイプのページテンプレートがあります。

最初 (First)

通常、レイアウト内の楽譜の最初のページに使用されるページテンプレートです。これには大きな楽曲フレームが1つと、プロジェクトのタイトルや作曲者などの情報を表示する複数のテキストフレームが含まれています。



ページテンプレートエディターで「最初 (First)」のページテンプレートを開いた例

「最初 (First)」のページテンプレートのテキストフレームには、以下のトークンが含まれます。

- 1 レイアウト名 (「デフォルトのパート譜 (Default Part)」のページテンプレートのセットのみ)
- 2 プロジェクトのタイトル
- 3 プロジェクトの作詞者
- 4 プロジェクトの作曲者

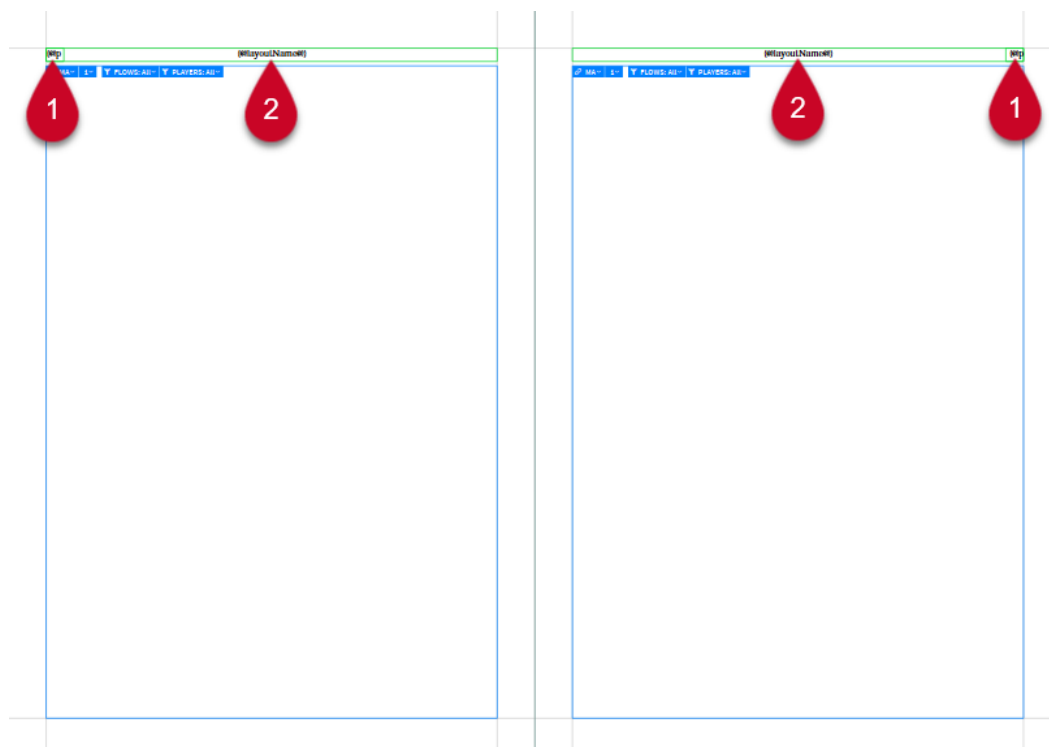
5 プロジェクトの著作権

ヒント

ページテンプレートのトークンに使用されているパラグラフスタイルの形式設定は「**パラグラフスタイル (Paragraph Styles)**」ダイアログで編集できます。たとえば、初期設定では、「**最初 (First)**」のページテンプレートのレイアウト名には「**レイアウト名 (Layout name)**」のパラグラフスタイルが使用されます。

デフォルト (Default)

通常、楽譜の 2 ページめ以降に使用されるページテンプレートです。これには大きな楽曲フレームが 1 つと、欄外見出しおよびページ番号を表示するためのテキストフレームが含まれています。



ページテンプレートエディターで「**デフォルト (Default)**」のページテンプレートを開いた例

「**デフォルト (Default)**」のページテンプレートのテキストフレームには、以下のトークンが含まれます。

- 1 ページ番号
- 2 「**デフォルトのフルスコア (Default Full Score)**」 ページテンプレートセット: フロータイトル (「**プロジェクトに複数のフローを使用 (Project will use multiple flows)**」をオフにして Hub から作成したプロジェクトの場合は**プロジェクトのタイトル**)
「**デフォルトのパート譜 (Default Part)**」 ページテンプレートセット: **レイアウト名**

ヒント

ページテンプレートのトークンに使用されているパラグラフスタイルの形式設定は「**パラグラフスタイル (Paragraph Styles)**」ダイアログで編集できます。たとえば、初期設定では、「**デフォルト (Default)**」のページテンプレートのフロータイトルとレイアウト名には「**ヘッダー (Header)**」のパラグラフスタイルが使用されます。

関連リンク

- [「プロジェクト情報 \(Project Info\)」ダイアログ \(76 ページ\)](#)
- [トークン \(670 ページ\)](#)
- [ページテンプレートのセット \(663 ページ\)](#)
- [「最初 \(First\)」のページテンプレートをいつ使用するかの変更 \(624 ページ\)](#)
- [「パラグラフスタイル \(Paragraph Styles\)」ダイアログ \(777 ページ\)](#)
- [レイアウト名の枠線の表示/非表示 \(1028 ページ\)](#)
- [フロータイトルの変更 \(196 ページ\)](#)
- [フロー見出し \(666 ページ\)](#)
- [Hub \(70 ページ\)](#)

ページテンプレートの優先の解除

個別のページに対して作成した優先を解除し、ページテンプレートの形式に従う状態に戻せます。

ページテンプレートの優先が設定されるのは、「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログのフィールド内容を変更するのではなく、個々のページのタイトルや欄外見出しを編集した場合などです。

空白ページの優先を解除すると、レイアウトからそのページが削除されます。

手順

1. 浄書モードで、ページテンプレートの優先を解除するレイアウトを開きます。
2. ページの優先を解除するページを個別に選択する場合は、そのページのアイテムを選択します。
3. 以下のいずれかの操作を行なってページテンプレートの優先を解除します。
 - 選択したページのみからページの優先を解除するには、「**浄書 (Engrave)**」 > 「**ページの上書きを解除 (Remove Page Override(s))**」を選択します。
 - すべてのページの優先を解除するには、「**浄書 (Engrave)**」 > 「**すべてのページの上書きを解除 (Remove All Page Overrides)**」を選択します。

結果

楽譜領域で現在開いているレイアウトの選択したページまたはすべてのページから、ページテンプレートの形式に対して作成したページの優先がすべて解除されます。ページの優先が作成された空白ページが削除されます。

選択したページのみ優先を解除した場合、ページの優先が設定されたレイアウト内のその他のページは影響を受けません。

関連リンク

- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)
- [レイアウトの切り替え \(43 ページ\)](#)
- [フレーム \(669 ページ\)](#)
- [「プロジェクト情報 \(Project Info\)」ダイアログ \(76 ページ\)](#)
- [フロー見出しのカスタマイズ \(667 ページ\)](#)

フロー見出し

フロー見出しを使用すると、最初の組段のすぐ上にフローのタイトルを自動的に表示できます。フロー見出しはページテンプレートとほぼ同じで、テンプレートのように機能します。これにより、同じフロー見出しの形式設定を異なるレイアウトの複数のフローに適用できます。

フロー見出しはページテンプレートのセットの一部です。初期設定では、ページテンプレートのセットごとに1つのフロー見出しがあり、そこにはフロー番号とフロータイトルを表示するトークンが含まれ

ています。新規プロジェクトでは、これは「1. Flow 1」として表示されます。これはすべてのフロー見出しに自動的に使用されます。

初期設定では、フロー見出しには、「**パラグラフスタイル (Paragraph Styles)**」ダイアログで編集できる「**フロータイトル (Flow Title)**」のパラグラフスタイルが使用されます。

フロー見出しに含まれているトークンを変更できます。たとえば、フロー番号を削除してフロータイトルのみを表示したい場合などに行ないます。

3. Menuetto



パートレイアウトの3つめのフローの上に表示されるフロー見出し

「**フロー見出しを編集 (Edit Flow Heading)**」ダイアログで行なった変更は、そのフロー見出しを使用しているページに自動的に反映されます。たとえば、トークンを削除すると、そのフロー見出しが表示されるページにページテンプレートの優先が設定されていない限り、同じページテンプレートセットを使用しているすべてのレイアウトのすべてのフロー見出しからそのトークンが削除されます。

フロー見出しは、フロー見出しを適用するフローの最初の組段の上の楽曲フレーム内に自動的に挿入されるため、ほかのフレームのようにページ上の固定の垂直位置はなく、楽譜が移動するとそれに追従します。また、フロー見出しは楽曲フレーム内の垂直方向のスペースも使用します。フロー見出しの上下のスペースの余白を変更できます。

補足

Dorico Elements では、レイアウト内の個々のフロー見出しを変更するとページテンプレートの優先が設定されます。これには、たとえば「**フロー見出しを編集 (Edit Flow Heading)**」ダイアログではなく、1つのページのフロー見出しからトークンを削除することなども含まれます。ページテンプレートの優先が設定されたページは、フロー見出しを編集しても更新されず、たとえばレイアウトの短縮により空の状態になったとしても、自動的に削除されません。

関連リンク

- [タチェット \(655 ページ\)](#)
- [フロー見出しの表示/非表示の切り替え \(625 ページ\)](#)
- [フロー見出しの上下の余白を変更する \(630 ページ\)](#)
- [フロー見出しの上の情報の表示/非表示を切り替える \(626 ページ\)](#)
- [ページテンプレートの優先の解除 \(666 ページ\)](#)
- [余白 \(629 ページ\)](#)
- [フレーム \(669 ページ\)](#)
- [トークン \(670 ページ\)](#)
- [「パラグラフスタイル \(Paragraph Styles\)」ダイアログ \(777 ページ\)](#)
- [タイトルの追加 \(1024 ページ\)](#)

フロー見出しのカスタマイズ

フロー見出しに含まれているトークンを変更できます。たとえば、フロー番号を削除してフロータイトルのみを表示したい場合などに行ないます。これは、同じページテンプレートセットを使用しているすべてのレイアウトのすべてのフロー見出しに影響します。たとえば、あるパートレイアウトのフロー見出しをカスタマイズすると、ほかのすべてのパートレイアウトのフロー見出しが更新されます。

手順

1. 浄書モードで、カスタマイズするフロー見出しを含むページテンプレートのセットを使用しているレイアウトを開きます。
2. 「浄書 (Engrave)」 > 「フロー見出しを編集 (Edit Flow Heading)」を選択して「フロー見出しを編集 (Edit Flow Heading)」ダイアログを開きます。
3. フロー見出しに含まれているトークンを変更します。
4. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

関連リンク

[レイアウトの切り替え \(43 ページ\)](#)

[ページテンプレートのセット \(663 ページ\)](#)

[レイアウトへのページテンプレートのセットの適用 \(615 ページ\)](#)

[ページテンプレートの優先の解除 \(666 ページ\)](#)

[「パラグラフスタイル \(Paragraph Styles\)」ダイアログ \(777 ページ\)](#)

[「プロジェクト情報 \(Project Info\)」ダイアログ \(76 ページ\)](#)

[トークン \(670 ページ\)](#)

「フロー見出しを編集 (Edit Flow Heading)」ダイアログ

「フロー見出しを編集 (Edit Flow Heading)」ダイアログでは、フロー見出しに含まれているトークンを変更できます。たとえば、フロー番号を削除してフロータイトルのみを表示したい場合などに行います。これは、同じページテンプレートセットを使用しているすべてのレイアウトのすべてのフロー見出しに影響します。

- 「フロー見出しを編集 (Edit Flow Heading)」ダイアログを開くには、浄書モードで「浄書 (Engrave)」 > 「フロー見出しを編集 (Edit Flow Heading)」を選択します。

Flow heading tokens:

{@flowNumber@}. {@flowTitle@}

Reset to Default

Insert token:

Flow number Flow title

Flow subtitle Flow composer

Cancel OK

「フロー見出しを編集 (Edit Flow Heading)」ダイアログには以下のオプションがあります。

フロー見出しトークン (Flow heading tokens)

フロー見出しに含まれているトークンが表示されます。このフィールドに直接テキストを入力してトークンをクリックすると、自動的に追加できます。

デフォルトにリセット (Reset to Default)

フロー見出しのトークンをリセットします。

トークンを挿入 (Insert token)

トークンをフロー見出しに追加できます。

関連リンク

[浄書モード \(514 ページ\)](#)

[ページテンプレートの優先の解除 \(666 ページ\)](#)

[「プロジェクト情報 \(Project Info\)」 ダイアログ \(76 ページ\)](#)

[トークン \(670 ページ\)](#)

[「書き出し用ファイル名 \(Export File Names\)」 ダイアログ \(601 ページ\)](#)

フレーム

Dorico では、フレームと呼ばれるボックスを使って楽譜、テキスト、グラフィックをページ余白の内側に配置します。Dorico Elements ではフレームの入力や編集はできませんが、ページテンプレート上のフレームでプロジェクト内のページ形式設定を制御します。

Dorico Elements には、以下のタイプのフレームがあります。

楽曲フレーム

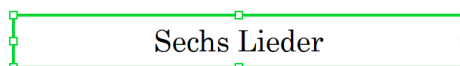
選択したプレーヤーおよびフローの楽譜または空白の譜表が表示されます。



ピアノの楽譜の最初が表示された楽曲フレーム

テキストフレーム

テキストが表示されます。テキストは直接入力することも、トークンを使用して入力することもできます。



プロジェクトのタイトル「Sechs Lieder」が表示されたテキストフレーム

グラフィックフレーム

フレームに読み込んださまざまな形式の画像が表示されます。



画像が読み込まれたグラフィックフレーム

例

The image shows a page from a music score project. At the top, there is a title 'ESQUISSES' by 'A Mme. Aline van Bürentzen' and 'Julie Reisserová'. The page is decorated with floral graphics in the corners. Below the title, there is a navigation bar with 'MA', '1', 'FLOWS: All', and 'PLAYERS: All'. The main content is a piano score for 'Allegro deciso' with a tempo of 138. The score is in 3/4 time and features a piano part with dynamics like 'f sfz' and 'mf'. The page is framed with a blue border.

ピアノの楽譜の最初のページです。このページには、楽曲フレーム、タイトル、献呈、作曲者のテキストフレーム、楽曲フレームの上部にフロー見出しのフレーム、上部の角にグラフィックフレームがあります。

関連リンク

[浄書モードのプロジェクトウィンドウ \(514 ページ\)](#)

[Dorico のフロー \(20 ページ\)](#)

[Dorico のレイアウト \(24 ページ\)](#)

[フレーム区切り \(652 ページ\)](#)

[トークン \(670 ページ\)](#)

[ページテンプレート \(662 ページ\)](#)

[フロー見出し \(666 ページ\)](#)

[ページ余白の変更 \(615 ページ\)](#)

トークン

トークンは、プロジェクトに保存されたタイトル、作曲者、日時などの情報の代用として使用できるコードです。これにより、プロジェクトに誤った情報や古い情報を表示するリスクを減らすことができます。

たとえば、プロジェクトのタイトルにトークンを使用した場合、「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログでプロジェクトタイトルを何度でも変更でき、そのたびにプロジェクト内のすべてのレイアウトのプロジェクトタイトルが自動的に更新されます。

トークンは「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログの情報を参照でき、プロジェクト全体の情報を参照することも、フローごとの情報を個別に参照することもできます。また、現在の日時やプロジェクトが最後に保存された日時を参照することもできます。

補足

- トークンはテキストフレームでのみ使用できます。テキストアイテムではトークンを使用できません。テキストフレームの全機能を利用できるのは Dorico Pro のみですが、参考として利用可能なトークンを掲載しておきます。
- フロートークンは、同一ページにあり、テキストフレームの上辺より下にある一番近いフローを参照します。フロートークンが含まれているテキストフレームの上部が組段内の最初の譜表の第 5 線に揃っているかそれより上にある場合、フロートークンはそのフローを参照します。

{@flow2title@}のように、フロートークンが参照するフロー番号を指定することもできます。この場合、トークンの位置に関係なく、常に指定したフローが表示されます。

各フローのフロー番号は、設定モードの「**フロー (Flows)**」パネルで確認できます。

- カーソルがテキストフレーム内にある場合、コンテキストメニューから利用できるすべてのトークンにアクセスできます。コンテキストメニュー内のトークンはサブメニューにまとめられています。

Dorico Elements では以下のトークンを使用できます。

全般トークン

説明	トークン
プロジェクトファイル名	{@projectfilename@}
プロジェクトの保存場所のパス (プロジェクトファイル名を含む)	{@projectfilepath@}
スマートクォートを使用した、プロジェクト全体のデュレーション (単位: 分および秒)	{@projectDuration@}
ストレートクォートを使用した、プロジェクト全体のデュレーション (単位: 分および秒)	{@projectDurationStraightQuotes@}
プライムを使用した、プロジェクト全体のデュレーション (単位: 分および秒)	{@projectDurationPrimes@}

プレーヤートークン

説明	トークン
プレーヤーリスト	{@playerlist@}
プレーヤー名	{@playernames@}

レイアウトトークン

説明	トークン
レイアウト名	{@layoutname@}
設定モードの「 レイアウト (Layouts) 」パネルで設定したレイアウト番号	{@layoutnumber@}

説明	トークン
レイアウトの移調	{@layouttransposition@}
補足	
インストゥルメント言語設定を使用します。	

譜表ラベルのトークン

譜表ラベル	トークン
現在のレイアウト内のプレーヤーの完全な譜表ラベル	{@staffLabelsFull@}
現在のレイアウト内のプレーヤーの省略された譜表ラベル	{@staffLabelsShort@}
補足	
<ul style="list-style-type: none"> パートレイアウトの名前を表示する代替の方法として、パートレイアウトの最初のページの左上に表示されるデフォルトの {@layoutName@} トークンを使用するかわりに、譜表ラベルのトークンを使用できます。 譜表ラベルのトークンは、最初の小節線の前に表示される表示ラベルの外観とまったく同じにはならない可能性があります。ただし、譜表ラベルのトークンには、譜表ラベルへの移調の表示方法に関するレイアウトごとのオプションが反映されます。 	

音楽記号のトークン

音楽記号	トークン
フラット記号: b	{@flat@}
シャープ記号: #	{@sharp@}
ナチュラル記号: ♮	{@natural@}
ト音記号	{@gClef@}
ヘ音記号	{@fClef@}
アルト記号 (ハ音記号)	{@cClef@}
フェルマータ (上)	{@U+E4C0@}

ヒント

- このリストにはすべてのエントリーが含まれているわけではなく、トークン内にはあらゆる SMuFL 記号のコードポイントを入力できます。必要なコードポイントは、オンラインの SMuFL 仕様情報で確認できます。
- テキストフレームに入力された音楽記号のトークンは、自動的に**音楽テキスト**の文字スタイルを使用します。音楽テキストは、初期設定では Bravura Text に設定されています。
- 「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログのフィールドに音楽記号のトークンを含めることができます。たとえば、「**タイトル (Title)**」フィールドに「**B{@flat@}メジャーの交響曲**」と入力すると、対応するタイトルトークンを使用したテキストフレームに表示されるタイトルは「**B♭メジャーの交響曲**」となります。
- 「**音楽テキストを挿入 (Insert Music Text)**」ダイアログを使用して、テキストアイテムやテキストフレームに音楽記号を入力することもできます。

プロジェクト/フロー情報のトークン

「プロジェクト情報 (Project Info)」ダイアログのフィールド	プロジェクトページのトークン	フローページのトークン
タイトル (Title)	{@projecttitle@}	{@flowtitle@}
サブタイトル (Subtitle)	{@projectsubtitle@}	{@flowsubtitle@}
献呈 (Dedication)	{@projectdedication@}	{@flowdedication@}
作曲者 (Composer)	{@projectcomposer@}	{@flowcomposer@}
編曲者 (Arranger)	{@projectarranger@}	{@flowarranger@}
作詞者 (Lyricist)	{@projectlyricist@}	{@flowlyricist@}
アーティスト (Artist)	{@projectartist@}	{@flowartist@}
写譜者 (Copyist)	{@projectcopyist@}	{@flowcopyist@}
出版社 (Publisher)	{@projectpublisher@}	{@flowpublisher@}
編集者 (Editor)	{@projecteditor@}	{@floweditor@}
著作権 (Copyright)	{@projectcopyright@}	{@flowcopyright@}
作品番号 (Work number)	{@projectworknumber@}	{@flowworknumber@}
作曲者の生没年 (Composer dates)	{@projectcomposerdates@}	{@flowcomposerdates@}
作曲年 (Composition year)	{@projectcompositionyear@}	{@flowcompositionyear@}

「プロジェクト情報 (Project Info)」ダイアログのフィールド プロジェクトページのトークン フローページのトークン

その他の情報 (Other information) {@projectotherinfo@} {@flowotherinfo@}

フロートークン

フローごとのトークンの機能

トークン

プロジェクト内の位置に応じた、現在のフローのフロー番号 {@flownumber@}

現在のレイアウトでの位置に応じた、現在のフローのフロー番号 {@flowInLayoutNumber@}

小文字のローマ数字 (iii や xvi など) で表示された、現在のフローのフロー番号 {@flowNumberRomanLower@}

大文字のローマ数字 (III や XVI など) で表示された、現在のフローのフロー番号 {@flowNumberRomanUpper@}

スマートクォートを使用した、現在のフローのデュレーション (単位: 分および秒) {@flowDuration@}

ストレートクォートを使用した、現在のフローのデュレーション (単位: 分および秒) {@flowDurationStraightQuotes@}

プライムを使用した、現在のフローのデュレーション (単位: 分および秒) {@flowDurationPrimes@}

指定したフロー「n」のデュレーション (単位: 分および秒、例: {@flow3Duration@}) 「{@flownDuration@}」、
「{@flownDurationStraightQuotes@}」、または
「{@flownDurationPrimes@}」

ページ番号のトークン

ページ番号のトークンの機能

トークン

ページ番号 {@page@}

レイアウト内のページの総数 {@pageCount@}

現在のフロー内のこのページの番号 (フローの最初のページを 1 とし、表示ページ番号のないページも含む) {@flowPage@}

現在のフロー内のページの総数 {@flowPageCount@}

ページ番号のトークンの機能	トークン
指定したフロー「n」が始まる表示ページ番号 (例: {@flow3FirstPage@})	{@flownFirstPage@}

補足

トークン {@flowPage@} および {@flowPageCount@} には、そのトークンが使用されているページの左上角に一番近い楽曲フレームの最初の組段の開始位置で有効になっているフローのみが反映されます。

日時のトークン: プロジェクトが最後に保存された日時

日時の説明	日時の例	トークン
日時の標準文字列 (ロケールに依存)	12/31/17 11:10:12	{@projectdate@}
4桁の西暦	2017	{@projectdateyear@}
西暦の下2桁	17	{@projectdateyearshort@}
月の正式名称 (ロケールに依存)	October	{@projectdatemonth@}
月の略称 (ロケールに依存)	Oct	{@projectdatemonthshort@}
月の10進数表記 (01 ~ 12)	10	{@projectdatemonthnum@}
曜日の正式名称 (ロケールに依存)	Friday	{@projectdateday@}
曜日の略称 (ロケールに依存)	Fri	{@projectdatedayshort@}
日付の10進数表記 (1 ~ 31)	24	{@projectdatedaynum@}
ISO 8601 形式の日付	2017-12-31	{@projectdateymd@}
月、日付、年	December 31, 2017	{@projectdatemdy@}
日付、月、年	31 December 2017	{@projectdatedmy@}
時刻表示 (ロケールに依存)	11:10:12	{@projectdatetime@}
時:分 (24 時間表記)	23:10	{@projectdatetimeHHMM@}
時:分:秒 (24 時間表記)	13:02:24	{@projectdatetimeHHMMSS@}
時 (24 時間表記)	23	{@projectdatetimehour24@}

日時の説明	日時の例	トークン
時 (12 時間表記)	11	{@projectdatetimehour12@}
分の 10 進数表記 (00 ~ 59)	10	{@projectdatetimeminute@}
秒の 10 進数表記 (00 ~ 59)	44	{@projectdatetimesecond@}

日時のトークン: 現在の日時

日時の説明	日時の例	トークン
日時の標準文字列 (ロケールに依存)	12/31/17 11:10:12	{@date@}
4 桁の西暦	2017	{@dateyear@}
西暦の下 2 桁	17	{@dateyearshort@}
月の正式名称 (ロケールに依存)	October	{@datemonth@}
月の略称 (ロケールに依存)	Oct	{@datemonthshort@}
月の 10 進数表記 (01 ~ 12)	10	{@datemonthnum@}
曜日の正式名称 (ロケールに依存)	Friday	{@dateday@}
曜日の略称 (ロケールに依存)	Fri	{@datedaysshort@}
日付の 10 進数表記 (1 ~ 31)	24	{@datedaynum@}
ISO 8601 形式の日付	2017-12-31	{@dateymd@}
月、日付、年	December 31, 2017	{@datemdy@}
日付、月、年	31 December 2017	{@datedmy@}
時刻表示 (ロケールに依存)	11:10:12	{@datetime@}
時:分 (24 時間表記)	23:10	{@datetimeHHMM@}
時:分:秒 (24 時間表記)	13:02:24	{@datetimeHHMMSS@}
時 (24 時間表記)	23	{@datetimehour24@}
時 (12 時間表記)	11	{@datetimehour12@}
分の 10 進数表記 (00 ~ 59)	10	{@datetimeminute@}

日時の説明	日時の例	トークン
秒の 10 進数表記 (00 ~ 59)	44	{@datetimesecond@}

関連リンク

[「プロジェクト情報 \(Project Info\)」ダイアログ \(76 ページ\)](#)
[プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(188 ページ\)](#)
[フロー名とフロータイトル \(195 ページ\)](#)
[「音楽テキストを挿入 \(Insert Music Text\)」ダイアログ \(402 ページ\)](#)
[レイアウト番号の付け直し \(187 ページ\)](#)
[フローの再整理 \(180 ページ\)](#)
[譜表ラベルに表示されるインストゥルメントの移調 \(1345 ページ\)](#)
[インストゥルメント名の言語の変更 \(57 ページ\)](#)
[実音と移調音 \(186 ページ\)](#)
[レイアウトの移調テキストの編集 \(1027 ページ\)](#)
[テキストの書き出し \(106 ページ\)](#)
[「パラグラフスタイル \(Paragraph Styles\)」ダイアログ \(777 ページ\)](#)

楽曲フレームチェーン

楽曲フレームチェーンは、楽譜の同じ選択部分をあらかじめ定義した順番で (多くの場合連続で) 表示する楽曲フレームの集合のことです。楽曲フレームチェーンには、楽曲フレームをいくつでも含めることができます (1 つのみでもかまいません)。

デフォルトのページテンプレートには、レイアウト内のすべてのフローとプレーヤーを表示するよう設定されたフレームチェーンが 1 つ含まれています。そのため、これらのページテンプレートを使用するすべてのレイアウト内のすべてのフローを表示するのに必要なページとフレームが Dorico Elements によって自動的に作成されます。

補足

Dorico Elements では、新しいフレームチェーンを作成したり、フレームチェーンに割り当てられたフローやプレーヤーを変更したりすることはできません。これを行なえるのは Dorico Pro のみです。

関連リンク

[ページテンプレート \(662 ページ\)](#)
[Dorico のレイアウト \(24 ページ\)](#)

プロパティ

プロパティとは個々の音符およびアイテムに適用される設定です。プロパティを編集することで、それらの外観や位置を変更できるものです。プロパティにはプロパティパネルからアクセスできます。

プロパティには現在のレイアウトとフレームチェーンのアイテムのみに効果を及ぼす「ローカルプロパティ」と呼ばれるものと、すべてのレイアウトとフレームチェーンのアイテムに効果を及ぼす「グローバルプロパティ」と呼ばれるものがあります。


多くのプロパティには同等の機能を持つデフォルト設定も存在し、これら是对応する音符や記譜記号のすべてのインスタンスの外観や位置を制御します。利用できるデフォルト設定には「**記譜オプション (Notation Options)**」からアクセスできます。

関連リンク

[「記譜オプション \(Notation Options\)」ダイアログ \(767 ページ\)](#)

プロパティパネル

プロパティパネルでは、個々の音符や記譜記号を編集して外観や位置を変更するためのオプションが利用できます。プロパティパネルは、記譜モードおよび浄書モードのウィンドウ下部の下ゾーンに配置されています。

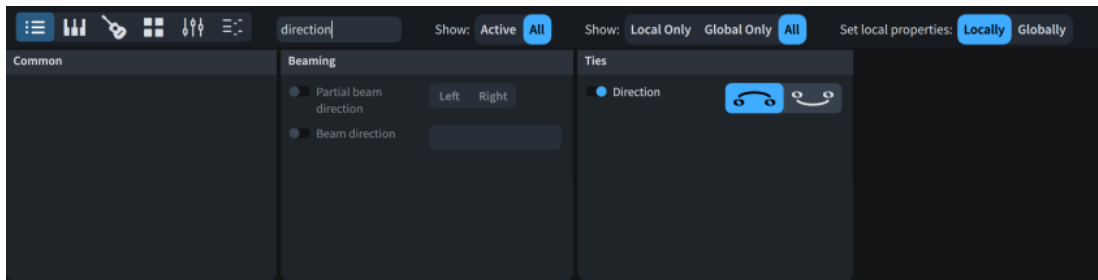
- プロパティパネルを表示するには、下ゾーンを表示してから、下ゾーンツールバーの「**プロパティ (Properties)**」をクリックします。

プロパティパネルには、各記譜項目のプロパティのグループが表示されます。楽譜領域で音符または項目を選択すると、選択した音符または項目の編集に必要なグループおよびオプションがプロパティパネルに表示されます。パネル内のすべてのグループが同時に表示されない場合は、グループを左右にスクロールして表示できます。

記譜モードのプロパティパネルにあるプロパティはすべて浄書モードにもありますが、浄書モードの追加プロパティを使用するとアイテムをより細かく編集できます。

補足

- タイプが異なる記譜項目を複数選択した場合、選択した項目すべてに共通するグループのみ表示されます。たとえば、スラーを選択した場合、プロパティパネルには「**一般 (Common)**」および「**スラー (Slurs)**」グループが表示されます。一方、スラーと音符を選択した場合は、「**一般 (Common)**」グループのみ表示されます。
- プロパティの範囲が「**ローカル (Locally)**」に設定されている場合、ローカルのプロパティ変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンにのみ影響します。ローカルのプロパティ変更がすべてのレイアウトおよびフレームチェーンにも及んでほしい場合は、プロパティの範囲を「**グローバル (Globally)**」に設定できます。プロパティの変更を他のレイアウトやフレームチェーンにあとでコピーすることもできます。
- 記譜モードで変更できるのは、音符やアイテム全体のプロパティのみです。たとえば複数の組段をまたいでいるペダル線でも、ペダル線全体のラインのスタイルしか変更できません。浄書モードでは、たとえばタイのつながりのうち1つだけのタイのカーブ方向など、音符やアイテムの個々の部分のみを変更できます。
- アクティベーションスイッチまたはプロパティ名をクリックしてプロパティをオンにできます。



記譜モードのプロパティパネルにキーワードでフィルターをかけた例

プロパティパネルのツールバーには以下のオプションがあります。

検索 (Search)

テキストを入力してプロパティをフィルタリングできます。

表示 (Show) (プロパティのアクティブステータス)

選択したオプションに応じて、プロパティをフィルタリングできます。

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

表示 (Show) (プロパティ範囲)

プロパティの範囲設定に応じて、プロパティをフィルタリングできます。

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

ローカルプロパティの効果範囲 (Set local properties)

ローカルのプロパティ変更が及ぶ範囲を変更できます。

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

関連リンク

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

[優先する基準単位の変更 \(51 ページ\)](#)

[アイテムのハンドルの選択 \(528 ページ\)](#)

[アイテムの外観のリセット \(447 ページ\)](#)

[アイテムの位置のリセット \(447 ページ\)](#)

ローカルプロパティとグローバルプロパティ

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

ローカルプロパティ

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

の表示上の位置を制御するローカルプロパティにおいて特に重要です。フルスコアとパートレイアウトでは通常、異なる位置にアイテムを配置する必要があるためです。

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

補足

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

グローバルプロパティ

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

関連リンク

[レイアウト](#) (181 ページ)


[楽曲フレームチェーン](#) (677 ページ)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする](#) (662 ページ)

プロパティ範囲の変更

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

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。

手順

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

結果

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

補足

- プロパティ範囲には、アイテムの表示上の位置を制御するローカルプロパティも含まれます。一般的にアイテムは、レイアウトごとに異なる表示上の位置に配置されるため、必要なとき以外はプロパティ範囲を「**グローバル (Globally)**」に変更しないことをおすすめします。

- これは、その設定以降に変更されたプロパティにしか適用されません。既存のプロパティのプロパティ範囲を変更する場合は、プロパティ設定を他のレイアウトとフレームチェーンにコピーします。
 - 「環境設定 (Preferences)」の「音符の入力と編集 (Note Input and Editing)」ページで、以降のすべてのプロジェクトで使用するデフォルトのプロパティ範囲を変更できます。
-

関連リンク

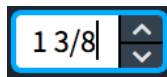
[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

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

数値フィールドの値を変更する

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

数値フィールドには上下のボタンが付いています。



プロパティパネルの数値フィールド

前提条件

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

手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、数値フィールドの値を変更します。
 - 数字を直接入力します。
 - 値を 1/8 ずつ増減するには、上下のボタンをクリックします。
 - 値を 1/32 ずつ増減するには、**[Ctrl]/[command] + [Shift]** を押しながら上下のボタンをクリックします。
 - 値を 1/2 ずつ増減するには、**[Shift]** を押しながら上下のボタンをクリックします。
 - 値を 1 ずつ増減するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながら上下のボタンをクリックします。
 - 現在の値を特定の量だけ増やすには、スピンボックスに「+=」と入力し、そのあとに量を入力します。たとえば、現在の値を 2 増やすには「+=2」と入力します。
 - 現在の値を特定の量だけ減らすには、スピンボックスに「-=」と入力し、そのあとに量を入力します。たとえば、現在の値を 3.5 減らすには「-=3.5」と入力します。
 - 現在の値に特定の量を掛けるには、スピンボックスに「*」と入力し、そのあとに量を入力します。たとえば、現在の値を 3 倍にするには「*3」と入力します。
 - 現在の値を特定の量で割るには、スピンボックスに「/」と入力し、そのあとに量を入力します。たとえば、現在の値を半分にするには「/2」と入力します。

補足

既存の値を計算のエントリーに置き換える必要があります。

関連リンク

[Dorico Elements のオプションダイアログ \(27 ページ\)](#)

[優先する基準単位の変更 \(51 ページ\)](#)

キーエディター

キーエディターは、複数のコンポーネントで構成される MIDI エディターです。音符やその他の再生アイテム（ノートベロシティ、MIDI CC、テンポを含む）を編集できます。キーエディターには、下ゾーンのキーエディターパネルからアクセスできます。このエディターは、記譜モードのレイアウトや再生モードのトラック概要と一緒に表示できます。

キーエディターには以下のエディターが含まれており、これらをさまざまに組み合わせて表示できます。

- ピアノロールエディター
- 打楽器エディター
- 演奏技法エディター
- ベロシティエディター
- 強弱記号エディター
- MIDI ピッチベンドエディター
- MIDI CC エディター
- テンポエディター

また、キーエディターには各エディターに必要なさまざまなツールとコントロールが表示されます。

関連リンク

[ピアノロールエディター \(695 ページ\)](#)

[打楽器エディター \(696 ページ\)](#)

[演奏技法エディター \(707 ページ\)](#)

[ベロシティエディター \(708 ページ\)](#)

[強弱記号エディター \(711 ページ\)](#)

[MIDI ピッチベンドエディター \(717 ページ\)](#)

[MIDI CC エディター \(718 ページ\)](#)


[テンポエディター \(723 ページ\)](#)

[ヒストグラムツール \(727 ページ\)](#)

[MIDI トリガー領域 \(587 ページ\)](#)

キーエディターパネル

キーエディターパネルでは、音符を表示して編集できます。有音程楽器は連続するピアノロールで、無音程楽器は打楽器エディターで行ないます。これは記譜モードと再生モードのウィンドウ下部の下ゾーンに配置されています。

- キーエディターパネルを表示するには、下ゾーンを表示してから、下ゾーンツールバーの「**キーエディター (Key Editor)**」をクリックします。

記譜モードでは、楽譜領域のレイアウトと一緒にキーエディターパネルを表示できます。再生モードでは、トラック概要と一緒にキーエディターパネルを表示できます。

初期設定では、キーエディターには譜表でアイテムを選択したインストゥルメントが表示されます。ただし、キーエディターに表示するインストゥルメントを手動で選択することもできます。



- 1 キーエディターパネルツールバー**
キーエディターで音符やアイテムを選択したり編集したりできるツールが含まれます。
- 2 キーエディタールーラー**
小節番号が表示され、現在のリズムグリッドの間隔に従って拍の区切りが示されます。
- 3 再生ヘッド**
現在の再生位置が表示されます。
- 4 ヘッダー**
各エディターの名前が表示されます。エディターによっては詳細なオプションが表示されることもあります。
- 5 プライマリーエディター**
最後に選択した項目やキーエディターがロックされているかどうかによって、ピアノロールエディター、打楽器エディター、またはテンポエディターが表示されます。
- 6 演奏技法エディター**
対応するインストゥルメントまたは声部の演奏技法が使用されている場所が表示されます。キーエディターに単一のインストゥルメント/声部が表示されている場合のみ使用できます。
- 7 追加エディター**
ピアノロール/打楽器エディターの下に、ベロシティーエディターや MIDI CC エディターといった複数の追加エディターを追加したり閉じたりできます。他のプロジェクトで使用するためにエディターの設定を保存できます。
- 8 エディターを追加 (Add Editor)**
キーエディターにエディターを追加できます。
- 9 プリセット (Presets)**
キーエディターの設定を保存、適用、削除できます。
- 10 ズームコントロール**
ズームを手動で変更でき、音符の幅や高さを調節できます。
- 11 スクロールバー**
キーエディターを垂直方向および水平方向にスクロールできます。

関連リンク

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)

[トラック概要 \(532 ページ\)](#)

[声部 \(1469 ページ\)](#)
[リズムグリッド \(225 ページ\)](#)
[キーエディターのリズムグリッドの間隔の変更 \(691 ページ\)](#)
[キーエディターでエディターを追加する/閉じる \(692 ページ\)](#)
[キーエディターでインストゥルメントを表示する \(687 ページ\)](#)
[キーエディター設定 \(733 ページ\)](#)
[演奏される音符のデュレーションと記譜された音符のデュレーション \(704 ページ\)](#)
[ヒストグラムツール \(727 ページ\)](#)
[変換ツール \(731 ページ\)](#)

キーエディターパネルツールバー

キーエディターパネルツールバーには、キーエディターで音符やアイテムを選択したり編集したりできるツールが含まれます。下ゾーンのキーエディターパネルの上部に配置されています。

選択 (Select)



ピアノロールエディターの音符やペロシティーエディターのペロシティーバーなど、キーエディターのアイテムを、選択範囲をクリックアンドドラッグするなどして選択できます。

[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[1] を押しても**選択**ツールを選択できます。

鉛筆 (Draw)



ピアノロールエディターと打楽器エディターで音符を入力できます。音符の終了位置と最小デュレーションは現在のキーエディターのリズムグリッドの間隔に従います。

[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[2] を押しても**鉛筆**ツールを選択できます。

ドラムスティック (Drumstick)



無音程打楽器ごとに異なるデュレーションを個別に設定し、打楽器エディターでクリックアンドドラッグすることで、対応するデュレーションの音符を連続で入力できます。

また、音符をクリックして削除することもできます。

打楽器エディターでのみ使用できます。

また、打楽器エディターが表示されているときに **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[3]** を押しても**ドラムスティック**ツールを選択できます。

ライン (Line)



2つのポイント間に直線を描くことができます。ピアノロールエディターや打楽器エディターでは使用できません。

変換 (Transform)



変換の選択範囲を作成し、その選択範囲に対して変換コントロールを使用できます。ペロシティーエディターと MIDI CC エディターでのみ使用できます。

領域を同期 (Sync Region)



プライマリトラックからセカンダリトラックにデータをコピーします。キーエディターに複数のインストゥルメントが表示されている場合に、強弱記号エディターと MIDI CC エディターでのみ使用できます。

削除 (Delete)



選択したアイテムを削除します。

[Backspace] 又は **[Delete]** を押して選択したアイテムを削除することもできます。

演奏されるデュレーション (Played Durations)



音符の記譜されたデュレーションに影響を与えずに、音符の再生の開始位置や終了位置を変更できます。音符の記譜されたデュレーションを示す細い線の上に、演奏されるデュレーションが長方形で表示されます。


記譜されたデュレーション (Notated Durations)





音符のデュレーションを変更できます。これによって音符の位置や記譜項目が影響を受けます。音符の記譜された完全なデュレーションが長方形で表示されます。

演奏されるデュレーションをロック (Lock Played Durations)



記譜されたデュレーションの変更が演奏されるデュレーションにどのように影響するのかを制御できます。「記譜されたデュレーション (Notated Durations)」 を選択した場合のみ使用できます。

- 「演奏されるデュレーションをロック (Lock Played Durations)」 をオンにすると、対応する音符の新しい記譜上の位置やデュレーションに関係なく、演奏されるデュレーションの元の位置とデュレーションが保持されます。
- 「演奏されるデュレーションをロック (Lock Played Durations)」 をオフにすると、演奏されるデュレーションは対応する音符と一緒に移動し、その音符に対する開始/終了オフセットが保持されます。

リズムグリッド (Rhythmic Grid)



キーエディターのリズムグリッドの間隔を変更できます。キーエディターのリズムグリッドの間隔は、入力する音符の最小デュレーション、グリッド線の数、入力および編集の特定の操作 (音符を左右にドラッグできる距離など) に影響します。ボタンが更新され、現在のリズムグリッドの間隔が表示されます。

演奏技法 (Playing Techniques)



演奏技法エディターの表示/非表示を切り替えます。

声部セレクター



ピアノロールで音符を強調表示したり、音符を入力したりする声部を選択できます。現在の選択に応じて自動的に更新されます。

キーエディターに複数のインストゥルメントが表示されている場合は、プライマリインストゥルメントに属する声部のみ使用できます。

下ゾーンのサイズ変更 (Resize Lower Zone)



下ゾーンの高さを変更できます。

ヒント

- キーエディターで右クリックしたままにすると、クイックツールセレクターのツールにアクセスできます。
- **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[1]** から **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[6]** を押してツールを選択することもできます。各キーボードショートカットで選択されるツールは、キーエディターパネルツールバーで現在使用できるツールによって決まります (左から右へカウント)。

関連リンク

- [キーエディターの音符 \(695 ページ\)](#)
- [演奏技法エディター \(707 ページ\)](#)
- [ベロシティーエディター \(708 ページ\)](#)
- [強弱記号エディター \(711 ページ\)](#)
- [MIDI CC エディター \(718 ページ\)](#)


キーエディターでインストゥルメントを表示する

キーエディターで特定のインストゥルメントを表示したり、プライマリーインストゥルメントを変更したり、キーエディターをロックしてそれらのインストゥルメントを表示したままにしたりできます。たとえば、プロジェクト内のすべての弦楽器の MIDI ポイントを同時に描画したい場合などに便利です。

初期設定では、キーエディターはロックされておらず、楽譜領域かトラック概要のいずれかの現在の選択に従います。

たとえば、最後に選択したのがフルートの音符またはフルートトラックだった場合、ピアノロールエディターにはそのフルートが表示されます。最後に選択したのがテンポ記号またはテンポトラックだった場合、テンポエディターをすでに手動で追加していなければ、キーエディターにはテンポエディターが表示されます。

前提条件

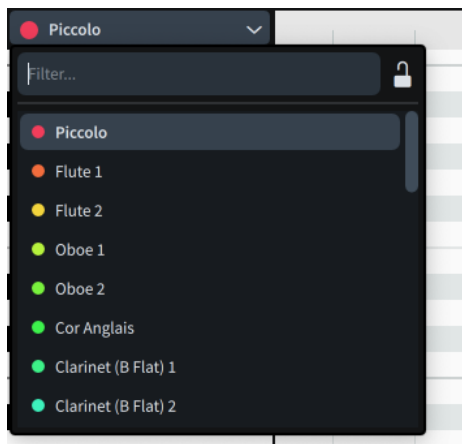
- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディターにピアノロールか打楽器エディターが表示されるように、インストゥルメントに属するアイテムを選択しておきます。


補足

テンポエディターがプライマリーエディターの場合は、キーエディターにエディターを追加できません。

手順

1. ピアノロール/打楽器エディターのヘッダーで、インストゥルメントメニューをクリックし、プライマリーインストゥルメントとして表示したいインストゥルメントを選択します。

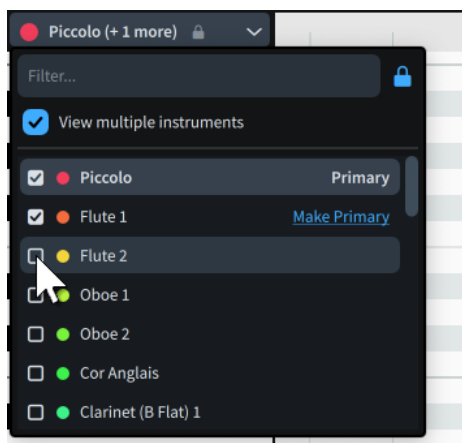


2. キーエディターをロックして、選択したインストゥルメントを表示したままにするには、「**キーエディターをロック (Lock Key Editor)**」  をクリックします。
3. キーエディターに複数のインストゥルメントを同時に表示するには、「**複数のインストゥルメントを表示 (View multiple instruments)**」をオンにします。

補足

キーエディターに複数表示できるのは有音程楽器のみです。無音程打楽器を複数表示したり、有音程楽器と無音程打楽器を表示したりすることはできません。

4. キーエディターに表示する各インストゥルメントをオンにします。



5. 必要に応じて、新しいプライマリーインストゥルメントとして指定するインストゥルメントの横の「**プライマリーにする (Make Primary)**」をクリックします。

結果

キーエディターに選択したインストゥルメントが表示されます。キーエディターをロックした場合 (複数のインストゥルメントを選択した場合も含む)、キーエディターは最後に選択した項目に従わなくなります。

ヒント

「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで、以下のコマンドにキーボードショートカットを割り当てることができます。

- **キーエディターを選択項目にロック (Lock Key Editor to Selection)**: 楽譜領域で譜表上の音符/アイテムを選択したインストゥルメントをキーエディターに自動的に表示し、キーエディターをロックしてその選択項目を表示したままにできます。

- **キーエディター表示のロックの切り替え (Toggle Key Editor Locked View):** キーエディターをロック/ロック解除します。
-

手順終了後の項目

- キーエディターに表示されているすべてのインストゥルメントの音符、強弱記号ポイント、MIDI ポイントを表示、入力、編集できます。
- 強弱記号ポイントや MIDI ポイントをプライマリーインストゥルメントからセカンダリーインストゥルメントにコピーできます。


関連リンク

- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)
- [キーエディターでエディターを追加する/閉じる \(692 ページ\)](#)
- [ピアノロールエディター \(695 ページ\)](#)
- [打楽器エディター \(696 ページ\)](#)
- [強弱記号エディター \(711 ページ\)](#)
- [MIDI CC エディター \(718 ページ\)](#)
- [MIDI ピッチベンドエディター \(717 ページ\)](#)
- [テンポエディター \(723 ページ\)](#)
- [トラック概要 \(532 ページ\)](#)
- [声部の個別再生の有効化 \(558 ページ\)](#)
- [強弱記号ポイントを別のインストゥルメントにコピーする \(716 ページ\)](#)
- [MIDI ポイントを別のインストゥルメントにコピーする \(722 ページ\)](#)



キーエディターの高さの変更

キーエディター全体の高さ、その中の各エディターの高さを変更できます。たとえば、音符を入力するときはピアノロールエディターを高くし、ノートベロシティーを変更するときはベロシティーエディターを高くするなどできます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
 - 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
-

手順

- 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - キーエディター全体の高さを変更するには、「**下ゾーンのサイズ変更 (Resize Lower Zone)**」  または下ゾーンの上端をクリックして上下にドラッグします。
 - 個々のエディターの高さを変更するには、エディターの分割線  をクリックして上下にドラッグします。マウスポインターを適切な位置に合わせると、上下の矢印のアイコンに変わります。

ヒント

「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで「**下ゾーンサイズを切り替え (Cycle Lower Zone Size)**」にキーボードショートカットを割り当てると、プロジェクトウィンドウの 25%、50%、75% を埋めるように下ゾーンのサイズを順に切り替えることができます。

関連リンク


[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(60 ページ\)](#)

[複数のプロジェクトウィンドウを開く \(49 ページ\)](#)





キーエディターでのズームイン/ズームアウト

キーエディターのズームレベルを変更できます。たとえば、ピアノロールエディターで垂直方向と水平方向にズームインして、音符の高さを高く、幅を広く表示できます。この場合、キーエディターの高さは変更されません。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。

手順

1. 以下のいずれかの操作を行なって、水平方向にズームインします。
 - **[H]** を押します。
 - キーエディター下部の「**ズームイン (Zoom In)**」  をクリックします。
 - キーエディターのルーラーをクリックして上にドラッグします。
 - キーエディターのルーラーで **[Ctrl]/[command]** を押しながら上にスクロールします。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、水平方向にズームアウトします。
 - **[G]** を押します。
 - キーエディター下部の「**ズームアウト (Zoom Out)**」  をクリックします。
 - キーエディターのルーラーをクリックして下にドラッグします。
 - キーエディターのルーラーで **[Ctrl]/[command]** を押しながら下にスクロールします。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、垂直方向にズームインします。
 - **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[H]** を押します。
 - キーエディターの右側にある「**ズームイン (Zoom In)**」  をクリックします。
 - ピアノロールエディター/打楽器エディターの左側の領域で **[Ctrl]/[command]** を押しながら上にスクロールします。
4. 以下のいずれかの操作を行なって、垂直方向にズームアウトします。
 - **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[G]** を押します。
 - キーエディターの右側にある「**ズームアウト (Zoom Out)**」  をクリックします。
 - ピアノロールの左側のキーボードで **[Ctrl]/[command]** を押しながら下にスクロールします。

関連リンク

[キーエディターパネル \(683 ページ\)](#)


[トラックのズームイン/ズームアウト \(550 ページ\)](#)

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)

キーエディターのスクロール

キーエディターを任意の方向にスクロールできます。これにより、たとえばピアノロールエディターで高い/低い音符を表示したり、MIDI CC エディターで後ろの小節の MIDI ポイントを表示したりできます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。


手順

- キーエディターで、以下のいずれかの操作を行なってスクロールします。
 - キーエディターの右端と下部にあるスライダーをクリックしてドラッグします。
 - タッチパッドで任意の方向にスワイプします。
 - マウスホイールを使用して垂直方向にスクロールするには、上下にスクロールします。
 - マウスホイールを使用して水平方向にスクロールするには、**[Shift]** を押しながら上下にスクロールします。


キーエディターのリズムグリッドの間隔の変更

キーエディターで使用するリズムグリッドの間隔を、キーエディター以外で使用するリズムグリッドとは別に変更できます。キーエディターのリズムグリッドの間隔は、入力する音符の最小デュレーション、グリッド線の数、入力および編集の特定の操作 (音符を左右にドラッグできる距離など) に影響します。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーボードショートカットを使用する場合は、最後に選択した項目がキーエディターパネル上にあるようにしておきます。

手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、キーエディターのリズムグリッドの間隔を変更します。
 - キーエディターパネルツールバーの「**リズムグリッド (Rhythmic Grid)**」  をクリックして、任意の間隔を選択します。
 - リズムグリッドの間隔を狭めるには **[Alt/Opt]+[]** を押します。
 - リズムグリッドの間隔を広げるには **[Alt/Opt]+[@]** を押します。

関連リンク


[リズムグリッド \(225 ページ\)](#)

[キーエディターの音符 \(695 ページ\)](#)

キーエディターでエディターを追加する/閉じる

キーエディターでは、ピアノロールと打楽器エディターを除くすべてのエディターを追加したり閉じたりできます。また、既存のエディターに表示されているエディターの種類を変更することもできます。



前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディターにピアノロールか打楽器エディターが表示されるように、インストゥルメントに属するアイテムを選択しておきます。

補足

テンポエディターがプライマリーエディターのときは、キーエディターにエディターを追加できません。

手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、キーエディターに表示されているエディターを変更します。
 - 新しいエディターを追加するには、キーエディターの左下で、「**エディターを追加 (Add Editor)**」  をクリックします。
 - 既存のエディターに表示されているエディターの種類を変更するには、ヘッダーのメニューを選択して、メニューからエディターを選択します。
 - エディターを閉じるには、ヘッダーの「**エディターを閉じる (Close Editor)**」  をクリックします。


手順終了後の項目

他のプロジェクトで使用するためにキーエディター設定を保存できます。



キーエディターでアイテムを選択する

キーエディターでは、音符やアイテム (MIDI や強弱記号ポイントなど) を同じ方法で選択できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディターに表示するインストゥルメントを選択しておきます。
- ポイントを選択するエディターを追加しておきます。

手順

1. 以下のいずれかの操作を行なって、**選択ツール**を選択します。
 - **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[1]** を押します。
 - キーエディターパネルツールバーで、「**選択 (Select)**」  をクリックします。
 - キーエディターで右クリックしたままにしてクイックツールセレクターを表示し、マウスポインターを「**選択 (Select)**」  に合わせてマウスを放します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、音符またはアイテムを選択します。
 - 1つの音符またはポイントをクリックします。

- **[Ctrl]/[command]** または **[Shift]** を押しながら複数の音符またはポイントをクリックします。
 - いずれかのエディターをクリックして、選択する範囲を囲むようにドラッグします。
青い長方形は、マウスを放したときに選択される音符やポイントを示します。選択する範囲のいずれかの角をクリックし、対角にドラッグすることをおすすめします。
-



キーエディターでポイントをコピーアンドペーストする

キーエディターでポイントをコピーして貼り付けることができます。別のエディターへのコピーや、同じエディター内での反復コピーを実行することもできます。たとえば、異なる MIDI コントローラー間で MIDI ポイントのパターンをコピーしたい場合などに便利です。

補足

この手順は、同じインストゥルメントに属するエディター内またはエディター間でポイントをコピー/ペーストする方法を説明しています。ただし、強弱記号ポイントや MIDI ポイントをインストゥルメント間でコピー/ペーストすることもできます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
 - 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
 - キーエディターパネルツールバーで「**選択 (Select)**」  を選択しておきます。
 - キーエディターに表示するインストゥルメントを選択しておきます。
 - ポイントをコピー/ペーストするエディターを追加しておきます。
-

手順

1. 開いているいずれかのエディターで、コピーするポイントを選択します。
 2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択したポイントをコピーします。
 - **[Ctrl]/[command]+[C]** を押します。
 - 「**編集 (Edit)**」 > 「**コピー (Copy)**」を選択します。
 3. 選択したポイントを貼り付ける位置に再生ヘッドを移動します。
 4. 選択したポイントを貼り付けるエディターのヘッダーを選択します。
 5. 以下のいずれかの操作を行なって、選択したポイントを貼り付けます。
 - **[Ctrl]/[command]+[V]** を押します。
 - 「**編集 (Edit)**」 > 「**貼り付け (Paste)**」を選択します。
-

結果

選択したポイントが、元の位置から削除されることなく選択した位置やエディターにコピーされます。これは、キーエディターに表示されているすべてのインストゥルメントに適用されます。

補足

- ポイントを1つだけ選択した場合でも、記譜モードで入力した段階的強弱記号と結合式/強制強弱記号のポイントがすべてコピーされます。
- ポイントを選択して **[R]** を押すと、そのポイントのすぐあとに続けて反復コピーすることもできます。コピーを繰り返すたびに、最初に選択したポイントで最後に選択したポイントが置き換えられます。

- ポイントを選択して、**[Alt/Opt]** を押しながら貼り付けたい位置までドラッグすることでポイントをコピーすることもできます。
-



関連リンク

- [キーエディターでインストゥルメントを表示する \(687 ページ\)](#)
- [再生ヘッドの移動 \(551 ページ\)](#)
- [強弱記号ポイントを別のインストゥルメントにコピーする \(716 ページ\)](#)
- [MIDI ポイントを別のインストゥルメントにコピーする \(722 ページ\)](#)
- [強弱記号ポイントの入力 \(712 ページ\)](#)
- [MIDI ポイントの入力 \(720 ページ\)](#)

キーエディターでポイントを削除する

複数のエディターから選択したポイントを同時に削除できます。

前提条件


- 下ゾーンを表示しておきます。
 - 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
 - キーエディターパネルツールバーで「**選択 (Select)**」  を選択しておきます。
 - キーエディターに表示するインストゥルメントを選択しておきます。
 - ポイントを削除するエディターを追加しておきます。
-

手順

1. 開いているいずれかのエディターで、削除するポイントを選択します。

ヒント

複数のエディターでポイントを同時に選択できます。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択したポイントを削除します。
 - **[Backspace]** 又は **[Delete]** を押します。
 - キーエディターパネルツールバーで、「**削除 (Delete)**」  をクリックします。
-

結果

選択したポイントが削除されます。

記譜モードで入力した強弱記号に上書きされた強弱記号ポイントを削除すると、これらの強弱記号はデフォルトのポイントに戻ります。記譜モードで入力された強弱記号のポイントを削除すると、対応する強弱記号も削除されます。

テンポポイントを削除すると、レイアウトの対応するテンポ記号やテンポ記号ガイドも削除されます。

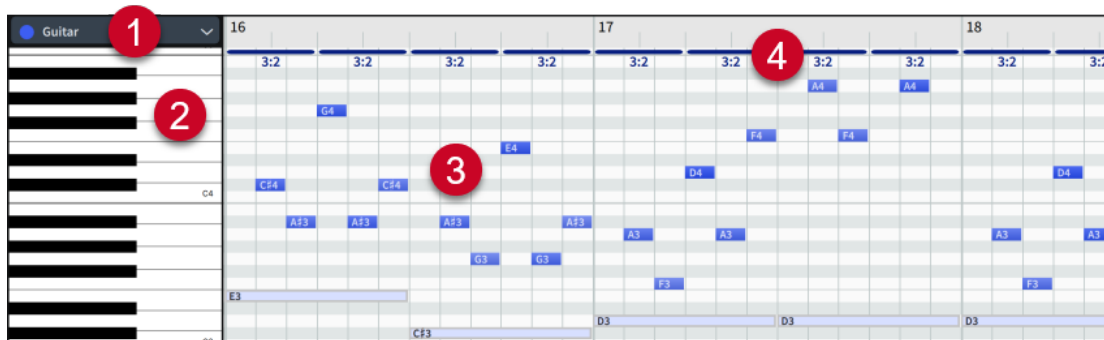
キーエディターの音符

キーエディターでは、音符は有音程楽器の場合はピアノロールエディターに、無音程打楽器や打楽器キットの場合は打楽器エディターに色付きの長方形として表示されます。

ピアノロールエディター

ピアノロールエディターには有音程楽器の MIDI ノートがシーケンスで表示されます。これは下ゾーンのキーエディターに配置されています。

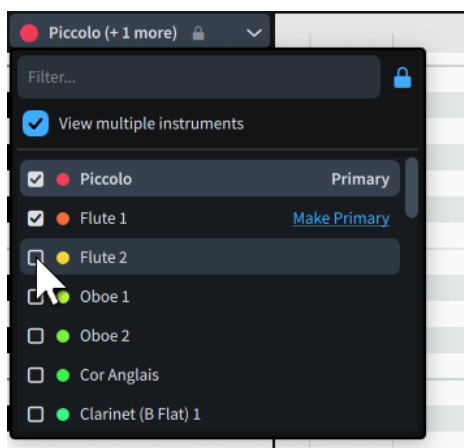
- キーエディターに有音程楽器を表示することで、ピアノロールエディターを表示できます。



ピアノロールエディターは以下で構成されます。

1 インストゥルメントメニュー

ピアノロールエディターに表示するインストゥルメントを選択したり、複数のインストゥルメントが表示されているときにプライマリーインストゥルメントを変更したりできます。



2 ピアノキーボード

ピッチを参照できます。

3 ピアノロール

キーエディターに表示されているインストゥルメントに属する音符が表示されます。音符の水平位置はリズムを、幅はデュレーションを示します。音符の垂直位置はピッチを示します。音符の高さと幅が十分にある場合は、各音符内にピッチも表示されます。

各インストゥルメントには現在のレイアウトのプレイヤーの順番に応じて自動的に色が付けられるため、インストゥルメントを簡単に見分けられます。この色は、ミキサーやキーエディターを含め、対応するインストゥルメントに一貫して使用されます。

複数のインストゥルメントが表示されている場合、プライマリーインストゥルメントに属する音符はピアノロールエディターに濃い実線で表わされ、セカンダリーインストゥルメントに属する音符はグレーの枠線とパステルカラーで表わされます。

4 連符

ピアノロールエディター上部のバーと比率は、アクティブな声部の連符を表わします。

ピアノロールエディター上の音符は入力や編集(移動や移調など)を行なえます。これにより、該当するすべてのレイアウトの記譜記号も更新されます。

関連リンク

[演奏される音符のデュレーションと記譜された音符のデュレーション \(704 ページ\)](#)

[キーエディターでインストゥルメントを表示する \(687 ページ\)](#)

[トラック概要 \(532 ページ\)](#)

[ミキサー \(735 ページ\)](#)

[連符 \(1439 ページ\)](#)

[声部 \(1469 ページ\)](#)

[複数の声部への音符の入力 \(241 ページ\)](#)

[既存の音符の声部を変更する \(477 ページ\)](#)

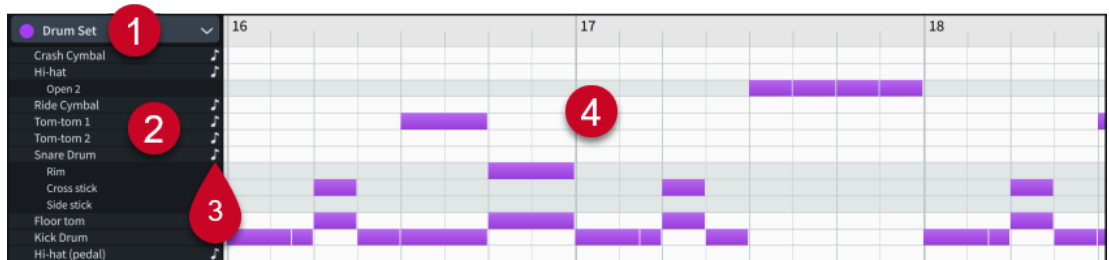
[ミドルCのナンバリング変換を変更する \(51 ページ\)](#)

[MIDI トリガー領域 \(587 ページ\)](#)

打楽器エディター

打楽器エディターには無音程打楽器の MIDI ノートが、シーケンスで表示されます。これは下ゾーンのキーエディターに配置されています。

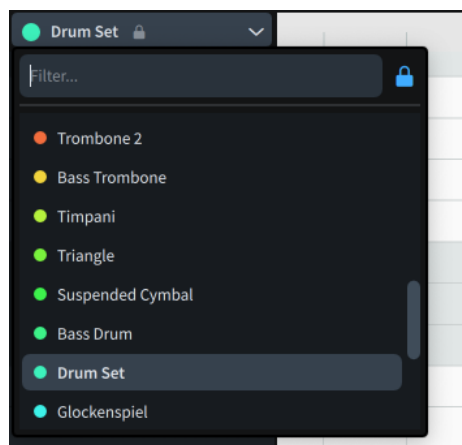
- キーエディターに無音程打楽器や打楽器キットを表示することで打楽器エディターを表示できます。



打楽器エディターは以下で構成されます。

1 インストゥルメントメニュー


打楽器エディターに表示するインストゥルメントを選択できます。一度に表示できるのは1つの打楽器キットか個々の打楽器インストゥルメントのみです。



2 打楽器インストゥルメント名と演奏技法

打楽器エディターでは、打楽器キットに含まれている場合も含め、無音程打楽器に個別の行があります。対応する無音程打楽器の下に代替演奏技法が表示されます。

3 打楽器リズムグリッド (Percussion Rhythmic Grid)

無音程打楽器ごとに異なるデフォルトの音符のデュレーションを個別に設定できます。**ドラムスティック**  ツールを選択している場合のみ使用できます。

4 打楽器エディター

キーエディターに表示されているインストゥルメントに属する音符が表示されます。音符の垂直位置は、インストゥルメントと演奏技法を示します (該当する場合)。音符の水平位置はリズムを、幅はデュレーションを示します。

各インストゥルメントには現在のレイアウトのプレーヤーの順番に応じて自動的に色が付けられるため、インストゥルメントを簡単に見分けられます。この色は、ミキサーやキーエディターを含め、対応するインストゥルメントに一貫して使用されます。打楽器キットは、キット全体に対して1つの色が割り当てられます。

関連リンク

[パーカッションマップ \(802 ページ\)](#)

[キーエディターでインストゥルメントを表示する \(687 ページ\)](#)

[ドラムスティックツールを使用した音符の入力 \(698 ページ\)](#)

[トラック概要 \(532 ページ\)](#)


[無音程打楽器の演奏技法 \(1451 ページ\)](#)

[MIDI トリガー領域 \(587 ページ\)](#)




キーエディターで音符を入力する

キーエディターで、有音程楽器の場合はピアノロールエディターに、無音程打楽器や打楽器キットの場合は打楽器エディターに音符を入力できます。キーエディターで入力した音符は該当するすべてのレイアウトにも表示されます。

前提条件

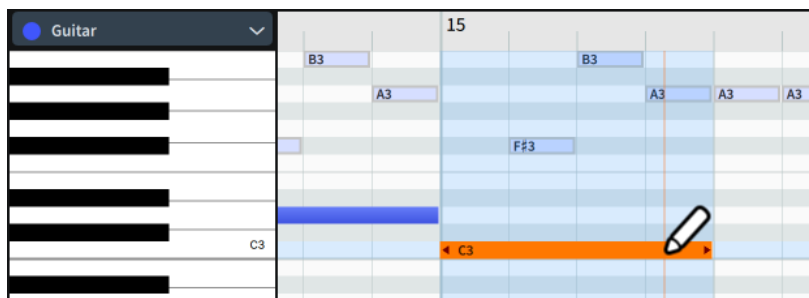
- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディターに表示するインストゥルメントを選択しておきます。
- インストゥルメントの特定の声部に音符を入力するには、記譜モードでその声部を作成して少なくとも1つの音符を入力しておきます。
- 適切なリズムグリッドの間隔を選択しています。

手順

1. 特定の声部に音符を入力するには、キーエディターパネルツールバーの声部セクターからその声部を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、**鉛筆**ツールを選択します。
 - **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[2]** を押します。
 - キーエディターパネルツールバーで、「**鉛筆 (Draw)**」  をクリックします。
 - キーエディターで右クリックしたままにしてクイックツールセクターを表示し、マウスポインターを「**鉛筆 (Draw)**」  に合わせてマウスを放します。
3. 「**リズムグリッド (Rhythmic Grid)**」  をクリックして、使用するデフォルトの音符のデュレーションを選択します。
4. 以下のいずれかの操作を行なって、音符を入力します。

- デフォルトの音符のデュレーションで単一の音符を入力するには、ピアノロール/打楽器エディターで音符を入力する位置をクリックします。
- 任意のデュレーションで音符を入力するには、ピアノロール/打楽器エディターで音符を入力するピッチの位置をクリックし、音符のデュレーションの長さ分を水平方向にドラッグします。

ドラッグするとハイライトが表示され、デュレーションはルーラーと、ピッチはピアノロールエディターのピアノキーボードと、音符は打楽器エディターのインストゥルメント/演奏技法と照らし合わせることができます。



結果

有音程楽器の場合は、ピアノロールの左側にあるピアノキーボードが示すピッチで、キーエディターパネルツールバーの声部セレクターに表示されているアクティブな声部に音符が入力されます。

無音程打楽器のインストゥルメントやキットの場合は、打楽器エディターの対応する行のインストゥルメントに音符が入力されます。

1回クリックすると、キーエディターのリズムグリッドの間隔で設定されたデフォルトの音符のデュレーションで音符が入力されます。クリックアンドドラッグすると、デュレーションはドラッグの幅によって決まります。

手順終了後の項目

音符の記譜されたデュレーションおよび演奏されるデュレーションは、両方変更できます。

関連リンク

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)

[キーエディターでのズームイン/ズームアウト \(690 ページ\)](#)

[キーエディターの高さの変更 \(689 ページ\)](#)

[キーエディターのリズムグリッドの間隔の変更 \(691 ページ\)](#)

[複数の声部への音符の入力 \(241 ページ\)](#)

[既存の音符の声部を変更する \(477 ページ\)](#)


[声部の個別再生の有効化 \(558 ページ\)](#)

[演奏される音符のデュレーションと記譜された音符のデュレーション \(704 ページ\)](#)




ドラムスティックツールを使用した音符の入力

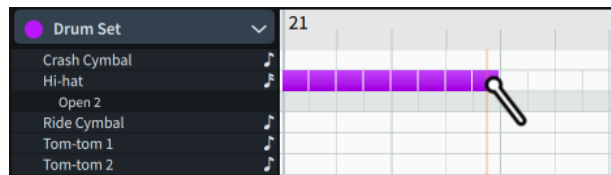
ドラムスティックツールを使用すると、無音程打楽器ごとに異なるデュレーションの音符を個別に入力できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディターに表示する無音程打楽器または打楽器キットを選択しておきます。

手順


- 以下のいずれかの操作を行なって、**ドラムスティックツール**を選択します。
 - [Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[3]** を押します。
 - キーエディターパネルツールバーで、「**ドラムスティック (Drumstick)**」  をクリックします。
 - キーエディターで右クリックしたままにしてクイックツールセレクターを表示し、マウスポインターを「**ドラムスティック (Drumstick)**」  に合わせてマウスを放します。
- 打楽器エディターのヘッダーで、各インストゥルメントの「**打楽器リズムグリッド (Percussion Rhythmic Grid)**」  をクリックして、任意の音符のデュレーションを選択します。
たとえば、キックドラムには4分音符を、ハイハットには8分音符を設定することができます。
- 以下のいずれかの操作を行なって、音符を入力します。
 - 単一の音符を入力するには、打楽器エディターで音符を入力する位置をクリックします。
 - 複数の音符を入力するには、打楽器エディターでクリックして水平方向にドラッグします。



結果

各インストゥルメントに設定した音符のデュレーションで、クリックするごとに音符が1つ、またはクリックアンドドラッグした領域を埋めるように音符が入力されます。


ヒント

「**ドラムスティック (Drumstick)**」  を選択しているときは、音符をクリックして削除することもできます。



キーエディターで音符を移動する

キーエディターで音符の位置を移動できます。この操作は、該当するすべてのレイアウトで、選択した音符がどのように記譜されるかにも影響します。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディターに表示するインストゥルメントを選択しておきます。
- 適切なリズムグリッドの間隔を選択しています。

手順

- キーエディターパネルツールバーで、「**記譜されたデュレーション (Notated Durations)**」  をクリックして記譜された音符のデュレーションを表示します。
- 「**演奏されるデュレーションをロック (Lock Played Durations)**」  をオン/オフにします。
- ピアノロール/打楽器エディターで、位置を移動する音符を選択します。
- 以下のいずれかの操作を行なって、選択した音符を移動します。
 - 右へ移動させるには **[Alt/Opt]+[→]** を押します。

- 左へ移動させるには **[Alt/Opt]+[←]** を押します。
- クリックして左右にドラッグします。

ヒント

ドラッグするとハイライトが表示され、デュレーションはルーラーと、ピッチはピアノロールエディターのピアノキーボードと、音符は打楽器エディターのインストゥルメント/演奏技法と照らし合わせることができます。

結果

選択した音符が新しい位置に移動します。複数の音符を選択した場合、音符はブロックとして一緒に移動します。

「演奏されるデュレーションをロック (Lock Played Durations)」  をオンにした場合、演奏されるデュレーションは移動せず、元の位置が保持されます。

キーボードショートカットを使用すると、現在のリズムグリッドの間隔に従って音符を移動できます。音符をクリックしてドラッグすると、現在のキーエディターのリズムグリッドの間隔に従って音符を移動できます。

関連リンク

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)

[演奏される音符のデュレーションと記譜された音符のデュレーション \(704 ページ\)](#)

[リズムグリッド \(225 ページ\)](#)

[キーエディターのリズムグリッドの間隔の変更 \(691 ページ\)](#)


[インストゥルメント/演奏技法間で打楽器の音符を移動する \(702 ページ\)](#)

[音符の再クオンタイズ \(278 ページ\)](#)



キーエディターで音符の長さを変更する

キーエディターで音符の記譜されたデュレーションを変更できます。この操作は、該当するすべてのレイアウトで、選択した音符がどのように記譜されるかにも影響します。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディターに表示するインストゥルメントを選択しておきます。
- 適切なリズムグリッドの間隔を選択しています。

手順

1. キーエディターパネルツールバーで、「**記譜されたデュレーション (Notated Durations)**」  をクリックして記譜された音符のデュレーションを表示します。
2. 「**演奏されるデュレーションをロック (Lock Played Durations)**」  をオン/オフにします。
3. ピアノロール/打楽器エディターで、長さを変更する音符を選択します。
4. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した音符の長さを変更します。
 - 音符を現在のリズムグリッドの間隔ずつ伸ばすには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
 - 音符を現在のリズムグリッドの間隔ずつ縮めるには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。
 - 音符の長さを2倍にするには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
 - 音符の長さを半分にするには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。
 - 選択した音符の右端をクリックし、目的の長さまでドラッグします。

ヒント

ドラッグするとハイライトが表示され、デュレーションはルーラーと、ピッチはピアノロールエディターのピアノキーボードと、音符は打楽器エディターのインストゥルメント/演奏技法と照らし合わせることができます。

結果

選択した音符のデュレーションが変更されます。

「演奏されるデュレーションをロック (Lock Played Durations)」 をオンにした場合、演奏されるデュレーションの長さは変更されず、元の位置とデュレーションが保持されます。

キーボードショートカットを使用すると、現在のリズムグリッドの間隔に従って音符の長さを変更できます。音符をクリックしてドラッグすると、現在のキーエディターのリズムグリッドの間隔に従って音符の長さを変更できます。

関連リンク

[キーエディターでアイテムを選択する](#) (692 ページ)

[音符のデュレーション](#) (269 ページ)

[演奏される音符のデュレーションと記譜された音符のデュレーション](#) (704 ページ)

[リズムグリッド](#) (225 ページ)

[キーエディターのリズムグリッドの間隔の変更](#) (691 ページ)


[声部の個別再生の有効化](#) (558 ページ)

[音符の再クオンタイズ](#) (278 ページ)

ピアノロールエディター上の音符の移調

ピアノロールエディター上の音符の位置を垂直方向に移動して、音符を移調できます。この操作は、該当するすべてのレイアウトで、選択した音符がどのように記譜されるかにも影響します。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター** を選択しておきます。
- キーエディターに表示するインストゥルメントを選択しておきます。

手順

1. ピアノロールエディターで、移調する音符を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、音符を移調します。
 - 音符の位置を 1 つ上げるには (C から D など)、**[Alt/Opt]+[↑]** を押します。
 - 音符の位置を 1 つ下げるには (D から C など)、**[Alt/Opt]+[↓]** を押します。
 - 音符をオクターブの分割 1 つ分上に移調するには (平均律 (12-EDO) で半ステップ (半音) や平均律 (24-EDO) で 1/4 音など)、**[Shift]+[Alt/Opt]+[↑]** を押します。
 - 音符をオクターブの分割 1 つ分下に移調するには (平均律 (12-EDO) で半ステップ (半音) や平均律 (24-EDO) で 1/4 音など)、**[Shift]+[Alt/Opt]+[↓]** を押します。
 - 音符を 1 オクターブ上に移調するには、**[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[↑]** を押します。
 - 音符を 1 オクターブ下に移調するには、**[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[↓]** を押します。
 - 選択対象をクリックして上下にドラッグします。

ヒント

ドラッグするとハイライトが表示され、デュレーションはルーラーと、ピッチはピアノキーボードと照らし合わせることができます。

結果

選択した音符が、ピアノロールエディター上の新しいピッチに従い移調されます。

関連リンク

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)


[オクターブの均等な分割 \(EDO\) \(1055 ページ\)](#)

[移調ツール \(479 ページ\)](#)

インストゥルメント/演奏技法間で打楽器の音符を移動する

打楽器エディターで、別のインストゥルメントや演奏技法に音符を移動できます。たとえば、ハイハットの音符をかわりにシンバルで演奏したい場合などに便利です。この操作は、該当するすべてのレイアウトで、選択した音符がどのように記譜されるかにも影響します。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディターに表示する無音程打楽器または打楽器キットを選択しておきます。

手順

1. 打楽器エディターで、別のインストゥルメント/演奏技法に移動する音符を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、音符を移動します。
 - 音符を上インストゥルメントに移動するには、**[Alt/Opt]+[↑]** を押します。
 - 音符を下インストゥルメントに移動するには、**[Alt/Opt]+[↓]** を押します。
 - 現在のインストゥルメントの演奏技法を順に切り替えながら音符を上方向に移動するには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[↑]** を押します。
 - 現在のインストゥルメントの演奏技法を順に切り替えながら音符を下方向に移動するには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[↓]** を押します。
 - クリックして上下にドラッグします。

ヒント

ドラッグするとハイライトが表示され、デュレーションはルーラーと、音符はインストゥルメント/演奏技法と照らし合わせることができます。

結果

選択した音符が、打楽器エディターの対応する行のインストゥルメント/演奏技法に移動します。

関連リンク



[打楽器エディター \(696 ページ\)](#)

[無音程打楽器の演奏技法 \(1451 ページ\)](#)

キーエディターで音符をコピーアンドペーストする

ピアノロールと打楽器エディターで、音符をコピーアンドペーストできます。他の有音程楽器や声部にコピーすることも、反復コピーを実行することもできます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディターパネルツールバーで「**選択 (Select)**」  を選択しておきます。
- キーエディターに表示するインストゥルメントを選択しておきます。

手順

1. ピアノロール/打楽器エディターで、コピーする音符を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した音符をコピーします。
 - **[Ctrl]/[command]+[C]** を押します。
 - 「**編集 (Edit)**」 > 「**コピー (Copy)**」を選択します。
3. 選択した音符を貼り付ける位置に再生ヘッドを移動します。
4. 別のインストゥルメントに音符を貼り付けるには、そのインストゥルメントをプライマリーインストゥルメントにします。
5. 別の声部に音符を貼り付けるには、キーエディターツールバーの声部セレクターからその声部を選択します。
6. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した音符を貼り付けます。
 - **[Ctrl]/[command]+[V]** を押します。
 - 「**編集 (Edit)**」 > 「**貼り付け (Paste)**」を選択します。

結果

選択した音符が、元の位置から削除されることなく選択した位置、インストゥルメント、声部にコピーされます。初期設定では、コピーされた範囲内の MIDI CC ポイントも貼り付けられます。

ヒント

- 音符を選択して **[R]** を押すと、その音符のすぐあとに続けて反復コピーすることもできます。
- 音符を選択して、**[Alt/Opt]** を押しながら貼り付けたい位置までドラッグすることで音符をコピーすることもできます。


関連リンク

- [再生ヘッドの移動 \(551 ページ\)](#)
- [貼り付け時の MIDI データの自動コピーを無効にする \(472 ページ\)](#)
- [強弱記号ポイントを別のインストゥルメントにコピーする \(716 ページ\)](#)
- [MIDI ポイントを別のインストゥルメントにコピーする \(722 ページ\)](#)
- [音符/アイテムのコピーと貼り付け \(468 ページ\)](#)




キーエディターで音符を削除する

キーエディターで音符を削除できます。これにより、該当するすべてのレイアウトから音符が削除されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディターに表示するインストゥルメントを選択しておきます。


手順

1. キーエディターパネルツールバーで「**選択 (Select)**」  が選択されている場合は、ピアノロール/打楽器エディターで削除する音符を選択します。
 2. 以下のいずれかの操作を行なって、音符を削除します。
 - **[Backspace] 又は [Delete]** を押します。
 - キーエディターパネルツールバーで、「**削除 (Delete)**」  をクリックします。
 - キーエディターパネルツールバーで、「**ドラムスティック (Drumstick)**」  をクリックし、打楽器エディターで削除する各音符をクリックします。
-

演奏される音符のデュレーションと記譜された音符のデュレーション

キーエディターでは、演奏されるデュレーションまたは記譜されたデュレーションで音符を表示できます。


演奏されるデュレーション

キーエディターパネルツールバーで「**演奏されるデュレーション (Played Durations)**」  を選択すると、ピアノロール/打楽器エディターの音符がそれぞれ2つの要素で表示されます。


- 音符の演奏されるデュレーションを示す、明るい色で塗りつぶされた長方形
- 音符の記譜されたデュレーションを示す、暗い色の細い線


これにより、音符の演奏されるデュレーションを変更できます。たとえば、スタッカートの付いた音符は記譜されたデュレーションより短く演奏され、スラーで結ばれた音符は記譜されたデュレーションより長く演奏されます。

記譜されたデュレーション

キーエディターパネルツールバーで「**記譜されたデュレーション (Notated Durations)**」  を選択すると、ピアノロール/打楽器エディターの音符が、音符の記譜されたデュレーションに対応する幅を持つ単一の長方形として表示されます。これにより、音符のデュレーションを変更できます。

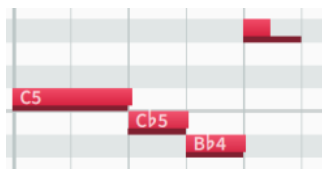
記譜されたデュレーションの変更が演奏されるデュレーションにどのように影響するのかを制御できます。

- 「**演奏されるデュレーションをロック (Lock Played Durations)**」  をオンにすると、対応する音符の新しい記譜上の位置やデュレーションに関係なく、演奏されるデュレーションの元の位置とデュレーションが保持されます。

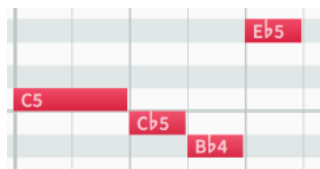
- 「演奏されるデュレーションをロック (Lock Played Durations)」  をオフにすると、演奏されるデュレーションは対応する音符と一緒に移動し、その音符に対する開始/終了オフセットが保持されます。

例

以下の例では、同じフレーズを異なる方法で表示しています。



演奏されるデュレーション



記譜されたデュレーション



スコア上

ヒント

「環境設定 (Preferences)」の「全般 (General)」ページで、それ以降のすべてのプロジェクトで、ピアノロールエディターに演奏される音符のデュレーションと記譜された音符のデュレーションのどちらをデフォルトで表示するかを選択できます。


関連リンク

- [キーエディターパネルツールバー \(685 ページ\)](#)
- [再生時のスラー \(1339 ページ\)](#)
- [再生時のアーティキュレーション \(831 ページ\)](#)
- [音符のデュレーションの変更 \(270 ページ\)](#)
- [キーエディターで音符の長さを変更する \(700 ページ\)](#)
- [音符の再クオンタイズ \(278 ページ\)](#)
- [クオンタイズオプション \(96 ページ\)](#)
- [「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(58 ページ\)](#)


音符の演奏されるデュレーションの変更

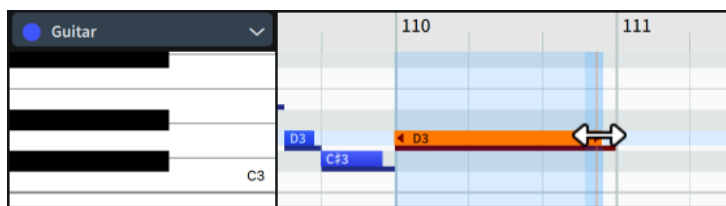
個別の音符の演奏されるデュレーションは、音符の開始位置と終了位置の両方で変更できます。たとえば、音符をより長く演奏させたり、開始を遅らせたりできます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディターに表示するインストゥルメントを選択しておきます。
- プロジェクト内のインストゥルメントのサウンドを含む再生テンプレートをプロジェクトに適用しておきます。

手順


1. キーエディターパネルツールバーで、「演奏されるデュレーション (Played Durations)」  をクリックして演奏される音符のデュレーションを表示します。
2. ピアノロール/打楽器エディターで、演奏されるデュレーションを変更する音符を選択します。
3. いずれかの音符の開始位置または終了位置をクリックし、左右にドラッグします。マウスポインターを適切な位置に合わせると、上下の矢印のアイコンに変わります。



結果

選択した音符の演奏されるデュレーションが変更されます。

ヒント

「環境設定 (Preferences)」 > 「キーボードショートカット (Key Commands)」 > 「音符の編集 (Note Editing)」で、再生開始/終了オフセットの増減にキーボードショートカットを割り当てることもできます。これらのコマンドは、キーエディターパネルツールバーで「演奏されるデュレーション (Played Durations)」が選択されているときに使用できます。

関連リンク

[キーエディターでアイテムを選択する \(692 ページ\)](#)

[再生テンプレートの適用/リセット \(577 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(60 ページ\)](#)

再生の上書きのリセット

個々の音符の再生方法に加えた変更はすべて削除できます。たとえば、演奏されるデュレーションを変更した音符の開始位置、長さ、およびベロシティーをデフォルトに戻せます。

再生の上書き情報を削除すると、音符位置が保持された MIDI ファイルから読み込まれた音符の開始位置および終了位置のオフセットも削除されます。

補足

読み込まれた MIDI ファイルや MIDI 録音などの音符に設定されているノートベロシティーは再生に反映されます。かわりに、記譜モードで入力した強弱記号を再生に反映させるには、再生の上書き情報を削除する必要があります。

手順

1. 再生の上書きをリセットする音符を選択します。
これは、楽譜領域、ピアノロールエディター、打楽器エディター、またはベロシティーエディターで行なえます。
2. 「再生 (Play)」 > 「再生の上書き情報をリセット (Reset Playback Overrides)」を選択します。

結果

選択した音符から再生の上書きがすべて削除されます。

関連リンク

[大きな選択範囲 \(435 ページ\)](#)

[音符とアイテムを個々に選択/選択解除する \(432 ページ\)](#)

[楽譜領域 \(34 ページ\)](#)


[ピアノロールエディター \(695 ページ\)](#)

[打楽器エディター \(696 ページ\)](#)

- [音符のベロシティーをリセットする \(710 ページ\)](#)
- [MIDI 録音 \(275 ページ\)](#)
- [MIDI の読み込み \(88 ページ\)](#)
- [プロジェクト/ファイルを開く \(73 ページ\)](#)

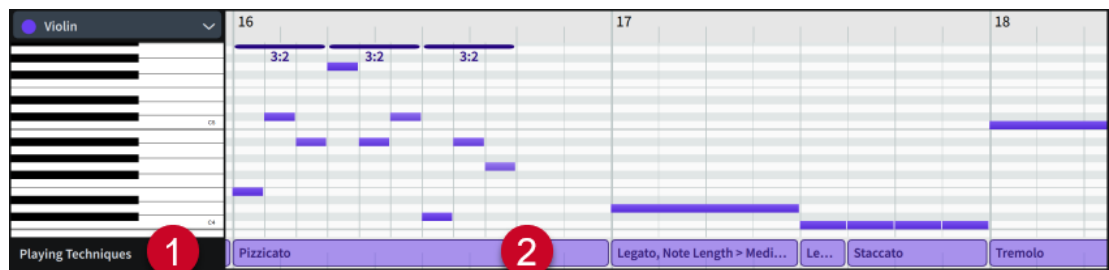
演奏技法エディター

演奏技法エディターには、たとえば、演奏技法、スラー、またはアーティキュレーションを入力した結果として、対応するインストゥルメントまたは声部の演奏技法が使用されている場所が表示されます。これは下ゾーンのキーエディターに配置されています。

- 演奏技法エディターの表示/非表示を切り替えるには、キーエディターパネルツールバーの「**演奏技法 (Playing Techniques)**」  をクリックします。

補足

演奏技法エディターを表示できるのは、キーエディターに単一のインストゥルメント/声部が表示されている場合のみです。



演奏技法エディターは以下で構成されます。

1 エディターヘッダー

エディターの名前が表示されます。

2 演奏技法領域

領域内の音符に適用される演奏技法と音符の長さの条件が表示されます。演奏技法領域上にマウスカーソルを合わせると、以下の関連情報を確認できます。

- 再生効果、スイッチ、および適用されているその他のエフェクト (アーティキュレーションの調節など)
- 領域で使用されるエクスペッションマップ
- 領域で使用される VST インストゥルメントまたは MIDI インストゥルメントのチャンネル
- 領域で使用される VST インストゥルメントまたは MIDI インストゥルメント

補足

演奏技法エディターで演奏技法を変更することはできません。演奏技法は記譜モードでのみ変更できます。

関連リンク

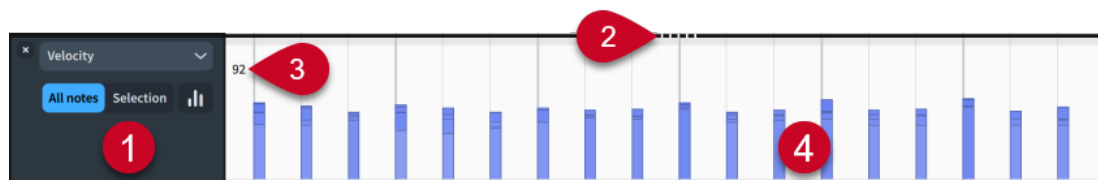
- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)
- [演奏技法 \(1210 ページ\)](#)
- [演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハーブペダルダイアグラムの入力方法 \(378 ページ\)](#)
- [再生効果 \(809 ページ\)](#)
- [エクスペッションマップ \(782 ページ\)](#)
- [キーエディターでインストゥルメントを表示する \(687 ページ\)](#)

[インストゥルメント/演奏技法間で打楽器の音符を移動する \(702 ページ\)](#)
[声部の個別再生の有効化 \(558 ページ\)](#)

ベロシティーエディター

ベロシティーエディターでは、キーエディターに表示されているインストゥルメント/声部に属する音符のベロシティーを表示して編集できます。これは下ゾーンのキーエディターに配置されています。

- ベロシティーエディターを表示するには、キーエディターにエディターを追加して、エディターメニューから「**ベロシティー (Velocity)**」を選択します。



ベロシティーエディターは以下で構成されます。

1 エディターヘッダー

以下のオプションがあります。

- **エディターメニュー:** エディターに表示されている MIDI コントローラーやエディターの種類を変更できます。すでにポイントを入力した MIDI コントローラーは、メニューの最初のレベルに表示されます。
- **ベロシティーの編集範囲:** ベロシティー値を変更する範囲を変更できます。キーエディターパネルツールバーで「**鉛筆 (Draw)**」、「**ライン (Line)**」、または「**変換 (Transform)**」を選択した場合のみ使用できます。
 - 「**すべての音符 (All notes)**」: ベロシティーエディターに表示されているすべての音符のベロシティーを編集できます。
 - 「**選択 (Selection)**」: 選択した音符のベロシティーのみ編集できます。
- **ヒストグラム (Histogram)** : エディターにヒストグラムツールを表示します。
- **数値フィールド:** プライマリーインストゥルメントの選択されている最初の音符/ベロシティーバーのベロシティー値が表示されます。選択されているすべての音符のベロシティー値を数値フィールドで変更したり、エディター上でベロシティーバーをクリックして上下にドラッグしたりできます。キーエディターパネルツールバーで「**選択 (Select)**」を選択した場合のみ使用できます。

2 スプリッター

クリックしてドラッグすることで、エディターの高さを変更できます。複数のエディターを開いている場合は、スプリッターの両側のエディターの高さに影響します。

3 値の表示

エディターの現在のマウスポインターの位置の値が表示されます。

4 ベロシティーバー

ベロシティーは、垂直のバーとしてベロシティーエディターに表示されます。すべての音符には独自のベロシティーバーとベロシティー値があります。和音などで複数の音符が同じ位置にある場合は、すべての音符のベロシティーが値の順に重なって表示されます。

値の大きいベロシティーバーは濃い色で表示されます。

ベロシティーバーは、ベロシティーエディターで直接選択するか、ピアノロールエディター、打楽器エディター、楽譜領域のいずれかで、対応する音符を選択することで選択できます。

ヒント

- ベロシティーバーをクリックしてドラッグすると、一時的に値が表示されます。
 - ヒストグラムツールや変換ツールを使用してベロシティー値を変更できます。
-

関連リンク


- [キーエディターパネル \(683 ページ\)](#)
- [キーエディターパネルツールバー \(685 ページ\)](#)
- [ヒストグラムツール \(727 ページ\)](#)
- [変換ツール \(731 ページ\)](#)
- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)
- [キーエディターでエディターを追加する/閉じる \(692 ページ\)](#)
- [キーエディターでインストゥルメントを表示する \(687 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(232 ページ\)](#)
- [複数の声部への音符の入力 \(241 ページ\)](#)
- [キーエディターで音符を入力する \(697 ページ\)](#)
- [声部 \(1469 ページ\)](#)

音符のベロシティーの変更







音符のベロシティーを個別に変更できます。和音内の単一の音符のベロシティーを変更することも、一連の音符のベロシティーをまとめて増減することもできます。




多くの場合、ベロシティーは非サスティン楽器の強弱の制御に使用されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディターに表示するインストゥルメントを選択しておきます。
- ベロシティーエディターをキーエディターに追加しておきます。

手順

1. ベロシティーを変更する方法に応じて、以下のいずれかのツールを選択します。
 - 選択した音符のベロシティーを変更するには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[1]** を押すか、キーエディターパネルツールバーの「**選択 (Select)**」  をクリックして**選択ツール**を選択します。
 - 自由な形状を使用してベロシティーを変更するには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[2]** を押すか、キーエディターパネルツールバーの「**鉛筆 (Draw)**」  をクリックして**鉛筆ツール**を選択します。
 - 傾きが一定の直線を使用してベロシティーを変更するには、キーエディターパネルツールバーの「**ライン (Line)**」  をクリックして**ラインツール**を選択します。
2. 「**選択 (Select)**」  を選択した場合は、和音の個々の音符など、ベロシティーを変更する音符を選択します。この操作でベロシティーバーも選択されます。
3. **鉛筆**  ツールまたは**ライン**  ツールを選択した場合は、ベロシティーエディターのヘッダーで以下のいずれかのベロシティー編集範囲を選択します。
 - **すべての音符 (All notes)**
 - **選択 (Selection)**
4. ベロシティーエディターで、以下のいずれかの操作を行なってベロシティーを変更します。

- **選択**  ツールを選択した場合は、選択したいいずれかのベロシティーバーの上部をクリックして上下にドラッグします。
 - **鉛筆**  ツールを選択した場合は、任意の範囲に形状を描きます。
 - **ライン**  ツールを選択した場合は、任意の範囲にドラッグでラインを描きます。
-

結果

影響を受ける音符のベロシティーが変更されます。「**選択 (Selection)**」のベロシティー編集範囲を選択した場合、これは選択したベロシティーバーにのみ適用されます。


ヒント

また、変換ツールやヒストグラムツールを使用して、さまざまな方法でベロシティーを大規模に変更することもできます。


音符のベロシティーをリセットする

音符のベロシティーに加えた変更を削除して、デフォルトのベロシティーにリセットできます。この操作は、インストゥルメントに属するすべての音符、特定の声部のすべての音符、または選択した音符のみに対して実行できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
 - 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
 - キーエディターに表示するインストゥルメントを選択しておきます。
 - ベロシティーエディターをキーエディターに追加しておきます。
-

手順

1. ベロシティーエディターのヘッダーで、「**ヒストグラム (Histogram)**」  をオンにしてヒストグラムツールを表示します。
 2. ヒストグラムツールの上部で、以下のフィルターのいずれかを選択します。
 - **すべての音符 (All notes)**
 - **声部 (Voice)**
 - **選択 (Selection)**
 3. 「**リセット (Reset)**」をクリックします。
-

結果

選択したフィルターの音符のベロシティーに加えた変更がすべてリセットされます。

補足

選択した音符の演奏されるデュレーションもリセットされます。

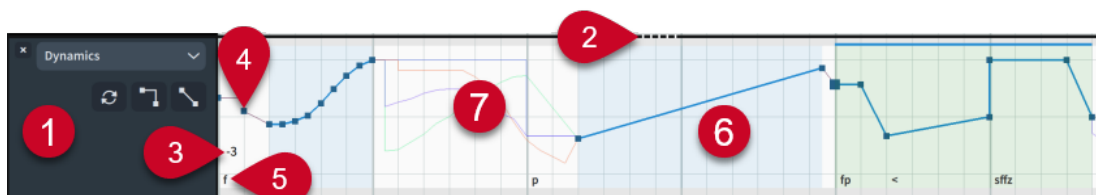
関連リンク

- [ヒストグラムツール \(727 ページ\)](#)
- [キーエディターでアイテムを選択する \(692 ページ\)](#)
- [再生の上書きのリセット \(706 ページ\)](#)

強弱記号エディター

強弱記号エディターでは、キーエディターに表示されているインストゥルメント/声部の強弱記号を表示、入力、編集できます。ここでは、記譜モードで入力した強弱記号と強弱記号エディターで入力した強弱記号ポイントの両方が表示されます。これは下ゾーンのキーエディターに配置されています。

- 強弱記号エディターを表示するには、キーエディターにエディターを追加して、エディターメニューから「強弱記号 (Dynamics)」を選択します。



強弱記号エディターは以下で構成されます。

1 エディターヘッダー

以下のオプションがあります。

- **エディターメニュー:** エディターに表示されている MIDI コントローラーやエディターの種類を変更できます。すでにポイントを入力した MIDI コントローラーは、メニューの最初のレベルに表示されます。
- **同期 (Sync)** : エディター内のすべてのポイントをプライマリーインストゥルメントからセカンダリーインストゥルメントにコピーします。キーエディターに複数のインストゥルメントが表示されている場合のみ使用できます。
- **一定保持ポイントに変換 (Convert to Constant Point)** : 選択したポイントを一定にします。強弱記号エディターで入力したポイントにのみ適用されます。
- **段階的変更ポイントに変換 (Convert to Linear Point)** : 選択したポイントをリニアにします。強弱記号エディターで入力したポイントにのみ適用されます。

2 スプリッター

クリックしてドラッグすることで、エディターの高さを変更できます。複数のエディターを開いている場合は、スプリッターの両側のエディターの高さに影響します。

3 値の表示

エディターの現在のマウスポインターの位置の値が表示されます。

4 強弱記号ポイント

強弱記号の局所的な変化。記譜モードで入力するか、強弱記号エディターで鉛筆ツールを使用して入力します。初期設定では、局所的強弱記号ポイントは一定です。

強弱記号レベルの最大範囲は 8 (最大音量) から -8 (最小音量) です。

- レベル 3 は強弱記号 *fff* に相当します。
- レベル 0 は強弱記号 *mf* に相当します。
- レベル -3 は強弱記号 *ppp* に相当します。

補足

- 強弱記号ポイントをクリックしてドラッグすると、一時的に強弱記号レベルが表示されます。
- キーエディターに表示されているすべてのインストゥルメントに共通するポイントのみ編集できます。
- 強弱記号エディターで入力した強弱記号ポイントはレイアウトに表示されません。

5 強弱記号テキスト

記譜モードで入力された強弱記号の強弱記号レベルまたはクレッシェンド/ディミヌエンド記号、つまり記譜項目に対応する強弱記号ポイントを表示します。

6 強弱記号領域

複数のポイントを含むハイライトがかかった青色の領域です。鉛筆ツールかラインツールのいずれかを使用して、強弱記号エディターでクリックアンドドラッグすることで入力します。初期設定では、強弱記号エディターで入力した領域内の強弱記号ポイントはリニアになります。

ハイライトがかかった緑色の領域は、記譜モードで入力された段階的強弱記号や結合式/強制強弱記号を表わします (*fp* や *sffz* など)。

エディターの上部にある青色の細いバーは強弱記号グループを表わします。

補足

- キーエディターに表示されているすべてのインストゥルメントに共通するポイントのみ編集できます。
- 強弱記号エディターで入力した強弱記号領域は、ヒューマナイズやアクセントの付いた音符の強弱記号の増加など、強弱記号のデフォルトの再生調整を上書きします。ただし、強弱のカーブの設定は強弱記号領域にそのまま適用されます。
- ヒューマナイズやアクセントの付いた音符の強弱記号の増加といった強弱記号のデフォルトの再生調整は、記譜モードで入力した段階的強弱記号内の音符にそのまま適用されます。
- *messa di voce* 領域の開始位置と終了位置はリンクされており、常に同じ値になります。
- 結合式/強制強弱記号のポイントはエンベロープのパラメーターに対応しているため、これらは他の強弱記号ポイントとは異なる動作をします。結合式強弱記号には3つのポイントがあり、強制強弱記号には4つのポイントがあります。

たとえば、強制強弱記号の2つめのポイントの値を変更すると、3つめのポイントも移動します。これは、3つめのポイントが2つめのポイントのデュレーションを制御するためであり、これらは常に同じ値になります。同様に、結合式/強制強弱記号を領域の外に移動することはできません。

7 強弱記号の値ライン

キーエディターに複数のインストゥルメントが表示されている場合、各インストゥルメントの値ラインがそれぞれの色で表示されます。

関連リンク

[キーエディターパネル \(683 ページ\)](#)

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)

[キーエディターでエディターを追加する/閉じる \(692 ページ\)](#)

[キーエディターでインストゥルメントを表示する \(687 ページ\)](#)

[強弱記号 \(945 ページ\)](#)

[強弱記号の入力方法 \(320 ページ\)](#)

[強弱記号のグループ \(973 ページ\)](#)


[強弱記号レベルを変更する \(950 ページ\)](#)

[リズムグリッド \(225 ページ\)](#)

強弱記号ポイントの入力



強弱記号エディターで、単一の強弱記号ポイントや強弱記号領域を入力できます。強弱記号エディターで入力した強弱記号ポイントはレイアウトに表示されません。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。

- キーエディターに表示するインストゥルメントを選択しておきます。
 - 強弱記号エディターをキーエディターに追加しておきます。
-

手順

1. 入力する強弱記号ポイントの種類に応じて、以下のツールのいずれかを選択します。
 - 単一の強弱記号ポイントまたは複数の強弱記号ポイントを含む強弱記号領域を一定間隔ごとに入力するには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[2]** を押すか、キーエディターパネルツールバーの「鉛筆 (Draw)」 をクリックして、鉛筆ツールを選択します。
 - なめらかな強弱記号領域を入力するには、キーエディターパネルツールバーの「ライン (Line)」 をクリックしてラインツールを選択します。
 2. 以下のいずれかの操作を行なって、強弱記号ポイントを入力します。
 - 単一の強弱記号ポイントを入力するには、強弱記号エディター内のポイントを追加する位置でクリックします。
 - 複数の強弱記号ポイントを含む強弱記号領域を一定間隔ごとに入力するには、強弱記号エディター内でクリックアンドドラッグします。
 - なめらかな強弱記号領域を入力するには、強弱記号エディター内の領域の開始位置でクリックして、終了位置までドラッグします。
-

結果

キーエディターに表示されているすべてのインストゥルメントに強弱記号ポイントが入力されます。

- 鉛筆ツールを使用した場合は、クリックした位置それぞれに個別の強弱記号ポイントが入力されます。
- 鉛筆ツールを使用してクリックアンドドラッグした場合は、強弱記号領域内に 32 分音符の間隔で強弱記号ポイントが入力されます。
- ラインツールを使用した場合は、強弱記号領域内のドラッグした範囲の両端に 1 つずつ、合わせて 2 つの強弱記号ポイントが入力されます。

初期設定では、鉛筆ツールを使用して入力した強弱記号ポイントは一定、強弱記号領域内の強弱記号ポイントはリニアになります。

強弱記号領域は、ハイライトがかかった領域として強弱記号エディターに表示されます。

強弱記号エディターで入力した強弱記号ポイントは、再生には反映されますがレイアウトには表示されません。

補足

- 記譜モードで入力した強弱記号の位置に強弱記号ポイント/イベントを入力すると、それらの強弱記号のデフォルトの再生調整は上書きされます。単一の強弱記号ポイントは強弱記号のレベルのみを上書きします。強弱記号領域は、たとえばヒューマナイズやアクセントの付いた音符の強弱記号の増加なども上書きします。ただし、強弱のカーブの設定は強弱記号領域にそのまま適用されません。
 - MIDI CC 1 を使用して強弱記号をコントロールするサウンドライブラリーの場合、CC 1 の MIDI CC エディターには、強弱記号ポイントを含む入力した強弱記号とヒューマナイズを組み合わせた値が表示されます。
-



強弱記号ポイントを一定/リニアにする

強弱記号エディターで入力した個々の強弱記号ポイントを一定またはリニアにできます。初期設定では、強弱記号エディターで入力した強弱記号ポイントはリニアになります。



補足

これらの手順は、記譜モードで入力した強弱記号のポイントには適用されません。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディターパネルツールバーで「**選択 (Select)**」  を選択しておきます。
- キーエディターに表示するインストゥルメントを選択しておきます。
- 強弱記号エディターをキーエディターに追加しておきます。

手順

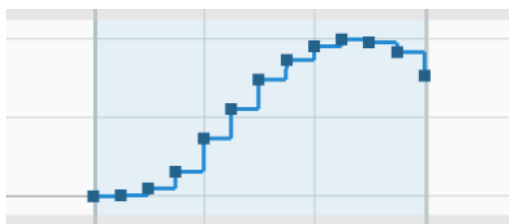
1. 強弱記号エディターで、一定/リニアにする強弱記号ポイントを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 選択したポイントを一定にするには、エディターヘッダーの「**一定保持ポイントに変換 (Convert to Constant Point)**」  をクリックします。
 - 選択したポイントをリニアにするには、エディターヘッダーの「**段階的変更ポイントに変換 (Convert to Linear Point)**」  をクリックします。

結果

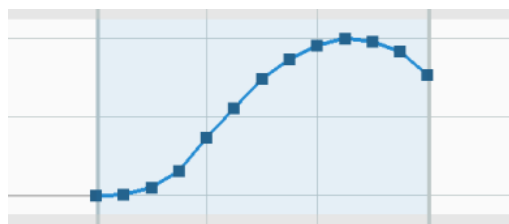
選択した強弱記号ポイントが一定またはリニアになります。

一定ポイントのあとの値ラインは、常に水平に表示されます。次のポイントの値が異なる場合、リニアポイントのあとの値ラインは、ポイント間がなめらかに変移することを示す斜めの線として表示されます。

例



強弱記号エディターの一定ポイント





強弱記号エディターのリニアポイント

強弱記号ポイントの移動

強弱記号ポイントは個別に移動できます。たとえば、上下に移動して強弱記号のレベルを変更できます。これは、個々の強弱記号を少しでも早いタイミング適用する場合や、特定の既存の強弱記号のボリュームを調節する場合などに行ないます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディターパネルツールバーで「**選択 (Select)**」  を選択しておきます。
- キーエディターに表示するインストゥルメントを選択しておきます。
- 強弱記号エディターをキーエディターに追加しておきます。

手順

1. 強弱記号エディターで、移動する強弱記号ポイントを選択します。

ヒント

記譜モードで入力された強弱記号を移動するには、開始ポイントのみを選択します。これには、複数のポイントを持つ段階的強弱記号や結合式/強制強弱記号も含まれます。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した強弱記号ポイントを移動します。

- ポイントをクリックして任意の方向にドラッグします。

補足

- 移動を水平方向または垂直方向に制限するには、ドラッグしはじめたあと、**[Shift]** を押したままにします。
 - 記譜モードで入力した強弱記号は、一度に水平方向または垂直方向のいずれかにしか移動できません。
-
- 強弱記号ポイントを現在のリズムグリッドの間隔に従って右に移動するには、**[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
 - 強弱記号ポイントを現在のリズムグリッドの間隔に従って左に移動するには、**[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。

結果

選択した強弱記号ポイントが新しい位置に移動します。左右の移動は楽譜内の位置に影響します。上下の移動は強弱記号のレベルに影響します。

段階的強弱記号の終了ポイントを左右に移動すると、対応する段階的強弱記号のリズム上の長さが変更されます。該当するすべてのレイアウトで、その段階的強弱記号の記譜上の長さが自動的に更新されます。

補足

- リンクされた強弱記号の強弱記号ポイントを移動すると、リンクされたすべての強弱記号に影響します。
- 記譜モードで入力した強弱記号を、1回の操作で既存の強弱記号ポイントを越えてドラッグすることはできません。マウスを放すと、移動した強弱記号ポイントによって既存の強弱記号ポイントの値が変更されます。

関連リンク

[リンクされた強弱記号 \(975 ページ\)](#)

[段階的強弱記号 \(961 ページ\)](#)


[強弱記号レベルを変更する \(950 ページ\)](#)

[アイテムの長さの変更 \(441 ページ\)](#)



強弱記号ポイントを別のインストゥルメントにコピーする

キーエディターに複数のインストゥルメントが表示されている場合、プライマリーインストゥルメントからセカンダリーインストゥルメントに強弱記号ポイントをコピーできます。個々のポイントや領域のみをコピーすることも、選択したフローのプライマリーインストゥルメントに属するすべてのポイントをコピーすることもできます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- 強弱記号エディターをキーエディターに追加しておきます。
- キーエディターに複数のインストゥルメントを表示しておきます。

手順

1. 個々の強弱記号ポイントまたは領域のみを同期する場合は、キーエディターパネルツールバーの「**領域を同期 (Sync Region)**」  をクリックして「**領域を同期 (Sync Region)**」を選択します。
2. 強弱記号エディターで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 個々の強弱記号ポイントまたは領域をコピーするには、各強弱記号ポイントまたは領域をクリックするか、複数の強弱記号ポイントと領域をまたぐようにクリックアンドドラッグします。
 - 現在のフローのすべての強弱記号ポイントをコピーするには、エディターヘッダーの「**同期 (Sync)**」  をクリックします。

結果

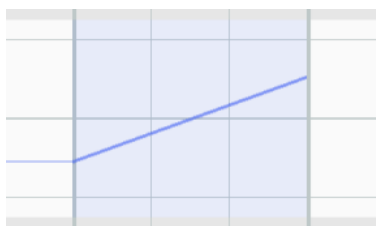
対応する強弱記号ポイントがプライマリーインストゥルメントからセカンダリーインストゥルメントへとコピーされ、キーエディターに表示されているすべてのインストゥルメントで編集できるようになります。

セカンダリーインストゥルメントに属する影響を受ける領域内の既存の強弱記号ポイントは上書きされます。

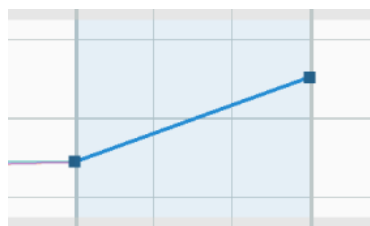
ヒント

キーエディターに複数のインストゥルメントが表示されている場合、すべてのインストゥルメントの強弱記号ポイントを直接入力できます。

例



プライマリーインストゥルメントの強弱記号領域のみ



セカンダリーインストゥルメントにコピーされた強弱記号領域

関連リンク

[キーエディターでエディターを追加する/閉じる \(692 ページ\)](#)

[キーエディターでインストゥルメントを表示する \(687 ページ\)](#)

[キーエディターでアイテムを選択する \(692 ページ\)](#)

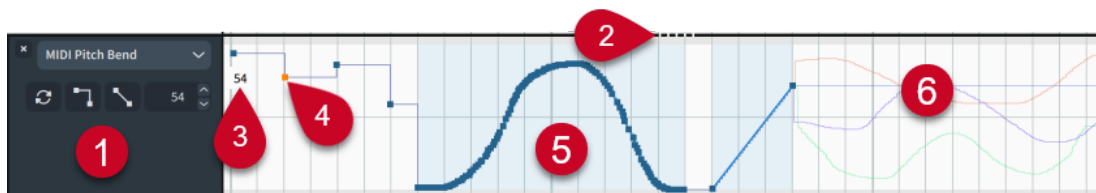
[トラック概要でフローを切り替える \(533 ページ\)](#)

[キーエディターでポイントをコピーアンドペーストする \(693 ページ\)](#)

MIDI ピッチベンドエディター

MIDI ピッチベンドエディターでは、キーエディターに表示されているインストゥルメントの MIDI ピッチベンドコントローラーデータを表示、入力、編集できます。これは下ゾーンのキーエディターに配置されています。

- MIDI ピッチベンドエディターを表示するには、キーエディターにエディターを追加して、エディターメニューから「MIDI ピッチベンド (MIDI Pitch Bend)」を選択します。



MIDI ピッチベンドエディターは以下で構成されます。

1 エディターヘッダー

以下のオプションがあります。

- **エディターメニュー:** エディターに表示されている MIDI コントローラーやエディターの種類を変更できます。すでにポイントを入力した MIDI コントローラーは、メニューの最初のレベルに表示されます。
- **同期 (Sync)** : エディター内のすべてのポイントをプライマリーインストゥルメントからセカンダリーインストゥルメントにコピーします。キーエディターに複数のインストゥルメントが表示されている場合のみ使用できます。
- **一定保持ポイントに変換 (Convert to Constant Point)** : 選択したポイントを一定にします。領域内のポイントにのみ適用されます。
- **段階的変更ポイントに変換 (Convert to Linear Point)** : 選択したポイントをリニアにします。領域内のポイントにのみ適用されます。

- **数値フィールド:** 最初に選択した MIDI ポイントの値が表示されます。この値は、数値フィールドに入力するか、エディターでポイントをクリックして上下にドラッグすることで変更できます。MIDI ピッチバンドに使用できる範囲は -100% ~ +100% です。

2 スプリッター

クリックしてドラッグすることで、エディターの高さを変更できます。複数のエディターを開いている場合は、スプリッターの両側のエディターの高さに影響します。

3 値の表示

エディターの現在のマウスポインターの位置の値が表示されます。

4 MIDI ポイント

MIDI ピッチの単一の変化です。鉛筆ツールを使用して入力します。初期設定では、個々の MIDI ポイントは一定です。キーエディターに表示されているすべてのインストゥルメントに共通するポイントのみ編集できます。

5 MIDI 領域

複数のポイントを含むハイライトがかかった領域です。鉛筆ツールかラインツールのいずれかを使用して、クリックアンドドラッグすることで入力します。

初期設定では、領域内の MIDI ポイントはリニア、最後のポイントは一定になります。キーエディターに表示されているすべてのインストゥルメントに共通するポイントのみ編集できます。

6 MIDI 値ライン

キーエディターに複数のインストゥルメントが表示されている場合、各インストゥルメントの値ラインがそれぞれの色で表示されます。

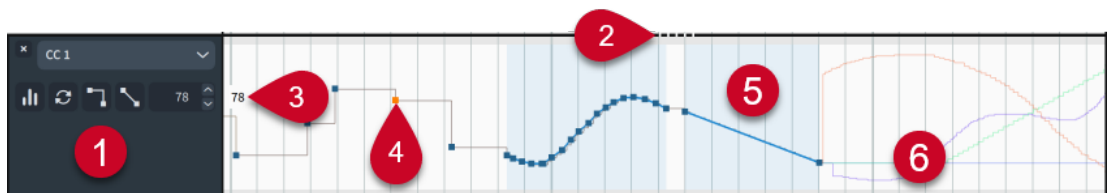
MIDI CC エディター

MIDI CC エディターでは、キーエディターに表示されているインストゥルメントのあらゆる MIDI コントローラーのデータを表示、入力、編集できます。これは下ゾーンのキーエディターに配置されています。

- MIDI CC エディターを表示するには、キーエディターにエディターを追加して、エディターメニューから MIDI コントローラーを選択します。

ヒント

- たとえば、2つの MIDI コントローラー間で MIDI ポイントをコピーする場合など、複数の MIDI CC エディターをキーエディターに同時に追加できます。
- 生成された値は、編集できない値ラインとして表示されます。MIDI CC 1 を使用して強弱記号をコントロールするサウンドライブラリーの場合、CC 1 の MIDI CC エディターには、強弱記号ポイントを含む入力した強弱記号とヒューマナイズを組み合わせた値が表示されます。







MIDI CC エディターは以下で構成されます。

1 エディターヘッダー

以下のオプションがあります。

- **エディターメニュー:** エディターに表示されている MIDI コントローラーやエディターの種類を変更できます。すでにポイントを入力した MIDI コントローラーは、メニューの最初のレベルに表示されます。

- **ヒストグラム (Histogram)** : エディターにヒストグラムツールを表示します。
- **同期 (Sync)** : エディター内のすべてのポイントをプライマリーインストゥルメントからセカンダリーインストゥルメントにコピーします。キーエディターに複数のインストゥルメントが表示されている場合のみ使用できます。
- **一定保持ポイントに変換 (Convert to Constant Point)** : 選択したポイントを一定にします。領域内のポイントにのみ適用されます。
- **段階的変更ポイントに変換 (Convert to Linear Point)** : 選択したポイントをリニアにします。領域内のポイントにのみ適用されます。
- **数値フィールド**: 最初に選択した MIDI ポイントの値が表示されます。この値は、数値フィールドに入力するか、エディターでポイントをクリックして上下にドラッグすることで変更できます。MIDI CC に使用できる範囲は 0 ~ 127 です。

2 スプリッター

クリックしてドラッグすることで、エディターの高さを変更できます。複数のエディターを開いている場合は、スプリッターの両側のエディターの高さに影響します。

3 値の表示

エディターの現在のマウスポインターの位置の値が表示されます。

4 MIDI ポイント

MIDI 値の単一の変化です。鉛筆ツールを使用して入力します。初期設定では、個々の MIDI ポイントは一定です。キーエディターに表示されているすべてのインストゥルメントに共通するポイントのみ編集できます。

5 MIDI 領域

複数のポイントを含むハイライトがかかった領域です。鉛筆ツールかラインツールのいずれかを使用して、クリックアンドドラッグすることで入力します。

初期設定では、領域内の MIDI ポイントはリニア、最後のポイントは一定になります。キーエディターに表示されているすべてのインストゥルメントに共通するポイントのみ編集できます。

6 MIDI 値ライン

キーエディターに複数のインストゥルメントが表示されている場合、各インストゥルメントの値ラインがそれぞれの色で表示されます。

ヒント

- MIDI ポイントをクリックしてドラッグすると、一時的に値が表示されます。
- ヒストグラムツールや変換ツールを使用して MIDI CC の値を変更できます。
- MIDI ファイルを書き出すと MIDI CC データが含まれます。


関連リンク

- [キーエディターパネル \(683 ページ\)](#)
- [ヒストグラムツール \(727 ページ\)](#)
- [変換ツール \(731 ページ\)](#)
- [キーエディターでエディターを追加する/閉じる \(692 ページ\)](#)
- [キーエディターでインストゥルメントを表示する \(687 ページ\)](#)
- [MIDI ピッチバンドエディター \(717 ページ\)](#)
- [キーエディターでポイントをコピーアンドペーストする \(693 ページ\)](#)
- [MIDI の書き出し \(98 ページ\)](#)
- [強弱記号 \(945 ページ\)](#)
- [強弱記号エディター \(711 ページ\)](#)
- [強弱記号の再生オプション \(978 ページ\)](#)
- [再生時のペダル線 \(1208 ページ\)](#)
- [再生時の強弱記号 \(978 ページ\)](#)



MIDI ポイントの入力

MIDI CC エディターと MIDI ピッチバンドエディターで、ピッチバンドを含むあらゆる MIDI コントローラーに MIDI CC ポイントを入力できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディターに表示するインストゥルメントを選択しておきます。
- 少なくとも 1 つの MIDI CC エディターまたは MIDI ピッチバンドエディターをキーエディターに追加しておきます。

手順

1. 入力する MIDI ポイントに応じて、以下のツールのいずれかを選択します。
 - 単一の MIDI ポイントまたは複数のポイントを含む MIDI 領域を一定間隔ごとに入力するには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[2]** を押すか、キーエディターパネルツールバーの「**鉛筆 (Draw)**」  をクリックして、**鉛筆ツール**を選択します。
 - なめらかな MIDI 領域を入力するには、キーエディターパネルツールバーの「**ライン (Line)**」  をクリックして**ラインツール**を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、MIDI ポイントを入力します。
 - 単一の MIDI ポイントを入力するには、MIDI CC エディターまたは MIDI ピッチバンドエディターで、MIDI ポイントを入力する位置をクリックします。
 - 複数の MIDI ポイントを含む MIDI 領域を一定間隔ごとに入力するには、MIDI CC エディターまたは MIDI ピッチバンドエディター内でクリックアンドドラッグします。
 - なめらかな MIDI 領域を入力するには、MIDI CC エディターまたは MIDI ピッチバンドエディター内の領域の開始位置でクリックして、終了位置までドラッグします。

ヒント

MIDI ピッチバンドエディターの中央の水平線は、変更されていないピッチを表わしています。

結果

キーエディターに表示されているすべてのインストゥルメントに MIDI ポイントが入力されます。

- **鉛筆ツール**を使用した場合は、クリックした位置それぞれに個別の MIDI ポイントが入力されます。
- **鉛筆ツール**を使用してクリックアンドドラッグした場合は、MIDI 領域内に短い間隔で MIDI ポイントが入力されます。
- **ラインツール**を使用した場合は、MIDI 領域内のドラッグした範囲の両端に 1 つずつ、合わせて 2 つの MIDI ポイントが入力されます。

初期設定では、単一の MIDI ポイントは一定、領域内の MIDI ポイントはリニア、領域内の最後の MIDI ポイントは一定になります。



MIDI CC エディターと MIDI ピッチバンドエディターでは、MIDI 領域が色付きの背景で強調表示されます。

MIDI ポイントを一定/リニアにする



領域内の一部のポイントを一定にしたい場合などに、領域内の選択した MIDI ポイントを入力後に一定またはリニアにできます。

初期設定では、MIDI ポイントを個別に入力した場合は一定になり、クリックアンドドラッグで領域として入力した場合はリニアになります。領域内の最後の MIDI ポイントは一定です。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディターパネルツールバーで「**選択 (Select)**」  を選択しておきます。
- キーエディターに表示するインストゥルメントを選択しておきます。
- 少なくとも 1 つの MIDI CC エディターまたは MIDI ピッチベンドエディターをキーエディターに追加しておきます。

手順

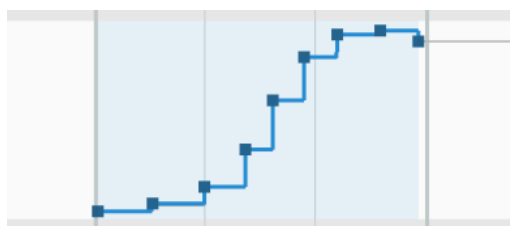
1. MIDI CC エディターまたはピッチベンドエディターで、一定またはリニアにする領域内の MIDI ポイントを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 選択したポイントを一定にするには、エディターヘッダーの「**一定保持ポイントに変換 (Convert to Constant Point)**」  をクリックします。
 - 選択したポイントをリニアにするには、エディターヘッダーの「**段階的変更ポイントに変換 (Convert to Linear Point)**」  をクリックします。

結果

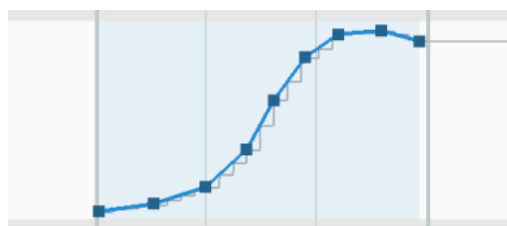
選択した MIDI ポイントが一定またはリニアになります。

一定ポイントのあとの値ラインは、常に水平に表示されます。次のポイントの値が異なる場合、リニアポイントのあとの値ラインは、ポイント間がなめらかに変移することを示す斜めの線として表示されます。

例



MIDI CC エディターの一定ポイント




MIDI CC エディターのリニアポイント

MIDI ポイントの移動

MIDI CC エディターと MIDI ピッチベンドエディターでは、MIDI ポイントを個別に移動できます。たとえば、上下に移動して値を変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。

- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディターパネルツールバーで「**選択 (Select)**」  を選択しておきます。
- キーエディターに表示するインストゥルメントを選択しておきます。
- 少なくとも 1 つの MIDI CC エディターまたは MIDI ピッチベンドエディターをキーエディターに追加しておきます。

手順

1. MIDI CC エディターまたはピッチベンドエディターで、移動する MIDI ポイントを選択します。

補足

複数のエディターの MIDI ポイントを一度に移動することはできません。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した MIDI ポイントを移動します。
 - ポイントをクリックして任意の方向にドラッグします。
 - 上下にのみ移動するには、**[Shift]** を押しながら上下にドラッグします。
 - 左右にのみ移動するには、**[Shift]** を押しながら左右にドラッグします。


ヒント

また、**[Alt/Opt]+[→]** / **[Alt/Opt]+[←]** を押しと、ステータスバーに表示されている現在のリズムグリッドの間隔に従って MIDI ポイントを移動できます。



MIDI ポイントを別のインストゥルメントにコピーする

キーエディターに複数のインストゥルメントが表示されている場合、プライマリーインストゥルメントからセカンダリーインストゥルメントに MIDI ポイントをコピーできます。個々のポイントや領域のみをコピーすることも、選択したフローのプライマリーインストゥルメントに属するすべてのポイントをコピーすることもできます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- 少なくとも 1 つの MIDI CC エディターまたは MIDI ピッチベンドエディターをキーエディターに追加しておきます。
- キーエディターに複数のインストゥルメントを表示しておきます。

手順

1. 個々の MIDI ポイントまたは領域のみを同期する場合は、キーエディターパネルツールバーの「**領域を同期 (Sync Region)**」  をクリックして「**領域を同期 (Sync Region)**」を選択します。
 2. MIDI CC または MIDI ピッチベンドエディターで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 個々の MIDI ポイントまたは領域をコピーするには、各 MIDI ポイントまたは領域をクリックするか、複数の MIDI ポイントと領域をまたぐようにクリックアンドドラッグします。
 - 現在のフローのすべての MIDI ポイントをコピーするには、エディターヘッダーの「**同期 (Sync)**」  をクリックします。
-

結果

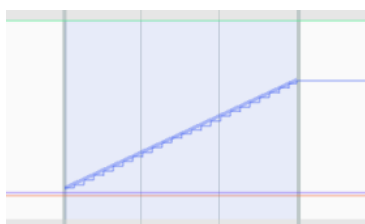
対応する MIDI ポイントがプライマリーインストゥルメントからセカンダリーインストゥルメントへとコピーされ、キーエディターに表示されているすべてのインストゥルメントで編集できるようになります。

セカンダリーインストゥルメントに属する影響を受ける領域内の既存の MIDI ポイントは上書きされません。

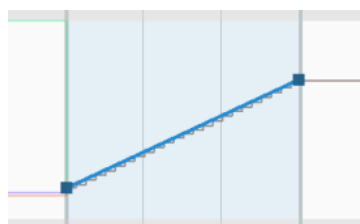
ヒント

キーエディターに複数のインストゥルメントが表示されている場合、すべてのインストゥルメントの MIDI ポイントを直接入力できます。

例



プライマリーインストゥルメントの MIDI 領域のみ



セカンダリーインストゥルメントにコピーされた MIDI 領域

関連リンク

[キーエディターでエディターを追加する/閉じる \(692 ページ\)](#)

[キーエディターでインストゥルメントを表示する \(687 ページ\)](#)

[キーエディターでアイテムを選択する \(692 ページ\)](#)

[キーエディターでポイントをコピーアンドペーストする \(693 ページ\)](#)

テンポエディター

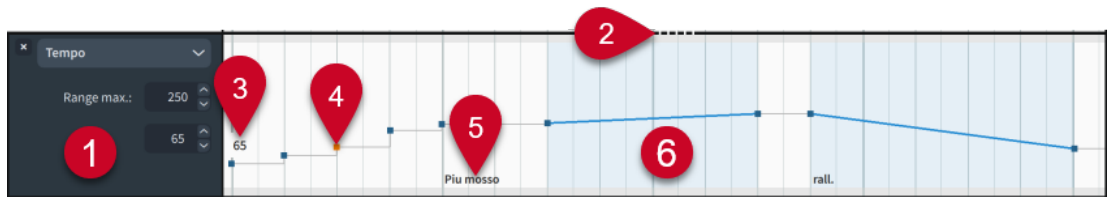
テンポエディターでは、テンポ変更を表示、入力、編集できます。ここでは、記譜モードで入力したテンポ記号とテンポエディターで入力したテンポ変更の両方が表示されます。これは下ゾーンのキーエディターに配置されています。

テンポエディターを表示するには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- キーエディターにエディターを追加して、エディターメニューから「**テンポ (Tempo)**」を選択します。
- キーエディターがロックされていないときに、再生モードでテンポマークかテンポトラックを選択します。

補足

これにより、テンポエディターがプライマリーエディターとして表示されます。キーエディターでピアノロール/打楽器エディターやその他のエディターの表示に戻るには、楽譜領域でインストゥルメントに属する音符/アイテムを選択する必要があります。



テンポエディターは以下で構成されます。

1 エディターヘッダー

以下のオプションがあります。

- **エディターメニュー:** エディターに表示されている MIDI コントローラーやエディターの種類を変更できます。すでにポイントを入力した MIDI コントローラーは、メニューの最初のレベルに表示されます。
- **「範囲の最大値 (Range max.)」 数値フィールド:** テンポエディターのメトロノームマークの最大値を設定できます。
- **テンポ数値フィールド:** 最初に選択したテンポポイントのメトロノームマークの値が、小数点以下なしで表示されます。この値は、数値フィールドに入力するか、エディターでポイントをクリックして上下にドラッグすることで変更できます。

2 スプリッター

クリックしてドラッグすることで、エディターの高さを変更できます。複数のエディターを開いている場合は、スプリッターの両側のエディターの高さに影響します。

3 値の表示

エディターの現在のマウスポインターの位置の値が表示されます。

4 テンポポイント

テンポの局所的な変化。記譜モードで入力するか、テンポエディターで鉛筆ツールを使用して入力します。固定テンポ変更には1つの一定ポイントが含まれます。

ヒント

- テンポエディターをクリックしてドラッグすると、マウスポインターの位置にあるメトロノームマークの値が一時的に表示されます。
- テンポエディターで入力したテンポポイントは、楽譜にはガイドとして表示されます。初期設定では、ガイドは印刷されません。そのため、テンポポイントをテンポ記号としてレイアウトに表示したい場合は、ガイドを表示することをおすすめします。
- テンポエディターに入力したすべてのテンポポイントは、書き出した MIDI ファイルに含まれます。

5 テンポ記号テキスト

記譜モードで入力されたテンポ記号のテキスト、つまり記譜項目に対応するテンポポイントが表示されます。

6 テンポ領域

テンポエディターでラインツールを使用してクリックアンドドラッグで入力した、開始位置にリニアポイント、終了位置に一定ポイントが入力されたハイライトがかかった領域。

テンポ領域は、記譜モードで入力した *rallentando* のような段階的テンポ変更を表わすこともできます。

関連リンク

[キーエディターパネル \(683 ページ\)](#)

[テンポトラック \(545 ページ\)](#)


[キーエディターでエディターを追加する/閉じる \(692 ページ\)](#)

[キーエディターでインストゥルメントを表示する \(687 ページ\)](#)
[テンポ記号 \(1367 ページ\)](#)
[テンポ記号の表示/非表示 \(1372 ページ\)](#)
[テンポ記号の入力方法 \(303 ページ\)](#)
[ガイド \(461 ページ\)](#)



テンポエディターへのテンポ変更の入力

テンポエディターでは、単一のテンポ変更やテンポ領域を入力できます。テンポエディターに入力したテンポ変更は、テンポ変更としてではなく、ガイドとしてレイアウトに表示されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- テンポエディターをキーエディターに追加しておきます。

手順

1. 入力するテンポ変更の種類に応じて、以下のツールのいずれかを選択します。
 - 一定間隔ごとに単一または複数の固定テンポ変更を入力するには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[2]** を押すか、キーエディターパネルツールバーの「**鉛筆 (Draw)**」  をクリックして、**鉛筆ツール**を選択します。
 - テンポ領域を入力するには、キーエディターパネルツールバーの「**ライン (Line)**」  をクリックして**ラインツール**を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、テンポ変更を入力します。
 - 単一の固定テンポ変更を入力するには、テンポエディター内のテンポ変更を追加する位置でクリックします。
 - 一定間隔ごとに複数の固定テンポ変更を入力するには、テンポエディター内でクリックアンドドラッグします。
 - テンポ領域を入力するには、テンポエディター内の領域の開始位置でクリックして、終了位置までドラッグします。

ヒント

テンポエディターをクリックしてドラッグすると、マウスポインターの位置にあるメトロノームマークの値が一時的に表示されます。

結果

- **鉛筆ツール**を使用して複数回クリックした場合は、クリックした位置それぞれに個別のテンポ変更が入力されます。
- **鉛筆ツール**を使用してクリックアンドドラッグした場合は、32 分音符の間隔でテンポ変更が入力されます。
- **ラインツール**を使用した場合は、テンポ領域内のドラッグした範囲の両端に1つずつ、合わせて2つのテンポ変更が入力されます。

これにより再生速度が変更されますが、レイアウトにはテンポ変更が表示されません。かわりにガイドとして表示されます。

テンポエディターに入力したテンポ変更は、書き出した MIDI ファイルに含まれます。

関連リンク

[キーエディターパネルツールバー \(685 ページ\)](#)



[ガイド \(461 ページ\)](#)

[テンポ記号の表示/非表示 \(1372 ページ\)](#)

テンポエディターのテンポ変更の移動

テンポエディターのテンポ変更を別の位置に移動できます。これは、該当するすべてのレイアウトでの位置に影響します。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディターパネルツールバーで「**選択 (Select)**」  を選択しておきます。
- テンポエディターをキーエディターに追加しておきます。

手順

1. テンポエディターで、移動するテンポ変更を選択します。
2. メトロノームマークの値を変更することなく選択したテンポ変更を移動するには、**[Shift]** を押しながら左右にドラッグします。

補足

記譜モードで入力したテンポ領域や単一のテンポ変更を、1回の操作で既存のテンポ変更を越えて移動させることはできません。マウスを放すと、移動したテンポ変更によって既存のテンポ変更の値が変更されます。

結果

選択したテンポ変更が移動します。選択した複数の固定テンポ変更を移動した場合、互いの相対位置は維持されます。この変更は、移動したテンポ変更が含まれるすべてのレイアウトにも反映されます。



手順終了後の項目

テンポ変更を上下に移動することで、メトロノームマークの値を変更することもできます。

テンポエディターでのテンポの変更

テンポエディターでは、1分あたりの拍数で表わされる個々のテンポ変更のメトロノームマークの値を変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディターパネルツールバーで「**選択 (Select)**」  を選択しておきます。
- テンポエディターをキーエディターに追加しておきます。

手順

1. テンポエディターで、メトロノームマークの値を変更するテンポ変更を選択します。
2. 選択したテンポ変更の位置を移動することなくメトロノームマークの値を変更するには、**[Shift]** を押しながら上下にドラッグします。

テンポエディターをクリックしてドラッグすると、マウスポインターの位置にあるメトロノームマークの値が一時的に表示されます。

結果

選択したテンポ変更のメトロノームマークの値が相対的に変更されます。この変更は、再生速度やレイアウトに表示されるすべてのテンポ変更のメトロノームマークに影響します。

ヒント


選択したテンポ変更のメトロノームマークの値は、テンポエディターのヘッダーにある「**テンポ (Tempo)**」数値フィールドを使用して変更することもできます。

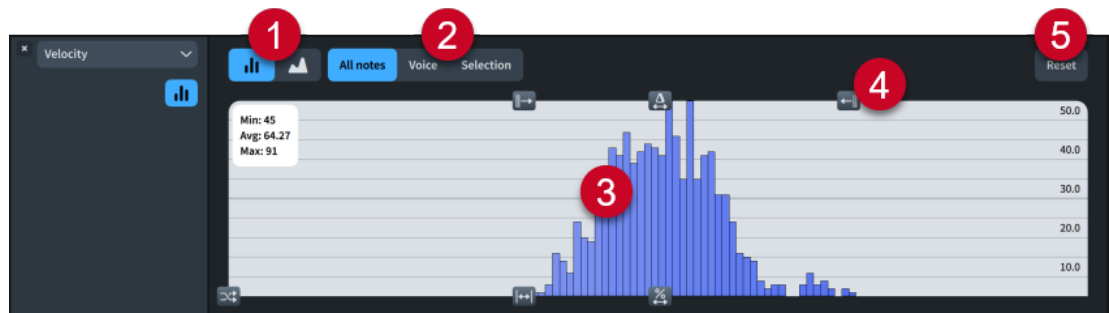
関連リンク

[キーエディターでアイテムを選択する](#) (692 ページ)

ヒストグラムツール



ヒストグラムツールには、ベロシティーと MIDI CC の値がチャートとして表示されます。値は度数分布に応じてグループ化されます。このツールを使用すると、たとえば、すべてのベロシティーの値を比例的に大きくするなど、値を大規模に変更できます (トラック全体など)。

- ベロシティーエディターと MIDI CC エディターにヒストグラムツールを表示するには、それぞれのエディターのヘッダーで「**ヒストグラム (Histogram)**」をクリックします。



1 チャートの形状

ヒストグラムチャートの形状を変更できます。

- バー** : 値がバーとして表示されます。
- 領域** : 値が領域として表示されます。

2 ヒストグラムフィルター

ヒストグラムツールに表示される値をフィルタリングできます。

- すべて (All)/すべての音符 (All notes)**: キーエディターに現在表示されているすべてのインストゥルメントのすべての値を表示します。
- 声部 (Voice)**: 選択した声部の音符のみを表示します。ベロシティーエディターでのみ使用できます。
- 選択 (Selection)**: 選択したアイテムの値のみ表示します。

3 ヒストグラムチャート

選択したフィルターに応じて値が表示されます。X 軸は数値、Y 軸は対応する数値の度数分布を表わしています。

4 ヒストグラムコントロール

現在表示されている値を変更できます。

5 リセット (Reset)

現在表示されているすべての値をリセットします。

ヒント

値を小さく変更したい場合は、変換ツールを使用できます。

関連リンク

- [キーエディターパネル \(683 ページ\)](#)
- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)
- [キーエディターでエディターを追加する/閉じる \(692 ページ\)](#)
- [キーエディターでインストゥルメントを表示する \(687 ページ\)](#)
- [音符のベロシティの変更 \(709 ページ\)](#)
- [声部 \(1469 ページ\)](#)
- [複数の声部への音符の入力 \(241 ページ\)](#)
- [既存の音符の声部を変更する \(477 ページ\)](#)
- [変換ツール \(731 ページ\)](#)
- [ベロシティエディター \(708 ページ\)](#)
- [MIDI CC エディター \(718 ページ\)](#)

ヒストグラムコントロール

ヒストグラムコントロールを使用すると、ベロシティや MIDI CC の値をさまざまな方法で大規模に変更できます。

- ヒストグラムコントロールには、キーエディターにヒストグラムツールが表示されているときにアクセスできます。

デルタ (Delta)



値の中心点を表わします。表示されているすべての値を左右に移動させることができます。値の間の明示的な間隔が保持されます。

スケール (Scale)



値を比例的に拡大縮小します。値の間の比例関係が保持されます。つまり、右に動かすと値の間隔が広がり、左に動かすと狭まります。

スプレッド (Spread)



中心点から左右両方に値を広げます。

下限 (Lower Limit)



最も低い値を表わします。低い値を上げることができます。

上限 (Upper Limit)



最も高い値を表わします。高い値を下げるすることができます。

ランダム化 (Randomize)



ボタンをクリックして上下にドラッグすることで値をランダム化できます。マウスポインターを上を上げるほど、ランダム化の幅が広がり、極端になります。ランダム化には、ベル型に近い標準分布が使用されます。


ヒストグラムツールを使用して値を変更する

ヒストグラムツールを使用して、ベロシティーや MIDI CC の値を大規模に変更できます (トラック全体など)。たとえば、すべてのベロシティーの値を比例的に大きくするなどできます。



ヒント

値を小さく変更したい場合は、変換ツールを使用できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディターに表示するインストゥルメントを選択しておきます。
- 少なくとも 1 つのベロシティーエディターまたは MIDI CC エディターをキーエディターに追加しておきます。


手順

1. ヒストグラムツールを使用する各エディターのヘッダーで、「**ヒストグラム (Histogram)**」  をオンにしてヒストグラムツールを表示します。
2. 必要に応じて、各エディターに適したヒストグラムツールフィルターを選択します。
3. 利用できるヒストグラムコントロールを必要に応じて使用します。
たとえば、「**スケール (Scale)**」  をクリックして右にドラッグすると、現在表示されている値を比例的に大きくできます。


ヒストグラムツールフィルターの変更

利用できるフィルターを使用して、ヒストグラムツールに表示される値、つまりヒストグラムツールの影響を受ける値を変更できます。たとえば、すでに選択している値にのみヒストグラムツールが影響するようにしたい場合などに行ないます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- 少なくとも 1 つのベロシティーエディターまたは MIDI CC エディターをキーエディターに追加しておきます。

手順


1. ヒストグラムツールを使用する各エディターのヘッダーで、「**ヒストグラム (Histogram)**」  をオンにしてヒストグラムツールを表示します。
2. 各ヒストグラムツールの上部で、以下のフィルターのいずれかを選択します。

- 「すべて (All)」 (MIDI CC エディター) または 「すべての音符 (All notes)」 (ペロシティーエディター)
 - 「声部 (Voice)」 (ペロシティーエディターのみ)
 - 「選択 (Selection)」
-




ヒストグラムチャートの形状を変更する

ヒストグラムツールの値の表示方法を、バー表示と領域表示で切り替えることができます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
 - 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
 - キーエディターに表示するインストゥルメントを選択しておきます。
 - 少なくとも1つのペロシティーエディターまたはMIDI CC エディターをキーエディターに追加しておきます。
-

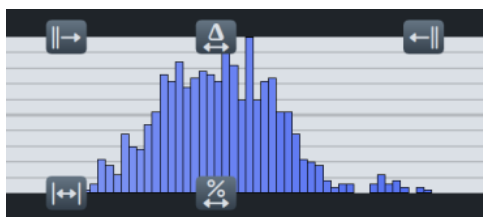
手順

1. ヒストグラムツールを使用する各エディターのヘッダーで、「ヒストグラム (Histogram)」  をオンにしてヒストグラムツールを表示します。
 2. 各ヒストグラムツールの上部で、以下のチャート形状のいずれかを選択します。
 - **バー** 
 - **領域** 
-

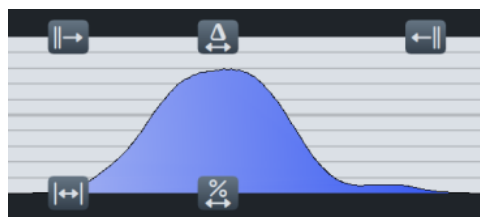
結果

各エディターのヒストグラムチャートの形状が変更されます。

例



バー



領域

関連リンク


[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)

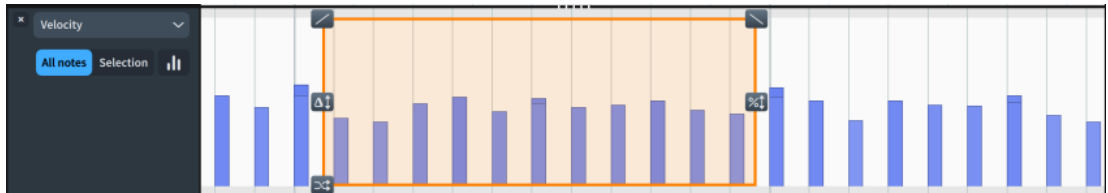
[キーエディターでエディターを追加する/閉じる \(692 ページ\)](#)

[キーエディターでインストゥルメントを表示する \(687 ページ\)](#)

変換ツール

変換ツールを使用すると、選択範囲内の連続するベロシティと MIDI CC の値をさまざまな方法で変更できます。たとえば、特定の 2 小節のみ、すべてのベロシティ値を比例的に大きくするなどできます。

- ベロシティエディターと MIDI CC エディターでは、キーエディターパネルツールバーの「**変換 (Transform)**」 をクリックし、いずれかのエディターでクリックアンドドラッグして変換の選択範囲を作成することで変換ツールを使用できるようになります。



ベロシティエディターの変換の選択範囲

ヒント

値を大きく変更したい場合は、ヒストグラムツールを使用できます。

関連リンク

- [キーエディターパネル \(683 ページ\)](#)
- [キーエディターパネルツールバー \(685 ページ\)](#)
- [ヒストグラムツール \(727 ページ\)](#)
- [ベロシティエディター \(708 ページ\)](#)
- [MIDI CC エディター \(718 ページ\)](#)

変換コントロール

変換コントロールを使用すると、変換の選択範囲内の連続するベロシティと MIDI CC の値をさまざまな方法で変更できます。

- キーエディターで変換の選択範囲を作成すると、変換コントロールにアクセスできるようになります。

左に傾ける (Tilt Left)



ボタンをクリックして下にドラッグすることで、斜めの線に従って値を下げるできます。これにより、左の値が右よりも下がります。

右に傾ける (Tilt Right)



ボタンをクリックして下にドラッグすることで、斜めの線に従って値を下げるできます。これにより、右の値が左よりも下がります。

デルタ (Delta)



値の中心点を表わします。表示されているすべての値を上下に移動させることができます。バーの間の明示的な値の間隔が保持されます。

スケール (Scale)



値を比例的に上下に移動します。バーの間の比例関係が保持されます。つまり、上に動かすとバーの間隔が広がり、下に動かすと狭まります。

ランダム化 (Randomize)



ボタンをクリックして上にドラッグすることで値をランダム化できます。マウスポインターを上にするほど、ランダム化の幅が広がり、極端になります。ランダム化には、ベル型に近い標準分布が使用されます。

関連リンク

[ヒストグラムコントロール \(728 ページ\)](#)

[音符のベロシティの変更 \(709 ページ\)](#)


変換ツールを使用して値を変更する

連続するベロシティや MIDI CC の値を囲むように変換の選択範囲を作成し、変換コントロールを使用して、選択した値をさまざまな方法で変更できます (すべての値を比例的に大きくするなど)。



ヒント

値を大きく変更したい場合は、ヒストグラムツールを使用できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディターに表示するインストゥルメントを選択しておきます。
- 少なくとも 1 つのベロシティエディターまたは MIDI CC エディターをキーエディターに追加しておきます。

手順

1. キーエディターパネルツールバーで、「**変換 (Transform)**」  をクリックして変換ツールを選択します。
 2. 値を変更するエディターで、任意の範囲をクリックアンドドラッグします。
 3. 利用できる変換コントロールを必要に応じて使用します。
たとえば、「**スケール (Scale)**」  をクリックして上にドラッグすると、値を比例的に大きくできます。
-

関連リンク

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)

[キーエディターパネルツールバー \(685 ページ\)](#)

[キーエディターでエディターを追加する/閉じる \(692 ページ\)](#)

[キーエディターでインストゥルメントを表示する \(687 ページ\)](#)

キーエディター設定


キーエディター設定を使用すると、特定の組み合わせのエディターを同時に開くことができます。これは、必要なエディターを手動で追加したり閉じたりするよりもはるかにすばやく行なえます。

たとえば、ベロシティーエディターと強弱記号エディターを、複数の MIDI CC エディターと頻繁に切り替えて表示する場合、これらの組み合わせでキーエディター設定を保存しておいて、必要に応じて各設定を適用できます。



キーエディター設定の保存

たとえば、ベロシティーエディターと強弱記号エディターと一緒に使用することが多い場合などに、キーエディターのエディター設定を保存できます。コンピューター上のすべてのプロジェクトのキーエディター設定にアクセスできます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディター設定に保存するエディターを追加しておきます。

手順

1. 以下のいずれかの操作を行なって、キーエディターで現在開いているエディターをキーエディター設定として保存します。
 - 新しいキーエディター設定を保存するには、キーエディターの左下にある「**プリセット (Presets)**」  をクリックして、「**設定を保存 (Save Configuration)**」を選択します。
 - 既存のキーエディター設定を置き換えるには、キーエディターの左下にある「**プリセット (Presets)**」  をクリックして「**設定を置き換え (Replace Configuration)**」を選択し、置き換える設定を選択します。
2. 新しいキーエディター設定を保存した場合は、表示される「**設定名 (Configuration Name)**」ダイアログに設定の名前を入力します。
3. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

関連リンク

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)

[キーエディターでエディターを追加する/閉じる \(692 ページ\)](#)

キーエディター設定の適応

キーエディター設定をプロジェクトに適用すると、その設定で保存されたエディターがキーエディターに追加され、すでに開いているエディターが置き換えられます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- 少なくとも1つのキーエディター設定をコンピューターに保存しておきます。

手順


1. キーエディターの左下で、「**プリセット (Presets)**」  をクリックします。

2. 適用する設定を選択します。
-


キーエディター設定の削除

たとえば、プロジェクトの終了後に特定の設定が必要なくなった場合などに、キーエディター設定を削除できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。

手順

1. キーエディターの左下で、「**プリセット (Presets)**」  をクリックします。
 2. 「**設定を削除 (Delete Configuration)**」を選択します。
 3. 削除する設定を選択します。
-

ミキサー

ミキサーでは、再生時のチャンネルのボリューム、パンニング、サウンドを制御できます。

以下の場所からミキサーにアクセスできます。

- 下ゾーンのミキサーパネル
- ミキサーウィンドウ

関連リンク

[ミキサーウィンドウ \(736 ページ\)](#)


[ゾーンとパネル \(36 ページ\)](#)

[ステージテンプレート \(748 ページ\)](#)

[スペーステンプレート \(757 ページ\)](#)

ミキサーパネル

ミキサーパネルでは、再生時のチャンネルのボリュームとパンニングを制御できます。ミキサーパネルの高さが十分にある場合は、チャンネルストリップも表示されます。これは記譜モード、浄書モード、再生モードのウィンドウ下部の下ゾーンに配置されています。

- ミキサーパネルを表示するには、下ゾーンを表示してから、下ゾーンツールバーの**ミキサー**  をクリックします。



ミキサーパネルは以下で構成されます。

1 ミキサーツールバー

ミックスの編集や、チャンネルの表示/非表示および追加/削除を行なえるツールがあります。

2 チャンネルストリップ

Insert をロードしたり EQ を変更したりして、チャンネルのサウンドを変更できます。

3 チャンネル

対応するトラックまたは再生時のボリュームとパンポジションを変更できます。インストゥルメント/声部トラックごとにオーディオチャンネルと MIDI チャンネルがあるほか、クリックやマスター出力などに使用する追加チャンネルがあります。

現在表示されているチャンネル以外に利用できるチャンネルがある場合は、ミキサーの左右の端のチャンネルが薄く表示されます。

ミキサーで加えた変更は自動的に保存され、プロジェクトに適用されます。

ヒント

プロジェクトのボリュームレベルをコントロールするために、トラックフェーダーを使用する前に強弱記号を入力して、強弱のカーブをプロジェクトに合わせて調整することをおすすめします。

関連リンク

- [ミキサーツールバー \(737 ページ\)](#)
- [ミキサーチャンネル \(738 ページ\)](#)
- [ゾーンとパネル \(36 ページ\)](#)
- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)
- [強弱記号の再生オプション \(978 ページ\)](#)
- [強弱記号の入力方法 \(320 ページ\)](#)

ミキサーウィンドウ

ミキサーウィンドウでは、再生時のチャンネルのボリュームとパンニングを制御できます。また、チャンネルストリップも固定表示されています。

ミキサーウィンドウの表示/非表示を切り替えるには、以下のいずれかの操作を行います。

- **[F3]** を押します。
- ツールバーの「ミキサーを表示 (Show Mixer)」 をクリックします。



ミキサーウィンドウは以下で構成されます。

1 ミキサーツールバー

ミックスの編集や、チャンネルの表示/非表示および追加/削除を行なえるツールがあります。

2 チャンネルストリップ

Insert をロードしたり EQ を変更したりして、チャンネルのサウンドを変更できます。

3 チャンネル

対応するトラックまたは再生時のボリュームとパンポジションを変更できます。インストゥルメント/声部トラックごとにオーディオチャンネルと MIDI チャンネルがあるほか、クリックやマスター出力などに使用する追加チャンネルがあります。

現在表示されているチャンネル以外に利用できるチャンネルがある場合は、ミキサーの左右の端のチャンネルが薄く表示されます。

ミキサーで加えた変更は自動的に保存され、プロジェクトに適用されます。

ヒント

プロジェクトのボリュームレベルをコントロールするために、トラックフェーダーを使用する前に強弱記号を入力して、強弱のカーブをプロジェクトに合わせて調整することをおすすめします。


関連リンク

- [ツールバー \(29 ページ\)](#)
- [ミキサーツールバー \(737 ページ\)](#)
- [ミキサーチャンネルストリップ \(740 ページ\)](#)
- [トラックをミュート/ソロにする \(560 ページ\)](#)
- [チャンネルのボリュームを変更する \(743 ページ\)](#)
- [強弱記号の再生オプション \(978 ページ\)](#)
- [強弱記号の入力方法 \(320 ページ\)](#)

ミキサーウィンドウの表示/非表示の切り替え

ミキサーウィンドウはいつでも表示/非表示を切り替えることができます。たとえば、楽譜領域で作業をしているときに、非表示にして視界に入らないようにできます。

手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、ミキサーウィンドウの表示/非表示を切り替えます。
 - [F3]** を押します。
 - ツールバーの「ミキサーを表示 (Show Mixer)」 をクリックします。
 - 「ウィンドウ (Window)」 > 「ミキサー (Mixer)」を選択します。



ミキサーツールバー

ミキサーツールバーには、ミックスの編集や、チャンネルの表示/非表示および追加/削除を行なえるツールがあります。下ゾーンでもミキサーウィンドウでも、ミキサーの上部に配置されています。

チャンネルタイプボタン

チャンネルのタイプに応じて、表示/非表示にするチャンネルを自由に組み合わせて選択できます。

すべて無効化 (Deactivate all)

対応するボタンをクリックして、すべてのミュート  とソロ  を解除できます。ミュート状態またはソロ状態のチャンネルがあるかどうかを示します。

エフェクトチャンネルを追加 (Add Effects Channel)



FX チャンネルを追加します。

エフェクトチャンネルを削除 (Remove Effects Channel)



ミキサーの一番右にある FX チャンネルを削除します。

ライブステージ (Live Stage)



「ライブステージ (Live Stage)」ダイアログを開きます。

ライブスペース (Live Space)



「ライブスペース (Live Space)」ダイアログを開きます。

下ゾーンのサイズ変更 (Resize Lower Zone)



下ゾーンの高さを変更できます。ミキサーパネルでのみ使用できます。

関連リンク

[「ライブステージ \(Live Stage\)」ダイアログ \(751 ページ\)](#)

[「ライブスペース \(Live Space\)」ダイアログ \(759 ページ\)](#)

[ステージテンプレート \(748 ページ\)](#)

[スペーステンプレート \(757 ページ\)](#)

ミキサーチャンネル

ミキサーチャンネルを使用すると、そのチャンネルに接続されたソース (インストゥルメントトラックなど) によってサウンドを生成できます。ミキサーパネルとミキサーウィンドウではすべてのチャンネルにアクセスでき、各トラックのトラックインスペクターでは個々のチャンネルにアクセスできます。



ミキサーパネルの各チャンネルには、以下のコントロールとディスプレイがあります。

1 パンコントロール

チャンネルのサウンド/MIDI 出力を、ステレオ再生のステレオスペクトラムでパンニングできます。

2 フェーダーの値

フェーダーの位置に対応する現在のボリュームが値として表示されます。ボリュームレベルを直接入力できます。

- オーディオチャンネルは dB を使用します。
- MIDI チャンネルは 0 ~ 127 の MIDI ボリュームを使用します。

3 フェーダー

チャンネルのボリュームレベルをコントロールできます。

4 チャンネルメーター

チャンネルの出力ボリュームをリアルタイムに示します。

5 ミュート

チャンネルをミュートできます。そのチャンネルがミュート状態かどうかを示します。

6 ソロ

チャンネルをソロにできます。そのチャンネルがソロ状態かどうかを示します。

7 チャンネル名

チャンネルの名前が表示されます。

インストゥルメントチャンネルには、「**インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)**」ダイアログでそのインストゥルメントに設定されたインストゥルメントの正式名称と、そのインストゥルメント番号が表示されます (存在する場合)。

関連リンク

[トラックインスペクター \(534 ページ\)](#)

[「インストゥルメント名を編集 \(Edit Instrument Names\)」ダイアログ \(192 ページ\)](#)

[インストゥルメントのナンバリング \(137 ページ\)](#)

[チャンネル名の変更 \(746 ページ\)](#)

ミキサーチャンネルのタイプ

ミキサーではさまざまなタイプのチャンネルを使用できます。チャンネルのタイプによって、そのチャンネルで使用できるコントロールが異なります。

インストゥルメント

プロジェクト内の各インストゥルメント/声部トラックにチャンネルがあります。インストゥルメントチャンネルを表示すると、複数のプラグインにまたがっていても、該当するすべてのチャンネルが含まれます。

さらに、「DoricoBeep」という名前のインストゥルメントチャンネルがあり、このチャンネルを使用するとメトロノームクリックのボリュームをコントロールできます。

MIDI

プロジェクトのすべての VST インストゥルメントには、VST チャンネルに加えて MIDI チャンネルもあります。MIDI チャンネルでは、各インストゥルメントの MIDI ボリュームと MIDI パンを変更できます。

ビデオ

ビデオオーディオのボリュームをコントロールできます。

FX

リバーブなどの Send エフェクトのボリュームをコントロールできます。初期設定では、ミキサーには「Reverb」という名前の FX チャンネルが 1 つ含まれており、Insert として REVerence がロードされています。

FX チャンネルの背景は緑色です。

ヒント

REVerence の詳細については、プラグインリファレンスを参照してください。

出力

マスター出力ボリュームをコントロールできます。**出力チャンネル**は常に表示されており、背景は赤色です。

関連リンク

[チャンネル名の変更 \(746 ページ\)](#)

[FX チャンネルの追加 \(745 ページ\)](#)

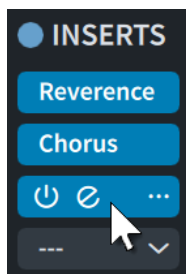
[Insert をチャンネルにロードする \(746 ページ\)](#)

ミキサーチャンネルストリップ

ミキサーの各チャンネルには、チャンネルコントロールが含まれる固有のチャンネルストリップがあります。チャンネルストリップは**ミキサー**ウィンドウの上部、および高さが十分にある場合はミキサーパネルの上部に固定表示されています。

各チャンネルストリップには、以下のタイプのコントロールが含まれています。

Inserts



各チャンネルには、Insert を読み込むことができるスロットが4つ備わっています。メニューから Insert を選択できます。

ヘッダーを使用すると、すべてのチャンネルのセクションの展開/折りたたみを切り替えることができます。

インジケーターには以下の状態があります。

- **無効** : チャンネルに Insert がロードされていません。
- **有効** : 少なくとも1つの Insert がチャンネルにロードされ、Insert が有効になっています。
- **バイパス** : 少なくとも1つの Insert がチャンネルにロードされ、すべての Insert がバイパスされています。

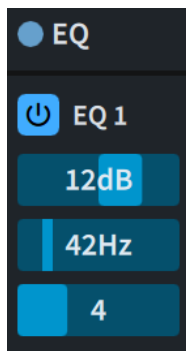
Insert がロードされたスロットでは、以下のコントロールを使用できます。

- **Insert を有効にする (Enable Insert)** : Insert スロットを有効にする、またはバイパスします。
- **Insert を編集 (Edit Insert)** : ロードされたプラグインのプラグインウィンドウを開き、設定を編集できます。
- **Insert メニュー (Insert menu)** : プラグインメニューを開き、別のプラグインを選択してその Insert スロットにロードできます。

ヒント

- Dorico Elements に含まれるプラグインの詳細については、[プラグインリファレンス](#)を参照してください。
- 個々のチャンネルの Insert には、各トラックのトラックインスペクターからアクセスできます。

EQ



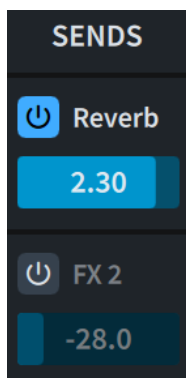
各チャンネルには、デフォルト EQ として 4 つのバンドが用意されています。

インジケーターを使用すると、セクションの有効 と無効 を切り替えることができます。ヘッダーを使用すると、すべてのチャンネルのセクションの展開/折りたたみを切り替えることができます。

各 EQ バンドに以下のコントロールを使用できます。

- **EQ を有効にする (Enable EQ)** : 各バンドを有効にする、またはバイパスします。
- **ゲイン (Gain)**: 各バンドの減衰量/増幅量を dB で設定します。
- **周波数 (Frequency)**: 各バンドの周波数を Hz で設定します。
- **Q**: 帯域幅を制御します。つまり、上下の周波数がどこまで影響を受けるか、およびその度合いを制御します。

Sends



各チャンネルには、各 FX チャンネルの Send スロットがあります。

ヘッダーを使用すると、すべてのチャンネルのセクションの展開/折りたたみを切り替えることができます。

各 Send スロットに以下のコントロールを使用できます。

- **Send を有効にする (Enable Send)** : 対応する Send スロットを有効にする、またはバイパスします。
- **ゲインスライダー**: 対応する FX チャンネルにポストフェーダーで送信されるサウンドの量を設定します。

ヒント

ステージテンプレートとスペーステンプレートを使用して、プロジェクト内のすべてのインストゥルメントの Send ゲインを自動的に設定できます。

関連リンク

[Insert をチャンネルにロードする \(746 ページ\)](#)

[トラックインスペクター \(534 ページ\)](#)
[ステージテンプレート \(748 ページ\)](#)
[スペーステンプレート \(757 ページ\)](#)

チャンネルの表示/非表示

ミキサーのチャンネルをタイプごとに表示/非表示にできます。たとえば、インストゥルメントチャンネルで作業をする間、MIDI チャンネルを非表示にするなどできます。

前提条件

下ゾーンまたは**ミキサー**ウィンドウにミキサーを表示しておきます。

手順

- ミキサーツールバーで、各チャンネルタイプをオン/オフにします。

結果

タイプボタンをオンにするとミキサーにそのタイプのチャンネルが表示され、オフにすると非表示になります。

チャンネルのスクロール

ミキサーに多くのチャンネルが表示されている場合、画面に表示されていないチャンネルをスクロールして表示できます。

前提条件

下ゾーンまたは**ミキサー**ウィンドウにミキサーを表示しておきます。

手順

- ミキサーで、以下のいずれかの操作を行なってチャンネルをスクロールします。
 - マウスホイールで上下にスクロールするか、タッチパッドで上下にスワイプします。
 - チャンネルフェーダー以外のどこかをクリックして左右にドラッグします。

チャンネルの高さを変更する

ミキサーで、チャンネルとチャンネルストリップの垂直方向のスペースを変更できます。たとえば、Insert をロードする場合や EQ 設定を変更する場合にチャンネルストリップの高さを高くするなどできます。

前提条件

下ゾーンまたは**ミキサー**ウィンドウにミキサーを表示しておきます。

手順

- ミキサーで、チャンネルストリップとチャンネルの間のラインをクリックして上下にドラッグします。
マウスポインターを適切な位置に合わせると、上下の矢印のアイコンに変わります。



関連リンク

- [ミキサーパネル \(735 ページ\)](#)
- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)
- [ミキサーウィンドウ \(736 ページ\)](#)
- [ミキサーウィンドウの表示/非表示の切り替え \(737 ページ\)](#)
- [ミキサーチャンネル \(738 ページ\)](#)
- [ミキサーチャンネルストリップ \(740 ページ\)](#)

チャンネルのボリュームを変更する

ミキサーで、個々のチャンネルのボリュームを変更したりリセットしたりできます。たとえば、オーケストラプロジェクトでインストゥルメントのバランスを整える場合などに行ないます。

前提条件

下ゾーンまたはミキサーウィンドウにミキサーを表示しておきます。

手順

- ミキサーで、以下のいずれかの操作を行なってチャンネルのボリュームを変更します。
 - ボリュームを上げるには、フェーダーを上ドラッグします。
 - ボリュームを下げるには、フェーダーを下ドラッグします。
 - [Alt/Opt]** を押しながらフェーダーの値をクリックし、新しい値を入力して、**[Return]** を押します。

ヒント

- 出力チャンネルを最大値に設定するには、「inf」と入力します。
 - 出力チャンネルを最小値に設定するには、「-inf」または「-oo」と入力します。
-
- ボリュームをデフォルト値にリセットするには、フェーダーの値を **[Ctrl]/[command]** を押しながらクリックするかダブルクリックします。



- すべてのチャンネルのボリュームをリセットするには、「再生 (Play)」 > 「デフォルトの出力レベルを適用 (Apply Default Output Level)」を選択します。

結果

対応するチャンネルのボリュームが変更されます。

ヒント

「環境設定 (Preferences)」の「再生 (Play)」ページで、以降のすべてのプロジェクトのデフォルトの出力レベルを変更できます。初期設定では、大規模なアンサンブルのプロジェクトでクリッピングが発生するのを防ぐために -6 dB に設定されています。

関連リンク

[ミキサーパネル \(735 ページ\)](#)

[ミキサーウィンドウ \(736 ページ\)](#)

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

パンニングチャンネル

個々のチャンネルのパンポジションをステレオスペクトラムで変更できます。たとえば、オーケストラプロジェクトのインストゥルメントのパンポジションを実際のステージ上の位置に合わせたい場合などに行ないます。

ヒント

ステージテンプレートを使用して、プロジェクト内のすべてのインストゥルメントのパンポジションを自動的に設定できます。

前提条件

下ゾーンまたはミキサーウィンドウにミキサーを表示しておきます。

手順

- ミキサーで、以下のいずれかの操作を行なって各チャンネルのパンポジションを変更します。
 - パンコントロールでポジションを直接をクリックするか、クリックして左右にドラッグします。



- **[Alt/Opt]** を押しながらかんの値をクリックし、新しい値を入力して、**[Return]** を押します。使用できるパンの範囲は **-100 ~ 100** です。

関連リンク

[ミキサーチャンネル \(738 ページ\)](#)

[ステージテンプレート \(748 ページ\)](#)

FX チャンネルの追加


ミキサーに複数の FX チャンネルを追加できます。たとえば、インストゥルメントファミリーごとに異なるリバーブサウンドを使用したい場合などに便利です。

ミキサーには最大 8 つの FX チャンネルを含めることができます。

前提条件

下ゾーンまたは**ミキサー**ウィンドウにミキサーを表示しておきます。

手順

- ミキサーツールバーで、「**エフェクトチャンネルを追加 (Add Effects Channel)**」  をクリックします。

結果

新しい FX チャンネルが追加されます。ミキサー内の既存のすべての FX チャンネルの右側に配置されます。

手順終了後の項目

FX チャンネルに Insert をロードしたり、チャンネルストリップを使用して EQ を変更したりできます。

関連リンク

[ミキサーパネル \(735 ページ\)](#)

[ミキサーウィンドウ \(736 ページ\)](#)

[ミキサーチャンネル \(738 ページ\)](#)

[ミキサーチャンネルストリップ \(740 ページ\)](#)

[チャンネルの表示/非表示 \(742 ページ\)](#)

[Insert をチャンネルにロードする \(746 ページ\)](#)

[リバーブプラグインの変更 \(748 ページ\)](#)


FX チャンネルの削除

ミキサーから FX チャンネルを削除できます。たとえば、複数のリバーブサウンドが不要になった場合などに便利です。

前提条件

下ゾーンまたは**ミキサー**ウィンドウにミキサーを表示しておきます。

手順

- ミキサーツールバーで、「**エフェクトチャンネルを削除 (Remove Effects Channel)**」 をクリックします。
-

結果

ミキサーの一番右にある FX チャンネルが削除されます。

チャンネル名の変更

チャンネル名を変更したり、変更したチャンネル名をデフォルト名にリセットしたりできます。たとえば、さまざまな FX チャンネルを識別するのに役立ちます。

前提条件

下ゾーンまたは**ミキサー**ウィンドウにミキサーを表示しておきます。

手順

1. ミキサーで、変更するチャンネル名をダブルクリックしてチャンネル名のテキストフィールドを開きます。
 2. 以下のいずれかの操作を行なって、チャンネルの名前を変更します。
 - 新規チャンネル名を入力するか、既存の名前を編集します。
 - チャンネルの名前をリセットするには、既存の名前を削除します。
 3. **[Return]** を押します。
-

Insert をチャンネルにロードする

MIDI チャンネル以外の各チャンネルに最大 4 つの Insert をロードできます。たとえば、デフォルトの EQ チャンネルストリップを使用するかわりに特定の EQ プラグインをロードしたり、アンプモデリングプラグインをクリーンなギターチャンネルに適用したりできます。

ヒント

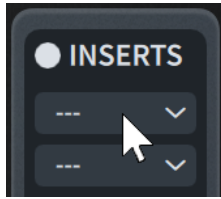
Dorico Elements に含まれるプラグインの詳細については、プラグインリファレンスを参照してください。


前提条件

下ゾーンまたは**ミキサー**ウィンドウにミキサーを表示しておきます。

手順

1. ミキサーで、いずれかのチャンネルストリップの「**Inserts**」をクリックしてすべての「Inserts」セクションを展開します。
2. Insert スロットをクリックして、ロードするプラグインをメニューから選択します。



3. 新しいプラグインの設定を編集する場合は、「Insert を編集 (Edit Insert)」 をクリックしてプラグインウィンドウを開きます。
4. EQ プラグインをロードした場合は、対応するチャンネルの EQ チャンネルストリップを無効にします。

関連リンク

[ミキサーパネル \(735 ページ\)](#)

[ミキサーウィンドウ \(736 ページ\)](#)

[ミキサーチャンネルストリップ \(740 ページ\)](#)

[クリックに使用するサウンドを変更する \(545 ページ\)](#)



Insert の有効化/バイパス

Insert の設定に影響を与えることなく、個々の Insert を有効化/バイパスできます。たとえば、特定の Insert を適用するかどうかでチャンネルのサウンドがどのように変化するかを比較できます。

前提条件

下ゾーンまたはミキサーウィンドウにミキサーを表示しておきます。

手順

1. ミキサーで、いずれかのチャンネルストリップの「Inserts」をクリックしてすべての「Inserts」セクションを展開します。
2. 有効化/バイパスする Insert スロットで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 個々の Insert を有効化/バイパスするには、対応するスロットで「Insert を有効にする (Enable Insert)」 をクリックします。
 - チャンネルのすべての Insert を有効化/バイパスするには、対応するチャンネルストリップで Insert インジケーター をクリックします。

結果

対応する Insert が有効化/バイパスされます。

- 有効な Insert は青色で表示されます。
- バイパスされた Insert は黄色で表示されます。


Insert の削除

チャンネルにロードした Insert を個別に削除できます。

前提条件

下ゾーンまたはミキサーウィンドウにミキサーを表示しておきます。

手順

1. ミキサーで、いずれかのチャンネルストリップの「Inserts」をクリックしてすべての「Inserts」セクションを展開します。
 2. Insert を削除するスロットで、Insert メニュー  をクリックしてメニューから「---」を選択します。
-

リバーブプラグインの変更

特定のリバーブサウンドを使用したい場合などに、リバーブに使用するプラグインを変更できます。初期設定では、リバーブプラグインの REVerence が最初の FX チャンネルにロードされています。



ヒント

Dorico Elements に含まれるプラグインの詳細については、プラグインリファレンスを参照してください。

前提条件

- 下ゾーンまたはミキサーウィンドウにミキサーを表示しておきます。
 - FX チャンネルを表示しておきます。
-

手順

1. ミキサーで、いずれかのチャンネルストリップの「Inserts」をクリックしてすべての「Inserts」セクションを展開します。
 2. FX チャンネルストリップで、REVerence Insert スロットの Insert メニュー  をクリックして、使用するリバーブプラグインをメニューから選択します。
 3. 新しいプラグインの設定を編集する場合は、「Insert を編集 (Edit Insert)」 をクリックしてプラグインウィンドウを開きます。
-

関連リンク

- [ミキサーウィンドウ \(736 ページ\)](#)
- [ミキサーチャンネルストリップ \(740 ページ\)](#)
- [チャンネルの表示/非表示 \(742 ページ\)](#)
- [スペーステンプレート \(757 ページ\)](#)

ステージテンプレート

ステージテンプレートを使用すると、上から見たステージを視覚的に表わしたものを使用して、プロジェクト内のすべてのインストゥルメントに適切なステージポジションを同時に設定できるため、このプロセスを楽に行なうことができます。ステージポジションによって、再生時のインストゥルメントのパニングとリバーブの設定が決まります。

ステージテンプレートをプロジェクトに適用すると、ミキサー内のすべてのチャンネルのパニングとリバーブの設定が同時に変更されます。

プロジェクト内のインストゥルメントをステージテンプレートで定義したステージポジションに合わせて、Dorico Elements はまずグループ内のインストゥルメント、次にグループ化されていないインストゥルメントの順に以下の一連の検討を行ないます。

- 1 定義されている場合は、ソリストインストゥルメントが、対応するインストゥルメントタイプのソリストのステージポジションにマッチングされます。

- 2 定義されている場合は、番号付きインストゥルメントが、対応するインストゥルメントタイプの番号付きのステージポジションにマッチングされます。
- 3 定義されている場合は、インストゥルメントが、対応するインストゥルメントタイプの番号のないステージポジションにマッチングされます。
- 4 定義されている場合は、インストゥルメントが、対応するインストゥルメントタイプのインストゥルメントファミリーのステージポジションにマッチングされます。
- 5 ふさわしいステージポジションがないインストゥルメントには、代替位置が使用されます。

可能な場合は、設定モードの対応するプレーヤーグループに対して、ステージテンプレート内のグループが使用されます。

「**ライブステージ (Live Stage)**」ダイアログでは、一部のインストゥルメントの配置を変更するなどして、現在のプロジェクトに適用されているステージテンプレートを上書きできます。そのあと、上書きしたものを新しいステージテンプレートとして保存できます。

また、たとえば他のユーザーと共有するために、カスタムステージテンプレートを書き出すこともできます。ステージテンプレートは `.dorico_stt` ファイルとして保存されます。

補足

- ステージテンプレートは、コンピューター上で開いた、または作成したすべてのプロジェクトで使用できます。ステージテンプレートに加えた変更は、そのステージテンプレートを使用する既存のプロジェクトに追加する新しいインストゥルメントに影響します。
- ステージテンプレートとスペーステンプレートを組み合わせて使用することで、インストゥルメントの配置をさまざまなスペースやリバーブ量で再生できます。

関連リンク

[スペーステンプレート \(757 ページ\)](#)

[再生テンプレート \(572 ページ\)](#)

[プレーヤーをソリストに指定 \(132 ページ\)](#)

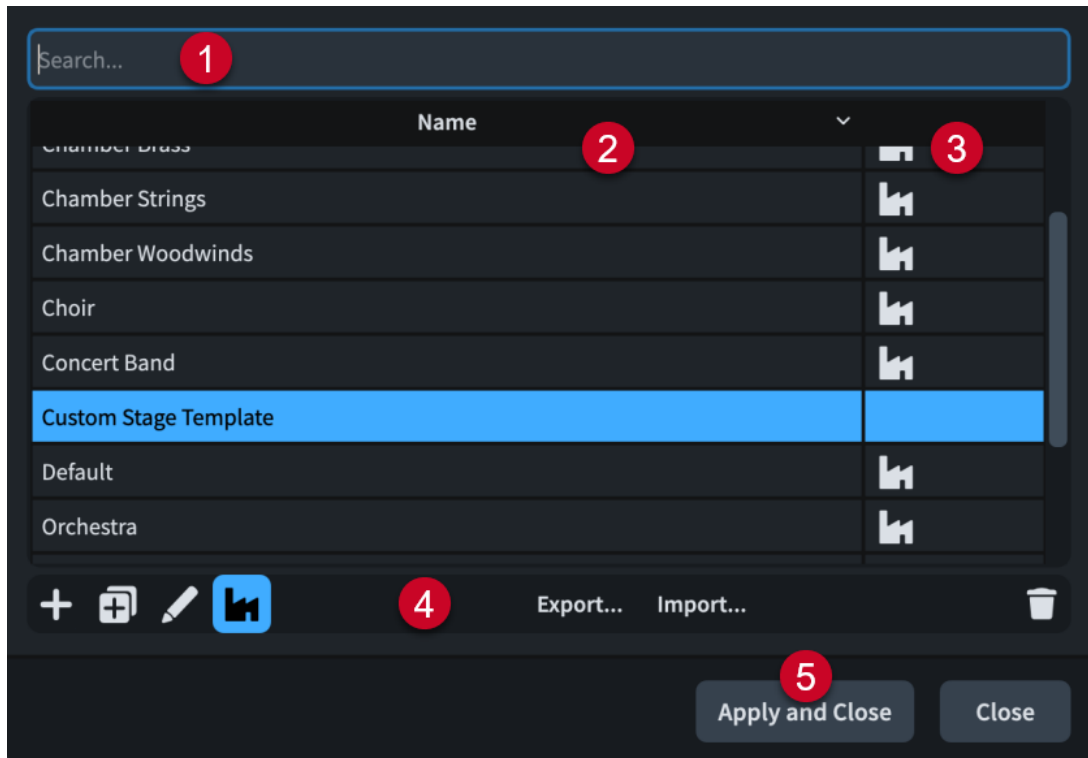
[プレーヤーグループ \(174 ページ\)](#)

[ミキサー \(735 ページ\)](#)

「ステージテンプレートを適用 (Apply Stage Template)」ダイアログ

「**ステージテンプレートを適用 (Apply Stage Template)**」ダイアログを使用すると、現在のプロジェクトに適用されているステージテンプレートの変更や、ステージテンプレートの読み込み/書き出しなどを行なえます。また、「**ステージテンプレートを編集 (Edit Stage Template)**」ダイアログを開くこともできます。

- 「**ステージテンプレートを適用 (Apply Stage Template)**」ダイアログは、「再生 (Play)」 > 「ステージテンプレート (Stage Template)」を選択すると開きます。



「ステージテンプレートを適用 (Apply Stage Template)」ダイアログは以下で構成されます。

1 検索フィールド

テキストを入力してステージテンプレートをフィルタリングできます。

2 「名前 (Name)」列

お使いのコンピュータで使用できるステージテンプレートのリストです。列のヘッダーをクリックしてソート順を変更できます。

3 出荷時のデフォルト列

その行のステージテンプレートが出荷時のデフォルトのステージテンプレートの場合、工場のマークが表示されます。列のヘッダーをクリックしてソート順を変更できます。


4 アクションバー

以下のオプションがあります。


- **ステージテンプレートを追加 (Add Stage Template) **: 「ステージテンプレートを編集 (Edit Stage Template)」ダイアログを開き、新しいステージテンプレートを作成できます。
- **ステージテンプレートを複製 (Duplicate Stage Template) **: 「ステージテンプレートを編集 (Edit Stage Template)」ダイアログを開き、選択したステージテンプレートの複製を元に新しいステージテンプレートを作成できます。
- **ステージテンプレートを編集 (Edit Stage Template) **: 「ステージテンプレートを編集 (Edit Stage Template)」ダイアログを開き、選択した既存のステージテンプレートを編集できます。

補足

出荷時のデフォルトのステージテンプレートを編集することはできません。

- **出荷時設定を表示 (Show Factory) **: 出荷時のデフォルトのステージテンプレートを表に表示するかどうかを切り替えます。
- **書き出し (Export)**: エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開き、現在選択しているステージテンプレートを .dorico_stt ファイルとして書き出す場所を選択できます。そ

のあと、.dorico_stt ファイルを別のコンピューターの Dorico Elements に読み込んで他のユーザーと共有できます。

- **読み込み (Import):** エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開き、ステージテンプレートとして読み込む .dorico_stt ファイルを選択できます。
- **削除 (Delete) ** 選択したステージテンプレートを削除します。

補足


出荷時のデフォルトのステージテンプレートを削除することはできません。

5 適用して閉じる (Apply and Close)

選択したステージテンプレートをプロジェクトに適用してダイアログを閉じます。

「ライブステージ (Live Stage)」ダイアログ

「ライブステージ (Live Stage)」ダイアログでは、現在のプロジェクト内のインストゥルメントの配置を変更できます。これは、ミキサーのパンニングおよびリバーブの設定にリアルタイムに反映されません。

- 「ライブステージ (Live Stage)」ダイアログを開くには、ミキサーツールバーの「ライブステージ (Live Stage)」をクリックします。



「ライブステージ (Live Stage)」ダイアログは、上から見たステージを視覚的に表わしたものです。ステージ後方がダイアログの上部、ステージ前方がダイアログの下部になります。

横軸は、左から右へのパンポジションを決定します。縦軸は、リバーブ用に FX チャンネルに送信されるサウンドの量を決定します。通常、下はリバーブが少なく、上はリバーブが多くなります。

プロジェクト内の各インストゥルメントはステージ上の位置を示す色付きの丸で表わされ、そのあとにインストゥルメントの正式名称が表示されます。インストゥルメントファミリーごとに使われる色が異なります。

インストゥルメントをクリックしてステージの別の位置にドラッグできます。

ダイアログの最下部のアクションバーには以下のオプションがあります。

新規ステージテンプレートとして保存 (Save as New Stage Template)

「ライブステージ (Live Stage)」ダイアログのインストゥルメントの現在の配置を新しいカスタムステージテンプレートとして保存し、以降のプロジェクトで使用できるようにします。

拡大 (Expand)



比率を維持したままインストゥルメントを外側に動かします。選択したインストゥルメントにのみ、またはインストゥルメントが選択されていない場合はすべてのインストゥルメントに適用されます。

縮小 (Contract)



比率を維持したままインストゥルメントを内側に動かします。選択したインストゥルメントにのみ、またはインストゥルメントが選択されていない場合はすべてのインストゥルメントに適用されます。

補足

以下の状況では、「ライブステージ (Live Stage)」ダイアログにインストゥルメントが表示されません。

- エクスプレッションマップの設定によってスペーステンプレートを使用できない場合。
- 再生に VST インストゥルメントではなく MIDI インストゥルメントが使われている場合。

関連リンク

[ミキサーツールバー \(737 ページ\)](#)

[エクスプレッションマップ \(782 ページ\)](#)

[パーカッションマップ \(802 ページ\)](#)

[再生テンプレート \(572 ページ\)](#)

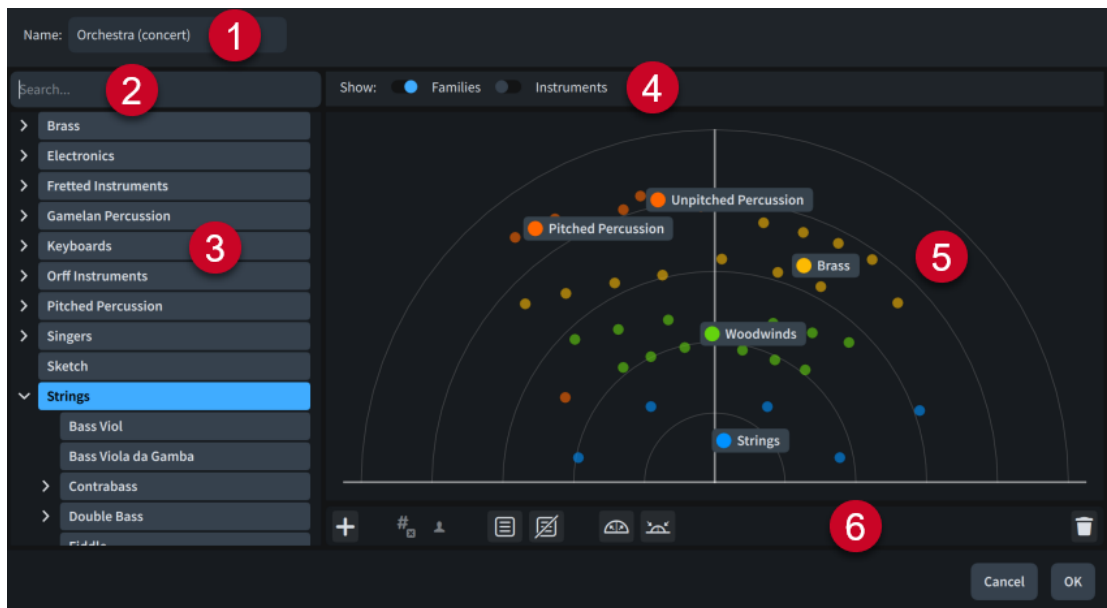
[「VST と MIDI \(VST and MIDI\)」パネル \(537 ページ\)](#)

「ステージテンプレートを編集 (Edit Stage Template)」ダイアログ

「ステージテンプレートを編集 (Edit Stage Template)」ダイアログでは、新しいステージテンプレートの作成や既存のテンプレートの編集を行なえます。インストゥルメントファミリー、個々のインストゥルメント、ソリストのステージ上の位置を、プロジェクト内のインストゥルメントとは関係なく定義できます。

以下のいずれかの操作を行なって、「ステージテンプレートを編集 (Edit Stage Template)」ダイアログを開きます。

- 「ライブステージ (Live Stage)」ダイアログで、「新規ステージテンプレートとして保存 (Save as New Stage Template)」をクリックします。
- 「ステージテンプレートを適用 (Apply Stage Template)」ダイアログで、「ステージテンプレートを追加 (Add Stage Template)」、「ステージテンプレートを複製 (Duplicate Stage Template)」、または「ステージテンプレートを編集 (Edit Stage Template)」をクリックします。



「ステージテンプレートを編集 (Edit Stage Template)」ダイアログは以下で構成されます。

1 名前 (Name)

プログラムの「ステージテンプレートを適用 (Apply Stage Template)」ダイアログなどに表示されるステージテンプレートの名前を設定できます。

2 検索フィールド

テキストを入力してインストゥルメントをフィルタリングできます。

3 インストゥルメントリスト

お使いのコンピューターで使用できるすべてのインストゥルメントと検索フィルター (該当する場合) 内のすべてのインストゥルメントが表示されます。

4 表示 (Show)

インストゥルメントファミリーと個々のインストゥルメントの名前の表示/非表示をそれぞれ個別に切り替えられます。名前を非表示にすると対応するカテゴリーの編集も無効になり、色付きの丸が薄くなります。

5 ステージ (Stage)

上から見たステージを視覚的に表わしたものです。ステージ後方がダイアログの上部、ステージ前方がダイアログの下部になります。

横軸は、左から右へのパンポジションを決定します。縦軸は、リバーブ用に FX チャンネルに送信されるサウンドの量を決定します。通常、下はリバーブが少なく、上はリバーブが多くなります。各インストゥルメントとインストゥルメントファミリーはステージ上の位置を示す色付きの丸で表わされ、そのあとにインストゥルメントの正式名称が表示されます。インストゥルメントファミリーの丸は個々のインストゥルメントの丸よりも大きいです。

インストゥルメントファミリーは色分けされており、インストゥルメントファミリーとそこに含まれるインストゥルメントは同じ色を使用します。









同じタイプのインストゥルメントをステージテンプレートに複数追加すると、自動的に番号が付けられます。

ソリストとグループの括弧付きの指示は、インストゥルメント名の末尾に自動的に追加されます。

インストゥルメントをクリックしてステージの別の位置にドラッグできます。

6 アクションバー

以下のオプションがあります。

- **追加 (Add)** : インストゥルメントリストで現在選択しているインストゥルメントまたはインストゥルメントファミリーをステージの中央に追加します。また、インストゥルメントリストのインストゥルメントをクリックして、ステージ上の特定の位置にドラッグすることもできます。
- **番号未設定 (Un-numbered)** : 選択したインストゥルメントをインストゥルメントのナンバリングに含める、または除外します。同じプロジェクトに同じタイプのインストゥルメントが複数存在する場合に、番号の付いた対応するインストゥルメントのステージ上の位置を設定します。
- **ソリスト (Soloist)** : 選択したインストゥルメントをソリストにします。ソリストとして指定した対応するタイプのインストゥルメントのステージ上の位置を設定します。
- **グループを作成 (Create Group)** : ステージ上で選択したインストゥルメントを含むグループを作成します。
- **グループから削除 (Remove From Group)** : 選択したインストゥルメントを対応するグループから削除します。
- **拡大 (Expand)** : 比率を維持したままインストゥルメントを外側に動かします。選択したインストゥルメントにのみ、またはインストゥルメントが選択されていない場合はすべてのインストゥルメントに適用されます。
- **縮小 (Contract)** : 比率を維持したままインストゥルメントを内側に動かします。選択したインストゥルメントにのみ、またはインストゥルメントが選択されていない場合はすべてのインストゥルメントに適用されます。
- **削除 (Delete)** : 選択したインストゥルメントをステージテンプレートから削除します。

ステージテンプレートの適用/リセット

パンニングやリバーブにインストゥルメントの別の配置を使用する場合など、現在のプロジェクトに適用されたステージテンプレートを変更できます。ステージテンプレートを再選択すると、テンプレートはデフォルト設定にリセットされます。

手順

1. 「再生 (Play)」 > 「ステージテンプレート (Stage Template)」を選択して「ステージテンプレートを適用 (Apply Stage Template)」ダイアログを開きます。
2. 使用するステージテンプレートを選択します。
3. 「適用して閉じる (Apply and Close)」をクリックします。

結果

現在のプロジェクトに適用されているステージテンプレートが変更されます。使用中のステージテンプレートを再選択した場合、ステージテンプレートがリセットされます。

ヒント

「環境設定 (Preferences)」の「再生 (Play)」ページで、以降のすべてのプロジェクトで使用するデフォルトのステージテンプレートを変更できます。

手順終了後の項目

別の演奏空間の音響特性で音楽を聴きたい場合などに、プロジェクトに適用されているスペーステンプレートを変更できます。

関連リンク

[スペーステンプレートの適用/リセット \(762 ページ\)](#)

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




ステージテンプレートの作成

ソリストやインストゥルメントファミリーのステージポジションを指定するなど、他のプロジェクトに適用できる新しいステージテンプレートを作成できます。










前提条件

- ステージテンプレートに含めるインストゥルメントを現在のプロジェクトに含めておきます。
- 再生テンプレートを適用するなどして、現在のプロジェクト内のインストゥルメントのサウンドをロードしておきます。
- 下ゾーンまたはミキサーウィンドウにミキサーを表示しておきます。

手順

1. ミキサーツールバーで、「ライブステージ (Live Stage)」 をクリックして「ライブステージ (Live Stage)」ダイアログを開きます。
2. 別のステージポジションに移動するインストゥルメントを選択します。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、選択したインストゥルメントを移動します。
 - クリックしてドラッグします。
 - 比率を維持したまま外側に動かすには、「拡大 (Expand)」 をクリックします。
 - 比率を維持したまま内側に動かすには、「縮小 (Contract)」 をクリックします。

ヒント

- 「拡大 (Expand)」 または「縮小 (Contract)」 をクリックしたままにすると、マウスボタンを放すまでインストゥルメントがなめらかに移動します。
 - インストゥルメントを選択していない状態で「拡大 (Expand)」 または「縮小 (Contract)」 をクリックすると、ステージ上のすべてのインストゥルメントに適用されます。
4. 「新規ステージテンプレートとして保存 (Save as New Stage Template)」をクリックして「ステージテンプレートを編集 (Edit Stage Template)」ダイアログを開きます。
 5. 「名前 (Name)」フィールドにステージテンプレートの名前を入力します。
 6. 必要に応じて、使用できるオプションを使ってステージテンプレートを編集します。
 - ステージテンプレートにインストゥルメントを追加するには、インストゥルメントリストのインストゥルメントをクリックしてステージにドラッグします。
 - ステージテンプレートからインストゥルメントを削除するには、そのインストゥルメントを選択して、アクションバーの「削除 (Delete)」 をクリックします。
 - インストゥルメントをソリストにするには、そのインストゥルメントを選択して、アクションバーの「ソリスト (Soloist)」 をクリックします。
 - インストゥルメントのナンバリングにインストゥルメント含めるまたは除外するには、そのインストゥルメントを選択して、アクションバーの「番号未設定 (Un-numbered)」 をクリックします。
 - 新しいグループにインストゥルメントを追加するには、そのインストゥルメントを選択して、アクションバーの「グループを作成 (Create Group)」 をクリックします。
 - グループからインストゥルメントを削除するには、そのインストゥルメントを選択して、アクションバーの「グループから削除 (Remove From Group)」 をクリックします。
 7. 「OK」をクリックして設定を確認し、ダイアログを閉じます。

結果

新しいステージテンプレートが作成されます。このステージテンプレートは、現在のプロジェクトおよびコンピューター上で開いた、または作成した他のすべてのプロジェクトで使用できるようになります。

関連リンク

- [ミキサーツールバー \(737 ページ\)](#)
- [再生テンプレートの適用/リセット \(577 ページ\)](#)
- [プレーヤーの追加 \(129 ページ\)](#)
- [プレーヤーへのインストゥルメントの追加 \(139 ページ\)](#)

ステージテンプレートの読み込み

共同で作業している他のユーザーが書き出したカスタムステージテンプレートを使用する場合などに、ステージテンプレートをプロジェクトに読み込むことができます。ステージテンプレートは .dorico_stt ファイルとして保存されます。

手順

1. 「再生 (Play)」 > 「ステージテンプレート (Stage Template)」を選択して「ステージテンプレートを適用 (Apply Stage Template)」ダイアログを開きます。
2. 「読み込み (Import)」をクリックしてエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
3. 読み込むステージテンプレートファイルを探して選択します。
4. 「開く (Open)」をクリックします。

結果

選択したステージテンプレートが読み込まれます。この再生テンプレートは、現在のプロジェクトおよびコンピューター上で開いた、または作成したすべてのプロジェクトで使用できるようになります。

ヒント

Dorico Elements のプロジェクトウィンドウに .dorico_stt ファイルをドラッグしてステージテンプレートを読み込むこともできます。

ステージテンプレートの書き出し

ステージテンプレートを書き出して、他のユーザーに送信したり他のコンピューターで使用したりできます。初期設定では、作成したすべてのステージテンプレートをコンピューター上のすべてのプロジェクトで使用できます。

手順

1. 「再生 (Play)」 > 「ステージテンプレート (Stage Template)」を選択して「ステージテンプレートを適用 (Apply Stage Template)」ダイアログを開きます。
 2. 書き出すステージテンプレートを選択します。
 3. 「書き出し (Export)」をクリックしてエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
 4. ステージテンプレートファイルの名前と場所を指定します。
 5. 「選択 (Choose)」をクリックします。
-

結果

選択したステージテンプレートが書き出され、選択した場所に個別の .dorico_stt ファイルとして保存されます。

スペーステンプレート

スペーステンプレートを使用すると、部屋やコンサートホールといったスペースのパンニングやリバーブの設定を定義し、それぞれの空間でプロジェクトがどのように聴こえるかを確認できます。

たとえば、出荷時のデフォルトスペーステンプレートはステージ後方に配置されたインストゥルメントにより多くのリバーブを追加し、遠くで演奏された楽曲がどのように聴こえるかをエミュレートします。

スペーステンプレートをプロジェクトに適用すると、ミキサー内のすべてのチャンネルのパンニングとリバーブの設定が同時に変更されます。

スペーステンプレートは、コンピューター上で開いた、または作成したすべてのプロジェクトで使用できます。たとえば他のユーザーと共有するために、カスタムのスペーステンプレートを書き出すことができます。

スペーステンプレートは .dorico_spt ファイルとして保存されます。

ヒント

スペーステンプレートとステージテンプレートを組み合わせて使用することで、再生時にインストゥルメントをさまざまに配置できます。

関連リンク

[ステージテンプレート \(748 ページ\)](#)

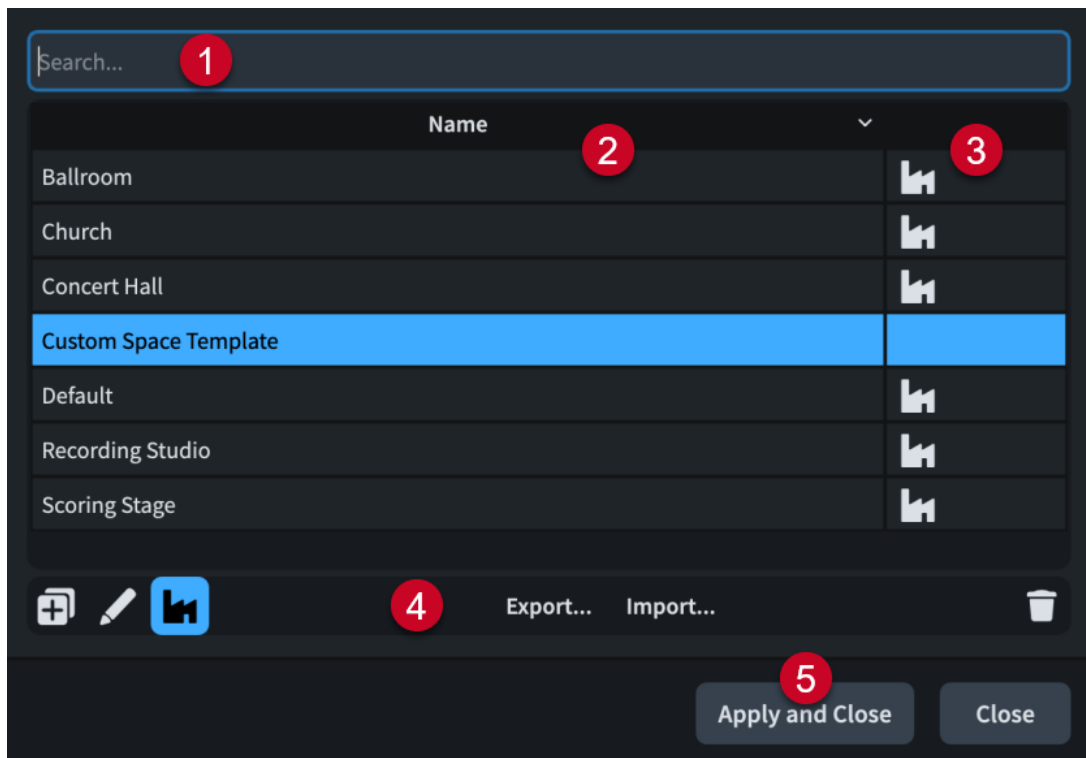
[再生テンプレート \(572 ページ\)](#)

[ミキサー \(735 ページ\)](#)

「スペーステンプレートを適用 (Apply Space Template)」 ダイアログ

「スペーステンプレートを適用 (Apply Space Template)」ダイアログを使用すると、現在のプロジェクトに適用されているスペーステンプレートの変更や、スペーステンプレートの読み込み/書き出しなどを行なえます。また、「スペーステンプレートを編集 (Edit Space Template)」ダイアログを開くこともできます。

- 「スペーステンプレートを適用 (Apply Space Template)」ダイアログは、「再生 (Play)」 > 「スペーステンプレート (Space Template)」を選択すると開きます。



「スペーステンプレートを適用 (Apply Space Template)」ダイアログは以下で構成されます。

1 検索フィールド

テキストを入力してスペーステンプレートをフィルタリングできます。

2 「名前 (Name)」列

お使いのコンピュータで使用できるスペーステンプレートのリストです。列のヘッダーをクリックしてソート順を変更できます。

3 出荷時のデフォルト列

その行のスペーステンプレートが出荷時のデフォルトのスペーステンプレートの場合、工場のマークが表示されます。列のヘッダーをクリックしてソート順を変更できます。


4 アクションバー


以下のオプションがあります。

- **スペーステンプレートを複製 (Duplicate Space Template)** : 「スペーステンプレートを編集 (Edit Space Template)」ダイアログを開き、選択したスペーステンプレートの複製を元に新しいスペーステンプレートを作成できます。
- **スペーステンプレートを編集 (Edit Space Template)** : 「スペーステンプレートを編集 (Edit Space Template)」ダイアログを開き、選択した既存のスペーステンプレートを編集できます。

補足

出荷時のデフォルトのスペーステンプレートを編集することはできません。

- **出荷時設定を表示 (Show Factory)** : 出荷時のデフォルトのスペーステンプレートを表に表示するかどうかを切り替えます。
- **書き出し (Export)**: エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開き、現在選択しているスペーステンプレートを .dorico_spt ファイルとして書き出す場所を選択できます。その後、.dorico_spt ファイルを別のコンピュータの Dorico Elements に読み込んで他のユーザーと共有できます。

- **読み込み (Import):** エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開き、スペーステンプレートとして読み込む .dorico_spt ファイルを選択できます。
- **削除 (Delete) **: 選択したスペーステンプレートを削除します。

補足


出荷時のデフォルトのスペーステンプレートを削除することはできません。

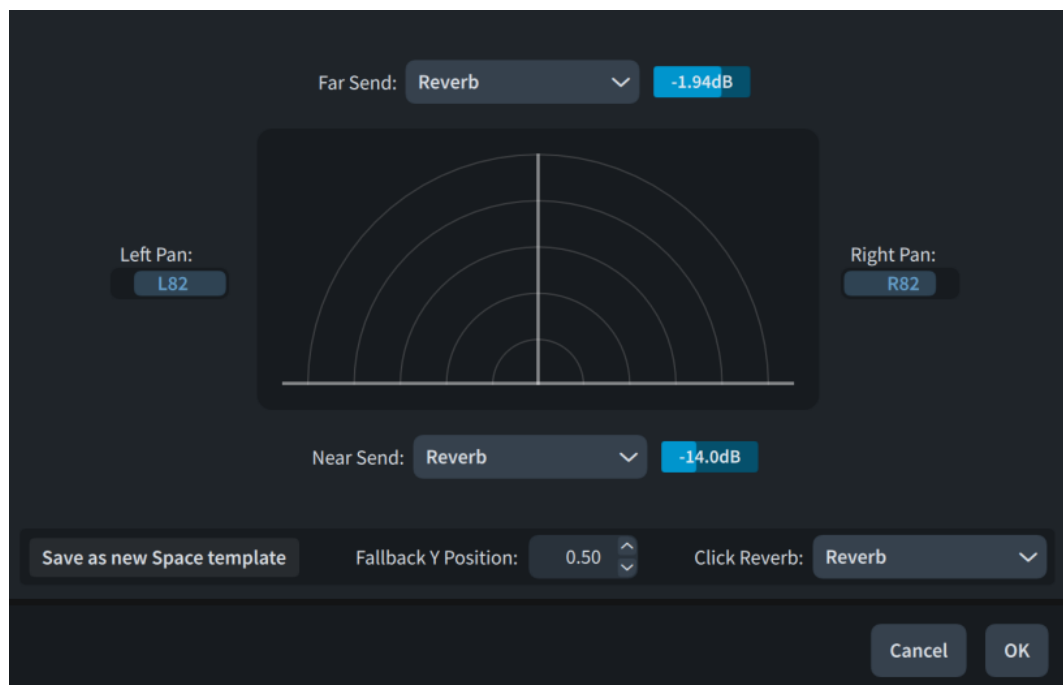
5 適用して閉じる (Apply and Close)

選択したスペーステンプレートをプロジェクトに適用してダイアログを閉じます。

「ライブスペース (Live Space)」ダイアログ

「ライブスペース (Live Space)」ダイアログでは、現在のプロジェクト内のインストゥルメントの最大パンポジションや FX Send の値を変更できます。

- 「ライブスペース (Live Space)」ダイアログを開くには、ミキサーツールバーの「ライブスペース (Live Space)」 をクリックします。



「ライブスペース (Live Space)」ダイアログには以下のオプションがあります。

ファーセンド (Far Send)

ステージ後方のインストゥルメントに使用する FX チャンネルを選択できます。ゲインスライダーを使用して、選択した FX チャンネルにポストフェーダーで送信されるサウンドの量を設定します。

ニアセンド (Near Send)

ステージ前方のインストゥルメントに使用する FX チャンネルを選択できます。ゲインスライダーを使用して、選択した FX チャンネルにポストフェーダーで送信されるサウンドの量を設定します。

左パン (Left Pan)

左パンの最大位置を設定します。

右パン (Right Pan)

右パンの最大位置を設定します。

新規スペーステンプレートとして保存 (Save as New Space Template)

「ライブスペース (Live Space)」ダイアログの現在の設定を新しいカスタムスペーステンプレートとして保存し、以降のプロジェクトで使用できるようにします。

代替 Y 位置 (Fallback Y Position)

プロジェクトに適用されているステージテンプレートで定義されていない、プロジェクト内のインストゥルメントのデフォルトのニア/ファーの位置を設定します。

クリックリバーブ (Click Reverb)

メトロノームクリックに使用する FX チャンネルを選択できます。

補足

メトロノームクリックのセンド値は低い値に固定されています。

関連リンク

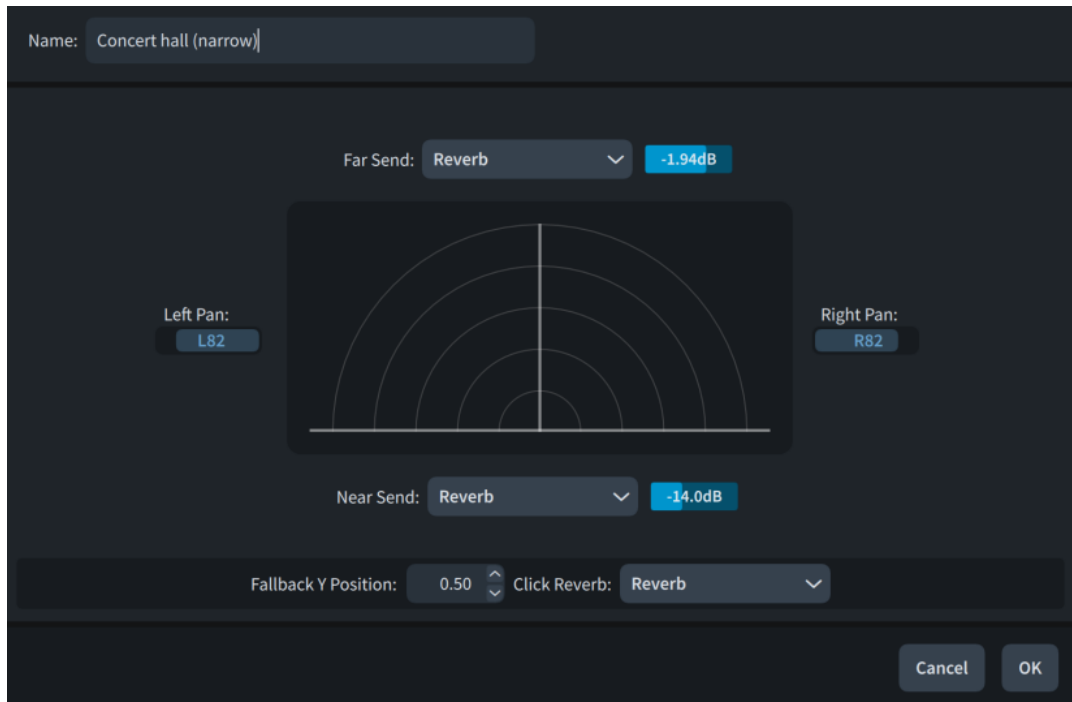
- [ミキサーツールバー \(737 ページ\)](#)
- [ミキサーチャンネルのタイプ \(739 ページ\)](#)
- [リバーブプラグインの変更 \(748 ページ\)](#)
- [FX チャンネルの追加 \(745 ページ\)](#)
- [「ライブステージ \(Live Stage\)」ダイアログ \(751 ページ\)](#)

「スペーステンプレートを編集 (Edit Space Template)」ダイアログ

「スペーステンプレートを編集 (Edit Space Template)」ダイアログでは、スペーステンプレートの設定を編集できます。

以下のいずれかの操作を行なって、「スペーステンプレートを編集 (Edit Space Template)」ダイアログを開きます。

- 「ライブスペース (Live Space)」ダイアログで、「新規スペーステンプレートとして保存 (Save as New Space Template)」をクリックします。
- 「スペーステンプレートを適用 (Apply Space Template)」ダイアログで、「スペーステンプレートを複製 (Duplicate Space Template)」または「スペーステンプレートを編集 (Edit Space Template)」をクリックします。



「スペーステンプレートを編集 (Edit Space Template)」ダイアログには以下のオプションがあります。

名前 (Name)

プログラムの「スペーステンプレートを適用 (Apply Space Template)」ダイアログなどに表示されるスペーステンプレートの名前を設定できます。

ファーセンド (Far Send)

ステージ後方のインストゥルメントに使用する FX チャンネルを選択できます。ゲインスライダを使用して、選択した FX チャンネルにポストフェーダーで送信されるサウンドの量を設定します。

ニアセンド (Near Send)

ステージ前方のインストゥルメントに使用する FX チャンネルを選択できます。ゲインスライダを使用して、選択した FX チャンネルにポストフェーダーで送信されるサウンドの量を設定します。

左パン (Left Pan)

左パンの最大位置を設定します。

右パン (Right Pan)

右パンの最大位置を設定します。

代替 Y 位置 (Fallback Y Position)

プロジェクトに適用されているステージテンプレートで定義されていない、プロジェクト内のインストゥルメントのデフォルトのニア/ファーの位置を設定します。

クリックリバーブ (Click Reverb)

メトロノームクリックに使用する FX チャンネルを選択できます。

補足

メトロノームクリックのセンド値は低い値に固定されています。

スペーステンプレートの適用/リセット

別の演奏空間の音響特性で音楽を聴きたい場合などに、現在のプロジェクトに適用されているスペーステンプレートを変更できます。スペーステンプレートを再選択すると、テンプレートはデフォルト設定にリセットされます。

手順

1. 「再生 (Play)」 > 「スペーステンプレート (Space Template)」を選択して「スペーステンプレートを適用 (Apply Space Template)」ダイアログを開きます。
2. 使用するスペーステンプレートを選択します。
3. 「適用して閉じる (Apply and Close)」をクリックします。

結果

現在のプロジェクトに適用されているスペーステンプレートが変更されます。使用中のスペーステンプレートを再選択した場合、スペーステンプレートがリセットされます。

対応するミキサーチャンネルのパンニングと、選択した FX チャンネルに送信したチャンネル出力の量に変更されます。

コンピューターにプラグインがインストールされていれば、FX チャンネルに必要な Insert がロードされます。

手順終了後の項目

インストールメントの別の配置を試したい場合など、プロジェクトに適用されたステージテンプレートを変更できます。

関連リンク

[ミキサーチャンネル \(738 ページ\)](#)

[パンニングチャンネル \(744 ページ\)](#)

[ステージテンプレートの適用/リセット \(754 ページ\)](#)


スペーステンプレートの作成

他のプロジェクトに適用できる新しいスペーステンプレートを作成できます。

前提条件

- リバースに使用する FX チャンネルを追加し、そこに必要なプラグインをロードしておきます。
- 下ゾーンまたはミキサーウィンドウにミキサーを表示しておきます。

手順

1. ミキサーツールバーで、「ライブスペース (Live Space)」をクリックして「ライブスペース (Live Space)」ダイアログを開きます。
2. 「ファーセンド (Far Send)」メニューから、ステージ後方に配置されたインストールメントのリバースに使用する FX チャンネルを選択します。
3. 「ニアセンド (Near Send)」メニューから、ステージ前方に配置されたインストールメントのリバースに使用する FX チャンネルを選択します。
4. 「ファーセンド (Far Send)」と「ニアセンド (Near Send)」の FX チャンネルに送信されるサウンドの量を変更するには、対応するゲインスライダーをクリックしてドラッグします。
5. 最大パンポジションを変更するには、「左パン (Left Pan)」と「右パン (Right Pan)」のゲインスライダーをクリックしてドラッグします。

6. ステージテンプレートで定義されていないインストゥルメントのデフォルトのニア/ファーの位置を変更するには、「**代替 Y 位置 (Fallback Y Position)**」の値を変更します。
 7. 「**クリックリバーブ (Click Reverb)**」メニューから、メトロノームクリックに使用する FX チャンネルを選択します。
 8. 「**新規スペーステンプレートとして保存 (Save as New Space Template)**」をクリックして「**スペーステンプレートを編集 (Edit Space Template)**」ダイアログを開きます。
 9. 「**名前 (Name)**」フィールドにスペーステンプレートの名前を入力します。
 10. 「**OK**」をクリックして設定を確認し、ダイアログを閉じます。
-

結果

新しいスペーステンプレートが作成されます。このスペーステンプレートは、現在のプロジェクトおよびコンピューター上で開いた、または作成した他のすべてのプロジェクトで使用できるようになります。

関連リンク

- [ミキサーツールバー \(737 ページ\)](#)
- [FX チャンネルの追加 \(745 ページ\)](#)
- [Insert をチャンネルにロードする \(746 ページ\)](#)
- [リバーブプラグインの変更 \(748 ページ\)](#)

スペーステンプレートの読み込み

共同で作業している他のユーザーが書き出したカスタムスペーステンプレートを使用する場合などに、スペーステンプレートをプロジェクトに読み込むことができます。スペーステンプレートは .dorico_spt ファイルとして保存されます。

手順

1. 「**再生 (Play)**」 > 「**スペーステンプレート (Space Template)**」を選択して「**スペーステンプレートを適用 (Apply Space Template)**」ダイアログを開きます。
 2. 「**読み込み (Import)**」をクリックしてエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
 3. 読み込むスペーステンプレートファイルを探して選択します。
 4. 「**開く (Open)**」をクリックします。
-

結果

選択したスペーステンプレートが読み込まれます。このスペーステンプレートは、現在のプロジェクトおよびコンピューター上で開いた、または作成したすべてのプロジェクトで使用できるようになります。

ヒント

- Dorico Elements のプロジェクトウィンドウに .dorico_spt ファイルをドラッグしてスペーステンプレートを読み込むこともできます。
 - スペーステンプレートは、それを使用する再生テンプレートと一緒に自動的に読み込まれます。
-

関連リンク

- [再生テンプレート \(572 ページ\)](#)
- [再生テンプレートの読み込み \(579 ページ\)](#)

スペーステンプレートの書き出し

スペーステンプレートを書き出して、他のユーザーに送信したり他のコンピューターで使用したりできます。初期設定では、作成したすべてのスペーステンプレートをコンピューター上のすべてのプロジェクトで使用できます。

手順

1. 「再生 (Play)」 > 「スペーステンプレート (Space Template)」を選択して「スペーステンプレートを適用 (Apply Space Template)」ダイアログを開きます。
 2. 書き出すスペーステンプレートを選択します。
 3. 「書き出し (Export)」をクリックしてエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
 4. スペーステンプレートファイルの名前と場所を指定します。
 5. 「選択 (Choose)」をクリックします。
-

結果

選択したスペーステンプレートが書き出され、選択した場所に個別の .dorico_spt ファイルとして保存されます。

デフォルトのスペーステンプレートの変更

それ以降のすべてのプロジェクトに使用するデフォルトのスペーステンプレートを変更できます。たとえば、すべてのプロジェクトで Dorico Elements がデフォルトで使用するリバーブサウンドとは別のリバーブサウンドを使用したい場合などに便利です。

前提条件

カスタムスペーステンプレートを使用する場合は、そのスペーステンプレートを作成するか読み込んでおきます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「環境設定 (Preferences)」を開きます。
 2. カテゴリーリストの「再生 (Play)」をクリックします。
 3. 「再生テンプレート (Playback Template)」サブセクションで、「スペーステンプレートの上書き (Space template override)」メニューからスペーステンプレートを選択します。
 4. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
-

関連リンク

- [「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(58 ページ\)](#)
- [スペーステンプレートの作成 \(762 ページ\)](#)
- [スペーステンプレートの読み込み \(763 ページ\)](#)

ライブラリー

Dorico Elements におけるライブラリーとは、コンピューター上のすべてのプロジェクトで使用できる視覚的なアイテムとオプションを包括的にまとめたものです。出荷時の設定、デフォルトとして保存したカスタムアイテム/オプション、現在のプロジェクトのみで使用できるアイテム/オプションが1か所にまとめられています。


「レイアウトオプション (Layout Options)」 ダイアログ

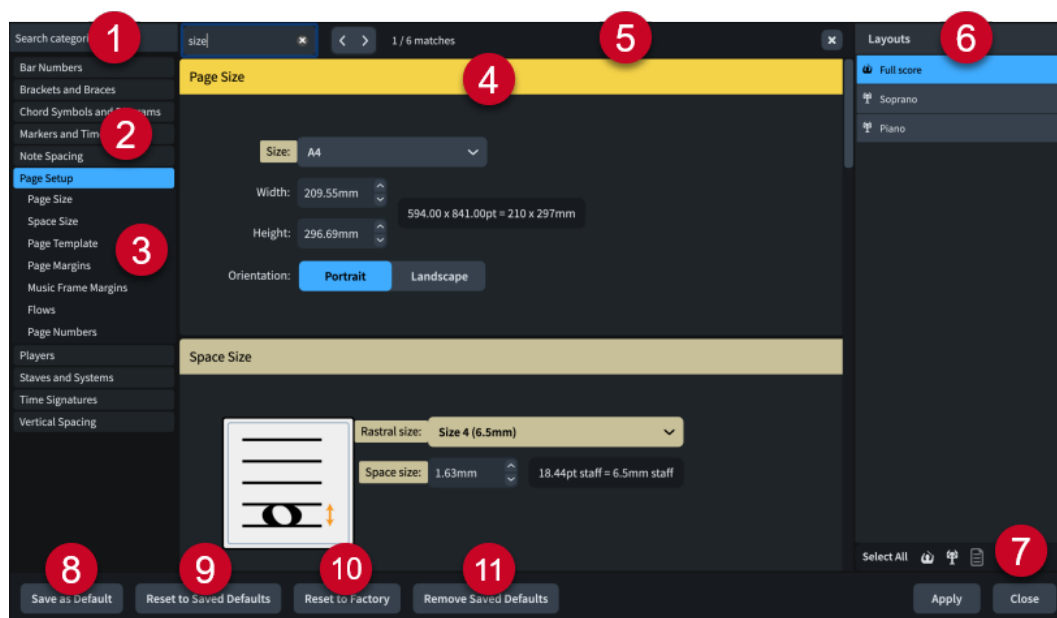
「レイアウトオプション (Layout Options)」ダイアログでは、各レイアウトのさまざまな設定を個別に変更できます。たとえば、ページサイズ、譜表サイズ、余白などのレイアウトの特性、さらには音符のスペーシングや譜表ラベルといった楽譜の表示方法や配置方法などを変更できます。

オプションダイアログで行なった変更は、設定をデフォルトとして保存しない限り、現在のプロジェクトにのみ適用されます。

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

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

- **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押します。
- 「ライブラリー (Library)」 > 「レイアウトオプション (Layout Options)」を選択します。
- 設定モードで、「レイアウト (Layouts)」パネルにある「レイアウトオプション (Layout Options)」をクリックします。



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

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

テキストを入力してカテゴリやセクションタイトルをフィルタリングできます。

ヒント

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

2 カテゴリーリスト

ダイアログで表示および変更できるオプションのカテゴリーが表示されます。このリストでカテゴリーをクリックすると、利用できるセクションタイトルがリスト内のカテゴリーの下に表示されます。また、オプションがダイアログのメイン部分にページ表示されます。

3 セクションタイトル

選択したカテゴリーのページにすべてのセクションのタイトルが表示されます。セクションタイトルをクリックすると、そのセクションを直接開けます。

4 セクション




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

5 ページを検索バー

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

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

このバーには以下のオプションがあります。

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

6 「レイアウト (Layouts)」 リスト


プロジェクト内のすべてのレイアウトが含まれています。初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。



複数のレイアウトを選択するには、以下のいずれかの操作を行ないます。

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

7 アクションバー

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

- **すべて選択 (Select All)**: タイプに関係なく、すべてのレイアウトが選択されます。
- **フルスコアのレイアウトをすべて選択 (Select All Full Score Layouts)** : フルスコアのレイアウトのみをすべて選択します。

- **パート譜のレイアウトをすべて選択 (Select All Part Layouts)** : パート譜のレイアウトのみをすべて選択します。
- **カスタムスコアのレイアウトをすべて選択 (Select All Custom Score Layouts)** : カスタムスコアのレイアウトのみをすべて選択します。

8 デフォルトとして保存 (Save as Default)

新規プロジェクトで選択したレイアウトタイプ用に、ダイアログで設定して適用したすべてのオプションをデフォルトとして保存します。たとえば、フルスコアレイアウトのデフォルト設定に影響を与えることなくパートレイアウトの新しいデフォルト設定を保存できます。1つのレイアウトを選択している場合のみ使用できます。

9 保存したデフォルト設定にリセット (Reset to Saved Defaults)

選択したレイアウトのダイアログ内のすべてのオプションをリセットして、そのレイアウトのタイプに応じて保存されたデフォルトに戻します。

10 出荷時の設定にリセット (Reset to Factory)

選択したレイアウトのダイアログ内のすべてのオプションをリセットして、そのレイアウトのタイプに応じて出荷時の設定に戻します。これが影響するのは、現在のプロジェクトのみです。保存したデフォルト設定は影響されないため、以後のプロジェクトには保存したデフォルト設定が使用されます。

11 保存したデフォルト設定を削除 (Remove Saved Defaults)

現在のプロジェクトのオプションをリセットすることなく、選択したレイアウトのタイプに前回保存されたデフォルトを削除します。保存したデフォルト設定を削除すると、以後のプロジェクトに選択しているレイアウトのタイプが含まれる際、そのタイプのすべてのレイアウトに出荷時の設定が使用されます。

関連リンク

- [Dorico Elements のオプションダイアログ \(27 ページ\)](#)
- [レイアウト \(181 ページ\)](#)
- [譜表 \(1353 ページ\)](#)
- [ページ形式設定 \(612 ページ\)](#)
- [コンデンシング \(658 ページ\)](#)
- [優先する基準単位の変更 \(51 ページ\)](#)
- [数値フィールドの値を変更する \(681 ページ\)](#)

「記譜オプション (Notation Options)」 ダイアログ

「記譜オプション (Notation Options)」 ダイアログでは、楽譜のデフォルトの記譜方法をフローごとに変更できます。たとえば、連符、音符および休符のグループ化、声部、臨時記号、および小節線のオプションがあります。

オプションダイアログで行なった変更は、設定をデフォルトとして保存しない限り、現在のプロジェクトにのみ適用されます。


「記譜オプション (Notation Options)」 で設定したオプションは選択しているフローにのみ影響しますが、それらのフローが表示されているすべてのレイアウトに適用されます。

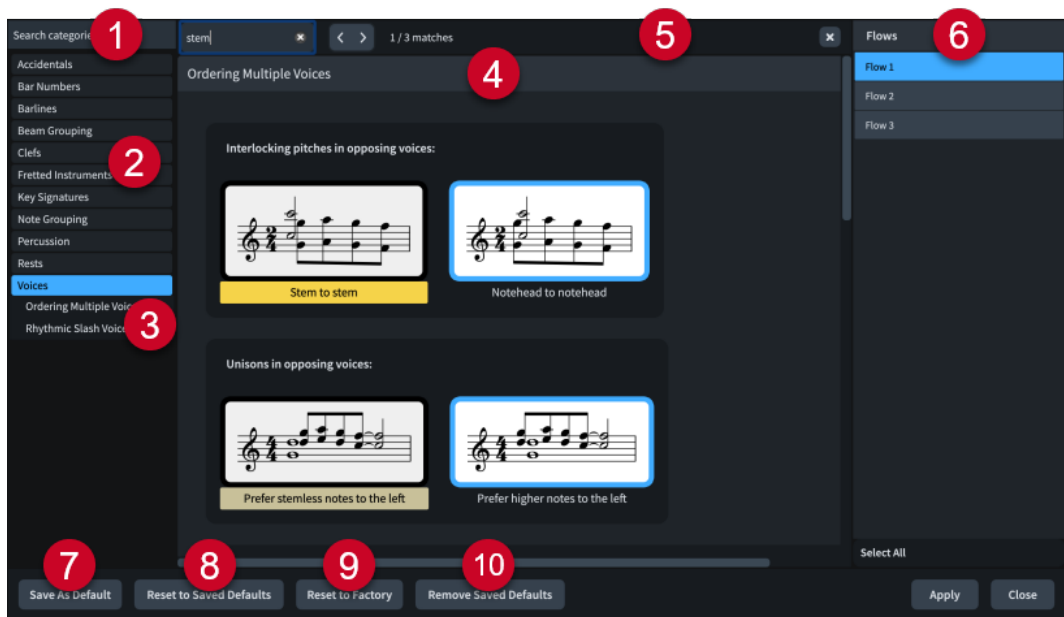
ヒント

音符や記譜記号を個別に変更する場合は、プロパティパネルのプロパティを使用します。

「記譜オプション (Notation Options)」 を開くには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[N]** を押します。
- 「ライブラリー (Library)」 > 「記譜オプション (Notation Options)」 を選択します。

- 設定モードで、「フロー (Flows)」パネルにある「記譜オプション (Notation Options)」をクリックします。



「記譜オプション (Notation Options)」 ダイアログには以下が含まれています。

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

テキストを入力してカテゴリやセクションタイトルをフィルタリングできます。

ヒント

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

2 カテゴリーリスト

ダイアログで表示および変更できるオプションのカテゴリーが表示されます。このリストでカテゴリーをクリックすると、利用できるセクションタイトルがリスト内のカテゴリーの下に表示されます。また、オプションがダイアログのメイン部分にページ表示されます。

3 セクションタイトル

選択したカテゴリーのページにすべてのセクションのタイトルが表示されます。セクションタイトルをクリックすると、そのセクションを直接開けます。

4 セクション

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




5 ページを検索バー

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

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

このバーには以下のオプションがあります。

- 「ページを検索 (Search pages)」 フィールド: 検索するテキストを入力できます。**[Ctrl]/[command]+[F]** を押して「ページを検索 (Search pages)」 フィールドをフォーカスできます。

- **前のマッチ (Previous match)** : ページ内の前のマッチに移動します。 **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[G]** を押すことでも前のマッチに移動できます。
- **次のマッチ (Next match)** : ページ内の次のマッチに移動します。 **[Ctrl]/[command]+[G]** を押すことでも次のマッチに移動できます。
- **閉じる (Close)** : バーを閉じて、ハイライトされたすべてのマッチを除外します。 **[Esc]** を押すことでもバーを閉じられます。

6 フローリスト

プロジェクト内のすべてのフローが含まれています。初期設定では、楽譜領域でアイテムを選択していたフロー、または設定モードの「**フロー (Flows)**」パネルで選択したフローが選択された状態でダイアログが開きます。

複数のフローを選択するには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- プロジェクト内のすべてのフローを選択するには、アクションバーの「**すべて選択 (Select All)**」をクリックします。
- 複数のフローを選択するには **[Ctrl]/[command]** を押しながらかlickします。
- 複数の隣接するフローを選択するには **[Shift]** を押しながらかlickします。
- クリックして、複数のフロー間をドラッグします。

7 デフォルトとして保存 (Save as Default)

ダイアログで現在設定され、適用されているすべてのオプションを新しいプロジェクトのデフォルトとして保存します。1つのフローを選択している場合のみ使用できます。

8 保存したデフォルト設定にリセット (Reset to Saved Defaults)

選択したフローのダイアログ内のすべてのオプションをリセットして、保存されたデフォルトに戻します。

9 出荷時の設定にリセット (Reset of Factory)

選択したフローのダイアログ内のすべてのオプションをリセットして、出荷時の設定に戻します。これが影響するのは、現在のプロジェクトのみです。保存したデフォルト設定は影響されないため、以後のプロジェクトには保存したデフォルト設定が使用されます。

10 保存したデフォルト設定を削除 (Remove Saved Defaults)

現在のプロジェクトのオプションをリセットすることなく、最後に保存したデフォルト設定を削除します。保存したデフォルト設定を削除すると、以後のすべてのプロジェクトで出荷時の設定が使用されます。

関連リンク

[フロー \(178 ページ\)](#)

[Dorico Elements のオプションダイアログ \(27 ページ\)](#)

[優先する基準単位の変更 \(51 ページ\)](#)

[数値フィールドの値を変更する \(681 ページ\)](#)

「再生オプション (Playback Options)」 ダイアログ

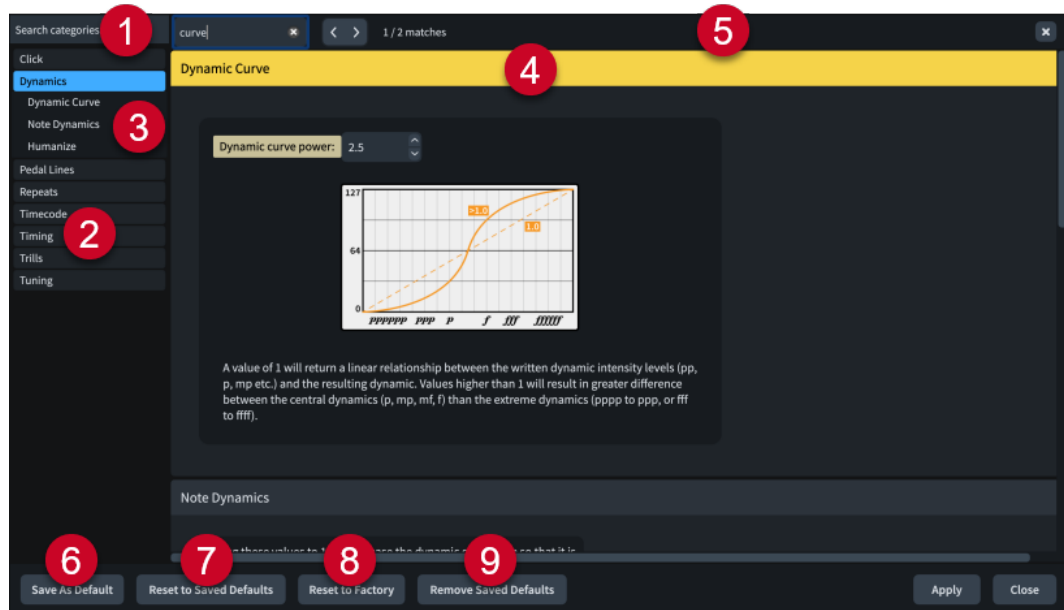
「再生オプション (Playback Options)」ダイアログでは、記譜した楽譜の再生方法を変更できます。これらのオプションは、強弱記号、ペダル線、およびさまざまな記譜記号が再生時にどのように反映されるかなどを変更するもので、エクスプレッションマップやパッチに関係なく再生に影響を与えます。

たとえば、小節の1拍めの音符の音量を他の拍の音符と比べて大きくしたり、それぞれのペダルのリテイクが続く長さを変更したり、スタッカティッシモやテヌートなどのさまざまなアーティキュレーションがどれだけ音符のデュレーションに影響するかを変更したりできます。

オプションダイアログで行なった変更は、設定をデフォルトとして保存しない限り、現在のプロジェクトにのみ適用されます。

「再生オプション (Playback Options)」を開くには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[P]** を押します。
- 「ライブラリー (Library)」 > 「再生オプション (Playback Options)」を選択します。



「再生オプション (Playback Options)」ダイアログには以下のセクションが含まれます。

1 「カテゴリーを検索 (Search categories)」フィールド

テキストを入力してカテゴリやセクションタイトルをフィルタリングできます。

ヒント

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

2 カテゴリーリスト

ダイアログで表示および変更できるオプションのカテゴリーが表示されます。このリストでカテゴリーをクリックすると、利用できるセクションタイトルがリスト内のカテゴリーの下に表示されます。また、オプションがダイアログのメイン部分にページ表示されます。

3 セクションタイトル

選択したカテゴリーのページにすべてのセクションのタイトルが表示されます。セクションタイトルをクリックすると、そのセクションを直接開けます。

4 セクション




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

5 ページを検索バー

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

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

このバーには以下のオプションがあります。

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

6 デフォルトとして保存 (Save as Default)

ダイアログで現在設定され、適用されているすべてのオプションを新しいプロジェクトのデフォルトとして保存します。

7 保存したデフォルト設定にリセット (Reset to Saved Defaults)

ダイアログ内のすべてのオプションを保存したデフォルト設定にリセットできます。

8 出荷時の設定にリセット (Reset of Factory)

ダイアログのすべてのオプションを出荷時の設定にリセットできます。これが影響するのは、現在のプロジェクトのみです。保存したデフォルト設定は影響されないため、以後のプロジェクトには保存したデフォルト設定が使用されます。

9 保存したデフォルト設定を削除 (Remove Saved Defaults)

現在のプロジェクトのオプションをリセットすることなく、最後に保存したデフォルト設定を削除します。保存したデフォルト設定を削除すると、以後のすべてのプロジェクトで出荷時の設定が使用されます。

関連リンク

[Dorico Elements のオプションダイアログ \(27 ページ\)](#)

[エクスペリションマップ \(782 ページ\)](#)

[優先する基準単位の変更 \(51 ページ\)](#)

[数値フィールドの値を変更する \(681 ページ\)](#)

音楽フォント

音楽フォントは、音部記号、強弱記号、連符の数や比率を示す数字など、テキスト以外の記譜記号、グリフ、およびその他のアイテムのプロジェクト全体の外観を制御します。

初期設定では、Dorico Elements には以下の SMuFL 準拠フォントが用意されています。

音楽フォントのデザイン



音楽フォントの名前

Bravura



Finale Ash

音楽フォントのデザイン

音楽フォントの名前

Grazioso



Musical notation for Finale Broadway font, featuring a treble clef, key signature of one sharp (F#), and a 2/4 time signature. The notation includes a dynamic marking of *f* and a tempo marking of *Grazioso*. The melody consists of a series of eighth and sixteenth notes.

Finale Broadway

GRAZIOSO



Musical notation for Finale Jazz font, featuring a treble clef, key signature of one sharp (F#), and a 2/4 time signature. The notation includes a dynamic marking of *f* and a tempo marking of *GRAZIOSO*. The melody consists of a series of eighth and sixteenth notes.

Finale Jazz

Grazioso



Musical notation for Finale Maestro font, featuring a treble clef, key signature of one sharp (F#), and a 2/4 time signature. The notation includes a dynamic marking of *f* and a tempo marking of *Grazioso*. The melody consists of a series of eighth and sixteenth notes.

Finale Maestro

GRAZIOSO



Musical notation for Golden Age font, featuring a treble clef, key signature of one sharp (F#), and a 2/4 time signature. The notation includes a dynamic marking of *f* and a tempo marking of *GRAZIOSO*. The melody consists of a series of eighth and sixteenth notes.

Golden Age

Grazioso



Musical notation for Leipzig font, featuring a treble clef, key signature of one sharp (F#), and a 2/4 time signature. The notation includes a dynamic marking of *f* and a tempo marking of *Grazioso*. The melody consists of a series of eighth and sixteenth notes.

Leipzig

Grazioso



Musical notation for Leland font, featuring a treble clef, key signature of one sharp (F#), and a 2/4 time signature. The notation includes a dynamic marking of *f* and a tempo marking of *Grazioso*. The melody consists of a series of eighth and sixteenth notes.

Leland

Grazioso



Musical notation for Petaluma font, featuring a treble clef, key signature of one sharp (F#), and a 2/4 time signature. The notation includes a dynamic marking of *f* and a tempo marking of *Grazioso*. The melody consists of a series of eighth and sixteenth notes.

Petaluma

Grazioso



Musical notation for Sebastian font, featuring a treble clef, key signature of one sharp (F#), and a 2/4 time signature. The notation includes a dynamic marking of *f* and a tempo marking of *Grazioso*. The melody consists of a series of eighth and sixteenth notes.

Sebastian

プロジェクトで使用する音楽フォントは「音楽フォント (Music Fonts)」ダイアログで変更できます。

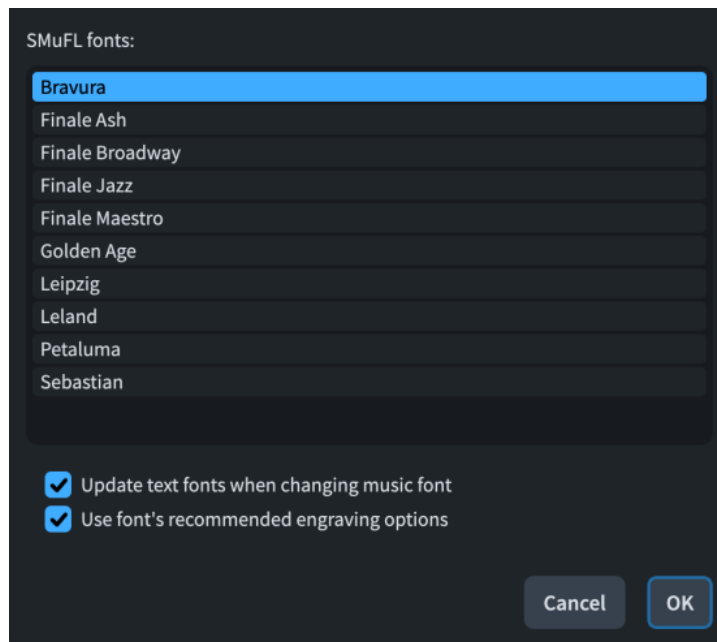
ヒント

個々のフォントの外観は、「**フォントスタイルを編集 (Edit Font Styles)**」ダイアログおよび「**パラグラフスタイル (Paragraph Styles)**」ダイアログで変更できます。

音楽フォントダイアログ

音楽フォントダイアログでは、プロジェクト全体で記譜記号やグリフに使用するフォントを変更できます。記譜記号やグリフに使用するフォントは SMuFL 準拠である必要があります。

- 音楽フォントダイアログは、「**ライブラリー (Library)**」 > 「**音楽フォント (Music Fonts)**」を選択すると開きます。



音楽フォントダイアログには、Dorico Elements が認識できる適切なメタデータを持ち、コンピューターにインストールされているすべての SMuFL フォントが含まれています。

音楽フォントダイアログには以下のオプションもあります。

音楽フォントを変更するときはテキストフォントを更新 (Update text fonts when changing music font)

音楽フォントを変更する際にテキストフォントを含めるか除外するかを指定できます。たとえば、このオプションをオフにすると、フローのタイトルや譜表ラベルの外観に影響を与ることなく音符や記譜記号の外観を変更できます。

- Bravura 音楽フォントに対応するテキストフォントは Academico です。
- Petaluma 音楽フォントに対応するテキストフォントは Petaluma Script です。

フォントのおすすめの浄書オプションを使用 (Use font's recommended engraving options)

フォントにデフォルトで付属する設定を読み込むことができます。

補足

音部変更記号や太字でない連符の数や比率を示す数字など、SMuFL フォントでオプションとして設定されているアイテムは影響を受けません。

テキストの形式設定

Dorico Elements には、テキストの外観に関するさまざまな設定があり、フォントやテキストの形式設定を、それぞれの機能に応じて異なる場所で行なえます。

- フォントスタイルは、テンポ記号や強弱記号のように、テキストを使用するものの、一般的なテキストとは異なる記譜記号で使用されます。
- パラグラフスタイルは、テキストフレーム内の個別のパラグラフ、または個別のテキストアイテム内のすべてのテキストに適用されます。また、小節番号や譜表ラベルなど、楽譜内に表示されるものの、記譜記号ではないテキストにも使用されます。パラグラフスタイルは、さまざまなタイプのテキストの表示をプロジェクト全体で統一することに使用できます。
- 文字スタイルは個々の文字または単語に適用されます。つまり、同じテキストフレーム内の各単語に異なる文字スタイルを適用できます。

たとえば、プロジェクト内のすべてのテキスト記譜記号に使用するフォントファミリーを「**フォントスタイルを編集 (Edit Font Styles)**」ダイアログで変更し、その他のすべてのテキストを「**パラグラフスタイル (Paragraph Styles)**」ダイアログで変更できます。このダイアログでは、そのフォントがタイトルに使用される場合の個別の変更も行なえます。

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

関連リンク

[デフォルトのフォントファミリーを変更する \(781 ページ\)](#)

[テキストのタイプ \(1384 ページ\)](#)

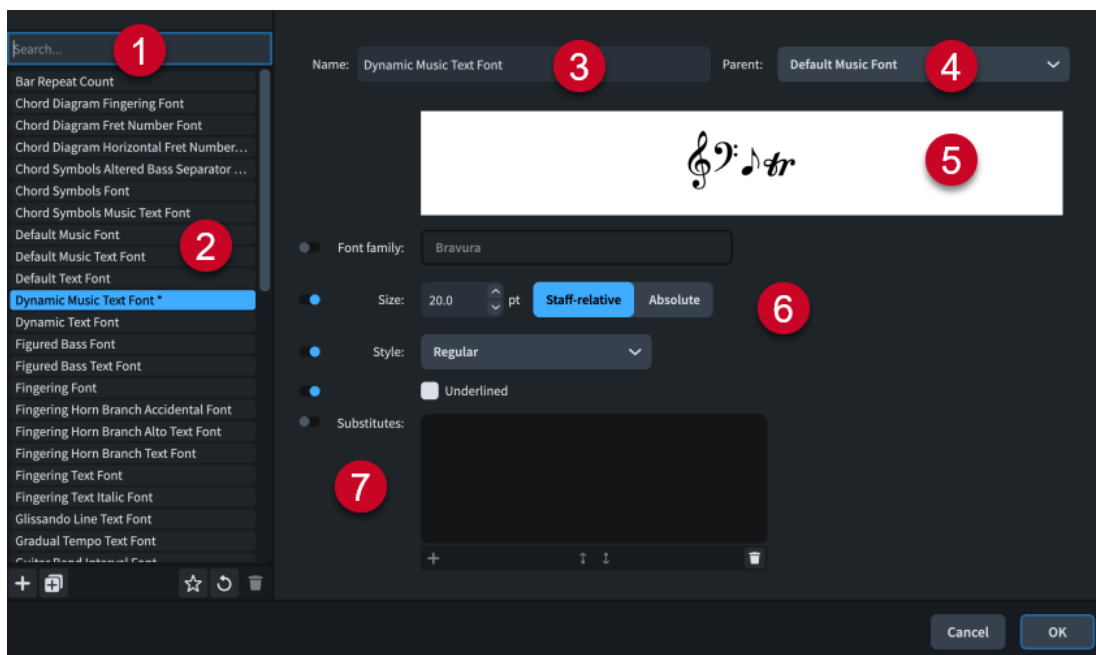
[記譜モードのテキストエディターオプション \(400 ページ\)](#)

[「存在しないフォント \(Missing Fonts\)」ダイアログ \(75 ページ\)](#)

「フォントスタイルを編集 (Edit Font Styles)」ダイアログ

「**フォントスタイルを編集 (Edit Font Styles)**」ダイアログでは、演奏技法、強弱記号、テンポ記号のフォントサイズなど、テキストエディターで編集できないアイテムに使用されているフォントの形式設定を編集できます。

- 「**フォントスタイルを編集 (Edit Font Styles)**」のダイアログは、「**ライブラリー (Library)**」 > 「**フォントスタイル (Font Styles)**」を選択すると開きます。



「フォントスタイルを編集 (Edit Font Styles)」ダイアログには、以下のセクションとオプションがあります。

1 検索フィールド

テキストを入力してフォントスタイルをフィルタリングできます。







ヒント

特定のフォントスタイルが見つからない場合は、パラグラフスタイルである可能性があります。

2 フォントスタイルリスト

プロジェクト内のすべてのフォントスタイルが表示されます。同じセッションですでに「フォントスタイルを編集 (Edit Font Styles)」ダイアログを開いた場合は、そのときに選択したフォントスタイルが保持されています。

リストの最下部のアクションバーには以下のオプションがあります。

- **新規 (New)** : デフォルト値を持つ新しいフォントスタイルを作成します。
- **選択から新規作成 (New from Selection)** : 既存のフォントスタイルのコピーを作成し、元のフォントスタイルとは別の設定に編集できます。初期設定では、新しいフォントスタイルは元のフォントスタイルを親として使用します。
- **デフォルトとして保存 (Save as Default)** : 選択中のフォントスタイルをユーザーライブラリーのデフォルトとして保存し、複数のプロジェクトで使用できるようにします。デフォルトとして保存したフォントスタイルは  として表示されます。
- **出荷時の設定に戻す (Revert to Factory)** : 選択中のフォントスタイルに加えたすべての変更を取り消して、元の設定に戻します。
- **削除 (Delete)** : 選択したフォントスタイルを削除します。

補足

あらかじめ定義されたフォントスタイルや、プロジェクト内で現在使用されているフォントスタイルは削除できません。

3 名前 (Name)

新しいフォントスタイルの名前を入力したり、既存のフォントスタイルの名前を編集したりできます。

4 元 (Parent)

選択したフォントスタイルに設定を引き継ぐ元のフォントスタイルを選択できます。オンにしたオプションは元スタイルの設定より優先されます。

5 フォントプレビュー

選択したフォントスタイルに現在の設定を適用したプレビューが表示されます。

6 フォントの外観オプション

選択したフォントスタイルについて、以下のパラメーターを変更できます。

- **フォントファミリー (Font family):** フォントスタイル全体を設定します。
- **サイズ (Size):** フォントのサイズを設定します。譜表サイズに応じてフォントサイズを変更するか、設定したサイズを常に維持するかを選択できます。たとえば、フォントサイズに譜表との相対値を指定したアイテムは譜表が小さくなると小さく表示されます。

補足






組段オブジェクトのフォントスタイルのサイズが「**譜表との相対値 (Staff-relative)**」に設定されている場合、インストゥルメントファミリーの大括弧で括られたグループの最上段の譜表の譜表サイズにより、その上に表示される組段オブジェクトのサイズが影響されます。フォントスタイルが「**絶対値 (Absolute)**」に設定されている場合、譜表サイズによる影響は受けません。

- **スタイル (Style):** 太字や斜体など、フォントのスタイルを設定します。
- **下線 (Underlined):** フォントスタイルを下線付きにできます。

7 代替 (Substitutes)

音楽フォントスタイルの代替フォントスタイルを管理できます。これは、SMuFLの範囲内のすべてのグリフを含まない音楽フォントスタイルを使用する場合に便利です。

リストの最下部のアクションバーには以下のオプションがあります。

- **代替を追加 (Add Substitute) **: 選択したフォントスタイルに新しい代替を追加します。代替フォントスタイルを変更するには、代替をダブルクリックして、使用するフォントスタイルを入力するか、矢印  をクリックしてメニューからフォントスタイルを選択します。
- **上へ移動 (Move Up) **: 選択した代替を代替リストの1つ上に移動します。これにより、代替の順序が変わります。
- **下へ移動 (Move Down) **: 選択した代替を代替リストの1つ下に移動します。これにより、代替の順序が変わります。
- **削除 (Delete) **: 選択した代替を削除します。

補足

フォントスタイルへの変更は、パートレイアウトを含むプロジェクト全体に適用されます。

関連リンク

[テキストのタイプ](#) (1384 ページ)

[譜表サイズ](#) (632 ページ)

[組段オブジェクト](#) (1357 ページ)

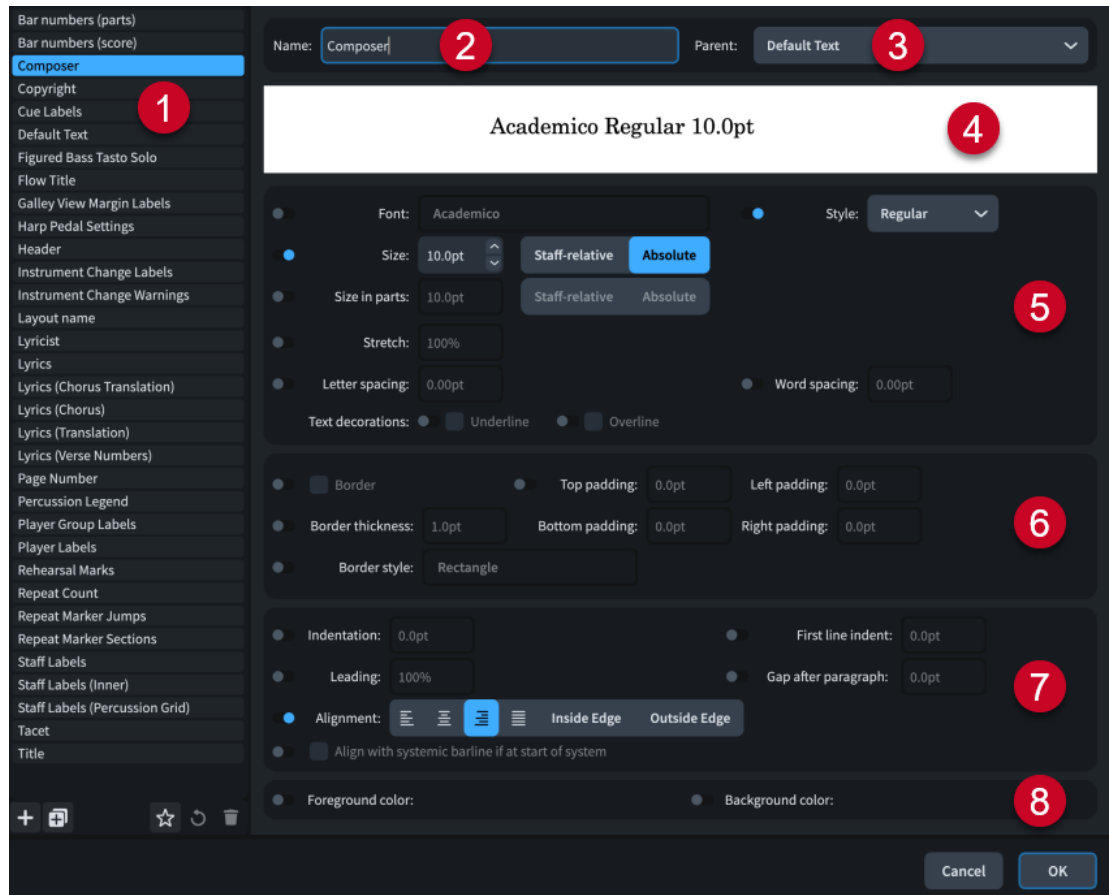
[アンサンブルタイプによる大括弧でのグループ化](#) (888 ページ)

「パラグラフスタイル (Paragraph Styles)」 ダイアログ

「パラグラフスタイル (Paragraph Styles)」ダイアログでは、テキストの既存のパラグラフスタイルを変更したり、新しいスタイルを作成したりできます。パラグラフスタイルは、テキストエディターで選択することで、テキストフレーム内の個々のパラグラフや個別のテキストアイテム内のすべてのテキストに対して、あとから適用できます。

たとえば、レイアウト名のパラグラフスタイルをカスタマイズしてから、適用されるすべてのテキストフレーム内のレイアウト名トークンに、そのレイアウト名のパラグラフスタイルを適用できます。これにより、さまざまなタイプのテキストの表示をプロジェクト全体で統一できます。

- 「パラグラフスタイル (Paragraph Styles)」のダイアログは、「ライブラリー (Library)」 > 「パラグラフスタイル (Paragraph Styles)」を選択すると開きます。



「パラグラフスタイル (Paragraph Styles)」ダイアログには、以下のセクションとオプションがあります。

1 パラグラフスタイルリスト






プロジェクト内のすべてのパラグラフスタイルが表示されます。テキストアイテムを選択した状態でダイアログを開くと、選択している最初のアイテムのパラグラフスタイルがパラグラフスタイルリストでデフォルトで選択されます。

ヒント

特定のパラグラフスタイルが見つからない場合は、フォントスタイルである可能性があります。

リストの最下部のアクションバーには以下のオプションがあります。

- **新規 (New) [+]**: デフォルト値を持つ新しいパラグラフスタイルを作成します。

- **選択から新規作成 (New from Selection)** : 既存のパラグラフスタイルのコピーを作成し、元のパラグラフスタイルとは別の設定に編集できます。初期設定では、新しいパラグラフスタイルは元のパラグラフスタイルを親として使用します。
- **デフォルトとして保存 (Save as Default)** : 選択中のパラグラフスタイルをユーザーライブラリーのデフォルトとして保存し、複数のプロジェクトで使用できるようにします。デフォルトとして保存したパラグラフスタイルは  として表示されます。
- **出荷時の設定に戻す (Revert to Factory)** : 選択中のパラグラフスタイルに加えたすべての変更を取り消して、元の設定に戻します。
- **削除 (Delete)** : 選択したパラグラフスタイルを削除します。

補足

あらかじめ定義されたパラグラフスタイルや、プロジェクト内で現在使用されているパラグラフスタイルは削除できません。

2 名前 (Name)

新しいパラグラフスタイルの名前を入力したり、既存のパラグラフスタイルの名前を編集したりできます。

3 元 (Parent)

選択したパラグラフスタイルに設定を引き継ぐ元のパラグラフスタイルを選択できます。オンにしたオプションは元スタイルの設定より優先されます。

4 フォントプレビュー

選択したパラグラフスタイルに現在の設定を適用したプレビューが表示されます。

5 フォントの外観オプション

フォントの変更、太字の設定、フォントサイズの変更、文字や単語のスペーシングの変更など、パラグラフスタイルフォントの外観のパラメーターを変更できます。また、パラグラフスタイル内のフォントに下線や取り消し線を付けることもできます。

6 枠線のオプション

そのパラグラフスタイルを使用するテキストにデフォルトで枠線を表示したり、太さ、スタイル、枠線とテキストの間の余白といった枠線の設定を変更したりできます。

補足

- 「**枠線 (Border)**」をオフにすると、テキストアイテムは「**浄書オプション (Engraving Options)**」の「**テキスト (Text)**」ページで設定した枠線と余白のデフォルト値を使用します。
- 単一のパラグラフを含むテキストフレームには、パラグラフスタイルの枠線のみを使用することをおすすめします。一部のパラグラフには枠線を表示し、その他のパラグラフには枠線を表示したくない場合は、個別のテキストフレームを使用することをおすすめします。

7 パラグラフのレイアウトオプション

1行めのインデント、ラインのスペーシング、テキストの配置など、パラグラフスタイルのレイアウトを変更できます。

8 カラーオプション

パラグラフスタイルの文字色や背景色を変更できます。

関連リンク

[テキストのタイプ](#) (1384 ページ)

[レイアウト名の枠線の表示/非表示](#) (1028 ページ)



[譜表サイズ](#) (632 ページ)

[組段オブジェクト](#) (1357 ページ)

パラグラフスタイルの作成


たとえば、複数のテキストフレームでテキストに一貫した形式設定を行なう場合などに、パラグラフスタイルを1から新しく作成したり、既存のパラグラフスタイルを複製して設定を編集したりできます。

手順

1. 「ライブラリー (Library)」 > 「パラグラフスタイル (Paragraph Styles)」を選択して、「パラグラフスタイル (Paragraph Styles)」ダイアログを開きます。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、新しいパラグラフスタイルを作成します。
 - まったく新しいパラグラフスタイルを作成する場合は、アクションバーの「新規 (New)」をクリックします。
 - 既存のパラグラフスタイルのコピーを作成する場合は、パラグラフスタイルリストからコピーするパラグラフスタイルを選択し、アクションバーの「選択から新規作成 (New from Selection)」をクリックします。
3. 「名前 (Name)」フィールドにスタイルの名前を入力します。
4. 必要に応じて、「元 (Parent)」メニューから利用できるいずれかのスタイルを選択します。



補足

元スタイルを選択した場合、すべてのオプションの設定が自動的に引き継がれた状態で、スライダーはオフになります。パラグラフスタイルのスライダーがオンになっており元スタイルより優先されている場合は、スライダーをオフにすることで元スタイルの設定にリセットできます。

5. 必要に応じて、オプションをオンにして変更します。
6. パラグラフスタイルをそれ以降のすべてのプロジェクトで使用できるようにするには、パラグラフスタイルリストのアクションバーにある「デフォルトとして保存 (Save as Default)」をクリックします。
7. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

結果

新しいパラグラフスタイルが作成されます。

「デフォルトとして保存 (Save as Default)」をクリックしてとした場合は、これ以降のコンピューター上のすべてのプロジェクトでそのパラグラフスタイルを使用できるようになります。

関連リンク

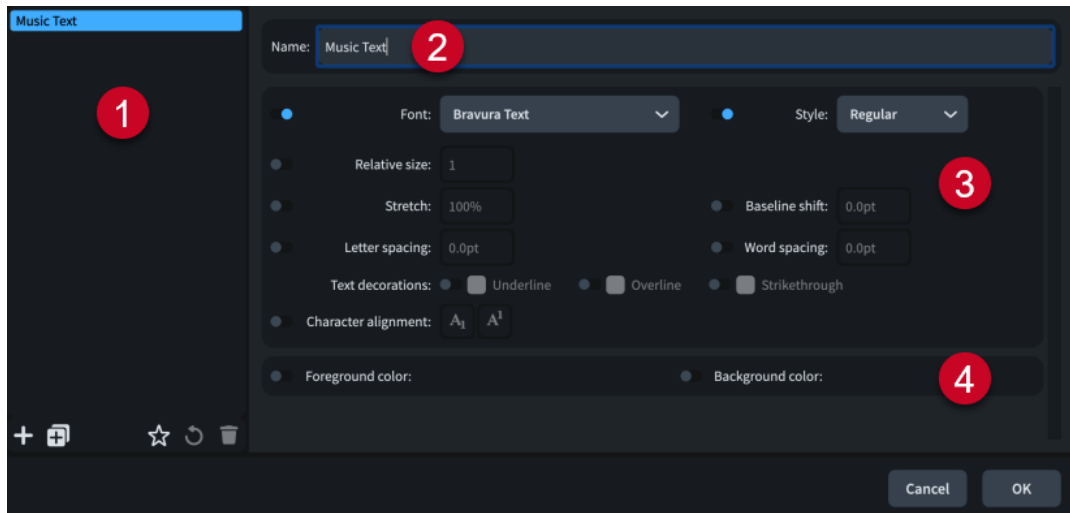
[テキストアイテムの入力](#) (399 ページ)

「文字スタイル (Character Styles)」ダイアログ

「文字スタイル (Character Styles)」ダイアログでは、文字スタイルを変更したり新しいスタイルを作成したりできます。そのあと、テキストエディターでその文字スタイルを選択することで、プロジェクト内のさまざまな場所にある個々の文字や単語にそのスタイルを適用できます。

たとえば、特定の単語の文字間のスペーシングを広げたカスタム文字スタイルを作成したあと、選択した単語にその文字スタイルを適用できます。パラグラフスタイルとは異なり、文字スタイルはテキストフレーム内のテキストアイテムやパラグラフ全体に適用する必要はありません。

- 「文字スタイル (Character Styles)」ダイアログは、「ライブラリー (Library)」 > 「文字スタイル (Character Styles)」を選択すると開きます。



「文字スタイル (Character Styles)」ダイアログには、以下のセクションとオプションがあります。

1 文字スタイルリスト

プロジェクト内のすべての文字スタイルが表示されます。

リストの最下部のアクションバーには以下のオプションがあります。

- **新規 (New)** : デフォルト設定で新しい文字スタイルを作成します。
- **選択から新規作成 (New from Selection)** : 既存の文字スタイルのコピーを作成し、元の文字スタイルとは別の設定に編集できます。
- **デフォルトとして保存 (Save as Default)** : 選択中の文字スタイルをユーザーライブラリーのデフォルトとして保存し、複数のプロジェクトで使用できるようにします。デフォルトとして保存した文字スタイルは として表示されます。
- **出荷時の設定に戻す (Revert to Factory)** : 選択中の文字スタイルに加えたすべての変更を取り消して、元の設定に戻します。
- **削除 (Delete)** : 選択した文字スタイルを削除します。

補足

あらかじめ定義された文字スタイルや、プロジェクト内で現在使用されている文字スタイルは削除できません。

2 名前 (Name)

新しい文字スタイルの名前を入力したり、既存の段落スタイルの名前を編集したりできます。

3 文字スタイルオプション

フォントの変更、太字の設定、フォントサイズの変更、文字や単語のスペーシングの変更など、文字スタイルのパラメーターを変更できます。また、段落スタイル内のフォントに下線や取り消し線を付けたり、文字の垂直方向の配置を変更したりもできます。

4 カラーオプション

文字スタイルの文字色や背景色を変更できます。

関連リンク



[テキストのタイプ \(1384 ページ\)](#)

[「音楽テキストを挿入 \(Insert Music Text\)」ダイアログ \(402 ページ\)](#)

文字スタイルの作成


文字スタイルを1から新しく作成するか、既存の文字スタイルを複製して設定を編集できます。

手順

1. 「ライブラリー (Library)」 > 「文字スタイル (Character Styles)」を選択して、「文字スタイル (Character Styles)」ダイアログを開きます。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、新しい文字スタイルを作成します。
 - まったく新しい文字スタイルを作成する場合は、アクションバーの「新規 (New)」  をクリックします。
 - 既存の文字スタイルのコピーを作成する場合は、文字スタイルリストからコピーする文字スタイルを選択し、アクションバーの「選択から新規作成 (New From Selection)」  をクリックします。
3. 「名前 (Name)」フィールドにスタイルの名前を入力します。
4. 必要に応じて、オプションをオンにして変更します。



重要

オンにしたオプションだけがテキストに反映されます。オプションをオフにすると、設定がリセットされます。

5. 文字スタイルをそれ以降のすべてのプロジェクトで使用できるようにするには、文字スタイルリストのアクションバーにある「デフォルトとして保存 (Save as Default)」  をクリックします。
6. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

結果

新しい文字スタイルが作成されます。

「デフォルトとして保存 (Save as Default)」  をクリックして  とした場合は、これ以降のコンピューター上のすべてのプロジェクトでその文字スタイルを使用できるようになります。

関連リンク

[テキストアイテムの入力 \(399 ページ\)](#)

デフォルトのフォントファミリーを変更する

デフォルトのフォントおよびパラグラフスタイルのフォントファミリーを変更できます。これは、フォントファミリーが上書きされていないプロジェクト内の他のすべてのフォントスタイルとパラグラフスタイルに影響します。たとえば、すべてのテキストおよびテキストベースの記譜記号 (テキストの演奏技法や段階的強弱記号など) に任意のフォントファミリーを使用したい場合などに行ないます。

手順

1. 「ライブラリー (Library)」 > 「フォントスタイル (Font Styles)」を選択して、「フォントスタイルを編集 (Edit Font Styles)」ダイアログを開きます。
2. フォントスタイルリストで、「デフォルトのテキスト用フォント (Default Text Font)」を選択します。
3. 「フォントファミリー (Font family)」メニューから使用するフォントファミリーを選択します。
4. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
5. 「ライブラリー (Library)」 > 「パラグラフスタイル (Paragraph Styles)」を選択して、「パラグラフスタイル (Paragraph Styles)」ダイアログを開きます。

6. パラグラフスタイルリストで、「**デフォルトのテキスト (Default Text)**」を選択します。
 7. 「**フォント (Font)**」メニューから使用するフォントファミリーを選択します。
 8. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
-

結果

選択したデフォルトのフォントおよびパラグラフスタイルに使用されているフォントファミリーが変更されます。これは、フォントファミリーが上書きされていないプロジェクト内の他のすべてのフォントスタイルとパラグラフスタイルで使用されているフォントファミリーにも影響します。

ヒント

これ以降に作成するすべてのプロジェクトに使用されるデフォルトのフォントファミリーは、「**環境設定 (Preferences)**」の「**全般 (General)**」ページで変更できます。

関連リンク

- 「[フォントスタイルを編集 \(Edit Font Styles\)](#)」ダイアログ (774 ページ)
- 「[パラグラフスタイル \(Paragraph Styles\)](#)」ダイアログ (777 ページ)
- 「[環境設定 \(Preferences\)](#)」ダイアログ (58 ページ)
- [テキストアイテム](#) (1383 ページ)

エクスプレッションマップ

エクスプレッションマップは、プロジェクトにロードした VST インストゥルメントのパッチやサウンドを適切に使用方法を Dorico Elements に伝えるためのものです。

インストゥルメントの強弱の幅を表現するということは、音符のボリュームやアタックを変更することです。アタックの強さは音の立ち上がりの特徴とボリュームを左右するため、多くの場合、大きい音にはアタックを強く、静かなサウンドにはアタックを弱くする必要があります。

パッチおよびインストゥルメントは、それぞれが異なるアプローチで再生時に強弱やボリュームを変更します。たとえば、ベロシティのみを変更するパッチのほかに、ベロシティの変更とコントローラーを組み合わせるパッチもあります。

Dorico Elements では、エクスプレッションマップを使用して、プロジェクトの各パッチでサポートされている再生効果を指定することもできます。たとえば、バイオリンのような弦楽器には arco、pizzicato、col legno などのさまざまな演奏技法があり、さらに弾く際の弦の位置も sul ponticello から sul tasto まであります。

Dorico Elements には、各サウンドライブラリーのエクスプレッションマップに加え、さらに以下のエクスプレッションマップがあります。

- **CC11 ダイナミクス (CC11 Dynamics)**: 強弱記号の演奏に MIDI コントローラー 11 を使用します。

補足

これはバイオリンやフルートのような、演奏中に強弱を変更できるインストゥルメントにのみ適用されます。

- **デフォルト (Default)**: 強弱のボリュームのコントロールに、ノートベロシティを使用します。
- **モジュレーションホイールダイナミクス (Modulation Wheel Dynamics)**: 強弱のボリュームのコントロールに、モジュレーションホイールを使用します。
- **1 オクターブ下に移調 (Transpose down 1 octave)**: フルレンジキーボードなしでも演奏できるように、記譜された音符より 1 オクターブ高く演奏する一部のインストゥルメントのパッチに使用されます。

- **1 オクターブ移調 (Transpose up 1 octave):** キーボードの一番下のオクターブを音符ではなくキースイッチに使用できます。ただし、一番下のオクターブは、記譜された音符より1オクターブ低く演奏することでフルレンジキーボードなしでも演奏できる一部のベースインストゥルメントのパッチに使用されることもあります。

これらのエクスプレッションマップを使用する再生テンプレートを適用すると、エクスプレッションマップがプロジェクトに自動的に追加されます。

「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログでは、エクスプレッションマップを編集、作成、および読み込み/書き出しできます。エクスプレッションマップは .doricolib ファイルとして保存されます。

補足

Dorico Elements と Cubase ではエクスプレッションマップへのアプローチ方法が異なりますが、ピチカート、ハーモニクス、フラッタータンギングなど、Cubase から読み込まれるスイッチの多くはエクスプレッションマップから Dorico Elements に正しく読み込まれます。

関連リンク

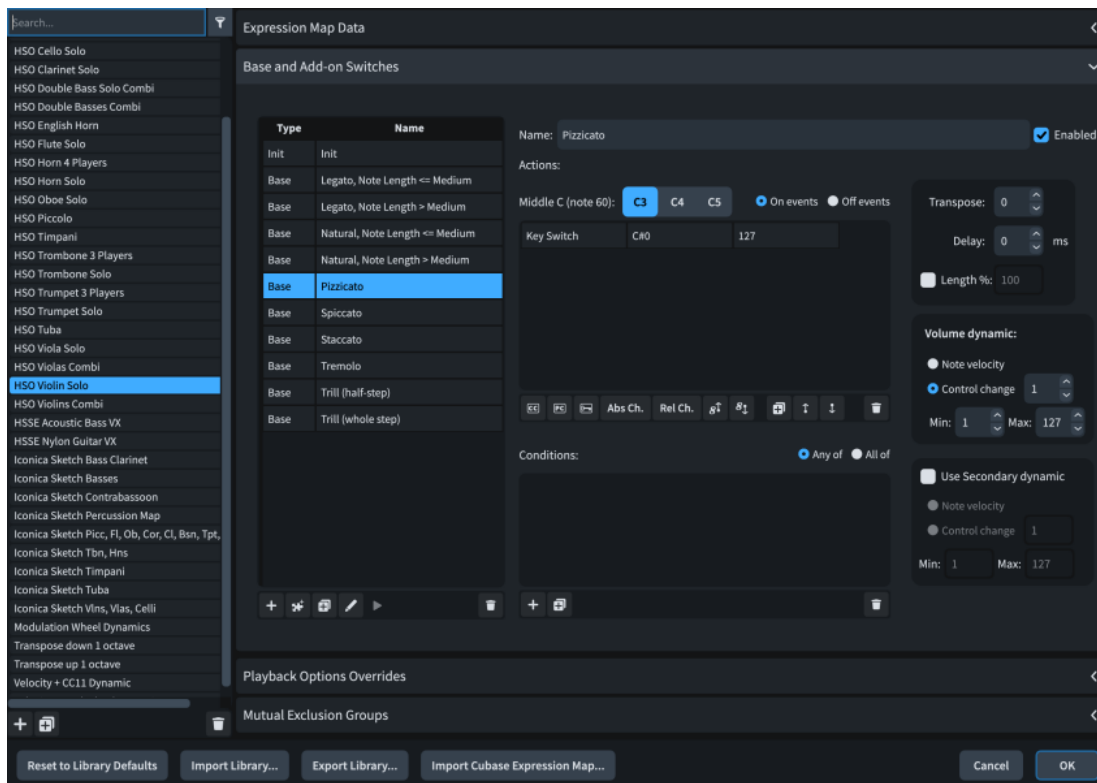
- [パーカッションマップ \(802 ページ\)](#)
- [スイッチのタイプ \(795 ページ\)](#)
- [動作のタイプ \(796 ページ\)](#)
- [新しいエクスプレッションマップの作成 \(797 ページ\)](#)
- [再生テンプレート \(572 ページ\)](#)

「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」ダイアログ

「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログでは、新しいエクスプレッションマップを作成したり、既存のエクスプレッションマップを編集したり、エクスプレッションマップを読み込んだり書き出したりできます。Cubase で作成したエクスプレッションマップを読み込むこともできます。

「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログを開くには、以下のいずれかの操作を行います。

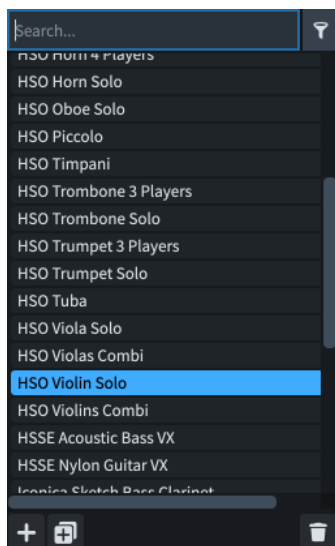
- 「**ライブラリー (Library)**」 > 「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」を選択します。
- 再生モードのトラック概要でトラックを選択し、トラックインスペクターの「**ルーティング (Routing)**」セクションで「**エクスプレッションマップを編集 (Edit Expression Map)**」をクリックします。




「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」ダイアログには、以下のセクションとオプションがあります。

エクスプレッションマップのリスト




プロジェクトで現在使用できるエクスプレッションマップが表示されます。



リストの一番上に以下のオプションがあります。

- **検索フィールド:** テキストを入力してエクスプレッションマップをフィルタリングできます。
- **プロジェクトで使用中的エクスプレッションマップのみを表示 (Show only expression maps used in this project)** : 現在のプロジェクトで使用中的エクスプレッションマップのみが表示されるように、エクスプレッションマップのリストをフィルタリングできます。

リストの最下部のアクションバーには以下のオプションがあります。

- **エクスプレッションマップを追加 (Add Expression Map)** : 設定を含まない新しいエクスプレッションマップを追加します。
- **エクスプレッションマップを複製 (Duplicate Expression Map)** : 既存のエクスプレッションマップのコピーを作成し、元のエクスプレッションマップとは別の設定に編集できます。
- **エクスプレッションマップを削除 (Delete Expression Map)** : 選択したエクスプレッションマップを削除します。

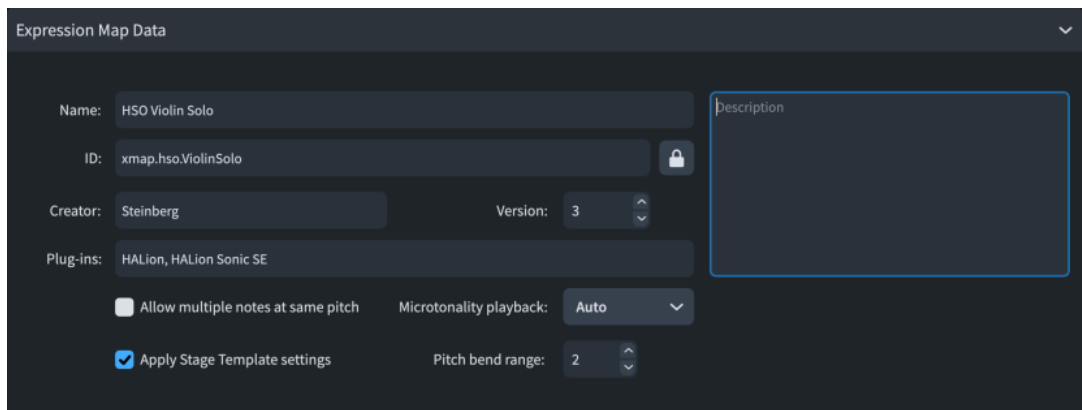
補足

出荷時のデフォルトのエクスプレッションマップやプロジェクトで現在使用中のエクスプレッションマップを削除することはできません。

エクスプレッションマップデータ (Expression Map Data)

このセクションでは、選択したエクスプレッションマップの識別情報を指定できます。

「**エクスプレッションマップデータ (Expression Map Data)**」セクションは、セクションヘッダーをクリックして表示/非表示を切り替えることができます。



「**エクスプレッションマップデータ (Expression Map Data)**」セクションには以下のオプションがあります。

名前 (Name)

「**エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)**」ダイアログなど、プログラムで表示されるエクスプレッションマップの名前を設定できます。

ID

エクスプレッションマップの一意的 ID を設定できます。「ID」フィールドには、文字列を自由に入力できます。

xmap.user.paulsmith.h50.violinpizz のように、作成したマップのインストゥルメントとサウンドライブラリーに、自分の名前を含めると使いやすくなります。

作成者 (Creator)

他のユーザーとエクスプレッションマップを共有する場合のために、作成者名を指定できます。

バージョン (Version)

最新版が分かるようにエクスプレッションマップのバージョンを指定できます。

プラグイン (Plug-ins)

エクスプレッションマップが適用されるプラグイン名のリストを記載できます。プラグインの名前はコマンドで区切られます。このフィールドは空白のままでもかまいません。

同じピッチの複数のノートを許可 (Allow multiple notes at same pitch)

声部の個別再生が無効になっている場合に、同じインストゥルメントに属する複数の声部の同じピッチを複数の個別のノートとして扱うかどうかを設定できます。

ステージテンプレート設定を適用 (Apply Stage Template settings)

ステージテンプレートとスペーステンプレートを、エクスプレッションマップを使用してエンドポイントに適用するかどうかを設定できます。録音にすでに空間特性や反響特性のあるサウンドの場合はこのオプションをオフにすることをおすすめします。

微分音の再生 (Microtonality playback)

エクスプレッションマップに使用する微分音の再生方法を選択できます。



ピッチベンドの範囲 (Pitch bend range)

プラグインがサポートするピッチベンドの範囲を半ステップ単位で設定できます。この範囲は通常、1 ステップか 1 オクターブのいずれかです。

説明 (Description)

エクスプレッションマップに関するその他のあらゆる情報を追加できます。

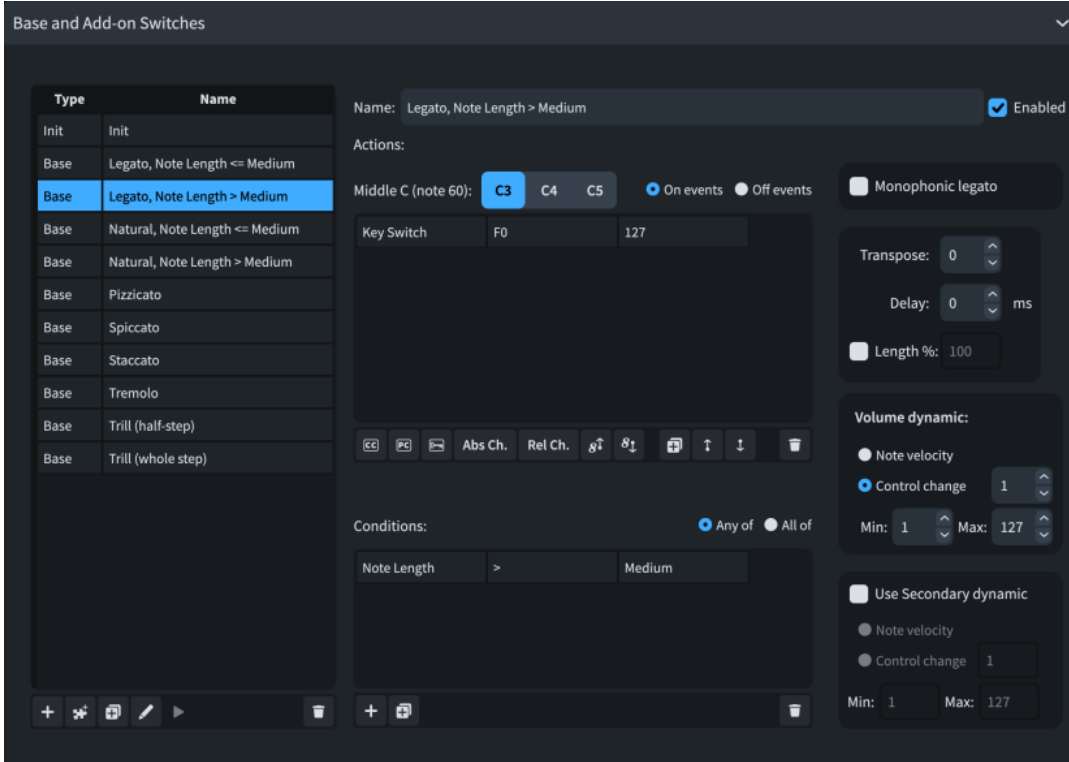
補足

「エクスプレッションマップデータ (Expression Map Data)」セクションの多くのフィールドは「情報をロック (Lock Info)」 ボタンでロックされています。これらのフィールドの情報を変更するには、このボタンをクリックして「情報をロック (Lock Info)」 を解除する必要があります。

ベーススイッチとアドオンスイッチ (Base and Add-on Switches)

このセクションでは、選択したエクスプレッションマップ内の再生効果のスイッチを表示、編集、コントロールできます。

「ベーススイッチとアドオンスイッチ (Base and Add-on Switches)」セクションは、セクションヘッダーをクリックして表示/非表示を切り替えることができます。



The screenshot displays the 'Base and Add-on Switches' panel. On the left, a table lists various switch types and names:

Type	Name
Init	Init
Base	Legato, Note Length <= Medium
Base	Legato, Note Length > Medium
Base	Natural, Note Length <= Medium
Base	Natural, Note Length > Medium
Base	Pizzicato
Base	Spiccato
Base	Staccato
Base	Tremolo
Base	Trill (half-step)
Base	Trill (whole step)

The main area shows the configuration for the selected switch: 'Legato, Note Length > Medium'. It is currently 'Enabled'. The 'Actions' section includes a 'Middle C (note 60):' field with a key switch set to 'C3', and a 'Key Switch' field set to 'F0' with a value of '127'. There are also options for 'On events' and 'Off events', and a 'Monophonic legato' checkbox. The 'Transpose' is set to 0, and the 'Delay' is 0 ms. The 'Length %' is 100. The 'Volume dynamic' section has 'Note velocity' and 'Control change' options, with 'Control change' selected and a value of 1. The 'Min' and 'Max' values are 1 and 127 respectively. There is also a 'Use Secondary dynamic' section with similar settings.

セクションの一番上に以下のオプションがあります。

名前 (Name)

スイッチの表で選択したスイッチに表示される名前を変更して、たとえばサウンドライブラリーと同じように表示させることができます。

ヒント

名前を変更しても、スイッチの表の対応する列にマウスポインターを合わせると、カスタム名を設定したスイッチによってトリガーされる再生効果を確認できます。

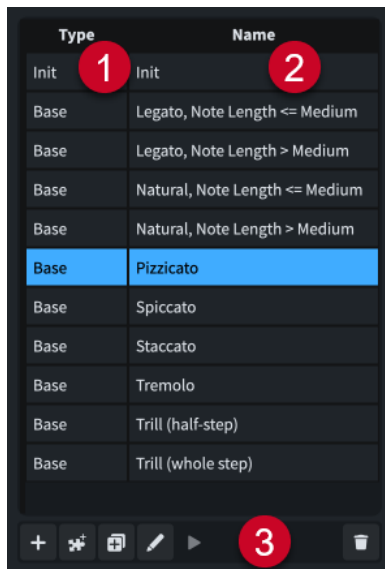
有効化 (Enabled)

選択したスイッチをエクスプレッションマップから削除することなく有効/無効にできます。

「ベーススイッチとアドオンスイッチ (Base and Add-on Switches)」セクションには以下も含まれています。

スイッチの表

選択したエクスプレッションマップのスイッチが表示されます。新しいスイッチを追加したり既存のスイッチを編集したりできます。









Type	Name
Init	Init
Base	Legato, Note Length <= Medium
Base	Legato, Note Length > Medium
Base	Natural, Note Length <= Medium
Base	Natural, Note Length > Medium
Base	Pizzicato
Base	Spiccato
Base	Staccato
Base	Tremolo
Base	Trill (half-step)
Base	Trill (whole step)

The screenshot shows a table with two columns: 'Type' and 'Name'. The 'Type' column has values: Init, Base, Base, Base, Base, Base, Base, Base, Base, Base, Base. The 'Name' column has values: Init, Legato, Note Length <= Medium, Legato, Note Length > Medium, Natural, Note Length <= Medium, Natural, Note Length > Medium, Pizzicato, Spiccato, Staccato, Tremolo, Trill (half-step), Trill (whole step). The 'Pizzicato' row is highlighted in blue. At the bottom of the table, there is a toolbar with icons for adding (+), deleting (trash), editing (pencil), and a play button. Three red circles with numbers 1, 2, and 3 are overlaid on the image: 1 is on the 'Type' header, 2 is on the 'Name' header, and 3 is on the play button icon.

スイッチの表は以下で構成されます。

- 1 「タイプ (Type)」 コラム: スwitchのタイプが表示されます。スイッチには、以下のタイプがあります。
 - ベース (Base)
 - アドオン (Add-on)
 - 初期化 (Init)
- 2 「名前 (Name)」 コラム: スwitchの名前が表示されます。初期設定では、トリガーされる再生効果または再生効果の組み合わせと同じです。

単純な例では、**Staccato** や **Accent** といった個別の再生効果が各スイッチによってトリガーされます。ただし、プラグインによっては再生効果の組み合わせに応じて個別のサンプルが用意されている場合があります。たとえば、**Staccato + Accent** の組み合わせでは、**Staccato** と **Accent** に個別のキースwitchのセットが必要になる場合があります。
- 3 **スイッチの表のアクションバー**: 以下のオプションがあります。

- **ベーススイッチを追加 (Add Base Switch)** : 「再生効果の組み合わせ (Playback Technique Combinations)」ダイアログが開き、そのスイッチでトリガーする再生効果を選択することで新しいベーススイッチをエクスプレッションマップに追加できます。
- **演奏技法アドオンスイッチを追加 (Add Technique Add-on Switch)** : 「再生効果の組み合わせ (Playback Technique Combinations)」ダイアログが開き、そのスイッチでトリガーする再生効果を選択することで新しいアドオンスイッチをエクスプレッションマップに追加できます。
- **演奏技法を複製 (Duplicate Technique)** : 既存のスイッチのコピーを作成し、元のスイッチとは別の設定に編集できます。
- **演奏技法を編集 (Edit Technique)** : 「再生効果の組み合わせ (Playback Technique Combinations)」ダイアログを開き、選択したスイッチでトリガーする再生効果の組み合わせを編集できます。
スイッチの表で既存のスイッチをダブルクリックして、そのスイッチの再生効果を編集することもできます。
- **試聴 (Audition)** : 再生時の効果を確認するために、選択したスイッチと対応する動作を使用して2つのノートを再生できます。プロジェクトで使用されているエクスプレッションマップでのみ使用できます。
- **演奏技法を削除 (Delete Technique)** : 選択したスイッチを削除します。

スイッチの表でスイッチを選択すると、そのコントロールと動作を編集できます。「**ベーススイッチとアドオンスイッチ (Base and Add-on Switches)**」セクションで使用できるオプションは、スイッチのタイプによって異なります。

補足

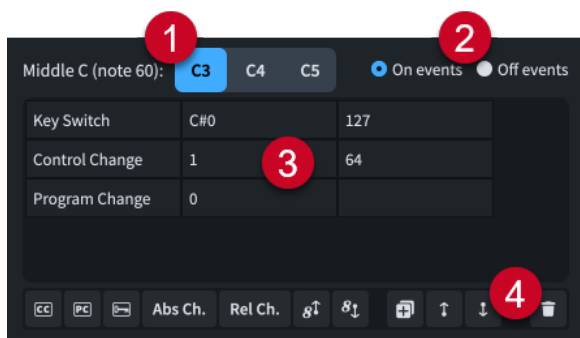
- ほとんどのインストゥルメントには、最も一般的な再生効果である「Natural」が用意されています。Dorico Elements では、すべてのインストゥルメントに「Natural」の再生効果を定義する必要があります。
- スwitchの表では、スイッチを一度に1つしか選択できません。

動作内容 (Actions)

選択した再生効果を再現するのに必要な動作が表に表示されます。新しい動作を追加するか、既存の動作を編集するかして、各再生効果をトリガーするスイッチをどのようにコントロールするかを設定できます。

補足










プラグインによっては、スイッチごとに複数のタイプの動作が必要な場合があります。



「動作内容 (Actions)」サブセクションは以下で構成されます。

- 1 **ミドル C (ノート 60) (Middle C (note 60))**: ミドル C のナンバリング変換設定とは関係なく、ミドル C のピッチを選択できます。サウンドライブラリーのマニュアルでそれぞれがミドル C を C3、C4、C5 のいずれと見なすかを確認し、それに応じてこの設定を変更することをおすすめします。
- 2 **イベント発生時 (On events)/イベント非発生時 (Off events)**: 動作がノートの開始位置と終了位置のどちらに影響するかを指定できます。たとえば、再生効果を通常に戻すイベントを、音符の終了位置にのみ適用できます。
「**イベント発生時 (On events)**」を選択すると、音符の開始部分が影響されます。「**イベント非発生時 (Off events)**」を選択すると、ノートの終了部分が影響されます。
- 3 **動作内容の表**: 以下のコラムがあります。
 - 1 つめのコラム: 動作のタイプが表示されます。動作は、コントロールチェンジ、プログラムチェンジ、キースイッチのいずれかです。
 - 2 つめのコラム: MIDI イベントの最初のパラメーターをコントロールします。キースイッチの場合はピッチを示します。コントロールチェンジの場合は、コントロールチェンジ番号を示します。プログラムチェンジの場合は、プログラム番号を示します。
 - 3 つめのコラム: MIDI イベントの 2 番めのパラメーターをコントロールします。キースイッチの場合はベロシティを示します。コントロールチェンジの場合は、コントロールチェンジの度合いを 0~127 の範囲で示します。プログラムチェンジの場合、2 番めのパラメーターはありません。

補足

- **動作内容の表**のセルの値は、セルをダブルクリックするか、セルを選択して **[Return]** を押すことで変更できます。
 - **動作内容の表**では、動作を一度に 1 つしか選択できません。
-
- 4 **動作内容の表のアクションバー**: 以下のオプションがあります。
 - **コントロールチェンジの動作を追加 (Add Control Change Action)** : デフォルト設定のコントロールチェンジの動作を追加します。
 - **プログラムチェンジの動作を追加 (Add Program Change Action)** : デフォルト設定のプログラムチェンジの動作を追加します。
 - **キースイッチノートの動作を追加 (Add Key Switch Note Action)** : デフォルト設定のキースイッチの動作を追加します。
 - **絶対値によるチャンネル変更の動作を追加 (Add Absolute Channel Change Action)**: デフォルト設定の絶対値によるチャンネル変更の動作を追加します。
 - **相対値によるチャンネル変更の動作を追加 (Add Relative Channel Change Action)**: デフォルト設定の相対値によるチャンネル変更の動作を追加します。
 - **1 オクターブ上に移調 (Transpose Up 1 Octave)** : 選択したスイッチのすべてのキースイッチの動作のオクターブを上げます。
 - **1 オクターブ下に移調 (Transpose Down 1 Octave)** : 選択したスイッチのすべてのキースイッチの動作のオクターブを下げます。
 - **動作の複製 (Duplicate Action)** : 既存の動作のコピーを作成し、元の動作とは別の設定に編集できます。
 - **動作を上に移動 (Move Action Up)** : 選択した動作を表内で 1 つ上に移動します。これにより、メッセージシーケンス内の動作の順番が変わります。
 - **動作を下に移動 (Move Action Down)** : 選択した動作を表内で 1 つ下に移動します。これにより、メッセージシーケンス内の動作の順番が変わります。
 - **動作を削除 (Delete Action)** : 選択した動作を削除します。

条件 (Conditions)



スイッチの表で選択したベーススイッチをどのような状況で使用するかを決定する条件が表に表示されます。新しい条件を追加したり既存の条件を編集したりできます。ベーススイッチに対してのみ使用できます。

たとえば、短い音符には、長い音符とは別の、アタックの早いレガートサウンドを自動的に使用するようエクスプレッションマップに指示する条件を設定できます。



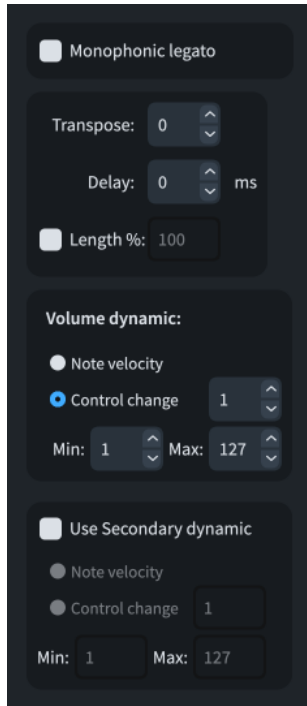
「条件 (Conditions)」サブセクションは以下で構成されます。

- 1 **以下のいずれか (Any of)/以下のすべて (All of):** 1つ以上の条件を満たした場合にスイッチを使用するか、すべての条件を満たした場合にのみスイッチを使用するかを設定できます。
 - 2 **条件の表:** 以下の列があります。
 - 1つめの列: 条件のタイプが表示されます。
 - 2つめの列: 1つめの列の条件のタイプと、3つめの列に設定したノートの長さとの関係を、演算子を使用してコントロールします。以下の演算子を使用できます。
 - ==: 次の値と等しい
 - !=: 次の値と等しくない
 - <: 次の値より小さい
 - <=: 次の値以下
 - >: 次の値より大きい
 - >=: 次の値以上
 - 3つめの列: その条件に使用するノートの長さをコントロールします。以下のノートの長さの値を使用できます。
 - **極短 (Very short):** 120bpm の付点 16 分音符 (0.1875 秒)
 - **短 (Short):** 120bpm の付点 8 分音符 (0.375 秒)
 - **中 (Medium):** 120bpm の付点 4 分音符 (0.75 秒)
 - **長 (Long):** 120bpm の付点 2 分音符 (1.5 秒)
 - **極長 (Very long):** それ以上の長さ
- 補足**
- 条件の表のセルの値は、セルをダブルクリックするか、セルを選択して **[Return]** を押すことで変更できます。
 - 条件の表では、条件を一度に 1 つしか選択できません。
- 3 **条件のアクションバー:** 以下のオプションがあります。
 - **演奏技法を追加 (Add Technique) **+**:** デフォルト設定を使用した新しい演奏技法の条件を追加します。

- **演奏技法を複製 (Duplicate Technique)** : 既存の演奏技法の条件のコピーを作成し、元の演奏技法の条件とは別の設定に編集できます。
- **演奏技法を削除 (Delete Technique)** : 選択した演奏技法の条件を削除します。

演奏技法のコントロール

スイッチの表で選択したベーススイッチに影響するコントロールが表示されます。ベーススイッチに対してのみ使用できます。



以下の演奏技法のコントロールを使用できます。

単音のレガート (Monophonic legato)

単音のレガートを和音 (2 つ以上の音符を同時に演奏すること) のない楽譜に制限できます。「レガート (Legato)」の再生効果を含むベーススイッチに対してのみ使用できます。

このオプションをオンにすると、和音または複声部が同じエンドポイントによって演奏される場合にレガートの再生効果が自動的に削除されますが、デフォルトのレガート音符の長さは引き続き使用されます。

ヒント

デフォルトのレガート音符の長さは「再生オプション (Playback Options)」 > 「タイミング (Timing)」 > 「音符のデュレーション (Note Durations)」で変更できます。

移調 (Transpose)

MIDI の移調を半ステップ (半音) 単位で設定できます。

ディレイ: [n] ミリ秒 (Delay [n] milliseconds)

ディレイをミリ秒単位で設定できます。たとえば、アタック (立ち上がり時間) が遅いサウンドを補正する場合などに使用します。負の値にすると記譜されたタイミングよりも早く音符が発音され、正の値にすると記譜されたよりも遅く発音されます。

長さ (%) (Length %)

演奏される音符のデュレーションを変更できます。これにより、デフォルトの値は上書きされます。たとえば、選択したスイッチによって音符間の間隔を短くしたい場合などに行いません。

- 4分音符かそれよりも短い音符の場合、値は音符全体に適用されます。
- 4分音符よりも長い音符の場合、値は全体の長さのうち最後の4分音符にのみ適用されます。

ボリュームの強弱 (Volume dynamic)

選択したスイッチのボリュームの強弱を「ノートベロシティ (Note velocity)」と「コントロールチェンジ (Control change)」のどちらでコントロールするかを選択できます。

補足

「コントロールチェンジ (Control change)」を選択した場合は、コントローラーを番号で指定する必要があります。どれが適切なコントローラー番号かは、使用する VST インストゥルメントまたは MIDI コントローラーのマニュアルを参照してください。

ボリュームの強弱の「最小値 (Min)」 / 「最大値 (Max)」

サウンドライブラリーに応じて、ノートベロシティまたは MIDI CC を使用して強弱の最小範囲と最大範囲を設定できます。

第2の強弱を使用 (Use Secondary dynamic)

ボリュームの強弱にノートベロシティとコントロールチェンジの両方を使用するサウンドライブラリーに、追加のボリュームコントロールを定義できます。

第2の強弱の「最小値 (Min)」 / 「最大値 (Max)」

サウンドライブラリーに応じて、ノートベロシティまたは MIDI CC を使用して強弱の最小範囲と最大範囲を設定できます。

再生オプションの上書き情報 (Playback Options Overrides)

選択したエクスプレッションマップの特定の再生オプションのみ上書きできます。オンにした再生オプションが上書きされます。使用できる再生オプションには、さまざまなアーティキュレーションを持つ音符や音価が指定されないトレモロの音符のデフォルトの長さ、拍の位置やアーティキュレーションが強弱に与える影響などがあります。初期設定では、設定されている値は「再生オプション (Playback Options)」の現在の設定と一致します。

「再生オプションの上書き情報 (Playback Options Overrides)」セクションは、セクションヘッダーをクリックして表示/非表示を切り替えることができます。

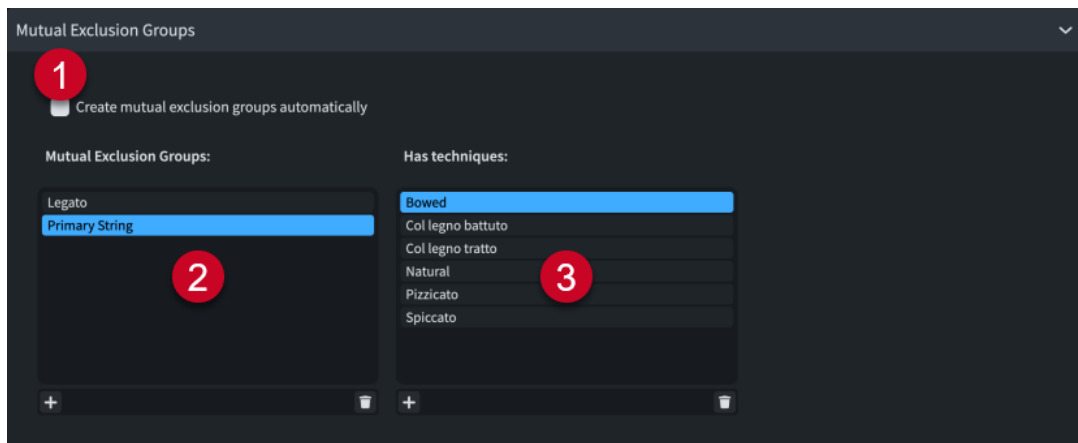
両立しない演奏技法のグループ (Mutual Exclusion Groups)

相互に排他的な再生効果、つまり同時に使用できない再生効果を定義できます。たとえば、ビブラートとビブラートなしを同時に演奏することはできません。再生効果を同じ排他グループに入れると、一度に使用できる再生効果はそのうちの1つだけになります。

両立しない演奏技法のグループは、自動的に定義することも、手動で定義することもできます。

両立しない演奏技法のグループは、選択したエクスプレッションマップにのみ適用されます。これにより、たとえば、サウンドライブラリーの1つがあるインストゥルメントの再生効果の特定の組み合わせをサポートしており、別のサウンドライブラリーがサポートしていない場合などに、各エクスプレッションマップに異なる両立しない再生効果のグループを設定できます。

「両立しない演奏技法のグループ (Mutual Exclusion Groups)」セクションは、セクションヘッダーをクリックして表示/非表示を切り替えることができます。





「両立しない演奏技法のグループ (Mutual Exclusion Groups)」セクションには、以下のオプションとコラムがあります。

- 1 両立しない演奏技法のグループを自動作成 (Create mutual exclusion groups automatically): 両立しない演奏技法のグループを自動的に定義できます。

補足

「自動 (Auto)」をオンにすると、手動で作成した両立しない演奏技法のグループは完全に削除されます。



- 2 「両立しない演奏技法のグループ (Mutual Exclusion Groups)」コラム: 両立しない演奏技法のグループの追加と削除を手動で行なえます。コラムの最下部のアクションバーには以下のオプションがあります。

- 追加 (Add) : 両立しない演奏技法のグループを新規作成し、グループの名前を入力できるダイアログを開きます。
- 削除 (Delete) : 選択した両立しない演奏技法のグループを削除します。

補足

両立しない演奏技法のグループは一度に1つしか選択できません。

- 3 「次の演奏技法を含む (Has techniques)」コラム: 選択した両立しない演奏技法のグループに含まれる再生効果を変更できます。コラムの最下部のアクションバーには以下のオプションがあります。

- 追加 (Add) : 選択した両立しない演奏技法のグループに追加する再生効果を選択できる「再生効果の組み合わせ (Playback Technique Combinations)」ダイアログを開きます。
- 削除 (Delete) : 両立しない演奏技法のグループから選択した再生効果を削除します。

補足

再生効果は一度に1つしか選択できません。

エクスプレッションマップ/ライブラリーの管理に関するオプション

「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」ダイアログの最下部には、エクスプレッションマップとライブラリーの管理に関する以下のオプションがあります。

デフォルトのライブラリーにリセット (Reset to Library Defaults)

デフォルトのライブラリーのエクスプレッションマップに加えた変更をすべて元に戻します。

ライブラリーを読み込む (Import Library)

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開き、エクスプレッションマップとして読み込む .doricolib ファイルを選択できます。

Dorico と Cubase のエクスプレッションマップを「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログにドラッグして読み込むこともできます。

ライブラリーを書き出す (Export Library)

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開き、現在選択しているエクスプレッションマップを .doricolib ファイルとして書き出す場所を選択できます。そのあと、.doricolib ファイルを別のプロジェクトに読み込んで別のユーザーと共有できます。

Cubase エクスプレッションマップを読み込む (Import Cubase Expression Map)

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開き、エクスプレッションマップとして読み込む Cubase の .expressionmap ファイルを選択できます。

補足

多くの場合、読み込んだ Cubase のエクスプレッションマップを Dorico Elements で正常に機能させるためには、編集が必要になります。ただし、スイッチデータは保持されます。

関連リンク

[スイッチのタイプ \(795 ページ\)](#)

[動作のタイプ \(796 ページ\)](#)

[再生効果 \(809 ページ\)](#)

[「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ \(581 ページ\)](#)

[「再生効果を編集 \(Edit Playback Techniques\)」ダイアログ \(810 ページ\)](#)

[トラック概要 \(532 ページ\)](#)

[トラックインスペクター \(534 ページ\)](#)

[声部の個別再生の有効化 \(558 ページ\)](#)

[新しいエクスプレッションマップの作成 \(797 ページ\)](#)

[エクスプレッションマップのスイッチを追加する/編集する \(798 ページ\)](#)

[エクスプレッションマップの両立しない演奏技法のグループを追加する/編集する \(800 ページ\)](#)

[「再生オプション \(Playback Options\)」ダイアログ \(769 ページ\)](#)

[強弱記号の再生オプション \(978 ページ\)](#)



[再生時のスラー \(1339 ページ\)](#)

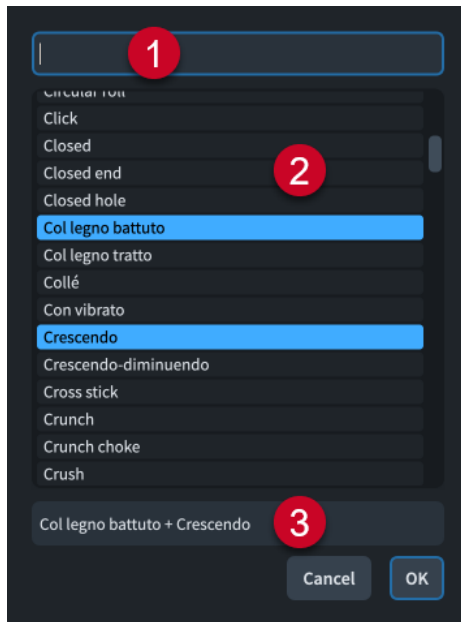
[ミドル C のナンバリング変換を変更する \(51 ページ\)](#)

「再生効果の組み合わせ (Playback Technique Combinations)」ダイアログ

「**再生効果の組み合わせ (Playback Technique Combinations)**」ダイアログでは、同時に適用する再生効果の組み合わせを作成できます。再生効果は、楽譜中の演奏技法に必要とされる正しいサウンドを割り当てるために、エクスプレッションマップによって使用されます。

以下のいずれかの操作を行なって、「**再生効果の組み合わせ (Playback Technique Combinations)**」ダイアログを開きます。

- 「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログで、スイッチの表のアクションバーにある「**演奏技法を追加 (Add Technique)**」をクリックします。
- 「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログで、スイッチの表の既存の再生効果を選択し、「**演奏技法 (Techniques)**」セクションのアクションバーにある「**演奏技法を編集 (Edit Technique)**」をクリックします。再生効果をダブルクリックすることもできます。



1 検索フィールド

再生効果を検索し、メニューから選択することでその再生効果に移動できます。

2 演奏技法のリスト

新しいスイッチに含める再生効果を選択したり、既存のスイッチの再生効果を変更したりできます。

複数の再生効果を選択して組み合わせるには、**[Ctrl]/[command]** を押しながら各効果をクリックします。

3 名前 (Name)

選択した再生効果の名前が表示されます。再生効果を複数選択した場合、それぞれの名前が「+」記号で自動的に区切られます。

補足

「再生効果の組み合わせ (Playback Technique Combinations)」ダイアログで再生効果または再生効果の組み合わせの名前を変更することはできません。その再生効果が含まれているスイッチの名前は、「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」ダイアログの「ベーススイッチとアドオンスイッチ (Base and Add-on Switches)」セクションで変更できます。個々の再生効果の名前は、「再生効果を編集 (Edit Playback Techniques)」ダイアログで変更できます。

関連リンク

[「エクスプレッションマップ \(Expression Maps\)」ダイアログ \(783 ページ\)](#)

[「再生効果を編集 \(Edit Playback Techniques\)」ダイアログ \(810 ページ\)](#)

スイッチのタイプ

スイッチは、必要な再生効果や再生効果の組み合わせをトリガーするためにエクスプレッションマップで使用されます。Dorico Elements は複数のタイプのスイッチをサポートしています。

ベース

arco から pizzicato への変更やミュート解除からミュートへの変更など、演奏技法やアーティキュレーションに基本的な変更を加えます。ベーススイッチは相互に排他的であり、前のベーススイッチは新しいベーススイッチで置き換えられます。

アドオン

既存のベーススイッチに加えて適用されるスイッチです。たとえば、サウンドライブラリーによっては、異なるベーススイッチに加えて同じレガートスイッチを使用できます。アドオンスイッチによってベーススイッチが削除されたり変更されたりすることはありません。アドオンスイッチでトリガーできるのは、単純なキースイッチノートやコントローラーの値のみです。

初期化

MIDI コントローラーが常に設定した値で開始するようにするなど、再生開始時に指示を送信するスイッチです。初期設定では、すべてのエクスプレッションマップに空の初期化スイッチが含まれています。初期化スイッチでトリガーできるのは、単純なキースイッチノートやコントローラーの値のみです。

関連リンク

[「エクスプレッションマップ \(Expression Maps\)」 ダイアログ \(783 ページ\)](#)

[エクスプレッションマップのスイッチを追加する/編集する \(798 ページ\)](#)

[エクスプレッションマップの両立しない演奏技法のグループを追加する/編集する \(800 ページ\)](#)

動作のタイプ

動作はエクスプレッションマップで使用され、必要な再生効果や再生効果の組み合わせをトリガーするために個々のスイッチをどのようにコントロールするかを設定します。サウンドライブラリーごとに異なる動作が必要であることから、Dorico Elements は複数のタイプの動作をサポートしています。

コントロールチェンジの動作

コントロールチェンジの動作は、MIDI CC イベントを使用してサウンドを調節します。これらは、弦のビブラートの強度を増減するなど、サウンドを段階的に操作できるサウンドライブラリーを使用する場合に特に便利です。

プログラムチェンジの動作

プログラムチェンジの動作は、MIDI PC イベントを使用して別のサウンドに切り替えます。これらは、再生効果、またはインストゥルメントのサウンドプリセットやエフェクトプリセットの組み合わせごとに個別のプログラムを使用する General MIDI などのサウンドライブラリーを使用する場合に特に便利です。

キースイッチの動作

キースイッチの動作は、MIDI ノートイベントを使用して別のサウンドに切り替えます。MIDI キーボードで指定したノートを押すと、録音したいノートを演奏すると同時にキースイッチの動作をトリガーできるため、これらは MIDI をライブ録音する場合に特に便利です。通常、キースイッチの動作はノート入力にほとんど使用されないため、MIDI キーボードの一番下のオクターブのノートにマッピングされます。

絶対値によるチャンネル変更の動作

絶対値によるチャンネル変更の動作は、明示的に番号付けされた特定のチャンネルに切り替えます。これらは、インストゥルメントごとに個別のプラグインを持つサウンドライブラリーに特に便利です。たとえば、絶対値によるチャンネル変更の動作を使用すれば、ヴィオラセクションのプラグインでチャンネル 1 のナチュラルからチャンネル 2 のピチカートに切り替えることができます。

相対値によるチャンネル変更の動作

相対値によるチャンネル変更の動作は、開始チャンネルに対して相対的に番号付けされたチャンネルに切り替えます。これらは、絶対値ではなく相対値のチャンネル番号に従って再生効果を切り替えることができるため、同じプラグイン内に個別の再生効果チャンネルを持つ複数のインストゥルメントが含まれるサウンドライブラリーで特に便利です。たとえば、同じプラグインに 4 つのトランペットインストゥルメントがロードされており、それぞれに異なる再生効果用のチャンネルが 3 つずつある場合、4 つのトランペットすべてに同じスイッ

チを使用したければ、相対値によるチャンネル変更の動作を使用して、元のチャンネルのナチュラルから +1 の相対チャンネルのミュートに切り替えることができます。

相対値のチャンネル番号は、対応するインストゥルメントのエンドポイントの元のチャンネル番号が基準となります。相対値によるチャンネル変更が 0 の場合は、元のチャンネルに戻ります。




ヒント

個々のスイッチへの動作の追加は「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログで行なえます。

新しいエクスプレッションマップの作成

たとえば、エクスプレッションマップが提供されていないサードパーティー製のサウンドライブラリーや MIDI デバイスを使用する場合などに、エクスプレッションマップを 1 から新しく作成したり、既存のエクスプレッションマップを複製して設定を編集したりできます。

手順

1. 「**ライブラリー (Library)**」 > 「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」を選択して、「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログを開きます。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、新しいエクスプレッションマップを作成します。
 - 空白のエクスプレッションマップを作成するには、エクスプレッションマップのリストのアクションバーにある「**エクスプレッションマップを追加 (Add Expression Map)**」をクリックします。
 - 既存のエクスプレッションマップのコピーを作成するには、エクスプレッションマップのリストでそのエクスプレッションマップを選択し、アクションバーの「**エクスプレッションマップを複製 (Duplicate Expression Map)**」をクリックします。
3. 「**エクスプレッションマップデータ (Expression Map Data)**」セクションで、「**情報をロック (Lock Info)**」をクリックしてフィールドのロックを解除します。
4. 「**エクスプレッションマップデータ (Expression Map Data)**」セクションで、関連のフィールドにエクスプレッションマップの情報を入力します。
5. 必要に応じて、使用できる他のオプションを変更します。
6. 必要に応じて、「**ベーススイッチとアドオンスイッチ (Base and Add-on Switches)**」セクションで、再生効果または再生効果の組み合わせをトリガーするのに必要な新しいスイッチを追加します。
7. スイッチの表で、動作、条件、またはコントロールを編集するスイッチを選択します。
8. 選択したスイッチの設定を必要に応じて変更します。

たとえば、すべてのスイッチタイプまたはベーススイッチだけに動作を追加したり、選択したベーススイッチのボリュームを「**ノートベロシティ (Note velocity)**」と「**コントロールチェンジ (Control change)**」のどちらでコントロールするかを選択したりできます。
9. 必要に応じて、設定を変更するすべてのスイッチに対して手順 7 と 8 を繰り返します。
10. 「**再生オプションの上書き情報 (Playback Options Overrides)**」セクションで、エクスプレッションマップに上書きする再生オプションをオンにしてそれぞれの値を変更します。
11. 「**両立しない演奏技法のグループ (Mutual Exclusion Groups)**」セクションで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - Dorico Elements によって定義された自動排他グループを使用するには、「**両立しない演奏技法のグループを自動作成 (Create mutual exclusion groups automatically)**」をオンにします。

- 両立しない演奏技法のグループを手動で作成するには、「**両立しない演奏技法のグループを自動作成 (Create mutual exclusion groups automatically)**」をオフにして、両立しない演奏技法のグループを追加するか、編集します。

12. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

関連リンク

[「エクスペッションマップ \(Expression Maps\)」ダイアログ \(783 ページ\)](#)

[「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ \(581 ページ\)](#)

[「再生効果の組み合わせ \(Playback Technique Combinations\)」ダイアログ \(794 ページ\)](#)





[エクスペッションマップの両立しない演奏技法のグループを追加する/編集する \(800 ページ\)](#)

エクスペッションマップのスイッチを追加する/編集する

個々のエクスペッションマップの再生効果または再生効果の組み合わせをトリガーするスイッチを新規に作成したり、既存のスイッチを編集したりできます。たとえば、既存のベーススイッチにアドオンスイッチを追加する、ノートの長さの条件を指定した新しいベーススイッチを作成するなどです。

再生効果の組み合わせは、たとえば **Staccato** と **Accent** とは別に、**Staccato + Accent** に異なるキースイッチのセットが必要なエクスペッションマップに便利です。





手順

1. 「**ライブラリー (Library)**」 > 「**エクスペッションマップ (Expression Maps)**」を選択して、「**エクスペッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログを開きます。
2. エクスペッションマップのリストから、スイッチを追加する、あるいは既存のスイッチを編集するエクスペッションマップを選択します。
3. 必要に応じて、「**ベーススイッチとアドオンスイッチ (Base and Add-on Switches)**」セクションのスイッチの表で、以下のいずれかの操作を行なって、再生効果または再生効果の組み合わせをトリガーする新しいスイッチを追加するか、既存のスイッチを編集します。
 - 新しいベーススイッチを追加するには、「**ベーススイッチを追加 (Add Base Switch)**」をクリックします。
 - 新しいアドオンスイッチを追加するには、「**演奏技法アドオンスイッチを追加 (Add Technique Add-on Switch)**」をクリックします。
 - 既存のスイッチのコピーを作成するには、そのスイッチを選択して「**演奏技法を複製 (Duplicate Technique)**」をクリックします。
 - 既存のスイッチによってトリガーされる再生効果を変更するには、その再生効果を選択して「**演奏技法を編集 (Edit Technique)**」をクリックします。
4. 必要に応じて、新しいベーススイッチ/アドオンスイッチを追加した場合、または既存のスイッチを編集した場合は、必要に応じて「**再生効果の組み合わせ (Playback Technique Combinations)**」ダイアログでそのスイッチによってトリガーする再生効果を選択します。

ヒント

単一の再生効果を選択することも、複数の再生効果を組み合わせることもできます。複数の再生効果を選択するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながら各再生効果をクリックします。

5. 必要に応じて、「OK」をクリックすると、選択した再生効果が追加されて「**再生効果の組み合わせ (Playback Technique Combinations)**」ダイアログが閉じます。
6. スイッチの表で、動作、条件、またはコントロールを編集するスイッチを選択します。
7. 「**動作内容 (Actions)**」サブセクションで、イベントタイプを以下のいずれかのオプションから選択します。

- イベント発生時 (On events)
 - イベント非発生時 (Off events)
8. 動作内容の表で、以下のいずれかの操作を行なって、選択したイベントタイプの動作を選択したスイッチに追加します。
- 「コントロールチェンジの動作を追加 (Add Control Change Action)」  をクリックします。
 - 「プログラムチェンジの動作を追加 (Add Program Change Action)」  をクリックします。
 - 「キースイッチノートの動作を追加 (Add Key Switch Note Action)」  をクリックします。
 - 「絶対値によるチャンネル変更の動作を追加 (Add Absolute Channel Change Action)」 をクリックします。
 - 「相対値によるチャンネル変更の動作を追加 (Add Relative Channel Change Action)」 をクリックします。
 - 既存の動作内容を選択して「動作の複製 (Duplicate Action)」  をクリックします。
9. 値を変更するセルをダブルクリックして値を変更します。

ヒント



選択したスイッチのすべてのキースイッチの動作のオクターブを変更するには、アクションバーの「1 オクターブ上に移調 (Transpose Up 1 Octave)」  または「1 オクターブ下に移調 (Transpose Down 1 Octave)」  をクリックします。

10. 「ミドル C (ノート 60) (Middle C (note 60))」に以下のいずれかのピッチを選択します。

- C3
- C4
- C5

補足

手順 11～15 はベーススイッチにのみ適用されます。初期化スイッチおよびアドオンスイッチの場合は手順 16 に進みます。

11. 他のスイッチに動作内容を追加するには、手順 6～10 を繰り返します。
12. 条件の表で、以下のいずれかの操作を行なって、選択したベーススイッチに条件を追加します。
- 新しい条件を作成する場合は、アクションバーにある「演奏技法を追加 (Add Technique)」  をクリックします。
 - 既存の条件のコピーを作成するには、その条件を選択して、アクションバーにある「演奏技法を複製 (Duplicate Technique)」  をクリックします。
13. 値を変更するセルをダブルクリックして、メニューからオプションを選択します。
14. 他のベーススイッチに条件を追加するには、手順 12～13 を繰り返します。
15. 以下のいずれかの条件オプションを選択します。
- 少なくとも 1 つの条件を満たした場合にスイッチを使用するには、「以下のいずれか (Any of)」を選択します。
 - すべての条件を満たした場合にスイッチを使用するには、「以下のすべて (All of)」を選択します。
16. 「ベーススイッチとアドオンスイッチ (Base and Add-on Switches)」セクションで、必要に応じてその他の設定を変更します。
- たとえば、選択したベーススイッチのボリュームを「ノートベロシティ (Note velocity)」と「コントロールチェンジ (Control change)」のどちらでコントロールするかなどを選択します。

17. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」ダイアログを閉じます。
-

関連リンク

[再生効果 \(809 ページ\)](#)

[「エクスプレッションマップ \(Expression Maps\)」ダイアログ \(783 ページ\)](#)




[「再生効果の組み合わせ \(Playback Technique Combinations\)」ダイアログ \(794 ページ\)](#)

[ミドルCのナンバリング変換を変更する \(51 ページ\)](#)

エクスプレッションマップの両立しない演奏技法のグループを追加する/編集する

Dorico Elements の初期設定では、両立しない演奏技法のグループは自動的に定義されます。個々のエクスプレッションマップに両立しない演奏技法のグループを手動で新規に作成したり、既存のものを編集したりできます。

手順

1. 「ライブラリー (Library)」 > 「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」を選択して、「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」ダイアログを開きます。
 2. エクスプレッションマップのリストから、両立しない演奏技法のグループを追加する、あるいは既存のグループを編集するエクスプレッションマップを選択します。
 3. 「両立しない演奏技法のグループ (Mutual Exclusion Groups)」セクションで、「両立しない演奏技法のグループを自動作成 (Create mutual exclusion groups automatically)」をオフにします。
 4. 必要に応じて、両立しない演奏技法のグループを新規に追加する場合は、「両立しない演奏技法のグループ (Mutual Exclusion Groups)」コラムのアクションバーにある「追加 (Add)」をクリックします。
 5. 表示されるダイアログに、新しい両立しない演奏技法のグループの名前を入力します。
 6. 「OK」をクリックすると、グループが追加されてダイアログが閉じます。
 7. 「両立しない演奏技法のグループ (Mutual Exclusion Groups)」コラムで、再生効果を変更する両立しない演奏技法のグループを選択します。
 8. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した両立しない演奏技法のグループの再生効果を変更します。
 - 両立しない演奏技法のグループに新しい再生効果を追加するには、「次の演奏技法を含む (Has techniques)」コラムのアクションバーにある「追加 (Add)」をクリックして「再生効果の組み合わせ (Playback Technique Combinations)」ダイアログを開き、追加する再生効果を選択して「OK」をクリックします。
 - 両立しない演奏技法のグループから再生効果を削除するには、「次の演奏技法を含む (Has techniques)」コラムでその再生効果を削除し、アクションバーにある「削除 (Delete)」をクリックします。
 9. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」ダイアログを閉じます。
-

エクスプレッションマップの読み込み

Cubase から書き出した .expressionmap ファイルなどのエクスプレッションマップをプロジェクトに読み込むことができます。Dorico から書き出したエクスプレッションマップは .doricolib ファイルとして保存されます。

手順

1. 「**ライブラリー (Library)**」 > 「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」を選択して、「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログを開きます。
2. 「**ライブラリーを読み込む (Import Library)**」をクリックしてエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
3. 読み込むエクスプレッションマップを探して選択します。
4. 「**開く (Open)**」をクリックします。

結果

選択したエクスプレッションマップがプロジェクトに読み込まれ、エクスプレッションマップのリストに表示されます。

補足

- Dorico と Cubase のエクスプレッションマップを「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログにドラッグして読み込むこともできます。
- Dorico Elements と Cubase ではエクスプレッションマップへのアプローチ方法が異なりますが、ピチカート、ハーモニクス、フラッタータンギングなど、Cubase から読み込まれるスイッチの多くはエクスプレッションマップから Dorico Elements に正しく読み込まれます。

エクスプレッションマップの書き出し

他のプロジェクトで使用するためにエクスプレッションマップを書き出すことができます。エクスプレッションマップは .doricolib ファイルとして保存されます。

手順

1. 「**ライブラリー (Library)**」 > 「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」を選択して、「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログを開きます。
2. エクスプレッションマップのリストで、書き出すエクスプレッションマップを選択します。
3. 「**ライブラリーを書き出す (Export Library)**」をクリックしてエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
4. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、ライブラリーファイルの名前と保存場所を指定します。
5. 「**保存 (Save)**」をクリックします。

結果

選択したエクスプレッションマップが、.doricolib ファイルとして選択した場所に書き出されます。

パーカッションマップ

無音程打楽器は、無音程のサウンドが別々の MIDI ノートにマッピングされたパッチを使用して再生されます。異なる無音程のサウンドを生成するのに必要なピッチは、デバイス、サウンドライブラリー、メーカーなどによって変わります。また、ピッチと五線譜上の打楽器の位置は関係ありません。

General MIDI パーカッションマップの無音程打楽器の例を以下に示します。

- バスドラム: C2 (MIDI ノート 36、ミドル C の 2 オクターブ下)
- キックドラム: D2 (MIDI ノート 38)
- ハイハット (クローズ): F#2 (MIDI ノート 42)
- カウベル: G#3 (MIDI ノート 56)
- トライアングル (オープン): A5 (MIDI ノート 81)

Dorico Elements では、パーカッションマップを使用して、打楽器の記譜された音符の表現と演奏技法が、そのサウンドの再生に必要なサンプルに紐付けられます。

補足

パーカッションマップでは、特定のパッチにどの無音程打楽器および再生効果があるかと、それらを再生する方法が記述されます。たとえば、どの MIDI ノートを演奏するか、特定の演奏技法をトリガーするのにキースイッチとして別の MIDI ノートが必要か、などが記述されます。

Dorico Elements には、HALion Symphonic Orchestra と HALion Sonic SE ファクトリーライブラリーに含まれる無音程打楽器のパーカッションマップのセットが用意されています。プロジェクトに打楽器を追加すると、これらのパーカッションマップが自動的に選択されます。

正確なサウンドを再生するために、「**パーカッションマップ (Percussion Maps)**」ダイアログで、サードパーティー製のサウンドライブラリーまたは MIDI デバイス用のカスタムパーカッションマップを定義できます。

関連リンク

[無音程打楽器 \(1450 ページ\)](#)


[ユニバーサルインド太鼓記譜法 \(1468 ページ\)](#)

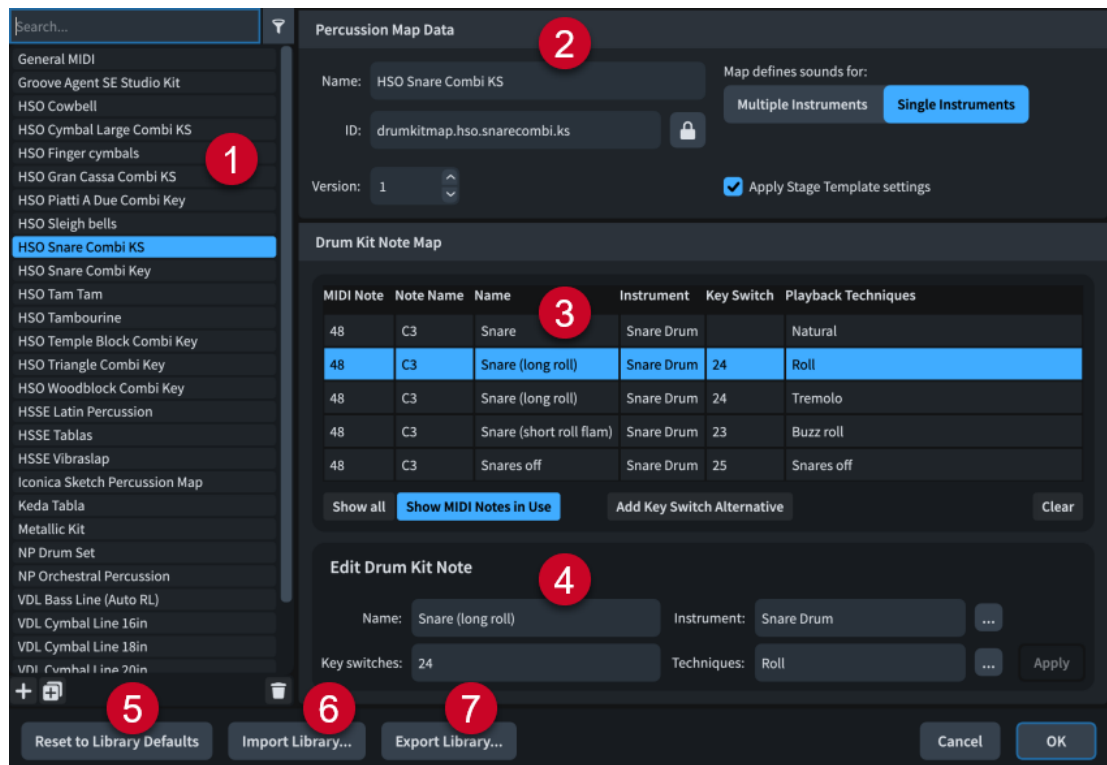
[ミドル C のナンバリング変換を変更する \(51 ページ\)](#)

「パーカッションマップ (Percussion Maps)」ダイアログ

正確なサウンドを再生するために、「**パーカッションマップ (Percussion Maps)**」ダイアログで、サードパーティー製のサウンドライブラリーまたは MIDI デバイス用のカスタムパーカッションマップを定義できます。

「**パーカッションマップ (Percussion Maps)**」ダイアログを開くには、以下のいずれかの操作を行いません。

- 「**ライブラリー (Library)**」 > 「**パーカッションマップ (Percussion Maps)**」を選択します。
- 再生モードのトラック概要で無音程打楽器のトラックを選択し、トラックインスペクターの「**ルーティング (Routing)**」セクションで「**パーカッションマップを編集 (Edit Percussion Map)**」をクリックします。




「パーカッションマップ (Percussion Maps)」ダイアログは、以下のセクションに分かれています。

1 パーカッションマップのリスト

プロジェクトで現在使用できるパーカッションマップが含まれます。

リストの一番上に以下のオプションがあります。

- **検索フィールド**: テキストを入力してパーカッションマップをフィルタリングできます。
- **プロジェクトで使用中的パーカッションマップのみを表示 (Show only percussion maps used in this project)** : 現在のプロジェクトで使用中的パーカッションマップのみが表示されるように、パーカッションマップのリストをフィルタリングできます。

リストの最下部のアクションバーには以下のオプションがあります。

- **パーカッションマップを追加 (Add Percussion Map)** : 設定を含まない新しいパーカッションマップを追加します。
- **パーカッションマップを複製 (Duplicate Percussion Map)** : 既存のパーカッションマップのコピーを作成し、元のパーカッションマップとは別の設定に編集できます。
- **パーカッションマップを削除 (Delete Percussion Map)** : 選択したパーカッションマップを削除します。

補足

出荷時のデフォルトのパーカッションマップやプロジェクトで現在使用中のパーカッションマップを削除することはできません。

2 「パーカッションマップデータ (Percussion Map Data)」セクション

選択したパーカッションマップについて、以下の識別情報を指定できます。



- **名前 (Name)**: 「**エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)**」ダイアログに表示されるパーカッションマップの名前を指定できます。
- **ID**: パーカッションマップの一意的 ID を設定できます。「ID」フィールドには、文字列を自由に入力できます。

xmap.user.paulsmith.hso.cowbell のように、作成したマップのインストゥルメントとサウンドライブラリーに、自分の名前を含めると使いやすくなります。

- **バージョン (Version):** 最新版が分かるようにパーカッションマップのバージョンを指定できます。
- **マップに定義される音色 (Map defines sounds for):** 現在のパーカッションマップに適切なオプションを選択できます。
 - **マルチインストゥルメント (Multiple Instruments):** マップを作成するパッチに、General MIDI ドラムマップのようにさまざまな打楽器が含まれている場合に、このオプションを選択します。
 - **シングルインストゥルメント (Single Instruments):** マップを作成するパッチに、打楽器が1つのみ (再生効果は複数の場合あり) 含まれている場合に、このオプションを選択します。たとえば、Virtual Drumline のスネアドラムラインパッチや他のスペシャリストのサウンドライブラリーが挙げられます。

使用している VST インストゥルメントに同じ再生効果がマッピングされたパッチが複数ある場合も、このオプションが役立ちます。たとえば、HALion Symphonic Orchestra には、通常の叩いた音を出す大きなシンバルのパッチと、ロール音を出す小さなシンバルのパッチがあります。シングルインストゥルメントのパーカッションマップを作成すると、複数のパッチのサウンドに同じマッピングを使用できます。
- **ステージテンプレート設定を適用 (Apply Stage Template settings):** ステージテンプレートとスペーステンプレートを、パーカッションマップを使用してエンドポイントに適用するかどうかを設定できます。録音にすでに空間特性や反響特性のあるサウンドの場合はこのオプションをオフにすることをおすすめします。

補足

- 「**パーカッションマップデータ (Percussion Map Data)**」 セクションの多くのフィールドは「**情報をロック (Lock Info)**」  ボタンでロックされています。これらのフィールドの情報を変更するには、このボタンをクリックして「**情報をロック (Lock Info)**」  を解除する必要があります。
- 「**エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)**」 ダイアログでは、VST インストゥルメントまたは MIDI 出力デバイスの各チャンネルに使用されるパーカッションマップを設定します。

3 ドラムキットのノートマップの表

初期設定では、選択したパーカッションマップで使用されているドラムキットのノートが番号順に表示されます。また、この表には以下の列が含まれており、選択したドラムキットのノートに関するデータが表示されます。

- **MIDI ノート (MIDI Note):** MIDI ノートナンバーが表示されます (例: 48)。
- **ノート名 (Note Name):** ミドル C のナンバリング変換設定に応じてノートのピッチとオクターブが表示されます (例: C3)。
- **名前 (Name):** 演奏技法の名前が表示されます (例: Snare (long roll))。
- **インストゥルメント (Instrument):** 無音程打楽器が表示されます (例: Snare Drum)。
- **キースイッチ (Key Switch):** そのノートトリガーするキースイッチの番号が表示されます (例: 24)。
- **再生効果 (Playback Techniques):** そのノートによってトリガーされる再生効果が表示されます (例: Roll)。

表の一番下には以下のオプションがあります。

- **すべてを表示 (Show all):** 0~127 の MIDI ノートのリストが表示されます。
- **使用中の MIDI ノートを表示 (Show MIDI Notes in Use):** 選択したパーカッションマップで使用されている MIDI ノートのみを表示します。

- **代替キースイッチを追加 (Add Key Switch Alternative):** 選択したドラムキットのノートを複製します。
- **クリア (Clear):** 選択したドラムキットのノートを削除します。

現在選択しているドラムキットのノートのデータは、「**ドラムキットのノートを編集 (Edit Drum Kit Note)**」サブセクションで変更できます。

4 「ドラムキットのノートを編集 (Edit Drum Kit Note)」サブセクション

ドラムキットのノートマップの表で現在選択しているドラムキットのノートの以下のフィールドにデータを指定できます。

- **名前 (Name):** インストゥルメントと再生効果の特定の組み合わせ用の表示名です。たとえば、VST インストゥルメントまたは MIDI 出力デバイスのメーカーマニュアルに記載された名前を入力できます。
- **インストゥルメント (Instrument):** Dorico Elements で作成できるすべての無音程打楽器のリストから、「**ドラムキットのノートマップ (Drum Kit Note Map)**」セクションで選択したドラムキットのノート用のインストゥルメントを選択できます。
- **キースイッチ (Key switches):** このサウンドでインストゥルメントと再生効果の固有の組み合わせをトリガーするために別の MIDI ノートを演奏する必要がある場合は、キースイッチとして使用するキーの MIDI ノートナンバーを指定します。

補足

キースイッチは必須項目ではありません。

- **演奏技法 (Techniques):** 使用できる再生効果のリストから、「**インストゥルメント (Instrument)**」フィールドで選択したインストゥルメントに適用する再生効果を選択できます。

5 デフォルトのライブラリーにリセット (Reset to Library Defaults)

デフォルトのライブラリーのパーカッションマップに加えた変更をすべて元に戻します。

6 ライブラリーを読み込む (Import Library)

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開き、パーカッションマップとして読み込む .doricolib ファイルを選択できます。

7 ライブラリーを書き出す (Export Library)

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開き、現在選択しているパーカッションマップを .doricolib ファイルとして書き出す場所を選択できます。そのあと、.doricolib ファイルを別のプロジェクトに読み込んで別のユーザーと共有できます。

関連リンク

[トラック概要 \(532 ページ\)](#)

[トラックインスペクター \(534 ページ\)](#)

[エンドポイントへのエクスペリションマップ/パーカッションマップの割り当て \(584 ページ\)](#)






[ミドル C のナンバリング変換を変更する \(51 ページ\)](#)

新しいパーカッションマップの作成

たとえば、サードパーティー製のサウンドライブラリーや MIDI デバイスを使用する場合などに、正確なサウンドを再生するために、パーカッションマップを 1 から新しく作成したり、既存のパーカッションマップを複製して設定を編集したりできます。

手順

1. 「**ライブラリー (Library)**」 > 「**パーカッションマップ (Percussion Maps)**」を選択して、「**パーカッションマップ (Percussion Maps)**」ダイアログを開きます。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、新しいパーカッションマップを作成します。
 - 空白のパーカッションマップを作成するには、アクションバーの「パーカッションマップを追加 (Add Percussion Map)」をクリックします。
 - 既存のパーカッションマップのコピーを作成するには、パーカッションマップのリストでそのパーカッションマップを選択し、アクションバーの「パーカッションマップを複製 (Duplicate Percussion Map)」をクリックします。
3. 「パーカッションマップデータ (Percussion Map Data)」セクションで、「情報をロック (Lock Info)」をクリックしてフィールドのロックを解除します。
4. 「名前 (Name)」フィールドに、パーカッションマップに使用する表示名を入力します。
入力した名前は「エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)」ダイアログに表示されます。
5. 「ID」フィールドに、任意の一意的識別名を入力します。
`xmap.user.paulsmith.hso.cowbell`のように、作成したマップのインストゥルメントとサウンドライブラリーに、自分の名前を含めると使いやすくなります。
6. 「マップに定義される音色 (Map defines sounds for)」に、現在のパーカッションマップに適切なオプションを選択します。
 - マルチインストゥルメント (Multiple Instruments)
 - シングルインストゥルメント (Single Instruments)
7. 「ステージテンプレート設定を適用 (Apply Stage Template settings)」をオン/オフにします。
8. 「ドラムキットのノートマップ (Drum Kit Note Map)」セクションで、「すべてを表示 (Show all)」をクリックしてマッピングされていないノートを表示します。
9. 新しいマッピングを作成する MIDI ノートに対応する行を選択します。
10. 「ドラムキットのノートを編集 (Edit Drum Kit Note)」サブセクションで、「インストゥルメント (Instrument)」フィールドの右に表示される  ボタンをクリックして打楽器のリストを含むダイアログを開きます。
11. 選択した MIDI ノートで再生されるサウンドに対応するインストゥルメントを選択します。
12. 「OK」をクリックします。
13. 「ドラムキットのノートを編集 (Edit Drum Kit Note)」サブセクションで、「演奏技法 (Techniques)」フィールドの右に表示される  ボタンをクリックして「再生効果の組み合わせ (Playback Technique Combinations)」ダイアログを開きます。
14. 選択した MIDI ノートで再生されるサウンドに適した再生効果を選択します。
たとえば、**[Ctrl]/[command]** を押しながら「Buzz roll」と「Rim」をクリックします。
15. 「OK」をクリックします。
16. 「ドラムキットのノートを編集 (Edit Drum Kit Note)」サブセクションの「名前 (Name)」フィールドに、このインストゥルメントと演奏技法の組み合わせに使用する表示名を入力します。
17. このサウンドのキースイッチに MIDI ノートナンバーが必要な場合は、「キースイッチ (Key switches)」フィールドに MIDI ノートナンバーを指定します。
18. 「適用 (Apply)」をクリックします。
19. 必要に応じて、他の MIDI ノートにこれらの手順を繰り返し、プロジェクトに必要なマッピングをすべて作成します。
20. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

結果

新しいパーカッションマップが作成されます。

手順終了後の項目

- パーカッションマップは、対応するパッチを提供する VST インストゥルメントまたは MIDI デバイスと同じエンドポイントに割り当てする必要があります。
- 他のプロジェクトで使用するために、パーカッションマップを書き出すことができます。

関連リンク

[パーカッションマップ \(802 ページ\)](#)

[エンドポイントへのエクスプレッションマップ/パーカッションマップの割り当て \(584 ページ\)](#)

[「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ \(581 ページ\)](#)

パーカッションマップの読み込み

プロジェクトにパーカッションマップを読み込むことができます。パーカッションマップは .doricolib ファイルとして保存されます。

手順

1. 「**ライブラリー (Library)**」 > 「**パーカッションマップ (Percussion Maps)**」を選択して、「**パーカッションマップ (Percussion Maps)**」ダイアログを開きます。
2. 「**ライブラリーを読み込む (Import Library)**」をクリックしてエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
3. 読み込むパーカッションマップを探して選択します。
4. 「**開く (Open)**」をクリックします。

結果

選択したパーカッションマップがプロジェクトに読み込まれ、パーカッションマップのリストに表示されます。

パーカッションマップの書き出し

パーカッションマップを書き出して、他のプロジェクトで使用できます。パーカッションマップは .doricolib ファイルとして保存されます。

手順

1. 「**ライブラリー (Library)**」 > 「**パーカッションマップ (Percussion Maps)**」を選択して、「**パーカッションマップ (Percussion Maps)**」ダイアログを開きます。
2. パーカッションマップのリストで、書き出すパーカッションマップを選択します。
3. 「**ライブラリーを書き出す (Export Library)**」をクリックしてエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
4. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、ライブラリーファイルの名前と保存場所を指定します。
5. 「**保存 (Save)**」をクリックします。





結果

選択したパーカッションマップが、.doricolib ファイルとして選択した場所に書き出されます。

アーティキュレーションと単音のトレモロの組み合わせのサウンドの再生を定義する

無音程打楽器の演奏技法固有の符頭について、アーティキュレーションと単音のトレモロの特定の組み合わせにおける再生動作を定義できます。

手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、「**打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)**」ダイアログを開きます。
 - 個別の打楽器インストゥルメントの場合、設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルでインストゥルメントラベルのインストゥルメントメニュー  をクリックして、メニューから「**打楽器の演奏技法を編集 (Edit Percussion Playing Techniques)**」を選択します。
 - 打楽器キットに属する打楽器インストゥルメントの場合、設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルでキットのインストゥルメントラベルのインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。メイン編集領域で演奏技法を編集するインストゥルメントを選択して、「**打楽器の演奏技法を編集 (Edit Percussion Playing Techniques)**」をクリックします。
- ダイアログ上部のリストで、再生動作を定義する演奏技法固有の符頭を選択します。
- ダイアログの左下のアクションバーにある「**演奏技法を追加 (Add Technique)**」  をクリックします。
- 「**演奏技法の再生効果 (Playback playing technique)**」  フィールドの右にある「**演奏技法を選択 (Choose Playing Techniques)**」をクリックして「**再生効果の組み合わせ (Playback Technique Combinations)**」ダイアログを開きます。
- 使用する再生効果を選択します。

ヒント

単一の再生効果を選択することも、複数の再生効果を組み合わせることもできます。複数の再生効果を選択するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながら各再生効果をクリックします。

- 「**OK**」をクリックすると、選択した再生効果が追加されて「**再生効果の組み合わせ (Playback Technique Combinations)**」ダイアログが閉じます。
- 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 置き換え (Replace)**: 現在の符頭と譜表からの位置の組み合わせに、定義されたデフォルトの演奏技法のかわりに、選択した演奏技法を使用できます。
 - 追加 (Add)**: 現在の符頭と譜表からの位置の組み合わせに、定義されたデフォルトの演奏技法の上に、選択した演奏技法を追加できます。
- 選択できるオプションから、任意のアーティキュレーションおよびトレモロストロークを選択します。
- 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

結果

選択した演奏技法の再生での動作が変更されます。

関連リンク

[「打楽器の演奏技法 \(Percussion Instrument Playing Techniques\)」ダイアログ \(1452 ページ\)](#)

[新しい演奏技法固有の符頭の作成 \(1455 ページ\)](#)

[「再生効果の組み合わせ \(Playback Technique Combinations\)」ダイアログ \(794 ページ\)](#)

再生効果

再生効果は、楽譜に入力した記譜記号とサウンドライブラリー内の演奏技法/アーティキュレーションをリンクさせて、再生時の適切なサウンドを実現します。それらはエクスプレッションマップおよびパーカッションマップにより、キースイッチやコントロールチェンジなどの適切なコマンドをトリガーするために使用されます。

- 必要に応じて、再生効果は「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログの異なるサウンドライブラリーにマッピングできます。たとえば **Legato** と **Tremolo** など、同時に使用できる既存の再生効果による新しい組み合わせを作成できます。
- 対応するインストゥルメント/声部の演奏技法エディターでは、特定の位置でどの再生効果が使用されているかを確認できます。

演奏技法、トレモロ、ジャズアーティキュレーション、アーティキュレーションなどの記譜記号を入力すると、対応するエクスプレッションマップが適切な再生効果を探します。たとえば、pizz. の演奏技法を入力すると、エクスプレッションマップが**ピチカート**の再生効果を使用して、再生のサウンドがピチカートに切り替えられます。エクスプレッションマップがサウンドを見つげられない場合、適用される再生効果は先に使用したものと同じになるか、ナチュラルな再生効果に復帰します。

Dorico Elements には、以下のタイプの再生効果があります。

単音 (Attribute)

上げ弓の演奏技法やスタッカートのアーティキュレーションなど、対応する位置の1つの音符にのみ適用されます。

方向 (Direction)

対応する位置以降、別の再生効果によって置き換えられるまで適用されます (ピチカートのあとにアルコが続くなど)。

ヒント

- エクスプレッションマップに既存ではない再生効果を使用する場合、カスタムの演奏技法は自動的に再生に反映されません。適切な再生を行なうためには、それを使用するインストゥルメントごとに、エクスプレッションマップに演奏技法を追加する必要があります。また、カスタムの演奏技法ごとに動作内容を割り当てる必要があります。これは演奏技法をトリガーするスイッチの制御方法を定義するものです。
- 演奏技法を入力してもサウンドに変化が見られないときは、エクスプレッションマップで予期されていない再生効果の組み合わせを使用している場合があります。たとえば、既存の演奏技法をキャンセルしないまま新規の演奏技法を入力した場合、エクスプレッションマップにそれら2つの演奏技法の組み合わせが登録されていない限り、エクスプレッションマップは2つの再生効果を同時に処理できません。

再生効果の衝突を回避するには、同時に使用できない再生効果を、対応するエクスプレッションマップの両立しない演奏技法の同じグループに追加します。または、これらを同時に使用するために、再生効果の組み合わせを作成できます。

- 個々のインストゥルメントで声部の個別再生を有効にして、異なる演奏技法、トレモロ、ジャズアーティキュレーション、またはアーティキュレーションを異なる声部で同時に鳴らすこともできます。

関連リンク

[エクスプレッションマップ \(782 ページ\)](#)

[「エクスプレッションマップ \(Expression Maps\)」ダイアログ \(783 ページ\)](#)

[「再生効果の組み合わせ \(Playback Technique Combinations\)」ダイアログ \(794 ページ\)](#)

[声部の個別再生の有効化 \(558 ページ\)](#)

[新しいエクスプレッションマップの作成 \(797 ページ\)](#)

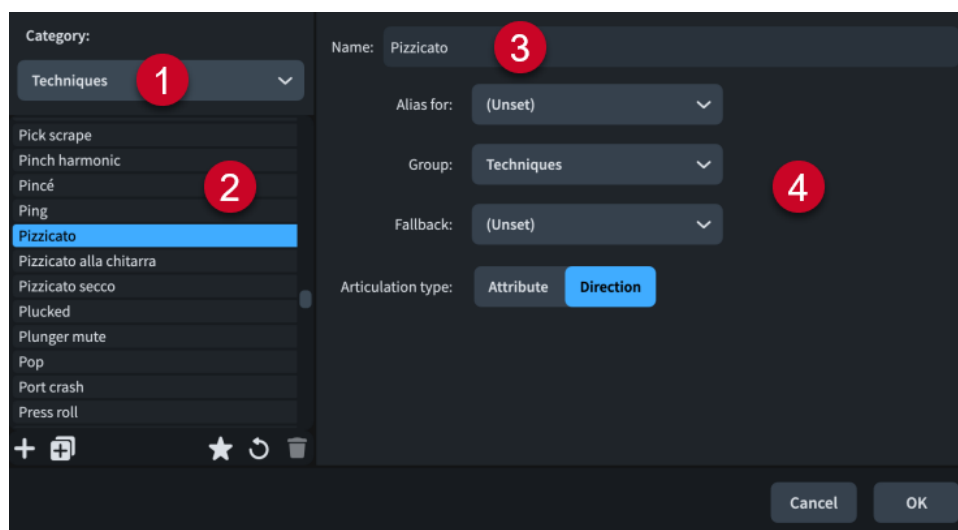
[エクスプレッションマップの両立しない演奏技法のグループを追加する/編集する \(800 ページ\)](#)

[演奏技法エディター \(707 ページ\)](#)
[演奏技法 \(1210 ページ\)](#)
[トレモロ \(1431 ページ\)](#)
[ジャズアーティキュレーション \(1174 ページ\)](#)
[アーティキュレーション \(826 ページ\)](#)

「再生効果を編集 (Edit Playback Techniques)」 ダイアログ

「再生効果を編集 (Edit Playback Techniques)」ダイアログでは、再生効果の新規作成や、既存のものの編集が行なえます。再生効果は演奏技法、トレモロ、ジャズアーティキュレーション、アーティキュレーションなど、楽譜中の記譜記号に必要とされる正しいサウンドを割り当てるために、エクスプレッションマップによって使用されます。

- 「再生効果を編集 (Edit Playback Techniques)」ダイアログを開くには、「ライブラリー (Library)」 > 「再生効果 (Playback Techniques)」を選択します。



「再生効果を編集 (Edit Playback Techniques)」ダイアログには、以下のセクションとオプションがあります。







1 「カテゴリー (Category)」メニュー

メニューから「演奏技法 (Techniques)」や「強弱記号 (Dynamics)」などカテゴリーを選択することで、再生効果のリストを切り替えられます。

2 再生効果のリスト

選択中のカテゴリーに属する、プロジェクト中のすべての再生効果が表示されます。

リストの最下部のアクションバーには以下のオプションがあります。

- **新規 (New) **: 空白の再生効果を新規に追加します。
- **選択から新規作成 (New from Selection) **: 既存の再生効果のコピーを作成し、元のものとは別の設定に編集できます。
- **デフォルトとして保存 (Save as Default) **: 選択中の再生効果をユーザーライブラリーのデフォルトとして保存し、複数のプロジェクトで使用できるようにします。デフォルトとして保存した再生効果は  として表示されます。
- **出荷時の設定に戻す (Revert to Factory) **: 選択中の再生効果に加えたすべての変更を取り消して、元の設定に戻します。
- **削除 (Delete) **: 選択した再生効果を削除します。

補足

プリセットの演奏技法、またはプロジェクト内で現在使用中の演奏技法は削除できません。

3 名前 (Name)

再生効果の名前を編集または入力できます。この名前は「**演奏技法を編集 (Edit Playing Techniques)**」、「**エクスペッションマップ (Expression Maps)**」、「**再生効果の組み合わせ (Playback Technique Combinations)**」、および「**パーカッションマップ (Percussion Maps)**」ダイアログのリストに表示されます。

4 再生オプション

- **エイリアス元 (Alias for)**: 他の再生効果を選択すると、そのサウンドマッピングを選択中の再生効果にも適用できます。
- **グループ (Group)**: 再生効果が属するグループを設定します。
- **代替 (Fallback)**: 選択中の再生効果が使用できない場合代替として使用する、他の再生効果を指定できます。
- **アーティキュレーションのタイプ (Articulation type)**: 再生効果が効果を発揮するデュレーションを設定します。「**単音 (Attribute)**」は、スタッカートのアーティキュレーションのように、演奏技法が付く位置の音符のみが適用範囲となります。これに対し「**持続 (Direction)**」は、ピチカートのように、他の演奏技法によって打ち消されるまでの後続の音符すべてが適用範囲となります。

関連リンク

[「エクスペッションマップ \(Expression Maps\)」ダイアログ \(783 ページ\)](#)

[「再生効果の組み合わせ \(Playback Technique Combinations\)」ダイアログ \(794 ページ\)](#)

[エクスペッションマップの両立しない演奏技法のグループを追加する/編集する \(800 ページ\)](#)

記譜に関するリファレンス

はじめに

本書「記譜に関するリファレンス」は、さまざまな記譜記号の一般的な表記規則と、Dorico Elements におけるその外観や配置の個別変更およびデフォルト設定編集を通じた変更の方法について説明しています。

また、たとえば譜表をまたいだグリッサンドなどの複雑な記譜記号の入力に関する手引きも、それぞれ対応する章で説明しています。

記譜に関するリファレンスにおける課題で概説するのは、「**レイアウトオプション (Layout Options)**」で行なえるレイアウトごとのデフォルトの変更 (小節番号の表示頻度の変更など) や、プロパティパネルのプロパティを使用して行なうことが多い個々のアイテムに加える変更です。

さまざまなアイテム間の正確なスペーシングの間隔など、より詳細なデフォルトのオプションは、Dorico Pro で利用できます。

記譜に関する基本的な入力方法については、記譜モードの章を参照してください。

関連リンク

[記譜モード \(203 ページ\)](#)

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」 ダイアログ \(765 ページ\)](#)

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[記譜記号の入力 \(282 ページ\)](#)

臨時記号

臨時記号は音符の横に表示され、それぞれのピッチを示します。臨時記号は譜表上に記譜される場合も、テキストに書き出される場合でも同様に音符の横に配置されます。洋式の調性に従う楽譜では通常、臨時記号は音符が調号に合致しないピッチに変更されていることを示します。

Dorico Elements では、それぞれの音符は現在の調号から独立した固有の固定されたピッチを持ち、臨時記号は必要に応じて自動的に表示または非表示になります。たとえば F# を入力したあと、その前の位置に D メジャーの調号を追加した場合、音符は F# に変わるのではなく F# のままで、ナチュラルの臨時記号が表示されます。しかし D メジャーの調号を最初に入力すると、そのあと臨時記号を指定せずに入力した F はすべて F# として入力されます。



臨時記号の有効範囲ルールには、たとえば同じ小節の同じピッチを持つ後続の音符には同じ臨時記号を繰り返し表示しないなど、さまざまな表記規則が存在します。調号を持たない譜面では、使用する表記規則に応じて一部または全部の音符に臨時記号を付ける必要が生じる場合があります。

臨時記号の有効範囲ルールを使用して、どの場合に臨時記号を表示するか決定できます。

関連リンク

[臨時記号の有効範囲ルール \(822 ページ\)](#)

[音符の入力 \(232 ページ\)](#)

[臨時記号の入力 \(254 ページ\)](#)

臨時記号の削除

臨時記号は種類に従って削除できます。また、異なる臨時記号を持つ複数の音符を選択して、一度にすべての臨時記号を削除できます。これにより、選択した音符のピッチが変更されます。

補足

これらの手順は、臨時記号を伴う音符の後にオクターブの異なるナチュラルの同じ音符に表示されるような親切臨時記号には適用されません。Dorico Elements では、フローごとおよび音符ごとに、親切臨時記号を表示したり、非表示にしたり、括弧を付けたりできます。

手順

1. 記譜モードで、臨時記号を削除する音符を複数選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、臨時記号を削除します。
 - ナチュラルを削除する場合、**[0]** を押します。
 - フラットを削除する場合、**[-]** を押します。
 - シャープを削除する場合、**^** を押します。

- 音符パネルで、削除する臨時記号をクリックします。

結果

選択した音符から対応する臨時記号が削除されます。これにより音符のピッチが変更されます。たとえば G# からシャープを削除すると G \natural に変化します。

補足

- フローに適用された臨時記号の有効範囲ルールの設定によっては、臨時記号を削除することで、同じ小節の同じピッチを持つ後続の音符に臨時記号が表示される場合があります。同じ声部の同じリズム上の位置にある単一または複数の音符を選択すると、ステータスバーにピッチが表示され、キーボードパネルに鍵盤を押さえた状態として表示されます。
- 異なる臨時記号を持つ複数選択された音符から臨時記号を削除する場合は、**[0]** を押すか、音符パネルで「**ナチュラル (Natural)**」をクリックして、すべての音符をナチュラルに戻すことをおすすめします。これは、異なる臨時記号を持つ選択された音符に臨時記号を再入力すると、選択範囲内のすべての音符にその臨時記号が追加されるためです。たとえば、複数選択した音符が 2 つの G# と 2 つの G \flat で構成されている場合、シャープを再入力すると 4 つの G# となります。「**シャープ (Sharp)**」をクリックするか **^** を 2 回押すと、すべての臨時記号が削除されます。

関連リンク

[臨時記号の入力 \(254 ページ\)](#)

[個々の音符のピッチの変更 \(479 ページ\)](#)

[音符パネル \(208 ページ\)](#)

[ステータスバー \(37 ページ\)](#)

[キーボードパネル \(214 ページ\)](#)

臨時記号を表示/非表示にするか括弧を付ける

初期設定で表示される親切臨時記号を含め、個々の臨時記号を表示/非表示にしたり、丸括弧または角括弧付きで表示したりできます。たとえば、臨時記号を丸括弧付きで表示することで、組段やフレーム区切りをまたぐタイのつながりに含まれる音符の親切臨時記号を表示できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」 を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 臨時記号の表示/非表示を切り替える、または臨時記号に括弧を付ける音符を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

補足

浄書モードでは、タイでつながれた個別の符頭のみを選択できます。

2. プロパティパネルの「**音符と休符 (Notes and Rests)**」グループで、「**臨時記号 (Accidental)**」をオンにします。

3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 非表示 (Hide)
 - 表示 (Show)
 - 丸括弧 (Round brackets)
 - 角括弧 (Square brackets)

結果

選択した音符の臨時記号が、表示、非表示、丸括弧付きまたは角括弧付きで表示されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

臨時記号のカラーが表示されている場合、手動で表示した臨時記号は青緑色で表示されます。

補足

- 臨時記号を非表示にしても再生時のピッチには影響しません。
- 多くの臨時記号の表示/非表示を切り替える場合は、臨時記号の有効範囲ルールの変更を検討することをおすすめします。
- 「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページにある異なる臨時記号の表示、非表示、括弧付けコマンドに対して、キーボードショートカットを割り当てることができます。

手順終了後の項目

また、押さえるピッチを示す通常の符頭とは個別に、菱形の符頭で表示されるアーティフィシャルハーモニクスの臨時記号を表示/非表示にしたり、括弧を付けたりすることもできます。

関連リンク

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[臨時記号の有効範囲ルール \(822 ページ\)](#)

[親切臨時記号を表示/非表示にするか括弧を付ける \(824 ページ\)](#)

[ハーモニクスの臨時記号を表示/非表示にするか括弧を付ける \(1112 ページ\)](#)

[予告の調号を表示/非表示にする \(1051 ページ\)](#)

臨時記号のサイズの変更

臨時記号のサイズは、それが属する符頭のサイズを変更することなく個別に変更できます。これにより、たとえば、通常の臨時記号よりも小さいサイズで編者注の臨時記号を表示できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、サイズを変更する臨時記号を選択します。

2. プロパティパネルの「音符と休符 (Notes and Rests)」グループで、「臨時記号のスケール (Accidental scale)」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を変更します。
4. **[Return]** を押します。

結果

選択した臨時記号の縮尺サイズが変更されます。たとえば、値を 50 に変更すると、選択した臨時記号の縮尺が標準サイズの半分になります。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

臨時記号のカラーを表示/非表示にする

手動で表示した親切臨時記号や臨時記号をそれぞれ異なる色で表示できます。

臨時記号のカラーは注釈と見なされ、初期設定では印刷されません。

手順

- 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 親切臨時記号のカラーを表示/非表示にするには、「ビュー (View)」 > 「音符と休符のカラー (Note And Rest Colors)」 > 「親切臨時記号 (Cautionary Accidentals)」を選択します。
 - 強制臨時記号のカラーを表示/非表示にするには、「ビュー (View)」 > 「音符と休符のカラー (Note And Rest Colors)」 > 「強制臨時記号 (Forced Accidentals)」を選択します。

結果

臨時記号のカラーが表示または非表示になります。親切臨時記号はピンクで表示され、強制臨時記号は青緑色で表示されます。

例



親切臨時記号と強制臨時記号両方のカラーを表示

関連リンク

- [臨時記号を表示/非表示にするか括弧を付ける \(815 ページ\)](#)
- [親切臨時記号を表示/非表示にするか括弧を付ける \(824 ページ\)](#)
- [楽譜領域のカラーを変更する \(54 ページ\)](#)
- [声部カラーの表示/非表示 \(1470 ページ\)](#)
- [注釈 \(610 ページ\)](#)

臨時記号のスタック

単一の声部における和音、または同じ位置にある複声部の音符に対し複数の臨時記号が必要な場合、臨時記号は和音の左側に複数の列にスタックされます。

複数の臨時記号を持つ和音では、臨時記号は通常以下のようにスタックされます。

1. 一番上の臨時記号は1列目、音符のすぐ左側に配置されます。
2. 一番下の臨時記号は、1番めの臨時記号と重ならない限りは、同じ列に追加されます。
3. 残りの臨時記号は、和音のさらに左に位置する連続した列に交互に追加されます。

Dorico Elements には、列をできるだけ増やさずに臨時記号をスタックするための追加ルールが設定されています。以下に、追加ルールの一部を例示します。

- 音符に近い列ほど、音符から遠い列より多くの臨時記号を含む。
- 1オクターブ離れた音符同士の臨時記号は同じ列にスタックされる。これは、臨時記号の組み合わせにより、6度以上離れた臨時記号にも適用される。
- 同じ列の臨時記号は重なってはいけない。重ならないようにするために必要な臨時記号間の最小間隔は、臨時記号の種類によって異なる。
- 2度離れた臨時記号は隣接する列に配置され、右側の列に高音の臨時記号が配置される。

これらのルールにより、連続する音符や和音の間に必要なスペースが最小限となり、臨時記号がそれぞれの属する符頭に可能な限り接近した状態が表示されます。同時に、臨時記号は和音の左側でCのようなカーブを描くように配置されます。

密集和音における臨時記号のスタックのルール

Dorico Elements は、多数の臨時記号を伴う密集和音においては、可読性を確保するために、スタックに特別な計算を使用します。密集和音とみなされるのは、オクターブの範囲に6つ以上の臨時記号が存在する和音です。

密集和音においては、臨時記号は以下のようにスタックされます。

1. 一番上にある臨時記号が音符左の最初の列に配置されます。
2. 次に、一番上の音符より7度以上低い位置の音符の臨時記号が同じ列にスタックされます。残りの音符に対しても、1列目に入る臨時記号がなくなるまでこれを繰り返します。
3. 以降の列についても、すべての臨時記号がスタックされるまで手順1と2を繰り返します。
4. 列がグループ化され、散りばめられ、再度スタックされます。これにより、調号で臨時記号を配置するときと同様の、臨時記号が交互に配置されたスタックが作成されます。

Dorico Elements の初期設定では、密集和音の臨時記号に使用されるのは格子状配列で、標準のジグザグ配列ではありません。非常に密集度の高い和音では、格子状配列の方が幅が広くなり、列を多く必要とする場合があります。

関連リンク

[臨時記号の列の変更](#) (819 ページ)

[臨時記号の表示位置の移動](#) (820 ページ)

臨時記号列のカーニング

Dorico Elements には、臨時記号列にカーニングを適用し、和音の左側の列ができるだけ水平方向のスペースを取らないようにする機能があります。

活字印刷の分野では、カーニングは個々の文字の間隔を調整して読みやすくするために使用されます。Dorico Elements では、一般的な楽譜の浄書と同様、カーニングによって臨時記号の位置を周囲と連動させることができます。

例

低い音のあとに臨時記号を伴う高い音が続く場合、臨時記号を低い音の上に配置して、音符のスペーシングを乱さないようにします。

同様に、和音に複数列の臨時記号がある場合、たとえば2列目のフラットをカーニングして3度上の音符に属する1列目のシャープの下に配置することで、臨時記号スタック全体の幅を縮めることができます。これにより、音符のスペーシングを乱さずに臨時記号を適切な位置に配置することもできます。

臨時記号の列の変更

個別の臨時記号の列を変更することで、たとえば、コード内の他の臨時記号よりも符尾に近い位置に表示できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、臨時記号の列を変更する音符または臨時記号を選択します。
 2. プロパティパネルの「音符と休符 (Notes and Rests)」グループで、「臨時記号列 (Accidental column)」をオンにします。
 3. 数値フィールドの値を変更します。
-

結果

選択された臨時記号の列が変更されます。「臨時記号列 (Accidental column)」の値が低い臨時記号は符頭により近い位置に、値が高い臨時記号は符頭から遠い位置に配置されます。必要に応じて、Dorico Elements では同じリズム上の位置にある他の臨時記号の列も自動的に変更されます。

プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

- [プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
- [プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [タッキングインデックスのプロパティ \(529 ページ\)](#)

臨時記号の表示位置の移動

たとえば、単一の密度の高い和音で臨時記号に必要な水平方向のスペーシングを減らすために、臨時記号の表示位置を左右に移動できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

補足

臨時記号のリズム上の位置は移動できません。臨時記号を別の音符に移動させる場合は、それを元の音符から削除してから別の音符に新規に入力するか、既存の音符のピッチを変更する必要があります。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、表示位置を変更する臨時記号を選択します。符頭を選択することもできます。
2. プロパティパネルの「音符と休符 (Notes and Rests)」グループで、「臨時記号 X オフセット (Accidental X offset)」をオンにします。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、臨時記号の表示位置を移動します。
 - 右に移動させるには、値フィールドの値を増加させます。
 - 左に移動させるには、値フィールドの値を減少させます。

結果

選択した臨時記号の表示位置が移動されます。必要に応じて、臨時記号が収まるように、また衝突を回避するために音符のスペーシングが自動的に広げられます。

プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[個々の位置にある音符のスペーシングの調節 \(521 ページ\)](#)

オルタードユニゾン

D#とDbのように、同じオクターブ内で同じノート名の2つ以上の音符が、同じコード内で異なる臨時記号を持つ場合、音符はオルタードユニゾンとして表示されます。

Dorico Elements の初期設定では、これは分割符尾で記譜されます。分割符尾は、和音本体の符尾から枝分かれした符尾がオルタードユニゾンの符頭を和音につなぐ形で表示されます。これにより、すべての音符には対応する臨時記号が真横に表示されます。

個々のオルタードユニゾンは、単一の符尾で表示することもできます。この場合、符頭同士が隣接した状態で音符が表示され、2つの臨時記号はコードの左側に隣接した状態で表示されます。

また、各フローごとにすべてのオルタードユニゾンのデフォルトの外観を変更するには、「記譜オプション (Notation Options)」の「臨時記号 (Accidentals)」のページで設定を行ないます。

補足

コードに含まれる音符の音程が2度で、それらの音符のいずれかにオルタードユニゾンがある場合、設定に関わらず、コードは常に符尾が分割されて表示されます。これによって、クラスターコードが分かりやすくなります。

例



単一の符尾



分割された符尾

関連リンク

[和音の入力 \(262 ページ\)](#)

[「記譜オプション \(Notation Options\)」ダイアログ \(767 ページ\)](#)

オルタードユニゾンの外観を変更する

オルタードユニゾンの外観は、他のオルタードユニゾンが同じ和音内に存在する場合も含めて、フローごとの設定より優先される形で個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 外観を変更するオルタードユニゾンの音符を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「音符と休符 (Notes and Rests)」グループで、「符尾を分割 (Split stem)」をオンにします。
3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。

結果

チェックボックスがオンのときは選択したオルタードユニゾンの音符は分割符尾で表示され、オフのときは単一の符尾で表示されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

ヒント

- 「符尾を分割 (Split stem)」は音符ごとに個別に適用されます。個別にプロパティを設定することで、同じコード内のオルタードユニゾンをそれぞれ異なる外観にできます。

- 各フローごとにすべてのオルタードユニゾンのデフォルトの外観を変更するには、「**記譜オプション (Notation Options)**」 > 「**臨時記号 (Accidentals)**」 > 「**オルタードユニゾン (Altered unisons)**」 で設定を行ないます。

関連リンク

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[「記譜オプション \(Notation Options\)」 ダイアログ \(767 ページ\)](#)

微分音の臨時記号

微分音の臨時記号は、洋式の調性で一般的に使用される半音階よりも細かい、クォーターシャープやクォーターフラットのようなピッチを示します。微分音の臨時記号が含まれたプロジェクトを開く場合、それを表示できるのは Dorico Elements だけです。これらは、対応する調号および調性システムが適用されている場合にのみ入力に使用できます。

臨時記号の有効範囲ルール

臨時記号の有効範囲ルールは、臨時記号が適用される範囲を決定します。たとえば、小節内、異なるオクターブ、またはその 1 音だけなどです。Dorico Elements では、さまざまな臨時記号の有効範囲ルールを使用できます。

- 使用できる臨時記号の有効範囲ルールは、「**記譜オプション (Notation Options)**」の「**臨時記号 (Accidentals)**」ページで確認できます。

一般的な慣習 (Common Practice)

一般的に、臨時記号は同じ小節の同じオクターブ上にある同じピッチのすべての音符に影響します。これは他の臨時記号に上書きされない限り有効です。他の臨時記号に上書きされない場合でも、次の小節に移ると自動的に臨時記号の効果が取り消されます。

慣例として、特定の状況では後続の音符に親切臨時記号を表示します。たとえば G メジャーの調で、F₁ に続く小節に F₁# がある場合、調号にシャープがすでに含まれているとしても、その F₁ には確認のためのシャープ記号が表示されます。

一般的な臨時記号の有効範囲ルールを使用している場合、さまざまな状況で、親切臨時記号を表示/非表示にするか括弧付きで表示するかを選択できます。

Dorico Elements では、一般的な慣習がデフォルトの臨時記号の有効範囲ルールです。

新ウィーン楽派 (Second Viennese School)

新ウィーン楽派の臨時記号の有効範囲ルールでは、臨時記号は 1 つの音符にのみ適用されます。調号に関わらず、すべての音符にナチュラルを含む臨時記号が表示されます。

この臨時記号の有効範囲ルールは、Schoenberg (シェーンベルク) などの新ウィーン楽派の作曲家によって使用されました。

臨時記号の有効範囲ルールを変更するとき、新ウィーン楽派の臨時記号の有効範囲ルールのオプションをカスタマイズできます。たとえば同じ小節内の同じ音符の直後の繰り返しにおいて、臨時記号を再表示するかどうかを選択できます。

モダニスト (Modernist)

モダニストの臨時記号の有効範囲ルールでは、調号のピッチから変更された音符にのみ臨時記号が表示されます。ナチュラルは表示されません。ただし、新ウィーン楽派の有効範囲ルールと同様、表示されている臨時記号は、臨時記号が付いている音符に対してのみ適用されます。

この表記法は、Charles Ives (チャールズ・アイヴズ) や Robert Crumb (ロバート・クラム) によって使用されました。

臨時記号の有効範囲ルールを変更するとき、モダニストの臨時記号の有効範囲ルールのオプションをカスタマイズできます。たとえば、1つの小節内で同じピッチの同じ臨時記号を再表示するかどうかを、後続の音符が直後にある場合と、別の音符を挟んでいる場合について、それぞれ選択できます。同様に、同じ小節および後続の小節内の異なるオクターブの音符の臨時記号を設定するオプションもあります。連符グループ内の臨時記号の再表示を制御するオプションもあります。

関連リンク

[「記譜オプション \(Notation Options\)」 ダイアログ \(767 ページ\)](#)

臨時記号の有効範囲ルールの変更

たとえば、プロジェクト内の特定のフローにはモダニストの臨時記号の有効範囲ルールが適しているが、その他のフローには一般的な慣習が適している場合など、臨時記号の有効範囲ルールをフローごとに個別に変更できます。Dorico Elements では、一般的な慣習がデフォルトの臨時記号の有効範囲ルールです。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[N]** を押して **「記譜オプション (Notation Options)」** を開きます。
2. **「フロー (Flows)」** リストから、臨時記号の有効範囲ルールを変更するフローを選択します。
初期設定では、現在のフローのみを選択した状態のダイアログが表示されます。他のフローを選択するには、アクションバーの **「すべて選択 (Select All)」** をクリックするか、複数のフローをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するフローをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のフローをクリックします。
3. カテゴリーリストの **「臨時記号 (Accidentals)」** をクリックします。
4. **「基本 (Basic)」** セクションの **「臨時記号の有効範囲ルール (Accidental duration rule)」** で、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 一般的な慣習 (Common Practice)
 - 新ウィーン楽派 (Second Viennese School)
 - モダニスト (Modernist)
5. 必要に応じて、選択した臨時記号の有効範囲ルールのオプションをカスタマイズします。

ヒント

「基本 (Basic)」 セクションのオプションは、すべての臨時記号の有効範囲ルールに適用できます。

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

親切臨時記号を表示/非表示にするか括弧を付ける

一般的な臨時記号の有効範囲ルールを使用しているフローでは、さまざまな状況で、親切臨時記号を表示/非表示にするか括弧付きで表示するかをデフォルトとして設定しておくことができます。

前提条件

親切臨時記号を表示/非表示にするか括弧付きで表示するフローが一般的な臨時記号の有効範囲ルールを使用していることとします。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[N]** を押して「**記譜オプション (Notation Options)**」を開きます。
2. 「**フロー (Flows)**」リストから、親切臨時記号を表示/非表示にするか括弧付きで表示するフローを選択します。
初期設定では、現在のフローのみを選択した状態のダイアログが表示されます。他のフローを選択するには、アクションバーの「**すべて選択 (Select All)**」をクリックするか、複数のフローをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しなが隣接するフローをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しなが個々のフローをクリックします。
3. カテゴリーリストの「**臨時記号 (Accidentals)**」をクリックします。
4. 「**親切臨時記号 (Cautionary Accidentals)**」セクションで、必要に応じて各オプションを変更します。
たとえば、同じ小節では異なるオクターブの音符に親切臨時記号を表示し、次の小節では非表示にするなどできます。
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

選択したフローで、親切臨時記号が状況に応じて表示/非表示になるか括弧付きで表示されます。

臨時記号の色が表示されている場合、親切臨時記号はピンクで表示されます。

ヒント

モダニストの臨時記号の有効範囲ルールを使用しているフローの場合、親切臨時記号のオプションは「**臨時記号 (Accidentals)**」ページの「**モダニストのオプション (Modernist Options)**」セクションにあります。

関連リンク

[臨時記号のカラーを表示/非表示にする \(817 ページ\)](#)

二重臨時記号の打ち消しの変更

たとえばプロジェクト内の一部のフローに古式の臨時記号打ち消しを使用する必要がある場合など、二重臨時記号の打ち消しの表記規則をフローごとに個別に変更できます。これは、すべての臨時記号の有効範囲ルールと併用できます。

Dorico Elements の初期設定では、近代式の打ち消しが使用されます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[N]** を押して「**記譜オプション (Notation Options)**」を開きます。
2. 「**フロー (Flows)**」リストから、二重臨時記号の打ち消しの表記規則を変更するフローを選択します。

初期設定では、現在のフローのみを選択した状態のダイアログが表示されます。他のフローを選択するには、アクションバーの「すべて選択 (Select All)」をクリックするか、複数のフローをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながらか隣接するフローをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながらか個々のフローをクリックします。

3. カテゴリーリストの「臨時記号 (Accidentals)」をクリックします。
 4. 「基本 (Basic)」セクションの「単一臨時記号による二重臨時記号の打ち消し (Single accidentals cancelling double accidentals)」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 二重臨時記号のあとに来る単一臨時記号の直前にナチュラルを表示するには、「古式の臨時記号打ち消し (Use archaic cancellation)」を選択します。
 - ナチュラルを表示せずに、二重臨時記号を単一臨時記号に置き換えるには、「近代式の臨時記号打ち消し (Use modern cancellation)」を選択します。
 5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
-

結果

選択したフローの二重臨時記号の打ち消しの表記規則が変更されます。

例



古式の臨時記号打ち消し



近代式の臨時記号打ち消し

アーティキュレーション

アーティキュレーションは、音符および和音の上下に記譜される記号のことを指します。アーティキュレーションを使用すると、音符のアタックや、記譜されたデュレーションに対して実際に音を出す長さを演奏者に指示することができます。

Dorico Elements では、アーティキュレーションは、あらゆるインストゥルメントに共通する形で音符の演奏方法を変化させるものと定義しています。ボウイング指示、ハーモニクスやタンギングなどの指示は、個別のインストゥルメントグループに適用されるため、Dorico Elements では演奏技法と位置付けられています。



アクセント、スタッカート、およびスタッカティッシモなどのアーティキュレーションを含むフレーズ

アーティキュレーションは以下のタイプに分類されます。

アーティキュレーション (強弱)

音符の最初にかかる強いアタックを示します。アクセントとマルカートがこれにあたります。マルカートは強アクセントとも呼ばれ、Dorico Elements の初期設定では、これらのアーティキュレーションを音符またはタイのつながりの開始位置に表示します。

アーティキュレーション (デュレーション)

記譜された音符よりも短いデュレーションを示します。スタッカティッシモ、スタッカート、テヌート、スタッカートテヌートがこれにあたります。スタッカートテヌートはルレ (louré) とも呼ばれます。Dorico Elements の初期設定では、音符にタイが付いている場合、デュレーションのアーティキュレーションをタイでつながれた最後の音符の上に表示します。

アーティキュレーション (強調)

現在の拍子に反する場所での強調や無強調を記号で示します。Dorico Elements の初期設定では、アーティキュレーションを音符またはタイのつながりの開始位置に表示します。

Dorico Elements では、アーティキュレーションは、楽譜の前後関係に従って音符や和音の符頭側または符尾側に自動的に配置されます。音符または和音には、各タイプのアーティキュレーションをそれぞれ1つ選択して表示できます。

関連リンク

[アーティキュレーションの入力 \(282 ページ\)](#)

[再生時のアーティキュレーション \(831 ページ\)](#)

[アーティキュレーションの位置 \(827 ページ\)](#)

[タイのつながりのアーティキュレーションの位置を変更する \(829 ページ\)](#)

[再生効果 \(809 ページ\)](#)

アーティキュレーションのコピーと貼り付け

既存のフレーズをコピーして、そのスラー、アーティキュレーション、ジャズアーティキュレーションだけを、音符のピッチに影響を与えることなく別のフレーズに貼り付けることができます。

手順

1. 記譜モードで、コピーするスラー、アーティキュレーション、ジャズアーティキュレーションを含む選択範囲を作成します。
2. **[Ctrl]/[command]+[C]** を押して選択したフレーズをコピーします。
3. アーティキュレーションを貼り付ける最初の音符を選択します。
4. 「編集 (Edit)」 > 「特殊な貼り付け (Paste Special)」 > 「アーティキュレーションを貼り付け (Paste Articulations)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

結果

選択範囲に含まれているスラー、アーティキュレーション、ジャズアーティキュレーションが、選択した音符から先の音符に貼り付けられます。

関連リンク

- [大きな選択範囲 \(435 ページ\)](#)
- [音符/アイテムのコピーと貼り付け \(468 ページ\)](#)
- [リズムを変えずに音符のピッチを変更する \(483 ページ\)](#)
- [配置ツール \(466 ページ\)](#)

アーティキュレーションの削除

記譜モードでは、アーティキュレーションを個別に選択して削除することができないため、アーティキュレーションの付いた音符を選択してからアーティキュレーションを解除する必要があります。

手順

1. 記譜モードで、削除したいアーティキュレーションの付いた音符を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、アーティキュレーションを解除します。
 - 削除するアーティキュレーションのキーボードショートカットを押します。
 - 音符パネルで、削除するアーティキュレーションをクリックします。

関連リンク

- [音符パネル \(208 ページ\)](#)
- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)
- [アーティキュレーションのキーボードショートカット \(283 ページ\)](#)

アーティキュレーションの位置

アーティキュレーションの位置に関しては音符、譜表、および譜表線に対する配置規則が確立されており、これによりアーティキュレーションは常に見やすい位置に配置されます。スタッカートのようなサイズの小さいアーティキュレーションは、譜表線に対する正確な配置が特に重要です。

アーティキュレーションの配置

アーティキュレーションは、初期設定で符頭側に配置されますが、以下の場合には例外となります。

- 単一の声部では、使用される音符や和音の符尾の方向に関わらず、マルカートは常に譜表の上に配置されます。複声部では、マルカートは譜表の下に配置される場合もあります。
- 複声部がオンになっている場合、アーティキュレーションは音符か和音の符尾側の末尾に配置されます。これにより、符尾が上向きの音符に付くアーティキュレーションと、符尾が下向きの音符に付くアーティキュレーションが明確になります。
- 音符が第3線またはそのすぐ上やすぐ下の間(第2間または第3間)に位置する場合、第1間の縦幅より小さいアーティキュレーションは、1つ隣の空いているスペースの中央に配置されます。これは通常スタッカートおよびテヌートにのみ適用されます。譜表の中央部にある音符にスタッカートテヌートが付く場合、アーティキュレーションを構成する部分が分割され、それぞれ別のスペースに配置されます。
- アーティキュレーションが譜表内に収まらない場合や、音符が譜表の上下に位置する場合は、アーティキュレーションは譜表の外側に配置されます。
- 音符または和音がタイでつながれ、タイが符頭の上または下に配置される場合、音符または和音の符頭側に配置されるアーティキュレーションは、タイの終端と重ならないように、1/4スペースのオフセットが追加されます。

符頭側のアーティキュレーションは常に符頭に水平方向に中央揃えされます。これは符尾側のアーティキュレーションにも適用されます。ただし、アーティキュレーションがスタッカートまたはスタッカティッシモのみの場合は例外となり、このときアーティキュレーションは符尾に中央揃えされます。

タイのつながりの中のアーティキュレーション

初期設定では、強弱のアーティキュレーションと強調のアーティキュレーションはタイでつながれた1つめの音符または和音の上に表示され、デュレーションのアーティキュレーションは最後の音符またはコードの上に表示されます。

タイのつながりのどこでアーティキュレーションが表示されるかを個別に変更できます。

関連リンク

[アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)

[音符に対するアーティキュレーションの位置を変更する \(830 ページ\)](#)

[スラーに対するアーティキュレーションの位置を変更する \(830 ページ\)](#)

アーティキュレーションの順番

複数のアーティキュレーションが同じ音符に付いている場合、符頭または符尾に対する垂直位置と距離はアーティキュレーションのタイプによって異なります。

アーティキュレーションは以下の順番で配置されます。

1. デュレーションのアーティキュレーションは、符頭または符尾に一番近い位置に配置されます。
2. 強弱のアーティキュレーションは、デュレーションのアーティキュレーションの外側に配置されず。
3. 強調のアーティキュレーションは、符頭または符尾から一番遠い位置に配置されます。

アーティキュレーションとスラーとの相対的な順番

デュレーションのアーティキュレーションは、以下のように配置されます。

- アーティキュレーションが付く音符または和音から開始/終了するスラーの内側
- スラーのカーブの内側
- 連符の角括弧の内側

強弱のアーティキュレーションは以下のように配置されます。

- アーティキュレーションが付く音符または和音から開始/終了するスラーの外側。ただし譜表内に配置できる場合は除く
- スラーとそれが属する音符または符尾との間に重なることなく収まる場合は、スラーのカーブの内側
- 連符の角括弧の外側



強弱と強調のアーティキュレーションはスラーの外側に配置





デュレーションのアーティキュレーションはスラーの内側に配置

タイのつながりのアーティキュレーションの位置を変更する

タイのつながりのどこでアーティキュレーションが表示されるかを個別に変更できます。初期設定では、強弱のアーティキュレーションと強調のアーティキュレーションはタイでつながれた1つめの音符または和音の上に表示され、デュレーションのアーティキュレーションは最後の音符またはコードの上に表示されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. アーティキュレーションの位置を変更する、タイでつながれた音符/和音を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「アーティキュレーション (Articulations)」グループで、位置を変更するアーティキュレーションに対応したヘッダーに属する「タイのつながりでの位置 (Pos. in tie chain)」をオンにします。
たとえば、アクセントの位置を変更するには、「アーティキュレーション (強弱) (Articulations of force)」ヘッダーの下にある「タイのつながりでの位置 (Pos. in tie chain)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 最初の音符 (First note)
 - 最後の音符 (Last note)

結果

選択したタイのつながりのアーティキュレーションの位置が変更されます。

関連リンク

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

音符に対するアーティキュレーションの位置を変更する

アーティキュレーションの位置は、符頭側と符尾側のどちらにするかを個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. アーティキュレーションの位置を変更する音符/和音を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「アーティキュレーション (Articulations)」グループで、位置を変更するアーティキュレーションに対応したヘッダーに属する「位置 (Placement)」をオンにします。
たとえば、アクセントの位置を変更するには、「アーティキュレーション (強弱) (Articulations of force)」ヘッダーの下にある「位置 (Placement)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 符頭側 (Notehead side)
 - 符尾側 (Stem side)

結果

アーティキュレーションが、音符または和音の選択した側に配置されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。これにより演奏技法などの他の記号との衝突が起こった場合、すべての記号がはっきりと読みやすくなるように Dorico Elements が自動的に配置を調節します。

スラーに対するアーティキュレーションの位置を変更する

デュレーションのアーティキュレーションをスラーの終端より内側に配置するか外側に配置するかを個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

補足

これらの手順は、デュレーションのアーティキュレーションにのみ適用されます。強弱や強調のアーティキュレーションには適用されません。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. アーティキュレーションの位置を変更する音符/和音を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
 2. プロパティパネルの「**アーティキュレーション (Articulations)**」グループで、「**スラー終端の内側 (Inside slur endpoint)**」をオンにします。
 3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。
-

結果

チェックボックスをオンにするとデュレーションのアーティキュレーションがスラー終端の内側に配置され、オフにすると外側に配置されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

- [プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
- [プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [アーティキュレーションに対する終端の位置 \(1317 ページ\)](#)

再生時のアーティキュレーション

アーティキュレーションは再生時の音符のサウンドに影響します。Dorico Elements では、サウンドライブラリーに各アーティキュレーションのサンプルがあるかどうかによって、アーティキュレーションを反映する形で再生が変化します。

- サウンドライブラリーにアーティキュレーションのサンプルが含まれている場合、再生効果を使用する必要なサンプルがロードされます。また、スタッカートが付いた音符のサウンドは短くなり、アクセントが付いた音符のサウンドは大きくなります。
- サウンドライブラリーにアーティキュレーションのサンプルが含まれていない場合、別のサンプルをロードすることなくアーティキュレーションに応じて音符が調整されます。たとえば、スタッカートが付いた音符は短くなり、アクセントが付いた音符の音量は大きくなります。

アーティキュレーションは音符全体に適用されるため、サンプルはタイのつながりを含む音符の開始位置から再生されます。

ヒント

- 「**再生オプション (Playback Options)**」の「**タイミング (Timing)**」ページには、デュレーションのアーティキュレーションの効果の初期設定を変更するためのオプションがあります。「**強弱記号 (Dynamics)**」ページには、強弱のアーティキュレーションの設定を変更するオプションがあります。
 - 一方の声部にスラーがあり、もう一方の声部にスタッカートがある場合などに、個々のインストゥルメントに対して声部の個別再生を有効にして、異なる声部の異なるサウンドを同時に聴くことができます。
-

関連リンク

- [再生効果 \(809 ページ\)](#)
- [「再生オプション \(Playback Options\)」ダイアログ \(769 ページ\)](#)
- [声部の個別再生の有効化 \(558 ページ\)](#)

小節

小節は通常、規則的な拍数のパターンを示し、これは使用される拍子記号によって決定されます。小節は垂直に引かれた小節線によって隣の小節と区切られ、各小節には固有の小節番号が付けられています。

Dorico Elements では、現在の拍子記号に応じて小節に自動的に番号が付けられ、小節間に小節線が表示されます。

関連リンク

[小節線 \(837 ページ\)](#)

[小節番号 \(848 ページ\)](#)

[音符と休符のグループ化 \(882 ページ\)](#)

[拍子記号 \(1413 ページ\)](#)

[弱起 \(アフタクト\) \(1417 ページ\)](#)

[小節、拍、小節線の入力方法 \(312 ページ\)](#)

[拍子記号と弱起の入力方法 \(294 ページ\)](#)

[拍子記号の表示/非表示 \(1428 ページ\)](#)

小節の長さ



通常、小節のデュレーション、開始位置、終了位置はすべてのプレーヤーに共通します。しかし、中には異なる長さの小節が同時に存在するような楽譜もあります。また、一部のプレーヤーの楽譜に小節がまったく表示されない場合もあります。

小節のデュレーションは、拍子記号を変更するか、自由拍子の楽譜では必要な場所に小節線を入力することで変更できます。たとえば不規則な拍子の楽譜を作成するときに、小節線は音符をグループ分けするためだけに必要で拍数を示す必要がない場合は、楽譜に表示する必要のない拍子記号を非表示にできます。

小節/拍の削除

小節と小節線ポップオーバーを使用すると、プロジェクトの楽譜から小節全体および特定の拍を完全に削除できます。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかを選択します。
 - 削除する最初の小節か、その小節内の最初の音符または休符
 - 拍の削除を開始する位置のアイテム
2. 以下のいずれかの操作を行なって小節と小節線のポップオーバーを開きます。
 - **[Shift]+[B]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「小節と小節線 (Bars and Barlines)」 をクリックします。
3. ポップオーバーに - (マイナス記号) を入力し、続けて削除する小節数または拍数を入力します。たとえば、6 小節 (選択した小節とそれ以降の 5 小節) を削除するには **-6** を入力し、選択した位置から 4 分音符 2 つ分の拍を削除するには **-2q** を入力します。

4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

指定した数の小節または拍が削除されます。挿入モードがオンになっているときと同様、選択範囲の右側の楽譜が空白を埋める形で左に移動します。

補足

- 選択範囲内のガイドもすべて削除されます。
- 現在の拍子記号に従って、小節からすべてではなく一部の拍を削除した場合、その拍の内容だけが削除されます。そのあと、弱起で始まるフローの終端などで小節のデュレーションを短くするには、必要な拍数の拍子記号を入力してからその拍子記号を非表示にするか、小節線を入力してから必要に応じて余分な小節を削除する必要があります。また、挿入モードの範囲を「**現在の小節のグローバル調整 (Global Adjustment of Current Bar)**」に設定して音符/休符を削除することもできます。
- 削除する小節を選択して、「**編集 (Edit)**」 > 「**小節を削除 (Delete Bars)**」を選択することで小節を削除することもできます。

関連リンク

[小節と小節線のポップオーバー \(312 ページ\)](#)
[弱起 \(アウフタクト\) \(1417 ページ\)](#)
[音符/アイテムの削除 \(467 ページ\)](#)
[休符の削除 \(1307 ページ\)](#)
[挿入モード \(462 ページ\)](#)
[ガイド \(461 ページ\)](#)



システムトラックによる小節/拍の削除

システムトラックを使用すると、プロジェクトから小節全体および選択した拍を完全に削除できます。

前提条件

システムトラックを表示しておきます。

手順

1. 記譜モードのシステムトラックで削除する領域を選択します。
2. システムトラックで「**削除 (Delete)**」  をクリックします。選択範囲が狭い場合、システムトラックの上にボタンが表示される場合があります。
「**削除 (Delete)**」  にマウスポインターを合わせると、システムトラックの色が変わります。

結果

選択した範囲が削除されます。挿入モードがオンになっているときと同様、選択範囲の右側の楽譜が空白を埋める形で左に移動します。

補足

- 選択範囲内のガイドもすべて削除されます。
- 現在の拍子記号に従って、小節からすべてではなく一部の拍を削除した場合、その拍の内容だけが削除されます。そのあと、弱起で始まるフローの終端などで小節のデュレーションを短くするには、必要な拍数の拍子記号を入力してからその拍子記号を非表示にするか、小節線を入力してから必要に応じて余分な小節を削除する必要があります。また、挿入モードの範囲を「**現在の小節のグ**

ローバル調整 (Global Adjustment of Current Bar)」に設定して音符/休符を削除することもできます。

- 削除する小節を選択して、「編集 (Edit)」 > 「小節を削除 (Delete Bars)」を選択することで小節を削除することもできます。
-



関連リンク

[システムトラック](#) (436 ページ)

フローの終了位置にある空白の小節/拍を削除する

楽譜の終わりに残っている空白の小節や拍を削除することで、フローをトリムできます。

手順

1. 記譜モードで、トリミングするフローにあるアイテムを選択します。
 2. 以下のいずれかの操作を行なって小節と小節線のポップオーバーを開きます。
 - **[Shift]+[B]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「小節と小節線 (Bars and Barlines)」 をクリックします。
 3. ポップオーバーに「trim」と入力します。
 4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
-

結果

選択したフローの終了位置にある空白の小節/拍が削除されます。

ヒント

「記譜 (Write)」 > 「フローをトリム (Trim Flow)」を選択してフローをトリムすることもできます。

関連リンク

[小節と小節線のポップオーバー](#) (312 ページ)

[フローの分割](#) (512 ページ)

[休符の削除](#) (1307 ページ)

小節内のコンテンツの削除

小節線や小節自体はそのままの状態にして、小節内のコンテンツだけを削除できます。

手順

1. 記譜モードで、削除する小節内のコンテンツを選択します。

ヒント

選択すると、音符、休符、およびその他のアイテムがオレンジ色で強調表示されます。

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

関連リンク

[大きな選択範囲](#) (435 ページ)

[フィルター](#) (440 ページ)

[挿入モード \(462 ページ\)](#)

空白の小節の幅を変更する

空白の小節の幅は、浄書モードで個別に変更できます。

前提条件

浄書ツールボックスで「**音符のスペーシング (Note Spacing)**」を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、幅を変更する空白小節の終わりの小節線の位置にある音符のスペーシング用の四角いハンドルを選択します。



2. 以下のいずれかの操作を行なって、スペーシングを調節します。
 - 選択したハンドルの左側のスペースを増やすには、**[Alt/Opt]+[→]** を押します。
 - 選択したハンドルの左側のスペースを減らすには、**[Alt/Opt]+[←]** を押します。

補足

- ハンドルの移動幅を大きくするには、**[Ctrl]/[command]** を押しながらキーボードショートカットを押します (例: **[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[←]**)。
- ハンドルの移動幅を中くらいにするには、**[Shift]** を押しながらキーボードショートカットを押します (例: **[Shift]+[Alt/Opt]+[←]**)。
- ハンドルの移動幅を小さくするには、**[Ctrl]/[command] + [Shift]** を押しながらキーボードショートカットを押します (例: **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[←]**)。
- 音符のスペーシングのハンドルの移動はマウスでは行なえず、キーボードのみで行なえます。

結果

選択した空白小節の幅が変更されます。たとえば、小節の右側の小節線のハンドルを左に動かすと、小節の幅が狭くなります。小節の右側の小節線のハンドルを右に動かすと、小節の幅が広がります。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[音符のスペーシング \(519 ページ\)](#)

[空白の小節で小節休符を表示/非表示にする \(1308 ページ\)](#)

[長休符を表示/非表示にする \(1311 ページ\)](#)

小節の分割

各小節の拍数を変更することで、リズムを基準にして小節を分割できます。また、組段またはフレーム区切りをまたいで小節を視覚的に分割することもできます。これは不規則な拍子や多拍子のパッセージを持つ楽譜で必要になる場合があります。

拍子記号を新規に挿入して小節を分割する

拍子記号を任意のリズム上の位置で変更することで、小節を2つ以上に分割できます。新しい拍子記号は、次の既存の拍子記号の位置か、フローの終了位置のいずれか先に到達したところまで適用されます。

補足

既存の小節の途中で拍子記号を変更する場合は、混乱を避けるために、前的小節の最初に別の拍子記号を入力して新しいデュレーションを反映することをおすすめします。

小節線を新規に挿入して小節を分割する

標準の小節線 (縦線) 以外的小節線を小節の途中のどこかに新規に挿入する場合も、拍子記号に影響を与えずに小節を分割できます。ただし、標準の小節線 (縦線) を既存の小節の途中のどこかに挿入すると、その位置以降の拍子記号がリセットされます。

たとえば、4/4 の小節の3つめの4分音符を選択して新規に小節線を挿入すると、追加した小節線の位置から開始する4/4の小節が作成されます。これにより、小節線の左側に拍子記号が付かない2/4の1小節相当の小節が残りますが、追加した小節線より右の小節は、次の拍子記号の位置かフローの終了位置のいずれか先に到達したところまで、すべて4/4の小節となります。

小節内に手で追加した各小節線の位置にガイドが表示されます。



4/4 拍子の 2 小節

最初の 4/4 の途中で標準の小節線が挿入されたため、その位置から新たに 4/4 の小節が開始される

関連リンク

[小節、拍、小節線の入力方法 \(312 ページ\)](#)

[拍子記号と弱起の入力方法 \(294 ページ\)](#)

[組段区切りの挿入 \(649 ページ\)](#)

[フレーム区切りの挿入 \(653 ページ\)](#)

[挿入モード \(462 ページ\)](#)

小節線

小節線は譜表を区切る垂直の線で、楽譜を拍子記号に応じて小節に分割します。最もよく使われる小節線は隣接する小節間の縦線ですが、複縦線やリピート小節線などさまざまな種類があります。



移調の複縦線、3本の縦線、終了位置の終止線を含む12/8拍子の楽曲の最後の組段

Dorico Elements では、適用中の拍子記号に応じて小節線が自動的に表示されます。たとえば結合拍子では、異なる拍子間に破線の小節線が自動的に表示されます。拍子記号を変更すると、後続の楽譜の小節が正しく区切られるように、必要に応じて小節線が移動します。

初期設定では、フロー内では縦線が使われ、フローの終了位置では終止線が使われます。フロー内およびフローの終わりに使用されるデフォルトの小節線は変更できます。

小節線は、大括弧または中括弧で括られた譜表グループをまたいで自動的に延長されます。

補足

その本質的なつながりから、Dorico Elements では小節線は拍子記号の一部と見なされます。そのため、直接入力した明示的な小節線は非表示の拍子記号として扱われ、長休符を分割します。

明示的な縦線が拍子記号のガイドと一緒に表示されます。

関連リンク

- [小節線のタイプ \(838 ページ\)](#)
- [小節、拍、小節線の入力方法 \(312 ページ\)](#)
- [譜表グループをまたぐ小節線 \(844 ページ\)](#)
- [フロー内のデフォルトの小節線のタイプを変更する \(839 ページ\)](#)
- [フローの終了位置で使用する初期設定の小節線を変更する \(840 ページ\)](#)
- [再生時の反復 \(562 ページ\)](#)
- [リピート回数 \(1272 ページ\)](#)
- [小節 \(832 ページ\)](#)
- [小節番号 \(848 ページ\)](#)
- [長休符 \(1310 ページ\)](#)
- [ガイド \(461 ページ\)](#)
- [拍子記号 \(1413 ページ\)](#)
- [拍子記号と弱起の入力方法 \(294 ページ\)](#)
- [音符と休符のグループ化 \(882 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの削除 \(467 ページ\)](#)

小節線のフローごとの記譜オプション

「記譜オプション (Notation Options)」にある「小節線 (Barlines)」のページには、小節線の外観をフローごとに設定できるオプションがあります。

たとえば、各フローの途中や終了位置にデフォルトで表示する小節線のタイプ、縦線を譜表間にのみ表示するか譜表をまたいで延長するか、各組段の終端の小節線およびフローの最後の組段の終端の小節線で、譜表をすべて結合するかどうか、といったことを選択できます。

各オプションには、オプションを反映したときの表記例が示されています。

関連リンク

[「記譜オプション \(Notation Options\)」ダイアログ \(767 ページ\)](#)

小節線のタイプ

Dorico Elements には小節線のタイプが複数あり、それぞれ同じ手順で入力、移動、および削除を行なえます。

標準 (縦線)

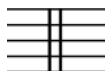
譜表の高さ全体に引かれる標準の縦線です。初期設定では、一線譜の小節線は譜表線の上下に 1 スペース分突き出します。

明示的な縦線が拍子記号のガイドと一緒に表示されます。



複縦線

複縦線は、縦線と同じ太さの 2 本の線からなり、初期設定では 1/2 スペースの間隔で配置されます。これは通常、楽譜中に大きな変化があることを示したり、リハーサルマーク、調号の変更やテンポの変更に印を付けたりする際に使用されます。



終止線

終止線は 2 本の線からなり、1 本は通常の細さ、もう 1 本は太く描かれます。終止線は楽譜の終わりを示します。

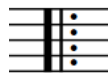


反復開始線

反復開始線は、左から順に、太い小節線、通常の小節線、以下のいずれかの点が並んで構成されています。

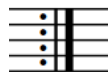
- 2 つの点 (五線譜の第 2 間と第 3 間に点が 1 つずつ入る)
- 4 つの点 (五線譜の 4 つの間に点が 1 つずつ入る)

リピートセクションの開始位置を示します。リピートセクションの終了位置を示す反復終了線とともに使用されます。



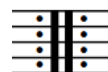
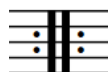
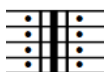
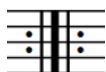
反復終了線

反復終了線は反復開始線を鏡写しにしたものです。つまり2つまたは4つの点のあとに通常の小節線、そのあとに太線が続きます。リピートセクションの終了位置を示します。リピートセクションの開始を示す反復開始線とともに使用されます。



反復終了/反復開始線

反復終了/反復開始線は反復開始線と反復終了線を組み合わせたもので、2本の縦線の中に1本の太線が挟まれる形のもの、2本の太線を使用し縦線は使用しないものがあります。2つまたは4つの反復点は線の両側に付けられます。反復終了/反復開始線は、反復セクションの直後に別の反復が続く場合に使用されます。



関連リンク

[小節、拍、小節線の入力方法 \(312 ページ\)](#)

[再生時の反復 \(562 ページ\)](#)

[リピート回数 \(1272 ページ\)](#)

[譜表グループをまたぐ小節線 \(844 ページ\)](#)

[ガイド \(461 ページ\)](#)

フロー内のデフォルトの小節線のタイプを変更する

初期設定では、フロー内の小節の区切りには縦線が使われます。小節を自動的に区切る小節線のタイプを、フローごとに個別に変更できます。たとえば、聖歌の記譜では、多くの場合ほとんどの小節線に単線またはティックが使われます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[N]** を押して「**記譜オプション (Notation Options)**」を開きます。
2. デフォルトの小節線タイプを変更するフローを「**フロー (Flows)**」リストから選択します。
初期設定では、現在のフローのみを選択した状態のダイアログが表示されます。他のフローを選択するには、アクションバーの「**すべて選択 (Select All)**」をクリックするか、複数のフローをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するフローをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のフローをクリックします。
3. カテゴリーリストの「**小節線 (Barlines)**」をクリックします。
4. 「**デフォルトの小節線タイプ (Default barline type)**」で以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **標準 (Normal)**
 - **複縦線 (Double)**
 - **破線 (Dashed)**

- 終止線 (Final)
- ティック (上) (Tick (Top))
- ティック (下) (Tick (Bottom))
- 短線 (中央) (Short (Center))
- 短線 (上) (Short (Top))
- 太線 (Thick)
- 反復開始 (Start Repeat)
- 反復終了 (End Repeat)
- 反復 (終了 - 開始) (End and Start Repeat)

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

結果

選択したフローのデフォルトの小節線タイプが変更されます。リピート括弧のリピート小節線や選択したフローの終止線など、入力した明示的な小節線は上書きされません。

関連リンク

[小節線のタイプ](#) (838 ページ)

[リピート括弧](#) (1260 ページ)

[小節、拍、小節線の入力方法](#) (312 ページ)

フローの終了位置で使用する初期設定の小節線を変更する

初期設定では、フローの終了位置では終止線が使われます。たとえば、フローの終了位置に複縦線を表示して後続のフローの前に間隔がないよう指示する場合など、各フローの終了位置に自動的に配置される小節線のタイプを個別に選択できます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[N]** を押して「記譜オプション (Notation Options)」を開きます。
 2. 終了位置の小節線のデフォルトを変更するフローを「フロー (Flows)」リストから選択します。
初期設定では、現在のフローのみを選択した状態のダイアログが表示されます。他のフローを選択するには、アクションバーの「すべて選択 (Select All)」をクリックするか、複数のフローをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するフローをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のフローをクリックします。
 3. カテゴリリストの「小節線 (Barlines)」をクリックします。
 4. 「フローの終了位置に自動で描く小節線 (Automatic barline at end of flow)」セクションで以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 終止線 (Final barline)
 - 複縦線 (Double barline)
 - 縦線 (通常) (Normal barline)
 - 小節線 (破線) (Dashed barline)
 - 小節線 (太線) (Thick barline)
 - 小節線なし (No barline)
 5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
-

結果

選択されているフローの終了位置のデフォルトの終止線が変更されます。

補足

さまざまなタイプの小節線を入力して終止線を個別に上書きすることはできますが、終止線を個別に削除することはできません。

リピート小節線の前に表示される小節線の変更

次の組段の開始位置に反復開始線が続く個々の組段の終わりに表示される小節線を変更できます。これにより、たとえば反復開始線が次に来るいくつかの組段の終わりに通常の小節線を表示し、その他の組段の終わりには複縦線を表示するといったことができます。

これらの手順は、反復開始線と調号の変更が同じ位置にある場合にも適用できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 小節線のタイプを変更する、反復開始線が次に来る組段の終了位置の小節線を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「拍子記号 (Time Signatures)」グループで、「組段の終端の小節線 (Barline at end of system)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 標準 (Normal)
 - 複縦線 (Double)
 - 終止線 (Final)
 - 破線 (Dashed)
 - ティック (上) (Tick (top))
 - 短線 (中央) (Short (Center))
 - 太線 (Thick)
 - 三重線 (Triple)
 - 短線 (上) (Short (top))
 - ティック (下) (Tick (bottom))
 - なし (None)

結果

選択した小節線の位置に表示される小節線のタイプが変更されます。

関連リンク

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)



[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[組段区切り \(649 ページ\)](#)

組段の小節線と大括弧/中括弧を表示/非表示にする

インキピットを使用して楽譜の形式設定を行なう場合などに、個々の組段/フレーム区切りとコーダの位置の組段の小節線と大括弧/中括弧を表示または非表示にできます。

前提条件

- 組段の小節線を表示または非表示にする位置に組段/フレーム区切りまたはコーダを挿入しておきます。
- 組段/フレーム区切りの位置にはガイドが表示されます。
- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 組段の小節線を表示または非表示にする位置の組段/フレーム区切りのガイドまたはコーダを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

補足

組段/フレーム区切りのガイドのみまたはコーダのみを選択する必要があります。

2. プロパティパネルの「形式 (Format)」グループまたは「リピートマーカー (Repeat Markers)」グループで「組段の小節線を非表示 (Hide systemic barline)」をオンまたはオフにします。

結果

選択した組段/フレーム区切りまたはコーダに対応する組段の小節線と大括弧/中括弧が表示または非表示になります。

例



組段の小節線を表示した状態



組段の小節線を非表示にした状態

関連リンク

- [プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [リピートとトレモロの入力方法 \(416 ページ\)](#)
- [組段区切りの挿入 \(649 ページ\)](#)
- [フレーム区切りの挿入 \(653 ページ\)](#)
- [ガイドの表示/非表示の切り替え \(462 ページ\)](#)
- [コーダの前の間隔を変更する \(1272 ページ\)](#)

単一譜表の組段で組段の小節線を表示/非表示にする

初期設定では、組段の小節線は2つ以上の譜表を持つ組段の開始位置に表示され、単一譜表の組段では非表示になっています。最初の組段に含まれる、または最初の組段より後の単一譜表の組段で組段の小節線をフローごとに個別に表示/非表示にできます。

単一譜表の組段に組段の小節線を表示するのは、手書のリードシートにおける慣習です。通常、この場合は2つめの組段以降の音部記号や調号を非表示にします。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[N]** を押して「**記譜オプション (Notation Options)**」を開きます。
2. 「**フロー (Flows)**」リストで、最初の組段より後で組段の小節線を表示/非表示にするフローを選択します。
初期設定では、現在のフローのみを選択した状態のダイアログが表示されます。他のフローを選択するには、アクションバーの「**すべて選択 (Select All)**」をクリックするか、複数のフローをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながらか隣接するフローをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながらか個々のフローをクリックします。
3. カテゴリリストの「**小節線 (Barlines)**」をクリックします。
4. 「**組段の小節線 (Systemic Barline)**」サブセクションの「**最初の組段の開始位置の小節線 (Barline at start of first system)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 1つ以上の譜表で表示 (Show for one or more staves)
 - 2つ以上の譜表で表示 (Show for two or more staves)
5. 「**最初の組段以外の組段の開始位置の小節線 (Barline at start of systems following first system)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 1つ以上の譜表で表示 (Show for one or more staves)
 - 2つ以上の譜表で表示 (Show for two or more staves)
6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

関連リンク

[「記譜オプション \(Notation Options\)」ダイアログ \(767 ページ\)](#)

[使用されるコードダイアグラムのグリッドを表示/非表示にする \(921 ページ\)](#)

[組段の開始位置にある音部記号を表示/非表示にする \(935 ページ\)](#)

[組段の開始位置にある調号を表示/非表示にする \(1049 ページ\)](#)

小節線の表示位置の移動

隣接する音符、拍子記号、調号、または休符と小節線の間スペースを調節できます。

前提条件

浄書ツールボックスで「**音符のスペーシング (Note Spacing)**」 を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、位置を移動する小節線の位置にある音符のスペーシングの四角いハンドルを選択します。



2. 以下のいずれかの操作を行なって、ハンドルを移動します。

- 選択したハンドルの左側のスペースを増やすには、**[Alt/Opt]+[→]** を押します。
- 選択したハンドルの左側のスペースを減らすには、**[Alt/Opt]+[←]** を押します。

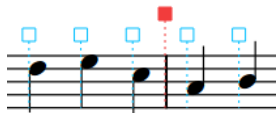
補足

- ハンドルの移動幅を大きくするには、**[Ctrl]/[command]** を押しながらキーボードショートカットを押します (例: **[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[←]**)。
- ハンドルの移動幅を中くらいにするには、**[Shift]** を押しながらキーボードショートカットを押します (例: **[Shift]+[Alt/Opt]+[←]**)。
- ハンドルの移動幅を小さくするには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]** を押しながらキーボードショートカットを押します (例: **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[←]**)。
- 音符のスペーシングのハンドルの移動はマウスでは行なえず、キーボードのみで行なえます。

結果

選択した小節線の左右のスペーシングが広くまたは狭くなります。

例



小節線の左のスペーシングを狭くした後の新しい配置の例

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

譜表グループをまたぐ小節線

スコア内の特定のインストゥルメントを見つけやすくするために、小節線をインストゥルメントおよび譜表のグループをまたいで延長できます。

デフォルトの譜表グループをまたぐ小節線

小節線が個別の譜表にのみ表示される場合、それぞれのラインの位置を一目で判別することが非常に難しくなります。ところが、スコアにインストゥルメントグループをまたぐ小節線を引くと、インストゥルメントのファミリーがブロックとして表示されるため、インストゥルメントを判別しやすくなります。

個別の小節線

インストゥルメントグループをまたぐ小節線

初期設定では、小節線は大括弧または中括弧で括られた譜表グループをまたいで自動的に延長されます。例外として、声楽の譜表には小節線が自動的に延長されません。大括弧内に含まれる譜表は楽器編成と状況によって異なりますが、通常は木管楽器や弦楽器といった同じファミリーのインストゥルメントの譜表が大括弧で結合されます。

Dorico Elements は、各レイアウトに設定されたアンサンブルタイプに応じて自動的に譜表を括弧でくくります。

大譜表を使用するインストゥルメントの小節線

Dorico Elements では、大譜表を使用するインストゥルメントの譜表には中括弧が付くと同時に、譜表間の小節線は自動的に結合されます。譜表に大括弧と中括弧が同時に付くことはないため、大譜表を使用するインストゥルメントは大括弧から除外されます。従って他のいかなる譜表の小節線とも結合されることはありません。

譜表間を連結する小節線

「記譜オプション (Notation Options)」の「小節線 (Barlines)」ページでは、縦線を譜表間にのみ表示するか、譜表をまたいで延長するかをフローごとに個別に変更できます。これらは一般的に、古楽の楽譜を活字にする際に、小節で区切られていない元の楽譜への視覚的な影響を最小限に抑えながら、現代の演奏者が読みやすいよう可読性を高めるために使用されます。

譜表間に表示される小節線

小節線のグループ化のカスタマイズ

複数のプレーヤーを手動でグループとしてまとめることで、カスタムの小節線の結合と大括弧のグループを作成できます。プレーヤーグループは、各レイアウトに設定されたアンサンプルタイプに応じて大括弧でくくられます。

関連リンク

[アンサンプルタイプによる大括弧でのグループ化 \(888 ページ\)](#)

[拍子記号が変更される場所ですべての譜表をまたいで小節線を表示する \(846 ページ\)](#)

[プレーヤーをソリストに指定 \(132 ページ\)](#)

[プレーヤーグループ \(174 ページ\)](#)

[プレーヤーグループのラベル \(1348 ページ\)](#)

[「記譜オプション \(Notation Options\)」ダイアログ \(767 ページ\)](#)

デフォルトの小節線の結合を変更する

小節線の結合を、大括弧または中括弧で括られた譜表グループをまたいで自動的に延長するか、各インストゥルメントの間で区切るかをレイアウトごとに個別に変更できます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. デフォルトの小節線の結合を変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「**大括弧と中括弧 (Brackets and Braces)**」を選択します。
4. 「**括弧 (Bracketing)**」のセクションにある「**小節線の結合 (Barline joins)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **第 1 括弧に従う (Follow primary brackets)**
 - **インストゥルメントごとに個別に行なう (Separate at each instrument)**
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

関連リンク

[大括弧と中括弧 \(886 ページ\)](#)

[アンサンプルタイプによる大括弧でのグループ化 \(888 ページ\)](#)

拍子記号が変更される場所ですべての譜表をまたいで小節線を表示する

括弧のスタイルに関わらず、個々のレイアウトの拍子記号が変更される場所で、すべての譜表の小節線を結合できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」 を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」 を選択しておきます。

手順

1. 譜表の小節線を結合させる拍子記号の変更を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
 2. プロパティパネルの「拍子記号 (Time Signatures)」グループで、「すべての譜表の小節線を結合 (Barline joins all staves)」をオンにします。
-

結果

選択された拍子記号の変更の位置で、楽譜領域で選択されているレイアウト内のすべての譜表の小節線が結合されます。

関連リンク

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

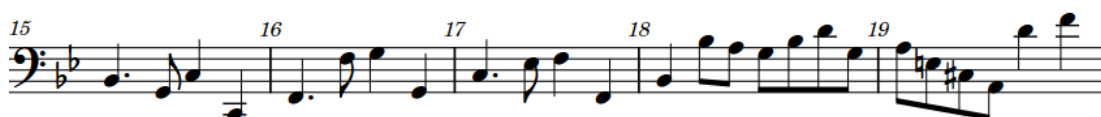
小節番号

小節番号は楽譜において重要な参照ポイントとして機能し、楽譜の時間的順序を明確にします。各小節に固有の番号を付けることで、楽譜の特定の部分を正確に参照できるようになり、演奏者はリハーサルやコンサートで容易に楽譜内の場所を見つけることができます。

Dorico Elements では、小節番号が自動的に表示され、初期設定では最も一般的な慣習に従って、すべてのレイアウトの各組段の開始位置に表示されます。小節番号の表示/非表示はレイアウトごとに個別に切り替えることができます。映画音楽のスコアでよく見られるように、すべての小節に表示したり、指定した一定の間隔で表示したりすることもできます。

ヒント

小節番号に関するオプションの多くは、「**レイアウトオプション (Layout Options)**」の「**小節番号 (Bar Numbers)**」ページにあります。これは、フルスコアレイアウトではすべての小節に小節番号を表示し、パートレイアウトでは各組段の開始位置にのみ表示するなど、レイアウトごとに異なる形で小節番号を表示するのが非常に一般的なためです。



パートレイアウトの各小節に表示される小節番号

関連リンク

- [小節番号のパラグラフスタイル \(852 ページ\)](#)
- [小節番号の位置 \(853 ページ\)](#)
- [小節番号の変更 \(857 ページ\)](#)
- [「レイアウトオプション \(Layout Options\)」 ダイアログ \(765 ページ\)](#)
- [小節 \(832 ページ\)](#)
- [弱起 \(アウフタクト\) \(1417 ページ\)](#)
- [小節線 \(837 ページ\)](#)
- [トラック概要 \(532 ページ\)](#)

小節番号を表示/非表示にする

小節番号の表示/非表示をレイアウトごとに個別に切り替えることができるほか、表示する間隔も指定できます。たとえば、フルスコアのレイアウトではすべての小節に小節番号を表示し、パートのレイアウトでは組段ごとに小節番号を表示する、といった設定ができます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、小節番号を表示または非表示にするレイアウトを選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレ

イアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。

3. カテゴリーリストの「**小節番号 (Bar Numbers)**」を選択します。
4. 「**頻度 (Frequency)**」サブセクションで、「**小節番号を表示 (Show bar numbers)**」に対する以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **組段ごと (Every system)**
 - **n 小節ごと (Every n bars)**
 - **1 小節ごと (Every bar)**
 - **なし (None)**
5. 「**n 小節ごと (Every n bars)**」を選択した場合、必要に応じて「**間隔 (Interval)**」の値を変更し、小節番号の表示頻度を設定します。
6. 「**表示/非表示 (Showing and Hiding)**」サブセクションで、必要に応じて各オプションをオン/オフにします。

たとえば、すべての小節に小節番号が表示される場合に最初の小節番号を非表示にしたり、長休符に小節番号の範囲に加えて標準の小節番号を表示したりできます。
7. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

「**なし (None)**」を選択すると選択したレイアウトの小節番号が非表示になり、その他のオプションを選択すると対応する間隔で小節番号が表示されます。

小節番号の表示間隔は「**間隔 (Interval)**」の値に応じて変化します。たとえば間隔を「**10**」にすると、小節番号が 10 小節ごとに表示されます。

ヒント

小節番号が表示されたレイアウトで小節番号を個別に非表示にすることもできます。その場合は、非表示にする小節番号を選択して、プロパティパネルの「**拍子記号 (Time Signatures)**」グループで「**小節番号を非表示 (Hide bar number)**」をオンにします。

関連リンク

[小節番号の譜表やその他のオブジェクトからの距離を変更する \(855 ページ\)](#)

[小節番号の水平位置の変更 \(854 ページ\)](#)

[特定の譜表の上に小節番号を表示する \(853 ページ\)](#)

[組段に対する小節番号の位置を変更する \(856 ページ\)](#)

[長休符における小節番号の範囲を表示/非表示にする \(850 ページ\)](#)

[ガイド小節番号の表示/非表示 \(851 ページ\)](#)

[小節番号のパラグラフスタイル \(852 ページ\)](#)

[小節番号の位置 \(853 ページ\)](#)

[通し番号付き小節領域 \(1283 ページ\)](#)

小節番号の囲み線を表示/非表示にする

たとえば、指揮者が見やすいようにフルスコアレイアウトでは小節番号に長方形の囲み線を表示し、ページがそれほど混み合わないパートレイアウトでは囲み線を表示しないなど、必要に応じて小節番号に長方形または円形の囲み線をレイアウトごとに個別に表示できます。

小節番号に囲み線を付けると、背景が自動的に塗りつぶされます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
 2. 小節番号の囲み線のタイプを変更するレイアウトを「レイアウト (Layouts)」リストから選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
 3. カテゴリーリストの「小節番号 (Bar Numbers)」を選択します。
 4. 「外観 (Appearance)」サブセクションで、「囲み線のタイプ (Enclosure type)」を以下のいずれかのオプションから選択します。
 - なし (None)
 - 長方形 (Rectangle)
 - 丸 (Circle)
 5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
-

結果

選択したレイアウト内のすべての小節番号の囲み線のタイプが変更されます。

例

10

囲み線なし

10

長方形

10

丸

関連リンク

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(765 ページ\)](#)
[小節番号のパラグラフスタイル \(852 ページ\)](#)

長休符における小節番号の範囲を表示/非表示にする

長休符における小節番号の範囲を表示/非表示にできます。これにより、たとえばパートレイアウトでプレイヤーが演奏しない小節がわかりやすくなります。空白の小節と併せて小節リピート領域も長休符に統合することを選択している場合、長休符に小節リピート領域を含めることができます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
2. 長休符で小節番号の範囲表示を表示/非表示にするレイアウトを「レイアウト (Layouts)」リストから選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレ

イアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。

3. カテゴリーリストの「**小節番号 (Bar Numbers)**」を選択します。
 4. 「**表示/非表示 (Showing and Hiding)**」サブセクションで、「**長休符および統合された小節リピート記号の下に小節番号の範囲を表示 (Show ranges of bar numbers under multi-bar rests and consolidated bar repeats)**」をオンまたはオフにします。
 5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
-

結果

選択したレイアウトでオプションがオンのときは、長休符および統合された小節リピート記号の下に小節番号の範囲が表示され、オフのときは非表示になります。

関連リンク

- [小節番号を表示/非表示にする \(848 ページ\)](#)
- [長休符を表示/非表示にする \(1311 ページ\)](#)
- [小節番号のパラグラフスタイル \(852 ページ\)](#)
- [通し番号付き小節領域 \(1283 ページ\)](#)

ガイド小節番号の表示/非表示

ページビューとギャラリービューでそれぞれ個別に、すべての組段のすべての小節でガイド小節番号を表示/非表示にできます。これにより、たとえば譜表が多いスコアで小節番号が確認しやすくなります。ガイド小節番号は印刷されません。

手順

- ガイド小節番号の表示/非表示は以下のいずれかの方法で行なえます。
 - ページビューでガイド小節番号を表示/非表示にするには、「**ビュー (View)**」 > 「**小節番号 (Bar Numbers)**」 > 「**ページビュー (Page View)**」を選択します。
 - ギャラリービューでガイド小節番号を表示/非表示にするには、「**ビュー (View)**」 > 「**小節番号 (Bar Numbers)**」 > 「**ギャラリービュー (Galley View)**」を選択します。
-

結果

対応するビュータイプのすべての小節および譜表の上のガイド小節番号の表示/非表示が切り替わります。

例

The image shows a musical score in page view. The top staff is a treble clef with a 2/4 time signature. The bottom staff is a bass clef with a 2/4 time signature. The score consists of 8 measures, numbered 43 to 50. Above each measure, the measure number is displayed in blue. The first measure (43) has a piano (pp) dynamic marking. The first measure (43) has a multi-measure rest for 4 measures, indicated by a bracket and the number '4' below it. The bass staff has an 8-measure rest, indicated by a bracket and '8ba.' below it. The notes in the treble staff are chords of two notes each, and the bass staff has single notes.

ページビューで表示されたガイド小節番号

関連リンク

- [ガイドページ番号の表示/非表示 \(1181 ページ\)](#)
- [ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(50 ページ\)](#)

小節番号のパラグラフスタイル

Dorico Elements では、小節番号にパラグラフスタイルを使用するため、レイアウトごとに異なるパラグラフスタイルを使用できます。特に、パートレイアウトには多くの場合、フルスコアレイアウトとは異なる形式の小節番号が必要になります。

初期設定では、小節番号用に以下のパラグラフスタイルが用意されています。

- **小節番号 (パート) (Bar numbers (parts))**: パートレイアウトに使用される
- **小節番号 (スコア) (Bar numbers (score))**: フルスコアレイアウトとカスタムスコアレイアウトに使用される

最初はどちらのパラグラフスタイルも設定は同じですが、各パラグラフスタイルの設定を個別に変更できます。たとえば、パートレイアウトの小節番号には太字の斜体フォントを使用し、フルスコアレイアウトの小節番号にはフォントサイズが非常に大きいプレーンフォントを使用する、といった設定ができます。

そのあと、レイアウトごとに使用するパラグラフスタイルを変更できます。

関連リンク

[「パラグラフスタイル \(Paragraph Styles\)」ダイアログ \(777 ページ\)](#)

小節番号のパラグラフスタイルを編集する

たとえば、フォントサイズを大きくしたい場合などに、小節番号に使用されるパラグラフスタイルの形式設定を編集できます。初期設定では、フルスコアレイアウトの小節番号用と、パートレイアウトの小節番号用の2つのパラグラフスタイルが用意されています。

前提条件

デフォルトで用意されているものとは異なる小節番号のパラグラフスタイルを使用する場合は、新しいパラグラフスタイルを作成しておきます。

手順

1. 「ライブラリー (Library)」 > 「パラグラフスタイル (Paragraph Styles)」を選択して、「パラグラフスタイル (Paragraph Styles)」ダイアログを開きます。
2. パラグラフスタイルのリストから、小節番号に関する以下のいずれかのパラグラフスタイルを選択します。
 - 小節番号 (パート)
 - 小節番号 (スコア)
3. 必要に応じて、「元 (Parent)」メニューから利用できるいずれかのスタイルを選択します。
元スタイルが選択されている場合、選択したパラグラフスタイルの元スタイルから変更されているすべてのオプションの横に、操作可能なスイッチが表示されます。
4. 選択したパラグラフスタイルの任意のオプションをオンにして変更します。
5. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

結果

選択した小節番号のパラグラフスタイルが変更されます。これは選択したスタイルを使用するすべてのレイアウトの小節番号の外観に影響を与えます。

ヒント

小節番号の段落スタイルを追加作成して、レイアウトごとに異なる小節番号の段落スタイルを使用できるようにすることもできます。

関連リンク

[段落スタイルの作成 \(779 ページ\)](#)

レイアウトで使用する小節番号の段落スタイルの変更

小節番号に使用する段落スタイルは、レイアウトごとに個別に選択できます。初期設定では、フルスコアレイアウトとパートレイアウトでは小節番号に異なる段落スタイルが使用されます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
 2. 小節番号に使用する段落スタイルを変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
 3. カテゴリリストの「**小節番号 (Bar Numbers)**」を選択します。
 4. 「**外観 (Appearance)**」サブセクションで、「**段落スタイル (Paragraph style)**」メニューから段落スタイルを選択します。
 5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
-

結果

選択した段落スタイルが、選択したレイアウトのすべての小節番号に使用されます。

小節番号の位置

通常、小節番号は各組段の開始位置の譜表上部に、最初の小節線に揃えて表示されます。

小節番号のデフォルトの位置と表示頻度は、「**レイアウトオプション (Layout Options)**」の「**小節番号 (Bar Numbers)**」ページで、レイアウトごとに個別に変更できます。また、浄書モードで小節番号の位置を個別に変更することもできます。たとえば、フルスコアのレイアウトではすべての小節に小節番号を表示し、パートのレイアウトでは組段ごとに小節番号を表示する、といった設定ができます。

特定の譜表の上に小節番号を表示する

どの譜表の上に小節番号を表示するかを変更できます。これにより、各組段の複数の垂直位置に小節番号を表示できます。たとえば、大規模なオーケストラのスコアで、組段の上部と弦楽器セクションの上の両方に小節番号を表示する場合などに便利です。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 小節番号の垂直位置を変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しなが隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しなが個々のレイアウトをクリックします。

3. カテゴリーリストの「**小節番号 (Bar Numbers)**」を選択します。
 4. 「**位置 (Placement)**」サブセクションの「**特定のプレイヤーの上に表示 (Show above specific players)**」リストで、一番上の譜表の上に小節番号を表示するプレイヤーのチェックボックスをオンにします。
 5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
-

結果

選択したレイアウトの小節番号の垂直位置が変更されます。複数のインストゥルメントが割り当てられているプレイヤーについては、一番上のインストゥルメントの譜表の上に小節番号が表示されます。

補足

小節番号と譜表またはその他のオブジェクトとの間の距離を変更できるほか、小節番号が譜表間に収まるように、譜表間の間隔の垂直方向のスペーシング設定も変更できます。

関連リンク

[デフォルトの譜表/組段のスペーシングを変更する \(617 ページ\)](#)

[レイアウトごとの垂直方向のスペーシングオプション \(636 ページ\)](#)

[インストゥルメントの移動 \(141 ページ\)](#)

小節番号の水平位置の変更

小節番号の水平位置は、レイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、フルスコアレイアウトでは小節番号を小節の中央に配置しつつ、パートレイアウトでは小節線上に配置することもできます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 小節番号の水平位置を変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しなが隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しなが個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「**小節番号 (Bar Numbers)**」を選択します。
4. 「**水平位置 (Horizontal Position)**」サブセクションで、「**水平位置 (Horizontal Position)**」を以下のいずれかのオプションから選択します。
 - 小節の開始位置の小節線に対して左揃えで小節番号を表示するには、「**小節線に左揃え (Left-aligned on barline)**」を選択します。
 - 小節の開始位置の小節線に対して中央揃えで小節番号を表示するには、「**小節線上に配置 (Centered on barline)**」を選択します。
 - 小節の中央に小節番号を表示するには、「**小節の中央に配置 (Centered on bar)**」を選択します。

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

結果

選択したレイアウトの小節番号の水平位置が変更されます。

関連リンク

[特定の譜表の上に小節番号を表示する \(853 ページ\)](#)

[アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)

小節番号の譜表やその他のオブジェクトからの距離を変更する

小節番号の譜表からの最小距離、および小節番号のその他のオブジェクトからの最小距離には、それぞれ異なる値をレイアウトごとに個別に設定できます。たとえば、フルスコアレイアウトではパートレイアウトよりも、小節番号を譜表やその他のオブジェクトから遠ざけて配置できます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
 2. 小節番号の譜表からの最小距離を変更するレイアウトを「レイアウト (Layouts)」リストから選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
 3. カテゴリーリストの「小節番号 (Bar Numbers)」を選択します。
 4. 「位置 (Placement)」サブセクションで、以下のオプションのいずれかまたは両方を変更します。
 - 譜表からの最小距離 (Minimum distance from staff)
 - その他のオブジェクトからの最小距離 (Minimum distance from other objects)
 5. 「組段幅に合わせて小節番号を整列 (Align bar numbers across width of system)」をオン/オフにします。
 6. 「衝突を回避 (Avoid collisions)」をオンまたはオフにします。
 7. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
-

結果

値を大きくすると、小節番号は譜表やその他のオブジェクトから離れた位置に配置されます。上下の配置は「譜表に対する位置 (Placement relative to staff)」の設定に従います。値を小さくすると、小節番号は譜表やその他のオブジェクトに近い位置に配置されます。

「組段幅に合わせて小節番号を整列 (Align bar numbers across width of system)」がオンになっている場合、小節番号は組段内で自動的に垂直方向に揃えられ、その位置は譜表から最も遠い位置の小節番号によって決定されます。

「衝突を回避 (Avoid collisions)」をオフにすると、小節番号と他のアイテムとの衝突は自動的に回避されず、小節番号は設定した最小距離の値を使用して配置されます。これにより、タイやスラーといったその他の記譜記号の存在や音符のピッチに関係なく、譜表のすぐ上またはすぐ下に小節番号を表示できます。

補足

- 「衝突を回避 (Avoid collisions)」がオンになっている場合、譜表からの最小距離の値よりも遠い位置に小節番号が配置されることがあります。
- ト音記号を使用するパートレイアウトなどで、組段の開始位置の小節番号よりも、組段内の小節番号を譜表により近い位置に表示する場合は、「組段幅に合わせて小節番号を整列 (Align bar numbers across width of system)」を無効にすることをおすすめします。

関連リンク

[小節番号を表示/非表示にする](#) (848 ページ)

組段に対する小節番号の位置を変更する

小節番号は、レイアウトごとに組段の上または下のいずれかに表示できます。たとえば、フルスコアレイアウトでは小節番号を組段の下に、パートレイアウトでは組段の上に表示できます。

補足

これは、特定の譜表の上に表示される小節番号の位置には影響しません。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
2. 小節番号の位置を変更するレイアウトを「レイアウト (Layouts)」リストから選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「小節番号 (Bar Numbers)」を選択します。
4. 「位置 (Placement)」サブセクションの「組段に対する位置 (Placement relative to system)」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 組段の一番上の譜表の上に表示 (Show above top staff of system)
 - 組段の一番下の譜表の下に表示 (Show below bottom staff of system)
5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

結果

選択したレイアウトで、組段に対する小節番号の位置が変更されます。

組段オブジェクト位置に拍子記号を表示する場所では小節番号を非表示にする

組段オブジェクト位置に拍子記号を表示する場所では、リズム上の同じ位置にある小節番号を非表示にするよう設定できます。これは小節番号が小節線上に配置されている場合、見やすい形で衝突を回避することが困難であるためです。

手順

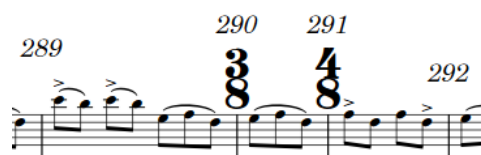
1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。

2. 組段オブジェクト位置に拍子記号を表示する場所では、小節番号を非表示にするレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「**小節番号 (Bar Numbers)**」を選択します。
4. 「**表示/非表示 (Showing and Hiding)**」サブセクションで、「**組段オブジェクト位置に拍子記号がある場所では小節番号を表示 (Show bar numbers at time signatures at system object positions)**」をオンまたはオフにします。
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

組段オブジェクトの位置に拍子記号を表示する場所での小節番号は、オプションをオンにすると表示され、オフにすると非表示になります。

例



組段オブジェクト位置に拍子記号がある場所に表示されている小節番号



組段オブジェクト位置に拍子記号がある場所で非表示になっている小節番号

関連リンク

[拍子記号 \(1413 ページ\)](#)

[大きな拍子記号 \(1419 ページ\)](#)

小節番号の変更

小節番号は連続するシーケンスに従い、各小節には前の小節番号に続く一意の小節番号が付きます。ここで、小節番号のシーケンスは手動で変更でき、サブシーケンスに変更することもできます。

「**小節番号の変更を挿入 (Insert Bar Number Change)**」ダイアログを使用して、小節番号のシーケンスに以下のタイプの変更を加えられます。

プライマリー (Primary)

メイン小節番号のシーケンス (デフォルトで存在し、プロジェクトの各小節がフローごとに個別の連続したシーケンスに従うもの) に変更を加えます。

サブ (Subordinate)

小節番号の補助的なシーケンスを追加します。これには数字ではなく文字が使用されます。サブは、楽曲の新しいバージョンを作成して小節を追加したものに、元の小節番号を残す必要がある場合などに役立ちます。

選択中の小節は含まない (Don't Include)

選択した小節を現在の小節番号のシーケンスから除外します。すべての小節に小節番号が表示される場合でも、「**選択中の小節は含まない (Don't Include)**」が選択された小節には小節番号が表示されません。

プライマリーを継続 (Continue Primary)

小節番号のシーケンスを「**プライマリー (Primary)**」シーケンスに戻します。間にある小節はカウントされません。たとえば、「**サブ (Subordinate)**」シーケンスに従う小節セクションのあとに使用します。

関連リンク

[サブ小節番号 \(859 ページ\)](#)

小節番号の変更の追加

小節番号のシーケンスに手動で小節番号の変更を追加できます。たとえば、プロジェクトの2番めのフローを再度小節1から開始するのではなく、1番めのフローから連続したシーケンスとして表示する場合などに使用できます。

手順

1. 記譜モードまたは浄書モードで、以下のいずれかを選択します。
 - そこから小節番号のシーケンスを変更したい小節内の項目
 - そこから小節番号のシーケンスを変更したい小節の小節番号または小節線
2. 「**編集 (Edit)**」 > 「**記譜 (Notations)**」 > 「**小節番号 (Bar Numbers)**」 > 「**小節番号の変更を追加 (Add Bar Number Change)**」を選択して「**小節番号の変更を挿入 (Insert Bar Number Change)**」ダイアログを開きます。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
3. 「**タイプ (Type)**」で以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **プライマリー (Primary)**
 - **サブ (Subordinate)**
 - **選択中の小節は含まない (Don't Include)**
 - **プライマリーを継続 (Continue Primary)**
4. 必要に応じて、「**プライマリー (Primary)**」または「**サブ (Subordinate)**」を選択して、対応する数値フィールドの値を変更することにより、小節番号の新しいシーケンスが開始する際の小節番号を指定します。
5. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

結果

選択した項目が含まれる小節、または選択した小節番号か小節線の位置から、小節番号のシーケンスが変更されます。

この変更は、次に小節番号の変更に関連するまで、またはフローの終了位置に達するまで、変更した小節番号以降の小節番号のシーケンスに適用されます。

小節番号の変更の削除

追加した小節番号の変更を削除できます。

手順

1. 記譜モードで、削除する番号の変更を選択します。

2. **[Backspace]** 又は **[Delete]** を押します。

結果

小節番号の変更が削除されます。後続の小節は、次の小節番号の変更に到達するまで、またはフローの終了位置に到達するまで、1つ前の小節番号に従って変化します。

サブ小節番号

サブ小節番号はリピート括弧にナンバリングする場合や、楽譜に変更を加えたが元の小節番号を変更できない場合などに役立ちます。

たとえば、以前に短いバージョンでリハーサルをしたことがある場合に、楽譜を追加した場所を示すためにサブ小節番号を使用できます。このような状況では、多くの場合プレイヤーはすでに曲の特定の部分を特定の小節番号に関連付けています。そのため、**10** 小節めのあとに 4 小節を追加する必要がある場合、追加の小節の番号を **10a** から **10d** にすれば、後続の小節の番号は小節を追加する前と同じく **11** から継続します。

サブ小節番号は、リピート括弧に異なる小節番号を付ける場合にも役立ちます。

サブ小節番号は小文字で表示されます。

サブ小節番号のシーケンスでは、プライマリー小節番号とサブ小節番号の文字の両方を表示することも、サブ小節番号の文字のみを表示することもできます。

4a

小文字によるサブ小節番号

サブ小節番号を追加する

サブ小節番号のシーケンスは、プライマリー小節番号のシーケンスとは独立させて作成できます。これは新しい小節を追加したときに、後続の既存の小節の小節番号を変更したくない場合に役立ちます。

手順

1. 記譜モードまたは浄書モードで、以下のいずれかを選択します。
 - そこからサブ小節番号を開始したい小節内の項目
 - そこからサブ小節番号を開始したい小節の小節番号または小節線
2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「小節番号 (Bar Numbers)」 > 「小節番号の変更を追加 (Add Bar Number Change)」を選択して「小節番号の変更を挿入 (Insert Bar Number Change)」ダイアログを開きます。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
3. 「タイプ (Type)」に「サブ (Subordinate)」を選択して「サブ (Subordinate)」の数値フィールドをオンにします。
4. サブ小節番号に付随するプライマリー小節番号を変更するには、「プライマリー (Primary)」をオンにして数値フィールドの値を変更します。

これにより、たとえば「**6、7、7a**」という小節番号のシーケンスを「**6、7a、7b**」に変更できます。
5. 「サブ (Subordinate)」の数値フィールドの値を変更して、サブ小節番号のシーケンスの 1 文字めを変更します。

対応するアルファベットが数値フィールドの右側に表示されます。たとえば、数値フィールドに **1** を入力すると **a** が表示され、**2** を入力すると **b** が表示され、以降同様に続きます。

6. 「**プライマリー小節番号を非表示 (Hide primary bar numbers)**」をオン/オフにします。
 7. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
-

結果

選択した項目が含まれる小節、または選択した小節番号か小節線の位置から、サブ小節番号のシーケンスが開始されます。

- 「**プライマリー (Primary)**」をオンにして値を変更すると、サブ小節番号と一緒に表示されるプライマリー小節番号が変更されます。
- 「**プライマリー小節番号を非表示 (Hide primary bar numbers)**」をオフにすると、サブ小節番号のシーケンスには番号およびアルファベット文字の両方が表示されます。「**プライマリー小節番号を非表示 (Hide primary bar numbers)**」をオンにすると、アルファベット文字のみが表示されます。

たとえば、「**プライマリー (Primary)**」の値を変更することなく、元々5小節めであった小節からサブ小節番号のシーケンスを開始した場合、シーケンスは4aから始まり、次の小節番号の変更に到達するまで、またはフローの終了位置に到達するまで継続されます。

プライマリー小節番号のシーケンスに戻す

サブ小節番号のセクションのあと、プライマリー小節番号のシーケンスに戻す場所を指定できます。

手順

1. 記譜モードまたは浄書モードで、以下のいずれかを選択します。
 - そこからプライマリー小節番号のシーケンスに戻したい小節内の項目
 - そこからプライマリー小節番号シーケンスに戻したい小節の小節番号または小節線
 2. 「**編集 (Edit)**」 > 「**記譜 (Notations)**」 > 「**小節番号 (Bar Numbers)**」 > 「**小節番号の変更を追加 (Add Bar Number Change)**」を選択して「**小節番号の変更を挿入 (Insert Bar Number Change)**」ダイアログを開きます。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
 3. 「**タイプ (Type)**」に「**プライマリーを継続 (Continue Primary)**」を選択します。
「**プライマリー (Primary)**」および「**サブ (Subordinate)**」の数値フィールドの下に、ここからの小節番号を示すテキストが表示されます。たとえば、「**プライマリー番号は5小節目から続きます。**」のように表示されます。
 4. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
-

結果

選択した項目が含まれる小節、または選択した小節番号か小節線の位置から、プライマリー小節番号のシーケンスに戻ります。

ヒント

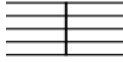
サブ小節番号の変更を追加する場合、順序どおりにする必要はありません。まずプライマリー小節番号のシーケンスに戻してから、サブ小節番号のシーケンスを追加しても構いません。

小節番号とリピート

Dorico Elements の初期設定では、小節番号のカウントにリピートは含まれません。たとえば、リピートの1番括弧が10小節めで終わる場合、2番括弧の始まりは11小節めになります。1つめのセクションが繰り返されることで、実際は10小節より多く演奏されているにもかかわらずです。

小節番号のカウントにリピートを含めて、ページに書かれている小節の数ではなく、演奏される小節の総数を小節番号に反映することで、複数回演奏する部分がある楽譜をわかりやすくできます。これにより、各周回の特定の位置を「3 回めの 8 小節め」などと指定するかわりに、具体的な小節番号で指定できます。

2 (12)



1 回めの小節番号の隣に括弧付きで表示されるリピートの 2 回めの小節番号

Dorico Elements では、小節番号のカウントにリピートを自動的に含めることはできません。演奏される小節の総数を小節番号に反映させる場合は、小節番号の変更を手動で追加できます。

関連リンク

[小節番号の変更の追加 \(858 ページ\)](#)

連桁

連桁は、音符を符尾で連結してリズムのグループを示すもので、現在の拍子記号の拍節構造に従って変化します。

このように音符がグループ化されると、演奏者は記されたリズムの正確な演奏方法を素早く計算でき、自分のパートや指揮者に合わせやすくなります。

長さが8分音符以下の音符または和音を2つ以上隣接するように入力すると、現在の拍子と小節内の位置が適切な場合に Dorico Elements が自動的に連桁を作成します。



6/8 拍子における複数の連桁グループ

Dorico Elements には、4/4 拍子などでは半小節で区切りを入れる、3/4 拍子では8分音符をすべて1つの連桁で結ぶ、連桁を含むグループを連桁する、といった音楽理論の一般的な慣習に従う、連桁のグループ化に関する高度な基本ルールが定義されています。

Dorico Elements では、音符の連桁を制御する複数の方法があります。

- 「**記譜オプション (Notation Options)**」の「**連桁のグループ化 (Beam Grouping)**」ページでは、プロジェクトのフローごとに連桁グループの初期設定を指定できます。
- また、拍子記号の細分化した区切りを制御することで、連桁グループを設定できます。
- 手動で音符を連桁で連結したり、連桁を分割したりできます。

関連リンク

[音符の入力](#) (232 ページ)

[第2連桁](#) (877 ページ)

[連桁内の連符](#) (880 ページ)

[連桁内の休符](#) (880 ページ)

連桁のグループ化に関するフローごとの記譜オプション

「**記譜オプション (Notation Options)**」の「**連桁のグループ化 (Beam Grouping)**」のページには、連桁のグループ化ルールの初期設定をフローごとに個別に制御できるオプションがあります。

使用できるオプションには、4/4 拍子などでは半小節を連桁で結ぶ、3/4 拍子では8分音符をすべて1つの連桁で結ぶ、第2連桁グループ、ステムレット、および休符の上の連桁をどのように処理するかなどが含まれています。

各オプションには、オプションを反映したときの表記例が示されています。

関連リンク

[「記譜オプション \(Notation Options\)」ダイアログ](#) (767 ページ)

[連桁の傾斜](#) (869 ページ)

拍に従う連桁グループ

一般的な表記規則に従い、拍が明確で分かりやすくなるように、拍子記号に応じて異なる形で音符が連桁で連結されます。Dorico Elements では、デフォルトの連桁グループは拍子記号によって決定されます。

Dorico Elements には、一般的な表記規則とユーザーが選択した設定に基づいて、一般的な拍子記号に対する連桁のデフォルトが設定されています。たとえば、3/4 と 6/8 の拍子記号には同じ数の拍が含まれますが、これらは異なる拍子を示しているため、異なる形の連桁で連結されます。初期設定では、3/4 拍子の場合、8 分音符のフレーズは各小節内で連桁で連結され、他のデュレーションのフレーズは 4 分音符にグループ化されますが、6/8 拍子の場合には付点 4 分音符にグループ化されます。



3/4 におけるデフォルトの 8 分音符の連桁グループ



6/8 におけるデフォルトの 8 分音符の連桁グループ

Dorico Elements では、5/8 や 7/8 のような変拍子について、その拍子記号において最も一般的な慣習に従って音符がグループ化され、連桁で連結されます。



5/8 におけるデフォルトの連桁グループ



7/8 におけるデフォルトの連桁グループ

拍のグループ化に対するより詳細な制御が必要な状況では、リズムの分割が明示されたカスタムの拍子記号を入力できます。これにより Dorico Elements はこの分割に従って自動的にフレーズを連桁で連結します。たとえば、拍子記号ポップオーバーに「[7]/8」と入力すると、7つの 8 分音符すべてがグループ化されます。「[2+2+3]/8」と入力すると、7つの 8 分音符は 2、2、3 のように分割された連桁にグループ化されます。

補足

連桁のグループのデュレーションは、適用中の拍子記号における拍のグループ化、および「**記譜オプション (Notation Options)**」のフローごとの連桁グループ化の設定に従います。

関連リンク

[音符と休符のグループ化 \(882 ページ\)](#)

[拍子のカスタム連桁グループを作成する \(884 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った拍子記号の入力 \(298 ページ\)](#)

手動で音符に連桁を付ける

同じ声部の音符に手動で連桁を付けられます。これは小節線をまたぐ音符や組段/フレーム区切りをまたぐ音符でも同様です。これはたとえば、現在の拍子における通常の方法とは異なる形でフレーズに連桁を付ける場合に役に立ちます。


連桁は初期設定では小節や組段内にとどまるため、連桁が小節線、組段区切り、またはフレーム区切りをまたぐには、フレーズを強制的に連桁で連結させる必要があります。

ヒント

- 1 つの連桁が複数の譜表をまたがるようにするには、譜表をまたぐ連桁を作成します。

- カスタム連桁グループを使用した拍子記号の入力は、多くの場合、連桁グループをコントロールする最も素早く一貫した方法です。
- 「**記譜オプション (Notation Options)**」の「**連桁のグループ化 (Beam Grouping)**」のページには、連桁のグループ化ルール of 初期設定をフローごとに個別に制御できるオプションがあります。

前提条件

浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。

手順

1. 連桁で連結させる音符を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. 「**編集 (Edit)**」 > 「**記譜 (Notations)**」 > 「**連桁 (Beaming)**」 > 「**連桁を連結 (Beam Together)**」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

結果

小節線や組段/フレーム区切りをまたぐ場合でも、同じ声部に属する選択した音符が連桁で連結されます。

新しい連桁グループの左右いずれかに、選択した音符の一部または全部と元々は連桁で連結されていた音符がある場合、別の連桁として改めて連結されるか、連桁なしで表示されます。これは小節内の左右いずれかにいくつの音符が残っているかと、フローの連桁のグループ化の設定によって変わります。

補足

- 連桁グループの一部に以前は中央配置の連桁がかかっていたとしても、新しい連桁は中央配置になりません。
- 「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで、「**連桁を連結 (Beam Together)**」にキーボードショートカットを割り当てることができます。

例



デフォルトの連桁を使用したフレーズ



小節ごとに連桁で連結された音符

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[連符が小節線をまたぐことの許可/禁止の切り替え \(1442 ページ\)](#)

[既存の音符の声部を変更する \(477 ページ\)](#)

[中央配置の連桁 \(870 ページ\)](#)

[譜表をまたぐ連桁/トレモロの作成 \(873 ページ\)](#)

[拍に従う連桁グループ \(863 ページ\)](#)


[拍子のカスタム連桁グループを作成する \(884 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(60 ページ\)](#)

音符の連桁の解除

連桁グループ内の音符の連桁をすべて解除し、各音符に符尾を付けることができます。これはたとえば、音節ごとに連桁を付ける必要があるボーカルの楽譜を浄書する場合などに便利です。

前提条件

浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 連桁を解除する音符をすべて選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「連桁 (Beaming)」 > 「連桁を解除 (Make Unbeamed)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

結果

選択した音符の連桁が解除され、音符ごとの符尾が表示されます。

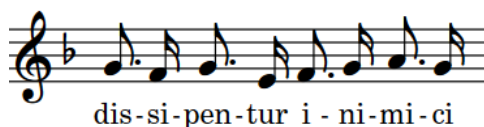
ヒント

「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、「連桁を解除 (Make Unbeamed)」にキーボードショートカットを割り当てることができます。

例



デフォルトの連桁を使用したフレーズ




すべての音符の連桁を解除した状態

連桁グループの分割

連桁は、特定の位置で2つの連桁グループに分割できます。また、連桁グループ内の第2連桁を分割することもできます。

前提条件

浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 連桁を分割する位置の右にある符頭を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、連桁または第2連桁を分割します。
 - 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「連桁 (Beaming)」 > 「連桁を分割 (Split Beam)」を選択します。
 - 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「連桁 (Beaming)」 > 「第2連桁を分割 (Split Secondary Beam)」を選択します。

ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

結果

選択したそれぞれの音符の左側で連桁/第2連桁が分割されます。分割後のどちら側でも、音符が2つ以上あり、その音符を連桁に含めることができる場合は、連桁グループが維持されます。

ヒント

- 選択した連桁全体を解除し、グループ内のすべての音符に個別に符尾を付けるには、すべての音符の連桁を解除します。
- 「**記譜オプション (Notation Options)**」の「**連桁のグループ化 (Beam Grouping)**」ページでは、連桁と第2連桁をデフォルトでどのように分割するかをフローごとに個別に変更できます。
- 「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで、「**連桁を分割 (Split Beam)**」および「**第2連桁を分割 (Split Secondary Beam)**」にキーボードショートカットを割り当てることができます。

例



デフォルトの連桁を使用したフレーズ



2 番目の 16 分音符の位置で分割された 2 つの連桁

関連リンク

[連桁のグループ化に関するフローごとの記譜オプション \(862 ページ\)](#)

[拍に従う連桁グループ \(863 ページ\)](#)


[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(60 ページ\)](#)

連桁グループのリセット

音符や和音の連桁グループに対する変更は、すべてリセットできます。これは、たとえばインポートした MusicXML ファイルに、符尾の符鉤のかわりに連桁線が表示されているなど、不正確な連桁がある場合にも役立ちます。

前提条件

浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。

手順

1. リセットする連桁の音符/和音を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. 「**編集 (Edit)**」 > 「**記譜 (Notations)**」 > 「**連桁 (Beaming)**」 > 「**連桁をリセット (Reset Beaming)**」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

結果

連桁グループが、現在のフローと拍子記号の初期設定（「**記譜オプション (Notation Options)**」で設定）に戻ります。

関連リンク

- [MusicXML ファイルの読み込み \(84 ページ\)](#)
- [「記譜オプション \(Notation Options\)」ダイアログ \(767 ページ\)](#)
- [連桁のグループ化に関するフローごとの記譜オプション \(862 ページ\)](#)
- [符尾の方向のリセット \(1106 ページ\)](#)

連桁の太さを変更する

個々の連桁の太さを変更できます。これは、特定の状況における浄書で役立つことがあります。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、太さを変更する連桁の符頭をすべて選択します。

補足

最良の結果を得るために、各連桁のすべての音符を選択することをおすすめします。

2. プロパティパネルの「**連桁 (Beaming)**」グループで「**太さ (Thickness)**」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を変更します。

結果

選択した連桁のすべての連桁線の太さが変更されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

- [プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
- [プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [連桁線の間隔を変更する \(879 ページ\)](#)

譜表に対する連桁の位置

連桁の譜表に対するデフォルト位置は、連桁グループに属する音符の譜表位置と符尾の方向により決定されます。


これは、譜表の第3線から一番離れた音符が連桁の位置を決定することを意味します。ただしこのルールには例外や、譜表に対する連桁の位置に影響する別の判断基準が存在します。

譜表に対する連桁の位置を変更するには、連桁内の符尾の方向を変更します。そのため Dorico Elements では、譜表に対する連桁の位置の変更は、符尾の変更として分類されています。

譜表に対する連桁の位置の変更

譜表の上側と下側のどちらに連桁を表示するかは、符尾の方向を強制的に変更することで指定できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 譜表に対する位置を変更する連桁でつながれたフレーズそれぞれについて、音符を1つ以上選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した連桁の符尾の方向を強制します。
 - 「**編集 (Edit)**」 > 「**記譜 (Notations)**」 > 「**符尾 (Stem)**」 > 「**符尾を強制的に上向き (Force Stem Up)**」を選択します。
 - 「**編集 (Edit)**」 > 「**記譜 (Notations)**」 > 「**符尾 (Stem)**」 > 「**符尾を強制的に下向き (Force Stem Down)**」を選択します。

ヒント

- このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
- **[F]** を押して、選択した連桁の譜表に対する位置を変更することもできます。

結果

選択した符尾の方向に応じて、連桁が譜表の上側または下側に表示されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)


[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

連桁の位置の変更を解除する

譜表に対する連桁の位置に加えた変更を元に戻すと、変更された符尾の方向を元に戻すことができます。これにより、選択した連桁が初期設定の位置に戻ります。

前提条件

浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。

手順

1. 譜表に対する位置の変更を元に戻す連桁でつながれたフレーズそれぞれについて、音符を1つ以上選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. 「**編集 (Edit)**」 > 「**記譜 (Notations)**」 > 「**符尾 (Stem)**」 > 「**符尾の強制を削除 (Remove Forced Stem)**」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

結果

選択した連桁が譜表に対するデフォルトの位置に戻ります。

連桁の傾斜

連桁の傾斜は、連桁グループ内の音符の音程に従って、連桁を水平からどれだけ傾かせるかを制御します。

- フレーズの最後の音符の音程が最初の音符より高い場合、連桁は上向きに傾斜します。
- フレーズの最後の音符の音程が最初の音符より低い場合、連桁は下向きに傾斜します。
- 連桁グループの真ん中がくぼんだ形、つまり連桁の内側の音符が左右外側の音符より連桁に近い場合、初期設定では連桁が水平になります。

すべての音程が同じ場合、または特定のパターンで音程が反復する場合も、連桁は水平になります。

連桁が譜表の内側にある場合、連桁の両端つまり両端にある音符の符尾の先端は、譜表の線にスナップする必要があります。連桁線は譜表線の上に乗せるか、中央揃えにするか、ぶら下げるかのいずれかにできます。Ted Ross氏は、著書『Teach Yourself the Art and Practice of Music Engraving』において、これら3種類の位置をそれぞれ「sit (座る)」、「straddle (またがる)」、および「hang (ぶらさがる)」と説明しています。



傾斜と方向が異なる複数の連桁を含むフレーズ

連桁の傾斜角度は通常、連桁内の音符がパターンを踏んで水平にならない限り、連桁グループの最初と最後の音符の音程差によって決まります。音程差が小さいほど傾斜はゆるく、差が大きいほど傾斜はきつくなります。

ただし、考慮すべきは適切な傾斜角度だけではありません。一番内側の連桁線が一番内側の符頭に近づきすぎないようにし、また連桁そのものも、できるだけ譜表線に対してくさび形にならないように配置する必要があります。くさび形とは水平な譜表線と垂直な符尾、そして傾斜した連桁線によって作られる小さい三角形のことであり、視覚的に混乱の原因となります。

連桁の傾斜を決定することは、適切な傾斜角度、連桁の両端それぞれのスナップ位置、連桁に一番近い音符と一番内側の連桁線の距離を保つ、できるだけくさび型を作らないようにする、という複数の要素のバランスを取りながら決める作業です。

Dorico Elements では、連桁の傾斜を個別に変更できます。

関連リンク



[連桁内の休符 \(880 ページ\)](#)

連桁の傾斜を個別に変更する

連桁の傾斜や角度は、個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。

- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、傾斜を変更する連桁の角にある四角いハンドルを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、ハンドルを移動します。
 - 連桁のハンドルを標準的な幅で上下に移動するには、**[Alt/Opt]** を押しながら対応する矢印キーを押します。たとえば、**[Alt/Opt]+[↑]** を押すと、押すごとに連桁のハンドルが 1/4 分のスペース上に移動します。
 - 連桁のハンドルの移動幅を大きくするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Ctrl]/[command]** を押します (例: **[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[↑]**)。これにより、キーボードショートカットを押すごとに連桁のハンドルが 1 スペース分移動します。
 - 連桁のハンドルの移動幅を中くらいにするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Shift]** を押します (例: **[Shift]+[Alt/Opt]+[↑]**)。これにより、キーボードショートカットを押すごとに連桁のハンドルが 1/2 スペース分移動します。
 - 連桁のハンドルの移動幅を小さくするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Ctrl]/[command]+[Shift]** を押します (例: **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[↑]**)。これにより、キーボードショートカットを押すごとに連桁のハンドルが 1/32 スペース分移動します。
 - 選択対象をクリックして上下にドラッグします。
3. 必要に応じて手順 1 と 2 を繰り返し、もう一方のハンドルを移動します。

結果

選択した連桁の傾斜が変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

ヒント

プロパティパネルの「連桁 (Beaming)」グループで「連桁の方向 (Beam direction)」の設定を変更することでも連桁の傾斜を変更できます。連桁グループに属する符頭を選択しているときプロパティが利用できます。プロパティのオプションはすべて、連桁の終端の譜表線に対する正しい配置を確保しています。

関連リンク

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

中央配置の連桁

中央配置の連桁は、同じ連桁グループ内の音符の間に配置される連桁です。連桁よりも高い音符の符尾は下向きに、連桁よりも低い音符の符尾は上向きに記譜されます。



連桁が付いたフレーズの音程の幅が大きい場合、標準の連桁であれば、一部の音符が非常に近くなる一方で一部の音符からは非常に遠くなり、符尾が非常に長くなってしまいます。音程の幅が大きいフレー

ズに中央配置の連桁を使用すると、符頭と連桁の最大距離を縮めることができますが、譜表内に連桁が配置され、譜表の線が見えにくくなる場合もあります。

初期設定では、第3線の両側にある音符をつなぐ連桁を中央配置できます。第3線のいずれかの側のみの音符を含む連桁用にカスタムの中央配置の連桁を作成することもできます。



音程に高低差があるフレーズの標準の連桁



同じ高低差があるフレーズの中央配置の連桁

ヒント

複数の譜表間の連桁を中央配置するには、譜表をまたぐ連桁を作成します。

関連リンク

[譜表に対する連桁の位置の変更 \(868 ページ\)](#)

[譜表をまたぐ連桁/トレモロの作成 \(873 ページ\)](#)


連桁を中央に配置する

連桁グループ内の音符の間に連桁を中央配置できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

補足

これらの手順は、単一の譜表上の連桁にのみ適用されます。複数の譜表間の連桁を中央配置するには、譜表をまたぐ連桁を作成します。

前提条件

- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 中央揃えを行なう連桁それぞれについて、音符を1つ以上選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、中央配置の連桁を作成します。
 - 選択した連桁に含まれる音符が第3線の両側にある場合は、「**編集 (Edit)**」 > 「**記譜 (Notations)**」 > 「**符尾 (Stem)**」 > 「**連桁を強制的に中央に配置 (Force Centered Beam)**」を選択します。
 - 選択した連桁に含まれる音符が第3線の片側にのみある場合は、「**編集 (Edit)**」 > 「**記譜 (Notations)**」 > 「**符尾 (Stem)**」 > 「**カスタムの連桁の中央配置 (Custom Centered Beam)**」を選択して「**カスタムの連桁の中央配置 (Custom Centered Beam)**」ダイアログを開きます。

ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

- 必要に応じて、カスタムで中央配置された連桁を作成してから、選択した連桁に含まれる各音符の符尾の方向を「**カスタムの連桁の中央配置 (Custom Centered Beam)**」ダイアログで変更し、「OK」をクリックします。
-

結果

連桁が選択した連桁グループ内の音符の中央に配置されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

複数の連桁の音符を選択した場合、各連桁が個別に中央に配置されます。中央に配置された単一の連桁を作成する場合は、各連桁グループの音符をまとめて連桁でつなぎます。この操作は、連桁を中央に配置する前でも後でも行なえます。

補足

- Dorico Elements では、フレーズの形に基づいて連桁に自動的に角度が付けられますが、連桁の角度や傾斜は手動でも変更できます。
 - 「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで、「**連桁を強制的に中央に配置 (Force Centered Beam)**」にキーボードショートカットを割り当てることができます。
-

関連リンク

[手動で音符に連桁を付ける \(863 ページ\)](#)

[連桁の傾斜を個別に変更する \(869 ページ\)](#)


[符尾の方向のリセット \(1106 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

連桁の中央配置の解除

連桁の中央配置を解除して、フレーズの上下いずれかの初期設定の位置に戻すことができます。

前提条件

浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。

手順

- 初期設定の位置に戻す中央配置の連桁それぞれについて、音符を 1 つ以上選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
 - 「**編集 (Edit)**」 > 「**記譜 (Notations)**」 > 「**符尾 (Stem)**」 > 「**連桁の中央配置を解除 (Remove Centered Beam)**」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
-

結果

中央に配置された連桁が初期設定の位置に戻ります。


ヒント

「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで、「**連桁の中央配置を解除 (Remove Centered Beam)**」にキーボードショートカットを割り当てることができます。

譜表をまたぐ連桁/トレモロの作成

譜表をまたぐ連桁/トレモロは、通常の連桁/トレモロと同じように動作するほか、幅広いピッチで構成されるフレーズを複数の譜表に表示できます。譜表をまたぐ連桁/トレモロを作成するには、フレーズのすべての音符を1つの譜表に入力して、一部の音符を別の譜表に表示されるよう伸ばします。

前提条件

- 1つの譜表にフレーズを入力しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 別の譜表まで伸ばす音符を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

補足

音符を他の譜表まで伸ばして配置できるのは、同じプレーヤーに属する場合のみです。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、音符を別の譜表まで伸ばします。
 - 音符を上 の譜表に伸ばすには、**[N]** を押します。
 - 音符を下 の譜表に伸ばすには、**[M]** を押します。
 - 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「譜表まで伸ばす (Cross Staff)」 > 「上の譜表まで伸ばす (Cross to Staff Above)」を選択します。
 - 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「譜表まで伸ばす (Cross Staff)」 > 「下の譜表まで伸ばす (Cross to Staff Below)」を選択します。

ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

結果

選択した音符が別の譜表に表示され、音符が連桁グループに含まれる場合は、譜表をまたぐ連桁が表示されます。音符が属する譜表はこれにより変更されません。

補足

- すでに音符が置かれている譜表に音符を伸ばすと、譜表にもとからあった音符の符尾の方向が変わる場合があります。これは、同じ位置に複数の声部がある場合の処理方法によるものです。従って、音符の符尾の方向を手動で変更しなければならない場合もあります。
- 音符を他の譜表に移動して、他の譜表に属させることもできます。

例



本来の譜表に表示されている音符



一部の音符を他の譜表に伸ばしてできた譜表をまたぐ連桁

手順終了後の項目

譜表をまたぐ連桁/トレモロの符尾の方向が誤っている場合は、符尾の方向をリセットまたは変更できます。

関連リンク

- [符尾の方向のリセット \(1106 ページ\)](#)
- [音符の符尾の方向を個別に変更する \(1104 ページ\)](#)
- [他の譜表まで伸びた音符をリセットする \(876 ページ\)](#)
- [音符/アイテムを別の譜表に移動する \(475 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの位置の移動 \(472 ページ\)](#)
- [他の声部の音符がすでにある譜表に伸びた音符 \(1475 ページ\)](#)
- [複声部の音符位置 \(1472 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(232 ページ\)](#)
- [符尾の方向 \(1102 ページ\)](#)
- [声部カラーの表示/非表示 \(1470 ページ\)](#)
- [トレモロ \(1431 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

譜表をまたぐ連桁をオプティカルスペーシングに変更する

レイアウトごとに個別に、譜表をまたぐ連桁について符頭のかわりに符尾の間隔を均一するよう変更できます。こうすることで、符頭が等間隔に配置されている場合よりも、譜表をまたぐ連桁のスペーシングが均一であることを認識しやすくなります。

手順

- [Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
- 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、譜表をまたぐ連桁をオプティカルスペーシングに変更するレイアウトを選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
- カテゴリーリストの「**音符のスペーシング (Note Spacing)**」をクリックします。
- 「**2つの譜表間の連桁にオプティカルスペーシングを使用 (Use optical spacing for beams between staves)**」をオンにします。

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

結果

選択したレイアウトで譜表をまたぐ連桁のオプティカルスペーシングが有効になります。

例



デフォルトのスペーシングを使用: 符頭間の距離が均一になる



譜表をまたぐ連桁にオプティカルスペーシングを使用: 符尾間の距離が均一になる

関連リンク

[音符のスペーシング](#) (519 ページ)

譜表が複数ある場合の譜表をまたぐ連桁の配置

インストゥルメントに3つ以上の譜表がある場合、譜表をまたぐ連桁は何通りかが考えられます。たとえば、連桁が一番上と2番目の譜表の間に配置される場合や、2番めと一番下の譜表の間に配置される場合もあります。

連桁がまたがる譜表が2つだけの場合、譜表をまたぐ連桁はこの2つの譜表の間に配置されます。

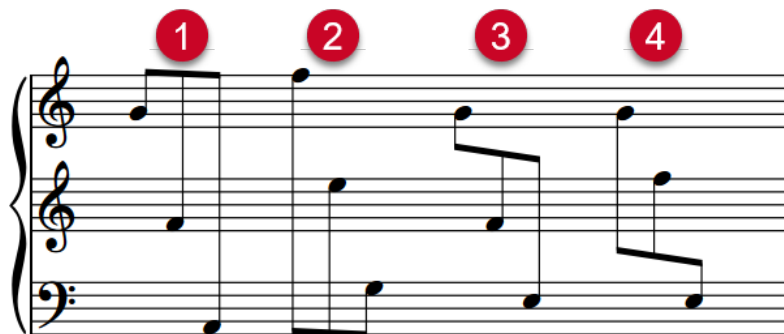


譜表が3つあるインストゥルメントで、上の2つの譜表をまたぐ連桁



譜表が3つあるインストゥルメントで、下の2つの譜表をまたぐ連桁

連桁グループの音符が3つの譜表すべてに乗っている場合、連桁の位置は各譜表の音符の符尾の方向に基づいて決定されます。



- 1 連桁グループのすべての音符の符尾が上向きであれば、連桁は一番上の譜表の上に配置されます。
- 2 連桁グループのすべての音符の符尾が下向きであれば、連桁は一番下の譜表の下に配置されます。
- 3 一番上の譜表の音符の符尾が下向きで、下の2つの譜表の音符の符尾が上向きの場合、連桁は一番上と2番めの譜表の間に配置されます。
- 4 上の2つの譜表の音符の符尾が下向きで、一番下の譜表の音符の符尾が上向きの場合、連桁は2番めと一番下の譜表の間に配置されます。

補足

符尾の方向を指定していない場合、連桁を配置したい場所ではなく、音符が入力された譜表の上または下に連桁が配置されることがあります。

連桁を特定の譜表の間に配置するには、連桁グループの音符の符尾の方向を変更します。

関連リンク

[音符の符尾の方向を個別に変更する \(1104 ページ\)](#)

他の譜表まで伸びた音符をリセットする

他の譜表まで伸びた音符をリセットして、デフォルトの譜表に表示させることができます。予期せぬ連桁を回避するため、譜表をまたぐ音符をコピーして他の譜表に貼り付ける前に、それらの音符をリセットすることをおすすめします。

手順

1. リセットする譜表をまたいだ音符を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「譜表まで伸ばす (Cross Staff)」 > 「元の譜表にリセット (Reset to Original Staff)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

結果

選択した譜表をまたいだ音符がリセットされてデフォルトの譜表に表示されます。

ヒント

「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、このオプションにキーボードショートカットを割り当てることができます。

連桁のでっぱり

連桁の途中で符尾の方向が変わり、これが第2連桁グループの区切りと組み合わせたとき、連桁のでっぱりが生じる場合があります。これは分割の終わりまたはリズム値の変更位置で生じる可能性があります。

連桁のでっぱりは、第2連桁の並び順やリズム上の意味に関するルールに従っておらず、演奏者を混乱させる原因となります。



Dorico Elements ではフレーズ中の音程や符尾を分析して、連桁のでっぱりが発生しないように符尾の方向が調節されます。

第2連桁

第2連桁とは、リズムの分割が細かくなった際に、第1連桁と符頭の間追加される線です。

第1連桁は、連桁グループ内の音符すべてを連結する、一番外側にある連桁線です。連桁グループ内の音符のデュレーションが16分音符以下である場合、第1連桁の線は2本以上になることがあります。

第2連桁は、グループ内の一部の音符だけを連結した追加の連桁線で、これにより連桁が分割され、連桁の拍のグループ分けが明確になります。



第2連桁によって16分音符と8分音符のグループに分割されて表示された64分音符のフレーズ

「記譜オプション (Notation Options)」の「連桁のグループ化 (Beam Grouping)」ページで、第2連桁の分割方法と表示方法をフローごとに設定できます。

関連リンク

[連桁内の休符 \(880 ページ\)](#)

[「記譜オプション \(Notation Options\)」ダイアログ \(767 ページ\)](#)

[連桁線の間隔を変更する \(879 ページ\)](#)

不完全連桁の方向を変更する

Dorico Elements では、必要に応じて不完全連桁が自動的に入力されます。個々の不完全連桁を符尾のどちら側に表示するかを変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 不完全連桁の方向を変更する音符を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「連桁 (Beaming)」グループで「不完全連桁の方向 (Partial beam direction)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 左 (Left)
 - 右 (Right)

結果

選択した方向に不完全連桁が表示されます。

例



不完全連桁の方向が左



不完全連桁の方向が右

第2連桁の連桁線の数を変更する

第2連桁に表示される連桁線の数を、プロジェクト全体の設定とは別に変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 連桁線の数を変更する第2連桁の右側にある音符を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. もしも選択した音符がいずれも第2連桁の既存の分割位置のすぐ後ろにない場合、必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なって第2連桁を分割します。
 - プロパティパネルの「連桁 (Beaming)」グループで「第2連桁を分割 (Split secondary beam)」をオンにします。

補足

音符しか選択していない場合、「連桁 (Beaming)」グループはプロパティパネルにのみ表示されます。

- 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「連桁 (Beaming)」 > 「第2連桁を分割 (Split Secondary Beam)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

3. プロパティパネルで、「**第2連桁を分割 (Split secondary beam)**」メニューから表示させたい連桁線の数に一致する音価を選択します。

結果

選択した音符のすぐ左側にある連桁線の数が変更されます。

補足

- このプロパティをオフにすると、選択した音符は連桁線のデフォルトの数を表示するようになります。
- 第2連桁の分割位置に表示される連桁線の数は、第2連桁の連桁数より少ない数にしか設定できません。たとえば、64分音符で構成される第2連桁を分割する場合、分割位置に表示される連桁線の最大数は、32分音符の音価を示す3本となります。
- 各フローで表示される第2連桁の連桁線のデフォルトの数字を個別に変更するには、「**記譜オプション (Notation Options)**」にある「**連桁のグループ化 (Beam Grouping)**」ページで設定を行いません。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[「記譜オプション \(Notation Options\)」ダイアログ \(767 ページ\)](#)

[連桁グループのリセット \(866 ページ\)](#)

連桁線の間隔を変更する

個々の連桁の連桁線の間隔を変更できます。これは、特定の状況における浄書で役立つことがあります。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、連桁線の間隔を変更する連桁の符頭をすべて選択します。

補足

最良の結果を得るために、各連桁のすべての音符を選択することをおすすめします。

2. プロパティパネルの「**連桁 (Beaming)**」グループで「**分離 (Separation)**」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を変更します。

結果

選択した連桁の連桁線の間隔が変更されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[連符の太さを変更する \(867 ページ\)](#)

連符内の連符

8分音符のように、連符になる音符が含まれる連符は連符で連結されます。ただし、連符以外の音符も含まれる連符内の連符には、特別な連符のグループ化ルールが適用されます。

第2連符がある連符グループに連符が含まれる場合、初期設定では第2連符が分割され、連符に角括弧が付きます。第1連符は分割されません。連符の角括弧は、必要に応じて個別に表示/非表示にできます。

連符に第1連符しかない場合、初期設定では連符全体がグループから分けられます。ただしこの設定は、「**記譜オプション (Notation Options)**」の「**連符のグループ化 (Beam Grouping)**」ページで変更できます。



連符ではない16分音符と連符で連結された16分音符の3連符



連符でない8分音符とは別に連符で連結された8分音符の3連符

関連リンク

[連符 \(1439 ページ\)](#)

[連符の角括弧 \(1444 ページ\)](#)

[連符の数や比率を示す数字 \(1447 ページ\)](#)

連符内の休符

連符を休符の上に伸ばすか休符の位置で分割するかなど、休符に対して連符をどのように表示するかについてはさまざまな表記規則があります。

「**記譜オプション (Notation Options)**」にある「**連符のグループ化 (Beam Grouping)**」ページでは、休符に対して第1連符と第2連符をどのように表示するかをフローごとに個別に変更できます。

関連リンク

[音符と休符のグループ化 \(882 ページ\)](#)

[連符の傾斜 \(869 ページ\)](#)

[「記譜オプション \(Notation Options\)」ダイアログ \(767 ページ\)](#)

[不完全連符の方向を変更する \(877 ページ\)](#)

ステムレット

ステムレットは連符グループ内で連符から休符に延びる短い符尾です。これを使用すると楽譜が読みやすくなるとともに、連符内の符尾の規則的なパターンを維持できます。

下の例では、すべての音符と休符を連符でつなげて4分音符の長さにとめることで、音符のシンクペーションを見やすくしています。休符にステムレットが付くことで4分音符の長さの中で音符がどの位置にあるかが明確になります。



ステムレットを使用していないシンコペーション



ステムレットを使用したシンコペーション

Dorico Elements では、ステムレットの追加やその表示位置の変更はできません。ただし、ステムレットを含むプロジェクトを読み込んだり開いたりした場合、これは表示されます。

扇形連桁

扇形連桁は、複数の連桁線が反対側の単一の連桁線に向かって広がる場合はアツチェランドを示し、反対側の連桁線に収束する場合はラレンタンドを示します。

1つの扇形連桁内で傾斜方向を複数回変更できます。

連桁には線を2本か3本使用できます。2本より3本の方が大きな速度の変化を表わします。連桁線の収束した部分が最も遅く、広がりきった部分が最も速くなります。

Dorico Elements では、扇形連桁を作成したり、その向きを変えたりはできません。ただし、扇形連桁を含むプロジェクトを読み込んだり開いたりした場合、これは表示されます。

例



3本線のアツチェランドの扇形連桁



2本線のアツチェランドの扇形連桁



3本線のラレンタンドの扇形連桁

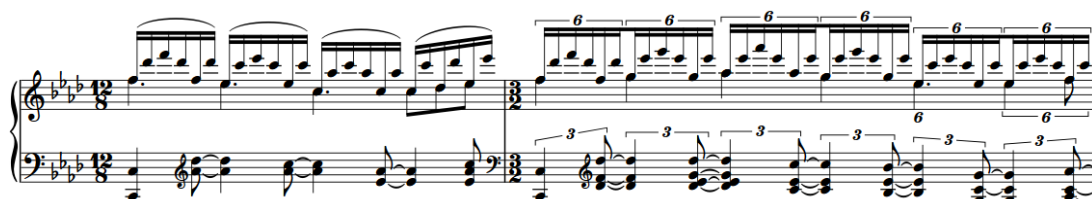


2本線のラレンタンドの扇形連桁

音符と休符のグループ化

さまざまなデュレーションによる音符と休符の、さまざまな拍子および前後関係におけるグループ化と記譜の方法については、一般的な表記規則があります。Dorico Elements では、音符は小節に収まるように自動的に調整されて記譜され、フローごとの設定に従ってグループ化されます。

一般的な拍子記号に応じて、さまざまな方法で音符が連桁が連結されます。たとえば、3/4 拍子のように半分に割れない、またはまったく割れない拍子記号においては、小節内のすべての音符を連桁で連結するのが適切な場合があります。



異なる拍子を使用するパッセージ。異なる拍子では音符の連桁のグループ化の形も変わります。拍と小節線をまたぐ音符は自動的にタイでつながれた音符として表示されます。

タイでつながれた音符は、音符と休符のグループ化設定に影響されます。これは、小節内の重要な拍の境界を示すためにタイで連結された音符を分割する方法、および拍の境界をまたいでもよい状況について、さまざまな表記規則が存在するためです。

同様のオプションは付点音符にも適用されます。付点音符は多くの場合、小節の冒頭から始まる場合は付点音符 1 つで記譜されますが、小節の途中から始まる場合は、拍の境界を明確に示すためにタイによる連結で記譜されます。

ヒント

- 「記譜オプション (Notation Options)」の「音符のグループ化 (Note Grouping)」および「連桁のグループ化 (Beam Grouping)」ページで、音符のグループ化および連桁のグループ化に関するデフォルト設定をフローごとに個別に変更できます。

各オプションには、オプションを反映したときの表記例が示されています。

- 個々の拍子記号内のカスタム連桁グループを指定することもできます。

関連リンク

[連桁 \(862 ページ\)](#)

[拍に従う連桁グループ \(863 ページ\)](#)

[スラッシュ領域における音符のグループ化 \(1293 ページ\)](#)

[「記譜オプション \(Notation Options\)」ダイアログ \(767 ページ\)](#)

[音符/休符のデュレーションの強制 \(273 ページ\)](#)

[拍子記号のタイプ \(1414 ページ\)](#)

[通し番号付き小節領域 \(1283 ページ\)](#)

[対立する声部での符頭の重なりを許可する/禁止する \(1471 ページ\)](#)

拍の境界をまたぐタイを表示/非表示にする

拍の境界をまたぐ音符をタイのつながりとして記譜するか、単一の音符として記譜するかをフローごとに個別に変更できます。これにより、たとえばタイでつながれた2つの4分音符ではなく、半小節にまたがる2分音符として表示するなどできます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[N]** を押して「**記譜オプション (Notation Options)**」を開きます。
2. 「**フロー (Flows)**」リストから、拍の境界をまたぐタイを表示または非表示にするフローを選択します。
初期設定では、現在のフローのみを選択した状態のダイアログが表示されます。他のフローを選択するには、アクションバーの「**すべて選択 (Select All)**」をクリックするか、複数のフローをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するフローをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のフローをクリックします。
3. カテゴリーリストの「**音符のグループ化 (Note Grouping)**」をクリックします。
4. 必要に応じて設定を変更します。
半小節のある拍子記号とない拍子記号の拍の境界をまたぐタイ、休符が続く音符、シンコペーションリズムパターンのタイには、それぞれ個別のオプションがあります。
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

音符は、選択したフローの対応する状況において、タイのつながりまたは単一の音符として記譜されます。

ヒント

個々の音符/休符のデュレーションを強制して記譜記号を指定することもできます。

例

- 「**小節の頭または複数拍の長さを持つ半小節の頭から始まる音符 (Notes starting at the start of the bar or the half-bar of multiple beats in duration)**」は、最初の小節の付点2分音符に影響します。
- 「**拍で始まり、拍の途中で終わった後に休符が続く音符 (Notes starting on a beat followed by a rest in the middle of the beat)**」は、2小節めの付点4分音符に影響します。



半小節/拍の境界で分割された音符



単一の音符として記譜された音符

関連リンク

[「記譜オプション \(Notation Options\)」ダイアログ \(767 ページ\)](#)

[拍に従う連符グループ \(863 ページ\)](#)

[音符/休符のデュレーションの強制 \(273 ページ\)](#)




拍子のカスタム連桁グループを作成する

使用中の楽譜の特定の拍子で、デフォルトと異なる連桁のグループ化の設定が必要な場合、拍子記号に対して特定の連桁のグループ化を指定できます。拍子記号に指定したカスタム連桁グループを表示するかを設定できます。拍子記号を特定の譜表だけに入力することもできます。

補足

連桁のグループのデュレーションは、適用中の拍子記号における拍のグループ化、および「**記譜オプション (Notation Options)**」のフローごとの連桁グループ化の設定に従います。たとえば、拍子記号のポップオーバーに「**[1+1+1+1]/4**」と入力すると、4分音符のグループが4つの拍子記号を挿入します。これは半小節の拍子記号を作成するため、半小節の拍子記号の連桁グループオプションが適用されます。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 音符の入力を開始します。
 - カスタム連桁グループを使った拍子記号を入力する位置にあるアイテムを選択します。単一の譜表にカスタム連桁グループを使った拍子記号を入力するには、その譜表のみに属するアイテムを選択します。
2. カスタム連桁グループを使った拍子記号を特定の複数の譜表に同時に入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
3. 新しい拍子記号の影響を受ける領域の終わりに、必要に応じて拍が自動的に追加されるようにするには、以下のいずれかの操作を行なって挿入モードを有効にします。
 - **[I]** を押します。
 - 音符ツールボックスの「**挿入 (Insert)**」 をクリックします。
4. 以下のいずれかの操作を行なって拍子記号のポップオーバーを開きます。
 - **[Shift]+[M]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「**ポップオーバー (Popovers)**」 をクリックし、「**拍子記号 (拍子) (Time Signatures (Meter))**」 をクリックします。
5. ポップオーバーの角括弧に分割した値を入力します。
たとえば、7/8 の拍子記号を 2+3+2 に分割するには、ポップオーバーに「**[2+3+2]/8**」と入力します。5/4 の拍子記号を 3+2 ではなく 2+3 に分割するには、ポップオーバーに「**[2+3]/4**」と入力します。
6. 以下のいずれかの操作を行なって、拍子記号を入力してポップオーバーを閉じます。
 - すべての譜表に拍子記号を入力するには、**[Return]** を押します。
 - 選択した譜表またはキャレットが伸びている譜表にのみ拍子記号を入力するには、**[Alt/Opt]+[Return]** を押します。

結果

指定した拍子記号が入力され、以降の小節においては、指定した分割に従って連桁と拍がグループ化されます。

ヒント

個々の拍子記号の分子の外観は、単一の数字を表示させるか拍グループを表示させるかを変更できません。

関連リンク

[拍子記号のポップオーバー \(294 ページ\)](#)

[拍子記号のスタイル \(1421 ページ\)](#)

カットコモンの拍子記号の拍のグループ化を変更する

カットコモンの拍子記号の拍のグループ化を、フローごとの設定とは別に変更できます。たとえば、2/2 などの一部のカットコモンの拍子記号について、4/4 のようなコモンの拍子記号と同じ方法で音符と休符をグループ化する場合に行ないます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。

手順

1. 拍のグループ化を変更するカットコモンの拍子記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「拍子記号 (Time Signatures)」グループで、「**コモンタイムの音符のグループ化を使用 (Use common time note grouping)**」をオンまたはオフにします。

結果

「**コモンタイムの音符のグループ化を使用 (Use common time note grouping)**」をオンにすると、選択したカットコモンの拍子記号にコモンタイムの拍のグループ化が使用され、オフにするとカットコモンタイムの拍のグループ化が使用されません。

ヒント

各フローのすべてのカットコモンの拍子記号の拍のグループ化を個別に変更するには、「**記譜オプション (Notation Options)**」 > 「**音符のグループ化 (Note Grouping)**」 > 「**半小節のある拍子記号 (Time Signatures With Half-bars)**」で行ないます。

関連リンク

[「記譜オプション \(Notation Options\)」 ダイアログ \(767 ページ\)](#)

[拍子記号のタイプ \(1414 ページ\)](#)

[コモン/カットコモンの拍子記号の外観を変更する \(1425 ページ\)](#)

[拍子記号と弱起の入力方法 \(294 ページ\)](#)

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

大括弧と中括弧

大括弧と中括弧は左側の余白にそれぞれ太い直線と曲線で描画され、インストゥルメントのグループを表わします。

大括弧

大括弧は連符と同じ太さの太い黒線で、一般的にインストゥルメントのファミリー別にインストゥルメントをグループ化します。多くの場合、両端がスコア側に向かって羽根のように伸びています。

大括弧は常に組段の小節線の左側に直接配置されます。大括弧に追加して第2括弧が使用された場合、1つめの括弧からスペースを空けて、組段の開始位置からさらに離れた位置に配置されます。



弦楽器のインストゥルメントを大括弧でくくった例。副括弧で2つのバイオリンの譜表がくくられています。

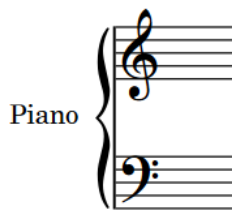
Dorico Elements の初期設定では、大括弧および中括弧でくくられた譜表が小節線によっても連結されます。つまり大括弧でくくられた複数の譜表や中括弧でくくられた複数の譜表は、グループ全体が小節線で連結されます。

中括弧

中括弧は波線または曲線で、同じインストゥルメントに属する複数の譜表をくくります。通常はピアノやハーブなどの大譜表を使用するインストゥルメントに使用されます。中括弧は必要に応じて3つ以上の譜表にまたがることもできますが、2つが最も一般的です。

大括弧でくくられたインストゥルメントファミリーの譜表の中で、同じインストゥルメントのグループを表わすために副括弧のかわりに使用される場合もあります。

中括弧は組段の小節線の外側に配置され、副括弧として使用される場合は大括弧の外側に配置されます。



中括弧でピアノの譜表2つをくくった例

補足

- 譜表に大括弧と中括弧が同時に付くことはありません。そのため、中括弧の付いた譜表は大括弧のグループからは除外されます。また、中括弧の付いた譜表に副括弧や小副括弧は表示できません。
- 組段オブジェクトは、大括弧または中括弧によって括られたインストゥルメントファミリーの上のみ表示されます。
- 最後のフローの後ろに表示される場合のみ、空白の譜表に大括弧/中括弧を表示できます。楽曲フレーム内の空白の譜表に大括弧/中括弧を表示することはできません。

関連リンク

- [譜表グループをまたぐ小節線 \(844 ページ\)](#)
- [プレーヤーグループ \(174 ページ\)](#)
- [第2括弧 \(890 ページ\)](#)
- [アンサンブルタイプによる大括弧でのグループ化 \(888 ページ\)](#)
- [デフォルトの小節線の結合を変更する \(846 ページ\)](#)
- [組段オブジェクト \(1357 ページ\)](#)
- [譜表ラベル \(1340 ページ\)](#)
- [プレーヤーグループのラベル \(1348 ページ\)](#)

アンサンブルタイプごとの大括弧によるグループ化の変更

レイアウトごとにアンサンブルタイプを変更することで、大括弧にどの譜表を含めるかを変更できます。たとえば、すべての打楽器プレーヤーを含むパートレイアウトの括弧のくくり方をフルスコアレイアウトの打楽器の譜表と変える必要がある場合などに便利です。

初期設定では「オーケストラ (Orchestral)」が選択されています。小アンサンブル用のプロジェクトでは、この設定を変更することをおすすめします。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
2. ブラケットのグループ化のアンサンブルタイプを変更するレイアウトを「レイアウト (Layouts)」リストから選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。

3. カテゴリリストの「大括弧と中括弧 (Brackets and Braces)」を選択します。
4. 「アンサンブルタイプ (Ensemble type)」で以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 大括弧なし (No brackets)
 - オーケストラ (Orchestral)

- 小アンサンブル (Small ensemble)
- 吹奏楽 (Wind band)
- ビッグバンド (Big band)
- 英国式ブラスバンド (British brass band)

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

結果

選択したレイアウトの大括弧のグループ化に関するデフォルトが変更されます。

ヒント

- 大括弧のグループ内にインストゥルメントが1つしかない場合の大括弧の表示/非表示を切り替えたり、譜表が1つだけ表示されている場合の中括弧の表示/非表示を切り替えたりするなど、「**大括弧と中括弧 (Brackets and Braces)**」ページには括弧に関するより詳細なオプションが用意されています。
 - プレーヤーグループとソリストは、どの譜表が大括弧でくくられるかにも影響します。
 - また、そのレイアウトの大括弧のグループ化に関する設定より優先される形で、特定の譜表にカスタムの大括弧/中括弧のグループを設定することもできます。ただし、空白の譜表の大括弧/中括弧を変更することはできません。
-

関連リンク

- [譜表グループをまたぐ小節線 \(844 ページ\)](#)
- [最終フローのあとの空白の譜表を表示/非表示にする \(622 ページ\)](#)
- [プレーヤーグループ \(174 ページ\)](#)
- [プレーヤーをソリストに指定 \(132 ページ\)](#)
- [譜表ラベル \(1340 ページ\)](#)
- [プレーヤーグループのラベル \(1348 ページ\)](#)

アンサンブルタイプによる大括弧でのグループ化

Dorico Elements では、デフォルトの譜表のグループ化は、レイアウトごとに選択したアンサンブルタイプによって決まります。これは、どの譜表が大括弧でくくられ、小節線で結合されるかに影響します。

「**レイアウトオプション (Layout Options)**」の「**大括弧と中括弧 (Brackets and Braces)**」ページで、以下のアンサンブルタイプから選択できます。

大括弧なし (No brackets)

大括弧を使用せずに、すべての譜表が別々に表示されます。大譜表を使用するインストゥルメントには中括弧が表示されます。

これは、「**ソロ (Solo)**」および小編成の「**ジャズ (Jazz)**」プロジェクトテンプレートから開始したプロジェクトのフルスコアレイアウトのデフォルト設定です。

オーケストラ (Orchestral)

譜表はインストゥルメントファミリーごとに大括弧でくくられます。たとえば、隣接する弦楽器は、隣接する木管楽器とは別の括弧でくくられます。ただし、声部の譜表は小節線で結合されません。

これは、新規プロジェクトおよび「**オーケストラ (Orchestral)**」、「**合唱および声楽 (Choral and Vocal)**」、「**コンサートバンド (Concert band)**」プロジェクトテンプレートから開始したプロジェクト、そしてその他のすべてのプロジェクトテンプレートから開始したプロジェクトのカスタムスコアレイアウトおよびパートレイアウトのデフォルト設定です。

小アンサンブル (Small ensemble)

インストゥルメントファミリーに関係なく、中括弧が付く譜表を除いたプロジェクトのすべての譜表が大括弧でくくられます。

これは、「室内楽 (Chamber)」および「ピットバンド (Pit band)」プロジェクトテンプレートから開始したプロジェクトのフルスコアレイアウトのデフォルト設定です。

吹奏楽 (Wind band)

譜表はインストゥルメントタイプごとに大括弧でくくられます。たとえば、フルート1とフルート2は大括弧でくくられますが、ほかの木管楽器とは別になります。

ビッグバンド (Big band)

譜表はインストゥルメントファミリーごとに大括弧でくくられますが、例外で金管楽器はインストゥルメントタイプごとに大括弧でくくられます。

リズムセクションのインストゥルメントは大括弧でくくられます。

打楽器とティンパニは大括弧でくくられます。

英国式ブラスバンド (British brass band)

金管楽器はインストゥルメントタイプごとに大括弧でくくられますが、例外でホルンとトランペットは一緒に大括弧でくくられます。

スコア内のその他すべてのインストゥルメントは、インストゥルメントファミリーごとに大括弧でくくられます。

打楽器とティンパニは個別に大括弧でくくられます。

これは、「ビッグバンド (Big band)」プロジェクトテンプレートから開始したプロジェクトのフルスコアレイアウトのデフォルト設定です。

補足

- 譜表に大括弧と中括弧が同時に付くことはありません。そのため、ピアノや大譜表を使用するその他のインストゥルメントなどの連合譜表は大括弧から除外されます。またそれらの楽器が大括弧でくくられたグループ内に配置された場合は、別の大括弧でくくられます。
- 初期設定では、大括弧を表示するには、隣接する楽器が少なくとも2つは必要です。「レイアウトオプション (Layout Options)」の「大括弧と中括弧 (Brackets and Braces)」ページで、単一のインストゥルメントに大括弧を表示するかどうかをレイアウトごとに選択できます。
- プレーヤーグループとソリストは、どの譜表が大括弧でくくられるかにも影響します。
- 声部の譜表は、たとえ大括弧でくくられていても小節線では結合されません。
- 組段オブジェクトは、大括弧または中括弧によって括られたインストゥルメントファミリーの上のみ表示されます。

関連リンク

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(765 ページ\)](#)

[プロジェクトテンプレート \(79 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(1357 ページ\)](#)

1つの譜表の中括弧を表示/非表示にする

1つの譜表の中括弧をレイアウトごとに個別に表示/非表示にできます。たとえば、ピアノ譜で両方の譜表が表示されている場合のみ中括弧を表示するなどできます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。

2. 「レイアウト (Layouts)」 リストで、1つの譜表の中括弧を表示/非表示にするレイアウトを選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「大括弧と中括弧 (Brackets and Braces)」を選択します。
4. 「中括弧グループの譜表が1つだけ表示される場合 (When only one staff of braced group is shown)」で以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 中括弧を描画 (Draw brace)
 - 中括弧を描画しない (Do not draw brace)
5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

第2括弧

第2括弧は第2レベルの譜表のグループ化です。これらは大括弧の左側に配置され、大括弧でくくられたグループ内の譜表グループにマークを付けることができます。Dorico Elements では、第2括弧の中括弧または副括弧として表示できます。

初期設定では第2括弧は副括弧として表示され、大括弧の外側に細い線の角括弧で表わされます。第2括弧の外観を変更したり、大括弧のグループ内の隣接する同一のインストゥルメントの第2括弧の表示/非表示をレイアウトごとに切り替えたりできます。



副括弧としての第2括弧



中括弧としての第2括弧

補足

中括弧に加えて小副括弧を表示することはできません。小副括弧は副括弧にのみ追加できます。

第2括弧の表示/非表示を切り替える

大括弧のグループ内の隣接する同一のインストゥルメントの第2括弧の表示/非表示をレイアウトごとに個別に切り替えることができます。副括弧によるグループに少なくとも2つの譜表が含まれる場合にのみ第2括弧を表示するよう選択することもできます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、第2括弧を表示/非表示にするレイアウトを選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「**大括弧と中括弧 (Brackets and Braces)**」を選択します。
4. 「**大括弧グループ内の同じ種類の楽器 (Instruments of the same kind within a bracketed group)**」で以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **第2括弧を使用 (Use secondary brackets)**
 - **第2括弧を使用しない (No secondary brackets)**
5. 「**副括弧グループの譜表が1つだけ表示される場合 (When only one staff of sub-bracketed group is shown)**」で以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **副括弧を描画 (Draw sub-bracket)**
 - **副括弧を描画しない (Do not draw sub-bracket)**
6. 「**副括弧と第1括弧が一致する場合 (When sub-bracket matches primary bracket)**」で以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **副括弧を描画 (Draw sub-bracket)**
 - **副括弧を描画しない (Do not draw sub-bracket)**
7. 「**隣り合うバイオリンプレイヤーの副括弧 (Sub-brackets for adjacent violin players)**」で以下のいずれかのオプションを選択します。
 - すべてのバイオリン譜表をまたいで1つの副括弧を表示するには、「**1つ (Single)**」を選択します。
 - バイオリン奏者ごとに個別の副括弧を表示するには、「**分離 (Separate)**」を選択します。
 - 各バイオリン奏者が1つの譜表を使用する場合は1つの副括弧を表示し、ディヴィジセクションのように、少なくとも1人の奏者が複数の譜表を使用する場合はバイオリン奏者ごとに個別の副括弧を表示するには、「**複数の譜表に分離 (Separate for multiple staves)**」を選択します。
8. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

「**第2括弧を使用 (Use secondary brackets)**」を選択すると、選択したレイアウトに第2括弧が表示され、「**第2括弧を使用しない (No secondary brackets)**」を選択すると非表示になります。

「**第2括弧を使用 (Use secondary brackets)**」と「**副括弧を描画しない (Do not draw sub-bracket)**」を選択すると、副括弧によるグループに少なくとも2つの譜表が含まれる場合にのみ第2括弧が表示されます。

第2括弧を副括弧/中括弧として表示する

第2括弧は大括弧の範囲を超えて表示されるため、大括弧内のグループに含まれる譜表にマークを付けられます。第2括弧は大括弧の外に表示される中括弧、または副括弧として、レイアウトごとに個別に表示できます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 第2括弧の外観を変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「**大括弧と中括弧 (Brackets and Braces)**」を選択します。
4. 「**第2括弧の外観 (Secondary bracket appearance)**」で以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 中括弧 (ブレイス) (Brace)
 - 副括弧 (Sub-bracket)
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

選択したレイアウトのすべての第2括弧の外観が変更されます。

補足

中括弧に加えて小副括弧を表示することはできないため、副括弧が中括弧として表示されるレイアウトには小副括弧が表示されません。

小副括弧

小副括弧は譜表のグループ化の第3階層で、副括弧と同じデザインを使用します。これは大括弧と副括弧より外側に位置し、大括弧と副括弧によるグループ内にさらに譜表のグループを作成できます。Dorico Elements では、小副括弧は角括弧の外観しか使用できません。

小副括弧はそれが属する副括弧の外側に延ばすことはできず、中括弧の付く譜表には、中括弧が第1グループまたは第2グループのいずれであっても表示できません。



コード記号

コード記号とは、楽譜上の特定の瞬間における縦のハーモニーを記述するものです。コード記号は、プレイヤーがコード進行に合わせて即興演奏を行なうジャズやポップスでは多く使用されます。

The image shows a musical score in 4/4 time with a key signature of one flat (B-flat). It consists of two systems of staves. The top system has a clarinet staff (treble clef) and a piano staff (bass clef). The bottom system also has a clarinet staff (treble clef) and a piano staff (bass clef). Above the clarinet staves, chord symbols are written: C7, G7/D, C7, F, G#dim7 Gm7, F, C7, F C7. The piano staff shows the corresponding chord voicings. The clarinet staff shows a melodic line with slurs and triplets.

クラリネットとピアノの譜表のスラッシュの上にあるコード記号は、記譜されたホルネットのメロディに合わせてプレイヤーが即興で演奏するのを補助します。

コード記号のポップオーバーを使用してコード記号を入力したり、既存の楽譜に基づいてコード記号を自動的に生成したりできます。

Dorico Elements の初期設定では、コード記号はプロジェクト全体において入力された位置で存在します。つまり、コード記号の入力が必要なのは一度だけで、あとは必要に応じて複数の譜表の上に表示したり、すべての譜表で非表示にしたりできるという意味です。ただし、状況によっては同じ位置の異なるプレイヤーに対して異なるコード記号を表示する必要がある場合もあります。このような場合には、ローカルなコード記号を入力できます。

移調レイアウトの移調楽器に適切なコード記号が自動的に表示されます。これには、カポを反映するように移調を変更したフレット楽器が含まれます。また、コード記号にカポを定義して、メインのコード記号のみ、カポのコード記号のみ、または両方を表示することもできます。

コード記号の表示/非表示は特定のインストゥルメントの譜表に対して切り替えることができ、これはプロジェクト全体に反映されます。これは複数のインストゥルメントが同じプレイヤーに割り当てられている場合でも、異なるレイアウトでも同様です。またコード記号をコード記号領域/スラッシュ領域の中でのみ表示させることも、それぞれのコード記号の表示/非表示を切り替えることもできます。

コード記号が入力してあっても、現在のレイアウトにコード記号を表示する設定のプレイヤーがいない場合は、コード記号はガイドとして表示されます。

音楽のスタイルに応じて、コード記号の表示に関するさまざまな表記規則が存在します。

Dorico Elements には、コード記号の外観に幅広く対応し選択できるプリセット一式が用意されています。

関連リンク

- [コード記号の入力 \(328 ページ\)](#)
- [コード記号の外観のプリセット \(894 ページ\)](#)
- [コード記号のフォントスタイル \(900 ページ\)](#)
- [コード記号を表示/非表示にする \(900 ページ\)](#)
- [コードダイアグラム \(917 ページ\)](#)

- [カポ \(164 ページ\)](#)
- [カポコードと主コード \(165 ページ\)](#)
- [ガイドの表示/非表示の切り替え \(462 ページ\)](#)
- [コードトラック \(547 ページ\)](#)
- [コード記号の再生の有効化 \(548 ページ\)](#)

コードの構成要素

コード記号はルートとクオリティーによって構成され、これに必要に応じて音程、オルタレーション、オンコードが加わります。

ルート

コードのルート音は、ノート名またはスケール上の特定の度数のいずれかによって表現されます。

クオリティー

メジャー、マイナー、ディミニッシュ、オーギュメント、ハーフディミニッシュ、または6や9などの音を加えることで、コードのタイプを定義します。

音程

コード記号には、メジャー 7th や 9th といった追加の音程を 1 つ以上含められます。コード記号内に記される音程は、テンションとも呼ばれます。

オルタレーション

通常コードに予測されるものとは異なるコードの構成音を定義します。たとえば、シャープ 5th、フラット 9th、sus や omit があります。

オンコード

コードの最低音がルート音とは異なる場合、コード記号は Cm7b5/Eb のようにオンコードとして記されます。

コード記号の外観のプリセット

コード記号の外観にはさまざまな規則があるため、Dorico Elements では、そのまま使用または編集して使用できる規則のプリセットが提供されています。

たとえば、初期設定のコード記号のプリセットを編集したり、初期設定の外観を変更することなくコード記号を個別に編集したり、コード記号内の要素を個別に編集したりできます。

- コード記号のプリセットは「ライブラリー (Library)」>「コード記号 (Chord Symbols)」を選択することで開く「コード記号オプション (Chord Symbols Options)」にあります。

コード記号のプリセットの例

コード記号のプリセット名

$B^b\text{maj}7(\#9^{\#11})/F$

デフォルト (Default)

$B^b\text{maj}7(\#9 \#11)/F$

Boston

$B^b\text{MA}7(\#9^{\#11})/F$

Brandt-Roemer

コード記号のプリセットの例	コード記号のプリセット名
$Bb\Delta_{+9}^{+11}/F$	Indiana
$BbMaj7_{+9}^{+11}/F$	New York
$\frac{b7\Delta_{\#9}^{\#11}}{4}$	Nashville
$BbMA7(\#11)_{\#9}/F$	Jazz Standards
$\frac{Bbmaj7_{+9}^{+11}}{F}$	Ross
$BbM7(\#11)_{\#9}onF$	日本語 (Japanese)

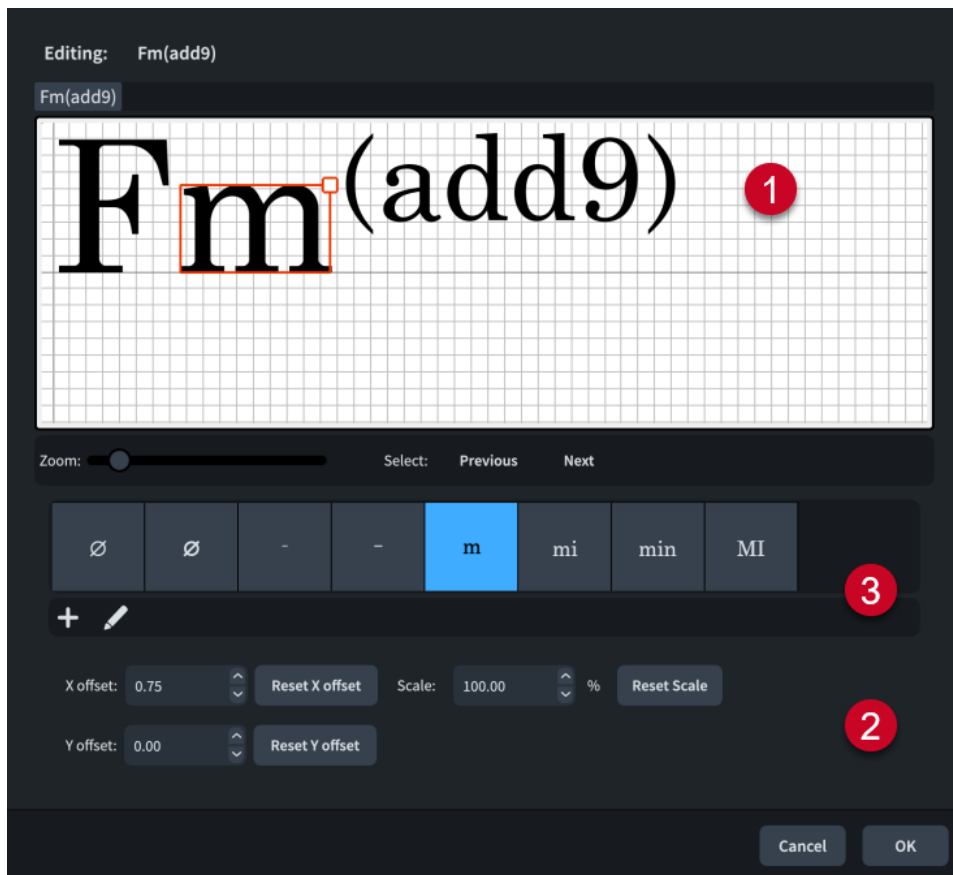
これらのプリセットは「コード記号オプション (Chord Symbols Options)」ダイアログにある特定のオプションを組み合わせたものです。これらのオプションはユーザーの要求にあうように個別に調節できます。

- 「**デフォルト (Default)**」を選択すると、できるだけ明確になるよう調節された記号のセットが使用されます。たとえば、「**デフォルト (Default)**」では、メジャー 7th、オーギュメント、ディミニッシュ、およびハーフディミニッシュの記号はできるだけ使用しません。新規プロジェクトを作成すると、初期設定で「**デフォルト (Default)**」が使用されます。
- プリセットのオプションを変更すると、自動的に「**カスタム (Custom)**」が選択されます。

「コード記号の外観を編集 (Edit Chord Symbol Appearance)」ダイアログ

「コード記号の外観を編集 (Edit Chord Symbol Appearance)」ダイアログを使用すると、そのコード記号に対するプロジェクトのデフォルトの外観を変更することなく、個別のコード記号のインスタンスの外観と配置を編集できます。たとえば最初の Gmaj7 のコード記号を後続のすべての Gmaj7 のコード記号とは異なる外観を設定することもできます。

- 「コード記号の外観を編集 (Edit Chord Symbol Appearance)」ダイアログを開くには、浄書モードでカスタマイズするコード記号を選択して **[Return]** を押すか、コード記号をダブルクリックします。



「コード記号の外観を編集 (Edit Chord Symbol Appearance)」ダイアログには以下のセクションがあります。

1 エディター

コード記号の構成要素の配置と編集を行なえます。

ダイアログ下部のコントロールを使用するか、またはエディター内で要素を選択してから以下のいずれかの操作を行なうと、個々の構成要素を移動できます。

- 項目を移動する標準のキーボードショートカットを押します。たとえば、構成要素を右に移動するには **[Alt/Opt]+[→]**、構成要素を大きく移動するには **[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
- 各構成要素をクリックしてドラッグします。

補足

コード記号の最初の構成要素は移動できません。

「スケール (Scale)」を使用するほかに、エディターで構成要素を選択してから右上角の四角いハンドルをクリックしてドラッグすることでも、構成要素のサイズを変更できます。

2 コントロール



個々の構成要素を移動したりサイズを変更したりできます。またそれらの位置とサイズのリセットも行なえます。

- 「**X オフセット (X offset)**」は構成要素を水平に移動させます。値を増やすと構成要素が右に移動し、減らすと左に移動します。
- 「**Y オフセット (Y offset)**」は構成要素を垂直に移動させます。値を増やすと構成要素が上に移動し、減らすと下に移動します。

- 「**スケール (Scale)**」は構成要素のサイズを変更します。値を増やすと構成要素のサイズが比率に合わせて大きくなり、値を減らすと比率に合わせてサイズが小さくなります。
- 「**X オフセットをリセット (Reset X offset)**」は選択した構成要素の水平位置をリセットします。
- 「**Y オフセットをリセット (Reset Y offset)**」は選択した構成要素の垂直位置をリセットします。
- 「**スケールをリセット (Reset Scale)**」は選択した構成要素のサイズをリセットします。

3 要素リスト

アクションバーの対応するボタンをクリックすることで、構成要素の新規作成および既存の要素の編集が行なえます。

- **要素の追加 (Add Component)** 
- **要素の編集 (Edit Component)** 

いずれかのボタンをクリックすると「**コード記号要素の編集 (Edit Chord Symbol Component)**」ダイアログが開き、構成要素を新規作成したり、既存の構成要素を編集したりできます。「**コード記号の外観を編集 (Edit Chord Symbol Appearance)**」ダイアログ内で要素を編集すると、選択したコード記号のみに影響を及ぼします。


関連リンク

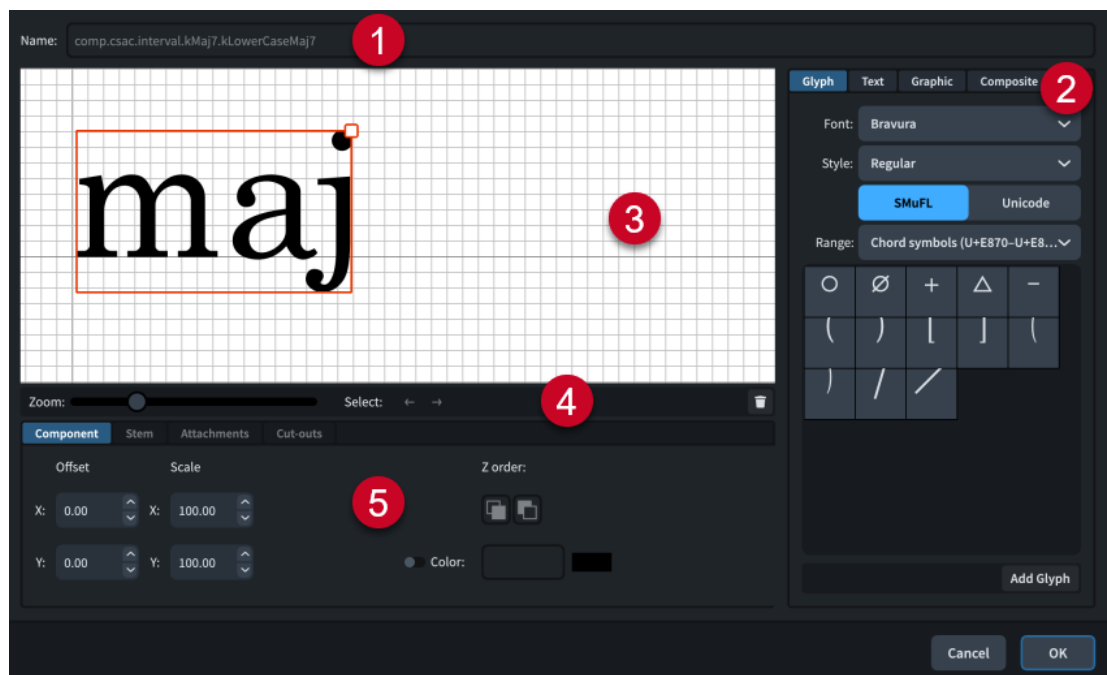
[コード記号の外観のプリセット \(894 ページ\)](#)

[アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)

「コード記号要素の編集 (Edit Chord Symbol Component)」ダイアログ

「コード記号要素の編集 (Edit Chord Symbol Component)」ダイアログでは、個別のコード記号のインスタンスについて、カスタムのコード記号の要素の作成と、既存の要素の編集を行なえます。

- 「**コード記号の外観を編集 (Edit Chord Symbol Appearance)**」ダイアログから「**コード記号要素の編集 (Edit Chord Symbol Component)**」ダイアログを開くには、要素リストから複製する要素を選択して、要素リストのアクションバーで「**要素の追加 (Add Component)**」  をクリックします。



「コード記号要素の編集 (Edit Chord Symbol Component)」ダイアログには以下のセクションがあります。

1 名前 (Name)

コード記号の構成要素に対し自動生成された名前が表示されます。この名前は変更できません。

2 構成要素セレクター

コード記号の構成要素に追加する要素を選択できます。タイプごとのタブのタイトルをクリックして、さまざまな構成要素を追加できます。

- **グリフ (Glyph):** ♯ や ♮ を追加できます。メニューからさまざまなフォントスタイルまたは太さを選択して、さまざまなスタイルのグリフを使用できます。**SMuFL** または **Unicode** から検索できます。「**グリフを追加 (Add Glyph)**」をクリックして、選択したグリフをコード記号の構成要素に追加します。

補足

すべてのグリフの完全なリストは、SMuFL の Web サイトで参照できます。


- **テキスト (Text):** 数字やその他のテキストが含まれます。数字およびテキストは、利用できる「**プリセットテキスト (Preset text)**」リストから使用するか、メニューからフォントを選択して画面下部のテキストボックスに任意のテキストを入力できます。「**テキストを追加 (Add Text)**」をクリックして、選択または入力したテキストをコード記号の構成要素に追加します。
- **グラフィック (Graphic):** SVG、PNG または JPG 形式で、新規グラフィックファイルを読み込むか、または「**既存から選択 (Select existing)**」リストから既存のグラフィックを選択できます。「**プレビュー (Preview)**」ボックスでグラフィックのプレビューを確認できます。「**グラフィックを追加 (Add Graphic)**」をクリックして、選択したグラフィックをコード記号の構成要素に追加します。
- **組み合わせ (Composite):** リストから組み合わせを選択できます。「**組み合わせを追加 (Add Composite)**」をクリックして、選択した組み合わせをコード記号の構成要素に追加します。

3 エディター

コード記号の構成要素を形作る要素の配置と編集を行なます。ダイアログ下部のコントロールを使用して構成要素の配置および編集が行なえます。

4 エディターアクションバー

エディターの選択オプションと表示オプションがあります。

- **ズーム (Zoom):** エディターのズームレベルを変更できます。
- **選択 (Select):** 次/前の要素を選択できます。
- **削除 (Delete) **: 選択した要素を削除します。

5 コントロール

個々の構成要素を編集できるコントロールが収められています。コントロールは、それが影響する選択した構成要素の性質に従いタブに分けられています。コード記号に対しては、「**要素 (Component)**」タブと「**アタッチメント (Attachments)**」タブを利用できます。

「**要素 (Component)**」タブには以下のオプションがあります。

- **オフセット (Offset):** 選択した要素の位置をコントロールします。「**X**」で水平方向、「**Y**」で垂直方向に移動します。
- **「スケール (Scale)」:** 選択した要素のサイズをコントロールします。グラフィックに対して、「**X**」で幅、「**Y**」で高さをコントロールします。

補足

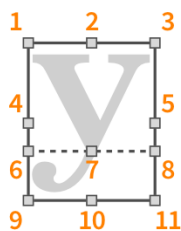
一部の要素は高さや幅を個別に調節できますが、その他の要素は縦横比が保持され、いずれかの値のみで全体のサイズが変わります。

- 「前後の順序 (Z order)」: 要素が重なった場合、「前面へ移動 (Bring Forward)」または「背面へ移動 (Send Backward)」を使用してほかの要素に対する選択した要素の前後の順序を入れ替えることができます。
- **カラー (Color)**: 選択した要素の色を変更できます。

「アタッチメント (Attachments)」タブは、コード記号の構成要素が2つ以上の個別の要素からなる場合のみ利用できます。このタブには以下のオプションがあります。

- **連結元 (Attachment from)**: 選択した要素を左側の要素のどこのポイントに連結するかを選択します。「**連結元 (Attachment from)**」は右側のポイントを選択することをおすすめします。
- **連結先 (Attachment to)**: 選択した要素のどこのポイントを左側の要素に連結するかを選択します。「**連結先 (Attachment to)**」は左側のポイントを選択することをおすすめします。

グリフおよびグラフィックには8つ、テキストには11の連結ポイントがあります。テキストの方が多いのは、ベースラインより下に伸びる文字用に追加のポイントが必要となるためです。この図の例は、ポイントと要素上の位置の対応を視覚的に把握するためのものです。



「コード記号要素の編集 (Edit Chord Symbol Component)」ダイアログでは、アタッチメントポイントに以下の名前が付いています。

- 1 左上 (Top Left)
- 2 中央上 (Top Center)
- 3 右上 (Top Right)
- 4 中央左 (Middle Left)
- 5 中央右 (Middle Right)
- 6 ベースライン左 (Baseline Left) (テキストのみ)
- 7 ベースライン中央 (Baseline Center) (テキストのみ)
- 8 ベースライン右 (Baseline Right) (テキストのみ)
- 9 左下 (Bottom Left)
- 10 中央下 (Bottom Center)
- 11 右下 (Bottom Right)

関連リンク

[コード記号の外観のプリセット \(894 ページ\)](#)

[「コード記号の外観を編集 \(Edit Chord Symbol Appearance\)」ダイアログ \(895 ページ\)](#)

コード記号のフォントスタイル

コード記号の構成要素ごとに異なるフォントスタイルを設定できます。フォントサイズを変更してコード記号に含まれる臨時記号を大きく表示するなど、これらのフォントの各種設定は「**フォントスタイルを編集 (Edit Font Styles)**」ダイアログで編集できます。



- 1 **コード記号のフォント (Chord Symbols Font):** コード記号に含まれる B、F などのノート名に使用されます。
- 2 **コード記号の音楽テキスト用フォント (Chord Symbols Music Text Font):** コード記号に含まれる b、# などの臨時記号に使用されます。SMuFL 準拠である必要があります。
- 3 **コード記号とオンコードの区切り用文字フォント (Chord Symbols Altered Bass Separator Font):** オンコードの区切り用文字のテキストに使用されます。

関連リンク

[「フォントスタイルを編集 \(Edit Font Styles\)」ダイアログ \(774 ページ\)](#)
[デフォルトのフォントファミリーを変更する \(781 ページ\)](#)

コード記号の位置

コード記号が表示されたレイアウトでは、コード記号を表示するように設定されたすべてのインストゥルメントの譜表の上か、各組段の最上段の譜表の上のみのどちらかにコード記号が配置されます。

初期設定では、コード記号は符頭に対して左揃え、組段幅に合わせて垂直方向に揃えて配置されます。

関連リンク

[カポコード記号を表示/非表示にする \(170 ページ\)](#)
[音符/アイテムの位置の移動 \(472 ページ\)](#)
[アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)
[コード記号領域 \(905 ページ\)](#)

コード記号を表示/非表示にする

コード記号は特定の譜表のみ、またはコード記号領域/スラッシュ領域の中のみでプレイヤーごとに表示/非表示を切り替えて、プロジェクト全体に適用できます。初期設定では、コード記号はキーボード、ギター、ベースギターなどリズムセクションのインストゥルメントの譜表の上に表示されません。

コード記号を入力した譜表のプレイヤーは、自動的に現在のレイアウトタイプですべてのインストゥルメントのコード記号を表示する設定になります。

手順

1. 設定モードの「**プレイヤー (Players)**」パネルで、コード記号の表示/非表示を切り替えるプレイヤーを選択します。
2. アクションバーの「**プレイヤー設定 (Player Settings)**」 をクリックして、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - プレイヤーに割り当てられたすべてのインストゥルメントの譜表の上にコード記号を表示するには、「**コード記号 (Chord Symbols)**」 > 「**すべてのインストゥルメントに表示 (Show for All Instruments)**」を選択します。

- プレーヤーに割り当てられたインストゥルメントのうち、リズムセクションのインストゥルメントの譜表の上のみコード記号を表示するには、「**コード記号 (Chord Symbols)**」 > 「**リズムセクションのインストゥルメントに表示 (Show for Rhythm Section Instruments)**」を選択します。
 - プレーヤーに割り当てられたインストゥルメントの譜表のうち、コード記号領域/スラッシュ領域の中でのみコード記号を表示するには、「**コード記号 (Chord Symbols)**」 > 「**コード記号領域とスラッシュ領域に表示 (Show in Chord Symbol and Slash Regions)**」を選択します。
 - プレーヤーに割り当てられたすべてのインストゥルメントの譜表でコード記号を非表示にするには、「**コード記号 (Chord Symbols)**」 > 「**すべてのインストゥルメントに非表示 (Hide for All Instruments)**」を選択します。
-

結果

選択したプレーヤーのコード記号を表示するレイアウトに関するプロジェクトの設定に従いつつ、選択したプレーヤーに割り当てられたインストゥルメントの譜表で、コード記号の表示/非表示が切り替えられます。

ヒント

- プレーヤーを右クリックして、コンテキストメニューからこれらのオプションを選択することもできます。
- コード記号を各組段の上部に1回だけ表示するようにレイアウトごとに選択できます。
- コード記号が表示されるレイアウトでは、コード記号の表示/非表示を個別に切り替えることもできます。その場合はコード記号を選択して、プロパティパネルにある「**コード記号 (Chord Symbols)**」のグループで「**非表示 (Hidden)**」をオンにします。非表示にした各コード記号の位置にはガイドが表示されます。ただし初期設定では、ガイドは印刷されません。

「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで、「**アイテムを表示/非表示 (Hide/Show Item)**」にキーボードショートカットを割り当てることができます。

関連リンク

[プレーヤーパネル \(114 ページ\)](#)

[レイアウト \(181 ページ\)](#)

[コード記号の入力 \(328 ページ\)](#)

[コード記号領域 \(905 ページ\)](#)

[コード記号領域の入力 \(336 ページ\)](#)

[スラッシュ領域の入力 \(428 ページ\)](#)

[ガイド \(461 ページ\)](#)

[コードダイアグラムを表示/非表示にする \(918 ページ\)](#)

[コード記号またはコードダイアグラムのみを表示する \(920 ページ\)](#)

[1つまたは複数の譜表の上にコード記号を表示する \(902 ページ\)](#)

[譜表に対するコード記号の位置の変更 \(904 ページ\)](#)

[カポコードと主コード \(165 ページ\)](#)

[カポコード記号を表示/非表示にする \(170 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(60 ページ\)](#)

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(765 ページ\)](#)

[コード記号の外観のプリセット \(894 ページ\)](#)


レイアウトでコード記号を表示/非表示にする

レイアウトのタイプ別にコード記号の表示/非表示を切り替えられます。初期設定では、コード記号はリズムセクションのインストゥルメントに該当するすべてのレイアウトに表示されます。

補足

現在のレイアウトのすべてのインストゥルメントでコード記号が非表示に設定されている場合、一番上の譜表の上にガイドが表示されます。

手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルでプレーヤーを選択します。
2. アクションバーの「**プレーヤー設定 (Player Settings)**」をクリックして、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 選択したプレーヤーにすべてのレイアウトでコード記号を表示する場合は、「**コード記号 (Chord Symbols)**」>「**フルスコアとパートに表示 (Show in Full Score and Parts)**」を選択します。
 - 選択したプレーヤーにコード記号を表示するのはフルスコアまたはカスタムのスコアレイアウトのみとし、パートレイアウトには表示させない場合は、「**コード記号 (Chord Symbols)**」>「**フルスコアにのみ表示 (Show in Full Score Only)**」を選択します。
 - 選択したプレーヤーにコード記号を表示するのはパートレイアウトのみとし、フルスコアまたはカスタムのスコアレイアウトには表示させない場合は、「**コード記号 (Chord Symbols)**」>「**パートにのみ表示 (Show in Parts Only)**」を選択します。

ヒント

プレーヤーを右クリックして、コンテキストメニューからこれらのオプションを選択することもできます。

1つまたは複数の譜表の上にコード記号を表示する

コード記号を表示するように設定されたすべてのインストゥルメントの譜表の上にコード記号を表示するか、各組段の最上段の譜表の上にのみ表示するかをレイアウトごとに選択できます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. コード記号の垂直位置を変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「**コード記号とコードダイアグラム (Chord Symbols and Diagrams)**」をクリックします。
4. 「**コード記号 (Chord Symbols)**」セクションで、「**コード記号の表示 (Show chord symbols)**」に以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **特定のプレーヤーの譜表の上 (Above specific players' staves)**
 - **組段の一番上の譜表の上 (Above top staff of system)**

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

関連リンク

[コード記号の入力 \(328 ページ\)](#)

[コード記号またはコードダイアグラムのみを表示する \(920 ページ\)](#)

[カポコードと主コード \(165 ページ\)](#)

[カポコード記号を表示/非表示にする \(170 ページ\)](#)

音符に対するコード記号の配置を変更する

プロジェクト全体の設定とは別に、音符に対する個々のコード記号の水平方向の配置を変更できます。たとえば、小節線との衝突を回避するために、幅の広いコード記号を中央揃えにできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 配置を変更するコード記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「コード記号 (Chord Symbols)」グループで「配置 (Alignment)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかの配置オプションを選択します。
 - 左 (Left)
 - 中央 (Center)
 - 右 (Right)

結果

選択したコード記号の配置が変更されます。音符のスペーシングは、隣接するコード記号との衝突を回避するために自動的に調整されます。

プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

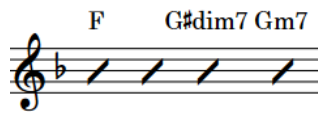
ヒント

「コード記号オプション (Chord Symbols Options)」ダイアログの「位置 (Position)」セクションでは、すべてのコード記号のプロジェクト全体のデフォルトの水平方向の配置を変更できます。

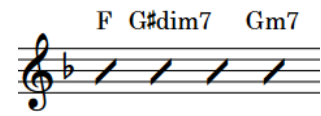
例



G#dim7 のコード記号を 3 拍めに左揃えで表示した状態



G#dim7 のコード記号を 3 拍めに中央揃えで表示した状態



G#dim7 のコード記号を 3 拍めに右揃えで表示した状態

コード記号の垂直方向の配置を変更する

コード記号の垂直方向の位置を、組段幅に合わせて揃えるかどうかを変更できます。また、ポリコード記号のような複数行のコード記号について、1 行のコード記号に対する垂直方向の配置をどうするかも変更できます。

手順

1. 「コード記号オプション (Chord Symbols Options)」ダイアログを開くには、「ライブラリー (Library)」 > 「コード記号 (Chord Symbols)」を選択します。
2. 「位置 (Position)」セクションで、「組段幅に合わせてコード記号を整列 (Align chord symbols across width of system)」をオン/オフにします。
3. 「1 行表記のコード記号に対する複数行表記のコード記号の整列位置 (Alignment of multi-line chord symbols relative to single-line chord symbols)」で以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 上 (Top)
 - 中央 (Middle)
 - 下 (Bottom)
4. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

関連リンク

[コード記号の外観のプリセット \(894 ページ\)](#)

[複合コード記号の配置を変更する \(909 ページ\)](#)

[カポコード記号を表示/非表示にする \(170 ページ\)](#)

譜表に対するコード記号の位置の変更

コード記号は、プロジェクト全体の設定より優先される形で、譜表の上または下に個別に表示できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 譜表に対する位置を変更するコード記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「コード記号 (Chord Symbols)」グループで「配置 (Placement)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 上 (Above)
 - 下 (Below)

結果

選択したコード記号の譜表に対する位置が変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

ヒント

- 「レイアウトオプション (Layout Options)」 > 「コード記号とコードダイアグラム (Chord Symbols and Diagrams)」 > 「コード記号 (Chord Symbols)」では、大譜表を用いる楽器の譜表間にコード記号を表示するかどうかをレイアウトごとに選択できます。
- 「コード記号オプション (Chord Symbols Options)」ダイアログの「位置 (Position)」セクションでは、すべてのコード記号のプロジェクト全体のデフォルトの位置を変更できます。

関連リンク

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[大きな選択範囲 \(435 ページ\)](#)

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(765 ページ\)](#)

コード記号領域

コード記号領域は、コード記号を表示するパッセージを指定するのに使用します。プロジェクトの大半ではコード記号を必要としないものの、即興のセクションではコード記号を表示する必要があるというプレーヤーやレイアウトにおいて特に役立ちます。

コード記号領域は、プレーヤーが必要とする範囲のみにコード記号を表示させることができます。これにより、プロジェクト全体にわたってコード記号を表示させ、不要な範囲は手動で非表示にするという作業を省略できます。

Dorico Elements では、コード記号領域を入力、コピー、または移動すると、対応するプレーヤーは自動的にコード記号領域とスラッシュ領域にコード記号を表示する設定に切り替わります。これは、即興のセクションでは、プレーヤーを支援するためにスラッシュとコード記号の両方を使用するのが一般的なためです。コード記号領域またはスラッシュ領域以外の範囲にあるコード記号はすべて自動的に非表示となり、ガイドで位置が示されます。

初期設定では、コード記号領域には第5線の上に色付きの実線が付くとともに、色付きの背景で強調表示されます。ズームアウトすると、色付きの背景の不透明度が上がります。これはフルスコアレイアウトをギャラリービューで見るとき特に便利です。このような強調表示は注釈と見なされ、初期設定では印刷されません。また画面上の表示/非表示も切り替えられます。

A musical score in treble and bass clefs with a key signature of three flats and a common time signature. The score is divided into six measures. Above the staff, chord symbols are placed over specific measures: 'Fm' over the first measure, 'Bbm Fm' over the second, 'Gdim.sus4 Gdim.' over the third, 'C7' over the fourth, 'Bbm/C' over the fifth, and 'C7/Bb' over the sixth. The notes in the staff are represented by black squares.

コード記号領域と、領域が終了した後に表示されるコード記号のガイド

記譜モードでは、それぞれの領域の開始位置と終了位置にハンドルがあり、これを使用して領域の移動や長さの変更が行なえます。

A diagram showing two chord regions on a staff. The first region is labeled 'Fm' and the second is labeled 'Bbm Fm'. Each region is represented by a horizontal bar with a red circle handle at its start and end. Dotted lines connect the handles to the staff lines.

選択中のコード記号領域のハンドル

関連リンク

[コード記号領域の入力 \(336 ページ\)](#)

[スラッシュ領域 \(1292 ページ\)](#)

[コード記号を表示/非表示にする \(900 ページ\)](#)

[ガイドの表示/非表示の切り替え \(462 ページ\)](#)

[注釈 \(610 ページ\)](#)

コード記号領域の強調表示を表示/非表示にする

コード記号領域の背景色による強調表示はいつでも表示/非表示を切り替えられます。たとえば記譜中は強調表示をオンにして、浄書中はオフにするといったことができます。

手順

- 「ビュー (View)」 > 「コード記号領域を強調 (Highlight Chord Symbol Regions)」を選択します。

コード記号の移調

コード記号を入力したあと、音符ごとに個別にコード記号を移調できます。

ヒント

- 移調レイアウトの移調楽器に適切なコード記号が自動的に表示されます。
- カポを反映させるためにコード記号を移調するのであれば、かわりにカポのコードネームを表示させることができます。

手順

1. 記譜モードで、移調するコード記号を選択します。
2. 「記譜 (Write)」 > 「移調 (Transpose)」を選択して「移調 (Transpose)」ダイアログを開きます。
3. 音程や性質など、移調に必要なパラメーターを調節します。

ヒント

- たとえば G \flat メジャーから G メジャーに移動する場合など、「**間隔を算出 (Calculate interval)**」セクションを使用して必要な設定を判断することをおすすめします。
- 音程が異なると使用できる性質が異なります。たとえば、メジャー3度は指定できますがメジャーオクターブは指定できません。そのため、移調パラメーターを手動で設定したい場合には、性質の前に音程を選択することをおすすめします。

-
4. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
-

結果

選択したコード記号が移調されます。

関連リンク

- [「移調 \(Transpose\)」ダイアログ \(481 ページ\)](#)
- [実音と移調音 \(186 ページ\)](#)
- [レイアウトの移調音/実音の設定 \(185 ページ\)](#)
- [カポ \(164 ページ\)](#)

コード記号の表記の変更

移調楽器のコード記号の異名同音の表記を変更することで、異名同音の表記のシンプルな方を選択したりできます。これは、すべての移調レイアウトと移調が同じすべてのインストゥルメントでコード記号の異名同音の表記を変更します。

手順

1. 記譜モードで、コード記号の表記を変更する移調を持つレイアウトを開きます。
たとえば、B \flat のすべてのインストゥルメントのコード記号の表記を変更するには、B \flat のインストゥルメントのパートレイアウトを開きます。
 2. 表記を変更するコード記号を選択します。
 3. **[Return]** を押して、選択したコード記号のコード記号ポップオーバーを開きます。
ポップオーバーにはコード記号に対応したテキストがすでに入力されています。
 4. コードのルート名を変更します。クオリティー、音程、オルタレーションなどの詳細はそのままにします。
たとえば、Dbmaj13 のルート名のみを変更する場合は、**Db** を **C#** に変更します。
 5. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
-

結果

移調レイアウトで移調が同じすべてのインストゥルメントのコード記号の表記が変更されます。たとえば、B \flat クラリネットのコード記号の表記を変更すると、B \flat トランペットのパートレイアウトのコード記号の表記も変更されます。


関連リンク

- [コード記号のポップオーバー \(331 ページ\)](#)
- [音符の書き換え \(484 ページ\)](#)
- [フレット楽器のチューニング \(160 ページ\)](#)
- [コード記号/コードダイアグラムのカポを定義する \(169 ページ\)](#)
- [カポコード記号を表示/非表示にする \(170 ページ\)](#)

コード記号をモードとして表示する

個々のコード記号を、対応するモードが存在する場合にモードとして表示できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. モードとして表示するコード記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「コード記号 (Chord Symbols)」グループで「モードで表示 (Show as mode)」をオンにします。
3. メニューから目的のコードを選択します。

結果

選択したコード記号の表記が、選択したモードに従って変更されます。これにより、コード記号に含まれる音符は影響を受けません。

関連リンク

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

コード記号の異名同音の表記をリセットする

表記の変更によってコード記号に上書きされた異名同音の表記を削除して、デフォルトの表記に戻すことができます。Bbのように単一の移調を持つインストゥルメントの上書きだけを削除したり、すべてのインストゥルメントの移調の上書きを削除したりできます。

手順

1. 記譜モードで、表記をリセットするコード記号を選択します。
 - 単一のインストゥルメントの移調のコード記号の異名同音の表記だけをリセットするには、その移調を持つインストゥルメントに属する譜表上のコード記号を選択します。たとえば、Bbのすべてのインストゥルメントのコード記号をリセットするには、Bbのインストゥルメントの譜表上のコード記号を選択します。
 - すべてのインストゥルメントの移調のコード記号の異名同音の表記をリセットするには、移調インストゥルメントに属する譜表上のコード記号を選択します。
2. **[Return]** を押して、選択したコード記号のコード記号ポップオーバーを開きます。ポップオーバーにはコード記号に対応したテキストがすでに入力されています。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、コード記号の異名同音をリセットします。
 - 選択した移調を含むインストゥルメントのコード記号の異名同音の表記だけをリセットするには、コード記号のポップオーバーに **[Alt/Opt]+[S]** と入力します。
 - すべてのインストゥルメントの移調のコード記号の異名同音の表記をリセットするには、ポップオーバーに **[Shift]+[Alt/Opt]+[S]** と入力します。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

指定した移調を含むインストゥルメントのみ、またはすべての移調楽器について、移調レイアウトで選択したコード記号の異名同音の表記がリセットされます。

コード記号のルートとクオリティーを表示/非表示にする

コード記号のあとにルートとクオリティーが同じでオンコードが異なるコード記号が続く場合、後続のコード記号のルートとクオリティーを非表示にできます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. ルートとクオリティーを非表示にするコード記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「コード記号 (Chord Symbols)」グループで「ルートおよびクオリティーを隠す (Hide root and quality)」をオンにします。
3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。

結果

チェックボックスをオンにすると選択したコード記号のルートとクオリティーが非表示になり、オフにするとルートとクオリティーが表示されます。

プロパティがオフの場合、コード記号はプロジェクト全体の設定に従います。

ヒント

あとに続くコード記号のルートおよびクオリティーが同じ場合でも常にそれらを表示するには、「コード記号オプション (Chord Symbols Options)」ダイアログの「オンコード (Altered Bass Notes)」セクションで設定を行ないます。


関連リンク


- [プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [コード記号の外観のプリセット \(894 ページ\)](#)
- [大きな選択範囲 \(435 ページ\)](#)

複合コード記号の配置を変更する

プロジェクト全体の設定とは別に、個々のポリコード記号やオンコードのコード記号の配置を変更できます。これにより、たとえば一部のポリコード記号を縦に積み重ねて表示し、その他は横に並べて表示するといったことができます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
 - ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。
-

手順

1. 配置を変更する複合コード記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
 2. プロパティパネルの「**コード記号 (Chord Symbols)**」グループで「**複合コードの配置 (Compound chord arrangement)**」をオンにします。
 3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **斜めに配置 (Diagonal arrangement)**
 - **積み上げて配置 (Stacked arrangement)**
 - **直線上に配置 (Linear arrangement)**
-

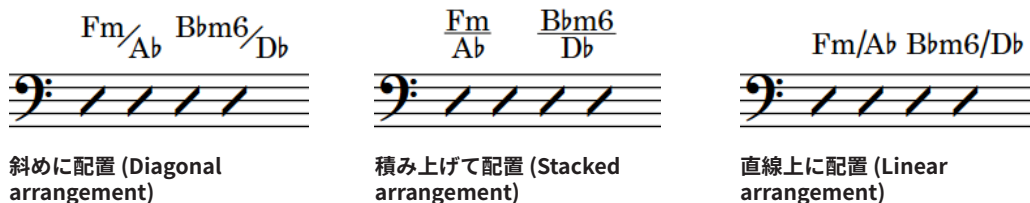
結果

選択した複合コード記号の配置が変更されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

ヒント

「**コード記号オプション (Chord Symbols Options)**」ダイアログでは、すべてのポリコード記号とオンコードのコード記号のデフォルトの配置をプロジェクト全体でそれぞれ別個に変更できます。

例



関連リンク

- [プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
- [プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [大きな選択範囲 \(435 ページ\)](#)
- [コードの構成要素 \(894 ページ\)](#)
- [コード記号の外観のプリセット \(894 ページ\)](#)
- [コード記号の入力 \(328 ページ\)](#)
- [コード記号の垂直方向の配置を変更する \(904 ページ\)](#)

コード記号の背景の塗りつぶし

コード記号は、たとえば小節線をまたぐときの読みやすさを確保するために、個別に背景を空白で塗りつぶせます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

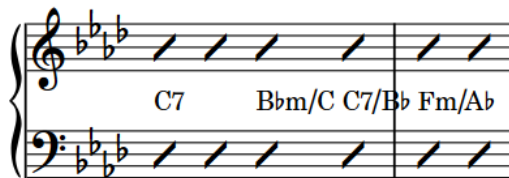
1. 浄書モードで、背景を塗りつぶすコード記号を選択します。
2. プロパティパネルの「コード記号 (Chord Symbols)」グループで「背景を塗りつぶし (Erase background)」をオンにします。

結果

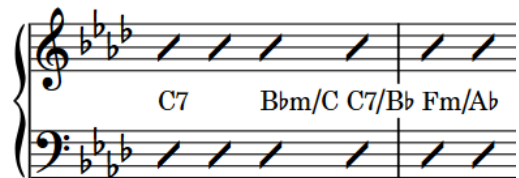
選択したコード記号の背景が塗りつぶされます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

「背景を塗りつぶし (Erase background)」をオフにすると、選択したコード記号がデフォルトの背景の塗りつぶしがない状態に戻ります。

例



背景が塗りつぶされていないコード記号



背景が塗りつぶされたコード記号

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)



[音符に対するコード記号の配置を変更する \(903 ページ\)](#)

[譜表に対するコード記号の位置の変更 \(904 ページ\)](#)

コード記号の塗りつぶしの余白を変更する

コード記号の塗りつぶしの余白を個別に変更できます。余白の幅はコード記号の四方それぞれについて個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

- 浄書モードで、塗りつぶしの余白を変更するコード記号を選択します。
- プロパティパネルの「コード記号 (Chord Symbols)」グループで、「塗りつぶしの余白 (Erasure padding)」のプロパティを片方または両方ともオンにします。
 - 「L」はコード記号の左側の余白の幅を変更します。
 - 「R」はコード記号の右側の余白の幅を変更します。
 - 「上 (T)」はコード記号の上側の余白の幅を変更します。
 - 「下 (B)」はコード記号の下側の余白の幅を変更します。
- 数値フィールドの値を変更します。

結果

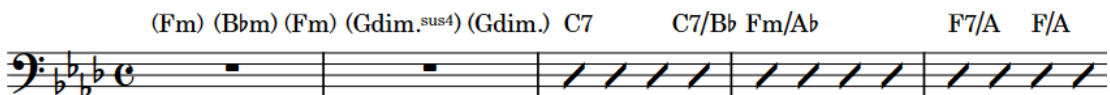
値を大きくすると余白が増え、値を小さくすると余白が減ります。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

ヒント

すべてのコード記号のプロジェクト全体のデフォルトの塗りつぶしの余白は、「コード記号オプション (Chord Symbols Options)」ダイアログの「デザイン (Design)」セクションで変更できます。ただし、この方法では各辺の余白を個別に変更することはできません。

括弧付きのコード記号

コード記号を囲む括弧は、代替のコード変更を指示したり、そのコードが任意であることを示したりするためによく使用されます。Dorico Elements では、外観のプリセットを使用するあらゆるコード記号に括弧を付けることができます。



括弧付きのコード記号を含むフレーズ

コード記号の括弧は、コード記号の入力時に追加することも、既存のコード記号に括弧を付けることで追加することもできます。

初期設定では、括弧付きのコード記号の両側に括弧が表示されます。個々の括弧付きのコード記号の左または右の括弧を1つだけ表示することもできます。

補足

- カスタムコード記号、つまり外観を上書きしたコード記号には括弧を表示できません。
- コード記号の括弧のプロジェクト全体のデフォルトの外観は、「コード記号オプション (Chord Symbols Options)」ダイアログの「括弧 (Parentheses)」セクションで変更できます。これには、さまざまな状況における括弧付きのコード記号の中のオルタレーションを囲む括弧の抑制も含まれます。

関連リンク

[コード記号の入力 \(328 ページ\)](#)

[コード記号の外観のプリセット \(894 ページ\)](#)

[括弧付きの符頭 \(1094 ページ\)](#)
[数字付き低音に単一の括弧を表示する \(985 ページ\)](#)

コード記号に括弧を付ける

たとえば任意のコードを示す場合などに、個々のコード記号を括弧で囲んで表示できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

補足

カスタムコード記号、つまり外観を上書きしたコード記号には括弧を表示できません。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

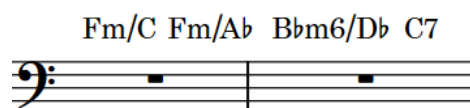
手順

1. 括弧を付けるコード記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「コード記号 (Chord Symbols)」グループで「括弧つき (Parenthesized)」をオンにします。

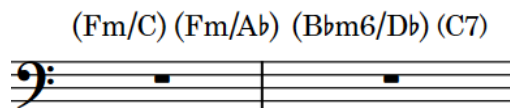
結果

選択したそれぞれのコード記号を囲む括弧が表示されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。「括弧つき (Parenthesized)」をオフにすると、選択したコード記号から括弧が削除されます。

例



括弧なしのコード記号





括弧付きのコード記号

コード記号に括弧を1つだけ表示する

たとえば、2つの括弧付きのコード記号の間のすべてのコード記号が任意であることを示す場合などに、個々の括弧付きのコード記号の左または右の括弧を1つだけ表示することもできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 括弧を1つだけ表示する括弧付きのコード記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「**コード記号 (Chord Symbols)**」グループで「**表示する括弧 (Parenthesis to show)**」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **先頭 (Start)**
 - **末尾 (End)**

結果

選択したコード記号の対応する側の括弧が非表示になり、もう一方の括弧が1つだけ残ります。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

例

<p>(Fm/C) (Fm/Ab) (Bbm6/Db) (C7)</p> 	<p>(Fm/C Fm/Ab Bbm6/Db C7)</p> 
すべてのコード記号に括弧を表示	最初のコードのはじめと最後のコードの終わりに括弧を表示

関連リンク

- [プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
- [プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [大きな選択範囲 \(435 ページ\)](#)
- [タイでつながれた1つまたはすべての符頭に括弧を表示する \(1097 ページ\)](#)

コード記号の括弧のスタイルを変更する

個々のコード記号の括弧のスタイルを変更できます。たとえば、縦に積み重ねたコード記号は高さがあるため、細長い/高い括弧を表示するといったことができます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。

手順

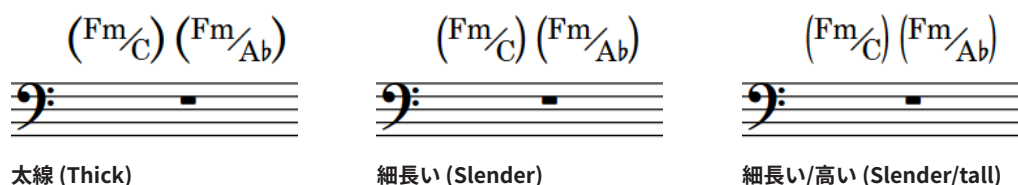
1. 括弧のスタイルを変更する括弧付きのコード記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

2. プロパティパネルの「コード記号 (Chord Symbols)」グループで「括弧のスタイル (Parenthesis style)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 太線 (Thick)
 - 細長い (Slender)
 - 細長い/高い (Slender/tall)

結果

選択した括弧付きのコード記号の括弧のスタイルが変更されます。

例



コード記号の括弧のサイズを変更する

コード記号自体のサイズを変えずにコード記号の括弧のサイズを変更できます。たとえば、高さの異なる隣接するコード記号に同じサイズの括弧を表示する場合などに便利です。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 括弧のサイズを変更する括弧付きのコード記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「コード記号 (Chord Symbols)」グループで「括弧の倍率 % (Parenthesis scale %)」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を変更します。
縮尺サイズはコード記号ではなく括弧のグリフに対するパーセンテージで表わされるため、コード記号の高さに関係なく、括弧のサイズを統一できます。

結果

選択したコード記号を囲む括弧のサイズが変更されます。

ヒント

「コード記号オプション (Chord Symbols Options)」ダイアログの「括弧 (Parentheses)」セクションでは、プロジェクト全体のすべてのコード記号の括弧のデフォルトの高さを変更できます。

関連リンク

[コード記号のフォントスタイル \(900 ページ\)](#)

[大きな選択範囲 \(435 ページ\)](#)

コード記号の括弧の表示位置の変更

個々のコード記号の括弧の表示位置を左右に移動できます。これにより、たとえば特定のコード記号と括弧の間のスペースを広げることができます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、括弧の位置を移動する括弧付きのコード記号を選択します。
2. プロパティパネルの「コード記号 (Chord Symbols)」グループで、以下のプロパティを片方または両方ともオンにします。
 - 括弧開きのオフセット (Open parenthesis offset)
 - 括弧閉じのオフセット (Closed parenthesis offset)
3. 以下のいずれかの操作を行なって、対応する括弧の表示位置を移動します。
 - 右に移動させるには、値フィールドの値を増加させます。
 - 左に移動させるには、値フィールドの値を減少させます。

結果

選択した括弧付きのコード記号の対応する括弧の位置が移動します。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

ヒント

「コード記号オプション (Chord Symbols Options)」ダイアログの「括弧 (Parentheses)」セクションでは、プロジェクト全体のすべてのコード記号と括弧の間のデフォルトの間隔を変更できます。

MusicXML ファイルから読み込まれたコード記号

コード記号は、MusicXML ファイルから読み込むことができます。ただし、要素の種類として Neapolitan、Italian、French、German、Pedal、Tristan、および Other の値を指定しているコードは読み込まれません。なぜなら、これらのコード記号が表わしている音符を指定する情報がないためです。

関連リンク

[音符からコード記号を生成する \(337 ページ\)](#)

コードダイアグラム

コードダイアグラムはフレット楽器の弦とフレットのパターンを表わすもので、対応するコードを演奏する際に指で押さえる位置を丸で示します。コードの特定のシェイプをコンパクトに表示でき、特定のボーイングが必要な場合に便利です。

Dorico Elements では、コードダイアグラムはコード記号の一部であり、コード記号を表示しているときはいつでもその下にコードダイアグラムを表示できます。コードダイアグラムを表示するよう設定されているプレーヤーに対し、コード記号のみ、または個々のコード記号のコードダイアグラムを表示できます。

ギターの DADGAD チューニングなどのさまざまなチューニングや弦の配置を含め、あらゆるフレット楽器にコードダイアグラムシェイプを表示できます。たとえば、ベースの譜表の上にスタンダードギターチューニングのコードダイアグラムシェイプを表示したい場合など、下に表示される楽器とは異なるコードダイアグラムシェイプを表示することもできます。

また、フローの開始位置に、フローで使用されるすべてのコード記号のコードダイアグラムをグリッドに表示することもできます。これはポップスやロック音楽のリードシートでよく使用されます。楽譜内のコード記号と一緒に表示されるものとは別に、使用されるコードダイアグラムのグリッドを表示できます。

バンジョーのコードダイアグラムが表示された一連のコード記号

Dorico Elements では、押さえるフレットの相互の位置関係をシェイプと呼びます。演奏できるすべてのシェイプは、新たに作成したコードダイアグラムシェイプを含め、ピッチが一致する他のコードに再利用できます。つまり、別の楽器、別のチューニング、フレットボードの別の位置 (シェイプに含まれる開放弦を別のフレット位置でバレーを使って演奏できる場合) などにシェイプを利用できるということです。

1つのコードに対して、異なる楽器やチューニングのコードダイアグラムシェイプを表示できます。これは、開放弦のピッチと弦の数がそれぞれ異なるためです。

関連リンク

[コード記号 \(893 ページ\)](#)

[コードダイアグラムを表示/非表示にする \(918 ページ\)](#)

[コード記号またはコードダイアグラムのみを表示する \(920 ページ\)](#)

[コードダイアグラムのフィンガリングの表示/非表示を切り替える \(924 ページ\)](#)

[使用されるコードダイアグラムのグリッド \(921 ページ\)](#)

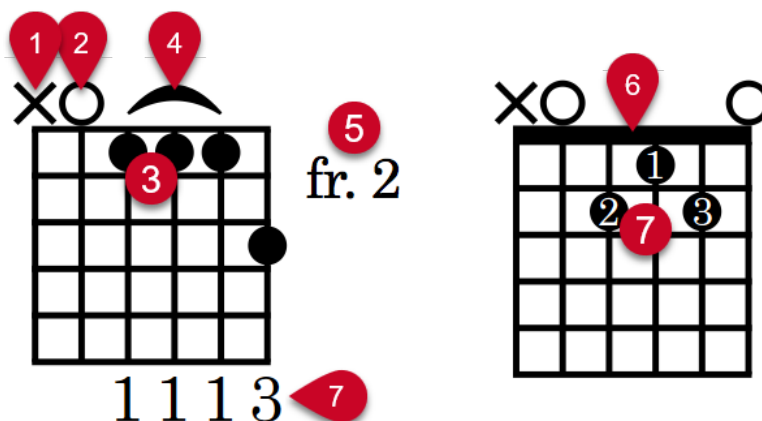
[コードダイアグラムシェイプを変更する \(925 ページ\)](#)

[新しいコードダイアグラムシェイプを作成する \(927 ページ\)](#)

[カポ \(164 ページ\)](#)

コードダイアグラムの構成要素

コードダイアグラムは、対応するコードを演奏するのに必要な弦、フレット位置、指の位置に関する情報を、記号、丸、線を組み合わせて表わします。



- 1 省略弦**
鳴らさない弦を表わします。
- 2 開放弦**
開放した状態で鳴らす、つまり押さえずに鳴らす弦を表わします。
- 3 丸**
弦を押さえるフレット位置を表わします (通常は左手の指を使う)。
- 4 バレー**
同じ指で複数の弦を押さえることを表わします。通常は、弦をフレットボードに均一に押し付けます。
- 5 開始フレット番号**
コードダイアグラムの一番上のフレットが第1フレット以外の場合、そのフレット番号を表わします。
- 6 ナット**
フレットボードの最上部、つまりナットを表わし、一番上のフレットが第1フレットのコードダイアグラムに表示されます。
- 7 フィンガリング**
弦を押さえる指を指示します。フィンガリングは丸の中か弦の終端に配置できます。

関連リンク

[コードダイアグラムのフォントスタイル \(929 ページ\)](#)

コードダイアグラムを表示/非表示にする

あらゆるタイプのフレット楽器のコードダイアグラムを、プレーヤーごとにすべてのコード記号と一緒に表示したり、非表示にしたりできます。また、コードダイアグラムを表示するフレット楽器またはチューニングを変更することもできます。


補足

コード記号が完全に非表示になっている場合はコードダイアグラムを表示できません。ただし、コード記号のみ、または個々のコード記号のコードダイアグラムを表示できます。

前提条件

- コードダイアグラムを表示するコード記号を入力しておきます。
- コードダイアグラムを表示する譜表の上にコード記号が表示されていることとします。
- フレット楽器のカスタムチューニングを使用してコードダイアグラムを表示する場合は、使用するチューニングをインポートしておくか、プロジェクト内のフレット楽器のチューニングを適切に変更しておきます。

手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、コードダイアグラムの表示/非表示を切り替えるプレーヤーを選択します。
2. アクションバーの「**プレーヤー設定 (Player Settings)**」をクリックして、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - コードダイアグラムを表示するには、「**コードダイアグラム (Chord Diagrams)**」 > [フレット楽器とチューニング]を選択します。たとえば、DADGAD チューニングのギターにコードダイアグラムを表示するには、「**コードダイアグラム (Chord Diagrams)**」 > 「**D-A-D-G-A-D ギターチューニング (DADGAD guitar tuning)**」を選択します。
 - コードダイアグラムを非表示にするには、「**コードダイアグラム (Chord Diagrams)**」 > 「**コードダイアグラムなし (No Chord Diagrams)**」を選択します。

結果

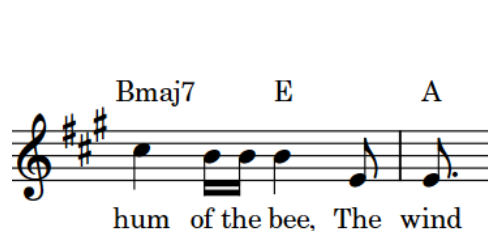
選択したプレーヤーのすべてのコード記号と一緒に、選択したフレット楽器とチューニングに適したコードダイアグラムが表示されます。Dorico Elements では、各コードに使用できるシェイプのうち、最もシンプルなものが表示されます。つまり、開放弦が最も多く、バレーの位置が簡単で、指の位置が最もナットに近い形です。

そのコード記号に使用できるコードダイアグラムがない場合は、空のコードダイアグラムが表示されません。

ヒント

- プレーヤーを右クリックして、コンテキストメニューからこれらのオプションを選択することで、コードダイアグラムを表示/非表示にすることもできます。
- 空のコードダイアグラムを編集して新しいコードダイアグラムシェイプを保存できます。

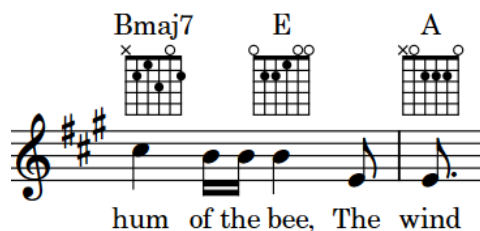
例



Bmaj7 E A

hum of the bee, The wind

コード記号を表示し、コードダイアグラムを非表示にした状態



Bmaj7 E A

hum of the bee, The wind

コードダイアグラムを表示した状態 (スタンダードギターチューニング)

関連リンク

- [プレーヤーパネル \(114 ページ\)](#)
- [コード記号の入力 \(328 ページ\)](#)

[コード記号を表示/非表示にする](#) (900 ページ)
[フレット楽器のチューニング](#) (160 ページ)

コード記号またはコードダイアグラムのみを表示する

コードダイアグラムを表示するよう設定された譜表に、コード記号のみ、または個々のコード記号のコードダイアグラムのみを表示できます。これにより、たとえば各コードが初めて表示される際には記号とダイアグラムの両方を表示し、それ以降はコード記号のみを表示するなどできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 譜表にコード記号またはコードダイアグラムのみを表示するプレーヤーのコードダイアグラムを表示しておきます。
- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

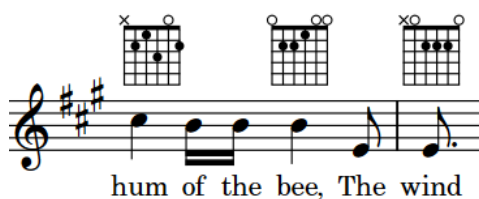
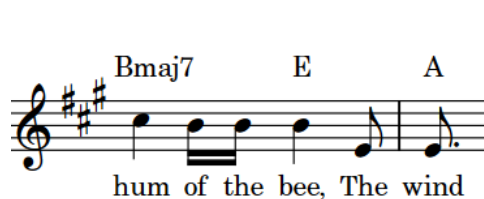
手順

1. 表示される記号/ダイアグラムを変更するコード記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「コード記号 (Chord Symbols)」グループで「次のみ表示 (Show only)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - コード記号 (Chord Symbol)
 - コードダイアグラム (Chord Diagram)

結果

選択したコード記号には、記号またはダイアグラムのみが表示されます。コード記号とコードダイアグラムの両方を含む譜表では、コード記号がコードダイアグラムよりも譜表から遠くに配置されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

例



関連リンク

[プロパティパネル](#) (678 ページ)
[プロパティ範囲の変更](#) (680 ページ)

使用されるコードダイアグラムのグリッド

使用されるコードダイアグラムのグリッドは、ポップスやロック音楽のリードシートでよく使用されます。通常、垂直方向のスペースを節約するために、楽譜内のコード記号と一緒に表示されるコードダイアグラムのかわりに表示されます。こうすることでコードダイアグラムを大きく表示でき、細部が読みやすくなります。

初期設定では、各フローのすべてのコードダイアグラムが、対応する使用されるコードダイアグラムのグリッドに含まれます。

使用されるコードダイアグラムのグリッド内のコードダイアグラムの順序は、フロー内で最初に登場する順序によって決まります。異なるボイシングは個別のコードダイアグラムとして表示されますが、グリッド内に表示されるのはそれぞれ1回のみです。

コード記号を入力したり既存のコードダイアグラムのボイシングを変更したりすると、使用されるコードダイアグラムのグリッドが自動的に更新され、新たなコードダイアグラムが表示されます。

The Music We Love Most

George P. Morris Esq. Augusta Browne

A D Emaj7 F#m Bmaj7

E F#7 Bm F7

Molto animato

f f

フローの開始位置に配置された使用されるコードダイアグラムのグリッドのフレーム

浄書モードでは、使用されるコードダイアグラムのグリッドがフレームの内側に表示されます。

使用されるコードダイアグラムのグリッドを、レイアウトごとに個別に表示/非表示にできます。また、コードダイアグラムを個別に含めたり除外したりすることもできます。

補足

- 使用されるコードダイアグラムのグリッドのフレームを選択したり編集したりすることはできません。
- 使用されるコードダイアグラムのグリッド内の個別のコードダイアグラムを選択したり編集したりすることはできません。

使用されるコードダイアグラムのグリッドを表示/非表示にする

各レイアウトの各フローで使用されているすべてのコードダイアグラムを含むグリッドの表示/非表示を、個別に切り替えることができます。初期設定では、使用されるコードダイアグラムのグリッドには、スタンダードギターチューニングのコードダイアグラムが表示されますが、これは任意のフレット楽器またはチューニングのコードダイアグラムを表示するように変更できます。

前提条件

- 使用されるコードダイアグラムのグリッドを表示するすべてのページから、ページテンプレートの優先を削除しておきます。
- フレット楽器のカスタムチューニングを使用してコードダイアグラムを表示する場合は、使用するチューニングをインポートしておくか、プロジェクト内のフレット楽器のチューニングを適切に変更しておきます。
- コード記号を入力し、特定のボイスングと一緒に表示するコード記号のシェイプを変更しておくことをおすすめします。

補足

使用されるコードダイアグラムのグリッドを表示する場合は、コード記号と一緒に表示されるコードダイアグラムを表示しないのが普通です。また、コードダイアグラムが非表示になっているときはコードダイアグラムシェイプを変更できません。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
 2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、フローの開始位置に使用されるコードダイアグラムのグリッドを表示または非表示にするレイアウトを選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
 3. カテゴリーリストの「**コード記号とコードダイアグラム (Chord Symbols and Diagrams)**」をクリックします。
 4. 「**コードダイアグラム (Chord Diagrams)**」セクションで、「**フローで使用されるコードダイアグラムをフローの開始位置に表示 (Show chord diagrams used at start of flow)**」をオンまたはオフにします。
 5. 必要に応じて、使用されるコードダイアグラムのグリッドの設定を変更します。
たとえば、グリッド内のコードダイアグラムのフレット楽器のチューニング、コードダイアグラムの縮尺サイズ、コードダイアグラム同士またはコードダイアグラムの列の間の距離などを変更できます。
 6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
-

結果

選択したレイアウトの各フローの開始位置の上に、フロー内で使用されるすべてのコード記号のコードダイアグラムがグリッド表示され、選択したレイアウトの設定に従って配置されます。フロー見出しが表示されている場合、使用されるコードダイアグラムのグリッドはその下に表示されます。

補足

フロー内にコード記号が存在しない場合でも、フローの開始位置には使用されるコードダイアグラムのグリッドの垂直方向のスペースが追加されます。

手順終了後の項目

使用されるコードダイアグラムのグリッドをスペースに収めるために必要であれば、ページ、楽譜フレーム、フロー見出しの余白を変更できます。

関連リンク


- [コード記号の入力 \(328 ページ\)](#)
- [コード記号を表示/非表示にする \(900 ページ\)](#)
- [使用されるコードダイアグラムのグリッドのカポを定義する \(172 ページ\)](#)
- [フレット楽器のチューニング \(160 ページ\)](#)
- [新しいコードダイアグラムシェイプを作成する \(927 ページ\)](#)
- [単一譜表の組段で組段の小節線を表示/非表示にする \(843 ページ\)](#)
- [余白 \(629 ページ\)](#)
- [ページテンプレートの優先の解除 \(666 ページ\)](#)

使用されるコードダイアグラムのグリッドにコードダイアグラムを含める/除外する

使用されるコードダイアグラムのグリッドにコードダイアグラムシェイプを個別に含めたり除外したりできます。これにより、同じコードにいくつのシェイプを表示するかを制御できます。

初期設定では、各フローのすべてのコードダイアグラムが、対応する使用されるコードダイアグラムのグリッドに含まれます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。

手順

1. 使用されるコードダイアグラムのグリッドにダイアグラムシェイプを含める/除外するコード記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

補足

フロー内に複数回出現するコードダイアグラムを除外するには、出現するコードダイアグラムをすべて選択する必要があります。

2. プロパティパネルの「**コード記号 (Chord Symbols)**」グループで「**フローの開始位置の使用するコードから除外 (Exclude from chords used at start of flow)**」をオン/オフにします。

結果

フロー内に出現するそのシェイプのすべてのコードダイアグラムに対してこのプロパティがオンになっている場合、使用されるコードダイアグラムのグリッドから選択したコードダイアグラムが除外されます。

そのシェイプの少なくとも1つのコードダイアグラムに対してこのプロパティがオフになっている場合、使用されるコードダイアグラムのグリッドに選択したコードダイアグラムが含まれます。

関連リンク

- [プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [コードダイアグラムを表示/非表示にする \(918 ページ\)](#)
- [コードダイアグラムシェイプを変更する \(925 ページ\)](#)

コードダイアグラムのフィンガリングの表示/非表示を切り替える

コード記号と一緒に表示されるコードダイアグラムと、使用中のコードダイアグラムのグリッドで、それぞれ個別に、またレイアウトごとにフィンガリングの表示/非表示を切り替えることができます。フィンガリングを丸の中に表示するか弦の終端に表示するかを選択できます。

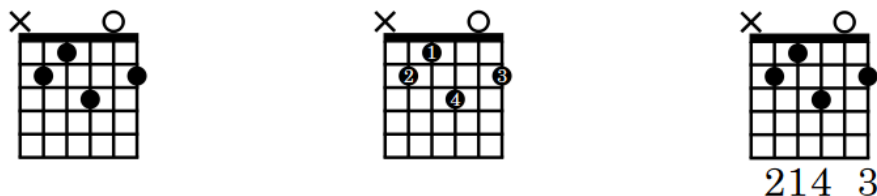
手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、コードダイアグラムのフィンガリングを表示または非表示にするレイアウトを選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「**コード記号とコードダイアグラム (Chord Symbols and Diagrams)**」をクリックします。
4. 「**コードダイアグラム (Chord Diagrams)**」セクションで、以下のオプションのいずれかまたは両方をオン/オフにします。
 - コード記号と一緒に表示されるコードダイアグラムのフィンガリングの表示/非表示を切り替えるには、「**コードダイアグラムにフィンガリングを表示 (Show fingerings in chord diagrams)**」をオン/オフにします。
 - 使用中のコードダイアグラムのグリッドにおけるフィンガリングの表示/非表示を切り替えるには、「**フローの開始位置のコードダイアグラムにフィンガリングを表示 (Show fingerings in chord diagrams at start of flow)**」をオン/オフにします。
5. 「**フィンガリングの位置 (Fingerings position)**」で以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **丸の中 (Inside dot)**
 - **弦の終端 (At end of string)**
6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

オプションをオンにすると、選択したレイアウトのコードダイアグラムの対応する位置にフィンガリングが表示され、オフにすると非表示になります。これは、「**コードダイアグラムの編集 (Edit Chord Diagram)**」ダイアログにフィンガリングを表示するかどうかにも影響します。

例



フィンガリングを非表示にした状態 丸の中に表示されたフィンガリング 弦の終端に表示されたフィンガリング

手順終了後の項目

コードダイアグラムの形状を編集する際に、そこに表示されるフィンガリングを変更できます。

関連リンク

[使用されるコードダイアグラムのグリッド \(921 ページ\)](#)

[新しいコードダイアグラムシェイプを作成する \(927 ページ\)](#)

[「コードダイアグラムの編集 \(Edit Chord Diagram\)」ダイアログ \(927 ページ\)](#)

[コードダイアグラムのフォントスタイル \(929 ページ\)](#)

[フィンガリング \(997 ページ\)](#)

[フィンガリングの表示/非表示 \(1004 ページ\)](#)

コードダイアグラムのフィンガリングをリセットする

個々のコードダイアログのフィンガリングに対して行なった変更をリセットできます。これにより、その形状の他の変更がリセットされることはありません。

前提条件

浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。

手順

1. フィンガリングをリセットするコードダイアグラムを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. 「**編集 (Edit)**」 > 「**記譜 (Notations)**」 > 「**コード記号とコードダイアグラム (Chord Symbols and Diagrams)**」 > 「**コードダイアグラムのフィンガーナンバリングをリセット (Reset Chord Diagram Finger Numbering)**」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

コードダイアグラムシェイプを変更する

個別の位置に表示されるコードダイアグラムのシェイプは、たとえば異なるボイスイングによるシェイプが必要な場合には変更できます。多くのコードには、演奏するためのシェイプが複数あります。

互換性のあるチューニングを持つインストゥルメントの同じコードのほかのすべてのインスタンスに変更を適用することもできます。

前提条件

浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。

手順

1. シェイプを変更するコードダイアグラムを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

補足

コードダイアグラムのシェイプは一度に1つずつしか変更できません。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、シェイプを変更します。
 - 選択したコードに使用できるすべてのシェイプを順に切り替えるには、**[Alt/Opt]+[Q]**を押します。

- 「コードダイアグラムを選択 (Choose Chord Diagram)」ダイアログを開いて、選択したコードに使用できるすべてのシェイプを一度に表示するには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[Q]** を押しします。
3. 必要に応じて、「コードダイアグラムを選択 (Choose Chord Diagram)」ダイアログで、使用するシェイプを選択します。

ヒント

求めているシェイプがない場合は、「編集 (Edit)」をクリックして新しいシェイプを作成できます。

4. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
5. 互換性のあるチューニングを持つインストゥルメントの同じコードのほかのインスタンスに新しいシェイプを適用するには、「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「コード記号とコードダイアグラム (Chord Symbols and Diagrams)」 > 「マッチするコード記号に形をコピー (Copy Shape to Matching Chord Symbols)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

結果

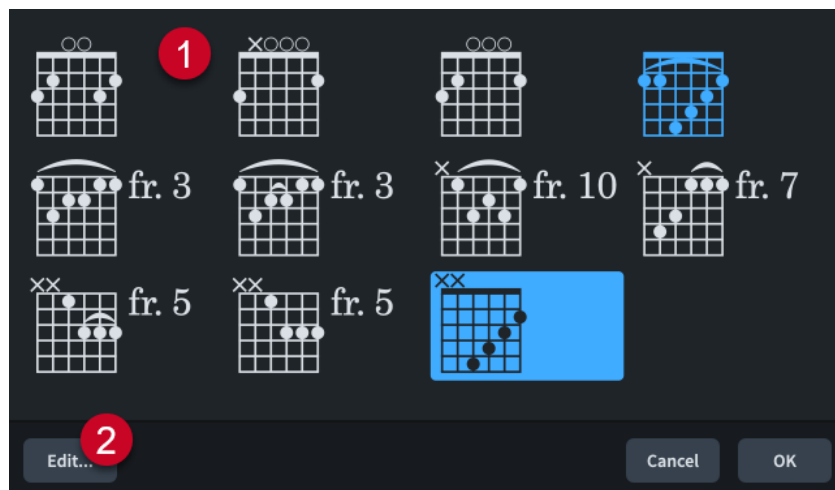
選択したコードダイアグラムのシェイプが変更されます。これは楽譜の同じ位置にあり、同じフレット楽器のチューニングを使用するコードダイアグラムをすべて同時に更新させます。

フローの別の位置に同じコード記号を続けて入力した場合、最後に選択したコードダイアグラムシェイプが自動的に表示されます。

「コードダイアグラムを選択 (Choose Chord Diagram)」ダイアログ

「コードダイアグラムを選択 (Choose Chord Diagram)」ダイアログを使用すると、選択したコードに使用できるすべてのコードダイアグラムシェイプを表示し、使用するものを選択できます。

- 「コードダイアグラムを選択 (Choose Chord Diagram)」ダイアログを開くには、記譜モードでコードダイアグラムを選択して **[Shift]+[Alt/Opt]+[Q]** を押しします。



「コードダイアグラムを選択 (Choose Chord Diagram)」ダイアログは以下で構成されます。

1 使用できるコードダイアグラム

選択したコードに使用できるすべてのコードダイアグラムシェイプが表示され、選択した位置に表示するシェイプを選択できます。独自に作成したシェイプは異なる色で表示されます。

2 「編集 (Edit)」

表示するフレットの数、押さえるフレットの位置、開始フレット番号の変更を含め、コードダイアグラムのシェイプを編集できる「**コードダイアグラムの編集 (Edit Chord Diagram)**」ダイアログを開きます。

新しいコードダイアグラムシェイプを作成する

別のボイスिंगが必要な場合やバレーを表示する場合などに、既存のコードダイアグラムシェイプを編集して新しいコードダイアグラムシェイプを作成できます。既存のコードダイアグラムシェイプへの変更内容は新しいシェイプとして保存され、既存のシェイプが上書きされることはありません。

補足

Dorico Elements では、新しいコードダイアグラムシェイプをゼロから作成することはできません。

手順

1. 記譜モードで、シェイプを編集するコードダイアグラムを選択します。
 2. **[Shift]+[Alt/Opt]+[Q]** を押して「**コードダイアグラムを選択 (Choose Chord Diagram)**」ダイアログを開きます。
 3. 「**編集 (Edit)**」をクリックして「**コードダイアグラムの編集 (Edit Chord Diagram)**」ダイアログを開きます。
 4. 必要に応じて、コードダイアグラムのシェイプと設定を編集します。
たとえば、開放弦を省略弦に変更したり、弦を押さえるフレットの位置を変更して対応する弦のピッチを変更したり、弦を押さえるフレットの個々の位置のフィンガリングを変更したりできます。
 5. フレット開始位置の異なるコードにそのシェイプを使用できるようにするには、「**コードがネックに沿って移動することを許可 (Chord may be moved along the neck)**」をオンにします。
 6. 「**保存 (Save)**」をクリックし、「**閉じる (Close)**」をクリックします。
-

結果

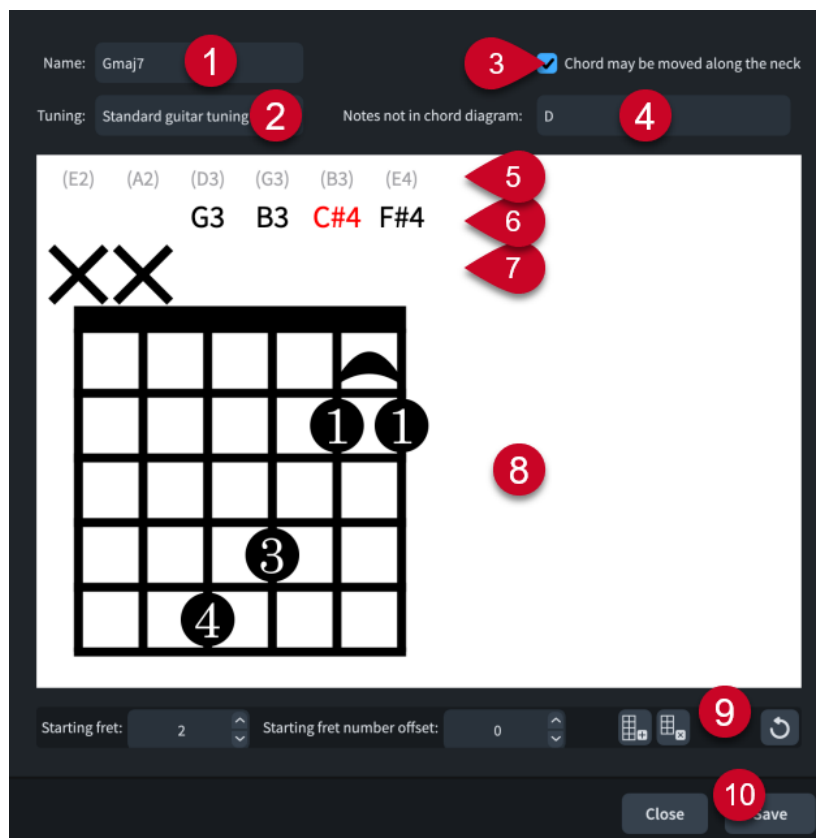
新しいシェイプが保存され、選択したコードダイアグラムに適用されます。新しいシェイプは、そのシェイプを適用できる他のコードにも使用できるようになります。

「コードダイアグラムの編集 (Edit Chord Diagram)」ダイアログ

「**コードダイアグラムの編集 (Edit Chord Diagram)**」ダイアログを使用すると、表示するフレットの数、押さえるフレットの位置、開始フレット番号を含め、コードダイアグラムのシェイプを個別に編集できます。

「**コードダイアグラムの編集 (Edit Chord Diagram)**」ダイアログを開くには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 記譜モードで、「**コードダイアグラムを選択 (Choose Chord Diagram)**」ダイアログを開いてシェイプを編集するコードダイアグラムを選択し、「**編集 (Edit)**」をクリックします。
- 浄書モードで、コードダイアグラムをダブルクリックするか、コードダイアグラムを選択して **[Return]** を押します。



「コードダイアグラムの編集 (Edit Chord Diagram)」ダイアログには、以下のオプションとセクションがあります。

1 名前 (Name)

ダイアログで編集中のコードダイアグラムのコード名が表示されます。この名前は変更できません。

2 チューニング (Tuning)

現在のコードダイアグラムのフレット楽器とチューニングが表示されます。

3 コードがネックに沿って移動することを許可 (Chord may be moved along the neck)

たとえば、より高いフレット位置でバレーを使って開放弦を演奏するなど、コードダイアグラムのシェイプを別のフレット位置で再利用できるようにするかどうかを指定できます。

4 コードダイアグラムにない音符 (Notes not in chord diagram)

コードの一部でありながら、現在はコードダイアグラムに含まれていないピッチが表示されます。

5 開放弦のピッチ

各弦の開放ピッチが参照用に表示されます。

6 現在の弦のピッチ

開放弦または押さえる弦について、各弦の現在のピッチが表示されます。弦のピッチがコードに含まれていない場合は、弦のピッチが赤で表示されます。

7 弦の状態

各弦の現在の使用状態が表示されます。この行をクリックすると、個々の弦の状態を開放と省略の間で切り替えることができます。

- O: 開放弦
- X: 省略弦
- 記号なし: 押さえる弦

8 コードダイアグラムシェイプエディター




押さえるフレットの現在の配置が丸を使って表示され、コードダイアグラムシェイプを変更できます。任意の位置をクリックすることで押さえるフレットを移動できます。押さえるフレットの位置は、各弦に1つのみ設定できます。

同じフレットで複数の弦を押さえる場合、そのフレット位置のいずれかの丸をクリックしてバレーの表示/非表示を切り替えることができます。

フィンガリングをダブルクリックして新しい数字を入力することでフィンガリングを変更できます。「0」を入力するとフィンガリングが表示されず、「T」を入力すると一番低い弦の親指のフィンガリングが表示されます。

9 アクションバー

フレットの数編集できるオプションが用意されています。

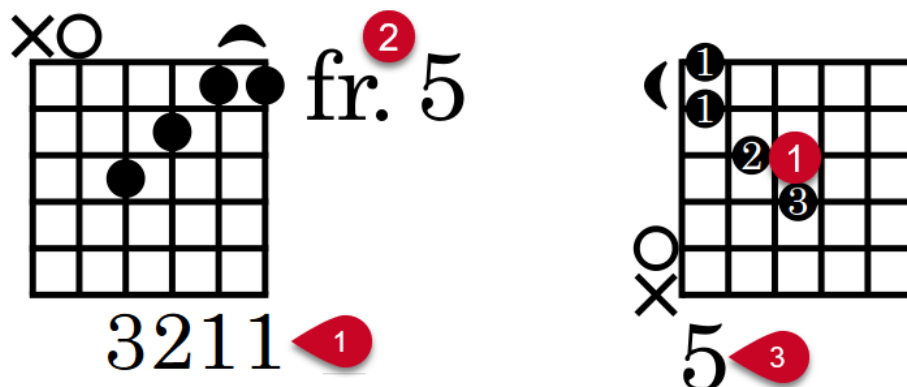
- **開始フレット (Starting fret):** コードダイアグラムの一番上のフレットのフレット番号を変更します。
- **開始フレット番号のオフセット (Starting fret number offset):** 開始フレット番号のオフセットを変更します。たとえば、バレーを含めるために開始フレットのラベルをコードダイアグラムの第2フレットの横に表示する場合などに使用します。
- **フレットを追加 (Add fret) **: コードダイアグラムの一番下にフレットを追加します。
- **フレットを削除 (Remove fret) **: コードダイアグラムの一番下のフレットを削除します。
- **コードダイアグラムをリセット (Reset Chord Diagram) **: コードダイアグラムに対して行なった変更を削除し、デフォルトのシェイプにリセットします。

10 保存 (Save)

コードダイアグラムシェイプを保存し、楽譜領域で選択したコードダイアグラムを更新します。保存されたシェイプは、互換性のある他のコードの代替シェイプとしても使用できるようになります。

コードダイアグラムのフォントスタイル

コードダイアグラムのフィンガリングと開始フレット番号にはさまざまなフォントスタイルがあります。フォントサイズを変更してコードダイアグラムのフィンガリングを小さく表示するなど、これらのフォントの各種設定は「フォントスタイルを編集 (Edit Font Styles)」ダイアログで編集できます。



コードダイアグラムには以下のフォントスタイルが使用されます。

- 1 **コードダイアグラムのフィンガリングのフォント (Chord Diagram Fingering Font):** コードダイアグラムのフィンガリングに使用され、丸の中と弦の終端の両方に適用されます。ただし、フォントサイズに関係なく、丸の中のフィンガリングが丸よりも大きく表示されることはありません。
- 2 **コードダイアグラムのフレット番号のフォント (Chord Diagram Fret Number Font):** 垂直のコードダイアグラムの開始フレット番号に使用されます。

3 コードダイアグラムの水平フレット番号のフォント (Chord Diagram Horizontal Fret Number Font): 水平のコードダイアグラムの開始フレット番号に使用されます。

関連リンク

[「フォントスタイルを編集 \(Edit Font Styles\)」 ダイアログ \(774 ページ\)](#)

[コードダイアグラムのフィンガリングの表示/非表示を切り替える \(924 ページ\)](#)

[コードダイアグラムシェイプを変更する \(925 ページ\)](#)

音部記号

音部記号は、各組段の開始位置にあって譜表上の音符にコンテキストを付与する記号です。つまり、音部記号は譜表のそれぞれの線および間に音階のどの音が当てはまるのかを伝えます。音符に使用される加線を最小限にするために、通常はインストゥルメントの音域に応じて異なる音部記号が使用されます。

一般的な音部記号には以下のものがあります。

- ト音記号は高音部記号も呼ばれ、らせん形の中心がGの音に重なっています。これは通常ミドルCの1つ上のGです。
- バス記号（ヘ音記号）では、2つの点がFの音に対応する線の両側に記されます。これは通常ミドルCの1つ下のFです。
- 八音記号は、太い垂直線とその右側の括弧状の曲線で構成され、曲線の中央がC（通常はミドルC）に対応する線上に配置されます。譜表の第3線に配置された場合は、アルト記号と呼ばれます。譜表の第4線に配置された場合は、テノール記号と呼ばれます。



ト音記号で表示するミドルCの下のE バス記号で表示するミドルCの下のE 八音(アルト)記号で表示するミドルCの下のE 八音(テノール)記号で表示するミドルCの下のE

Dorico Elements では、音符は使用される音部記号に従って自動的に配置されます。

フローや組段の開始位置にある最初の音部記号は通常のサイズで表示され、組段の途中に表示される音部変更記号は自動的に小さく表示されます。



Dorico Elements の多くのインストゥルメントには、デフォルトでレイアウトの移調に従って代替の音部記号を表示する別のバージョンがあります。インストゥルメントを追加または変更する際は、インストゥルメントピッカーから適切なインストゥルメントバージョンを選択できます。

補足

- 音部記号は、手動で入力したものしか選択できません。フローの最初にある音部記号や、組段の開始位置に自動的に表示される音部記号は選択できません。
- レイアウトの移調に従って個々のレイアウトの音部記号の表示/非表示を切り替えたり、単一譜表の組段の開始位置にある音部記号の表示/非表示を切り替えたりできます。
- 音部記号の変更が新しい組段またはページの開始位置から行なわれる場合、直前の組段の終了位置に親切音部記号が配置されます。Dorico Elements において、組段の最後に表示される音部記号と次の組段の開始位置に表示される音部記号は、別のアイテムではなく、同じものです。親切音部記号は非表示にできません。

関連リンク

[音部記号とオクターブ線の入力方法 \(340 ページ\)](#)

[オクターブ指示記号付き音部記号 \(937 ページ\)](#)

[インストゥルメントピッカー \(117 ページ\)](#)

[音部記号の表示/非表示の切り替え \(934 ページ\)](#)

[レイアウトの移調に従い音部記号を表示/非表示にする \(934 ページ\)](#)

[組段の開始位置にある音部記号を表示/非表示にする \(935 ページ\)](#)


[予告の調号 \(1051 ページ\)](#)

[親切拍子記号 \(1416 ページ\)](#)

音部記号を装飾音符のあとに表示

表記規則によれば、音部記号は装飾音符の前に配置されるため、Dorico Elements ではこれがデフォルトになっています。ただし、状況によっては音部記号を装飾音符と通常の音符の間に配置することが必要な場合もあります。

前提条件

浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 装飾音符のあとに表示する音部記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「音部記号 (Clef)」 > 「装飾音符の後 (After Grace Notes)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

結果

選択した音部記号が通常の音符と装飾音符の間に配置されます。

補足

装飾音符に対する音部記号の位置をリセットするには、位置を元に戻す音部記号を選択して「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「音部記号 (Clef)」 > 「音部記号の位置をリセット (Reset Clef Position)」をクリックします。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

例



装飾音符の前に配置されたト音記号



へ音記号と揃えるために装飾音符のあとに配置されたト音記号

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

音部記号の表示位置の移動

個々の音部記号の表示位置を、他のアイテムの位置に影響を与えず変更できます。

前提条件

浄書ツールボックスで「**音符のスペーシング (Note Spacing)**」を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、移動する音部記号の上にある、音符のスペーシング用の四角いハンドルを選択します。



音部記号の横に丸いハンドルが表示されます。

2. **[Tab]** を押して丸いハンドルを選択します。



3. 以下のいずれかの操作を行なって、ハンドルを移動します。
 - 標準的な幅で左右に移動するには、**[Alt/Opt]** を押しながらか対応する矢印キーを押します。たとえば、ハンドルを左に移動するには、**[Alt/Opt]+[←]** を押します。
 - 移動幅を大きくするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Ctrl]/[command]** を押します (例: **[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[←]**)。
 - 移動幅を中くらいにするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Shift]** を押します (例: **[Shift]+[Alt/Opt]+[←]**)。
 - 移動幅を小さくするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Ctrl]/[command]+[Shift]** を押します (例: **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[←]**)。

補足

音符のスペーシングのハンドルの移動はマウスでは行なえず、キーボードのみで行なえます。

結果

音部記号の表示位置が左右に移動します。この際、同じ位置にある他のアイテムには影響しません。

ヒント

またプロパティパネルの「**音部記号 (Clefs)**」グループにある「**スペーシングのオフセット (Spacing offset)**」を変更することで、音部記号を水平に移動できます。ただしこれは、音部記号周辺の全体的な音符のスペーシングに影響を与えます。

プロパティパネルの「**音部記号 (Clefs)**」グループにある「**スペーシングのオフセット (Spacing offset)**」プロパティは、「**音符のスペーシング (Note Spacing)**」がオンになっているときは使用できません。

関連リンク

[音符のスペーシング \(519 ページ\)](#)

音部記号の表示/非表示の切り替え

どの移調のレイアウトでも、音部記号の表示/非表示を個別に切り替えることができます。たとえば、加線を回避するために、フルスコアにのみ一部の音部変更記号が必要な場合などに便利です。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 非表示にする音部記号、または表示する音部記号のガイドを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「音部記号 (Clefs)」グループで、「非表示 (Hide)」をオンまたはオフにします。

結果

「非表示 (Hide)」をオンにすると選択した音部記号が非表示になり、オフにすると表示されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

非表示にした音部記号のそれぞれの位置にはガイドが表示されます。ただし初期設定では、ガイドは印刷されません。

ヒント

- 音部記号のガイドの表示/非表示は、「ビュー (View)」 > 「ガイド (Signposts)」 > 「音部記号 (Clefs)」を選択して切り替えられます。
- 「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、「アイテムを表示/非表示 (Hide/Show Item)」にキーボードショートカットを割り当てることができます。

関連リンク

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[音部記号とオクターブ線の入力方法 \(340 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(60 ページ\)](#)

[ガイド \(461 ページ\)](#)

レイアウトの移調に従い音部記号を表示/非表示にする

個々の音部記号を、実音と移調音のレイアウトのどちらか一方にのみ表示するよう設定できます。たとえば一部の移調楽器は、実音のスコアでは加線が多くなりすぎることを避けるため、音部記号の変更が必要となりますが、移調音によるそれぞれのパート譜では、音部記号の変更は必要ありません。

初期設定では、すべての音部記号がすべてのレイアウトに表示されます。

ヒント

Dorico Elements の多くのインストゥルメントには、デフォルトでレイアウトの移調に従って代替の音部記号を表示する別のバージョンがあります。インストゥルメントを追加または変更する際は、インストゥルメントピッカーから適切なインストゥルメントバージョンを選択できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. レイアウトの移調に従って表示/非表示を切り替える音部記号または音部記号のガイドを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「音部記号 (Clefs)」グループで、「移調に対して表示 (Show for transposition)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 実音 (Concert Pitch)
 - 移調音 (Transposing Pitch)

結果

選択した音部記号は、対応する移調のレイアウトにのみ表示されます。音部記号が表示されないレイアウトでは、ガイドで表示されます。

非表示になった音部記号は、音符と譜表のスペーシングに影響を与えません。

関連リンク

- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [インストゥルメントピッカー \(117 ページ\)](#)
- [レイアウトの移調音/実音の設定 \(185 ページ\)](#)
- [移調楽器 \(138 ページ\)](#)
- [ガイド \(461 ページ\)](#)

組段の開始位置にある音部記号を表示/非表示にする

初期設定では、音部記号はすべての組段の開始位置に表示されます。単一譜表の組段の開始位置にある音部記号の表示/非表示の切り替えは、各フローの2つめ以降の組段に対して行なえます。

単一譜表の組段にある音部記号を最初の組段の後に非表示にするのは、手写のリードシートにおける慣習です。通常、この場合は調号も非表示にし、組段の小節線は表示します。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[N]** を押して「記譜オプション (Notation Options)」を開きます。
2. 「フロー (Flows)」リストで、最初の組段より後で音部記号を表示/非表示にするフローを選択します。

初期設定では、現在のフローのみを選択した状態のダイアログが表示されます。他のフローを選択するには、アクションバーの「すべて選択 (Select All)」をクリックするか、複数のフローをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するフローをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のフローをクリックします。

3. カテゴリーリストの「**音部記号 (Clefs)**」をクリックします。
 4. 「**最初の組段以外の組段の開始位置にある音部記号 (Clefs at start of systems following first system)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **音部記号を表示 (Show clefs)**
 - **音部記号を非表示 (Hide clefs)**
 5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
-

結果

選択したフローの2つめの組段以降で、単一譜表の組段の開始位置にある音部記号が表示/非表示になります。

補足

2つ以上の譜表を含む組段の開始位置にある音部記号は、常に表示されます。

関連リンク



[単一譜表の組段で組段の小節線を表示/非表示にする \(843 ページ\)](#)

[組段の開始位置にある調号を表示/非表示にする \(1049 ページ\)](#)

音部記号のオクターブを変更する

各音部記号のオクターブの移調を変更できます。これは、たとえばホルンとバスクラリネットの異なる移調規則に対応する場合などに便利です。音部記号のオクターブは、実音のレイアウトと移調音のレイアウトでそれぞれ変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
 - 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
 - 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
 - 必要な移調を持つレイアウトを楽譜領域で開いておきます。たとえば、実音の音部記号のオクターブを変更する場合は、実音のレイアウトを開いておきます。
 - 最初の音部記号のオクターブを変更する場合は、各フローの開始位置に音部記号を入力しておきます。
-

手順

1. オクターブを変更する音部記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
 2. プロパティパネルの「**音部記号 (Clefs)**」グループで、「**オクターブシフト (Octave shift)**」をオンにします。
 3. 数値フィールドの値を変更します。
-

結果

選択した音部記号のオクターブが、同じ移調を持つすべてのレイアウトで変更されます。たとえば、**1**のときは音部記号が1オクターブ上に移動し、**-1**のときは音部記号が1オクターブ下に移動します。

選択した音部記号の譜表の音符のピッチが自動的に調整されます。たとえば、音部記号を1オクターブ上に移動した場合、その音部記号の後ろの音符はオクターブを移動していないときより1オクターブ下に表示されます。

ヒント

- 音部記号とオクターブ線のポップオーバーを使用して音部記号を入力する際は、オクターブシフトを指定できます。
- また、たとえばト音記号を1オクターブ上に移動するなどの音部記号のオクターブ指示記号に従うか無視するかを変更することもできます。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[音部記号とオクターブ線のポップオーバー \(340 ページ\)](#)

[実音と移調音 \(186 ページ\)](#)

オクターブ指示記号付き音部記号

オクターブ指示記号付き音部記号は、記譜された音域とは別の音域で演奏することを示します。音部記号の上のオクターブ指示記号は、音符が記譜の内容よりも高い音域で演奏されることを示し、音部記号の下のオクターブ指示記号は、音符が記譜の内容よりも低い音域で演奏されることを示します。

これらの音部記号の中では、唯一1オクターブ下のト音記号がテノールボーカルパート用として今も一般的に使用されています。



従来、音部記号のオクターブ指示記号は移調楽器であることを思い出させるものとして使われていました。しかし、近年では、一部の作曲家達の間でバッセージが広範囲にわたる場合にオクターブ線のかわりとして音部記号のオクターブ指示記号が使われています。そのため、Dorico Elements の初期設定では音部記号のオクターブ指示記号は無視されます。ただし、移調楽器は自動的に正しく移調されます。たとえば、ピッコロに属する音符は、オクターブ指示記号の付いた音部記号があるかどうかに関わらず、再生時のピッチよりも自動的に1オクターブ下に記譜されます。音部記号のオクターブ指示記号に従うか無視するかはフローごとに変更できます。

関連リンク

[移調楽器 \(138 ページ\)](#)

[実音と移調音 \(186 ページ\)](#)

[オクターブ線 \(939 ページ\)](#)

[音部記号のオクターブ指示記号に従う/無視する \(937 ページ\)](#)

[音部記号のオクターブを変更する \(936 ページ\)](#)

[音部記号とオクターブ線の入力方法 \(340 ページ\)](#)

音部記号のオクターブ指示記号に従う/無視する

従来、音部記号のオクターブ指示記号は移調楽器であることを思い出させるものとして使われていました。しかし、近年では、一部の作曲家達の間でバッセージが広範囲にわたる場合にオクターブ線のかわりとして音部記号のオクターブ指示記号が使われています。音部記号のオクターブ指示記号に従うか無視するかはフローごとに変更できます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[N]** を押して「**記譜オプション (Notation Options)**」を開きます。
2. 「**フロー (Flows)**」リストから、音部記号のオクターブ指示記号に従う/無視するフローを選択します。

初期設定では、現在のフローのみを選択した状態のダイアログが表示されます。他のフローを選択するには、アクションバーの「すべて選択 (Select All)」をクリックするか、複数のフローをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながらか隣接するフローをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながらか個々のフローをクリックします。

3. カテゴリーリストの「音部記号 (Clefs)」をクリックします。
 4. 「オクターブ指示記号付き音部記号 (Clefs with octave indicators)」で以下のいずれかのオプションを選択します。
 - オクターブ指示記号を無視 (Ignore octave indicator)
 - オクターブ指示記号に従う (Respect octave indicator)
 5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
-

結果

選択したフローのオクターブ指示記号付き音部記号の処理方法が変更されます。オクターブ指示記号に従う場合、オクターブ指示記号付き音部記号のある譜表の音符のピッチが自動的に調整されます。たとえば、ト音記号を1オクターブ上に移動する指示記号がある場合、音符は音部記号のオクターブ指示記号を無視するときより1オクターブ下に表示されます。

関連リンク

[移調楽器 \(138 ページ\)](#)

[音部記号のオクターブを変更する \(936 ページ\)](#)

[レイアウトの移調に従い音部記号を表示/非表示にする \(934 ページ\)](#)

オクターブ線

オクターブ線は、音符がスコアまたはパートに表示されるよりも高い、または低いピッチで演奏されることを示します。オクターブ線は破線または点線による水平線で、開始位置に斜体の数字が記されています。数字はフレーズのピッチが変更される数を示し、たとえば1オクターブは8、2オクターブは15となります。

オクターブ線は、記譜よりも高いピッチの演奏を示す場合は譜表の上に、記譜よりも低いピッチの演奏を示す場合は譜表の下に配置されます。



そのままのピッチで演奏されるト音記号のフレーズ



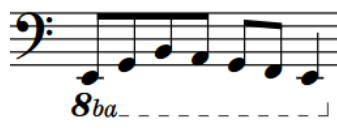
1オクターブ上のオクターブ線が付いたト音記号のフレーズ



2オクターブ上のオクターブ線が付いたト音記号のフレーズ



そのままのピッチで演奏されるバス記号のフレーズ



1オクターブ下のオクターブ線が付いたバス記号のフレーズ



2オクターブ下のオクターブ線が付いたバス記号のフレーズ

Dorico Elements では、オクターブ線が付いているとピッチが自動的に調整されます。オクターブ線の中にある音符の音域を変更する必要はありません。

オクターブ線は水平に伸び、垂直方向のスペースを大きく占めることがあるため、通常は他のすべての記譜記号より外側に配置されます。ただし、スラーや連符の角括弧がオクターブ線より長い場合は、オクターブ線をその内側に配置できます。

オクターブ線は組段やページの区切りをまたいで続く場合もあります。慣例としては、組段の開始位置ごとに新たに数字を表示して、オクターブ線であることを分かりやすくします。親切オクターブ線番号は通常括弧が付き、必要に応じて末尾テキストが選択できます。

関連リンク

[音部記号とオクターブ線の入力方法 \(340 ページ\)](#)

[オクターブ指示記号付き音部記号 \(937 ページ\)](#)

[ライン \(1224 ページ\)](#)

オクターブ線の位置

初期設定では、記譜上の音符より高いピッチの演奏を示す場合にはオクターブ線は譜表の上に、記譜上の音符より低いピッチの演奏を示す場合には譜表の下に配置されます。

オクターブ線の位置は記譜モードで移動できます。これらは衝突を回避する形で自動的に配置されます。

オクターブ線の表示位置は浄書モードで移動できますが、適用されるリズム上の位置はこれによって変更されません。

関連リンク

[音部記号とオクターブ線の入力方法 \(340 ページ\)](#)

[音符/アイテムの位置の移動 \(472 ページ\)](#)

[アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)

[タッキングインデックスのプロパティ \(529 ページ\)](#)

オクターブ線の数字の配置を音符に対して個別に変更する

個々のオクターブ線が適用される範囲の最初の音符に揃える位置を、オクターブ線の数字の左端、中央、右端から選んで変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 数字の音符に対する配置を変更するオクターブ線を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「**オクターブ線 (Octave Lines)**」グループで、「**L 整列 (L alignment)**」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **左 (Left)**
 - **中央 (Center)**
 - **右 (Right)**

結果

選択したオクターブ線の数字の配置が変更されます。たとえば「**右 (Right)**」を選択した場合、選択したオクターブ線の数字の右端が、オクターブ線が適用される範囲の最初の符頭に揃えられます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

オクターブ線の数字の配置を臨時記号に対して個別に変更する

それぞれのオクターブ線の開始位置にある数字の配置を、符頭の上または臨時記号の上に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 数字の臨時記号に対する配置を変更するオクターブ線を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「オクターブ線 (Octave Lines)」グループで、「L 位置 (L position)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 符頭 (Notehead)
 - 臨時記号 (Accidental)

結果

選択したオクターブ線の数字の配置が変更されます。たとえば「臨時記号 (Accidental)」を選択した場合、オクターブ線の数字が、オクターブ線が適用される範囲の最初の符頭に付く臨時記号に揃って整列されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

オクターブ線の表示/非表示の切り替え

どの移調のレイアウトでも、オクターブ線の表示/非表示を個別に切り替えることができます。たとえば、加線を回避するために、フルスコアにのみ一部のオクターブ線が必要な場合などに便利です。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 非表示にするオクターブ線、または表示するオクターブ線のガイドを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「オクターブ線 (Octave Lines)」グループで、「非表示 (Hide)」をオンまたはオフにします。

結果

「非表示 (Hide)」をオンにすると選択したオクターブ線が非表示になり、オフにすると表示されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

非表示にしたオクターブ線のそれぞれの位置にはガイドが表示されます。ただし初期設定では、ガイドは印刷されません。

ヒント

- オクターブ線のガイドの表示/非表示は、「**ビュー (View)**」 > 「**ガイド (Signposts)**」 > 「**オクターブ線 (Octave Lines)**」を選択して切り替えられます。
- 「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで、「**アイテムを表示/非表示 (Hide/Show Item)**」にキーボードショートカットを割り当てることができます。

関連リンク

[音部記号 \(931 ページ\)](#)

[実音と移調音 \(186 ページ\)](#)

[ガイド \(461 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(60 ページ\)](#)

[注釈 \(610 ページ\)](#)

浄書モードのオクターブ線

浄書モードでは、オクターブ線には3つの四角いハンドルが付いています。これらのハンドルを動かすことで、オクターブ線の始端および終端の表示位置の移動、およびオクターブ線のフックの長さの変更が行なえます。



浄書モードのオクターブ線

- 開始位置のハンドルは、オクターブ線始端の表示位置を移動させます。このハンドルは左右に動かせます。キーボードを使用しているときは、このハンドルを上下にも動かして、オクターブ線全体を移動できます。
- 終了位置上部のハンドルは、オクターブ線終端の表示位置を移動させます。このハンドルは左右に動かせます。
- 終了位置下部のハンドルは、フックの長さを変更します。このハンドルは上下に動かせます。

オクターブ線が組段区切りおよびフレーム区切りをまたぐ場合は、区切りの両側のオクターブ線の分割された部分をそれぞれ個別に移動できます。

関連リンク

[アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)

[アイテムの長さの変更 \(441 ページ\)](#)

[タッキングインデックスのプロパティ \(529 ページ\)](#)

オクターブ線の垂直スタックの順番を変更する

個々のオクターブ線のタッキングインデックス値を変更して、垂直スタック内での他のオブジェクトに対する位置を変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

慣例に従い、オクターブ線は他のすべてのオブジェクトより外側に配置されますが、他のオブジェクトの内側に入る状況もあります。たとえばスラーがオクターブ線より長い場合、オクターブ線はスラーの内側に入ります。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、垂直スタック内の位置を変更するオクターブ線を選択します。
2. プロパティパネルの「オクターブ線 (Octave Lines)」グループで、「タッキングインデックス (Tucking index)」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を変更します。
0 ではアイテムが音符に 1 番近い位置に配置されます。数字が大きくなるほど、アイテムはスタックの順番の中で音符から離れた位置に配置されます。

結果

選択したオクターブ線の垂直スタックの順番の中での位置が変更されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

[演奏技法の垂直の順番を変更する \(1215 ページ\)](#)

[タッキングインデックスのプロパティ \(529 ページ\)](#)

キュー

キューとは、インストゥルメントのパートに異なるプレーヤーが演奏する楽譜のパッセージが表示されるもので、通常は長い休止に続く演奏部分やソロの前に、演奏を開始する時点をプレーヤーに示すためのものです。

キューはまた、プレーヤー間の協調や音程合わせの補助や、プレーヤーによって別のパートの演奏を求める内容の指示にも使用されます。



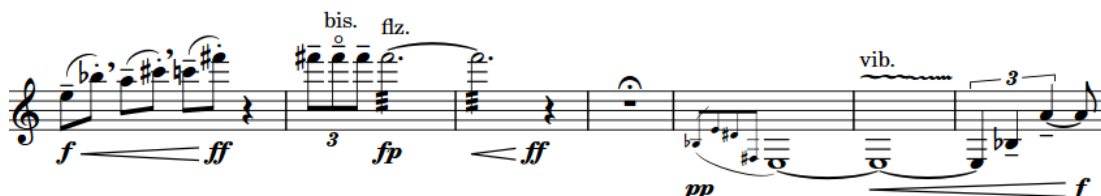
ティンパニパートにファゴットの楽譜を表示するキュー

補足

Dorico Elements では、キューの入力および編集はできません。ただし、キューを含むプロジェクトを読み込んだり開いたりした場合、これは表示されます。

強弱記号

強弱記号は音の大きさを表わし、表現テキストと組み合わせることで、楽譜をどのように演奏すべきかを明確にします。強弱記号は音量の瞬間的な変化や、指定のデュレーションによる段階的な変化を指示します。



複数の異なる強弱記号を持つフレーズ

強弱記号に修飾語句を追加して、音量レベルとともにスタイルに関する指示を与えることができます。たとえば *f* *espressivo* は、音量を大きくするだけではなく、感情を込めてパッセージを演奏することを示します。

表現テキストの大部分はイタリック体で記される一方、*ff* や *pp* などの強弱記号はボールドイタリック体のフォントを使用します。

関連リンク

- [強弱記号の入力方法 \(320 ページ\)](#)
- [強弱記号の位置 \(946 ページ\)](#)
- [段階的強弱記号 \(961 ページ\)](#)
- [messa di voce ヘアピン \(969 ページ\)](#)
- [ニエンテ記号 \(971 ページ\)](#)
- [強弱記号の修飾語句 \(956 ページ\)](#)
- [声部固有の強弱記号 \(956 ページ\)](#)
- [強弱記号のグループ \(973 ページ\)](#)
- [リンクされた強弱記号 \(975 ページ\)](#)
- [強弱記号エディター \(711 ページ\)](#)
- [テキストの書き出し \(106 ページ\)](#)

強弱記号のタイプ

Dorico Elements では、強弱記号はそれぞれの機能に従い異なるグループに分類されます。

局部的強弱記号

局部的強弱記号は、それが属する音符から次の強弱記号が現れる位置まで適用され、それ以前の音の強さから局部的に変化させることを指示します。局部的強弱記号には *pp* や *f* などの強弱記号、そして *subito* や *molto* などの強弱記号の修飾語句があります。

段階的強弱記号とヘアピン

段階的強弱記号は、指定のデュレーションにわたって徐々にボリュームを変化させることを指示します。これらは通常ヘアピン、または *cresc.* や *dim.* のようなテキストによる指示で表示されます。

段階的強弱記号には、ボリュームの変化を指示する *poco*、*molto*、*poco a poco*、*niente* などの強弱記号の修飾語句が付く場合もあります。

Dorico Elements では、ヘアピンは *mesa di voce* によるヘアピンのペアによる表示もできます。状況によっては、個別のヘアピンでペアを作るよりもこの方が簡単です。

アタックの強弱/強度レベル

fz や *sffz* などの強弱記号は、アクセントのアーティキュレーションと同様、現在の強弱で通常表現されるよりも強いアタックで音符を演奏することを指示します。

結合式強弱記号

fp や *p-mf* などの結合式強弱記号は、強弱の突然の変化を指示します。

Dorico Elements では、強弱記号パネルの「**結合式強弱記号 (Combined Dynamics)**」のセクションで、カスタムの結合式強弱記号を作成して、ペアを構成するそれぞれの強弱記号の強度レベルを管理できます。たとえば、*pppf*、*fff-mp* や *ffffpppp* のような強弱記号を作成できます。

補足

結合式強弱記号には、レベル *f* とレベル *p* が1つずつ含まれている必要があります。

関連リンク

[段階的強弱記号 \(961 ページ\)](#)

[mesa di voce ヘアピン \(969 ページ\)](#)

[ニエンテ記号 \(971 ページ\)](#)

[強弱記号の修飾語句 \(956 ページ\)](#)

[局部的強弱記号を表示/非表示にする \(951 ページ\)](#)

[修飾語句 subito の外観と位置を変更する \(958 ページ\)](#)

[強弱記号 sforzando/rinforzando の外観を変更する \(953 ページ\)](#)

[結合式強弱記号の区切り文字を表示/非表示にする \(952 ページ\)](#)

強弱記号の位置

初期設定では、強弱記号は音符と並んで読めるように楽器の五線の下、または声楽の譜表の上に配置されます。こうすることにより、譜表の下に配置される歌詞と衝突を避けつつ、同時に読むべき音符に十分近く配置できます。

pp や *f* といった局部的強弱記号は、適用される符頭に中央揃えで配置されます。段階的強弱記号の開始位置は、それが開始する拍の符頭に中央揃えで、または同位置の局部的強弱記号の直後に配置されます。段階的強弱記号の終了位置は、それが終了する拍の符頭に中央揃えで、または同位置の局部的強弱記号の直前に配置されます。

譜表に対する強弱記号の位置は、それぞれの機能およびプレーヤーのタイプによって多様に変化します。たとえば、強弱記号は初期設定では楽器の譜表の下、歌の譜表の上に配置されます。これにより、強弱記号は読みやすさのためにできるだけ譜表に近い位置を維持し、歌の譜表では符頭と歌詞の間に配置されません。ピアノやハープなど大譜表のインストゥルメントにおいては、強弱記号は通常2つの譜表の間に配置されますが、それぞれの譜表が異なる音の強さで演奏される場合は、それぞれの譜表の上下に配置できます。

強弱記号は総じて、特にヘアピンは非常に読みづらくなるため、譜表内には配置されません。また、連符の角括弧の内側に配置されることも通常ありません。強弱記号はスラーなど符頭に近い位置を維持する必要がある記譜記号よりも外側に配置されますが、符頭から離れて配置されても明確に読み取れるペダル線よりも内側に配置されます。

強弱記号の位置は記譜モードで移動できます。これらは衝突を回避する形で自動的に配置されます。

補足

マウスを使用する場合、強弱記号は符頭への移動と長さ変更のみ行なえます。キーボードを使用する場合、現在のリズムグリッドの間隔に応じて強弱記号の移動と長さ変更を行なえます。

強弱記号の表示位置は浄書モードで移動できます。これにより適用されるリズム上の位置は変更されません。

関連リンク

[小節線に対するヘアピンの一般的な配置規則 \(949 ページ\)](#)

[強弱記号の符頭に対する整列を変更する \(948 ページ\)](#)

[messa di voceヘアピンの中央を移動する \(969 ページ\)](#)

[譜表に対するアイテムの位置の変更 \(445 ページ\)](#)

[音符/アイテムの位置の移動 \(472 ページ\)](#)

[アイテムの長さの変更 \(441 ページ\)](#)

[アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)

[浄書モードの段階的強弱記号 \(962 ページ\)](#)

[段階的強弱記号 \(961 ページ\)](#)

[messa di voceヘアピン \(969 ページ\)](#)

[ニエンテ記号 \(971 ページ\)](#)

強弱記号の水平方向の拍相対位置を変更する

個々の強弱記号を拍の前または後に配置できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 拍相対位置を変更する強弱記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループで、「拍相対位置 (Beat-relative position)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 前 (Before)
 - 後 (After)

結果

選択した強弱記号の拍に対する位置が変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

例



拍の前に配置された強弱記号



拍の後に配置された強弱記号

関連リンク

[強弱記号の背景の塗りつぶし \(954 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)


[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)




強弱記号の符頭に対する整列を変更する

ff や *mp* といった局部的強弱記号は、通常は符頭の視覚上の中央位置で水平方向に整列していますが、局部的強弱記号の水平方向の配置は個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 符頭に対する配置を変更する強弱記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループで、「テキストの整列 (Text alignment)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 中央位置を符頭に合わせる (Align optical center with notehead) 
 - 符頭に合わせて左寄せ (Left-align with notehead) 
 - 中央位置を符頭の左側に合わせる (Align optical center with left of notehead) 

結果


選択した局部的強弱記号の配置が変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

強弱記号の整列

たとえばパートレイアウトの組段区切りがフルスコアレイアウトとは異なり、強弱記号の異なるグループの部分同士を整列する必要が生じた場合など、選択した強弱記号の表示位置を、グループ化やグルー

解除を要さず個別に整列できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、整列する強弱記号を選択します。
2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「強弱記号 (Dynamics)」 > 「強弱記号を整列 (Align Dynamics)」 を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

結果

選択した強弱記号は、選択範囲内で譜表から最も遠かった強弱記号と 1 列に整列します。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

- [強弱記号のグループ \(973 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [アイテムの位置のリセット \(447 ページ\)](#)

小節線に対するヘアピンの一般的な配置規則

Dorico Elements では、ヘアピンの終端はその右にある音符の左端に揃えられます。このためヘアピンが小節線をまたいで伸びる場合もあります。

小節の最初の音符で終了するヘアピンは、以下の条件では直前の小節線をまたいで延長されます。

- 次の小節の最初の音に局部的強弱記号が付かない場合。
- 小節線に拍子や調号の変化記号が付くことで、現在の小節の終わりとの間の間隔が広がっている場合。

Dorico Elements は、ヘアピンが少しでも小節線に重なるのは視覚的に明瞭さを欠くことから、これを避けようとしています。しかしこれは、異なる譜表の一方が下の譜表と結合する小節線を延ばしていない場合、同じ強弱記号でも両者で表示が異なる場合があることを意味します。



The image shows a musical score with three staves. The top staff is a grand staff (treble and bass clefs). The middle and bottom staves are bass clefs. The score is divided into three measures. The first measure has a dynamic marking of *ff* (fortissimo) at the end. The second measure has a dynamic marking of *ff* at the end. The third measure has a dynamic marking of *ff* at the end. The hairpins are shown extending across bar lines, with the terminal dots aligned with the start of the notes in the following measure.



下の譜表から下に小節線が延びていないため、ヘアピンの終端が揃っていない

ヘアピンが次の小節の最初の音符で終了する場合、ヘアピンが小節線をまたぐことの許可と禁止を切り替えられます。小節線をまたぐヘアピンを禁止すると、すべての譜表でヘアピンが同じ長さで表示されるようになります。

小節線をまたぐヘアピンの許可/禁止を切り替える

ヘアピンが次の小節の最初の音符で終了するとき、小節線をまたぐことを許可または禁止できます。これによりたとえば、一部の小節線が結合されていない複数の譜表において、すべてのヘアピンが同じ長さで表示されるようになります。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 小節線をまたぐことの許可/禁止を切り替えるヘアピンを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」のグループで、「小節線との交差 (Barline interaction)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 手前で停止 (Stop before)
 - 継続 (Continue)

結果

「継続 (Continue)」を選択すると、選択したヘアピンが小節線をまたげるようになりますが、「手前で停止 (Stop before)」を選択すると、小節線またぎが禁止されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

強弱記号レベルを変更する

フレーズ内のすべての強弱記号の強弱記号レベルを上げる場合などに、強弱記号のポップオーバーを再度開くことなく、複数の異なる強弱記号の強弱記号レベルを同時に変更できます。

手順

1. 記譜モードで、強弱記号レベルを変更する強弱記号を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、強弱記号レベルを変更します。
 - 強弱記号レベルを上げるには、「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「強弱記号 (Dynamics)」 > 「強弱記号の強度を上げる (Increase Dynamic Intensity)」を選択します。

- 強弱記号レベルを下げるには、「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「強弱記号 (Dynamics)」 > 「強弱記号の強度を下げる (Decrease Dynamic Intensity)」を選択します。

ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

結果

選択した強弱記号の強弱記号レベルが変更されます。たとえば、*mf* の強弱記号の強弱記号レベルを上げると *f* になります。

ヒント

「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、これらのオプションにキーボードショートカットを割り当てることができます。

関連リンク

[強弱記号の入力方法 \(320 ページ\)](#)

[強弱記号エディター \(711 ページ\)](#)

[既存のアイテムの変更 \(443 ページ\)](#)

[強弱記号の修飾語句 \(956 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(60 ページ\)](#)

局部的強弱記号を表示/非表示にする

たとえば「sim.」など強弱記号の修飾語句を、強弱記号を伴わない形で表示させる場合などには、*f* や *pp* などの局部的強弱記号の表示/非表示を個別に切り替えることができます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 非表示にする局部的強弱記号、または表示する局部的強弱記号のガイドを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループで、「強弱記号を非表示 (Hide intensity marking)」をオンまたはオフにします。

結果

「強弱記号を非表示 (Hide intensity marking)」をオンにすると選択した局部的強弱記号が非表示になり、オフにすると表示されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

同じ位置に他の強弱記号がない場合、非表示になった位置にはガイドが表示されます。ただし初期設定では、ガイドは印刷されません。

関連リンク

- [強弱記号の修飾語句 \(956 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)
- [プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
- [プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)
- [プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)
- [ガイド \(461 ページ\)](#)
- [注釈 \(610 ページ\)](#)
- [強弱記号の入力方法 \(320 ページ\)](#)

結合式強弱記号の区切り文字を表示/非表示にする

結合式強弱記号のさまざまな区切り文字の表示/非表示を個別に切り替えることができます。たとえば、いくつかの *fp* の強弱記号をスラッシュで区切る場合などです。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

初期設定では、*mf-p* のように、ペア内にメゾの強弱記号が少なくとも 1 つ含まれている結合式強弱記号にのみ区切り文字が表示されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」 を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 区切り文字の表示/非表示を切り替える結合式強弱記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「**強弱記号 (Dynamics)**」グループで、「**区切り用文字の表示 (Separator shown)**」をオンにします。
3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。
4. 区切り文字を表示する場合は、「**区切り用文字 (Separator)**」をオンにして、メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **ハイフン (Hyphen)**
 - **コロンの (Colon)**
 - **スペース (Space)**
 - **斜線 (Slash)**

結果

「**区切り用文字の表示 (Separator shown)**」チェックボックスがオンになっているときは区切り文字が表示され、オフになっているときは非表示になります。表示される区切り文字は、「**区切り用文字 (Separator)**」で選択したオプションに従います。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

- [強弱記号のタイプ \(945 ページ\)](#)
- [修飾語句 subito の外観と位置を変更する \(958 ページ\)](#)

強弱記号に括弧を付ける

たとえば元の譜面にはない編者注の強弱記号を指示する場合など、個々の強弱記号を括弧つきで表示できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 括弧を付ける強弱記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループで、「括弧つき (Parenthesized)」をオンにします。

結果

選択したそれぞれの強弱記号を囲む括弧が表示されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

「括弧つき (Parenthesized)」をオフにすると、選択した強弱記号が括弧なしの表示に戻ります。



強弱記号 sforzando/rinforzando の外観を変更する

強弱記号 *rfz* と *sfz* の外観を個別に変更できます。たとえば、強弱記号 *sfz* の外観を *sf* に変更する場合などです。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

補足

これらの操作は、*sffz* などの別の強度を持つアタック強弱記号の強弱/強度レベルには適用されません。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 外観を変更する *rfz* または *sfz* の強弱記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループで、「リフォルツァンド/スフォルツァンドスタイル (rfz/sfz style)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - *sf rf*

- ***sfz***

結果

選択した *rfz* または *sfz* の強弱記号の外観が変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

- [プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)
- [強弱記号のタイプ \(945 ページ\)](#)
- [段階的強弱記号の省略 \(967 ページ\)](#)
- [修飾語句 subito の外観と位置を変更する \(958 ページ\)](#)

強弱記号の背景の塗りつぶし

強弱記号は、たとえば小節線をまたぐときの読みやすさを確保するために、個別に背景を空白で塗りつぶせます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、背景を塗りつぶす強弱記号を選択します。
2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループで、「背景を塗りつぶし (Erase background)」をオンにします。

結果

選択した強弱記号の背景が削除されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

「背景を塗りつぶし (Erase background)」をオフにすると、選択した強弱記号がデフォルトの背景の塗りつぶしがない状態に戻ります。

補足

これは、ヘアピンと交差した符尾など、ヘアピンには影響しません。

例



背景の塗りつぶしなしの強弱記号



背景の塗りつぶしありの強弱記号

手順終了後の項目

強弱記号の塗りつぶしの余白の幅は、四方それぞれについて変更できます。

関連リンク

[強弱記号の位置](#) (946 ページ)

[浄書ツールボックス](#) (515 ページ)

[プロパティ範囲の変更](#) (680 ページ)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする](#) (662 ページ)

[強弱記号の修飾語句](#) (956 ページ)

強弱記号の塗りつぶしの余白を変更する

強弱記号の塗りつぶしの余白を個別に変更できます。余白の幅は強弱記号の四方それぞれについて個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

背景の塗りつぶしでは、先頭テキストと末尾テキストは局部的強弱記号と別々に扱われ、またテキストのアセンダーとディセンダーが反映されます。これにより、たとえば「espressivo」の場合は「p」の影響で、背景の塗りつぶしが上より下に広く表示されます。このような場合は、影響される端部の余白を変更して、塗りつぶしの外観を対称にできます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、塗りつぶしの余白を変更する強弱記号を選択します。
2. プロパティパネルの「**強弱記号 (Dynamics)**」グループで、「**塗りつぶしの余白 (Erasure padding)**」の2つのプロパティの一方または両方をオンにします。
 - 「**L**」は強弱記号の左側の余白の幅を変更します。
 - 「**R**」は強弱記号の右側の余白の幅を変更します。
 - 「**上 (T)**」は強弱記号の上側の余白の幅を変更します。
 - 「**下 (B)**」は強弱記号の下側の余白の幅を変更します。
3. 数値フィールドの値を変更します。

結果

値を大きくすると余白が増え、値を小さくすると余白が減ります。これは衝突回避で使用される領域にも影響します。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

声部固有の強弱記号

声部固有の強弱記号は譜表の単一の声部にのみ適用されます。これにより複声部における各声部、または大譜表を用いるインストゥルメントの各譜表に異なる強弱記号を指定したりできます。初期設定では、強弱記号は単一のインストゥルメント (大譜表を用いるインストゥルメントを含む) に属する譜表上のすべての声部に影響します。

声部固有の強弱記号を入力することにより、譜表の複声部に異なる強弱記号を表示したり、ピアノパートでメロディーを担当する声部を強調したりできます。声部固有の強弱記号は、再生時に各声部の強弱記号を個別に変化させます。

補足

- 声部固有の強弱記号は、音符の入力中など、キャレットがアクティブなときのみ入力できます。声部固有の強弱記号は、キャレットの横に4分音符記号で示されている声部に適用されます。
- 声部固有の強弱記号は、ベロシティを使用して強弱を制御するサウンドの再生にのみ自動的に影響します。CCなどの別の方法で強弱を制御する再生デバイスを使用している場合、同じインストゥルメントの異なる声部の異なる強弱を聴くには、声部の個別再生を有効にする必要があります。

関連リンク

[強弱記号の入力方法 \(320 ページ\)](#)

[キャレット \(227 ページ\)](#)

[声部の個別再生の有効化 \(558 ページ\)](#)

[強弱記号エディター \(711 ページ\)](#)

[追加の譜表 \(1354 ページ\)](#)

強弱記号の修飾語句

修飾語句は、強弱記号に単なる音量レベル以上の詳細を追加し、音符やフレーズをどのように演奏するかを指示します。修飾語句には *poco a poco*、*molto* や *subito* などがあります。これらは表現テキストとも呼ばれます。



局部的強弱記号および段階的強弱記号を伴う修飾語句

Dorico Elements では、修飾語句は必ず *p* や *f* などの強弱記号か段階的強弱記号に付随します。

強弱記号の修飾語句の入力は、強弱記号ポップオーバーに局部的強弱記号と併せて入力するか、強弱記号パネルで利用可能なオプションをクリックすることによって行なえます。また、既存の強弱記号に強弱記号の修飾語句を追加することもできます。

局部的強弱記号の前と後ろの両方に修飾語句を追加できます。また、ヘアピンの内側やヘアピンの開始位置の上下に修飾語句を表示することもできます。

ヒント

修飾語句のみを表示したい場合は、局部的強弱記号を非表示にできます。

関連リンク

[強弱記号の入力方法 \(320 ページ\)](#)

[局部的強弱記号を表示/非表示にする \(951 ページ\)](#)

[強弱記号の修飾語句の省略 \(958 ページ\)](#)

[段階的強弱記号に poco a poco のテキストを追加する \(967 ページ\)](#)

[強弱記号 sforzando/rinforzando の外観を変更する \(953 ページ\)](#)

[連続したヘアピンをひと続きとして表示する \(964 ページ\)](#)

[テキストの書き出し \(106 ページ\)](#)

既存の強弱記号に修飾語句を追加する

強弱記号を入力したあと、強弱記号の前後両方に修飾語句を追加できます。たとえば複数のフレーズにわたって強弱記号を繰り返すかわりに、「sim.」を追加できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 修飾語句を追加する強弱記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」のグループで、以下のプロパティを片方または両方ともオンにします。
 - 強弱記号の前に修飾語句を追加するには、「先頭テキスト (Prefix)」をオンにします。
 - 強弱記号の後に修飾語句を追加するには、「末尾テキスト (Suffix)」をオンにします。
3. 対応する入力フィールドに追加するテキストを入力します。
4. **[Return]** を押します。

結果

入力したテキストが、選択した強弱記号に修飾語句として追加されます。「先頭テキスト (Prefix)」のフィールドに入力したテキストは局部的強弱記号の前に表示され、「末尾テキスト (Suffix)」のフィールドに入力されたテキストは局部的強弱記号の後に表示されます。

修飾語句は、譜表の下に配置されたヘアピンの下、または譜表の上に配置されたヘアピンの上に表示され、ヘアピンの開始位置に揃えられます。

プロパティをオフにすると、選択した強弱記号から対応する修飾語句が削除されます。

補足

プロパティをオフにすると、入力したカスタムテキストは完全に削除されます。

手順終了後の項目

ヘアピンに修飾語句を追加した場合、修飾語句はヘアピンの内側に表示させることもできます。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[ニエンテ記号 \(971 ページ\)](#)

[強弱記号の入力方法 \(320 ページ\)](#)

[ヘアピンの内側に中央揃えされた修飾語句 \(959 ページ\)](#)

[段階的強弱記号に poco a poco のテキストを追加する \(967 ページ\)](#)

強弱記号の修飾語句の省略

個々の強弱記号の修飾語句 subito/possibile を、sub. や subito のような省略テキストまたはフルテキストで表示できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 修飾語句 subito/possibile を省略する強弱記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」のグループで、以下のプロパティを片方または両方ともオンにします。
 - **スービトスタイル (Subito style)**
 - **使用可能なスタイル (Possibile style)**
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 「subito」または「possibile」
 - 「sub.」または「possib.」

結果

対応する強弱記号の修飾語句の長さが変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[段階的強弱記号の省略 \(967 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

修飾語句 subito の外観と位置を変更する

subito の修飾語句の外観と位置を個別に変更できます。たとえば、修飾語句 subito を強弱記号の左に sub. と表示したり、*fp* sub. を *sfp* と表示したりできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 修飾語句 subito の外観や位置を変更する強弱記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルで、「スービトの位置 (Subito position)」をオンにして、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 左 (Left)
 - 右 (Right)
3. 1つ以上の *f* を含む強弱記号を選択した場合は、必要に応じて「スービトフォルテスタイル (Subito forte style)」をオンにして、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - *sub.f*
 - *sf*

結果

選択した修飾語句 subito の外観と位置が変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[強弱記号 sforzando/rinforzando の外観を変更する \(953 ページ\)](#)

[強弱記号の修飾語句の省略 \(958 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

ヘアピンの内側に中央揃えされた修飾語句

ヘアピンに追加した poco a poco や molto などの修飾語句は、ヘアピンの内側に、水平垂直の両方向に中央揃えされた形で表示できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。初期設定では、修飾語句はヘアピンの開始位置の上または下に表示されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. ヘアピンの内側に中央揃えで修飾語句を表示させるヘアピンを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」のグループで、「修飾子の位置 (Modifier position)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 上または下 (Above or Below)
 - 内側 (Inside)

結果

選択したヘアピンの修飾語句が、ヘアピンの内側に中央揃えで表示されます。修飾語句の背景は自動的に白で塗りつぶされ、テキストとヘアピンの線が重ならないようにします。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

例



ヘアピンの下の修飾語句 (molto)



ヘアピンの内側に中央揃えされた修飾語句 (molto)

関連リンク

- [既存の強弱記号に修飾語句を追加する \(957 ページ\)](#)
- [強弱記号の塗りつぶしの余白を変更する \(955 ページ\)](#)
- [連続したヘアピンをひと続きとして表示する \(964 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)
- [プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

段階的強弱記号の修飾語句の表示位置を変更する

個々の強弱記号の修飾語句の表示位置は、それらが適用される段階的強弱記号とは別に移動できません。たとえば、特定の修飾語句を他の修飾語句よりもヘアピンから離して表示したい場合などに便利です。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、修飾語句の表示位置を移動する段階的強弱記号を選択します。
2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループで、「修飾子のオフセット (Modifier offset)」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を変更します。

「X」で修飾語句を水平方向、「Y」で垂直方向に移動します。

結果

選択した段階的強弱記号の修飾語句の表示位置が移動します。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

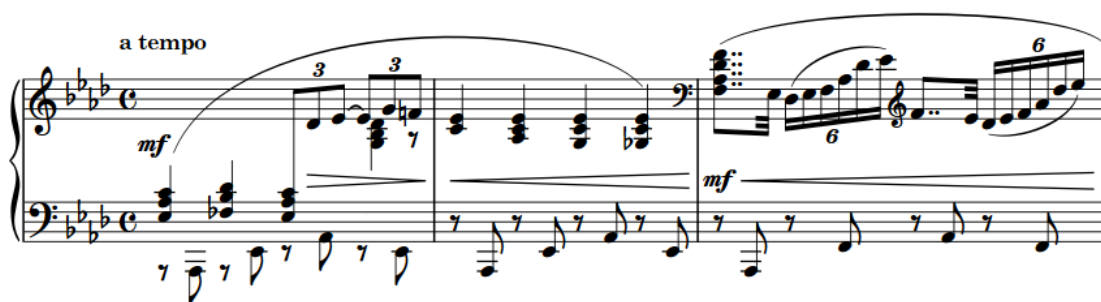
段階的強弱記号

段階的強弱記号は、指定のデュレーションにわたって徐々にボリュームを変化させることを指示します。これらは通常ヘアピン、または *cresc.* や *dim.* のようなテキストによる指示で表示されます。

個々のヘアピンにより指示される音量の変更は、ヘアピンを構成する 2 本の線の開いた側の距離によって示されます。

ヘアピンは通常一端が閉じ、一端が開いています。ヘアピンが組段かフレームの区切りをまたぐ場合、2つの別個のヘアピンと間違われないように、閉じた側に小さな隙間ができます。

ヘアピン 2 つがペアとなり、中央に局部的強弱記号を記さないものは *メッサ・ディ・ヴォーチェ* と呼ばれます。



複数の段階的強弱記号を含むフレーズ

Dorico Elements の初期設定では、段階的強弱記号はヘアピンとして表示されます。段階的強弱記号の外観は個別に変更できます。たとえば、特に長いクレッシェンドにヘアピンではなく *cresc.* のテキストを使用して表示できます。

段階的強弱記号テキストを以下の方法で表示できます。

- *cresc.* または *dim.*: 省略テキスト、延長線なし
- *cresc...* または *dim...*: 省略テキストに点線による延長線
- *cre-scen-do* または *di-mi-nuen-do*: ハイフンで区切られた正式名称が段階的強弱記号のデュレーション全体に広がる

記譜モードでは、グループ化されていない段階的強弱記号それぞれに、デュレーションを表わす開始ハンドルと終了ハンドルが表示されます。



補足

別個のヘアピンのペアは、*messa di voce* によるヘアピンとは別に扱われます。たとえば、記譜モードでは、別個のヘアピンにはそれぞれ開始ハンドルと終了ハンドルが表示されますが、*messa di voce* によるヘアピンは1つの中央ハンドルを共有しています。

関連リンク

- [強弱記号の入力方法 \(320 ページ\)](#)
- [強弱記号のタイプ \(945 ページ\)](#)
- [messa di voce ヘアピン \(969 ページ\)](#)
- [ニエンテ記号 \(971 ページ\)](#)
- [強弱記号の修飾語句 \(956 ページ\)](#)
- [強弱記号のグループ \(973 ページ\)](#)
- [浄書モードの段階的強弱記号 \(962 ページ\)](#)
- [段階的強弱記号の外観を変更する \(963 ページ\)](#)
- [段階的強弱記号の省略 \(967 ページ\)](#)
- [アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)
- [小節線に対するヘアピンの一般的な配置規則 \(949 ページ\)](#)
- [連続したヘアピンをひと続きとして表示する \(964 ページ\)](#)
- [messa di voce ヘアピンの中央を移動する \(969 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの位置の移動 \(472 ページ\)](#)
- [アイテムの長さの変更 \(441 ページ\)](#)

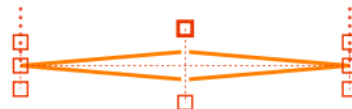
浄書モードの段階的強弱記号

浄書モードでは、各ヘアピンに複数のハンドルがあり、それらを動かして表示上の位置、長さ、角度、および開きの幅を調節できます。

- ヘアピンの開始位置/終了位置にある中央のハンドルは、開始位置と終了位置のオフセット位置を変化させます。中央のハンドルを動かすと、ヘアピンの角度が変更されます。
- ヘアピンの開始位置/終了位置、および *messa di voce* ヘアピンの中央にある上下一対のハンドルは、対応する側の開きの幅を調節します。これらのハンドルはそれぞれ鏡合わせにリンクされています。一方のハンドルを動かすと、もう一方も同じだけ反対方向に動きます。これによりヘアピンの対称性が維持されます。



浄書モードでヘアピン開始位置中央のハンドルを選択した状態



浄書モードで *messa di voce* ヘアピンの中央の開きの幅ハンドルを選択した状態

補足

- また個々のヘアピンの開きの幅は、プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループにある「ヘアピン開口部 (Hairpin open aperture)」および「ヘアピン閉口部 (Hairpin closed aperture)」をオンにしても変更できます。

値を大きくすると、対応する開きの幅が広くなります。値を小さくすると、対応する開きの幅が狭くなります。

- 別個のヘアピンのペアは、*messa di voce* によるヘアピンとは別に扱われます。たとえば、記譜モードでは、別個のヘアピンにはそれぞれ開始ハンドルと終了ハンドルが表示されますが、*messa di voce* によるヘアピンは1つの中央ハンドルを共有しています。

それぞれのヘアピンは個別に移動できます。これによりたとえば、1対のヘアピンの表示上のピークの位置を調整できます。messa di voceヘアピンの表示上のピークの位置は、中央を動かすことで移動できます。

例



組段区切りをまたぐディミヌエンド。開始側が開き、終了側に向かって閉じています。終端が少し開いていることで、組段区切りの向こうまでディミヌエンドが続くことを示しています。



次の組段に入った続きのディミヌエンド。開始側が開き、終了側で閉じています。

関連リンク

[強弱記号の入力方法 \(320 ページ\)](#)

[強弱記号のグループ \(973 ページ\)](#)

[ニエンテ記号 \(971 ページ\)](#)

[messa di voceヘアピン \(969 ページ\)](#)

[messa di voceヘアピンの中央を移動する \(969 ページ\)](#)

[アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)

[音符/アイテムの位置の移動 \(472 ページ\)](#)

[アイテムの長さの変更 \(441 ページ\)](#)

[音符のスペーシング \(519 ページ\)](#)

[個々の位置にある音符のスペーシングの調節 \(521 ページ\)](#)

段階的強弱記号の外観を変更する

段階的強弱記号の外観は個別に変更できます。たとえば、特に長いクレッシェンドをヘアピンではなくテキストの「cresc.」を使用して表示できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順


1. 外観を変更する段階的強弱記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」のグループで、「段階的強弱記号のスタイル (Gradual style)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - ヘアピン
 - cresc./dim.

- **cresc...**
 - **cre - scen - do**
4. 必要に応じて、「**段階的強弱記号のスタイル (Gradual style)**」の設定に従い以下のいずれかの操作を行なって、選択した段階的強弱記号の外観をカスタマイズします。
- 「**ヘアピン (Hairpin)**」を選択している場合、「**ヘアピン線スタイル (Hairpin line style)**」をオンにして、利用できるオプションのいずれかを選択します。
 - 「**cresc./dim.**」、「**cresc...**」または「**cre - scen - do**」を選択している場合、「**ディミヌエンドスタイル (Diminuendo style)**」をオンにして、メニューから利用できるオプションのいずれかを選択します。
 - 「**cresc...**」を選択している場合、「**延長線のスタイル (Continuation line style)**」をオンにして、利用できるオプションのいずれかを選択します。
 - 「**cre - scen - do**」を選択した場合は、「**最後の音節を線の終端に配置 (Final syllable at end of line)**」をオンにして、対応するチェックボックスをオン/オフにします。

結果

選択中の段階的強弱記号の外観が変更されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

例

	<i>cresc.</i>	<i>cresc.</i>	<i>cre - scen - do</i>
ヘアピン	cresc./dim.	cresc....	cre - scen - do

関連リンク

[段階的強弱記号の省略 \(967 ページ\)](#)

[ヘアピンの内側に中央揃えされた修飾語句 \(959 ページ\)](#)



[既存の段階的強弱記号を messa di voce ヘアピンに変換する \(970 ページ\)](#)

[既存の段階的強弱記号にニエンテ記号を追加する \(972 ページ\)](#)

連続したヘアピンをひと続きとして表示する

間に局部的強弱記号を挟む形で2つ以上連続する同じ向きのヘアピンは、局部的強弱記号を通過するひと続きのヘアピンとして表示させることもできます。これにより、強弱をそれぞれ個別の変化としてではなく、1つのなめらかな変化として表現できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- ヘアピンをグループ化しておきます。
- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、つなげて表示するヘアピンをグループごとに1つ以上選択します。

2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」のグループで「ヘアピンの延長表示 (Hairpin shown as continuation)」をオンにします。
3. 対応するチェックボックスをオンにします。

結果

選択したグループの2つ以上連続する同じ向きのヘアピンがひと続きのヘアピンとして表示されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

例



ひと続きとして表示されていないヘアピン



ひと続きとして表示されたヘアピン

関連リンク

[強弱記号のグループ化 \(974 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)


ヘアピンの終端の広がりを表示/非表示にする

終端の広がり通常クレッシェンドのヘアピンの終端に表示され、クレッシェンドの終わりに急激に音量を上げることが示します。ヘアピンはいずれも終端の広がり表示/非表示を切り替えられます。

補足

終端の広がり実線のヘアピンにしか表示できません。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 終端の広がり表示または非表示にするヘアピンを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループで、「終端の広がり (Flared end)」をオンまたはオフにします。

結果

「終端の広がり (Flared end)」がオンのときは選択した強弱記号に終端の広がりが表示され、オフのときは非表示になります。

例



終端の広がり为非表示のクレッシェンドのヘアピン



終端の広がりが表示されたクレッシェンドのヘアピン

ヘアピンの終端の広がりサイズを変更する

個々のヘアピンの終端の広がりの高さと幅を変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、終端の広がりサイズを変更する広がり付きのヘアピンを選択します。
2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループで、「広がりサイズ (Flare size)」をオンにします。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、選択したヘアピンの広がりサイズを変更します。
 - 終端の広がり幅を変更するには、「幅 (W)」の値を変更します。
 - 終端の広がり高さを変更するには、「高さ (H)」の値を変更します。

結果

選択したヘアピンの終端の広がりサイズが変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

- 「幅 (W)」の値を大きくすると、選択した終端の広がり角度が付き始める位置が移動して幅が広くなり、値を小さくすると幅が狭くなります。
- 「高さ (H)」の値を大きくすると、選択した終端の広がりが高くなり、値を小さくすると低くなります。
- これらの値をもう一方の値と別に変更すると、終端の広がり角度が変わります。たとえば、「高さ (H)」の値を変更せずに「幅 (W)」の値を大きくすると、角度が小さくなります。

関連リンク

[アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

段階的強弱記号に poco a poco のテキストを追加する

段階的強弱記号は、入力後に個別に poco a poco のテキストを追加できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

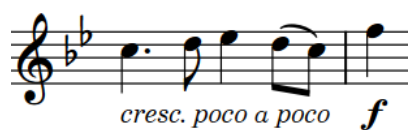
1. poco a poco を追加する段階的強弱記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループで、「Poco a poco (少しずつ) (Poco a poco (little by little))」をオンにします。

結果

poco a poco は段階的強弱記号のテキストの直後、譜表の下に配置されたヘアピンの下、および譜表の上に配置されたヘアピンの上に表示されます。

「Poco a poco (少しずつ)」をオフにすると、選択した段階的強弱記号から poco a poco のテキストが削除されます。

例



poco a poco を伴う、テキストによる段階的強弱記号



poco a poco を伴う、ヘアピンによる段階的強弱記号

手順終了後の項目

poco a poco のテキストは、ヘアピンの内側に中央揃えで表示することもできます。

関連リンク

[強弱記号の修飾語句 \(956 ページ\)](#)

[ヘアピンの内側に中央揃えされた修飾語句 \(959 ページ\)](#)


[段階的強弱記号の省略 \(967 ページ\)](#)


[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

段階的強弱記号の省略

cresc. や crescendo のように、個々の段階的強弱記号を省略テキストまたはフルテキストで表示できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 省略する段階的強弱記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「**強弱記号 (Dynamics)**」グループで、「**省略 (Abbreviate)**」をオンにします。
3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。

結果

チェックボックスをオンにすると、選択した段階的強弱記号が省略テキストで表示され、チェックボックスをオフにするとフルテキストで表示されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

- [段階的強弱記号の外観を変更する \(963 ページ\)](#)
- [強弱記号の修飾語句の省略 \(958 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)
- [プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
- [プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

段階的強弱記号のスペーシング

Dorico Elements では、常に他の記号から明確に区別されるように、ヘアピンには長さの最小値のデフォルトが設定されています。しかしこれは音符のスペーシングに影響を与えます。

ヘアピンの長さの最小値のデフォルトは3スペースです。ヘアピンがこれより短くなると、アーティキュレーション記号のアクセントと見間違えられる恐れがあります。そのため、ヘアピンの長さが3スペースより短くなるような音符にヘアピンを追加した場合、ヘアピンが最小値の長さを維持できるように音符のスペーシングが変更されます。

関連リンク

- [浄書モードの段階的強弱記号 \(962 ページ\)](#)
- [mesa di voce ヘアピンの中央を移動する \(969 ページ\)](#)

局部的強弱記号によって切り詰められる段階的強弱記号

ヘアピンは、その入力前か入力後かに関わらず、範囲内に局部的強弱記号が配置された場合、自動的に切り詰められます。

ヘアピンは表示上短くなってはいても、本来指定された位置への結びつきを維持しています。そのため、ヘアピンの表示を切り詰めている局部的強弱記号が削除されると、ヘアピンはその終了位置または範囲内の次の局部的強弱記号の位置まで延長されます。

例として、2つの強弱記号によって切り詰められているヘアピンが、強弱記号が削除されるに従って本来の長さまで延長される様子を示します。点線による連結線は、ヘアピンと、その本来の終端が結びついているリズム上の位置とのリンクを表示しています。



*p*によって切り詰められている長いヘアピン

*p*が削除されたあとも、*f*によって切り詰められているヘアピン

局部的強弱記号を2つとも削除したことで、本来の長さまで延ばされたヘアピン

関連リンク

[連続したヘアピンをひと続きとして表示する \(964 ページ\)](#)

[アイテムの長さの変更 \(441 ページ\)](#)

[連結線を表示/非表示にする \(448 ページ\)](#)

messa di voce ヘアピン

messa di voce ヘアピンとは、中央に局部的強弱記号のない1対のヘアピンとして表示される単一の段階的強弱記号アイテムです。これらは、そのデュレーションの間に音量が大きくなって小さくなる、あるいは小さくなって大きくなることを示します。



2つの messa di voce ヘアピンを含むフレーズ

記譜モードでは、messa di voce ヘアピンに3つのハンドルが表示されます。開始位置、終了位置、中央に1つずつです。これは、開始位置と終了位置に1つずつハンドルが表示される、グループ化されていない個別のヘアピンとは異なります。



messa di voce ヘアピンの表示上のピークの位置は、中央を動かすことで移動できます。浄書モードでは、messa di voce の中央ハンドルを使用して中央の開きの幅を調節できます。

関連リンク

[強弱記号の入力方法 \(320 ページ\)](#)

[強弱記号のグループ \(973 ページ\)](#)

[浄書モードの段階的強弱記号 \(962 ページ\)](#)

[音符のスペーシング \(519 ページ\)](#)

messa di voce ヘアピンの中央を移動する

個々の messa di voce ヘアピンの中央を移動できます。たとえば、ヘアピンのピークを別の音符に合わせたい場合などに行ないます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 中央を移動する messa di voce ヘアピンを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループで、「メッサ・ディ・ヴォーチェの変化 (Messa di voce inflection)」をオンにします。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した messa di voce ヘアピンの中央を移動します。
 - 右に移動するには、左の数値フィールドの値を大きくします。
 - 左に移動するには、左の数値フィールドの値を小さくします。
 - 左の数値フィールドで設定した位置にある装飾音符の左に移動するには、右の数値フィールドの値を小さくします。

ヒント

「1」は4分音符を表わします。

結果

選択した messa di voce ヘアピンの中央が移動します。

ヒント

記譜モードでは、messa di voce ヘアピンの中央ハンドルをクリックして左右の符頭にドラッグして移動することもできます。

例

たとえば、左の数値フィールドに「1 1/2」を入力し、右の数値フィールドに「-1/2」を入力すると、messa di voce ヘアピンの中央がヘアピンの開始位置の付点4分音符分右側に移動し、その位置にある2つの16分音符の装飾音符の1つめまで左に移動します。



関連リンク

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[装飾音符 \(1029 ページ\)](#)

[小節線の前後に装飾音符を表示する \(1032 ページ\)](#)

[音符/アイテムの位置の移動 \(472 ページ\)](#)

[アイテムの長さの変更 \(441 ページ\)](#)

既存の段階的強弱記号を messa di voce ヘアピンに変換する

既存の段階的強弱記号を messa di voce ヘアピンに変換できます。たとえば、一部の小節の強弱記号のフレージングを変えたい場合などに便利です。

手順

1. messa di voce ヘアピンに変換する段階的強弱記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

- プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループの「タイプ (Type)」で「メッサ・ディ・ヴォーチェ (Messa di voce)」を選択します。

結果

選択した段階的強弱記号が messa di voce へアピンに変換されます。最初の向きは、選択した段階的強弱記号の前の全体的な向きに従います。

ヒント

既存の段階的強弱記号を選択して、強弱記号パネルの「段階的強弱記号 (Gradual Dynamics)」セクションにある対応するボタンをクリックすることで messa di voce へアピンに変換することもできます。

また、**[Shift]+[Alt/Opt]+[.]** を押すとクレッシェンド/ディミヌエンドの messa di voce へアピンが、**[Shift]+[Alt/Opt]+[.]** を押すとディミヌエンド/クレッシェンドの messa di voce へアピンが入力されます。

関連リンク

- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)
- [プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
- [強弱記号パネル \(323 ページ\)](#)
- [ポップオーバーを使った強弱記号の入力 \(324 ページ\)](#)
- [パネルを使った強弱記号の入力 \(326 ページ\)](#)
- [装飾音符 \(1029 ページ\)](#)

ニエンテ記号

ニエンテ記号は、段階的強弱記号の開始位置または終了位置に付き、音量の変化が静寂から始まるか、静寂で終わることを指示します。

このエフェクトは弦楽器や、歌手が母音で歌唱するときは非常に効果的ですが、常にそのまま演奏できるとは限りません。たとえば、歌手が子音から始まる単語の歌詞を歌う場合、静寂から始めることはできません。リード楽器や金管楽器も、音符を発音する前に一定の空気圧を必要とするため同様です。



ニエンテ記号は、段階的強弱記号のスタイルに応じて以下のいずれかの方法で表示できます。

- へアピンの場合、ニエンテ記号は丸、または「n」の文字で表示できます。
- テキストの段階的強弱記号の場合、ニエンテ記号はクレッシェンドには「dal niente」、ディミヌエンドには「al niente」として表示されます。

ニエンテ記号付きの段階的強弱記号は、他の強弱記号と同じ方法で入力できます。また、既存の段階的強弱記号にニエンテ記号を追加することもできます。

例



丸のニエンテ記号



文字のニエンテ記号

dim. al niente

テキストの段階的強弱記号と一緒に表示されたニエンテ記号



関連リンク

- [強弱記号の入力方法 \(320 ページ\)](#)
- [ニエンテのヘアピンの外観を変更する \(972 ページ\)](#)
- [浄書モードの段階的強弱記号 \(962 ページ\)](#)
- [アイテムの長さの変更 \(441 ページ\)](#)
- [連続したヘアピンをひと続きとして表示する \(964 ページ\)](#)

既存の段階的強弱記号にニエンテ記号を追加する

既存の段階的強弱記号に対するニエンテ記号の追加や削除を行なえます。たとえば、どのディミヌエンドを無音まで小さくするかについて変更したい場合などに便利です。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. ニエンテ記号を追加する段階的強弱記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループで、「ニエンテ (Niente)」をオンにします。

結果

選択した段階的強弱記号にニエンテ記号が追加されます。

ヒント

- このプロパティをオフにすると、選択した段階的強弱記号からニエンテ記号が削除されます。
- また、既存の段階的強弱記号に対するニエンテ記号の追加や削除は、その記号を選択して、強弱記号パネルの「段階的強弱記号 (Gradual Dynamics)」セクションにある「niente」をクリックして行なうこともできます。

手順終了後の項目

ニエンテのヘアピンの外観を個別に変更できます。たとえば、一部のニエンテのヘアピンには丸を表示し、その他のヘアピンにはテキストを表示したい場合などに便利です。

関連リンク



- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)
- [プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
- [強弱記号パネル \(323 ページ\)](#)

ニエンテのヘアピンの外観を変更する



Dorico Elements では、ニエンテのヘアピンの表示形式は 2 種類あり、表示形式は個別に変更できません。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。

- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. ニエンテスタイルを変更するヘアピンを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループで、「ニエンテスタイル (Niente style)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - ヘアピン記号に丸 (Circle on hairpin) 
 - テキスト (Text) 

結果

選択したヘアピンのニエンテスタイルが変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

例



「ヘアピン記号に丸 (Circle on hairpin)」で表示されるヘアピン
「テキスト (Text)」で表示されるニエンテ

関連リンク

- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)
- [プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
- [プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)
- [プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

強弱記号のグループ

強弱記号のグループは自動的に垂直位置を揃えられ、グループ単位で移動および編集ができるようになります。グループ内の局部的強弱記号を移動すると、釣り合いを取るために両側のヘアピンの長さが自動的に調整されます。



強弱記号のグループの例



同じグループに属する強弱記号は、真ん中の強弱記号を移動させると、それに付き従う形で調整されます。

1つの強弱記号は、局部的強弱記号と段階的強弱記号のいずれであっても、それ自体がグループとして見なされます。

2つ以上の強弱記号が譜表で水平方向に隣り合い、同時にまたは続けて入力され、局部的強弱記号の間に段階的強弱記号がある場合、これらは自動的にグループ化されます。

グループに属するいずれかの強弱記号が選択されると、グループ全体の強弱記号が強調表示されます。



補足

- 強弱記号のグループはプロジェクト全体に適用されます。つまり、レイアウトによって異なる形で強弱記号をグループ化することはできません。ただし、選択した強弱記号の表示をグループと関係なく揃えることはできます。
- 強弱記号を水平方向にグループ化するだけでなく、強弱記号のグループを垂直方向にリンクさせ、複数の譜表に同じ強弱記号を表示できます。これは、複数のインストゥルメントが同時に同じ強弱記号を演奏するとき、クレッシェンドのピークを後ろの拍に移動したり、*f*を*fff*に変更したりといった変化を、すべての譜表に同様に与える場合に便利です。

関連リンク

[リンクされた強弱記号 \(975 ページ\)](#)

[強弱記号の整列 \(948 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った強弱記号の入力 \(324 ページ\)](#)

強弱記号のグループ化

入力時に自動でグループ化されなかった強弱記号を手動でグループ化できます。グループ化された強弱記号は自動的に垂直位置を揃えられ、グループ単位で移動および編集ができるようになります。

手順

1. 記譜モードで、グループ化する強弱記号を選択します。
2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「強弱記号 (Dynamics)」 > 「強弱記号のグループ化 (Group Dynamics)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

結果

選択した強弱記号がグループ化されます。グループの最初の強弱記号が他の譜表にリンクされている場合、グループのすべての強弱記号はリンクされた譜表にも追加されます。これは、それらの強弱記号が出現するすべてのレイアウトに適用されます。

関連リンク

[リンクされた強弱記号 \(975 ページ\)](#)

強弱記号のグループ化の解除/グループからの強弱記号の削除

強弱記号のグループ化を解除して、グループ内のすべての強弱記号をグループ化されていない状態にできます。また、選択した強弱記号のみをグループから削除して、選択していない強弱記号はグループに残すこともできます。

これは、それらの強弱記号が出現するすべてのレイアウトに適用されます。

手順

1. 記譜モードで、グループ化を解除する、またはグループから削除する強弱記号を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 選択したグループ内のすべての強弱記号のグループ化を解除するには、「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「強弱記号 (Dynamics)」 > 「強弱記号のグループ化を解除 (Ungroup Dynamics)」を選択します。
 - 選択した強弱記号だけをグループから削除するには、「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「強弱記号 (Dynamics)」 > 「グループから削除 (Remove from Group)」を選択します。

ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

リンクされた強弱記号

複数の譜表で同じ位置にある同じ強弱記号はリンクすることができます。強弱記号を譜表間でコピーアンドペーストした場合、このリンクは自動的に行われます。

リンクされたグループのうち1つの強弱記号を選択すると、リンクに属する他のすべての強弱記号が強調表示されます。リンクされた強弱記号のうち1つを別の位置に移動すると、すべてのリンクされた強弱記号が移動します。



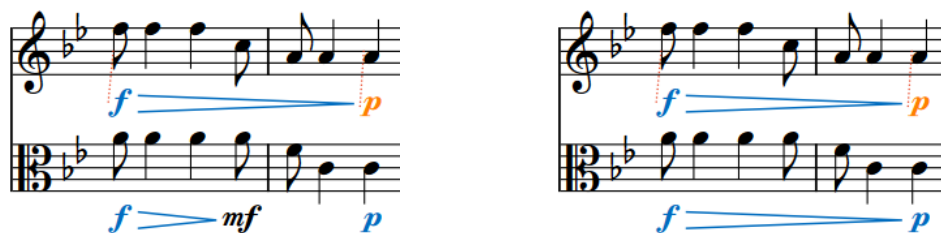
リンクされた2つの強弱記号のうち1番上の強弱記号だけを選択した状態



リンクされたグループの1番上の強弱記号だけを移動すると、もう一方も自動的に移動して新しい位置に揃えられます。

同様に、リンクされた強弱記号のうち1つ、たとえば *p* を *mf* に変更すると、この強弱記号にリンクされたすべての強弱記号が変更されます。リンクされた強弱記号のうち1つに他の強弱記号、たとえばヘアピンがグループ化された場合、リンクされたすべての譜表の同じ位置にヘアピンが追加されます。

譜表のうち1つで、ヘアピンの終端より先に他の局部的強弱記号があった場合、ヘアピンは自動的に切り詰められます。その強弱記号を削除した場合、ヘアピンは次の局部的強弱記号とその本来の長さのいずれか先に達した方の位置まで自動的に延長されます。



強弱記号がリンクされた2つの譜表。ただし、下の譜表はヘアピンを切り詰める別の局部的強弱記号を含んでいる。

2つめの譜表の1小節めの終わりにあった **mf** を削除した結果、ヘアピンが1番上の譜表と一致する長さまで延長された状態。

補足

- 他の譜表にリンクされたグループから一部の強弱記号だけを削除した場合、削除した強弱記号は他のリンクされた譜表からも削除されます。1つの譜表から強弱記号のグループ全体を削除した場合、これは他の譜表のリンクされた強弱記号には影響しません。
- 強弱記号を垂直にリンクできるだけでなく、強弱記号を水平方向にもグループ化できます。これにより強弱記号は自動的に垂直位置を揃えられ、グループ単位で移動および編集ができるようになります。
- 強弱記号のリンクとリンク解除はプロジェクト全体に適用されます。つまり、レイアウトによって異なる形で強弱記号をリンクすることはできません。

関連リンク

[強弱記号のグループ \(973 ページ\)](#)

[リンクされたスラー \(1328 ページ\)](#)

[貼り付け時の強弱記号とスラーの自動リンクをオフにする \(471 ページ\)](#)

強弱記号をリンクする

同一の強弱記号を別の譜表の同じ位置にコピーアンドペーストすると、強弱記号それぞれが自動的にリンクされます。また自動的にリンクされなかった強弱記号および強弱記号のグループは、手動でリンクさせることによって同時編集できるようになります。

補足

強弱記号をリンクさせるためには、グループが同一である必要があります。たとえば、2つの強弱記号 **p** がいずれもグループに属していなければリンクできますが、一方がヘアピンとグループ化されている場合はリンクできません。

手順

1. 記譜モードで、リンクさせる強弱記号を選択します。
2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「強弱記号 (Dynamics)」 > 「リンク (Link)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

結果

選択した強弱記号がリンクします。リンクされた強弱記号のうち1つをあとから変更した場合、リンクされたすべての強弱記号が合わせて変更されます。これは、それらの強弱記号が出現するすべてのレイアウトに適用されます。

関連リンク

[強弱記号のグループ \(973 ページ\)](#)

[音符/アイテムのコピーと貼り付け \(468 ページ\)](#)

強弱記号のリンクの解除

自動的にリンクされたものも含めて、強弱記号のリンクを解除できます。たとえば、段階的強弱記号の長さをそれぞれ個別に変更する場合などに行いません。

手順

1. 記譜モードで、リンクを解除するグループの強弱記号を 1 つ選択します。
2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「強弱記号 (Dynamics)」 > 「リンクを解除 (Unlink)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

結果

リンクされたグループに属するすべての強弱記号のリンクが解除されます。これは、それらの強弱記号が出現するすべてのレイアウトに適用されます。

関連リンク

[貼り付け時の強弱記号とスラーの自動リンクをオフにする \(471 ページ\)](#)

強弱記号のフォントスタイル

強弱記号のタイプごとに異なるフォントスタイルを設定できます。フォントサイズを変更して強弱記号を大きく表示するなど、これらのフォントの各種設定は「フォントスタイルを編集 (Edit Font Styles)」ダイアログで編集できます。



強弱記号には以下のフォントスタイルが使用されます。

- 1 **強弱に関する音楽テキスト用フォント (Dynamic Music Text Font):** *pf* や *mp* など、強弱記号のグリフに使用されます。SMuFL 準拠である必要があります。
- 2 **強弱テキスト用フォント (Dynamic Text Font):** 強弱記号の修飾語句 (*poco a poco* や *molto* など) と、テキストとして表示される段階的強弱記号に使用されます。

補足

フォントスタイルへの変更が、パートレイアウトを含めてプロジェクト全体に適用されます。

関連リンク

[「フォントスタイルを編集 \(Edit Font Styles\)」ダイアログ \(774 ページ\)](#)

[強弱記号のタイプ \(945 ページ\)](#)

[強弱記号の修飾語句 \(956 ページ\)](#)

[デフォルトのフォントファミリーを変更する \(781 ページ\)](#)

[強弱記号の入力方法 \(320 ページ\)](#)

再生時の強弱記号

サスティン楽器と非サスティン楽器の音量設定は、段階的強弱記号の制御の面で異なります。

サスティン楽器

弦楽器、木管楽器、そして金管楽器はサスティン楽器です。これらの楽器は音を伸ばしながら、その間ずっと音量を制御できるためです。

Dorico Elements は再生時、これらのインストゥルメントに段階的強弱記号を適用します。

非サスティン楽器

ピアノ、ハープ、マリンバ、および打楽器インストゥルメントの大部分などの非サスティン楽器は、打音後に音量を制御できません。このため、非サスティン楽器のソフトウェアインストゥルメントは多くの場合、音符の開始位置で設定されるノートベロシティをダイナミクスに使用します。

ヒント

各ソフトウェアインストゥルメントの設定は、「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログで制御できます。

関連リンク

[「エクスプレッションマップ \(Expression Maps\)」ダイアログ \(783 ページ\)](#)

[強弱記号エディター \(711 ページ\)](#)

[MIDI CC エディター \(718 ページ\)](#)

強弱記号の再生オプション

プロジェクト全体のすべてのインストゥルメントの強弱記号が再生時にどのように反映されるかは、「**再生オプション (Playback Options)**」の「**強弱記号 (Dynamics)**」ページで変更できます。

強弱のカーブ

「**再生オプション (Playback Options)**」の「**強弱記号 (Dynamics)**」ページの最上部のグラフには連続曲線が描かれています。この曲線は、強弱記号の *pppppp* から *ffffff* までのデフォルト範囲で音量がどのように増加するかを決定します。

強弱のカーブの強度が 1 の場合は直線が生成され、音量の増加は一定となります。*pppp* と *pp* の音量差は *p* と *mf* の音量差と等しくなります。

強弱のカーブの強度が 2 より大きい場合は曲線が生成され、範囲の中央付近の音量の増加率が大きくなります。*pppp* と *pp* の音量差は *p* と *mf* の音量差より大幅に小さくなります。

強弱のカーブの強度が大きくなるほど、範囲の中央付近で音量差が大きくなり、範囲の両端で音量差が小さくなります。

ヒント

プロジェクトで使用する強弱記号の範囲が広く、*pppp* や *ffff* のような強弱記号まで使用する場合、範囲の両端における音量差を大きくするために、強弱のカーブの強度は低い方がよい場合があります。

プロジェクトで使用する強弱記号の範囲が狭く、最小が *pp*、最大が *ff* であるような場合、範囲の中央付近における音量差がより目立つように、強弱のカーブの強度は高い方がよい場合があります。また、この例では「-2」から「2」のような、より狭い強弱記号レベルの範囲を指定したい場合もあるかもしれません。

ヒューマナイズ

「ヒューマナイズ (Humanize)」は、ダイナミクスをランダムで変化させ、生演奏の自然なゆらぎを模倣するものです。

MIDI CC 1 を使用して強弱記号を制御するサウンドライブラリーの場合、MIDI CC 1 エディターでヒューマナイズが強弱記号に与える影響を確認できます。

多声楽器 (Polyphonic Instruments)

「多声楽器 (Polyphonic Instruments)」セクションでは、多声部のバランスと、同じインストゥルメントに属する声部間の強弱記号レベルを自動的に調整する対位法による楽曲の規則を有効化/無効化できます。

これらのオプションは、ピアノ、ハーブ、ギター、有音程打楽器など、複数の旋律を同時に演奏できるインストゥルメントに最も有効です。

音符の強弱

「強弱 (Dynamics)」ページの「音符の強弱 (Note Dynamics)」セクションでは、再生時の音符の音量が強勢およびアーティキュレーション記号にどれだけ影響されるか設定できます。

関連リンク

[「再生オプション \(Playback Options\)」ダイアログ \(769 ページ\)](#)

[MIDI CC エディター \(718 ページ\)](#)

[強弱記号エディター \(711 ページ\)](#)

[強弱記号レベルを変更する \(950 ページ\)](#)

[再生効果 \(809 ページ\)](#)

[エクスペッションマップ \(782 ページ\)](#)

音量タイプのための VST エクスペッションマップ

サードパーティー製サウンドライブラリーを使用する場合、インストゥルメントを段階的強弱記号に反応させるために、エクスペッションマップの変更または編集が必要となる場合があります。これを行わない場合、サウンドライブラリーは初期設定ではベロシティを使用します。

エクスペッションマップのダイナミクスの設定は、インストゥルメントの構成によって左右されません。詳細については、サウンドライブラリーの説明書を参照してください。

Dorico Elements では、以下のデフォルトのエクスペッションマップが提供されています。

- MIDI チャンネルのエクスペッションの変化によりダイナミクスを得る「**CC11 ダイナミクス (CC11 Dynamics)**」
- MIDI コントローラー 1 の変化によりダイナミクスを得る「**モジュレーションホイールダイナミクス (Modulation Wheel Dynamics)**」

ヒント

「**エクスペッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログでは、エクスペッションマップを編集できます。

ピッチの輪郭強調の有効化/無効化

ピッチの輪郭強調は、演奏者が生み出す強弱の微妙な変化をエミュレートすることで、メロディーをより表情豊かに再生できます。ピッチの輪郭強調の有効/無効をプロジェクト全体で切り替えたり、強弱記号レベルにどの程度影響を与えるかを変更したりできます。

一般的に、演奏者はメロディーのピッチが上がると強弱を強め、ピッチが下がると強弱を弱めます。

ピッチの輪郭強調は、各譜表上の音符のピッチ、デュレーション、他の音符との相対的な位置を個別に反映して強弱記号レベルの変化を計算します。

補足

- ピッチの輪郭強調は無音程打楽器には影響しません。
- フレーズ間のスムーズな移行を実現するために、ピッチの輪郭強調は強弱記号レベルを上げるだけでなく下げることができます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[P]** を押して「再生オプション (Playback Options)」を開きます。
2. カテゴリリストの「強弱記号 (Dynamics)」をクリックします。
3. 「ヒューマニズ (Humanize)」セクションで、「ピッチの輪郭強調を使用 (Use pitch contour emphasis)」をオン/オフにします。
4. 「ピッチの輪郭強調を使用 (Use pitch contour emphasis)」をオンにした場合は、必要に応じて以下のオプションの値を変更して、デフォルトの強弱記号レベルへの影響を変更します。
 - 効果の倍率 (Scale effect by)
 - 記譜された強弱記号に対する変更の最大値 (Maximum change to written dynamic)

補足

「効果の倍率 (Scale effect by)」が「記譜された強弱記号に対する変更の最大値 (Maximum change to written dynamic)」の値を超えることはありません。

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

関連リンク

[強弱記号エディター \(711 ページ\)](#)

[ベロシティエディター \(708 ページ\)](#)

[声部の個別再生の有効化 \(558 ページ\)](#)

多声部のバランスの有効化/無効化

Dorico Elements は、多声音楽のメロディーとベース音を特定し、それらを残りの伴奏音に対して異なる量で強調できます。対位法による楽曲のルールをプロジェクト全体で有効化/無効化し、強弱記号レベルへの影響度を変更できます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[P]** を押して「再生オプション (Playback Options)」を開きます。
2. カテゴリリストの「強弱記号 (Dynamics)」をクリックします。
3. 「多声楽器 (Polyphonic Instruments)」セクションで、「多声楽器の声部の自動バランスを使用 (Use automatic polyphonic instrument voice balancing)」をオン/オフにします。

4. 「多声楽器の声部の自動バランスを使用 (Use automatic polyphonic instrument voice balancing)」をオンにした場合は、必要に応じて使用できるオプションの値を変更します。
 5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
-

関連リンク

[声部の個別再生の有効化 \(558 ページ\)](#)

対位法による楽曲の強弱記号ルールの有効化/無効化

多声部のバランスに加え、Dorico Elements は対位法のテーマを特定し、そのテーマとベース音を、残りの伴奏音に対して異なる量で強調できます。対位法による楽曲のルールをプロジェクト全体で有効化/無効化し、強弱記号レベルへの影響度を変更できます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[P]** を押して「再生オプション (Playback Options)」を開きます。
 2. カテゴリーリストの「強弱記号 (Dynamics)」をクリックします。
 3. 「多声楽器 (Polyphonic Instruments)」セクションで、「対位法による音楽の規則を使用 (Use rules for contrapuntal music)」をオン/オフにします。
 4. 「対位法による音楽の規則を使用 (Use rules for contrapuntal music)」をオンにした場合は、必要に応じて使用できるオプションの値を変更します。
 5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
-

関連リンク

[多声部のバランスの有効化/無効化 \(980 ページ\)](#)

[声部の個別再生の有効化 \(558 ページ\)](#)

[数字付き低音に単一の括弧を表示する \(985 ページ\)](#)

[数字付き低音の譜表に対する位置の変更 \(991 ページ\)](#)

[数字付き低音の外観 \(993 ページ\)](#)

レイアウトで数字付き低音の表示/非表示を切り替える

数字付き低音はレイアウトごとに個別に、特定のプレイヤーの譜表上で表示と非表示を切り替えられます。たとえばフルスコアとベースパートのレイアウトでは数字付き低音を表示しながら、他のパートレイアウトでは非表示にできます。

数字付き低音を入力した譜表のプレイヤーは、自動的に現在のレイアウトで数字付き低音を表示する設定になります。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、数字付き低音の表示/非表示を切り替えるレイアウトを選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「**プレイヤー (Players)**」をクリックします。
4. 「**数字付き低音 (Figured Bass)**」セクションで、プレイヤーごとに数字付き低音の表示のオン/オフを切り替えます。
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

チェックボックスがオンになっている場合は、選択中のレイアウトに含まれるプレイヤーに属するすべてのインストゥルメントの上下に数字付き低音が表示され、チェックボックスがオフになっている場合は非表示になります。オンになっているチェックボックスがない場合は、数字付き低音は完全に非表示になります。

手順終了後の項目

- 数字付き低音の譜表に対する位置を変更できます。
- 数字付き低音が表示されているレイアウトで、数字付き低音の数字を個別に非表示にできます。

関連リンク

[数字付き低音の入力 \(406 ページ\)](#)

[数字付き低音の譜表に対する位置の変更 \(991 ページ\)](#)

[数字付き低音のホールドの線 \(986 ページ\)](#)

数字付き低音の数字の表示/非表示を個別に切り替える

数字付き低音が表示されているレイアウトで、数字付き低音の数字の表示/非表示を個別に切り替えられます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。ただし、数字付き低音が非表示になっているレイアウトでは、数字の個別表示はできません。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 非表示にする数字付き低音の数字、または表示する数字のガイドを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「数字付き低音 (Figured Bass)」グループで、「非表示 (Hidden)」をオン/オフにします。

結果

「非表示 (Hidden)」をオンにすると選択した数字付き低音が非表示になり、オフにすると表示されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

非表示にした数字のそれぞれの位置にはガイドが表示されます。ただし初期設定では、ガイドは印刷されません。

ヒント

- 数字付き低音のガイドの表示/非表示は、「ビュー (View)」 > 「ガイド (Signposts)」 > 「数字付き低音 (Figured Bass)」を選択して切り替えられます。
- 「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、「アイテムを表示/非表示 (Hide/Show Item)」にキーボードショートカットを割り当てることができます。

関連リンク

[ガイド \(461 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)



[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(60 ページ\)](#)

[注釈 \(610 ページ\)](#)

休符に数字付き低音を表示する

通常、数字付き低音はベース音に対する和声を示すため、初期設定では休符の数字付き低音は非表示になります。たとえば、ベースの休符の位置で和声を変更する場合は、数字付き低音を休符に個別に表示できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 休符の位置に数字付き低音を入力しておきます。
- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 数字付き低音を表示する休符を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「音符と休符 (Notes and Rests)」グループで、「数字付き低音を表示 (Show figured bass)」をオンにします。

結果



選択した休符に数字付き低音が表示されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

「数字付き低音を表示 (Show figured bass)」をオフにすると、選択した休符の数字付き低音が再度非表示になります。

数字付き低音に単一の括弧を表示する

括弧付きの数字付き低音の数字のそれぞれに、左または右の括弧を1つだけ表示できます。たとえば、括弧の付いた2つの数字の間のすべての数字が任意であることを示す場合などに行ないます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 数字付き低音の数字を括弧付きで入力しておきます。
- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 括弧を1つだけ表示する括弧付きの数字を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「数字付き低音 (Figured Bass)」グループで「単一の括弧を非表示 (Hide single bracket)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 先頭 (Start)
 - 末尾 (End)

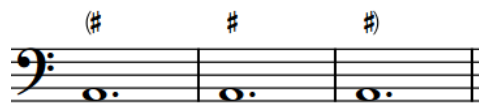
結果

選択した数字の対応する側の括弧が非表示になり、もう一方の括弧が1つだけ残ります。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

例



すべての数字の両側に括弧を表示



最初の数字のはじめと最後の数字の終わりに括弧を表示

関連リンク

[数字付き低音のホールドラインに括弧を表示する \(988 ページ\)](#)

[括弧付きの符頭 \(1094 ページ\)](#)

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

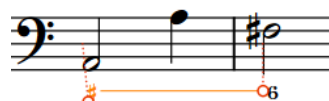
数字付き低音のホールドの線

数字付き低音のホールドの線は、低音が変化しても和音が変わらないことを表わします。

Dorico Elements の初期設定では、デュレーションを持つ数字にホールドの線が表示されますが、サスペンションと解決音の間または解決音の後にあるホールドの線は非表示になります。サスペンションの数字のホールドの線とサスペンションの線の表示/非表示を個別に切り替えることができます。



デュレーションのない数字 (選択中)



デュレーションとホールドの線が表示された数字 (選択中)

ヒント

浄書モードでは、数字の表示位置やホールドの線の表示上の長さを変更できます。

関連リンク

[浄書モードの数字付き低音 \(990 ページ\)](#)

[アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)

[装飾音符 \(1029 ページ\)](#)

数字付き低音のホールド/サスペンションラインの表示/非表示を切り替える

サスペンションの数字と解決音の数字の間のサスペンションラインと解決音の数字の後のホールドラインの表示/非表示を、個別に切り替えることができます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。

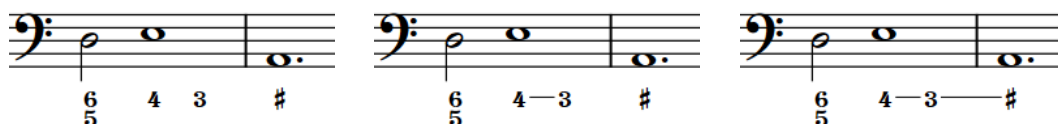
手順

1. ホールド/サスペンションラインを表示/非表示にする数字付き低音を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「数字付き低音 (Figured Bass)」グループで、以下のプロパティを片方または両方ともオンにします。
 - サスペンションと解決音の間のライン (Line between susp. and resolution)
 - 解決後の延長線 (Continue line after resolution)
3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。

結果

対応するチェックボックスがオンになっているときは選択した数字付き低音のサスペンションのサスペンションの数字と解決音の数字の間や解決音の後のホールドラインが表示され、オフになっているときは非表示になります。

例



サスペンションラインとホールドラインの両方を非表示にした状態

サスペンションと解決音の間のサスペンションラインを表示した状態

サスペンションと解決音の間のサスペンションラインと解決音の後のホールドラインをどちらも表示した状態

関連リンク

- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)
- [プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
- [休符に数字付き低音を表示する \(984 ページ\)](#)
- [数字付き低音の解決音を移動する \(992 ページ\)](#)

数字付き低音のホールドの線の長さを変更する

数字付き低音は入力後にデュレーションを変更できます。これにより、数字付き低音のホールドの線の長さも変更されます。デュレーションを指定せずに入力した数字は、延長することでデュレーションが与えられ、ホールドの線が表示されるようになります。また、数字付き低音のホールドの線の音符に対する終了位置も変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 長さを変更する数字付き低音の数字を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

2. プロパティパネルの「数字付き低音 (Figured Bass)」グループで「デュレーション (Duration)」をオンにします。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した数字付き低音の長さを変更します。
 - 長くするには、左の数値フィールドの値を大きくします。
 - 短くするには、左の数値フィールドの値を小さくします。
 - 左の数値フィールドで設定した位置にある装飾音符の左に終了位置を移動するには、右の数値フィールドの値を小さくします。

ヒント

「1」は4分音符を表わします。

4. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - ホールドの線の終了位置を装飾音符をまたいで符頭の右側に配置するには、「終了位置の数字を通してラインを描画 (Draw line through figures at end)」をオンにします。
 - ホールドの線の終了位置を符頭の左側の装飾音符の前に配置するには、「終了位置の数字を通してラインを描画 (Draw line through figures at end)」をオフにします。

結果

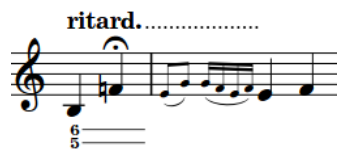
選択した数字付き低音のデュレーションと、そのホールドの線の長さを変更されます。

ヒント

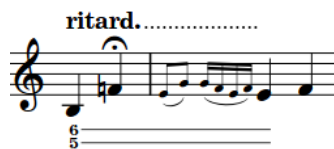
また、数字付き低音の長さは、ほかのアイテムと同じ方法で変更できます。

例

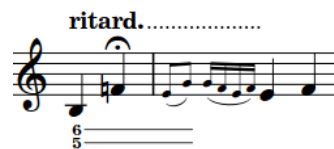
これらの例はすべて全体で2分音符分の長さがあります。つまり、左の数値フィールドに「2」を入力したということです。



「終了位置の数字を通してラインを描画 (Draw line through figures at end)」をオフにした状態



「終了位置の数字を通してラインを描画 (Draw line through figures at end)」をオンにした状態



右の数値フィールドに「-1 1/4」を入力して「終了位置の数字を通してラインを描画 (Draw line through figures at end)」をオンにした状態

関連リンク

[浄書モードの数字付き低音 \(990 ページ\)](#)



[アイテムの長さの変更 \(441 ページ\)](#)

数字付き低音のホールドラインに括弧を表示する

たとえば、编者注のホールドラインを示す場合などに、数字付き低音のホールドラインとサスペンションラインに括弧を個別に表示できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。

- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 括弧を表示する数字付き低音のホールド/サスペンションラインを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「数字付き低音 (Figured Bass)」グループで、選択に応じて以下のプロパティを片方または両方オンにします。
 - 括弧のサスペンションライン (Bracket sus. lines)
 - 括弧のホールドライン (Bracket hold lines)
3. 各メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 両端 (Both ends)
 - 先頭 (Start)
 - 末尾 (End)

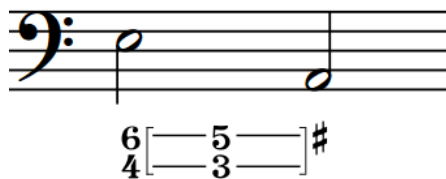
結果

選択した数字付き低音のホールド/サスペンションラインの対応する端に括弧が表示されます。

例



ホールドラインの「両端 (Both ends)」に括弧を表示



サスペンションラインの「先頭 (Start)」とホールドラインの「末尾 (End)」に括弧を表示

関連リンク

- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)
- [プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
- [数字付き低音の入力 \(406 ページ\)](#)

数字付き低音の位置

数字付き低音は、組段ごとに必要とされる行数に応じて、自動的に行に編成されます。初期設定では、数字が譜表の下にある場合は上の行に、譜表の上にある場合は下の行に整列されます。これは数字付き低音と譜表の間隔を最小化するためです。

数字付き低音の垂直位置は、どの譜表に表示するかの設定と、レイアウトごとの譜表に対する位置の設定により決定されます。

数字付き低音のリズム上の位置の変更は、記譜モードで行ないません。これらは衝突を回避する形で自動的に配置されます。この動作の一部である Dorico Elements のカーニング機能はすべての組段に適用され、すべての数字と変化記号の可読性を保ちます。

数字とホールドの線の表示位置は浄書モードで移動できますが、適用されるリズム上の位置はこれによって変更されません。

関連リンク

[レイアウトで数字付き低音の表示/非表示を切り替える \(983 ページ\)](#)

[数字付き低音のホールド/サスペンションラインの表示/非表示を切り替える \(986 ページ\)](#)

[数字付き低音のホールドの線の長さを変更する \(987 ページ\)](#)

[数字付き低音の解決音を移動する \(992 ページ\)](#)

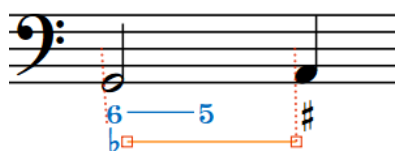
[音符/アイテムの位置の移動 \(472 ページ\)](#)

[アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)

浄書モードの数字付き低音

浄書モードでは、数字付き低音のホールドの線にはそれぞれ開始位置と終了位置の2か所に四角いハンドルがあります。これらのハンドルを動かして、数字付き低音のホールドの線の表示位置と長さを調節できます。

数字付き低音のホールドの線全体の表示位置を移動することもできます。



浄書モードのホールドの線のハンドル

数字とホールドの線を選択すると、両方を同時に移動できます。ホールドの線またはホールドの線のハンドルを移動すると、数字とは別にホールドの線が移動します。解決音の数字を移動すると、Dorico Elements は自動的にサスペンションと解決音の間のホールドの線の長さを調整します。

補足

- 数字付き低音は、同じ位置にあるすべての数字がひとまとめに扱われます。たとえば数字付き低音「6,4」で、「4」とは別に「6」だけ選択および移動することはできません。
- 数字付き低音のホールドの線の長さを変えるために開始/終了位置のハンドルを移動する場合、まずリズム上の長さを変更してから表示上の長さを微調整することをおすすめします。
- 数字、ホールドの線またはホールドの線のハンドルを移動すると、移動した部位に応じて、プロパティパネルの「数字付き低音 (Figured Bass)」のグループにあるさまざまなプロパティが自動的にオンになります。
 - 「メインの数字のオフセット (Main figure offset)」は、数字を移動させます。「X」は水平位置を移動させ、「Y」は垂直位置を移動させます。
 - 「解決音のオフセット (Resolution offset)」は、サスペンションの解決音の数字を移動させます。「X」は水平位置を移動させ、「Y」は垂直位置を移動させます。
 - 「ライン [n] のオフセット (Line [n] offset)」は、数字付き低音の対応する行のホールドの線の開始/終了ハンドルを水平に移動させます。「L」は開始ハンドル (左)、「R」は終了ハンドル (右) を移動させます。
 - 「ライン [n] の Y 方向のオフセット (Line [n] Y offset)」は、数字付き低音の対応する行のホールドの線全体を垂直に移動させます。

数字付き低音の譜表に対する位置の変更

数字付き低音の数字の譜表に対するデフォルトの位置は、レイアウトごとに個別に変更できます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、数字付き低音の譜表に対する位置を変更するレイアウトを選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「**プレーヤー (Players)**」をクリックします。
4. 「**数字付き低音 (Figured Bass)**」セクションの「**デフォルトの位置 (Default placement)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 譜表の上 (Above Staff)
 - 譜表の下 (Below Staff)
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

選択したレイアウトに含まれるすべての数字付き低音の数字の譜表に対するデフォルトの位置が変更されます。

ヒント

数字付き低音の数字を選択して **[F]** を押すことでも、譜表に対する位置を個別に変更できます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

例



譜表の下の数字付き低音



譜表の上の数字付き低音

関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

数字付き低音の解決音を移動する

サスペンションの数字の位置や数字付き低音のサスペンション全体のデュレーションに影響を与えることなく、解決音の数字を移動できます。たとえば、サスペンションを別の音符で解決したい場合などに行ないます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。

手順

1. 移動する解決音の数字を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「数字付き低音 (Figured Bass)」グループで「解決音の位置 (Resolution pos.)」をオンにします。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した解決音の数字を移動します。
 - 右に移動するには、左の数値フィールドの値を大きくします。
 - 左に移動するには、左の数値フィールドの値を小さくします。
 - 左の数値フィールドで設定した位置にある装飾音符の左に移動するには、右の数値フィールドの値を小さくします。

ヒント

「1」は4分音符を表わします。

結果

選択した解決音の数字が移動します。

ヒント

記譜モードで、解決音の数字のハンドルをクリックし、現在のリズムグリッドの間隔に従って左右にドラッグすることもできます。

例

たとえば、左の数値フィールドに「1」を入力し、右の数値フィールドに「-1/2」を入力すると、解決音の数字が4分音符分サスペンションの数字の右側に移動し、その位置にある2つの16分音符の装飾音符の1つめまで左に移動します。



関連リンク

[数字付き低音のホールドの線 \(986 ページ\)](#)

[浄書モードの数字付き低音 \(990 ページ\)](#)

[音符/アイテムの位置の移動 \(472 ページ\)](#)
[リズムグリッドの間隔の変更 \(226 ページ\)](#)
[数字付き低音の入力 \(406 ページ\)](#)

数字付き低音の外観

個々の数字の外観は、数字を入力した際の内容にそのまま従うよう設定されているかどうかに応じて、Dorico Elements のデフォルト設定またはポップオーバー入力のどちらかの内容により決定されます。

数字付き低音を入力する際は、初期設定では入力した内容を Dorico Elements が解釈して、数字付き低音の外観に関するデフォルトの設定が適用されます。たとえば既存の楽譜の複製作業で、どのように数字を表示させるべきかあらかじめ分かっている場合は、個々の数字が入力内容に忠実に従うよう Dorico Elements に設定できます。

数字付き低音の入力設定が「**入力内容にそのまま従う (Follow input literally)**」になっている状態で入力した個々の数字は、リセットして初期設定に従うようにしたあとで、現在の外観を修正することもできます。

Dorico Elements は、初期設定で太字のローマ字フォントの数字付き低音を使用します。数字付き低音のフォントスタイルの形式設定を編集できます。また、タストソロの指示記号に使用される「**数字付き低音タストソロ (Figured Bass Tasto Solo)**」のパラグラフスタイルも編集できます。

Dorico Elements が通常は数字を表示しない場合 (3rd の音程など) や、休符などで数字のベースノートを認識できない場合は、数字はガイドとして表示されます。

関連リンク

[数字付き低音の入力 \(406 ページ\)](#)
[数字付き低音のホールドの線 \(986 ページ\)](#)
[休符に数字付き低音を表示する \(984 ページ\)](#)
[数字付き低音に単一の括弧を表示する \(985 ページ\)](#)

数字付き低音のフォントスタイルの編集

プロジェクト全体のすべての数字付き低音の数字に使用されるフォントスタイルの形式設定に関する設定を編集できます。これによりたとえば、デフォルトの表示を大きくできます。

補足

この手順は、「**数字付き低音タストソロ (Figured Bass Tasto Solo)**」のパラグラフスタイルを使用するタストソロの指示記号には適用されません。

手順

1. 「**ライブラリー (Library)**」 > 「**フォントスタイル (Font Styles)**」を選択して、「**フォントスタイルを編集 (Edit Font Styles)**」ダイアログを開きます。
2. フォントスタイルリストで、以下のいずれかのフォントスタイルを選択します。
 - **数字付き低音のフォント (Figured Bass Font)**: 数字付き低音の太字の数字に使用
 - **数字付き低音のテキストフォント (Figured Bass Text Font)**: 数字付き低音のプレーンの数字に使用
3. 以下のオプションを個別または一括で設定することで、対応するフォント属性を変更できます。
 - **フォントファミリー (Font family)**
 - **サイズ (Size)**
 - **スタイル (Style)**

- 下線 (Underlined)

補足

「数字付き低音のフォント (Figured Bass Font)」のフォントスタイルには、SMuFL 準拠のフォントファミリーを選択する必要があります。

4. 「数字付き低音のフォント (Figured Bass Font)」を選択した場合は、「代替 (Substitutes)」をオンにし、必要に応じて代替フォントを変更します。
5. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

結果

選択した数字付き低音のフォントスタイルの形式設定がプロジェクト全体で変更されます。

関連リンク

- [「フォントスタイルを編集 \(Edit Font Styles\)」ダイアログ \(774 ページ\)](#)
- [「パラグラフスタイル \(Paragraph Styles\)」ダイアログ \(777 ページ\)](#)
- [デフォルトのフォントファミリーを変更する \(781 ページ\)](#)

数字付き低音の複音程を簡略化して表示する

個別の数字付き低音で、複音程 (9 以上の数字) を単音程のように表示できます。一部の版では複音程を単音程のように表示することが好まれており、この場合は数字が第 1 オクターブを反映するものになり、スタックの順序が乱れて表示されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 数字付き低音の、単音程のように表示させる複音程の数字を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「数字付き低音 (Figured Bass)」グループで「複音程を単音程のように表示 (Show compound intervals as simple)」をオンにします。

結果

選択した複音程の数字が単音程のように表示されます。このプロパティをオフにすると、選択した数字はデフォルトのオクターブに戻ります。

例



複音程の数字



複音程を単音程のように表示した数字

関連リンク


[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

数字付き低音の現在の外観を固定する

たとえば入力設定を「**浄書オプションに従う (Follow Engraving Options)**」にして入力しながらも、将来的に浄書オプションが変更されても現在の外観を維持したい場合など、数字付き低音の外観を個別に固定できます。

前提条件

浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。

手順

1. 現在の外観を固定する数字付き低音を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. 「**編集 (Edit)**」 > 「**記譜 (Notations)**」 > 「**数字付き低音 (Figured Bass)**」 > 「**現在の外観を強制 (Force Current Appearance)**」を選択します。

結果

選択した数字の現在の外観が固定され、今後数字付き低音の浄書オプションが変更されても影響を受けなくなります。


補足

- 「**浄書オプション (Engraving Options)**」ダイアログは Dorico Pro でしか利用できないため、Dorico Elements では開くことができません。数字の外観を固定すると、プロジェクトを他のユーザーと共有した場合にそのユーザーが後から数字付き低音の浄書オプションを変更しても、数字の外観は維持されます。
- 「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで、「**現在の外観を強制 (Force Current Appearance)**」にキーボードショートカットを割り当てることができます。

数字付き低音のリセット

数字付き低音の数字は、たとえば数字付き低音の入力設定を「**入力内容にそのまま従う (Follow input literally)**」にして入力したものを、個別にリセットできます。リセットされた数字は Dorico Elements の初期設定に従います。

前提条件

浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。

手順

1. リセットする数字付き低音の数字を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. 「**編集 (Edit)**」 > 「**記譜 (Notations)**」 > 「**数字付き低音 (Figured Bass)**」 > 「**数字付き低音をリセット (Reset Figured Bass)**」を選択します。

結果

選択した数字付き低音の数字が、初期設定に従う形でリセットされます。これにより数字の外観とサスペンションのデュレーションが影響を受けます。

ヒント

「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、「数字付き低音をリセット (Reset Figured Bass)」にキーボードショートカットを割り当てることができます。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

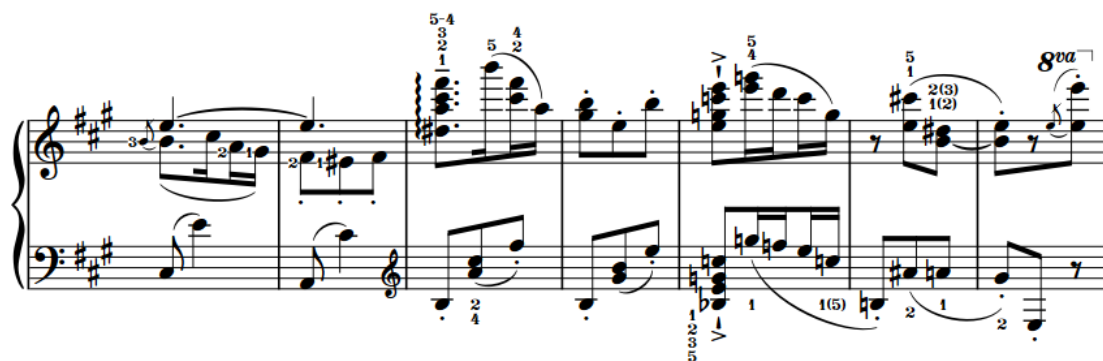
[数字付き低音の入力 \(406 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(60 ページ\)](#)

フィンガリング

フィンガリングとは、音符の演奏に推奨される指をプレーヤーに指示するための数字や文字のことで、これは、楽器習得中のプレーヤー向けの楽譜や、難しいパッセージで、特定のフィンガリングのパターンを使用すると音符の演奏が容易になる場合などに効果的です。

フィンガリングは、音符の演奏に 10 本の指すべてを使用する鍵盤楽器の楽譜や、フレット位置と同時に使用されることの多いギター楽譜によく使用されます。しかし、フィンガリングはそれ以外の楽器でも効果的な場合があります。たとえば、弦楽器プレーヤーが音符を伸ばしている間に弦を押さえる指を替えることを指示する場合や、木管楽器プレーヤーのある音符に対し、特殊な音響効果を与えるために、通常とは異なるフィンガリングの使用を指示する場合などです。

A musical score for piano and guitar. The piano part is in the upper staff, and the guitar part is in the lower staff. Both parts are in G major (one sharp). The piano part features various fingering numbers (1-5) above notes, including a triplet of eighth notes and a sixteenth-note run. The guitar part includes a bass line with a triplet of eighth notes and a sixteenth-note run, with fingering numbers (1-5) below notes. A '8va' marking is present at the end of the piano part.

ピアノの楽譜には、替え指のフィンガリングや代替フィンガリングを含む複数のフィンガリングが記譜されます。

Dorico Elements は、金管楽器やフレット楽器のためのフィンガリングも作成できます。たとえばトランペットやホルンなどの楽器では、プレーヤーが押下するバルブを指定でき、ダブルホルンにおいては、プレーヤーに使用を求めるホルンの支管を指定できます。フレット楽器の場合は、両手のフィンガリングを入力できます。

Dorico Elements は、フィンガリングの外観に関する一般的な慣習に従い、初期設定では太字のローマ字フォントをフィンガリングに使用します。

関連リンク

[フィンガリングの入力 \(285 ページ\)](#)

[フィンガリングのポップオーバー \(287 ページ\)](#)

[フレット楽器のフィンガリング \(1008 ページ\)](#)

[バルブ式金管楽器のフィンガリング \(1016 ページ\)](#)

[フィンガリングスライド \(1013 ページ\)](#)

[フィンガリングのフォントスタイル \(1005 ページ\)](#)

[フィンガリングの表示/非表示 \(1004 ページ\)](#)

[弦の指示記号 \(1020 ページ\)](#)

[コードダイアグラムのフィンガリングの表示/非表示を切り替える \(924 ページ\)](#)

フィンガリングの一般的な配置規則

フィンガリングは、演奏者が容易かつ明瞭に読めるように、それが属する音符のできるだけ近くに配置されます。

ピアノやハーブなど大譜表を用いるインストゥルメントの楽譜においては、右手のフィンガリングは上段の譜表の上、左手のフィンガリングは下段の譜表の下に配置するのが一般的です。しかし、これらの

インストゥルメントにおける対位法で記載される密度の高い楽譜については、フィンガリングはそれが属する声部の方向に従い、譜表の間にも配置できます。

フレット楽器のフィンガリングには異なる表記規則が適用されます。これには右手と左手の両方にフィンガリングが必要とされるためです。

右手のフィンガリングの位置

初期設定では、右手のフィンガリングはすべて譜表の外側で音符の符頭側に配置されます。つまり符尾の方向に従い譜表の上または下に配置されます。譜表の内側で符頭の音符の横に表示する場合、Dorico Elements は同じ右手のフィンガリングを使用する隣接した音符を自動的に角括弧で結合します。

左手のフィンガリングの位置

通常、左手のフィンガリングは譜表の内側の、フィンガリングが適用される音符の左側に配置されます。ただし、臨時記号や付点などの他のアイテムと重ならないようにする必要もあります。Dorico Elements では、左手のフィンガリングには最も適切な位置が自動的に計算されるとともに、デフォルトで背景が白で塗りつぶすことで、譜表線上に配置されたときの可読性を向上させます。

関連リンク

[フレット楽器のフィンガリング \(1008 ページ\)](#)

フィンガリングを替え指のフィンガリングに変更する

替え指のフィンガリングは、音符に使用する指を変更することをプレーヤーに指示します。すでに入力してあるフィンガリングは、替え指のフィンガリングに変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。

手順

1. 替え指のフィンガリングに変更するフィンガリングを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)」グループで、「替え指 (Substitution)」をオンにします。
3. 替え指に使用するフィンガリングを数値フィールドに入力します。
4. **[Return]** を押します。

結果

選択したフィンガリングが替え指のフィンガリングとして表示されるようになります。初期設定では替え指を行なうまでの遅延がなく、替え指の位置は元のフィンガリングと同じですが、替え指のフィンガリングの位置は変更できます。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[フィンガリングの入力 \(285 ページ\)](#)

[フィンガリングのポップオーバー \(287 ページ\)](#)

替え指のフィンガリングの位置の変更

替え指のフィンガリングは、初期設定では元のフィンガリングの直後に表示され、これは替え指が同じ音符で行なわれることを意味しますが、替え指が行なわれる位置は個別に変更できます。

前提条件

浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 替え指の実行まで待機する位置を変更する替え指のフィンガリングを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、替え指のフィンガリングの位置を変更します。
 - 記譜モードで、丸いハンドルをクリックして任意の水平位置にドラッグします。
 - 記譜モードまたは浄書モードで、プロパティパネルの「フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)」グループで「替え指のオフセット (Substitution offset)」をオンにします。

左側の数値フィールドに4分音符の分数で数値を入力するか、数値フィールドの横の矢印をクリックして、替え指の位置を変更します。値を増やすと後ろの位置に、減らすと前の位置に替え指が移動します。

補足

右側の数値フィールドは、装飾音符の位置に替え指が発生する場合に使用します。

結果

替え指のフィンガリングの位置が変更されます。

Dorico Elements では、替え指と同時に発生する他のフィンガリングに対し適切に並ぶように、遅い替え指は自動的に配置されます。

補足

マウスでハンドルをドラッグする場合、一度に位置を変更できる替え指のフィンガリングは1つだけです。しかし、プロパティパネルの「フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)」のグループで「替え指のオフセット (Substitution offset)」を使用すれば、一度に複数の替え指のフィンガリングの位置を変更できます。

遅い替え指は常に横棒線で表示されます。

既存のフィンガリングの変更

フィンガリングは、たとえば他のフィンガリングの方が適切だと判断した場合、入力後でも自由に変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 変更するフィンガリングを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)」グループで、「フィンガリングまたはポジション (Finger or position)」の入力フィールドに、任意のフィンガリングを新規に入力します。
3. **[Return]** を押します。

結果

選択したフィンガリングが変更されます。

ヒント

また既存のフィンガリングは、記譜モードでフィンガリングのポップオーバーを開いても変更できません。ポップオーバーには、選択した音符に付いているフィンガリングが表示されます。

関連リンク

- [フィンガリングの入力 \(285 ページ\)](#)
- [フィンガリングのポップオーバー \(287 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

譜表に対するフィンガリングの位置の変更

Dorico Elements はフィンガリングの位置について自動的に表記規則に従いますが、フレット楽器以外のインストゥルメントのフィンガリングは、個別に譜表の上または下に表示できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

表記規則に従うと、鍵盤楽器のフィンガリングは右手の譜表の上、および左手の譜表の下に配置されます。弦楽器および金管楽器のフィンガリングは常に譜表の上に配置されます。

補足

これらの手順は、フレット楽器以外のインストゥルメントにのみ適用されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 譜表に対する位置を変更するフィンガリングを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)」のグループで、「譜表との相対位置 (Staff-relative position)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 上 (Above)

- 下 (Below)

結果

選択したフィンガリングが譜表の上または下に表示されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

ヒント

また、浄書モードでフィンガリングを選択して **[F]** を押すことで、譜表に対するフィンガリングの位置を変更することもできます。

関連リンク

[フレット楽器のフィンガリング \(1008 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

譜表の内側にフィンガリングを表示する

フレット楽器以外のインストゥルメントのフィンガリングは、個別に譜表の内側の符頭の横に表示位置を変更できます。

補足

- これらの手順は、フレット楽器以外のインストゥルメントにのみ適用されます。フレット楽器の左手のフィンガリングは、デフォルトでは譜表の内側に表示されます。
 - これらの手順は、替え指のフィンガリングには適用されません。
-

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
 - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
 - 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。
-

手順

1. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 記譜モードで、フィンガリングを譜表の内側に表示させる音符を選択します。
 - 浄書モードで、譜表の内側に表示するフィンガリングを選択します。
 2. プロパティパネルの「フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)」グループで、「符頭の左側 (Position left of notehead)」をオンにします。
-

結果

選択した音符のフィンガリングが譜表の内側に表示され、符頭の真横に配置されます。初期設定では、フィンガリングが属する音符が譜表線上にある場合、可読性を確保するために譜表線が部分的に消されます。

例



スラー、オクターブ線および連符の角括弧に対するフィンガリングの位置を変更する

初期設定では、フィンガリングはスラーの弧の内側に配置されますが、スラーの始端と終端では外側に配置されます。スラーに対する個々のフィンガリングの表示位置を変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、スラーに対する位置を変更するフィンガリングを選択します。
2. プロパティパネルの「フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)」グループで、「スラーとの相対位置 (Slur-relative position)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 内側 (Inside)
 - 外側 (Outside)

結果

選択したフィンガリングのスラー、オクターブ線および連符の角括弧に対する位置が変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

補足

フィンガリングがスラーの最初または最後の音符にも付いている場合、フィンガリングはこれらの記譜記号すべての外側に配置されます。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

フィンガリングのサイズを変更する

フィンガリングのサイズは、それが属する符頭のサイズを変更することなく個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、サイズを変更するフィンガリングを選択します。
2. プロパティパネルの「フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)」グループで、「スケール (Scale)」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を変更します。
4. **[Return]** を押します。

結果

選択したフィンガリングの縮尺が変更されます。たとえば、値を **50** に変更すると、選択したフィンガリングの縮尺が標準サイズの半分になります。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

ヒント

すべてのフィンガリングのデフォルトのサイズに関するプロジェクト全体の設定は、「**フォントスタイルを編集 (Edit Font Styles)**」ダイアログの「**フィンガリング用フォント (Fingering Font)**」のサイズを変更することによって変更できます。

関連リンク

- [「フォントスタイルを編集 \(Edit Font Styles\)」ダイアログ \(774 ページ\)](#)
- [フィンガリングのフォントスタイル \(1005 ページ\)](#)


フィンガリングに囲み線/下線を表示する

フレット楽器以外のインストゥルメントのフィンガリングは個別に丸い囲み線または下線を付けて表示できます。

補足

これらの手順は、フレット楽器以外のインストゥルメントにのみ適用されます。フレット楽器の場合は、かわりに丸の囲み線の中に表示される弦の指示記号を譜表内に表示できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、囲み線/下線を表示するフィンガリングを選択します。
 2. プロパティパネルの「フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)」グループで、「デコレーション (Decoration)」をオンにします。
 3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 丸 (Circle)
 - 下線 (Underline)
-

結果

選択したフィンガリングに選択したデコレーションが表示されます。

例



丸で囲まれたフィンガリング



下線付きのフィンガリング

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[弦の指示記号 \(1020 ページ\)](#)

フィンガリングの表示/非表示

フィンガリングを表示するか非表示にするかは、レイアウトごとに切り替えることができます。たとえば、パートレイアウトではフィンガリングを表示させつつ、フルスコアレイアウトでは非表示にできます。指揮者がフィンガリングの情報を必要とすることはまれなためです。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
 2. 「レイアウト (Layouts)」リストから、フィンガリングを表示または非表示にするレイアウトを選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
 3. カテゴリリストの「プレーヤー (Players)」をクリックします。
 4. 「フィンガリング (Fingering)」セクションで、「フィンガリングを表示 (Show fingering)」をオンまたはオフにします。
 5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
-

結果

選択したレイアウトのチェックボックスがオンになっているときはすべてのフィンガリングが表示され、オフになっているときは非表示になります。

関連リンク


[親切フィンガリングの外観を変更する \(1007 ページ\)](#)

[コードダイアグラムのフィンガリングの表示/非表示を切り替える \(924 ページ\)](#)

フィンガリングの削除

フィンガリングは入力後に音符から削除できます。ただし、フィンガリングは Dorico Elements の単独のアイテムではなく音符のプロパティであるため、他のアイテムのようにそれ自体を選択して削除することはできません。

前提条件

浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。

手順

1. フィンガリングを削除する音符を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. 「**編集 (Edit)**」 > 「**記譜 (Notations)**」 > 「**フィンガリング (Fingering)**」 > 「**フィンガリングをリセット (Reset Fingering)**」を選択します。

結果

選択した音符からすべてのフィンガリングが削除されます。

ヒント

「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで、「**フィンガリングをリセット (Reset Fingering)**」にキーボードショートカットを割り当てることができます。

関連リンク

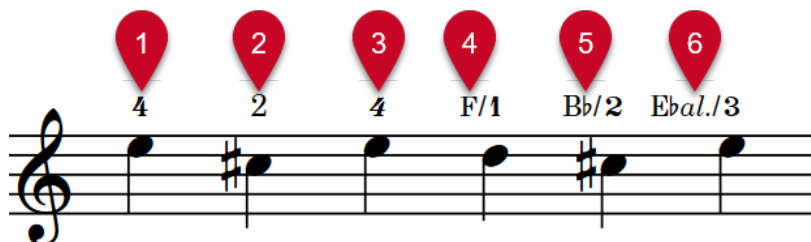
[大きな選択範囲 \(435 ページ\)](#)

[キーボードショートカットの割り当て \(63 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

フィンガリングのフォントスタイル

フィンガリングのタイプごとに異なるフォントスタイルを設定できます。フォントサイズを変更してフィンガリングを大きく表示するなど、これらのフォントの各種設定は「**フォントスタイルを編集 (Edit Font Styles)**」ダイアログで編集できます。



フィンガリングには以下のフォントスタイルが使用されます。

- 1 **フィンガリング用フォント (Fingering Font):** 太字のフィンガリング (太字斜体のフィンガリングを含む) に使用されます。SMuFL 準拠である必要があります。
- 2 **フィンガリング用テキストフォント (Fingering Text Font):** 標準のフィンガリングに使用されます。
- 3 **フィンガリング用イタリックテキストフォント (Fingering Text Italic Font):** 斜体のフィンガリングに使用されます。
- 4 **「ホルンの支管のフィンガリングのテキストフォント (Fingering Horn Branch Text Font)」:** ホルンの支管の指示記号の音名に使用されます。
- 5 **「ホルンの支管のフィンガリングの臨時記号のフォント (Fingering Horn Branch Accidental Font)」:** ホルンの支管の指示記号の臨時記号に使用されます。SMuFL 準拠である必要があります。
- 6 **「ホルンのアルト支管のフィンガリングのテキストフォント (Fingering Horn Branch Alto Text Font)」:** トリプルホルンの支管の指示記号におけるアルトの省略に使用されます。

補足

フォントスタイルへの変更が、パートレイアウトを含めてプロジェクト全体に適用されます。



関連リンク

- [「フォントスタイルを編集 \(Edit Font Styles\)」ダイアログ \(774 ページ\)](#)
- [フィンガリングのサイズを変更する \(1003 ページ\)](#)
- [弦の指示記号 \(1020 ページ\)](#)
- [デフォルトのフォントファミリーを変更する \(781 ページ\)](#)

個々のフィンガリングを斜体で表示する

フィンガリングは太字の立体フォントで表示されるのが標準ですが、個々のフィンガリングについては斜体による表示もできます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、斜体で表示するフィンガリングを選択します。
 2. プロパティパネルの「フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)」グループで、「斜体 (Italic)」をオンにします。
-

結果

選択したフィンガリングが、プロジェクト全体の設定が太字フォントの場合は太字の斜体フォント、プレーンフォントの場合はプレーンの斜体フォントで表示されます。

補足

太字斜体のフィンガリングは連符の数字に極めて似ているため、まぎらわしい場合があります。

親切フィンガリング

親切フィンガリングは、先の位置で指定されたフィンガリングが、演奏中の音符にそのまま適用されることをプレイヤーに伝えます。Dorico Elements は、先にフィンガリングを指定した音符の演奏中の位置に他のフィンガリングが追加された場合、自動的に親切フィンガリングを表示します。

初期設定では、親切フィンガリングは括弧に入って表示されます。親切フィンガリングの外観は個別に変更でき、これによりたとえば、組段区切りやフレーム区切りをまたぐタイでつながれた音符に、手動で親切フィンガリングを表示できます。



括弧つきで表示される親切フィンガリング (デフォルト)

関連リンク

[フィンガリングの入力 \(285 ページ\)](#)

[フィンガリングのポップオーバー \(287 ページ\)](#)

親切フィンガリングの外観を変更する

親切フィンガリングの外観は個別に変更できます。これによりたとえば、特定のフィンガリングについて括弧をなくしたり、非表示にしたりできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

補足

これらの手順は親切フィンガリングにのみ適用されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」 を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、親切フィンガリングの外観を変更する符頭を選択します。

補足

フィンガリング自体ではなく、親切フィンガリングが適用される特定の符頭を選択する必要があります。

2. プロパティパネルの「**フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)**」グループで、「**親切臨時記号 (Cautionary)**」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - デフォルト (Default)
 - 括弧つき (With parentheses)
 - 括弧なし (Without parentheses)

- 抑制 (Suppress)

結果

選択した音符の親切フィンガリングの外観が変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

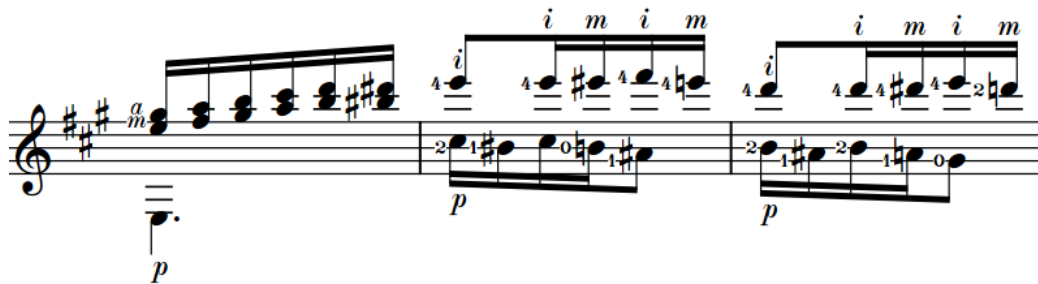
[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

[親切臨時記号を表示/非表示にするか括弧を付ける \(824 ページ\)](#)

フレット楽器のフィンガリング

クラシックギターなどのフレット楽器は、楽譜が複雑になることから、両手のフィンガリングの追加指示が必要になります。

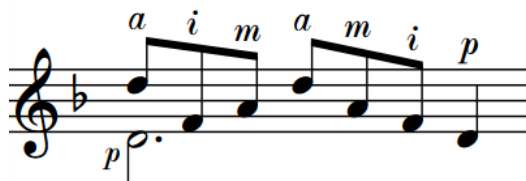
フレット楽器のフィンガリングには、通常のフィンガリングと同じフォントが使われます。



右手と左手のフィンガリングが表示された楽節

右手のフィンガリング

右手のフィンガリングは、弦をはじく指 (通常は右手) を演奏者に指示します。初期設定では、右手のフィンガリングはすべて譜表の外側の音符の符頭側に配置され、複声部では声部の符尾の方向に従って配置されます。コード内の複数の音符を同じ指で演奏する場合、その指ではじく複数の音符に対し、1つのフィンガリングを角括弧付きで表示できます。



Dorico Elements では、右手の親指のフィンガリングには「p」、右手の小指のフィンガリングには「e」が表示されます。

左手のフィンガリング

左手のフィンガリングは、弦を押さえる指 (通常は左手) を演奏者に指示します。Dorico Elements では、左手のフィンガリングは譜表の内側の、フィンガリングが適用される音符の左側に配置されます。



譜表の内側で音符の横に表示される場合、左手のフィンガリングは譜表の外側に表示されるフィンガリングよりも小さく表示されます。

関連リンク

- [フィンガリングの入力 \(285 ページ\)](#)
- [フィンガリングのポップオーバー \(287 ページ\)](#)
- [フィンガリングのフォントスタイル \(1005 ページ\)](#)
- [アルペジオ記号にフィンガリングを追加する \(1012 ページ\)](#)
- [フィンガリングスライド \(1013 ページ\)](#)
- [弦の指示記号 \(1020 ページ\)](#)
- [タッピング \(1167 ページ\)](#)
- [ハンマーオンとプルオフ \(1168 ページ\)](#)

右手のフィンガリングの角括弧を表示/非表示にする

同じコード内の複数の音符を右手の同じ指ではじく場合、同じフィンガリングを各音符に1つずつ表示することも、その指ではじく音符にまたがる角括弧を使ってすべての音符に対して1つのフィンガリングを表示することもできます。フィンガリングを各音符に1つずつ表示する場合、それぞれのフィンガリングを譜表の上下どちらに配置するか選択できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

補足

これらの手順は、フレット楽器の右手のフィンガリングにのみ適用されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 右手のフィンガリングの角括弧の表示/非表示を切り替える音符をすべて選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「つま弾くフィンガリング (Plucked Fingering)」のグループで、「垂直位置 (Vertical position)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 角括弧を非表示にして、選択した音符それぞれに個別のフィンガリングを表示するには、「譜表の上 (Above staff)」または「譜表の下 (Below staff)」を選択します。
 - 角括弧を表示して、それぞれの角括弧内のすべての音符に対して1つのフィンガリングを表示するには、「音符の横 (Next to note)」を選択します。

結果

選択した右手のフィンガリングの角括弧が表示または非表示になります。「譜表の上 (Above staff)」または「譜表の下 (Below staff)」を選択した場合は、譜表に対する位置も一緒に変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

例



右手のフィンガリングを音符の横に角括弧付きで表示した状態

右手のフィンガリングを譜表の上に表示した状態

右手のフィンガリングを譜表の下に表示した状態

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

左手のフィンガリングの位置を変更する

左手のフィンガリングの位置を個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。初期設定では、左手のフィンガリングは譜表の内側の、フィンガリングが適用される音符の左側に配置されます。

補足

これらの手順は、フレット楽器の左手のフィンガリングにのみ適用されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 位置を変更する左手のフィンガリングを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「**フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)**」グループで、「**止め指のポジション (Stopping finger position)**」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **譜表の外側 (Outside staff)**
 - **音符の左側 (Left of note)**
 - **音符の右側 (Right of note)**

結果

選択した左手のフィンガリングの位置が変更されます。譜表の外側に表示した場合、初期設定では譜表の上に配置されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

例



譜表の外側 (Outside staff)



音符の左側 (Left of note)



音符の右側 (Right of note)

関連リンク

[フィンガリングの一般的な配置規則 \(997 ページ\)](#)

[フィンガリングの入力 \(285 ページ\)](#)

譜表内の左手のフィンガリングの背景を塗りつぶす

左手のフィンガリングは譜表内の譜表線上に配置されることが多いため、Dorico Elements の初期設定では、左手のフィンガリングの背景が塗りつぶされます。左手のフィンガリングの背景を塗りつぶすかどうかは個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

補足

これらの手順は、譜表の内側に配置されたフレット楽器の左手のフィンガリングにのみ適用されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

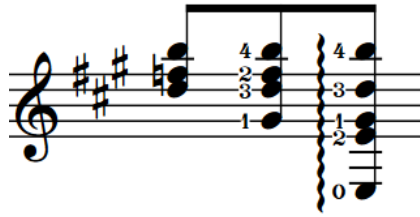
1. 浄書モードで、背景の塗りつぶしを変更する左手のフィンガリングを選択します。
2. プロパティパネルの「フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)」グループで、「背景を塗りつぶし (Erase background)」をオンにします。
3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。

結果

チェックボックスがオンの場合は選択した左手のフィンガリングの背景が塗りつぶされ、オフの場合は塗りつぶされません。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

プロパティをオフにすると、初期設定では、左手のフィンガリングの背景は塗りつぶされます。

例



背景が塗りつぶされた左手のフィンガリング



背景が塗りつぶされていない左手のフィンガリング

アルペジオ記号にフィンガリングを追加する

右手のどの指でコードをかき鳴らすかを指示するために、アルペジオ記号にフィンガリングを追加できます。初期設定では、フィンガリングはアルペジオ記号の下に配置されます。

補足

これらの手順は、フレット楽器のアルペジオ記号にのみ適用されます。

前提条件

- フィンガリングを追加するアルペジオ記号を入力しておきます。
- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

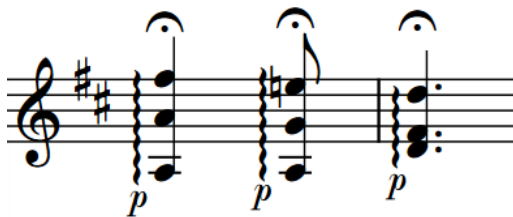
手順

1. フィンガリングを追加するフレット楽器のアルペジオ記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「つま弾くフィンガリング (Plucked Fingering)」のグループで、「指 (Finger)」をオンにします。
3. 使用するフィンガリングを値フィールドに入力します。
たとえば、親指の場合は「p」と入力します。

結果

選択したアルペジオ記号に指定したフィンガリングが追加されます。初期設定では、アルペジオ記号の下に配置されます。

例



親指で演奏するアルペジオ記号

関連リンク

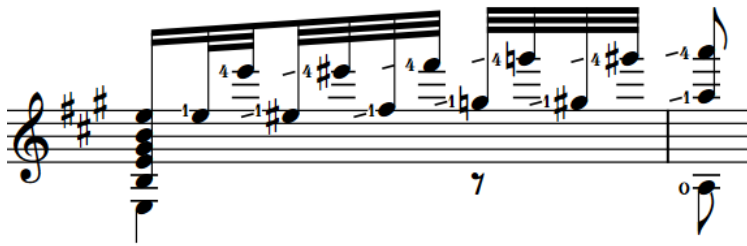
[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(351 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

フィンガリングスライド

フィンガリングスライドは、楽器のネックに沿って指を上下にスライドすることを演奏者に指示するもので、フィンガリングの間に斜めの線として記譜されます。

フィンガリングスライドの開始位置の音符をスライド元の音符と呼びます。フィンガリングスライドの終了位置の音符をスライド先の音符と呼びます。



フィンガリングスライドが表示された楽節

スライド元の音符とスライド先の音符の水平距離が十分に近い場合、フィンガリングスライドは、フィンガリングの既存の位置を動かすことなく、それらを直接結合するようにフィンガリング同士の間に表示されます。スライド元の音符とスライド先の音符の水平距離が離れている場合、フィンガリングスライドはスライド先の音符の左側に固定の長さで表示されます。フィンガリングスライドの長さは個別に変更できます。

フィンガリングスライドは、符頭、臨時記号、他のフィンガリングなどの障害物を自動的に回避します。

補足

- Dorico Elements では、開始位置/終了位置のフィンガリングを動かすと、フィンガリングスライドの長さ/角度が自動的に調整されます。
- Dorico Elements でフィンガリングスライドを表示できるのは、フレット楽器に属する譜表のみであり、初期設定では、音符間の間隔が符頭3つ分までの音符間のみです。その他の弦楽器に属する譜表には、弦楽器におけるフィンガリングのシフト指示記号を表示できます。

関連リンク

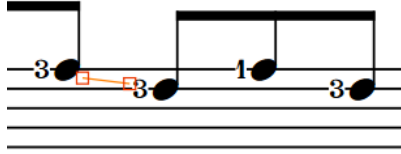
[弦楽器におけるフィンガリングのシフト指示の表示/非表示 \(1017 ページ\)](#)

[グリッサンドライン \(1144 ページ\)](#)

[ジャズアーティキュレーション \(1174 ページ\)](#)

浄書モードのフィンガリングスライド

浄書モードでは、結合を行なうフィンガリングスライドにはそれぞれ開始位置と終了位置の2か所に四角いハンドルがあります。これらのハンドルを動かして、結合を行なうフィンガリングスライドの表示位置、長さ、および角度を調節できます。



2つの音符をつなぐスライドのハンドル (浄書モード)

補足

- フィンガリングスライドの長さを変更する場合は、まず「**スライドタイプ (Slide type)**」プロパティを変更するかフィンガリングを移動することをおすすめします。Dorico Elementsでは、開始位置/終了位置のフィンガリングを動かすと、フィンガリングスライドの長さ/角度が自動的に調整されます。
- フィンガリングスライドのリズム上の位置を移動することはできません。フィンガリングスライドを適用する音符を変更する場合は、元の音符間のフィンガリングスライドを非表示にして、新しい音符間に新しいフィンガリングスライドを表示する必要があります。
- スライド先の音符の前にのみ表示されるフィンガリングスライドは長さが固定されているため、開始位置/終了位置のハンドルはありません。
- 音符同士をつなぐフィンガリングスライド全体を移動することはできません。移動できるのはハンドルのみです。



フィンガリングスライドを表示/非表示にする

フレット楽器の同一の弦上で左手の同じ指を使って複数の音符を演奏する場合、それらの音符の間にスライドを表示したり、非表示にしたりできます。

補足

これらの手順が適用されるのは、フレット楽器のフィンガリングのみであり、初期設定では、音符間の間隔が符頭3つ分までの音符のみです。

前提条件

- スライドの開始位置と終了位置の音符に、同じ左手のフィンガリングを入力しておきます。
- スライドの開始位置と終了位置の音符に、同じ弦を指定しておきます。
- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。

手順

1. フィンガリングスライドを表示/非表示にするスライド先の音符を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「**フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)**」のグループで、「**スライドイン (Slide in)**」をオン/オフにします。

結果

「**スライドイン (Slide in)**」をオンにすると選択した音符の前にフィンガリングスライドが表示され、オフにすると非表示になります。

- スライド元の音符とスライド先の音符の間隔が十分に近い場合、フィンガリングスライドはフィンガリング同士を結合する斜めの線として表示されます。
- 間隔が離れている場合、フィンガリングスライドはスライド先の音符の左側に固定の長さの斜めの線として表示されます。

ヒント

スライドの位置や角度を調節したい場合は、浄書モードでフィンガリングまたはスライド自体の表示位置を動かすことができます。Dorico Elements では、開始位置/終了位置のフィンガリングを動かすと、フィンガリングスライドの長さ/角度が自動的に調整されます。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[フィンガリングの入力 \(285 ページ\)](#)

[既存のフィンガリングの変更 \(999 ページ\)](#)

[弦への音符の割り当て \(1087 ページ\)](#)

[アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)

フィンガリングスライドの長さを変更する

個々のフィンガリングスライドの長さを変更して、スライド元のフィンガリングとスライド先のフィンガリングを結合するスライドとして表示したり、スライド先の音符の前に固定の長さのフィンガリングスライドとして表示したりできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

補足

これらの手順は、フレット楽器のフィンガリングにのみ適用されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
 - 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
 - 浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
 - ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。
-

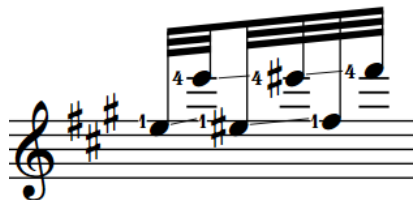
手順

1. 浄書モードで、長さを変更するフィンガリングスライドを選択します。
 2. プロパティパネルの「**フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)**」グループで、「**スライドタイプ (Slide type)**」をオンにします。
 3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 開始位置/終了位置のフィンガリングの間にフィンガリングスライドを表示するには、「**結合 (Join)**」を選択します。
 - スライド先のフィンガリングの前に固定の長さのフィンガリングスライドを表示するには、「**スライド先のみ (Destination only)**」を選択します。
-

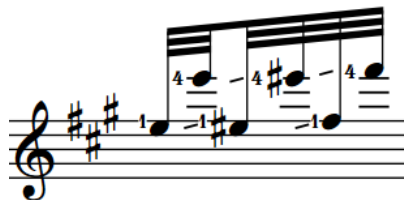
結果

選択したフィンガリングスライドの長さが変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

例



結合 (Join)



スライド先のみ (Destination only)

関連リンク

[フレット楽器のフィンガリング \(1008 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

バルブ式金管楽器のフィンガリング

トランペットやホルンなどのインストゥルメントにおいては、特定の音を出す上でどのバルブを押下するかを示すために、フィンガリングが使用されます。

バルブ式金管楽器のフィンガリングは、フィンガリングのポップオーバーに、区切り文字なしの数字で入力できます。たとえば、トランペットのC#の音に **12** と入力して、1番めと2番めのバルブを押下するよう指示します。

初期設定では、Dorico Elements は金管楽器の譜表の音符に追加されるフィンガリングを自動的に縦に積み重ねます。初期設定では区切り文字は表示されません。

関連リンク

[フィンガリングのフォントスタイル \(1005 ページ\)](#)

[フィンガリングの入力 \(285 ページ\)](#)

[フィンガリングのポップオーバー \(287 ページ\)](#)


ホルンの支管の指示記号の表示

ホルンのフィンガリングに先頭テキストとして支管の指示記号を加えることにより、ダブルホルンおよびトリプルホルンに対し、音符を演奏する支管を指示できます。単に親指 (thumb) の T を表記する場合もあれば、ピッチを明記することにより、どの支管を使用するかより明確に指示する場合があります。

補足

支管の指示記号を追加できるのは、F 調のホルンに属する音符だけです。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。

- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。

手順

1. 支管の指示記号を追加するホルンのフィンガリングを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「**フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)**」グループで、「**ホルンの支管 (Horn branch)**」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのホルンの支管を選択します。
 - F
 - B フラット (B flat)
 - F アルト (F alto)
 - E フラットアルト (E flat alto)
 - サムトリガー (Thumb trigger)

結果

選択したフィンガリングに支管の指示記号が追加されます。

弦楽器におけるフィンガリングのシフト指示の表示/非表示

弦楽器インストゥルメントに属する個々のフィンガリングの後のシフト指示の表示/非表示を切り替えることができます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

シフト指示は、弦楽器プレーヤーが指板の上で指のポジションをシフトさせて、前の音符から指を変えずに高い/低い音符を演奏しなければならない場合の移動方向を指示する斜めの線です。

補足

これらの手順は、フィンガリングスライドを表示できるフレット楽器のフィンガリングには適用されません。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 弦楽器の譜表上で、フィンガリングシフトの開始を指示する音符またはフィンガリングを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「**フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)**」グループで、「**次の音符へのシフトを指示 (Indicate shift to next note)**」をオンまたはオフにします。

結果

シフト指示記号が、プロパティをオンにしたときは表示 (各端の音符にフィンガリングが明記されていない場合を含む)、プロパティをオフにしたときは非表示になります。シフト指示記号は選択した音符

とその直後の音符の間に配置されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

ヒント

弦楽器のフィンガリングを入力する際に、フィンガリングに弦のシフト指示を表示するように指定できます。

例



関連リンク

- [フィンガリングの入力 \(285 ページ\)](#)
- [フィンガリングスライド \(1013 ページ\)](#)
- [弦への音符の割り当て \(1087 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

弦楽器におけるフィンガリングのシフト指示記号の方向を変更する

個々の弦楽器におけるフィンガリングのシフト指示記号が望む向きとは異なる場合、これを変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 向きを変更するシフト指示記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)」グループで、「シフト方向 (Shift direction)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 上 (Up)
 - 下 (Down)

結果

選択したシフト指示記号が上向きまたは下向きに変更されます。

補足

また、音符を演奏する弦を指定しても、弦楽器のシフト指示記号の方向に影響を与えられます。

MusicXML ファイルから読み込まれたフィンガリング

Dorico Elements は、MusicXML ファイルのフィンガリング要素を使用して指定されたフィンガリングを読み込みます。

Finale から書き出された MusicXML ファイルであれば、フィンガリングは通常正しく表現されます。しかし Sibelius はフィンガリング要素を使用しないため、Sibelius によって書き出された MusicXML ファイルからは、Dorico Elements はフィンガリングを読み込めません。

弦の指示記号

弦の指示記号は、一般的にギター楽譜でどの弦で音符を弾くべきかを指示するために使用され、特に複数の弦で弾くことのできるピッチで役立ちます。

弦の指示記号は、丸の囲み線の中に弦の番号が表示され、弦の指示記号が音符の範囲に適用されることを示す破線を表示することもできます。通常、開放弦のピッチは囲み線なしの0として表示されます。

Dorico Elements では、押さえて弾く音の弦の指示記号がプレーンフォントで表示され、開放弦の指示記号にはフィンガリング用フォントが使用されます。



弦の指示記号と左手のフィンガリングが表示されたフレーズ

Dorico Elements には2種類の弦の指示記号があり、それぞれ異なる方法で入力できます。

譜表の外側の弦の指示記号

譜表の外側の弦の指示記号は、常に丸の囲み線の中に表示されます。弦の指示記号にデュレーションがある場合は、その弦で複数の音符を演奏することを示す破線のデュレーション線が自動的に表示されます。

Dorico Elements では、譜表の外側の弦の指示記号は演奏技法と見なされます。これらは、適用する音符とは個別に選択したり削除したりできます。また、譜表の外側の弦の指示記号のデュレーション線のスタイルは、演奏技法の延長線と同じ方法で変更できます。



デュレーション線が付いた譜表の外側の弦の指示記号

譜表の内側の弦の指示記号

譜表の内側の弦の指示記号は、開放弦を表示する場合を除き、丸の囲み線の中に表示されます。開放弦は、囲み線なしで太字の数字0として表示されます。譜表線と重ならないよう、これらの指示記号の背景は自動的に塗りつぶされます。初期設定では、これらの指示記号は符頭の左側に表示されますが、左手のフィンガリングがある場合は自動的に右側に表示されます。

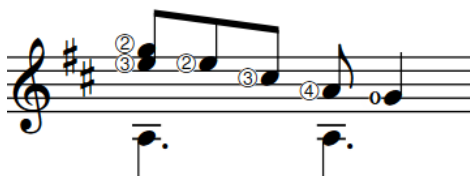
譜表の内側の弦の指示記号に表示される弦の番号は自動的に計算されますが、弦を手動で指定することもできます。

押さえて弾く音の譜表の内側の弦の指示記号は、弦の外側の弦の指示記号を小さくしたものです。

Dorico Elements では、譜表の内側の弦の指示記号は各音符のプロパティと見なされます。浄書モードでは、各音符とは関係なくそれらの指示記号だけを選択できます。

補足

譜表の内側に弦の指示記号を表示できるのはフレット楽器の音符のみです。



譜表の内側の弦の指示記号 (最後の指示記号は開放弦)

関連リンク

[フレット楽器のフィンガリング \(1008 ページ\)](#)

[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハーブペダルダイアグラムの入力方法 \(378 ページ\)](#)

[演奏技法 \(1210 ページ\)](#)

[演奏技法のデュレーション \(1216 ページ\)](#)

[演奏技法の延長線 \(1216 ページ\)](#)

[アイテムの長さの変更 \(441 ページ\)](#)

[フィンガリングのフォントスタイル \(1005 ページ\)](#)

[弦への音符の割り当て \(1087 ページ\)](#)

弦の指示記号を削除する

譜表の内側の弦の指示記号は入力後に音符から削除できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。ただし、譜表の内側の弦の指示記号は単独のアイテムではなく音符のプロパティであるため、他のアイテムのようにそれ自体を選択して削除することはできません。

補足

これらの手順は、譜表の内側の弦の指示記号にのみ適用されます。譜表の外側の弦の指示記号は、他のアイテムと同じ方法で削除できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 譜表の内側の弦の指示記号を削除する音符を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「**弦の指示記号 (String Indicators)**」グループで、「**表示 (Show)**」をオフにします。

結果

譜表の内側の弦の指示記号が選択した音符から削除されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

- [音符/アイテムの削除 \(467 ページ\)](#)
- [譜表の内側に弦の指示記号を入力する \(395 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)
- [プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

弦の指示記号の位置

初期設定では、譜表の外側の弦の指示記号は譜表の上に配置されます。複声部においては、符尾が上向きの声部の弦の指示記号は譜表の上に、符尾が下向きの声部の弦の指示記号は譜表の下に配置されません。

譜表線と重ならないよう、譜表の内側の弦の指示記号の背景は自動的に削除されます。初期設定では、これらの指示記号は符頭の左側に表示されますが、左手のフィンガリングがある場合は自動的に右側に表示されます。符頭に対する弦の指示記号の位置は個別に変更できます。

譜表の外側の弦の指示記号の位置は記譜モードで移動できます。これらは衝突を回避する形で自動的に配置されます。また、譜表の外側の弦の指示記号の符頭に対する位置は、演奏技法と同じ方法で個別に変更できます。

弦の指示記号の表示位置は浄書モードで移動できますが、適用されるリズム上の位置がこれによって変更されることはありません。

関連リンク

- [演奏技法の延長線 \(1216 ページ\)](#)
- [アイテムの長さの変更 \(441 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの位置の移動 \(472 ページ\)](#)
- [アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)
- [譜表に対するアイテムの位置の変更 \(445 ページ\)](#)

符頭に対する弦の指示記号の位置を変更する

初期設定では、譜表の内側の弦の指示記号は、左手のフィンガリングがない場合には符頭の左側に表示され、左手のフィンガリングがある場合には符頭の右側に表示されます。譜表の内側の弦の指示記号を符頭のどちら側に表示するかを個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

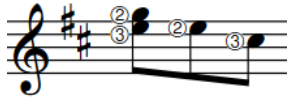
1. 符頭に対する位置を変更する譜表の内側の弦の指示記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「**弦の指示記号 (String Indicators)**」グループで、「**符頭に対する位置 (Notehead-relative pos.)**」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **左 (Left)**

- 右 (Right)

結果

選択した弦の指示記号の符頭に対する位置が変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

例



符頭の左側に表示された弦の指示記号



符頭の右側に表示された弦の指示記号

前付け

Dorico Elements において前付けとは、スコアの 1 小節めより前に含まれるすべての情報を幅広く指します。

前付けには、スコアの 1 ページめより前のページに加えられることが多い、音楽に関する情報 (タイトルページ、楽器編成リスト、プログラムの目次、および演奏上の指示など) が含まれます。

前付けには、スコアやパートの 1 ページめで楽譜の上に表示される情報 (献呈、タイトル、サブタイトル、作曲者、作詞者など) も含まれます。

ヒント

すべてのレイアウトで情報を効率的に統一する方法として、「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログ内のフィールドを参照するトークンを使用することが挙げられます。デフォルトのページテンプレートには、種類に応じて異なる情報が表示されます。

パラグラフスタイルを使用すると、テキストの書式や外観をプロジェクト全体で統一できます。たとえば、タイトルがどこに表示されても特定のフォントスタイルを使用したい場合などに便利です。

関連リンク

- [「プロジェクト情報 \(Project Info\)」ダイアログ \(76 ページ\)](#)
- [フロー名とフロータイトル \(195 ページ\)](#)
- [トークン \(670 ページ\)](#)
- [ページテンプレート \(662 ページ\)](#)
- [ページテンプレートのセット \(663 ページ\)](#)
- [ページテンプレートの種類 \(664 ページ\)](#)
- [「パラグラフスタイル \(Paragraph Styles\)」ダイアログ \(777 ページ\)](#)
- [フレーム \(669 ページ\)](#)
- [ページ形式設定 \(612 ページ\)](#)
- [フロー見出しの表示/非表示の切り替え \(625 ページ\)](#)
- [レイアウトの移調テキストの編集 \(1027 ページ\)](#)

タイトルの追加


プロジェクトと各フローにタイトルを個別に入力できます。これにより、たとえばプロジェクトに「Sechs Lieder」、最初のフローに「Schwanenlied」、2 番めのフローに「Wanderlied」といった具合にタイトルを追加できます。

Dorico Elements では、ページテンプレートのトークンを使用して、タイトルが自動的にページに表示されます。

フローが 1 つのみのプロジェクトでは、プロジェクトまたはフローの情報を入力できます。ただし、その場合は適切なトークンを使用していることを確認する必要があります。

手順

- [Ctrl]/[command]+[I]** を押して「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログを開きます。
- 左側のリストで「**プロジェクト (Project)**」を選択します。
- 右側の「**タイトル (Title)**」フィールドにプロジェクト全体のタイトルを入力します。
- 左側のリストで、タイトルを追加するフローを選択します。

5. リストの最下部のアクションバーで、「**フロー名を変更 (Rename Flow)**」  をクリックします。
6. フロー名フィールドにタイトルを入力します。
7. **[Return]** を押します。
8. ダイアログ右下の「**適用 (Apply)**」 をクリックします。

ヒント

- これにより、「**タイトル (Title)**」フィールドのフロータイトルが、フロー名に一致するように更新されます。フロー名とフロータイトルは異なる場合があります、それぞれ別の場所で使用されます。タイトルはトークンを使って参照できますが、フロー名はオーディオを書き出す際に使われます。
- 「**タイトル (Title)**」フィールドにフロータイトルを直接入力することもできますが、そうするとフロータイトルとフロー名間のリンクが削除されます。

9. 必要に応じて、プロジェクトのその他のフローに手順 4 から 8 を繰り返します。

ヒント

ダイアログ下部の「**次の楽譜から情報をコピー (Copy info from)**」メニューからコピー元を選択し、「**コピー (Copy)**」をクリックすることで、入力済みのプロジェクト情報をコピーできます。

10. 「**閉じる (Close)**」 をクリックします。

結果

プロジェクトと各フローのタイトルが更新されます。1 ページめやフロー見出しなど、対応するトークンが使用されているページに自動的に表示されます。

初期設定では、1 ページめのプロジェクトタイトルのテキストの書式と外観には「**タイトル (Title)**」の段落スタイルが使用され、フロー見出しのテキストの書式と外観には「**フロータイトル (Flow Title)**」の段落スタイルが使用されます。

関連リンク

- [「プロジェクト情報 \(Project Info\)」ダイアログ \(76 ページ\)](#)
- [ページテンプレートの種類 \(664 ページ\)](#)
- [フロー名とフロータイトル \(195 ページ\)](#)
- [フロー見出し \(666 ページ\)](#)
- [トークン \(670 ページ\)](#)
- [「段落スタイル \(Paragraph Styles\)」ダイアログ \(777 ページ\)](#)

作曲者の追加

たとえば、異なる作曲者の曲集を編集する場合などに、プロジェクトと各フローに作曲者名を個別に入力できます。

フローが 1 つのみのプロジェクトでは、プロジェクトまたはフローの情報を入力できます。ただし、その場合は適切なトークンを使用していることを確認する必要があります。

Dorico Elements では、「**最初 (First)**」のページテンプレートのトークンを使用して、プロジェクトの作曲者が 1 ページめに自動的に表示されます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[I]** を押して「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログを開きます。
2. 左側のリストで「**プロジェクト (Project)**」を選択します。

3. 右側の「**作曲者 (Composer)**」フィールドにプロジェクト全体の作曲者を入力します。
4. 必要に応じて、プロジェクトの各フローに手順2から3を繰り返します。

ヒント

ダイアログ下部の「**次の楽譜から情報をコピー (Copy info from)**」メニューからコピー元を選択し、「**コピー (Copy)**」をクリックすることで、入力済みのプロジェクト情報をコピーできます。

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

結果

プロジェクトと各フローの作曲者名が更新されます。1 ページめなど、対応するトークンが使用されているページに自動的に表示されます。

初期設定では、1 ページめの作曲者名のテキストの書式と外観には「**作曲者 (Composer)**」のパラグラフスタイルが使用されます。

作詞者の追加

たとえば、異なる作詞者の曲集を編集する場合などに、プロジェクトと各フローに作詞者を個別に入力できます。

フローが1つのみのプロジェクトでは、プロジェクトまたはフローの情報を入力できます。ただし、その場合は適切なトークンを使用していることを確認する必要があります。

Dorico Elements では、「**最初 (First)**」のページテンプレートのトークンを使用して、プロジェクトの作詞者が1 ページめに自動的に表示されます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[I]** を押して「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログを開きます。
2. 左側のリストで「**プロジェクト (Project)**」を選択します。
3. 右側の「**作詞者 (Lyricist)**」フィールドにプロジェクト全体の作詞者を入力します。
4. 必要に応じて、プロジェクトの各フローに手順2から3を繰り返します。

ヒント

ダイアログ下部の「**次の楽譜から情報をコピー (Copy info from)**」メニューからコピー元を選択し、「**コピー (Copy)**」をクリックすることで、入力済みのプロジェクト情報をコピーできます。

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

結果

プロジェクトと各フローの作詞者名が更新されます。1 ページめなど、対応するトークンが使用されているページに自動的に表示されます。

初期設定では、1 ページめの作詞者名のテキストの書式と外観には「**作詞者 (Lyricist)**」のパラグラフスタイルが使用されます。

著作権情報の追加

たとえば、異なる時期に作曲された曲をまとめた曲集を編集する場合などに、プロジェクトと各フローに著作権情報を個別に入力できます。

フローが1つのみのプロジェクトでは、プロジェクトまたはフローの情報を入力できます。ただし、その場合は適切なトークンを使用していることを確認する必要があります。

Dorico Elements では、「**最初 (First)**」のページテンプレートのトークンを使用して、プロジェクトの著作権が1ページめに自動的に表示されます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[I]** を押して「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログを開きます。
2. 左側のリストで「**プロジェクト (Project)**」を選択します。
3. 右側の「**著作権 (Copyright)**」フィールドにプロジェクト全体の著作権情報を入力します。
4. 必要に応じて、プロジェクトの各フローに手順2から3を繰り返します。

ヒント

ダイアログ下部の「**次の楽譜から情報をコピー (Copy info from)**」メニューからコピー元を選択し、「**コピー (Copy)**」をクリックすることで、入力済みのプロジェクト情報をコピーできます。

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

結果

プロジェクトと各フローの著作権情報が更新されます。1ページめなど、対応するトークンが使用されているページに自動的に表示されます。

初期設定では、1ページめの著作権情報のテキストの書式と外観には「**著作権 (Copyright)**」のパラグラフスタイルが使用されます。

関連リンク

[「プロジェクト情報 \(Project Info\)」ダイアログ \(76 ページ\)](#)

[ページテンプレートの種類 \(664 ページ\)](#)

[トークン \(670 ページ\)](#)

[「パラグラフスタイル \(Paragraph Styles\)」ダイアログ \(777 ページ\)](#)

レイアウトの移調テキストの編集

レイアウトの移調トークンのテキストをレイアウトごとに上書きできます。たとえば、一部のレイアウトに「実音」と表示し、その他のレイアウトには「Cのフルスコア」と表示する場合などに便利です。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. レイアウトの移調テキストを編集するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。

3. カテゴリーリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
 4. 「**テキストトークン (Text Tokens)**」セクションで、以下のオプションのいずれかまたは両方をオンにします。
 - **実音レイアウト用カスタムテキスト (Custom text for concert layout)**
 - **移調レイアウト用カスタムテキスト (Custom text for transposed layout)**
 5. 対応する値フィールドに任意のテキストを入力します。
 6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
-

関連リンク

[トークン \(670 ページ\)](#)[レイアウト \(181 ページ\)](#)[実音と移調音 \(186 ページ\)](#)[レイアウトの移調音/実音の設定 \(185 ページ\)](#)

レイアウト名の枠線の表示/非表示

すべてのレイアウト名の枠線の表示/非表示をプロジェクト全体で切り替えることができます。初期設定では、「**最初 (First)**」のページテンプレートを使用するパートレイアウトのページの上部に枠線付きでレイアウト名が表示されます。

手順

1. 「**ライブラリー (Library)**」 > 「**パラグラフスタイル (Paragraph Styles)**」を選択して、「**パラグラフスタイル (Paragraph Styles)**」ダイアログを開きます。
 2. パラグラフスタイルリストで、「**レイアウト名 (Layout name)**」を選択します。
 3. 「**枠線 (Border)**」のチェックボックスをオン/オフにします。
 4. チェックボックスをオンにした場合は、必要に応じて使用できる枠線のオプションをオンにして変更します。
たとえば、枠線のスタイルや太さを変更できます。
 5. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
-

関連リンク

[「パラグラフスタイル \(Paragraph Styles\)」ダイアログ \(777 ページ\)](#)[プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(188 ページ\)](#)[レイアウト名の変更 \(190 ページ\)](#)[トークン \(670 ページ\)](#)[ページテンプレートの種類 \(664 ページ\)](#)[テキストアイテムへの枠線の追加 \(1390 ページ\)](#)[テキストアイテムの境界線のスタイルの変更 \(1391 ページ\)](#)

装飾音符

装飾音符とは、固定したデュレーションを持たず、素早く演奏することを意図された音符です。装飾音符は標準の音符の縮小版であり、通常は符尾にスラッシュを伴って表示されます。

符尾にスラッシュが付いた装飾音符は、アチャカトゥーラまたは短前打音と呼ばれ、多くの場合は非常に速く演奏されます。符尾にスラッシュの付かない装飾音符は、アポジャトゥーラまたは長前打音と呼ばれ、多くの場合は短前打音よりゆっくり演奏されます。バロック音楽においては、アポジャトゥーラは多くの場合、現在の拍子と適用される符頭の音価に基づく特定のデュレーションの間持続させるものと解されます。そのため Dorico Elements では、スラッシュが付いた装飾音符と付いていない装飾音符は再生時に区別して処理されます。

装飾音符は、それが適用される音符 (すぐ右にある音符) の直前の時間に収めるよう意図されているため、リズム上の時間を占めることはありません。

符頭の前には複数の装飾音符が付く場合もあります。同じ符頭に2つ以上の装飾音符が付いており、8分音符や16分音符のような符尾が付く音価の場合、自動的に連符で連結されます。



音符の前の複数の装飾音符

Dorico Elements では、装飾音符は初期設定では標準の符頭の3/5のサイズに縮小されますが、これは音符のスペーシングの設定に影響されます。装飾音符のスペーシングについては、専用に個別のオプションが用意されています。

装飾音符には、標準の音符と同じ手順でスラーやアーティキュレーションなどの記譜記号を追加でき、入力後に移調もできます。

関連リンク

[装飾音符の入力 \(260 ページ\)](#)

[装飾音符に対するスラーの位置 \(1316 ページ\)](#)

[個々の音符のピッチの変更 \(479 ページ\)](#)

[アーティキュレーションの入力 \(282 ページ\)](#)

[スラーの入力 \(284 ページ\)](#)

[音符のスペーシング \(519 ページ\)](#)

装飾音符の一般的な配置規則

装飾音符の振る舞いは多くの点で標準の音符と同様ですが、符尾の方向、符頭に対する位置、および符尾のスラッシュの位置について、特有の配置規則があります。

装飾音符は、それが拍の手前ではなく拍と同時に演奏されることを意図している場合であっても、常に符頭の前に配置されます。通常は適用される符頭の直前になるように、小節線より後に配置されます。たとえば、3つ以上の装飾音符のグループがあり、小節線とその小節の1拍めとの間の間隔を狭くしたい場合、かわりに小節線の前に装飾音符を表示できます。

装飾音符の符尾のスラッシュは、装飾音符の連桁の始めに表示されます。装飾音符が1つの場合は、スラッシュは符尾および符鉤をまたぐ形で表示されます。



臨時記号が追加されると、標準の音符と同様、臨時記号が読みやすいように音符のスペーシングが再調整されます。

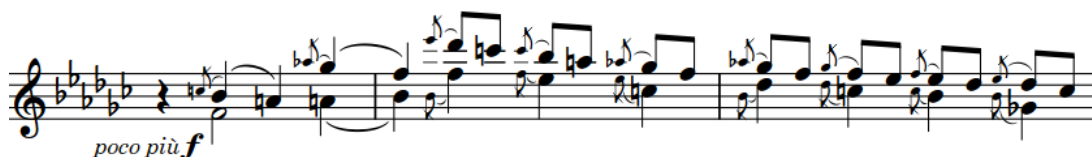
装飾音符にアーティキュレーションが付く場合は、最も読みやすい場所、ほとんどの場合は譜表の外側に追加されます。Dorico Elements は自動的にアーティキュレーションを装飾音符の符尾側に、そして符尾または連桁が譜表の内側にある場合は譜表の外側に配置します。

複声部における装飾音符

記譜の一般的な表記規則に従い、装飾音符は譜表に声部が1つのときは、適用される符頭の符尾が下向きであっても、初期設定では符尾は上向きで表示されます。

しかし、譜表に複数の声部がある場合、上向きの声部に属する音符はすべて上向きに、そして下向きの声部はすべて下向きに表示され、これに装飾音符も従います。これは、スラーのカーブ方向にも影響します。

Dorico Elements ではこの調整は自動的に行なわれますが、装飾音符の符尾の方向は手動で変更することもできます。



装飾音符に対するスラー

初期設定では、装飾音符からはじまってタイのつながりの音符で終わるスラーは、タイのつながりの最初の音符に終端が付きます。タイのつながりに対するスラーの位置は個別に変更できますが、装飾音符からはじまるスラーも同様です。

ヒント

装飾音符のスペーシングの倍率は、「レイアウトオプション (Layout Options)」の「音符のスペーシング (Note Spacing)」ページでレイアウトごとに個別に変更できます。

関連リンク

[装飾音符に対するスラーの位置 \(1316 ページ\)](#)

[タイのつながりに対するスラーの位置 \(1315 ページ\)](#)





[音符の符尾の方向を個別に変更する \(1104 ページ\)](#)

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(765 ページ\)](#)

既存の音符を装飾音符に変換する

既存の音符を装飾音符に変換できます。これは、たとえば MIDI 録音を使用して入力した楽譜を編集する場合などに便利です。

手順

1. 記譜モードで、装飾音符に変換する音符を選択します。
2. 必要に応じて、以下のいずれかの方法で装飾音符のタイプをスラッシュ付き/スラッシュなしに変更します。
 - **[Alt/Opt]+[/]** を押します。
 - 音符ツールボックスで「装飾音符 (Grace Notes)」 を長押ししてから、「スラッシュなし装飾音符 (Unslashed Grace Notes)」 または「スラッシュ付き装飾音符 (Slashed Grace Notes)」 をクリックします。
3. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - **[/]** を押します。
 - 音符ツールボックスの「装飾音符 (Grace Notes)」 をクリックします。

結果

選択した音符が、記譜上のデュレーションが同一の装飾音符に変換されます。ただし、付点はすべて削除されます。

初期設定では、スラッシュ付きの装飾音符は各範囲内で選択している最後の音符の後に追加され、スラッシュなしの装飾音符は各範囲内で選択している最初の音符の位置に追加されます。

ヒント

既存の音符を装飾音符に変換する際のデフォルトの向きは、「環境設定 (Preferences)」 > 「音符の入力と編集 (Note Input and Editing)」 > 「編集 (Editing)」で変更できます。

手順終了後の項目

装飾音符のデュレーションを変更できます。

関連リンク

[音符ツールボックス \(204 ページ\)](#)

[装飾音符の入力 \(260 ページ\)](#)

[音符のデュレーションの変更 \(270 ページ\)](#)

[装飾音符のタイプを個別に変更する \(1033 ページ\)](#)

[既存の音符を連符に変換する \(1441 ページ\)](#)

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

装飾音符を標準の音符に変換する

既存の装飾音符を、それらの元の位置から始まる標準の音符に変換できます。たとえば、フローの開始位置の一連の装飾音符を弱起の標準の音符に変換する場合などに行ないます。

手順

1. 記譜モードで、標準の音符に変換する装飾音符を選択します。
2. 選択した装飾音符を変換することで、必要に応じて後続の音符を後ろにずらすには、**[I]** を押して「挿入 (Insert)」モードをオンにします。
3. 「挿入 (Insert)」モードをオンにした場合は、適切な挿入モードの範囲を選択します。

4. 以下のいずれかの操作を行ないます。

- **[/]** を押します。
- 音符ツールボックスの「**装飾音符 (Grace Notes)**」  をクリックします。

結果

選択した装飾音符が、記譜上のデュレーションが同一の標準の音符に変換されます。たとえば、8分音符の装飾音符は標準の8分音符になります。

「挿入 (Insert)」モードがオンになっている場合、追加のデュレーションに対応するため、後続の既存の音符が必要に応じてすべて後ろにずれます。「挿入 (Insert)」モードがオフになっている場合、展開された装飾音符によって後続の音符が上書きされます。

関連リンク

[連符から標準の音符に変換する \(1441 ページ\)](#)

[弱起 \(アウフタクト\) \(1417 ページ\)](#)

[挿入モード \(462 ページ\)](#)

小節線の前後に装飾音符を表示する

初期設定では、適用される符頭が小節の最初の音符である場合を含めて、装飾音符は符頭の直前かつ小節線より後に配置されます。個々の装飾音符については小節線より前に配置できます。これによりたとえば、小節の最初の標準の音符が小節線から離れすぎないようにしたり、装飾音符が拍より前に演奏されることを表わしたりできます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」  を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」  を選択しておきます。

手順

1. 小節線に対する位置を変更する装飾音符を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「**装飾音符 (Grace Notes)**」グループで、「**小節線前の装飾音符 (Grace note before barline)**」をオンまたはオフにします。

結果

選択したリズム上の位置にある装飾音符が、プロパティをオンにしたときは小節線の前に、プロパティをオフにしたときは小節線の後に配置されます。

補足

これは、選択したリズム上の位置にあるすべての装飾音符に影響します。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[小節線 \(837 ページ\)](#)

装飾音符のサイズ

装飾音符は標準の音符を小さくしたもので、デフォルトの設定では標準の音符に対し 3/5 の比率で縮小されます。

装飾音符のサイズは、標準の音符と同じ手順で個別に変更できます。

関連リンク

[音符/アイテムのサイズの変更 \(444 ページ\)](#)

[装飾音符の入力 \(260 ページ\)](#)

装飾音符のスラッシュ

装飾音符の符尾を斜めに横切るスラッシュは、多くの場合は装飾音符の異なるタイプを区別するために使用されます。符尾にスラッシュが付いた装飾音符は、アチャカトウーラまたは短前打音と呼ばれ、多くの場合は非常に速く演奏されます。符尾にスラッシュの付かない装飾音符は、アポジャトウーラまたは長前打音と呼ばれ、多くの場合は短前打音よりゆっくり演奏されます。

Dorico Elements では、装飾音符は初期設定では符尾にスラッシュを付けて表示されます。装飾音符にスラッシュを付けるか付けないかの変更は、音符の入力中にも、入力後に装飾音符のタイプを変更することでも行なえます。



装飾音符のタイプを個別に変更する

装飾音符は、入力後にタイプを個別に変更できます。装飾音符はスラッシュ付きの符尾がデフォルトですが、これをスラッシュなしの符尾に変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。




手順

1. タイプを変更する装飾音符を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「装飾音符 (Grace Notes)」グループで、「装飾音符のタイプ (Grace note type)」から以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **スラッシュ付きの符尾** 
 - **スラッシュなしの符尾** 

結果

選択した装飾音符がスラッシュ付きまたはスラッシュなしの符尾で表示されます。

ヒント

また、選択した装飾音符のタイプは、**[Alt/Opt]+[/]** を押すか、音符ツールボックスの「装飾音符 (Grace Notes)」 を長押ししてから、「スラッシュなし装飾音符 (Unslashed Grace Notes)」 または「スラッシュ付き装飾音符 (Slashed Grace Notes)」 をクリックして変更することもできます。

装飾音符の符尾のスラッシュの位置を変更する

装飾音符のスラッシュの垂直位置は個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、スラッシュの位置を変更する装飾音符を選択します。
2. プロパティパネルの「装飾音符 (Grace Notes)」のグループで、以下のプロパティを片方または両方オンにします。
 - 符尾の先端からスラッシュを挿入 (Slash inset from stem tip)
 - スラッシュの右側へのオフセット (Slash offset to right)
3. 数値フィールドの値を変更します。

結果

「符尾の先端からスラッシュを挿入 (Slash inset from stem tip)」は、値を大きくすると装飾音符のスラッシュの符尾の先端からの距離が遠くなり、符頭までの距離が近くなります。値を小さくすると符尾の先端までの距離が近くなり、符頭からの距離が遠くなります。

「スラッシュの右側へのオフセット (Slash offset to right)」は、値を大きくすると装飾音符のスラッシュが右に移動し、値を小さくすると左に移動します。

プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[装飾音符の入力 \(260 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

装飾音符の符尾のスラッシュの長さを個別に変更する

装飾音符の符尾に付くスラッシュの長さは個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、スラッシュの長さを変更する装飾音符を選択します。
2. プロパティパネルの「装飾音符 (Grace Notes)」のグループで、以下のプロパティを片方または両方オンにします。

- **スラッシュの長さ (Slash length)**
- **「スラッシュの連桁からの突出 (Slash protrusion from beam)」** (連桁された装飾音符でのみ有効)

補足

「スラッシュの長さ (Slash length)」をオンにすると、装飾音符のスラッシュが消えたように見えます。これはプロパティをオンにすることで値が **0** にリセットされたからです。

3. 対応する数値フィールドの値を変更して、選択したスラッシュの長さや突出を変更します。

結果

「スラッシュの長さ (Slash length)」は、単体の装飾音符と連桁された装飾音符のいずれにおいても、値を大きくするとスラッシュが長く、値を小さくすると短くなります。

「スラッシュの連桁からの突出 (Slash protrusion from beam)」は、値を大きくするとスラッシュが装飾音符の連桁の上に伸びる距離が長くなり、値を小さくすると距離が短くなります。

プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

装飾音符の符尾

装飾音符は音符を縮小したものであるため、装飾音符の符尾の長さは、すべての音符の符尾の長さに対するデフォルトの設定によって決定されます。

一般的な表記規則に従い、Dorico Elements は初期設定ではどの音部においても装飾音符の符尾を上向きで表示します。これは装飾音符が適用される音符の符尾の方向には左右されません。譜表に複数の声部が存在する場合、装飾音符の符尾の方向は自動的に変更されますが、個々の装飾音符の符尾の方向は手動で変更できます。また装飾音符の符尾の長さは、通常の符尾と同じ手順で変更できます。

関連リンク

[符尾](#) (1102 ページ)

装飾音符の連桁

Dorico Elements は隣接する複数の装飾音符が 8 分音符かそれ以下のデュレーションである場合、自動的に連桁で連結します。

他のすべての連桁と同様に、装飾音符の連桁は譜表線に対する連桁の配置の一般的な表記規則になるべく従い、くさび形の形成を避けようとしています。しかし、装飾音符は標準の音符より小さいため、これにより装飾音符の連桁が極端に傾斜してしまう場合があります。

個々の装飾音符の連桁の傾斜は、通常の連桁と同じ手順で調整できます。

関連リンク

[連桁](#) (862 ページ)

再生時の装飾音符

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

スラッシュが付いたすべてのデュレーションの装飾音符およびデュレーションが 16 分音符以下のスラッシュなしの装飾音符は、デフォルトで発音される単一のデュレーションでビートの前に再生されます。

デュレーションが8分音符以上のスラッシュなしの装飾音符は、ビートに合わせて再生されます。これらの発音されるデュレーションは、その装飾音符が付いている音符のデュレーションの半分です。たとえば、スラッシュなしの8分音符の装飾音符が4分音符に付いている場合は、どちらの音符も8分音符であるように再生されます。

単一かつスラッシュなしの装飾音符を拍に合わせて再生するか拍の前に再生するか、短い前打音として再生されるスラッシュなしの装飾音符の最大デュレーション、および装飾音符の発音上のデフォルトデュレーションは、「再生オプション (Playback Options)」 > 「タイミング (Timing)」 > 「装飾音符 (Grace Notes)」で変更できます。

関連リンク

[「再生オプション \(Playback Options\)」 ダイアログ \(769 ページ\)](#)

[装飾音符のスラッシュ \(1033 ページ\)](#)

延長記号と休止記号

音楽の一定したリズムの流れが、一時的な静止または一瞬の無音によって中断された後にまた再開する場合、これを示すさまざまな記譜記号が使用されます。最も微妙な効果を生むものとしてはテヌート記号があり、より顕著な効果は延長記号と休止記号によって表わされます。

楽譜中の延長記号や休止記号によって意図される中断のデュレーションは、指定が必須のものではありません。通常、延長記号と休止記号のスタイルの違いによって中断の長短が示されますが、解釈の余地は大幅に残されます。

Dorico Elements には、以下のタイプの延長記号と休止記号があります。

フェルマータ

フェルマータは、音符がその記譜上の長さより長く伸ばされることを示し、アンサンブル全体に適用されます。Dorico Elements では、フェルマータは対応する位置にグローバルに存在しており、すべての譜表および声部に自動的に表示されます。

これらは「休止記号」とも呼ばれます。



ブレス記号

ブレス記号はプレイヤーがブレスを取るのに適切な位置、または同様の効果を与えるための演奏方法を示します。ブレス記号は1つの譜表にのみ適用されます。



中間休止記号

中間休止記号は、音符をその音価全体まで伸ばしたあと、次に進む前に音の小休止を挟むことを示します。Dorico Elements では、中間休止記号は対応する位置にグローバルに存在しており、すべての譜表に自動的に表示されます。



関連リンク

[延長記号と休止記号の入力方法 \(346 ページ\)](#)

[フェルマータのタイプ \(1038 ページ\)](#)

[ブレス記号のタイプ \(1039 ページ\)](#)

[中間休止記号のタイプ \(1039 ページ\)](#)

[延長記号と休止記号の位置 \(1039 ページ\)](#)

[再生時の延長記号と休止記号 \(1043 ページ\)](#)









フェルマータのタイプ

Dorico Elements ではさまざまなタイプのフェルマータが使用できます。フェルマータはそれぞれ休止のデュレーションをおおよそ示しますが、そこには解釈の余地が残されています。

Dorico Elements では、さまざまなタイプのフェルマータが意図されたデュレーションに従って再生に影響します。たとえば、長いフェルマータの場合は短いフェルマータよりも音符が長く延長され、間隔も長くなります。

フェルマータ	説明
非常に短いフェルマータ 	音符が示すリズムよりほんのわずかにだけ長く伸ばされることを示します。
短いフェルマータ 	音符が示すリズムより少しだけ長く伸ばされることを示します。
短いフェルマータ (Henze) 	Hans Werner Henze によって使用され、音符が示すリズムより少しだけ長く伸ばされることを示します。
フェルマータ 	音符が示すリズムより長く伸ばされることを示します。
長いフェルマータ 	音符が示すリズムよりだいぶ長く伸ばされることを示します。
長いフェルマータ (Henze) 	Hans Werner Henze によって使用され、音符が示すリズムよりだいぶ長く伸ばされることを示します。
非常に長いフェルマータ 	音符が示すリズムよりずっと長く伸ばされることを示します。
カーリユー (Britten) 	Benjamin Britten によって使用され、非同期の音楽において音符または休符を次の同期ポイントまで伸ばすことを示します。

フェルマータは2つのスタイルに分けられます。それぞれの意味は重複するため、1つのプロジェクトの中で両方のスタイルを使用することは、プレーヤーを混乱させるおそれがあります。

スタイル (Style)	非常に短いフ ェルマータ	短いフェルマ ータ	フェルマータ	長いフェルマ ータ	非常に長いフ ェルマータ
標準					
Henze	なし				なし

関連リンク


[再生時の延長記号と休止記号 \(1043 ページ\)](#)

[延長記号と休止記号の入力方法 \(346 ページ\)](#)

[既存のアイテムの変更 \(443 ページ\)](#)






ブレス記号のタイプ

Dorico Elements ではさまざまなタイプのブレス記号が使用できます。ブレス記号は、プレーヤーがブレスを取るのに適切な位置や、ブレスのような効果を音に与えることを指示します。

コンマ	チェックマーク	上げ弓	Salzedo
,	✓	∨	

中間休止記号のタイプ

Dorico Elements ではさまざまなタイプの中間休止記号が使用できます。すべての中間休止記号は音の中断を指示しますが、楽譜のスタイルに応じて異なるタイプの中間休止記号が必要な場合があります。

中間休止記号 (Caesura)	太い中間休止記号 (Thick caesura)	短い中間休止記号 (Short caesura)	婉曲した中間休止 記号 (Curved caesura)	1 本線の中間休止 記号 (Single- stroke caesura)
				
2本の斜めのスラッシュ	2本の太い斜めのスラッシュ	2本のまっすぐな垂直のスラッシュ	2本の婉曲した斜めのスラッシュ	1本のまっすぐな垂直のスラッシュ

それぞれの中間休止記号で延長や休止の明確な長さを伝えたい場合、レジェンドの追加を検討することをおすすめします。これらの記号は、プレーヤーによって解釈が異なる場合があるからです。

延長記号と休止記号の位置

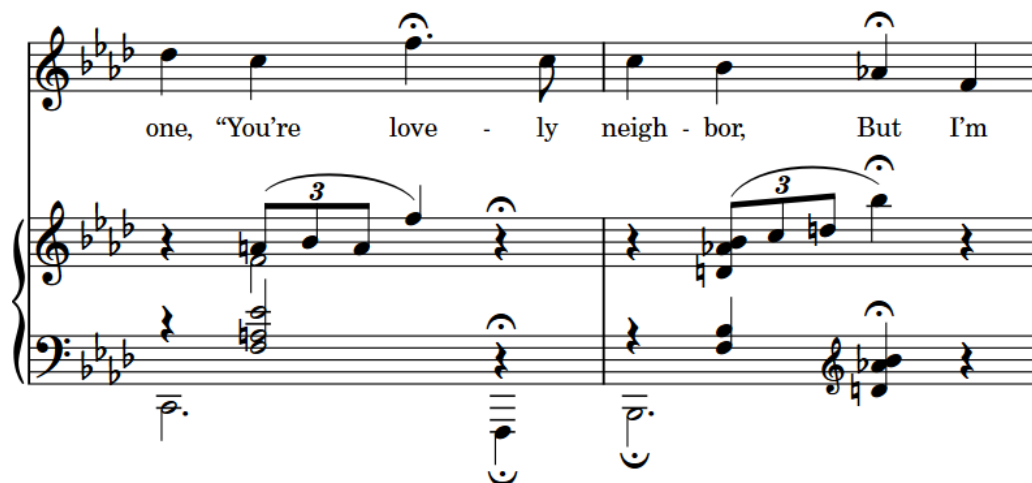
延長記号と休止記号は、単一の声部では初期設定で譜表の上に配置され、すべての譜表のリズム上なるべく近い位置に表示されます。たとえば、ある譜表の小節の最後の拍にフェルマータが付く場合、これは他の空白の譜表の小節休符の上に表示されます。複声部の譜表については、フェルマータは譜表の下にも逆向きに表示されます。

延長記号と休止記号の異なる位置への移動は、記譜モードで行ないます。これらは衝突を回避する形で自動的に配置されます。

延長記号と休止記号の表示位置は浄書モードで移動できますが、これによって記号のリズム上の位置が変更されることはありません。

フェルマータ

フェルマータは最初の声部列の正面の符頭に中央揃えで上または下に配置され、音符の符尾の方向には影響されません。



The image shows a musical score snippet in 4/4 time with a key signature of three flats. The top staff is a vocal line with lyrics: "one, 'You're love - ly neigh - bor, But I'm". The bottom two staves are piano accompaniment. Fermatas are placed on the vocal notes for "love", "ly", and "neigh", and on the piano rests for "bor," and "But".

フェルマータは楽曲全体のテンポに影響するため、どこにフェルマータが付くか、すべてのプレーヤーが見えるようにする必要があります。そのためフェルマータは、すべての譜表において、フェルマータと同じ位置、またはフェルマータの終了位置にある音符、和音または休符の位置 (小節に音符がない場合は、小節休符の上) に表示されます。

ブレス記号

初期設定では、ブレス記号は譜表の第5線の上、適用される音符の終了位置に表示されます。つまり、次の音符の直前に表示されます。

ブレス記号は、旋律を中断してブレスを取るために適切な位置をプレーヤー1人またはグループに示すだけで、全体のテンポには影響しないため、それが追加された譜表だけに適用されます。

中間休止記号

中間休止記号は譜表の上部に、第5線が記号の中央を通り、第4線に記号の下端が乗る形で配置されます。これは通常、小節の終了位置、小節線の前に配置されます。

中間休止記号は、すべての譜表の同じ位置に自動的に追加されます。これは入力位置の符頭または小節線のすぐ左です。中間休止記号は符頭にリンクされてはならず、音符のスペーシングを調整して一定の間隔を作ります。

関連リンク

[再生時の延長記号と休止記号 \(1043 ページ\)](#)

延長記号と休止記号の組み合わせ

延長記号と休止記号の種類によっては、他の延長記号や休止記号と同じ位置に表示できないものがあります。

Dorico Elements では、1つの位置に以下のものを表示できます。

- すべての譜表で1種類のフェルマータまたは中間休止記号。たとえば、1つの譜表に短いフェルマータがあるとき、他の譜表の同じ位置に長いフェルマータを同時に置くことはできません。1つの

譜表でフェルマータか中間休止記号のタイプを変更すると、自動的にその位置にあるすべての譜表のすべてのタイプが変更されます。特定の位置における休止は、デューションが全体で一致しなければならないからです。

- 譜表ごとに1種類のプレス記号またはカーリュウ記号。たとえば、各譜表に種類の異なるプレス記号を表示することはできますが、同じ譜表の同じ位置に異なる2つのプレス記号を表示することはできません。

延長記号と休止記号を以下の方法で組み合わせることができます。

- フェルマータは、他の延長記号や休止記号と同じ位置に存在することはできません。プレス記号やカーリュウ記号はフェルマータを上書きし、フェルマータは対応する譜表に表示されなくなります。中間休止記号とフェルマータは恒久的に入れ替わります。
- 中間休止記号はプレス記号やカーリュウ記号と同じ位置に存在できますが、フェルマータと同じ位置に存在することはできません。
- プレス記号はカーリュウ記号と同じ位置に存在することはできません。これらは恒久的に入れ替わります。

例

フェルマータとプレス記号を同じ音符に表示するには、プレス記号が異なる位置に存在することを連結線で確認してください。たとえば、隣の音符から移動させたり、キャレットが任意の位置にあるときに入力したりします。



関連リンク

[延長記号と休止記号の入力方法 \(346 ページ\)](#)

[キャレット \(227 ページ\)](#)

[リズム上の位置 \(23 ページ\)](#)

[音符/アイテムの位置の移動 \(472 ページ\)](#)

[連結線を表示/非表示にする \(448 ページ\)](#)

譜表ごとのフェルマータの数の変更

譜表に複数の声部がある場合、各譜表の特定の位置に表示されるフェルマータの最大数を変更できません。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 譜表ごとの最大数を変更するフェルマータを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「延長記号と休止記号 (Holds and Pauses)」グループで、「譜表ごとの最大フェルマータ (Max. fermatas per staff)」をオンにします。

3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 声部につき 1 つ (One per voice)
 - 譜表の片側につき 1 つ (One per each side of staff)
 - 譜表につき 1 つ (One per staff)
-

結果

選択した位置のフェルマータの表示数を変更されます。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

フェルマータを小節線の上に配置する

次の小節の開始前に間隔を設けることを示すために、個々のフェルマータを音符ではなく小節線の上に配置できます。

補足

「**譜表ごとの最大フェルマータ (Max. fermatas per staff)**」がオンになっている場合、フェルマータは小節線の上に配置できません。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
 - 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
 - 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
-

手順

1. 小節線の上に配置するフェルマータを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
 2. プロパティパネルの「**延長記号と休止記号 (Holds and Pauses)**」グループで、「**小節線に配置 (Attach to barline)**」をオンにします。
-

結果

選択したフェルマータは元の小節の終了位置にある小節線の上に配置され、小節線で結合されていない譜表のみで表示されます。楽器編成によっては、組段の一番上のみに表示されます。

「**小節線に配置 (Attach to barline)**」をオフにすると、選択したフェルマータがデフォルトの位置に戻ります。

例



小節内の最後の4分音符に入力されたフェルマータ



小節線上に配置されたフェルマータ

再生時の延長記号と休止記号

Dorico Elements は音符のデュレーションの変更と間隔の挿入を組み合わせ、あらゆる種類のフェルマータ、プレス記号、中間休止記号を再生に反映します。

再生時のフェルマータ

フェルマータはその位置にある音符のデュレーションを延ばし、そのあとに間隔を挿入します。延長と間隔のデュレーションはフェルマータの種類に依存し、長いフェルマータの場合は短いフェルマータよりも音符が長く延長され、間隔も長くなります。

再生時のプレス記号

プレス記号はその前にある音符のデュレーションを短くします。初期設定では、120 bpm で4分音符の50%、影響を受ける音符のデュレーションを最大半分まで短くします。

プレス記号は再生時に時間を挿入するものではありません。

再生時の中間休止記号

中間休止記号はその位置にある音符と次の位置にある音符の間に間隔を挿入します。初期設定では、その位置の拍のデュレーションの50%に相当する間隔を挿入します。

中間休止記号は、その位置の音符のデュレーションを延ばすものではありません。

フェルマータと中間休止記号の間隔/延長のデュレーションを個別に変更できます。これには、テンポエディターでの編集も含まれます。

また、「再生オプション (Playback Options)」 > 「タイミング (Timing)」 > 「延長記号 (Pauses)」では、プロジェクト全体のすべての延長記号と休止記号のデフォルトの間隔/延長のデュレーションを変更することもできます。

補足

段階的テンポ変更と重なっているフェルマータと中間休止記号は再生に影響しません。フェルマータ/中間休止記号の前で終わるように段階的テンポ変更を配置することをおすすめします。段階的テンポ変更がフェルマータ/中間休止記号にかかるように表示したい場合は、浄書モードで段階的テンポ変更の表示上の長さを延ばすことができます。

関連リンク

[楽譜の再生](#) (553 ページ)

[音符の演奏されるデュレーションの変更](#) (705 ページ)

[段階的テンポ変更](#) (1378 ページ)

[テンポエディター](#) (723 ページ)

延長記号を再生に含める/除外する

初期設定では、Dorico Elements はすべての延長記号と休止記号を再生します。たとえば、間隔のない一定の速度で楽譜を再生したい場合などに、プロジェクト全体のすべての延長記号と休止記号を再生に含めたり除外したりできます。

補足

フェルマータと中間休止記号は、固定テンポモードでの再生には影響しません。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[P]** を押して「再生オプション (Playback Options)」を開きます。
 2. カテゴリリストの「タイミング (Timing)」をクリックします。
 3. 「延長記号 (Pauses)」セクションで、「延長記号を再生に反映 (Play back pauses)」をオン/オフにします。
 4. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
-

関連リンク

[楽譜の再生 \(553 ページ\)](#)

[テンポモードの変更 \(556 ページ\)](#)

[「再生オプション \(Playback Options\)」ダイアログ \(769 ページ\)](#)

[スラッシュ付き声部を再生に含める/除外する \(1291 ページ\)](#)

[リピートを再生に含める/除外する \(563 ページ\)](#)

[延長記号と休止記号の入力方法 \(346 ページ\)](#)

再生時のフェルマータの間隔/延長のデュレーションを変更する

再生時のフェルマータの間隔と延長のデュレーションを、プロジェクト全体の設定とは別に、個別に変更できます。たとえば、1つのフェルマータを、記譜タイプを変更することなく長く伸ばしたい場合などに便利です。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
 - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
 - 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。
-

手順

1. 再生時の間隔/延長のデュレーションを変更するフェルマータを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
 2. プロパティパネルの「延長記号と休止記号 (Holds and Pauses)」グループで、以下のプロパティを片方または両方ともオンまたはオフにします。
 - 延長のデュレーションに対する割合 (Hold duration %)
 - 間隔のデュレーションの割合 (Gap duration %)
 3. 数値フィールドの値を変更します。
 4. 選択したフェルマータを間隔なしで再生するには、「ホールドのみ (Hold only)」をオンにします。
-

結果

選択したフェルマータの再生時の間隔/延長のデュレーションが変更されます。

ヒント

- また、テンポエディターで個々のフェルマータの再生を編集することもできます。
- すべてのフェルマータのデフォルトの再生時の間隔/延長のデュレーションをプロジェクト全体で変更するには、フェルマータのタイプごとに異なる値を設定する場合も含め、「再生オプション (Playback Options)」 > 「タイミング (Timing)」 > 「延長記号 (Pauses)」 で設定します。

関連リンク

- [プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [フェルマータのタイプ \(1038 ページ\)](#)
- [テンポエディター \(723 ページ\)](#)

再生時の中間休止記号の間隔のデュレーションを変更する

再生時の中間休止記号の間隔のデュレーションを、プロジェクト全体の設定とは別に、個別に変更できます。たとえば、一部の中間休止記号に他の中間休止記号よりも長い間隔が必要な楽譜などに便利です。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」  を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」  を選択しておきます。

手順

1. 再生時の間隔のデュレーションを変更する中間休止記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「延長記号と休止記号 (Holds and Pauses)」グループで、「間隔のデュレーションの割合 (Gap duration %)」をオン/オフにします。
3. 数値フィールドの値を変更します。

結果

選択した中間休止記号の再生時の間隔のデュレーションが変更されます。

ヒント

- また、テンポエディターで個々の中間休止記号の再生を編集することもできます。
- すべての中間休止記号のデフォルトの再生時の間隔のデュレーションをプロジェクト全体で変更するには、「再生オプション (Playback Options)」 > 「タイミング (Timing)」 > 「延長記号 (Pauses)」 で設定します。

調号

調号は、スケールのどの音符にシャープまたはフラットが付くかを示すことにより、現在の楽譜のキーを表示する記号です。調号は各組段の適用されるすべての譜表の開始位置に表示されます。

伝統的に、臨時記号は5度圏(サークルオブフィフス)のパターンに従って、シャープを使用する調とフラットを使用する調でそれぞれ異なる形に並べられます。

調号を使用すると、楽譜のどの音符が通常シャープやフラットになるか各組段の開始位置にひとまとめにして表示でき、音符が出現するたびに臨時記号を横に付ける必要がなくなるため、スペースを節約できます。



調号を入力すると、それ以降に入力するすべての音符がその調号に従います。たとえば、Gメジャーの調号を入力したあとで **[F]** を入力すると、自動的に F# が入力されます。

Aマイナーやオープンキーの調号など、臨時記号が表示されない調号はガイドで表示されます。

Dorico Elements では、ティンパニやホルンのように通常は調号を持たないインストゥルメントには「調号なし (No key sig)」バージョンがあり、このバージョンのインストゥルメントには調号が表示されません。インストゥルメントを追加または変更する際は、インストゥルメントピッカーから適切なインストゥルメントバージョンを選択できます。

調号のないフローは、AマイナーやCメジャーではなく、オープンキーの調号または無調の調号が適用されているかのように扱われます。

初期設定では、調号はすべての譜表に適用されます。しかし、多調音楽など、状況によっては一部のパートがアンサンブル中の他パートとは異なる、独自の調号を必要とする場合があります。Dorico Elements では、すべての譜表に適用される調号も、1つの譜表だけに適用される調号も入力できます。

Dorico Elements では、調号はプロジェクトを包括する調性システムの一部です。Dorico Elements で標準的に使用される調性システムは 12-EDO のみです。

補足

- 調号は、音符のピッチに関する欠かせない情報を担っているため、非表示にはできません。調号を表示させない場合、オープンキーの調号を入力するか、フローまたはプロジェクトからすべての調号を削除します。
- スコアに移調楽器がある場合、複数の調号を同じ位置に入力する必要はありません。Dorico Elements はインストゥルメントの移調を自動で管理します。

関連リンク

[調号の入力方法](#) (289 ページ)

[調号のタイプ](#) (1048 ページ)

[調性システム](#) (1055 ページ)

[インストゥルメントピッカー](#) (117 ページ)

- [音符の入力 \(232 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの削除 \(467 ページ\)](#)
- [移調楽器 \(138 ページ\)](#)
- [実音と移調音 \(186 ページ\)](#)
- [「MIDI インポートオプション \(MIDI Import Options\)」 ダイアログ \(88 ページ\)](#)

調号の配置

Dorico Elements は、調号の配置および外観において、臨時記号を伝統的な 5 度圏の順番で並べることや、音部記号と拍子記号の間に表示することなどの表記規則に自動的に従います。

調号における臨時記号の表示の順番は、シャープの調とフラットの調でそれぞれ異なります。

- シャープの場合: F#, C#, G#, D#, A#, E#, B#
- フラットの場合: Bb, Eb, Ab, Db, Gb, Cb, Fb

Dorico Elements においては、すべての標準的な西洋式の調号の臨時記号は、自動的にこの順番で並べられます。調号の臨時記号には伝統的な配置パターンがあり、現在の音部によってすべて譜表の内側に配置されます。臨時記号のパターンはすべての音部で同じですが、テナー記号のシャープの調号においては例外となり、臨時記号を譜表に収めるために他とは異なる上昇型のパターンを使用します。

音部記号 (Clef)	シャープ記号の配置	フラット記号の配置
トレブル (Treble)		
バス記号 (低音部記号) (Bass)		
アルト (Alto)		
テナー (Tenor)		

関連リンク
[調号の位置 \(1049 ページ\)](#)

調号のタイプ

Dorico Elements には調号のタイプが複数あり、それぞれ同じ手順で入力、移動、および削除を行なえます。

長調と短調の調号

長調の調号はその平行短調の調号と外見上は同じであり、同じく短調の調号はその平行長調と同じ外見になります。たとえば、B \flat メジャーの調号にはフラットが2つあります。これは B \flat メジャーの平行調である G マイナーの調号とフラット数が同じです。違いとして挙げられる点は、スケールの7度がマイナーの調号で上がるため、G マイナーの楽譜は一般的に F がシャープになることです。そのため、G マイナーの調号のあとに F \sharp /G \flat を入力した場合、マイナーの調号の規則に従って、F \sharp と表示されます。



B フラットメジャーの調号における B フラットメジャースケール



G マイナーの調号における G ハーモニックマイナースケール

オープンキーの調号

オープンキー (無調) の調号は、臨時記号を表示しないため C メジャーまたは A マイナーの調号と同じに見えますが、振る舞いは異なります。

オープンキーの調号においては、臨時記号の表記方法はそのときの旋律の方向に基づきます。旋律が上昇するときはシャープの使用が推奨され、旋律が下降するときはフラットの使用が推奨されます。オープンキーではピッチに序列がないため、同じピッチの表記が、数小節の範囲内であっても、状況によって異なる場合があります。

C メジャーまたは A マイナーの調号では、臨時記号は長調と短調のいずれであるかに基づいて表記されます。たとえば、C メジャーでは旋律が上昇下降いずれの方向であっても、一般的にシャープの使用が推奨されます。同様に A マイナーでは、旋律が上昇下降いずれの方向であっても、G \sharp は導音であるため特に使用が推奨されます。

調号なし

一部のインストゥルメントには、楽曲全体の調に関わらず、そのパートに一切の調号を表示しないことが慣例化しているものがあります。このようなインストゥルメントにはティンパニ、打楽器、ホルン、トランペットなどがあり、ときにはハープもこれに加わります。

これらのインストゥルメントの「**調号なし (No key sig)**」バージョンを追加した場合、ホルンやトランペットのような移調楽器であっても、これらのパートに調号は表示されません。

これらのインストゥルメントにはどのピッチも入力でき、必要に応じて臨時記号も表示されます。

関連リンク

[調号の入力方法 \(289 ページ\)](#)

[インストゥルメントピッカー \(117 ページ\)](#)

[プレーヤーへのインストゥルメントの追加 \(139 ページ\)](#)

組段の開始位置にある調号を表示/非表示にする

初期設定では、調号はすべての組段の開始位置に表示されます。単一譜表の組段の開始位置にある調号の表示/非表示の切り替えは、各フローの2つめ以降の組段に対して個別に行なえます。

単一譜表の組段にある調号を最初の組段の後に非表示にするのは、手写のリードシートにおける慣習です。通常、この場合は音部記号も非表示にし、組段の小節線は表示します。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[N]** を押して「**記譜オプション (Notation Options)**」を開きます。
2. 「**フロー (Flows)**」リストで、最初の組段より後で調号を表示/非表示にするフローを選択します。
初期設定では、現在のフローのみを選択した状態のダイアログが表示されます。他のフローを選択するには、アクションバーの「**すべて選択 (Select All)**」をクリックするか、複数のフローをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながらか隣接するフローをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながらか個々のフローをクリックします。
3. カテゴリーリストの「**調号 (Key Signatures)**」をクリックします。
4. 「**最初の組段以外の組段の開始位置にある調号 (Key signatures at start of systems following first system)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **調号を表示 (Show key signatures)**
 - **調号を非表示 (Hide key signatures)**
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

選択したフローの2つめの組段以降で、単一譜表の組段の開始位置にある調号が表示/非表示になります。

補足

- 最初の組段の後にある組段区切りでの調号の変更は、常に表示されます。
- 2つ以上の譜表を含む組段の開始位置にある調号は、常に表示されます。

関連リンク

[単一譜表の組段で組段の小節線を表示/非表示にする \(843 ページ\)](#)

[組段の開始位置にある音部記号を表示/非表示にする \(935 ページ\)](#)

調号の位置

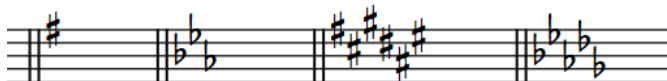
調号は初期設定では音部記号と拍子記号の間に配置され、調号を必要とするすべての譜表に表示されます。調号は無音程楽器の譜表には表示されません。

調号は楽曲の開始位置および各楽章の開始位置に、楽譜が同じ調のまま継続する場合でも表示されます。拍子記号とは異なり、調号はすべての組段の開始位置に、調号に変化がなくても表示されます。これはフローの終端か、次の調号の変更がある位置の、いずれか先に到達するところまで適用されます。



調号の正しい位置は音部記号と拍子記号の間です。

楽曲か楽章の途中で調号が発生する場合は、小節線の直後に配置されます。調号の変更を行なう場所には複縦線を使用するのが慣例であり、Dorico Elements ではこれがデフォルトになっています。



調号の変更に複縦線が使用される例

調号の異なる位置への移動は、記譜モードで行ないます。調号は自動的に正しい位置に配置されます。

関連リンク

[予告の調号 \(1051 ページ\)](#)

[調号の配置 \(1047 ページ\)](#)

[音符/アイテムの位置の移動 \(472 ページ\)](#)

[調号の表示位置の変更 \(1050 ページ\)](#)

調号の表示位置の変更

調号の表示位置は、他のアイテムの位置に影響を与えることなく個別に変更できます。

前提条件

浄書ツールボックスで「**音符のスペーシング (Note Spacing)**」を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、移動する調号の上にある、音符のスペーシング用の四角いハンドルを選択します。



調号の横に小さい丸いハンドルが表示されます。

2. **[Tab]** を押して丸いハンドルを選択します。



3. 以下のいずれかの操作を行なって、ハンドルを移動します。
 - 標準的な幅で左右に移動するには、**[Alt/Opt]** を押しながら対応する矢印キーを押します。たとえば、ハンドルを左に移動するには、**[Alt/Opt]+[←]** を押します。
 - 移動幅を大きくするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Ctrl]/[command]** を押します (例: **[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[←]**)。
 - 移動幅を中くらいにするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Shift]** を押します (例: **[Shift]+[Alt/Opt]+[←]**)。
 - 移動幅を小さくするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Ctrl]/[command]+[Shift]** を押します (例: **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[←]**)。


補足

音符のスペーシングのハンドルの移動はマウスでは行なえず、キーボードのみで行なえます。

結果

調号の表示位置が水平方向に移動されます。

ヒント

浄書のツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」が選択されているときは、プロパティパネルの「**調号 (Key Signatures)**」グループにある「**スペーシングのオフセット (Spacing offset)**」を変更しても、調号を水平方向に移動できます。ただし、これは調号のリズム上の位置における全体的な音符のスペーシングに影響し、打ち消しのナチュラル記号もこれに影響されます。

また、「**ナチュラル X オフセット (Cancellation naturals X offset)**」プロパティを使用すると、後続の調号とは別個に、他のアイテムのスペーシングに影響を与えず、打ち消しのナチュラル記号の表示位置を移動できます。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[音符のスペーシング \(519 ページ\)](#)

予告の調号

調号の変更が組段区切りで発生する場合、スコアでもパートでも、区切り後の組段の開始位置とともに、区切り前の組段の終了位置にも新規の調号が表示されます。

これは「予告の調号」と見なされる場合もあります。プレーヤーが組段の開始位置に調号があることに慣れてしまい、組段の終了位置に表示して目立たせておかないと、調号の変更に気づかないかもしれないからです。

Dorico Elements において、組段の最後に表示される調号と次の組段の開始位置に表示される調号は、別のアイテムではなく、同じものです。予告の調号は、個別に非表示にしたりフローごとにデフォルトで非表示にしたりできます。

ヒント

個別の楽譜の範囲にフローを使用することをおすすめします。Dorico Elements では、フロー間に予告の調号や拍子記号は表示されません。

関連リンク

[フロー \(178 ページ\)](#)

[フローの分割 \(512 ページ\)](#)

[組段の開始位置にある調号を表示/非表示にする \(1049 ページ\)](#)

[組段区切り \(649 ページ\)](#)

[親切拍子記号 \(1416 ページ\)](#)

[リピートマーカー \(1266 ページ\)](#)



[音部記号 \(931 ページ\)](#)

予告の調号を表示/非表示にする

組段区切りの位置で調号の変更が発生した場合、組段の終了位置に表示されている予告の調号を、フローごとの設定とは別に、個別に表示/非表示にできます。これにより、たとえば臨時記号の多い調号を使用する場合に水平方向のスペースを節約できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。

- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 表示/非表示にする予告の調号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「調号 (Key Signatures)」グループで、「組段の終了位置の親切記号 (Cautionary at end of system)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 非表示 (Hide)
 - 表示 (Show)

結果

組段の終了位置にある選択した予告の調号が表示または非表示になります。これは、組段の開始位置にある調号には影響しません。

プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

ヒント

「記譜オプション (Notation Options)」の「調号 (Key Signatures)」ページでは、予告の調号をデフォルトで表示するか非表示にするかをフローごとに設定できます。

関連リンク

[予告の調号 \(1051 ページ\)](#)

[親切拍子記号 \(1416 ページ\)](#)

[組段の開始位置にある調号を表示/非表示にする \(1049 ページ\)](#)

[組段区切り \(649 ページ\)](#)

[「記譜オプション \(Notation Options\)」ダイアログ \(767 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

異名同音の調号

異名同音の調号とは、C#メジャーとD♭メジャーのように、名前は異なっても音階を構成するピッチが共通する調号のことです。Dorico Elements は表記規則に従い、移調の際は移調前の調と臨時記号のタイプが同じ調に移行します。ただし、異名同音の調号の方が臨時記号が少ない場合を除きます。

選択した音符を移調するとき、Dorico Elements は移調前の調号と臨時記号のタイプが同じ調を優先的に選択します。インストゥルメントを移調する際に調号を選択する場合、Dorico Elements は現在の実音調と同タイプの臨時記号を用いる調号を優先的に選択します。

ただし、同じタイプの臨時記号を用いる調号よりも、異なるタイプの臨時記号を用いる異名同音の調号に転調した方が、臨時記号の数が少なく済むため好ましい場合もあります。たとえば、C#メジャーはシャープが7つになる一方、D♭メジャーはフラットが5つだけです。つまり、臨時記号が付くことをプレイヤーが記憶しなければならない音符が減るということです。

臨時記号が少ない異名同音調への転調は、ダブルシャープやダブルフラットの使用が抑えられて読みやすくなるという利点もあります。たとえば、楽譜を F# から G# に転調すると、導音は F# と表記する必要がありますが、かわりに Ab に転調すると、導音は Gb となります。



G# メジャーでは導音にダブルシャープを付ける必要があります



G# の異名同音である Ab メジャーでは導音にダブルシャープを付ける必要はありません

初期設定では、Dorico Elements は臨時記号が少ない場合に異名同音の調号を選択します。この設定は、フローごとに個別に変更できます。

調号が移調楽器に与える影響

フルスコアに調号がある場合、移調楽器の楽譜に対しては、そのインストゥルメントの移調の音程と同じ度数で移調が行なわれます。たとえば、E メジャーのプロジェクトでは、Bb クラリネットのパートの調は F# メジャーになります。Bb クラリネットは記譜上のピッチより 1 ステップ (全音) 低く発音されるからです。

調号が表示されないインストゥルメント

一部のインストゥルメントには、楽曲全体の調に関わらず、そのパートに一切の調号を表示しないことが慣例化しているものがあります。このようなインストゥルメントにはティンパニ、打楽器、ホルン、トランペットなどがあり、ときにはハープもこれに加わります。これらのインストゥルメントの「**調号なし (No key sig)**」バージョンを入力した場合、ホルンやトランペットのような移調楽器であっても、これらのパートに調号は表示されません。

これらのインストゥルメントの譜表における楽譜は移調できますが、調号は表示されず、必要に応じて臨時記号が表示されるだけになります。

関連リンク

[「記譜オプション \(Notation Options\)」 ダイアログ \(767 ページ\)](#)

[「移調 \(Transpose\)」 ダイアログ \(481 ページ\)](#)

[選択範囲の移調 \(480 ページ\)](#)

[音符の書き換え \(484 ページ\)](#)

[プレイヤーへのインストゥルメントの追加 \(139 ページ\)](#)

[実音と移調音 \(186 ページ\)](#)

[移調楽器 \(138 ページ\)](#)

異名同音の調号を許可する/許可しない

Dorico Elements の初期設定では、調号を含み、移調レイアウトに含まれる選択範囲を移調するとき、臨時記号が少なくなる場合は、異名同音の調号が選択されます。この設定はフローごとに個別に変更できます。これはたとえば、すべてのレイアウトにおいて、臨時記号の数に関係なく調号にフラットを含める場合に役立ちます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[N]** を押して「**記譜オプション (Notation Options)**」を開きます。
2. 「**フロー (Flows)**」リストから、異名同音の調号を許可する/許可しないフローを選択します。

初期設定では、現在のフローのみを選択した状態のダイアログが表示されます。他のフローを選択するには、アクションバーの「**すべて選択 (Select All)**」をクリックするか、複数のフローをまた

ぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するフローをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のフローをクリックします。

3. カテゴリーリストの「**臨時記号 (Accidentals)**」をクリックします。
 4. 「**移調 (Transposition)**」セクションで「**異名同音の調を優先 (臨時記号を減らす) (Prefer enharmonic equivalent key signatures with fewer accidentals)**」のオン/オフを切り替えます。
 5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
-

結果

このオプションがオンの場合は、臨時記号が少なくなる異名同音の調号が許可され、オフの場合は異名同音の調号が許可されません。これは調号を含み、移調レイアウトに含まれる選択範囲を移調した際の調号に影響します。

調性システム

Dorico Elements では、調性システムとは、調性のコンセプトを構成する 3 つの重要な要素を内包する言葉として使用されます。

調性システムを構成する 3 つの要素を以下に挙げます。

- オクターブの均等な分割の数 (EDO)。たとえば、標準的な半音階による西洋音階は 12-EDO を使用します。
- 臨時記号のセット。音符をどれだけ上げ下げするかを記譜できます。
- 調号。Dorico Elements では、伝統的な西洋音階の調号をすべて使用できます。

Dorico Elements では、調性システムを変更できません。この操作を行なえるのは Dorico Pro のみです。

オクターブの均等な分割 (EDO)

EDO とは、「Equal Division of the Octave (オクターブの均等な分割)」の略です。これはオクターブを均等に分割した断片 (音程) の数になります。

伝統的な西洋和声は、調性システムを表現する方法の 1 つである平均律 (12-EDO) に基づきます。伝統的な C から C までのスケールにおいては、スケールを構成する 7 つの音程に 12 個のステップ (オクターブの均等な 12 分割) が振り分けられるためです。

たとえば、音程の A と B の間にはステップが 2 つ割り当てられていますが、B と C の間にはステップが 1 つしかありません。これは、12-EDO におけるそれぞれのステップは半ステップ (半音) を表わし、標準の平均律において A と B の間には 2 つの半ステップがありますが、B と C の間には半ステップが 1 つしかないからです。

調性システムによって、オクターブの均等な分割の形が異なることがあります。たとえば 24-EDO では、オクターブの分割はそれぞれ 1/4 音になります。ただし、Dorico Elements で使用できる調性システムは 12-EDO だけです。

歌詞

Dorico Elements では、歌詞とは歌手によって歌われるすべてのテキストを指します。

The image shows a musical score snippet with three staves. The top staff is for Soprano, the middle for Bass, and the bottom for Bass Continuo. The lyrics are: Soprano: vo - - - lo in frà i be - a - ti in frà i be - a - ti, Cho - ; Bass: Pin - do, di Pin - do in frà i be - a - - - ti Cho - ; Bass Continuo: # # # 6# / 4

ソプラノのデュエットの歌詞と、バスコンティヌオの伴奏

歌詞は、水平方向の配置を一貫させ、歌詞番号の表示を簡潔で正確にするために、歌詞のラインにまとめられます。歌詞のラインには異なる目的で使用されるいくつかのタイプがあり、ラインタイプによって歌詞の外観も変化します。たとえば、コーラスと訳詞のラインの歌詞は、デフォルトでは斜体フォントで表示されます。

Dorico Elements は、入力済の歌詞を簡単に変更でき、毎回新たに歌詞を再入力する必要がないように設計されています。たとえば歌詞の音節のタイプを変更すると、ハイフンを伴う表示と伴わない表示を切り替えられます。

歌詞の入力時は、歌詞のラインの切り替え、譜表のどの側に歌詞を入力するかの変更、および歌詞スタイルの標準、コーラス、訳詞のうちいずれかへの切り替えのために、キーボードショートカットを使用できます。歌詞のタイプは、歌詞を入力したあとでも変更できます。

複数行の歌詞、コーラスの歌詞および訳詞は、譜表の上下いずれにでも入力できます。歌詞のタイプや歌詞のラインに応じて既存の歌詞をフィルタリングできます。

関連リンク

[歌詞の入力 \(403 ページ\)](#)

[歌詞のライン番号 \(1074 ページ\)](#)

[歌詞のフィルター \(1061 ページ\)](#)

[歌詞のハイフンと歌詞の延長線 \(1073 ページ\)](#)

[歌詞のパラグラフスタイル \(1068 ページ\)](#)

[歌詞の書き出し \(1061 ページ\)](#)

歌詞のタイプ

Dorico Elements では、歌詞はいくつかのタイプに分けられます。

歌詞のライン

歌詞のラインは標準の歌詞からなり、歌詞番号を伴って表示できます。これは譜表の上にも下にも表示できます。

コーラスのライン

コーラスのラインは斜体フォントで表示される歌詞からなり、歌詞のラインの間に配置されます。たとえば、2行の歌詞があった場合、コーラスのラインはライン1とライン2の間に表示されます。

コーラスのラインには歌詞番号はありません。

訳詞のライン

訳詞のラインは、歌詞のラインまたはコーラスのラインのテキストを異なる言語で表示します。これは、翻訳元となる歌詞のラインまたはコーラスのラインのすぐ下に配置されます。これは斜体フォントで表示されます。

歌詞のラインはコーラスのラインも含め、それぞれが独自の訳詞のラインを持つことができます。

訳詞のラインは、翻訳元となる歌詞のラインの一部であるため、歌詞番号はありません。

すべてのタイプの歌詞は歌詞のポップオーバーを使用して入力できます。ポップオーバーの左側に表示されるアイコンは、現在入力中の歌詞のタイプを示しています。

関連リンク



[歌詞のライン番号 \(1074 ページ\)](#)

[歌詞の入力 \(403 ページ\)](#)

個々の歌詞のタイプの変更

個々の歌詞は入力後にタイプを変更できます。たとえば、歌詞はコーラスの歌詞または訳詞に変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。

手順

1. タイプを変更する歌詞を個別に選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「**歌詞 (Lyrics)**」グループで、以下のプロパティを片方または両方ともオンまたはオフにします。
 - **コーラス (Chorus)**
 - **訳詞 (Is translation)**

結果

- 「**コーラス (Chorus)**」をオンにすると、選択した個々の歌詞がコーラスの歌詞に変更されます。
- 「**訳詞 (Is translation)**」をオンにすると、選択した歌詞は同じライン番号の訳詞に変更されます。たとえば、ライン2の歌詞を選択して「**訳詞 (Is translation)**」をオンにすると、ライン2が訳詞に変更されます。
- 両方のプロパティをオンにすると、選択した歌詞はコーラスの訳詞に変更されます。
- 両方のプロパティをオフにすると、選択した歌詞が通常の歌詞に変更されます。歌詞のライン番号は、プロパティパネルの「**歌詞 (Lyrics)**」のグループの「**ライン番号 (Line number)**」の数字で表示されます。

補足

選択中の歌詞のラインと同じ位置の同じ譜表の側に他のコーラスのラインが存在した場合、これをコーラスのラインに変更すると、2つのラインは衝突してしまいます。これを回避するには、歌詞のライン全体のタイプを変更します。こうすることで自動的に衝突が回避されます。

関連リンク

[歌詞を斜体で表示する](#) (1069 ページ)

[浄書ツールボックス](#) (515 ページ)

歌詞の音節のタイプ

歌詞の音節には、単語内の位置に応じていくつかのタイプがあります。歌詞のポップオーバーを進める際に押すキーによって、それぞれの歌詞の音節のタイプを指定できます。

Dorico Elements は、歌詞の入力時にポップオーバーをどのように進めたかに従い、それぞれの歌詞の音節のタイプを定義します。

文字列全体 (Whole word)

歌詞がスペースの後に来て、そのあとにスペースまたはピリオドが続く場合、歌詞は文字列全体であると見なされます。

文字列全体である歌詞には、いずれの側にもハイフンが表示されません。歌詞の後に延長線であれば表示される場合があります。

開始

歌詞がスペースの後に来て、そのあとにハイフンが続く場合、歌詞は多音節語における開始の音節であると見なされます。

開始の音節の後にはハイフンが表示されます。同じラインの次の歌詞までの距離によっては、連続したハイフンが表示される場合もあります。

中央

歌詞がハイフンの後に来て、そのあとにもハイフンが続く場合、歌詞は多音節語における中央の音節であると見なされます。

中央の音節の後にはハイフンが表示されます。同じラインの次の歌詞までの距離によっては、連続したハイフンが表示される場合もあります。

終了

歌詞がハイフンの後に来て、後にはスペースまたはピリオドが続く場合、歌詞は多音節語における終了の音節であると見なされます。

終了の歌詞の後には延長線が表示される場合があります。

関連リンク

[歌詞の入力](#) (403 ページ)

[歌詞のハイフンと歌詞の延長線](#) (1073 ページ)

[歌詞の位置](#) (1062 ページ)

[歌詞の配置を音符に対して個別に変更する](#) (1064 ページ)

既存の歌詞の音節のタイプの変更

歌詞の音節のタイプは、歌詞を入力したあとでも変更できます。

たとえば、**[Space]** を押して歌詞のポップオーバーを次の音符に進めたが、あとからハイフンを付けることにしたような場合、音節のタイプを変更します。

補足

音節のタイプを変更すると、選択した歌詞の後 (前ではありません) にハイフンを表示するかどうかが変わります。したがって、歌詞の前にハイフンを表示させる場合は、その直前の歌詞の音節のタイプを変更する必要があります。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
 - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
 - 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
-

手順

1. 音節のタイプを変更する歌詞を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
 2. プロパティパネルの「歌詞 (Lyrics)」グループで、「音節のタイプ (Syllable type)」メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 文字列全体 (Whole word)
 - 先頭 (Start)
 - 中央 (Middle)
 - 末尾 (End)
-

結果

音節のタイプが「文字列全体 (Whole word)」または「終了 (End)」である歌詞にはスペースが続きます。

音節のタイプが「開始 (Start)」または「中央 (Middle)」である歌詞にはハイフンが続きます。

歌詞のコピーと貼り付け

Dorico Elements 内に存在する歌詞のラインと、外部のテキストエディターのどちらからでも、歌詞をコピーアンドペーストできます。これはたとえば、コピー元とは異なるリズムで同じ歌詞を歌うプレーヤーに歌詞のラインをコピーする場合に利用できます。

Dorico Elements の外部からテキストをコピーする場合、たとえば多音節語にはハイフンを追加するなど、適切に音節に分かれた形にテキストの書式を整える必要があります。これにより、各単語および音節ごとに必要となる文字数が正しく特定されるようになり、その結果歌詞の体裁を適切に整えられるようになります。自動的にハイフン処理を行なうツールも利用できますが、必ずしも信頼できる結果になるとは言えません。Dorico Elements はクリップボードにコピーされたテキストをチェックして、音節が正しく入力されるように、シングルスペースや単一のハイフンのみが含まれていることを確認します。

補足



現在のところ、中国語、日本語、韓国語の文字を含む歌詞はコピーアンドペーストできません。これは将来のバージョンでサポートされる予定です。

手順

1. コピーする歌詞またはテキストを選択します。これは、Dorico Elements 内で行なうことも Dorico Elements 外で行なうこともできます。

補足

- Dorico Elements 内の既存の歌詞/テキストをコピーする場合は、記譜モードにする必要があります。
- Dorico Elements 内で既存の歌詞を大量に選択する場合は、フィルターを使用して歌詞のラインを選択するか、歌詞を 1 つ選択して **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[A]** を数回押し、歌詞のライン全体の歌詞を選択します。

2. **[Ctrl]/[command]+[C]** を押して選択した歌詞またはテキストをコピーします。
3. 記譜モードで、歌詞をコピーする声部の最初の音符を選択します。
4. 以下のいずれかの操作を行なって歌詞のポップオーバーを開きます。
 - **[Shift]+[L]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「歌詞 (Lyrics)」 をクリックします。
5. 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なって、歌詞を貼り付ける先の歌詞タイプを変更します。
 - 歌詞のライン番号を変更するには、**[↓]** を押します。
 - 譜表の上の歌詞のラインに変更するには、**[Shift]+[↑]** を押します。
 - コーラスのラインに変更するには、**[↑]** を押します。
 - 訳詞のラインに変更するには、**[Alt/Opt]+[↓]** を押します。
6. **[Ctrl]/[command]+[V]** を押して、コピーした歌詞またはテキストの最初の単語または音節を貼り付けます。

歌詞のポップオーバーは元のテキストに従い、選択した音部の次の音符に自動的に進みます。たとえば、元テキストで音節のあとにハイフンが付く場合、ポップオーバーは **[-]** (ハイフン) が入力されたのと同様に進み、音節のあとには自動的にハイフンが表示されます。
7. 必要に応じて、2 つ以上の音符に適用させる単語または音節については、以下のいずれかの操作を行なって、手動でポップオーバーを進める必要があります。
 - 単語全体または多音節語の最後の音節のあとで、**[Space]** を押します。
 - 多音節語の最後ではない音節のあとで、**[-]** (ハイフン) を押します。
 - 音節のあとに延長線やハイフンをあとに付けない場合は、**[→]** を押します。
8. 単語または音節を 1 つ 1 つ貼り付けるために **[Ctrl]/[command]+[V]** を押し続けます。

結果

選択した歌詞またはテキストが、コピー元の声部に属する、選択した歌詞のラインに貼り付けられます。

補足

歌詞または音節は、貼り付けと同時にクリップボードから削除されます。同じ歌詞またはテキストを他の歌詞のラインや譜表に貼り付ける場合は、コピー元を再度コピーする必要があります。

関連リンク

- [「歌詞を編集 \(Edit Lyrics\)」ダイアログ \(1071 ページ\)](#)
- [歌詞のライン番号 \(1074 ページ\)](#)
- [大きな選択範囲 \(435 ページ\)](#)
- [歌詞のポップオーバー \(404 ページ\)](#)
- [音符/アイテムのコピーと貼り付け \(468 ページ\)](#)

歌詞の書き出し

プロジェクトのすべてのフローのすべての歌詞をプレーンテキストファイルに書き出すことができます。たとえば、プロジェクトで歌われるすべてのテキストのリブレットを作成する場合などに行ないません。

手順

1. 「**ファイル (File)**」 > 「**書き出し (Export)**」 > 「**歌詞 (Lyrics)**」を選択してエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
2. テキストファイルの名前と保存場所を指定します。
3. 「**保存 (Save)**」をクリックします。

結果

プロジェクトのすべてのフローのすべての歌詞がプレーンテキストファイルに書き出され、デフォルトのテキストエディターで自動的に開きます。

音節間のハイフンは自動的に削除され、ライン番号やその歌詞が属するインストゥルメントなど、歌詞のコンテキスト情報が追加されます。

関連リンク

- [ファイルの読み込みと書き出し \(80 ページ\)](#)
- [歌詞のハイフンと歌詞の延長線 \(1073 ページ\)](#)
- [歌詞のタイプ \(1056 ページ\)](#)
- [歌詞の位置 \(1062 ページ\)](#)
- [コメントの書き出し \(511 ページ\)](#)
- [テキストの書き出し \(106 ページ\)](#)

歌詞のフィルター

Dorico Elements では、歌詞フィルターを使用することで、プロジェクト全体または特定の選択範囲における指定したタイプの歌詞すべてを選択できます。

以下の歌詞のフィルターを使用できます。

すべての歌詞 (All Lyrics)

現在選択されている中から、歌詞のライン番号や譜表の上下に関わらず、すべてのタイプの歌詞を選択します。

ライン 1 (Line 1)

現在選択されている中から、譜表の上下に関わらず、ライン 1 の歌詞およびライン 1 の訳詞のみ選択します。

ライン 2 (Line 2)

現在選択されている中から、譜表の上下に関わらず、ライン 2 の歌詞およびライン 2 の訳詞のみ選択します。

ライン 3 (Line 3)

現在選択されている中から、譜表の上下に関わらず、ライン 3 の歌詞およびライン 3 の訳詞のみ選択します。

ライン 4 (Line 4)

現在選択されている中から、譜表の上下に関わらず、ライン 4 の歌詞およびライン 4 の訳詞のみ選択します。

ライン 5 (Line 5)

現在選択されている中から、譜表の上下に関わらず、ライン 5 の歌詞およびライン 5 の訳詞のみ選択します。

譜表の上 (Above Staff)

現在選択されている中から譜表の上のすべての歌詞を選択します。これは他のフィルターを使用したあとに追加で使用できます。たとえば、まずライン番号でフィルターをかけたあと、譜表に対する位置で再度フィルターをかけられます。

譜表の下 (Below Staff)

現在選択されている中から譜表の下のすべての歌詞を選択します。これは他のフィルターを使用したあとに追加で使用できます。たとえば、まずライン番号でフィルターをかけたあと、譜表に対する位置で再度フィルターをかけられます。

コーラス (Chorus)

現在選択されている中からすべてのコーラスの歌詞を選択します。

訳詞 (Translations)

現在選択されている中からすべての訳詞を選択します。

関連リンク

[フィルター](#) (440 ページ)

[大きな選択範囲](#) (435 ページ)

フィルターを使用した歌詞の選択

歌詞フィルターを使用すると、プロジェクト全体または特定の選択範囲における指定したタイプの歌詞すべてを選択できます。

前提条件

フィルターの設定を「**選択のみ (Select Only)**」に設定しておきます。

手順

1. 楽譜領域で、選択する歌詞すべてを含む範囲を選択します。
たとえば、**[Ctrl]/[command]+[A]** を押してフロー全体を選択します。
2. 「**編集 (Edit)**」 > 「**フィルター (Filter)**」 > 「**歌詞 (Lyrics)**」 > **[歌詞タイプ]** を選択します。

結果

選択範囲の中から指定したタイプのすべての歌詞が選択されます。たとえば、「**編集 (Edit)**」 > 「**フィルター (Filter)**」 > 「**歌詞 (Lyrics)**」 > 「**コーラス (Chorus)**」を選択すると、選択範囲内のすべてのコーラスの歌詞が選択されます。

歌詞の位置

Dorico Elements は歌詞の配置と、さまざまな長さの歌詞を収めるための調整を自動的に行いません。これにはメリスマ様式の楽譜における歌詞の水平位置の調整も含まれます。一方で、手動による歌詞の移動もできます。

歌詞の位置は記譜モードで移動できます。

個々の歌詞の表示位置は浄書モードで移動できますが、適用されるリズム上の位置がこれによって変更されることはありません。

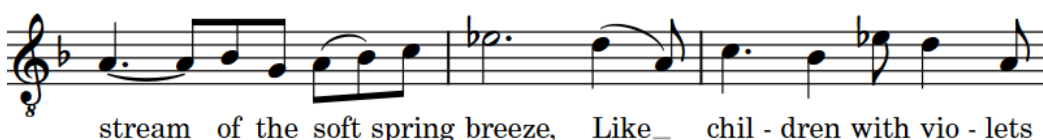
音節の位置

通常、歌詞は音符に揃えられます。音節または単語の中で歌われる音符の数により、音符に対する歌詞の配置が決まります。

- それ自体が単語であるか、より長い単語の部分である1つの音節が1つだけの音符に乗せて歌われる場合、対応する音符に中央揃えで配置されます。ただし、これは単一の符頭を使用して記譜される場合に限りです。1つの音節がタイでつながれた音符に当てられている場合、タイのつながりの最初の音符の左側に左揃えで配置されます。
- 2つ以上の音符に乗せて歌われる音節または単語(メリスマ)は、それが属する最初の音符の左側に左揃えで配置されます。

歌詞の水平方向のスペーシングは、単語または音節が両側の単語または音節と重ならないだけの幅を持つ必要があります。そのため、歌詞を収めるために音符のスペーシングの調整が必要となる場合があります。

Dorico Elements では、歌詞を収めるために音符のスペーシングの変更が大きくなりすぎ、リズムの外観が不均等にならないように、対応する音符に対する歌詞の配置の調整を許可しています。たとえば、短い音符に付いた長い単音節語の後に、長い音符に付いた長い単音節語が続く場合、2つめの単語が少し右に移動して、両方の単語に十分なスペースを作ります。



このフレーズでは、「breeze」という歌詞が右に移動して、前の音符の「spring」という歌詞が収まるように調整されています。

補足

浄書モードで歌詞の表示位置を移動すると、選択した歌詞の自動スペーシングが上書きされます。位置が自動調整された歌詞を移動すると、その位置の音符のスペーシングが変わる場合があります。

「レイアウトオプション(Layout Options)」の「音符のスペーシング(Note Spacing)」ページにある「歌詞用のスペースを作成(Make space for lyrics)」オプションを使用すると、音符のスペーシングの計算に歌詞を反映しないようにできます。ただし、このオプションは注意して使用することをおすすめします。

歌詞のラインの配置

通常、歌詞はそのライン番号に従い、その歌詞が適用される譜表の下に、他の歌詞のラインに対して相対的に配置されます。歌詞:たとえば、ライン1の歌詞は1番上に配置されます。これは複数の歌詞のラインが譜表の上にある場合も含まれます。

あるラインの歌詞が1つの組段中に存在しない場合、他の歌詞のラインの間に間隔は追加されません。

個々の歌詞のラインを垂直方向に移動することもできます。浄書モードで歌詞のラインに含まれる任意の歌詞を選択すると、その組段のラインの最初の一語の左下に四角いハンドルが表示されます。これを使用すると、他の歌詞のラインとは個別に歌詞のラインの垂直位置を調節できます。



□ *And for bon - nie*

浄書モードで歌詞のラインの開始位置で四角いハンドルを選択した状態

例

3行の歌詞があるが、ある組段においては2行めの歌詞がない場合。この組段では、3行めの歌詞は上に移動し、1行めの歌詞に近づけられます。

次の組段では1行めがなく、しかし2行めと3行めはある場合、歌詞の2行めと3行めが上に移動されます。歌詞の2行めが1行めの位置に取って替わります。

関連リンク

[歌詞のハイフンと歌詞の延長線 \(1073 ページ\)](#)

[歌詞/ハイフンの間隔を変更する \(1074 ページ\)](#)

[音符/アイテムの位置の移動 \(472 ページ\)](#)

[アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)

[歌詞のラインを垂直に移動する \(1067 ページ\)](#)

[歌詞のライン番号および歌詞のラインタイプの変更 \(1075 ページ\)](#)

[歌詞のラインの譜表に対する位置の変更 \(1065 ページ\)](#)

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」 ダイアログ \(765 ページ\)](#)

[レイアウトごとの音符のスペーシングオプション \(520 ページ\)](#)

歌詞の配置を音符に対して個別に変更する

音符に対する個々の歌詞の水平方向の配置を変更できます。これはたとえば、デフォルトの配置が異なる複数の譜表の同じ位置にある歌詞を強制的に同じ配置にする場合などで役立ちます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

音符に対する歌詞の配置に初期設定は存在しません。音符のスペーシングの変更を最小化するため、Dorico Elements により自動的に歌詞の水平位置が調整されるためです。初期設定では、単一の符頭に割り当てられた歌詞は中央揃えで配置され、複数の符頭にまたがる歌詞は左揃えで配置されます。

補足

歌詞の配置の手動による変更は、選択した歌詞に対する Dorico Elements による自動スペーシングを上書きします。つまり、該当する位置の音符のスペーシングが変化する場合があります。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」  を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」  を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 配置を変更する歌詞を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

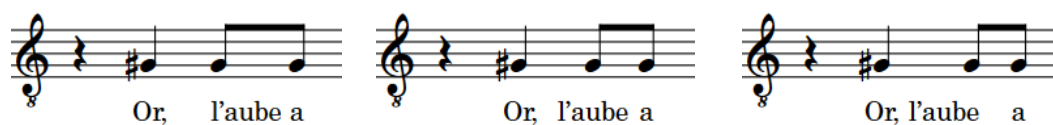
2. プロパティパネルの「歌詞 (Lyrics)」グループで、「歌詞のテキストを整列 (Lyric text alignment)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかの配置オプションを選択します。
 - 左 (Left)
 - 中央 (Center)
 - 右 (Right)

結果

選択した歌詞の配置が変更されます。音符のスペーシングは、隣接する歌詞との衝突を回避するために自動的に調整されます。

プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

例



歌詞「l'aube」を左揃えにした状態

歌詞「l'aube」を中央揃えにした状態

歌詞「l'aube」を右揃えにした状態

関連リンク

[歌詞の音節のタイプ \(1058 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

歌詞のラインの譜表に対する位置の変更

歌詞のライン全体を、入力後に譜表の上または下に表示できます。

手順

1. 記譜モードで、譜表に対する位置を変更するラインに属する歌詞を選択します。

ヒント

一定範囲を選択したあとに歌詞フィルターを使用して、ライン番号および譜表に対する位置に従い、各種の歌詞のラインを選択することもできます。

2. 以下のいずれかの譜表に対する位置を選択します。

- 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「歌詞 (Lyrics)」 > 「位置 (Placement)」 > 「上 (Above)」を選択します。
- 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「歌詞 (Lyrics)」 > 「位置 (Placement)」 > 「下 (Below)」を選択します。

ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

結果

選択した歌詞が含まれる歌詞のライン全体の譜表に対する位置が変更されます。

補足

選択中の歌詞のラインを移動させる譜表の側の同じ位置に同じライン番号を持つ歌詞のラインが存在する場合、2つのラインの位置は入れ替わります。たとえば、ライン2の位置を譜表の下から上に変更するときに、すでに譜表の上の同じ位置にライン2がある場合、最新の変更を行なえるように、譜表の上に元からあったライン2は譜表の下に移動されます。

関連リンク

[歌詞のライン番号](#) (1074 ページ)

[歌詞のフィルター](#) (1061 ページ)

個々の歌詞の譜表に対する位置の変更

歌詞のラインの譜表に対する位置とは別に、個々の歌詞を譜表の上または下に表示できます。たとえば、同じ譜表の2つの声部のリズムが異なる場合に、各パートの歌詞を明確にできます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 譜表に対する位置を変更する歌詞を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「歌詞 (Lyrics)」グループで、「ラインの配置 (Line placement)」から以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 上 (Above)
 - 下 (Below)

結果

選択した歌詞の譜表に対する位置が変更されます。

補足

同じ位置の譜表の同じ側にすでに同じライン番号を持つ歌詞のラインが存在する場合、2つのラインは重なり合います。これを防ぐために、たとえば、いずれかの歌詞のラインで使用される歌詞のライン番号を変更できます。

歌詞のラインを垂直に移動する

他のレイアウトやプロジェクト全体の設定とは別に、組段ごとに歌詞のラインの表示位置を上下に移動できます。たとえば、ある組段のフレーズの形状の影響で、歌詞のラインが譜表の中間から偏った位置にあるように見える場合、これを修正できます。

補足

- 個々の歌詞は上下に移動できません。そのかわり、歌詞のライン番号または譜表に対する位置を変更できます。
- 歌詞の垂直位置を個別に変更する前に、別のページを追加してページレイアウトを完成させておくことをおすすめします。なぜなら歌詞のラインのオフセットは、それが表示されるフレームが変更されると自動的に解除されるからです。たとえば、歌詞のラインを個別に移動したあとにレイアウトの最初に空白のページを追加すると、レイアウト内の歌詞のラインの個別のオフセットはすべて解除されます。

前提条件

浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、歌詞のラインの垂直位置を変更する各組段から、以下のいずれかのアイテムを選択します。
 - 垂直位置を変更する歌詞のラインに含まれる任意の歌詞
 - 垂直位置を変更する歌詞のラインに含まれる最初の歌詞の左下に表示されるハンドル

補足

マウスを使用するときは、歌詞のラインそれぞれの開始位置にあるハンドルを選択する必要があります。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した歌詞のラインを上下に移動します。
 - これらを標準的な幅で移動するには、**[Alt/Opt]+[↑]** / **[Alt/Opt]+[↓]** を押します。これにより、キーを押すごとに歌詞のラインが 1/4 スペース分移動します。
 - これらの移動幅を大きくするには、**[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[↑]** / **[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[↓]** を押します。これにより、キーを押すごとに歌詞のラインが 1 スペース分移動します。
 - これらの移動幅を中くらいにするには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[↑]** / **[Shift]+[Alt/Opt]+[↓]** を押します。これにより、キーを押すごとに歌詞のラインが 1/2 スペース分移動します。
 - これらの移動幅を小さくするには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[↑]** / **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[↓]** を押します。これにより、キーを押すごとに歌詞のラインが 1/32 スペース分移動します。
 - ハンドルをクリックして上下にドラッグします。

結果

選択した歌詞のラインが選択した組段で上下に移動します。これは同じ組段の他の歌詞のラインの垂直オフセット、または他のレイアウトに含まれる同じ歌詞のラインの垂直オフセットには一切影響しません。

例

この例では、フレーズの形状により、3番までである歌詞のラインの間にある前の小節のコーラスの垂直位置が、デフォルトの状態では上の譜表の音符に近く、下の譜表からは遠く見えています。コーラスのラインを下に動かすと、譜表の真ん中に配置されているように見えます。

Lau - rie I'd lay me doon Lau - rie I'd lay me doon

デフォルトのコーラスの位置 下に移動させたコーラスのライン

関連リンク

[個々の歌詞のライン番号の変更 \(1076 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[個々の歌詞のタイプの変更 \(1057 ページ\)](#)

歌詞のパラグラフスタイル

歌詞のタイプごとに異なるパラグラフスタイルを設定できます。フォントサイズを変更して歌詞を大きく表示するなど、これらのパラグラフスタイルの各種設定は「**パラグラフスタイル (Paragraph Styles)**」ダイアログで編集できます。

1. Fa - ther toils, a - mid the din, 1
Le père la - boure dans le bruit 2 at Ba - by sleeps at home, 3 Bu 3
2. Sis - ter goes to seek the cows, Mais bé - bé dort tran - quille. 4 Ma 4
1 La sœur va cher - cher les vaches, 1

歌詞には、以下のパラグラフスタイルが使用されます。

- 1 **歌詞 (Lyrics):** 歌詞のラインと歌詞番号に使用
- 2 **歌詞 (翻訳) (Lyrics (Translation)):** 訳詞のラインに使用
- 3 **歌詞 (コーラス) (Lyrics (Chorus)):** コーラスのラインに使用
- 4 **歌詞 (コーラス翻訳) (Lyrics (Chorus Translation)):** コーラスのラインの訳詞に使用

関連リンク

[「パラグラフスタイル \(Paragraph Styles\)」ダイアログ \(777 ページ\)](#)

[歌詞のタイプ \(1056 ページ\)](#)

[歌詞番号 \(1077 ページ\)](#)

歌詞を斜体で表示する

個々の歌詞について、パラグラフスタイル、歌詞タイプ、または譜表に対する位置を変更しなくても、斜体表示に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

ヒント

- 歌詞がコーラスの歌詞または訳詞であることを示すために斜体表示にする場合は、歌詞タイプの変更がより適切です。
- 「歌詞を編集 (Edit Lyric)」ダイアログを使用すると、歌詞の文字を個々に斜体で表示できます。
- プロジェクト全体の標準の歌詞すべてを斜体フォントで表示させる場合は、「歌詞 (Lyrics)」のパラグラフスタイルを変更してください。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 斜体フォントで表示する歌詞を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「歌詞 (Lyrics)」グループで、「斜体 (Italic)」をオンにします。

結果

選択した歌詞が斜体フォントで表示されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

- [歌詞のタイプ \(1056 ページ\)](#)
- [歌詞のライン番号 \(1074 ページ\)](#)
- [歌詞のハイフンと歌詞の延長線 \(1073 ページ\)](#)
- [「歌詞を編集 \(Edit Lyric\)」ダイアログ \(1072 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

歌詞に使用するパラグラフスタイルの変更

個々の歌詞に使用するパラグラフスタイルを変更できます。たとえば、間隔が狭い組段で歌詞のパラグラフスタイルを狭くしたい場合などに便利です。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. パラグラフスタイルを変更する歌詞を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「歌詞 (Lyrics)」グループで、「パラグラフスタイル (Paragraph style)」をオンにします。
3. メニューからパラグラフスタイルを選択します。

結果

選択した歌詞に使用されているパラグラフスタイルが変更されます。これは、選択した歌詞の後に表示されるハイフンや前に表示される歌詞番号にも影響します。

プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

ヒント

歌詞に使用されているパラグラフスタイルの形式設定は「パラグラフスタイル (Paragraph Styles)」ダイアログで編集できます。

関連リンク

[歌詞のタイプ \(1056 ページ\)](#)

[歌詞のライン番号 \(1074 ページ\)](#)

歌詞テキストの編集

歌詞の校正は困難になる場合があります。通常のテキストより間隔が広く、1つの単語であっても横方向に大きく隔たれてしまうことがあるためです。Dorico Elements では、歌詞のライン全体を1つのダイアログに表示させるなど、個々の歌詞のテキストと形式設定を変更できます。

既存の歌詞のテキストを変更する

歌詞のテキストはテキストを入力したあとでも、たとえば文字の誤植を訂正するために変更できます。

補足

- この手順では、一度に変更できる歌詞は1つだけです。複数の歌詞を一度に編集するには、「歌詞を編集 (Edit Lyrics)」ダイアログを使用します。
- 個々の歌詞の形式設定を変更するには、「歌詞を編集 (Edit Lyric)」ダイアログを使用します。ただし、個々の歌詞の形式設定に対して行なった編集は、ポップオーバーを使用してテキストを変更すると削除されます。

手順

1. 記譜モードで、テキストを変更する歌詞を選択します。
2. **[Return]** または **[Shift]+[L]** を押して歌詞のポップオーバーを開きます。
3. 歌詞のポップオーバーで既存のテキストを変更します。
4. 必要に応じて、他の既存の歌詞も変更する場合は、以下のいずれかの操作を行なってポップオーバーの位置を移動させます。
 - 単語全体、または多音節語の最後の音節を入力してからポップオーバーを次の音符に進めるには、**[Space]** を押します。
 - **[Space]** を押すと、ポップオーバーには自動的に既存の歌詞が選択された状態になります。

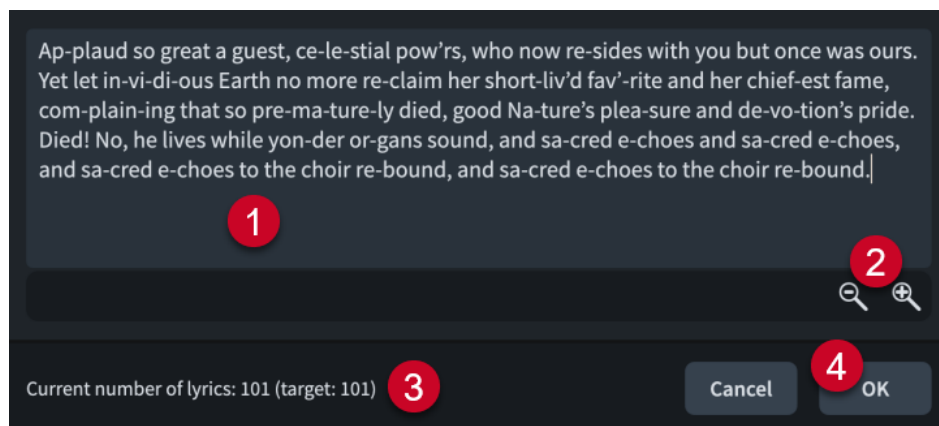
- 多音節語の音節のうち1つを入力してからポップオーバーを次の音符に進めるには、**[-]**を押します。
 - カーソルを右に1文字進めるには、**[→]**を押します。
 - カーソルを左に1文字進めるには、**[←]**を押します。
矢印キーを押し続けると、カーソルは次/前の歌詞/音符に自動的に移動します。
5. 歌詞の変更を終えたら、**[Return]** または **[Esc]** を押してポップオーバーを閉じます。
譜表の最後の音符に到達すると、ポップオーバーは自動的に閉じます。

「歌詞を編集 (Edit Lyrics)」 ダイアログ

「歌詞を編集 (Edit Lyrics)」ダイアログでは、歌詞全体を1か所に一定間隔のテキストで表示しながら、確認と編集を行なえます。これにより、各単語または音節が音符と並び、歌詞が水平方向に広く隔たった状態よりも変更作業がやりやすくなります。

- 「歌詞を編集 (Edit Lyrics)」ダイアログを開くには、1つ以上の歌詞を選択して「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「歌詞 (Lyrics)」 > 「歌詞のラインを編集 (Edit Line of Lyrics)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

ダイアログには、選択した歌詞が属する歌詞のラインのすべての歌詞が表示され、文字の誤植の訂正、コンマの追加、単語中のハイフンの位置の変更といった歌詞の編集を行なえます。複数の歌詞を選択してダイアログを開いた場合、Dorico Elements は選択した中で一番上の譜表の一番早い位置にある歌詞が属する歌詞のラインをダイアログに表示します。



「歌詞を編集 (Edit Lyrics)」ダイアログは以下で構成されます。

1 テキストエディター

現在のフローで選択した歌詞のラインに含まれるすべての歌詞と、必要に応じてハイフンやスペースも編集できます。たとえば、詩の形式として節の終わりにコンマを追加したり、ハイフンをスペースに置き換えたりできます。

ノーブレイクスペースは中黒として表示されます。ノーブレイクスペースを入力するには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[Space]** を押します。

補足

歌詞のデュレーションや位置 (それぞれの歌詞が適用される音符の数など) の追加、削除、変更はできません。

2 ズームコントロール

ダイアログ内のテキストのサイズを変更できます。

3 現在の歌詞の数 (Current number of lyrics)

テキストエディターに現在表示されている歌詞の数と、歌詞のラインの歌詞の目標数を表示します。目標数とは、フローで選択中の歌詞のラインに既に存在する歌詞 (対応する音符) の数です。現在の歌詞の数は、ダイアログ内のテキスト変更を加えると自動的に更新されます。Dorico Elements では、現在の歌詞の数と目標数を一致させなければ、ダイアログを確定できません。

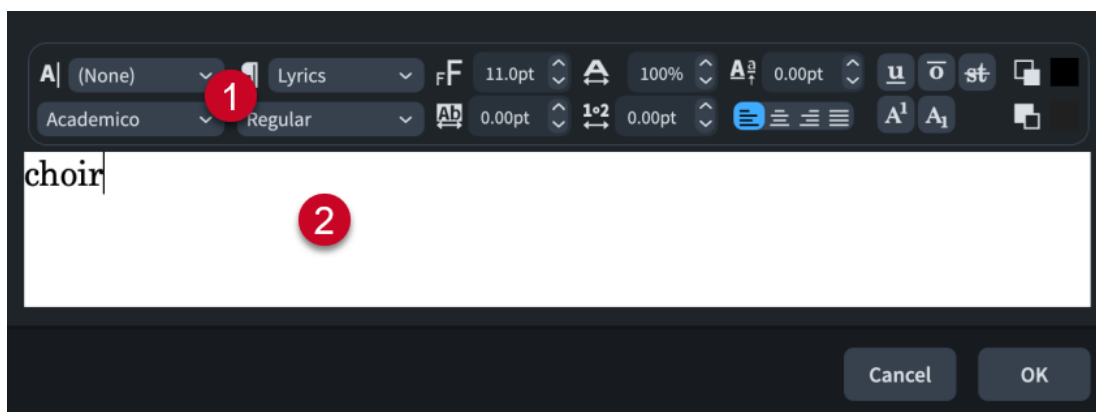
4 「OK」 ボタン

変更を確定してダイアログを閉じます。現在の歌詞の数と目標数が一致した場合にのみダイアログを確定できます。

「歌詞を編集 (Edit Lyric)」 ダイアログ

「歌詞を編集 (Edit Lyric)」 ダイアログを使用すると、1文字ずつ下線を付けるなど、個々の歌詞の形式設定を編集できます。

- 「歌詞を編集 (Edit Lyric)」 ダイアログを開くには、歌詞を選択して「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「歌詞 (Lyrics)」 > 「単一の歌詞を編集 (Edit Single Lyric)」 を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。



「歌詞を編集 (Edit Lyric)」 ダイアログは以下で構成されます。

1 テキストエディターのオプション

歌詞の選択部分のフォント、サイズ、形式設定をカスタマイズできます。

2 テキスト編集領域

歌詞の現在のテキストが表示されます。歌詞は、どの部分でも自由に選択して他の部分とは別個に編集できます。たとえば、一部の文字に下線を付けるなどできます。

関連リンク

[歌詞のパラグラフスタイル \(1068 ページ\)](#)

[記譜モードのテキストエディターオプション \(400 ページ\)](#)

[歌詞に使用するパラグラフスタイルの変更 \(1069 ページ\)](#)

[アイテムの外観のリセット \(447 ページ\)](#)

歌詞のハイフンと歌詞の延長線

歌詞のハイフンは、Hal-le-lu-jahのように、個々の歌詞が多音節語を構成する音節であることを示します。歌詞の延長線は、特定の歌詞(単語または多音節語の最後の音節)が複数の音符にわたって延びることを表わします。



ハイフンと延長線を使用するフレーズ

Dorico Elements では、音節間で **[-]** を押して歌詞のポップオーバーを進めると、自動的に歌詞のハイフンが表示されます。歌詞のハイフンには、直前の歌詞のパラグラフスタイルが使用されます。


Dorico Elements では、**[Space]** を押して歌詞のポップオーバーを進めると(タイでつながれた音符の場合は1回、複数の個別の音符の場合は複数回)、歌詞の延長線が自動的に表示されます。ただしこれは、歌詞の終端と延長線の終了位置との間に十分な水平方向のスペースがある場合に限りです。歌詞の延長線の終了位置は、適用する最後の符頭の右端です。

浄書モードにおいては、歌詞のハイフンと歌詞の延長線にはそれぞれ開始位置と終了位置の2か所に四角いハンドルがあります。歌詞のハイフンと歌詞の延長線は全体を動かすことも、ハンドルを個別に動かすこともできます。これにより、歌詞のハイフンと歌詞の延長線の長さを変更できます。

歌詞のハイフンの場合、歌詞のハイフンが表示されるスペースが変わると、結果として表示されるハイフンの数が増減します。歌詞/ハイフンの間の間隔を変更して、ハイフンをいくつ表示するかを制御できます。

way 

ハンドルが表示された歌詞の延長線

a - way 

ハンドルが表示された歌詞のハイフン

歌詞の延長線の開始ハンドルは延長元の歌詞に接続され、歌詞のハイフンの開始ハンドルと終了ハンドルはそれぞれの側の歌詞に接続されています。いずれかの歌詞を移動した場合、対応する延長線またはハイフンのハンドルも移動します。

補足

歌詞の延長線またはハイフンを上下に移動することはできません。これらの垂直位置は、歌詞のライン番号および歌詞のラインの垂直位置によって決定されるためです。


関連リンク

- [歌詞の入力 \(403 ページ\)](#)
- [歌詞入力中のナビゲーション \(406 ページ\)](#)
- [歌詞/ハイフンの間の間隔を変更する \(1074 ページ\)](#)
- [歌詞の位置 \(1062 ページ\)](#)
- [歌詞のラインを垂直に移動する \(1067 ページ\)](#)
- [アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)

歌詞/ハイフンの間隔を変更する

ハイフンとハイフンの間隔や歌詞とハイフンの間隔は、それぞれ個別に変更できますこれにより、たとえば特定の小節に表示するハイフンの数を増やしたり減らしたりできます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、歌詞/ハイフンの間隔を変更する歌詞を選択します。

ヒント

ハイフンは常に歌詞の間に配置されるため、ハイフンの前後で歌詞を1つ選択するだけで構いません。

2. プロパティパネルの「歌詞 (Lyrics)」グループで、以下のプロパティを片方または両方もオンにします。
 - 歌詞とハイフンとの間隔 (Gap between lyrics and hyphens)
 - ハイフンの間隔 (Gap between hyphens)
3. 数値フィールドの値を変更します。

結果

選択した歌詞のハイフンとハイフンの間、または歌詞とハイフンの間、あるいはその両方の間隔が変更されます。

例



「plan」と「tes」の間の表示された2つのハイフン



両方の間隔を大きくするとハイフンが1つになる

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[レイアウトごとの音符のスペーシングオプション \(520 ページ\)](#)

歌詞のライン番号

歌詞のライン番号は、1番と2番の歌詞がある楽曲のように、1つのパッセージにあわせて歌う複数の歌詞がある場合、これを整理するために使用されます。Dorico Elementsでは、歌詞を入力する際に、または入力後に歌詞のライン番号を変更することにより、歌詞のライン番号を指定できます。

たとえば、ライン3に歌詞を入力したあと、ライン3に別の歌詞を入れるためにこれをライン4に変更する場合、現在のライン3をライン4に変更したあとに新規のラインをライン3として入力できます。歌詞のラインを正しい順番で表示するために、スペーシングが自動的に調整されます。

Andante

S.
A.

1. Max - well - ton's braes are bon - nie,
2. Her__ brow__ is like the snow - drift,
3. Like__ dew on the gow - an ly - ing,

T.
B.

合唱曲の開始位置に表示された3番までである歌詞の3本のライン

Dorico Elements では、同じ譜表の上下いずれにも複数の歌詞のラインが存在できます。歌詞のラインをコーラスのラインまたは訳詞のラインに変更すると、コーラスの歌詞は通常斜体フォントを使用するため、配置と外観の両方が変更されます。

関連リンク

[歌詞番号 \(1077 ページ\)](#)

[歌詞の位置 \(1062 ページ\)](#)

[歌詞を斜体で表示する \(1069 ページ\)](#)

歌詞のライン番号および歌詞のラインタイプの変更

歌詞のライン全体のライン番号は、入力したあとでも変更できます。また、歌詞のライン全体をコーラスのラインや訳詞のラインに変更もできます。

たとえば、既存のライン1を訳詞のライン4に変更したり、ライン2をコーラスのラインに変更したりできます。

ヒント

変更するラインを指定するには、歌詞のラインの音節を1つ選択して、プロパティパネルの「歌詞 (Lyrics)」グループにある「ライン番号 (Line number)」の数値フィールドを確認します。

手順

1. 記譜モードで、歌詞のラインタイプを変更するラインに属する歌詞を選択します。歌詞のラインは譜表の上にも下にも配置できます。

ヒント

一定範囲を選択したあとに歌詞フィルターを使用して、ライン番号に従い各種の歌詞のラインを選択することもできます。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した歌詞のライン番号やラインタイプを変更します。
 - 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「歌詞 (Lyrics)」 > 「ライン (Line)」 > [ライン番号] を選択します。

- 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「歌詞 (Lyrics)」 > 「ライン (Line)」 > 「コーラス (Chorus)」を選択します。
- 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「歌詞 (Lyrics)」 > 「訳詞 (Translations)」 > 「ライン番号の訳詞」を選択します。
- 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「歌詞 (Lyrics)」 > 「訳詞 (Translations)」 > 「コーラスの訳詞 (Chorus Translation)」を選択します。

ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

結果

選択した歌詞のライン全体のライン番号またはタイプが変更されます。

補足

選択した歌詞のラインの同じ位置にある他の歌詞のラインに対する配置が変更される場合があります。たとえば2行の歌詞があり、ライン1をライン3に変更した場合、このラインはライン2の歌詞の下に表示が変わります。

同じ位置の譜表の同じ側にすでに同じ番号の歌詞のラインが存在する場合、2つのラインは入れ替わります。たとえば、ライン2をライン1に変更するとき、同じ位置にすでにライン1がある場合、最新の変更を行なえるように、元からあったライン1はライン2に変更されます。これはコーラスのラインおよび訳詞のラインに関しても同様です。

関連リンク


[歌詞のタイプ](#) (1056 ページ)

[歌詞のフィルター](#) (1061 ページ)

個々の歌詞のライン番号の変更

歌詞のライン番号は、入力したあとでも個別に選択して変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. ライン番号を変更する歌詞を個別に選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「歌詞 (Lyrics)」グループで「ライン番号 (Line number)」の値を変更します。

結果

選択した歌詞のライン番号が数値フィールドの値に合わせて変更されます。

補足

選択した歌詞の他の歌詞のラインに対する位置が変更される場合があります。たとえば2行の歌詞があり、ライン1の歌詞をライン3に変更した場合、この歌詞はライン2の歌詞の下に表示が変わりません。

歌詞番号

歌詞番号は、共通のパスセージに複数の歌詞のラインが存在するときに、歌詞が歌われる順番を示します。これは一般的には讃美歌や歌の楽譜で使用されます。

作成中の楽譜の種類によっては、歌詞番号は適切ではない場合もあります。そのため Dorico Elements では、歌詞番号の表示/非表示を選択できるようになっています。初期設定では、歌詞番号は表示されません。個々に選択した歌詞の歌詞番号の表示/非表示を切り替えられます。

歌詞番号には後に続く歌詞と同じパラグラフスタイルが使用されます。

補足

訳詞のラインは翻訳元となる歌詞のラインの一部であるため、独自の歌詞番号は持ちません。

関連リンク

[歌詞のパラグラフスタイル \(1068 ページ\)](#)

歌詞番号を表示/非表示にする

個々の歌詞の歌詞番号は、表示または非表示に設定できます。たとえば、すべての組段の開始位置に歌詞番号を表示させる場合などはこれを行いません。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. その前に歌詞番号を表示させる、または非表示にする歌詞を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
 2. プロパティパネルの「歌詞 (Lyrics)」のグループで、「歌詞番号を表示 (Show verse number)」をオンまたはオフにします。
 3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。
-

結果

チェックボックスがオンのときは選択した歌詞の前に歌詞番号が表示され、オフのときは非表示になります。

関連リンク

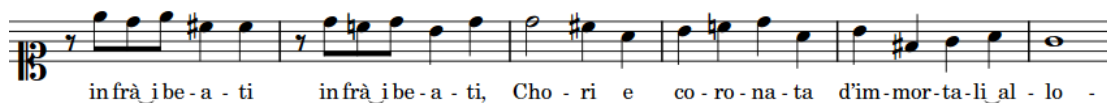
[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

エリジョンスラー

エリジョンスラーは、2つ以上の音節または文字が同じ音符の歌詞に属することを示します。また、結合された歌詞の間で息継ぎをしないよう歌手に指示するために使われることもあります。



複数のエリジョンスラーが含まれるソプラノパート

Dorico Elements では、下線の付いた文字を含む歌詞にエリジョンスラーが自動的に表示されます。

関連リンク

[歌詞の入力](#) (403 ページ)

[スラー](#) (1314 ページ)

日本語の歌詞でのスラーの表示/非表示

日本語の歌詞でのスラーの表示/非表示は、個々の歌詞について切り替えられます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」 を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 日本語の歌詞でのスラーを表示する歌詞を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「**歌詞 (Lyrics)**」のグループで、「**日本語の歌詞でのスラーを表示 (Show East Asian elision slur)**」をオンまたはオフにします。
3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。

結果

チェックボックスがオンになっているときは選択した歌詞に日本語の歌詞のスラーが表示され、オフになっているときは非表示になります。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

例



日本語の歌詞でのスラーを表示した状態



日本語の歌詞でのスラーを非表示にした状態

音符

音符とは譜表上に配置し、音程を指示するための記号です。音符は通常、楕円形の符頭で、デュレーションによって黒玉か白玉で表示されますが、他にもさまざまなデザインの符頭が使用できます。

デュレーションによっては、音符は符尾を持つことがあります。符尾はデュレーションを示すために使用されます。

Dorico Elements では、タイで連結された隣接する音符のシーケンスは、個々の音符ではなく、タイのつながり全体のデュレーションを持つ単一の音符と見なされます。音符のグループ化は、通常拍子記号により設定される一般的な拍グループに従って自動的に調整されます。

関連リンク

[音符の入力](#) (232 ページ)

[音符のスペーシング](#) (519 ページ)

[符尾](#) (1102 ページ)

[符頭セット](#) (1080 ページ)

[個々の符頭のデザインの変更](#) (1085 ページ)

[音符ツールのポップオーバー](#) (498 ページ)

[既存の音符の上/下に音符を追加](#) (269 ページ)

[括弧付きの符頭](#) (1094 ページ)

[タイ](#) (1396 ページ)

[音符と休符のグループ化](#) (882 ページ)

[拍に従う連符グループ](#) (863 ページ)

符頭セット

符頭セットは、記譜に際して音符のデュレーションの表現に必要なすべての異なる符頭をひとまとめにした、同種のデザインに属する符頭の集まりです。

標準的な符頭セットには、最低 4 つの符頭が設定されています。

- 4 分音符かそれ以下のデュレーションの音符用の黒玉符頭
- 2 分音符用の白玉符頭
- 全音符用の幅広の白玉符頭
- 倍全音符用の、幅広の白玉符頭の両側に 1 本か 2 本の縦線が付いたもの、または四角形の白い符頭

ピッチ依存の符頭セットには、音符のデュレーションではなくピッチで変化する符頭も含まれます。

- ピッチの符頭セットには、ピッチごとに異なる符頭が設定されています。
たとえばピッチ名符頭セットは、それぞれの音符の符頭にアルファベットによる音名と、該当する場合は臨時記号を表示します。
- 音度の符頭セットには、現在の調号に対するそれぞれの音符の音度ごとに異なる符頭が設定されています。
たとえば Aikin 7 種の形状の符頭セットは、ピッチごとに形状が異なる符頭を使用します。

補足

- 1 つの符頭が複数の符頭セットに使用される場合もあります。ある符頭セットにおいてある符頭を編集した場合、その符頭が設定されているすべての符頭セットにおいて、その符頭の外観に変化が反映されます。

- 符頭セットには同じ種類の符頭しか設定できません。たとえば、標準の符頭はピッチ符頭セットには使用できません。
- 既存の符頭セットまたは既存の符頭のタイプは変更できません。

関連リンク

[ピッチ依存の符頭セットのデザイン \(1084 ページ\)](#)

符頭セットのデザイン

Dorico Elements には、個々の符頭に使用できる数種類の符頭セットのデザインが用意されています。

- 少なくとも1つの音符を選択して「編集 (Edit)」>「記譜 (Notations)」>「符頭 (Notehead)」>「符頭のタイプまたはデザイン」>「符頭のデザイン」を選択すると、利用できる符頭のデザインを確認できます。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

補足

Dorico Elements では、符尾なしの符頭は用意されていません。かわりに、どの符頭デザインにおいても、音符の符尾を非表示にできます。

一般的な符頭

符頭セットのデザイン

符頭セットの名称



大きめの符頭 (Larger Noteheads)



デフォルトの符頭 (Default Noteheads)



丸付き符頭 (大) (Large Circled Noteheads)



丸付き符頭 (Circled Noteheads)



スラッシュ付き符頭 (左下から右上) (Slashed Noteheads (Bottom Left to Top Right))



スラッシュ付き符頭 (左上から右下) (Slashed Noteheads (Top Left to Bottom Right))

X 形の符頭

符頭セットのデザイン



符頭セットの名称

丸付き X 符頭 (Circle X Noteheads)



X および菱形の符頭 (大) (Large X and Diamond Noteheads)



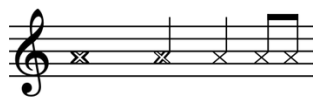
装飾文字の X 符頭 (Ornate X Noteheads)



+ 符頭 (Plus Noteheads)



X 付き符頭 (With X Noteheads)



X 符頭 (X Noteheads)



X と丸付き X 符頭 (X and Circle X Noteheads)



X と菱形符頭 (X and Diamond Noteheads)

三角形の符頭

符頭セットのデザイン



符頭セットの名称

下向き矢印符頭 (大) (Large Arrow Down Noteheads)



上向き矢印符頭 (大) (Large Arrow Up Noteheads)

符頭セットのデザイン



符頭セットの名称

逆三角形符頭 (Triangle Down Noteheads)

左向き三角形符頭 (Triangle Left Noteheads)

右向き三角形符頭 (Triangle Right Noteheads)

三角形符頭 (Triangle Up Noteheads)

菱形の符頭

符頭セットのデザイン



符頭セットの名称

菱形符頭 (Diamond Noteheads)

旧式の菱形符頭 (Old-Style Diamond Noteheads)

菱形符頭 (白) (White Diamond Noteheads)

菱形符頭 (幅広) (Wide Diamond Noteheads)

スラッシュ符頭

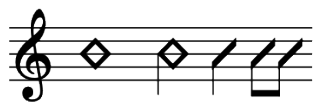
符頭セットのデザイン



符頭セットの名称

ミュートスラッシュ符頭 (Muted Slash Noteheads)

符頭セットのデザイン

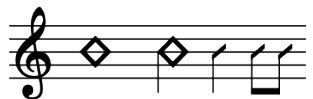


符頭セットの名称

スラッシュ符頭 (特大) (Oversized Slash Noteheads)



スラッシュ符頭 (Slash Noteheads)



スラッシュ符頭 (小) (Small Slash Noteheads)

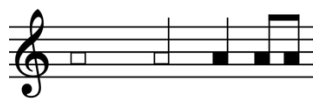
丸と四角の符頭

符頭セットのデザイン



符頭セットの名称

半月形符頭 (Moon Noteheads)



長方形符頭 (Rectangular Noteheads)



点付き白丸符頭 (Round White with Dot Noteheads)

関連リンク

[個々の符頭のデザインの変更](#) (1085 ページ)

[符頭デザインのリセット](#) (1086 ページ)

[符尾の表示/非表示](#) (1107 ページ)

[符頭の表示/非表示](#) (1088 ページ)

ピッチ依存の符頭セットのデザイン

ピッチ依存の符頭セットは、音符のピッチに従い異なるデザインまたはカラーの符頭を使用します。Dorico Elements では、数種類のピッチ依存の符頭セットが利用できます。

- 少なくとも1つの音符を選択して「**編集 (Edit)**」>「**記譜 (Notations)**」>「**符頭 (Notehead)**」>「**符頭のタイプまたはデザイン**」>「**符頭のデザイン**」を選択すると、利用できる符頭のデザインを確認できます。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

音度による符頭

符頭セットのデザイン



符頭セットの名称

Aikin 7種の形状の符頭 (Aikin 7-shape Noteheads)



Funk 7種の形状の符頭 (Funk 7-shape Noteheads)



Walker 4種の形状の符頭 (Walker 4-shape Noteheads)



Walker 7種の形状の符頭 (Walker 7-shape Noteheads)

ピッチによる符頭

符頭セットのデザイン



符頭セットの名称

Figurenotes© の符頭 (Figurenotes© Noteheads)



ピッチ名符頭 (Pitch name noteheads)

関連リンク

[符尾の表示/非表示 \(1107 ページ\)](#)

[符頭の表示/非表示 \(1088 ページ\)](#)


個々の符頭のデザインの変更

トリルの補助音符を含め、個々の符頭についてデザインを変更できます。たとえば、木管楽器に空気を通す音のように、無音程のサウンドをプレーヤーが発することを示す場合などに、X型の符頭を使用できます。

補足

- この手順は、スラッシュ符頭の声部に属する音符には適用されません。
- 無音程打楽器に属する音符の別の演奏技法を表わす場合は、かわりに演奏技法を変更します。
- ハーモニクスやスラッシュ符頭を表わす場合は、かわりに音符をハーモニクスに変換するか、スラッシュ付き声部に変更します。また、スラッシュ領域を入力することもできます。

前提条件

浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. デザインを変更する符頭を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「符頭 (Notehead)」 > [符頭のタイプ] > [符頭のデザイン]を選択します。
たとえば、選択した音符の符頭のデザインを X 符頭に変更するには、「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「符頭 (Notehead)」 > 「X 形 (Crosses)」 > 「X 符頭 (X Noteheads)」を選択します。

ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

結果

選択した音符の符頭のデザインが変更されます。

ヒント

「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページでは、出荷時の符頭のデザインそれぞれにキーボードショートカットを割り当てることができます。


関連リンク

- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの選択 \(432 ページ\)](#)
- [スラッシュ符頭 \(1289 ページ\)](#)
- [スラッシュ付き声部 \(1289 ページ\)](#)
- [スラッシュ領域 \(1292 ページ\)](#)
- [既存の音符の声部を変更する \(477 ページ\)](#)
- [ハーモニクス \(1109 ページ\)](#)
- [音符をハーモニクスに変換する \(1110 ページ\)](#)
- [演奏技法固有の符頭 \(1452 ページ\)](#)
- [演奏技法固有の符頭の変更 \(1455 ページ\)](#)
- [符尾の表示/非表示 \(1107 ページ\)](#)
- [符頭の表示/非表示 \(1088 ページ\)](#)
- [「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(60 ページ\)](#)
- [臨時記号のサイズの変更 \(816 ページ\)](#)

符頭デザインのリセット

個々の音符の符頭デザインをリセットして、デフォルトの符頭デザインに戻すことができます。

前提条件

浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. デザインをリセットする符頭を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
 2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「符頭 (Notehead)」 > 「デフォルトの符頭にリセット (Reset to Default Notehead)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
-

関連リンク

[音符/アイテムの選択 \(432 ページ\)](#)

弦への音符の割り当て

弦楽器に属する音符がどの弦で演奏されるかを変更できます。これは、正しいハーモニクスを指定する場合などに役立ちます。音符の多くは、弦を押さえる位置次第では複数の弦で演奏できます。

弦に音符を指定するのは、グリッサンドやフィンガリングシフトに対して効果的です。音符を演奏するための弦とフィンガリングのポジションは、これらの変化の方向に影響するからです。ただし、弦の番号は楽譜に表示されません。そのかわりに弦の指示記号やフィンガリングを入力することにより、弦楽器プレイヤーは演奏するべき弦を把握できます。

補足

バイオリン、チェロ、またはギターなど、弦楽器に属する音符に対してのみ、弦の割り当てを変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
 - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
 - 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
-

手順

1. 弦の割り当てを変更する音符を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

補足

複数の音符を同時に選択する場合は、同じインストゥルメントタイプの譜表の音符しか選択できません。たとえば、バイオリン1とバイオリン2の譜表における複数のCを選択します。

2. プロパティパネルの「音符と休符 (Notes and Rests)」グループで、「弦 (String)」をオンにします。
3. メニューから使用する弦を選択します。

インストゥルメントの弦番号が表示され、続いてその弦の基本ピッチおよびオクターブ番号が括弧内に表示されます。たとえば、チェロの最低弦は「4 (C2)」と表現されます。

補足

メニューで利用できるオプションは、選択したピッチとインストゥルメントのタイプによって変化します。

結果

選択した音符に割り当てられた弦が変更されます。

補足

この操作のあとに音符のピッチを変更した場合、指定した弦では演奏できなくなったすべての音符において「**弦 (String)**」が自動的にオフになります。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[グリッサンドライン \(1144 ページ\)](#)

[弦楽器におけるフィンガリングのシフト指示記号の方向を変更する \(1018 ページ\)](#)

[フレット楽器のフィンガリング \(1008 ページ\)](#)

[弦の指示記号 \(1020 ページ\)](#)

[譜表の内側に弦の指示記号を入力する \(395 ページ\)](#)

[音符をハーモニクスに変換する \(1110 ページ\)](#)



[倍音の変更 \(1111 ページ\)](#)

[ミドルCのナンバリング変換を変更する \(51 ページ\)](#)

符頭の表示/非表示

どの符頭デザインの音符でも、符頭の表示/非表示を個別に切り替えることができます。たとえば、グリッサンドラインの正確なデュレーションを、符頭なしの符尾を使用して示したい場合などに行ないません。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、符頭を非表示にする音符を選択します。
 2. プロパティパネルの「**音符と休符 (Notes and Rests)**」グループで、「**符頭を非表示 (Hide notehead)**」をオンまたはオフにします。
-

結果

「**符頭を非表示 (Hide notehead)**」をオンにすると選択した符頭が非表示になり、オフにすると表示されます。

統合された付点で表わされるすべての符頭が非表示になっている場合、この操作で付点も非表示になりますが、臨時記号や加線の表示には影響しません。

非表示の符頭は、表示されている場合と同様に音符のスペーシング計算の対象になります。

例



符頭を表示した状態



中央の符頭を非表示にした状態

関連リンク

- [プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)
- [非表示の符頭の表示/非表示 \(1093 ページ\)](#)
- [加線の表示/非表示の切り替え \(1090 ページ\)](#)
- [符尾の表示/非表示 \(1107 ページ\)](#)
- [臨時記号を表示/非表示にするか括弧を付ける \(815 ページ\)](#)
- [付点の統合を個別に変更する \(1090 ページ\)](#)
- [音符のスペーシング \(519 ページ\)](#)
- [MIDI トリガー領域 \(587 ページ\)](#)

加線の幅を個別に変更する

個々の音符の加線の幅を変更できます。たとえばこれにより、短いデュレーションの音符を読み取れる状態のまま間隔を詰められます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」 を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、加線の幅を変更する符頭を選択します。
2. プロパティパネルの「**音符と休符 (Notes and Rests)**」グループで、「**加線 (Ledger line)**」をオンにします。
3. 「**L**」および「**R**」の値を変更します。

結果

「**加線 (Ledger line)**」の「**L**」の値を大きくすると加線の左側が長くなり、値を小さくすると加線の左側が短くなります。

「**加線 (Ledger line)**」の「**R**」の値を大きくすると加線の右側が長くなり、値を小さくすると加線の右側が短くなります。

プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

加線の表示/非表示の切り替え

個々の音符は加線の表示/非表示を切り替えられます。たとえば音符の相対的な垂直位置でおおよそのピッチを示す場合などに、加線の非表示を使用します。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、加線の表示/非表示を切り替える符頭を選択します。

補足

加線を非表示にする場合、同じ声部で声部列の同じ並びに属する他の符頭もすべて選択する必要があります。

2. プロパティパネルの「**音符と休符 (Notes and Rests)**」グループで、「**加線を非表示 (Hide ledger lines)**」をオン/オフにします。

結果

選択した音符の加線が表示または非表示になります。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

和音の構成音の一部のみ「**加線を非表示 (Hide ledger lines)**」をオフにした場合、選択した音符と譜表の間の、同じ声部で声部列の同じ並びに属するすべての音符に加線が表示されます。

関連リンク

[声部列の並び順 \(1473 ページ\)](#)

付点の統合を個別に変更する

複声部の付点が特定の拍で統合される方法を変更できます。たとえば、非常に密集した和音で付点の表示数を減らすことができます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、付点の統合を変更する音符を選択します。

2. プロパティパネルの「**音符と休符 (Notes and Rests)**」グループで、「**付点の統合 (Rhythm dot consolidation)**」をオンにします。
 3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。
-

結果

チェックボックスがオンの場合はあらゆるデュレーションの音符の付点が統合され、チェックボックスがオフの場合は付点は統合されません。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

例



デュレーションに関係なくすべての音符の付点を統合 付点の統合なし

関連リンク

- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)
- [プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)
- [複声部の音符位置 \(1472 ページ\)](#)
- [声部列の並び順 \(1473 ページ\)](#)
- [対立する声部での符頭の重なりを許可する/禁止する \(1471 ページ\)](#)

付点の移動

付点は水平方向に移動できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。ただし、1つの付点をリズム上の同じ位置にある他の付点から独立して移動することはできません。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
 - 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
 - 浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
 - ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。
-

手順

1. 浄書モードで、移動する付点の位置の符頭を選択します。
 2. プロパティパネルの「**音符と休符 (Notes and Rests)**」グループで、「**付点 X (Rhythm dot X)**」をオンにします。
 3. 数値フィールドの値を変更します。
-

結果

「**付点 X (Rhythm dot X)**」の値を大きくすると、選択した位置のすべての付点が右に移動し、小さくすると左に移動します。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

音符と休符の表示オプション

音符と休符を状況に応じて異なる色で表示できます。これにより、作業中に音符と休符を簡単に識別できるようになります。たとえば、声部の色を表示すると、声部に応じて音符と休符が異なる色で表示されます。

関連リンク

[カラー設定 \(52 ページ\)](#)

[休符のカラーを表示/非表示にする \(1306 ページ\)](#)

[声部カラーの表示/非表示 \(1470 ページ\)](#)

[ミュートした音符/アイテムのカラーを表示/非表示にする \(562 ページ\)](#)

音域外の音符のカラーを表示/非表示にする

音域外と見なされる音符にカラーを表示できます。これにはそのインストゥルメントや声楽のパートが演奏したり歌ったりするには高すぎる/低すぎる音符や、現在のハーブペダルセッティングに合致しない音程などがあります。音域外の音符のカラーが非表示になっている場合、初期設定ではすべての音符が黒く表示されます。

音域外の音符のカラーは注釈と見なされ、初期設定では印刷されません。

補足

音域外の声部と音符のカラーを同時に表示することはできません。

手順

- 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 音域外の音符のカラーを表示するには、「**ビュー (View)**」 > 「**音符と休符のカラー (Note And Rest Colors)**」 > 「**音域外の音符 (Notes Out Of Range)**」を選択します。
 - 音域外の音符のカラーを非表示にするには、「**ビュー (View)**」 > 「**音符と休符のカラー (Note And Rest Colors)**」 > 「**なし (None)**」を選択します。

結果

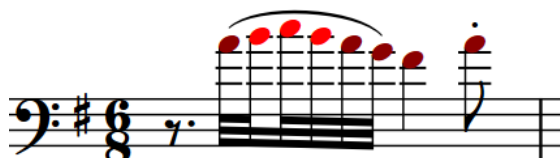
音域外の音符のカラーの表示/非表示が切り替わります。

困難と見なされる音符は暗い赤で表示され、不可能または実質的に不可能な音符は明るい赤で表示されます。

補足

タブ譜の対応する弦のフレットの範囲外にある音符は、音域外の音符にカラーを表示しない設定であっても、常にクエスションマークで表示されます。

例



音域外の音符のカラーを表示した例。フレーズ中の3音は明るい赤で、他の音符は暗い赤で表示されている。

手順終了後の項目

音域外の音符のカラーが表示されたことで一部の音符が現在のハーブペダル設定に合わないことが分かった場合、そのパッセージのために新しいペダルダイアグラムを入力するか、適切なハーブペダルダイアグラムを自動作成できます。

関連リンク

[楽譜領域のカラーを変更する \(54 ページ\)](#)

[パネルを使ったハーブペダルダイアグラムの入力 \(391 ページ\)](#)

[既存の楽譜に基づくハーブペダルダイアグラムの計算 \(392 ページ\)](#)

[声部カラーの表示/非表示 \(1470 ページ\)](#)

[注釈 \(610 ページ\)](#)

非表示の符頭の表示/非表示

非表示の符頭を半透明のグレーで表示できます。これにより、非表示の符頭を簡単に識別して選択できます。

手順

- 「ビュー (View)」 > 「音符と休符のカラー (Note And Rest Colors)」 > 「非表示の符頭 (Hidden Noteheads)」を選択します。

結果

非表示の符頭の表示/非表示が切り替わります。

例



非表示の符頭を表示した状態



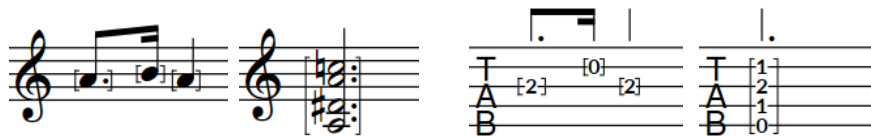
非表示の符頭を非表示にした状態

関連リンク

[符頭の表示/非表示 \(1088 ページ\)](#)

符頭の角括弧

符頭の角括弧は、垂直の直線の上下に水平のフックが付いた形になっています。角括弧の長さは、括弧が譜表線上で終わってフックが見えなくなるということがないように自動的に調整されます。



音符の譜表で単一の符頭に角括弧を表示した例
音符の譜表でコードに角括弧を表示した例

タブ譜で単一の符頭に角括弧を表示した例
タブ譜でコードに角括弧を表示した例

関連リンク

- [タイでつながれた1つまたはすべての符頭に括弧を表示する \(1097 ページ\)](#)
- [浄書モードにおける符頭の括弧 \(1100 ページ\)](#)
- [音符をデッドノートとして表示する \(1170 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(232 ページ\)](#)
- [タイ \(1396 ページ\)](#)
- [ギターバンド \(1151 ページ\)](#)
- [ギタープリバンドとギタープリダイブ \(1153 ページ\)](#)
- [ビブラートバーのダイブとリターン \(1156 ページ\)](#)
- [括弧付きのコード記号 \(912 ページ\)](#)

符頭に括弧を表示する

個々の符頭、コード内の単一の音符、およびコード全体に丸括弧または角括弧を表示できます。たとえば、特定の音符の演奏が任意であることや編集上の変更であることを示したい場合や、無音程打楽器の音符をゴーストノートとして表示したい場合などに使用します。

補足

デッドノートを表わすために符頭に括弧を表示したい場合は、かわりにフレット楽器に属する音符をデッドノートとして表示できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 括弧を表示する符頭を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

補足

- タイでつながれた個別の符頭 (最初の符頭以外) に括弧を表示するには、浄書モードでそれらの符頭を選択する必要があります。
- コード全体に括弧を表示するには、コード内のすべての音符を選択する必要があります。

- 音符の譜表とタブ譜の両方で括弧を表示するには、両方の譜表で音符を選択する必要があります。

2. プロパティパネルの「括弧付きの符頭 (Bracketed Noteheads)」グループで「括弧スタイル (Bracket style)」をオンにします。

3. 以下のいずれかのオプションを選択します。

- 丸 (Round)
- 四角 (Square)

結果

選択した音符に各タイプの符頭の括弧が表示されます。タブ譜のみで音符を選択した場合、音符の譜表の対応する音符には括弧が表示されません。逆も同様です。

記譜モードでは、タイでつながれた最初の符頭にのみ括弧が表示されます。浄書モードでは、タイでつながれた符頭も含め、選択した符頭にのみ括弧が表示されます。

コード内のすべての音符を選択した場合、コード内の音符間の間隔があまりに大きいと括弧が自動的に分割されますが、それ以外の場合は各コードに対して単一の括弧が表示されます。コード内の個々の音符を選択した場合、それぞれの音符に独立した括弧が表示されます。

初期設定では、括弧付きの符頭はベロシティーが低くなるため、標準の音符より再生時の音が小さくなります。

ヒント

- 「括弧スタイル (Bracket style)」をオフにすると、選択した音符の括弧が非表示になります。
- 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「符頭 (Notehead)」 > 「丸括弧を切り替え (Toggle Round Brackets)」または「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「符頭 (Notehead)」 > 「角括弧を切り替え (Toggle Square Brackets)」を選択して符頭の括弧の表示/非表示を切り替えることもできます。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、これらのオプションにキーボードショートカットを割り当てることができます。

- 括弧付きの無音程打楽器の音符の再生時のボリュームリダクションは、「再生オプション (Playback Options)」 > 「強弱記号 (Dynamics)」 > 「音符の強弱 (Note Dynamics)」で変更できます。

例



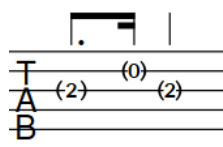
音符の譜表で単一の符頭に丸括弧を表示した例



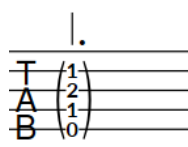
音符の譜表でコードに丸括弧を表示した例



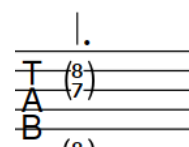
音符の譜表でコードに分割した丸括弧を表示した例



タブ譜で単一の符頭に丸括弧を表示した例



タブ譜でコードに丸括弧を表示した例



タブ譜でコードに分割した丸括弧を表示した例

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[音符をデッドノートとして表示する \(1170 ページ\)](#)

[音符の入力 \(232 ページ\)](#)



[ベロシティエディター \(708 ページ\)](#)

[「再生オプション \(Playback Options\)」ダイアログ \(769 ページ\)](#)

タイでつながれた1つまたはすべての符頭に括弧を表示する

タイでつながれた最初の符頭にのみ括弧を表示するか、タイでつながれたデュレーション全体に表示するかを変更できます。後者は、左の括弧がタイのつながりの最初の符頭に表示され、右の括弧が最後の符頭に表示されます。初期設定では、括弧はタイのつながりの最初の符頭にのみ表示されます。

前提条件

- 必要な音符に括弧を表示しておきます。
- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. タイのつながりに対する符頭の括弧の位置を変更する音符を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「括弧付きの符頭 (Bracketed Noteheads)」グループで「タイのつながりの終了位置までの括弧 (Bracket until end of tie chain)」をオン/オフにします。

結果

「タイのつながりの終了位置までの括弧 (Bracket until end of tie chain)」をオンにすると選択したタイのつながりの開始位置と終了位置に括弧が表示され、オフにすると最初の音符またはコードにのみ括弧が表示されます。

括弧付きのコード内の単一の音符に対して「タイのつながりの終了位置までの括弧 (Bracket until end of tie chain)」をオンにすると、最初のコードの括弧が分割されることはありませんが、選択した音符のタイのつながりの終了位置にのみ追加の括弧が表示されます。これと同じようなコードで、別の音符がタイのつながりの終了位置まで括弧でくくられている場合にコード内の単一の音符に対して「タイのつながりの終了位置までの括弧 (Bracket until end of tie chain)」をオフにすると、タイのつながりの終了位置の括弧は分割されます。

タブ譜で音符を選択した場合、2番めの音符/コードに自動的に括弧が表示され、タイでつながれたそれ以降のすべての音符/コードはプロパティ設定に従って更新されます。

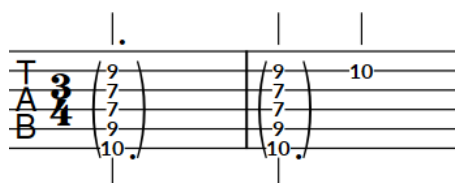
例



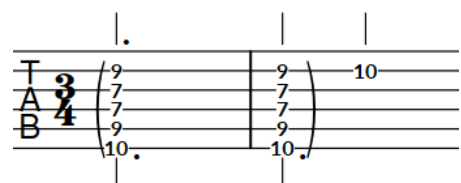
音符の譜表でタイのつながりの最初のコードにのみ括弧が表示された例



音符の譜表でタイのつながりの開始位置と終了位置に括弧が表示された例



タブ譜でタイのつながりの最初のコードにのみ括弧が表示され、2番めのコードに自動的に括弧が表示された例



タブ譜でタイのつながり全体の最初と最後に括弧が表示された例

関連リンク

[タイ \(1396 ページ\)](#)

[数字付き低音に単一の括弧を表示する \(985 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

コードの括弧の分割

コード内の符頭に付いた括弧を分割できます。初期設定では、コード内の音符間の間隔があまりに大きいと括弧が自動的に分割されますが、それ以外の場合はコード内のすべての音符に対して単一の括弧が表示されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 括弧を分割する場所のすぐ上にあるコード内の個々の音符を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「括弧付きの符頭 (Bracketed Noteheads)」グループで「括弧を分割 (Break bracket)」をオンにします。

結果

選択した音符のすぐ下で括弧が分割されます。

例



単一の丸括弧が付いたコード



分割された丸括弧が付いたコード

関連リンク

[和音の入力 \(262 ページ\)](#)

[括弧付きのコード記号 \(912 ページ\)](#)


符頭の丸括弧の形状を変更する

符頭の括弧の幅を広くしたい場合や、括弧の終端がより急な角度で符頭に近づくようにカーブを変更したい場合など、符頭の丸括弧の形状を個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

補足

形状を変更できるのは、描画曲線を使用した単一の符頭の丸括弧のみです。フォントグリフを使用した符頭の丸括弧は形状を変更できません。

前提条件

- 浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、形状を変更する符頭の丸括弧の中央のハンドルを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した符頭の丸括弧の形状を変更します。
 - 符頭の右括弧の幅を広げる、または符頭の左括弧の幅を狭めるには、**[Alt/Opt]+[→]** を押します。
 - 符頭の右括弧の幅を狭める、または符頭の左括弧の幅を広げるには、**[Alt/Opt]+[←]** を押します。
 - 符頭の括弧の終端の角度を大きくするには、**[Alt/Opt]+[↑]** を押します。
 - 符頭の括弧の終端の角度を小さくするには、**[Alt/Opt]+[↓]** を押します。

ヒント

- ハンドルの移動幅を大きくするには、**[Ctrl]/[command]** を押しながらキーボードショートカットを押します (例: **[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[←]**)。
- ハンドルの移動幅を中くらいにするには、**[Shift]** を押しながらキーボードショートカットを押します (例: **[Shift]+[Alt/Opt]+[←]**)。

- ハンドルの移動幅を小さくするには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]** を押しながらキーボードショートカットを押します (例: **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[←]**)。
- 中央のハンドルをクリックしてそれぞれの方向にドラッグすることもできます。

結果

選択した符頭の括弧の形状が変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

必要に応じて、衝突を回避するためにタイやスラーなどの近くの別のアイテムが自動的に移動します。これにより、音符のスペーシングや配置設定に影響する場合があります。

ヒント

符頭の括弧の中央のハンドルを動かすと、動かした部位に応じて、プロパティパネルの「括弧付きの符頭 (Bracketed Noteheads)」グループにある以下のプロパティが自動的にオンになります。

- 「左丸括弧の中央 (L round br. middle)」は符頭の左括弧の中央のハンドルを移動させます。「X」は水平に移動させて符頭の括弧の幅を変更し、「Y」は垂直に移動させて符頭の括弧のカーブを変更します。
- 「右丸括弧の中央 (R round br. middle)」は符頭の右括弧の中央のハンドルを移動させます。「X」は水平に移動させて符頭の括弧の幅を変更し、「Y」は垂直に移動させて符頭の括弧のカーブを変更します。

これらのプロパティを使用して数値フィールドの数値を変更することにより、符頭の丸括弧の幅と形状を変更することもできます。

プロパティをオフにすると、選択した符頭の括弧が初期設定の形状にリセットされます。

例



符頭の丸括弧の幅を広げた例

符頭の丸括弧の幅を狭めた例

終端の角度を急にした例

終端の角度をなだらかにした例

関連リンク

- [符頭に括弧を表示する \(1095 ページ\)](#)
- [アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)
- [スラーの肩のオフセット \(1337 ページ\)](#)

浄書モードにおける符頭の括弧

浄書モードでは、符頭の丸括弧に複数のハンドルがあり、それらを個別に動かして表示上の位置、長さ、形状を調節できます。

描画曲線を使用した符頭の丸括弧には、個別に動かすことのできる3つの四角いハンドルが表示されます。上部または下部のハンドルを動かすと、開始ハンドルおよび終了ハンドルに対する相対的な位置を保つために中央ハンドルも移動します。

補足

フロントグリフを使用した単一の符頭の丸括弧には浄書モードでもハンドルが表示されません。つまり、長さ、形状、幅を変更することはできません。

符頭の角括弧には、上部と下部に1つずつ、合わせて2つのハンドルが表示されます。



浄書モードの符頭の丸括弧のハンドル



浄書モードの符頭の角括弧のハンドル

- 上部と下部のハンドルは、符頭の括弧のそれぞれの端を動かして表示上の長さを制御します。
- 中央ハンドルは符頭の丸括弧の形状を制御します。中央ハンドルを垂直に動かすと符頭の括弧の終端が符頭に近づく角度が変わり、水平に動かすと符頭の丸括弧の幅が変わります。

これらのハンドルを動かして符頭の括弧の表示上の長さを変えたり、符頭の丸括弧の形状を変えたりできます。必要に応じて、衝突を回避するためにタイやスラーなどの近くの別のアイテムが自動的に移動します。

ヒント

符頭の括弧またはハンドルを移動すると、移動した部位に応じて、プロパティパネルの「括弧付きの符頭 (Bracketed Noteheads)」グループにある以下のプロパティが自動的にオンになります。

- 「左括弧ボディ (L bracket body)」は符頭の左括弧を移動させます。「X」は水平位置を移動させ、「Y」は垂直位置を移動させます。
- 「右括弧ボディ (R bracket body)」は符頭の右括弧を移動させます。「X」は水平位置を移動させ、「Y」は垂直位置を移動させます。
- 「左括弧の範囲 (L bracket extents)」は符頭の左括弧の高さを制御します。「T」は上部のハンドルを動かし、「B」は下部のハンドルを動かします。
- 「右括弧の範囲 (R bracket extents)」は符頭の右括弧の高さを制御します。「T」は上部のハンドルを動かし、「B」は下部のハンドルを動かします。

符尾

符尾とは、2分音符かそれ以下のデュレーションの音符の符頭から延びる垂直の線です。符頭のデザインとの組み合わせにより、それぞれの音符のデュレーションが明確に識別できます。

たとえば、4分音符と8分音符はどちらも黒丸符頭と符尾を持ちますが、8分音符の場合は符尾に符鉤も付きます。16分音符には2つ、32分音符には3つというように符鉤が付いていきます。符尾の長さは Dorico Elements のデフォルトにより決定され、符鉤の増減に合わせて自動的に調整されます。



音符と和音の符尾は、楽譜の浄書における表記規則と楽譜中の位置に従い、上向きまたは下向きになります。たとえば譜表が2つの合唱の楽譜においては、ソプラノとテナーのラインでは符尾は上向き、アルトとバスのラインでは符尾は下向きになります。

関連リンク

[音符と休符のグループ化](#) (882 ページ)

[オルタードユニゾン](#) (820 ページ)

[声部](#) (1469 ページ)

[音符の入力](#) (232 ページ)

[連桁グループのリセット](#) (866 ページ)

符尾の方向

Dorico Elements では、音符および和音の符尾の方向は、楽譜の浄書における表記規則に基づくルールに従います。

符尾の方向は自動的に決定されますが、音符、和音、または声部全体について、手動で個別に符尾の方向を変更できます。適用されるルールは以下の条件に従います。

- 譜表で有効な声部の数。
- 適用先が音符、和音、または音符の連桁グループのいずれであるか。
- 同じ和音または同じ連桁グループに属する音符が、譜表間で分割されているかどうか。

単一の声部の単一の音符

有効な声部が1つだけの五線譜においては、単一の音符のデフォルトの符尾の向きは、その譜表上の位置により決定されます。

- 音符が第3線より上にある場合、符尾は下向きになります。
- 音符が第3線より下にある場合、符尾は上向きになります。
- 音符が譜表の第3線上にある場合、譜表の方向は隣接する音符、連桁グループ、または和音により決定されます。両側の符尾の方向が同じである場合、音符の符尾もそれに合わせます。隣接する音符、連桁グループ、または和音の符尾の方向がそれぞれ異なる場合、または隣接する音符、連桁グループ、または和音がない場合、音符はデフォルトの符尾の方向に従います。

デフォルトの符尾の方向はインストゥルメントのタイプに従います。初期設定では、第3線上の音符の符尾は、インストゥルメントの譜表では下向きですが、声楽の譜表では歌詞との衝突を避けるため上向きです。



4番目の音符の符尾が上向きであるため、第3線上の音符の符尾は上向きになります。



4番目の音符の符尾が下向きであるため、第3線上の音符の符尾は下向きになります。

Dorico Elements の初期設定では、最初に入力された一連の音符は、符尾が上向きの声部として設定されます。これらの音符は他の声部が入力されるまで譜表の唯一の声部として扱われます。

複声部の単一の音符

譜表に複数の声部があり、すべての声部に音符が含まれる場合、符尾の向きは声部の符尾の向きによって決定されます。符尾が上向きの声部に含まれる音符の符尾は上を、符尾が下向きの声部に含まれる音符の符尾は下を向きます。通常であれば譜表の位置に基づいて逆の方向に符尾が向く場合でも、声部の符尾の方向が音符に適用されます。

補足

符尾が上向きの異なる声部または符尾が下向きの異なる声部に含まれる音符の表示順は、それぞれのピッチと「記譜オプション (Notation Options)」の「声部 (Voices)」ページの設定によって変わります。また、音符の声部ごとに列の並び順を個別に変更することもできます。

音符が1つの声部にしか含まれない状態が1小節以上続くときは、Dorico Elements は自動的に符尾の方向をピッチに基づくデフォルトの方向に変更します。たとえば、譜表に符尾が上向きの声部が1つと符尾が下向きの声部が1つあり、符尾が下向きの声部にのみ音符や休符が含まれている場合、符尾が下向きの声部に含まれる音符の符尾は、譜表上の音符の位置によっては上向きになることがあります。ただし、空白の声部で休符や暗黙の休符を表示した場合、音符の符尾の方向は声部の符尾の方向に従います。



上向きの声部を表わすブルーの音符



下向きの声部を表わすオレンジ色の音符



上向き、下向きの声部が同じ小節内にある場合、符尾の方向は自動的に変わる

単一の声部の和音

単一の声部の和音の符尾の方向は、譜表の第3線の上下にある音符のバランスにより決定されます。

- 第3線から一番遠い音符が第3線より高い位置にある場合、和音の符尾は下向きになります。
- 第3線から一番遠い音符が第3線より低い位置にある場合、和音の符尾は上向きになります。
- 譜表の第3線の上下で和音のバランスが均等に取れている場合、譜表の方向は隣接する音符、連桁グループ、または和音により決定されます。両側の符尾の方向が同じである場合、和音の符尾もそれに合わせます。隣接する音符、連桁グループ、または和音の符尾の方向がそれぞれ異なる場合、均等なバランスの和音はデフォルトの符尾の方向に従います。

デフォルトの符尾の方向はインストゥルメントのタイプに従います。初期設定では、第3線上の音符の符尾は、インストゥルメントの譜表では下向きですが、声楽の譜表では歌詞との衝突を避けるため上向きです。

単一の声部の連桁グループ

連桁グループの符尾の方向は、連桁グループに属する音符が譜表の第3線の上下に分布するバランスにより決定されます。

- 連桁グループに属する音符の過半数が第3線より上であれば、連桁グループの符尾の方向は下向きになります。
- 連桁グループに属する音符の過半数が第3線より下であれば、連桁グループの符尾の方向は上向きになります。
- 連桁グループに属する音符の数が譜表の第3線の上下で均等な場合、譜表の方向は隣接する音符、連桁グループ、または和音により決定されます。両側の符尾の方向が同じである場合、連桁グループの符尾もそれに合わせます。隣接する音符、連桁グループ、または和音の符尾の方向がそれぞれ異なる場合、均等なバランスの連桁グループはデフォルトの符尾の方向に従います。

デフォルトの符尾の方向はインストゥルメントのタイプに従います。初期設定では、第3線上の音符の符尾は、インストゥルメントの譜表では下向きですが、声楽の譜表では歌詞との衝突を避けるため上向きです。

関連リンク

[声部のフローごとの記譜オプション \(1470 ページ\)](#)

[「記譜オプション \(Notation Options\)」 ダイアログ \(767 ページ\)](#)

[声部列の並び順 \(1473 ページ\)](#)

[複声部における暗黙の休符 \(1304 ページ\)](#)


[声部カラーの表示/非表示 \(1470 ページ\)](#)

[オルタードユニゾン \(820 ページ\)](#)

音符の符尾の方向を個別に変更する

音符の符尾の方向は手動で変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 符尾の方向を変更する音符を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

補足

記譜モードでは、タイのつながり全体のみを選択できます。浄書モードでは、タイのつながりに含まれる個別の音符を選択できます。

2. 以下のいずれかの操作を行なって符尾の方向を変更します。
 - 「**編集 (Edit)**」 > 「**記譜 (Notations)**」 > 「**符尾 (Stem)**」 > 「**符尾を強制的に上向き (Force Stem Up)**」を選択します。
 - 「**編集 (Edit)**」 > 「**記譜 (Notations)**」 > 「**符尾 (Stem)**」 > 「**符尾を強制的に下向き (Force Stem Down)**」を選択します。

ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

結果

選択した音符の符尾の方向が変更されます。選択した音符はここで指定した符尾の方向に従います。音符のピッチを後から変更し、異なる符尾の方向が通常使用されるピッチにしても符尾の方向は変わりません。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

補足

- これによって音符が属する声部は変更されません。
- 音符を選択して **[F]** を押すことで符尾の方向を変更することもできます。

例



同じ方向を向くが、異なる声部に属する符尾



同じ方向を向き、同じ声部に属する符尾

関連リンク

- [既存の音符の声部を変更する \(477 ページ\)](#)
- [譜表に対するアイテムの位置の変更 \(445 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)
- [プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

声部のデフォルトの符尾の方向を変更する

声部のデフォルトの符尾の方向は、スラッシュ符頭の声部も含めて、入力したあとでも変更できます。

補足

これは声部における暗黙の符尾の方向を変更しますが、単一の声部におけるすべての音符の符尾の方向を変更するわけではありません。Dorico Elements では、音符が含まれる声部が 1 つだけのときは、符尾の方向が自動的に変更されます。

前提条件

浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」 を選択しておきます。

手順

1. 符尾の方向を変更する声部の音符または和音を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した声部のデフォルトの符尾の方向を変更します。

- 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「声部 (Voices)」 > 「符尾をデフォルトで上向きにする (Default Stems Up)」を選択します。
- 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「声部 (Voices)」 > 「符尾をデフォルトで下向きにする (Default Stems Down)」を選択します。


ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

符尾の方向のリセット

符尾の方向に加えた変更を解除して、デフォルトの方向に復元できます。

前提条件

浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 符尾の方向の変更を解除する音符を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「符尾 (Stem)」 > 「符尾の強制を削除 (Remove Forced Stem)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

結果

選択した音符におけるすべて符尾の方向の変更が解除されます。選択した音符の符尾がデフォルトの方向に復元されます。

補足

または、符尾の方向を逆方向に変更もできます。ただし、符尾の方向が強制された音符は、たとえば後からピッチを変更しても、符尾の方向が自動的に変更されません。

関連リンク

[連符グループのリセット \(866 ページ\)](#)

[譜表をまたぐ連符/トレモロの作成 \(873 ページ\)](#)

[MusicXML ファイルの読み込み \(84 ページ\)](#)

符尾の長さ

Dorico Elements の初期設定での符尾の長さは、音符の譜表上の位置による符尾の外観に関する一般的な表記規則に従い決定されます。

浄書モードでは個々の符尾の長さを変更できます。

符尾の長さを個別に変更する

個々の音符の符尾の長さを変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

- 浄書モードで、長さを変更する符尾を選択します。
- 選択した符尾のハンドルを以下のいずれかの方法で動かし、符尾の長さを変更します。
 - これらを標準的な幅で上下に移動するには、**[Alt/Opt]** を押しながらか対応する矢印キーを押します。たとえば、ハンドルを上移動させるには、**[Alt/Opt]+[↑]** を押します。これにより、キーを押すごとにハンドルが 1/8 スペース分移動します。
 - これらの上下の移動幅を大きくするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Ctrl]/[command]** を押します (例: **[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[↑]**)。これにより、キーを押すごとにハンドルが 1 スペース分移動します。
 - これらの上下の移動幅を中くらいにするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Shift]** を押します (例: **[Shift]+[Alt/Opt]+[↑]**)。これにより、キーを押すごとにハンドルが 1/2 スペース分移動します。
 - これらの上下の移動幅を小さくするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Ctrl]/[command]+[Shift]** を押します (例: **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[↑]**)。これにより、キーを押すごとにハンドルが 1/32 スペース分移動します。
 - アイテムをクリックして上下にドラッグします。

結果

選択した符尾の長さを変更されます。たとえば、下向きの符尾の先端を上向きに動かすと符尾が短くなります。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

ヒント

符尾の長さを変更すると、プロパティパネルの「**音符と休符 (Notes and Rests)**」グループの「**符尾の調節 (Stem adj.)**」がオンになります。

このプロパティの数値フィールドの数値を変更することでも、符尾の長さを変更できます。ただし、「**音符と休符 (Notes and Rests)**」グループは、符尾ではなく符頭が選択されているときしか利用できません。

プロパティをオフにすると、選択した符尾がデフォルトの長さにリセットされます。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)


[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

符尾の表示/非表示

どの符頭デザインの音符でも、符尾は表示/非表示にできます。たとえば、音価が指定されない楽節で明確なリズムを表示したくない場合に符尾を非表示にするなどです。

Dorico Elements では、符尾なしの符頭のデザインを使用するのではなく、符尾を非表示にできるようにしています。これにより、どの符頭のデザインにおいても符尾を非表示にできます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」 を選択しておきます。

- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
-

手順

1. 浄書モードで、符尾を非表示にする音符を選択します。
 2. プロパティパネルの「音符と休符 (Notes and Rests)」グループで、「符尾を非表示 (Hide stem)」をオン/オフにします。
-

結果

「符尾を非表示 (Hide stem)」をオンにすると、選択した音符の符尾と付属する符鉤が非表示になり、オフにすると表示されます。

補足

- 連桁が非表示になるのは、連桁グループのすべての音符の符尾を非表示にした場合のみです。
 - 「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページにある「符尾の非表示を切り替え (Toggle Hide Stem)」にキーボードショートカットを割り当てることができます。
-

例



符尾を表示した状態



符尾を非表示にした状態

関連リンク

- [プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)
- [音符とアイテムを個々に選択/選択解除する \(432 ページ\)](#)
- [大きな選択範囲 \(435 ページ\)](#)
- [符頭セットのデザイン \(1081 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(232 ページ\)](#)
- [符頭の表示/非表示 \(1088 ページ\)](#)
- [MIDI トリガー領域 \(587 ページ\)](#)
- [「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(58 ページ\)](#)

ハーモニクス

ハーモニクスとは、振動している弦の特定の位置に触れ、対応する倍音を鳴らすことで作り出されるピッチのことです。多くの場合、ハーモニクスは弦を押さえて出す音よりもピッチが高く、透明感のある澄んだ音になります。ハーモニクスには、ナチュラルとアーティフィシャルという2つのタイプがあります。

倍音には、倍音列内の順序に応じて番号が振られており、この番号は倍音を作り出す弦の節にも関連しています。たとえば、倍音列内の第2倍音は弦の中間の節、つまり弦をちょうど2つに分割する節に触れることで作り出されます。同じように、第3倍音は弦を3つに分割する節に触れることで作り出されるといった具合です。

ナチュラルハーモニクス

ナチュラルハーモニクスは、開放弦のいずれかの節に触れ、弦を弓で弾くか指ではじくことで作り出します。作り出されるハーモニクスの発音上のピッチは、倍音列内の対応する倍音と節によって異なります。たとえば、弦の中央の節に触れると第2倍音を作り出され、開放弦のピッチの1オクターブ上の音が鳴ります。

アーティフィシャルハーモニクス

アーティフィシャルハーモニクスは、(標準の音符を演奏するように)弦を完全に押さえてから、押さえた弦のいずれかの節に触れることで作り出します。作り出されるハーモニクスの発音上のピッチは、倍音列内の対応する倍音と節によって異なります。たとえば、押さえるピッチの4分の1上に相当する節に触れると第4倍音を作り出され、押さえるピッチの2オクターブ上の音が鳴ります。

アーティフィシャルハーモニクスを作り出すには、弦を完全に押さえたうえで、その弦の正しい節に触れる必要があります。アーティフィシャルハーモニクスは、ナチュラルハーモニクスよりも作り出すのが難しい場合があります。





2弦でアーティフィシャルハーモニクスとナチュラルハーモニクスを交互に演奏するバイオリンの楽節 同じ楽節の発音上のピッチ

Dorico Elements は、弦楽器およびフレット楽器のハーモニクスを記譜するための複数の表記規則をサポートしています。これには、ナチュラルハーモニクスとアーティフィシャルハーモニクスの両方が含まれます。標準と菱形の2つの符頭で表わされるアーティフィシャルハーモニクスの場合、第2倍音から第6倍音に対して記譜する触れるピッチの菱形の符頭の正しいピッチが自動的に計算されます。これらのピッチは、対応する再生デバイスにハーモニクス専用のサウンドが含まれている場合、それらのサウンドが再生に反映されます。

音符をハーモニクスに変換する

既存の音符をアーティフィシャルハーモニクスやナチュラルハーモニクスに変換できます。ハーモニクスは、発音上のピッチ、触れるピッチ、または押さえるピッチを表わすことができます。

前提条件

- ハーモニクスに変換する音符を入力しておきます。ただし、入力するピッチは、どのハーモニクスタイプを使用するかによって異なります。
 - ナチュラルハーモニクスの場合は、発音上のピッチを入力することをおすすめします。
 - アーティフィシャルハーモニクスの場合は、押さえるピッチを入力することをおすすめします。
- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. ハーモニクスに変換する音符を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「ハーモニクス (Harmonics)」グループで、「タイプ (Type)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 人工 (Artificial)
 - 自然 (Natural)

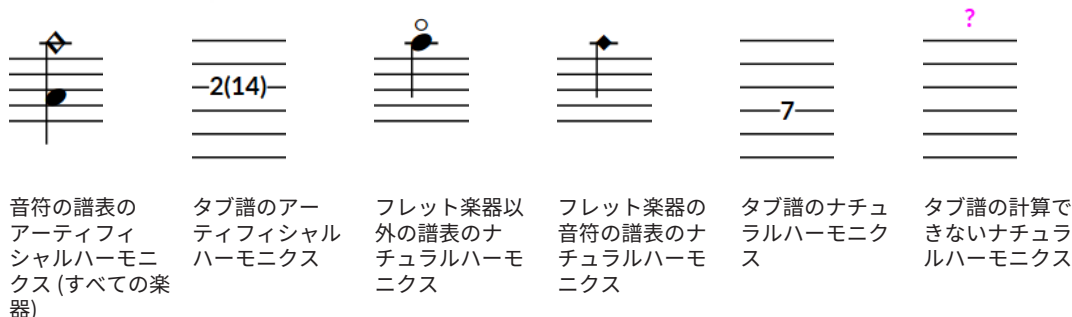
結果

選択した音符が各タイプのハーモニクスに変換されます。対応する再生デバイスにハーモニクス専用のサウンドが含まれている場合、選択した音符は自動的にこれらのサウンドを使用します。それに応じて、演奏時に発音されるアーティフィシャルハーモニクスのピッチも変更されます。

- 初期設定では、アーティフィシャルハーモニクスは第2倍音を表わします。アーティフィシャルハーモニクスは、選択した音符の1オクターブ上に触れるピッチを表わす菱形の符頭を使用して表示されます。タブ譜では、押さえるフレットが左側に表示され、触れるフレットが右側に括弧付きで表示されます。
- 初期設定では、ナチュラルハーモニクスは発音上のピッチを表わします。ナチュラルハーモニクスは、選択した音符の上に丸い記号を使用して表示されます。フレット楽器の音符の譜表では、ナチュラルハーモニクスが黒い菱形符頭として表示されます。タブ譜では、触れるピッチのフレットを計算できるときはそのフレットが表示され、計算できないときはピンクのクエスションマークが表示されます。

例

以下の例は、さまざまな譜表のナチュラルハーモニクスとアーティフィシャルハーモニクスのデフォルトの外観を示しています。



手順終了後の項目

ハーモニクスの倍音を変更できます。また、ナチュラルハーモニクスの外観とアーティフィシャルハーモニクスのスタイルを変更することもできます。

ハーモニクスを標準の音符に戻す場合は、「**ハーモニクス (Harmonics)**」グループの「**タイプ (Type)**」をオフにします。

関連リンク

[音符の入力 \(232 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[ハーモニクスの外観/スタイル \(1113 ページ\)](#)

[楽譜領域のカラーを変更する \(54 ページ\)](#)

[弦への音符の割り当て \(1087 ページ\)](#)

[タブ譜 \(1362 ページ\)](#)

倍音の変更

初期設定では、ハーモニクスは倍音列内の第2倍音、つまり基音の1オクターブ上の音を表わします。第2倍音よりも上の倍音を使用したい場合などに、ハーモニクスの倍音を個別に変更できます。

補足

Dorico Elements で正しく計算できるのは、第2節から第6節までのアーティフィシャルハーモニクスの倍音のみです。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。

手順

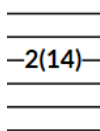
1. 倍音を変更するハーモニクスを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「**ハーモニクス (Harmonics)**」グループで、「**倍音 (Partial)**」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を、希望する倍音を作り出すために触れる弦の節の番号に変更します。

結果

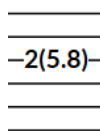
選択したハーモニクスの倍音が変更されます。「標準 (Normal)」タイプを使用しているアーティフィシャルハーモニクスの場合、白い菱形符頭のピッチまたは括弧付きのフレット番号は自動的に更新されます。それに応じて、演奏時に発音されるアーティフィシャルハーモニクスのピッチも変更されます。

例

デフォルトの倍音を使用したアーティフィシャルハーモニクス
(音符とタブ譜)



第5倍音に変更したアーティフィシャルハーモニクス
(音符とタブ譜)



ハーモニクスの臨時記号を表示/非表示にするか括弧を付ける

押さえるピッチの音符の臨時記号の表示/非表示や括弧とは別に、ハーモニクスの臨時記号を個別に表示/非表示にしたり、丸括弧または角括弧付きで表示したりできます。たとえば、臨時記号を丸括弧付きで表示することで、組段やフレーム区切りをまたぐタイのつながりに含まれる音符の親切臨時記号を表示できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 臨時記号の表示/非表示を切り替える、または臨時記号に括弧を付けるハーモニクスを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

補足

浄書モードでは、タイでつながれた個別の符頭のみを選択できます。

2. プロパティパネルの「ハーモニクス (Harmonics)」グループで、「臨時記号 (Accidental)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 非表示 (Hide)

- 表示 (Show)
- 丸括弧 (Round brackets)
- 角括弧 (Square brackets)

結果

選択したハーモニクスの臨時記号が、非表示、表示、丸括弧付きまたは角括弧付きで表示されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

補足

- 臨時記号を非表示にしても再生時のピッチには影響しません。
- 多くの臨時記号の表示/非表示を切り替える場合は、臨時記号の有効範囲ルールの変更を検討することをおすすめします。
- 「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、「臨時記号を非表示 (Hide Accidental)」、「臨時記号を表示 (Show Accidental)」、「臨時記号に丸括弧を表示 (Show Accidental in Round Brackets)」、「臨時記号に角括弧を表示 (Show Accidental in Square Brackets)」に対してキーボードショートカットを割り当てることができます。

手順終了後の項目

また、菱形の符頭で表示されるアーティフィシャルハーモニクスの押さえるピッチを表わす標準の符頭の臨時記号を表示/非表示にしたり、臨時記号に括弧を付けたりすることもできます。

関連リンク

[臨時記号を表示/非表示にするか括弧を付ける \(815 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

[臨時記号の有効範囲ルール \(822 ページ\)](#)

[親切臨時記号を表示/非表示にするか括弧を付ける \(824 ページ\)](#)

ハーモニクスの外観/スタイル

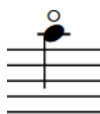
アーティフィシャルハーモニクスとナチュラルハーモニクスはどちらもさまざまな方法で記譜できます。Dorico Elements では、発音上のピッチ、押さえるピッチか触れるピッチのいずれか、あるいは押さえるピッチと触れるピッチの両方を、個々のハーモニクスに対して表示できます。

本書では、アーティフィシャルハーモニクスの「スタイル」、ナチュラルハーモニクスの「外観」という呼び方をします。これは、アーティフィシャルハーモニクスのスタイルがそれぞれ異なる演奏技法の使用を意味するのに対し、ナチュラルハーモニクスの外観は演奏技法とは関係がないためです。

ナチュラルハーモニクス

上に丸 (Circle above)

音符の符頭側にハーモニクスの丸い記号を表示します。通常は、ハーモニクスの発音上のピッチを表わします。初期設定では、フレット楽器に属さないバイオリンなどの譜表のナチュラルハーモニクスに使用されます。



菱形符頭 (Diamond notehead)

音符の符頭を菱形符頭に変更します。4分音符以下の長さの音符の場合は黒い (塗りつぶされた) 菱形符頭が表示され、2分音以上の長さの音符の場合は白い (塗りつぶされていない) 菱形符頭が表示されます。通常は、触れるピッチを表わします。初期設定では、フレット楽器の音符の譜表のナチュラルハーモニクスに使用されます。

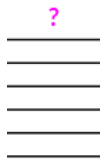


菱形符頭 (白) (White diamond notehead)

音符の符頭を菱形符頭に変更します。音符のデュレーションに関係なく、符頭は常に白い菱形で表わされます。通常は、触れるピッチを表わします。



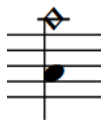
タブ譜では、選択した外観に関係なく、ナチュラルハーモニクスには常に触れるフレットが表示されます。触れるフレットを計算できない場合は、ピンクのクエスチョンマークが表示されます。



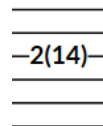
アーティフィシャルハーモニクス

標準 (Normal)

押さえるピッチを表わす符頭と、触れるピッチを表わす符頭の2つの符頭が表示されます。触れるピッチは、倍音に基づいて自動的に計算されます (デフォルトの倍音は第2倍音です)。タブ譜では、押さえるフレットが左側に表示され、触れるフレットが右側に括弧付きで表示されます。これは、すべての譜表のアーティフィシャルハーモニクスのデフォルトの外観です。



音符の譜表の標準アーティフィシャルハーモニクス



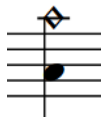
タブ譜の標準アーティフィシャルハーモニクス

ピンチ (Pinch)

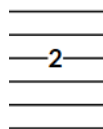
押さえるピッチを表わす符頭と、発音上のピッチを表わす符頭の2つの符頭が表示されます。発音上のピッチは、倍音に基づいて自動的に計算されます (デフォルトの倍音は第2倍音です)。タブ譜では、押さえるフレットだけが表示されます。

補足

この記譜方法はフレット楽器を使用する場合にのみ選択します。ピンチは、振動している弦をピックアップの近くの節の位置でつまむ演奏技法で、甲高い音が出ます。



音符の譜表のピンチハーモニクス



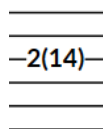
タブ譜のピンチハーモニクス

1つの符頭 (演奏上のピッチ) (Single notehead (sounding))

発音上のピッチを表わす1つの符頭が表示されます。タブ譜では、押さえるフレットが左側に表示され、発音上のピッチが右側に括弧付きで表示されます。



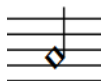
音符の譜表の1つの符頭 (演奏上のピッチ)
アーティフィシャルハーモニクス



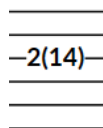
タブ譜の1つの符頭 (音あり) アーティフィ
シャルハーモニクス

1つの符頭 (押さえる位置のピッチ) (Single notehead (stopped))

押さえるピッチを表わす1つの符頭が表示されます。タブ譜では、押さえるフレットが左側に表示され、触れるフレットが右側に括弧付きで表示されます。



音符の譜表の1つの符頭 (押さえる位置のピ
ッチ) アーティフィシャルハーモニクス



タブ譜の1つの符頭 (押さえる位置のピ
ッチ) アーティフィシャルハーモニクス

関連リンク

[楽譜領域のカラーを変更する \(54 ページ\)](#)

ナチュラルハーモニクスの外観を変更する

初期設定では、ナチュラルハーモニクスは、発音上のピッチを示す丸が標準の符頭の上に付いたものとして表示されます。たとえば、触れるピッチを示す白い菱形の符頭として表示するなど、ナチュラルハーモニクスの外観を個別に変更できます。

補足

これらの手順は、「自然 (Natural)」タイプのハーモニクスにのみ適用されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 外観を変更するナチュラルハーモニクスを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「ハーモニクス (Harmonics)」グループで、「スタイル (Style)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 上に丸 (Circle above)
 - 菱形符頭 (Diamond notehead)
 - 菱形符頭 (白) (White diamond notehead)

結果

選択したナチュラルハーモニクスの外観が変更されます。これには、フレット楽器の音符の譜表に記譜されたナチュラルハーモニクスの外観も含まれます。タブ譜に表示された触れるピッチは、自動的に変更されません。

補足

- ナチュラルハーモニクスの外観を変更しても、記譜上のピッチが自動的に変更されることはありません。たとえば、発音上のピッチを「上に丸 (Circle above)」で表わすハーモニクスから、触れるピッチを「菱形符頭 (白) (White diamond notehead)」で表わすハーモニクスに変更するには、音符のピッチも変更する必要があります。
- Dorico Elements は、「菱形符頭 (白) (White diamond notehead)」スタイルのナチュラルハーモニクスを、そのハーモニクスの可能な限り一番下の弦に自動的に割り当てます。必要に応じて別の弦を指定することもできます。
- プロパティパネルの「ハーモニクス (Harmonics)」グループで「位置 (Placement)」をオンにして任意のオプションを選択すると、ハーモニクスの丸い記号の譜表に対する位置を変更できます。

関連リンク

- [音符をハーモニクスに変換する \(1110 ページ\)](#)
- [個々の音符のピッチの変更 \(479 ページ\)](#)
- [弦への音符の割り当て \(1087 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [タブ譜 \(1362 ページ\)](#)

アーティフィシャルハーモニクスのスタイルの変更

初期設定では、アーティフィシャルハーモニクスは、押さえるピッチを表わす標準の符頭と、触れるピッチを表わす菱形の符頭の2つの符頭で表わされます。たとえば、ピンチハーモニクスであることを示す場合など、アーティフィシャルハーモニクスのスタイルを個別に変更できます。

補足

これらの手順は、「人工 (Artificial)」タイプのハーモニクスにのみ適用されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。

手順

1. スタイルを変更するアーティフィシャルハーモニクスを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「**ハーモニクス (Harmonics)**」グループで、「**スタイル (Style)**」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **標準 (Normal)**
 - **ピンチ (Pinch)**
 - **1つの符頭 (演奏上のピッチ) (Single notehead (sounding))**
 - **1つの符頭 (押さえる位置のピッチ) (Single notehead (stopped))**

結果

選択したアーティフィシャルハーモニクスのスタイルが変更されます。

補足

「**ピンチ (Pinch)**」は、異なる技法を使ってハーモニクスを作り出すことを意味します。

装飾音

装飾音は、記譜上のピッチに加えて複数の音符を演奏することを示す記号です。これは音楽の装飾に使用されます。たとえばバロック音楽では、トリルやその他の装飾音による装飾が多く施されます。

演奏者がどう音符を演奏するかの特定の記譜方法は時代とともに発展し、さまざまな装飾音パターンを指定するさまざまな装飾記号が生まれています。それでも装飾音においては、演奏者が自身のやり方で音楽を装飾する幾ばくかの自由が与えられています。

Dorico Elements において「装飾音」とは、モルデント、ターン、トリルなどの装飾音記号を指します。



ターン、ショートトリル、延長線付きのトリルを含むフレーズ

補足

現在は、トリルのみが再生に反映されます。他の装飾音の再生への反映は将来のバージョンでサポートされる予定です。

関連リンク

[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(351 ページ\)](#)

[装飾音符 \(1029 ページ\)](#)

[装飾音の位置 \(1119 ページ\)](#)

[トリル \(1122 ページ\)](#)

[再生時のトリル \(1133 ページ\)](#)

装飾音の音程の変更

装飾音の音程を記譜上のピッチの上下どちらにでも変更して、装飾音で演奏するピッチを指示できます。装飾音の音程は臨時記号によって表示されます。

装飾音の中には、音程の変化を一定の方向でしか行なえないものがあります。たとえば、ショートトリルでは音程の変化は上方のみ、モルデントでは下方のみとなります。

補足

この手順はトリルには適用されません。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 音程を変更する装飾音を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「装飾音 (Ornaments)」グループで、選択した装飾音に応じて以下のプロパティを片方または両方ともオンにします。
 - 上の音程 (Interval above)
 - 下の音程 (Interval below)
3. 数値フィールドの値を任意の音程に変更します。
 - 0 または 4 以上では、臨時記号は表示されません。
 - 1 ではフラットが表示されます。
 - 2 ではナチュラルが表示されます。
 - 3 ではシャープが表示されます。

結果

選択した装飾音の音程が変更されます。

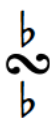
補足

装飾音のタイプによっては、上下いずれにも臨時記号を表示しないものもあります。

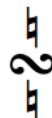
例



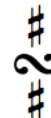
臨時記号なし



上および下のフラット



上および下のナチュラル



上および下のシャープ

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[トリル音程 \(1125 ページ\)](#)

[ビブラートバーのディップの音程を変更する \(1171 ページ\)](#)

装飾音の位置

トリルを含む装飾音は、適用される音符の上に配置されます。複声部においては、符尾が下向きの声部の装飾音は譜表の下にのみ配置されます。

装飾音とトリルは初期設定ではスラーの外側に配置されます。同様に、装飾音はアーティキュレーションより符頭から離れた位置に配置されます。

装飾音の中央は適用される符頭の中央に揃えられます。トリルの整列は異なり、トリル記号の左側が適用される符頭の左端に揃えられます。

Dorico Elements は装飾音をタイプに応じて適切な位置に自動的に配置し、符頭に連結します。

装飾音の位置は記譜モードで移動できます。これらは衝突を回避する形で自動的に配置されます。

装飾音の表示位置は浄書モードで移動できますが、適用されるリズム上の位置がこれによって変更されることはありません。

関連リンク

- [トリル \(1122 ページ\)](#)
- [トリル記号の表示/非表示を切り替える \(1122 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの位置の移動 \(472 ページ\)](#)
- [アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)

スラーに対する装飾音の位置の変更

装飾音は初期設定ではスラーの外側に配置されます。装飾音のスラーに対する位置は個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、スラーに対する位置を変更する装飾音を選択します。
2. プロパティパネルの選択した装飾音に対応するグループで、「**スラーとの相対位置 (Slur-relative position)**」をオンにします。
 - **装飾音 (Ornaments)**
 - **トリル (Trills)**
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **内側 (Inside)**
 - **外側 (Outside)**

結果

選択した装飾音がスラーの内側または外側に配置されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

トリルの開始位置の変更

それぞれのトリルの開始位置を符頭もしくは臨時記号に揃えるのかを設定できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 開始位置を変更するトリルを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「**トリル (Trills)**」グループで、「**開始位置 (Start position)**」をオンにします。

3. 以下のいずれかのオプションを選択します。

- **符頭 (Notehead)**
 - **臨時記号 (Accidental)**
-

結果

選択したトリルの開始位置が変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

[トリルの延長線の表示/非表示を切り替える \(1124 ページ\)](#)

トリル

トリルは2音を交互に素早く、トレモロのように演奏するもので、バロック、古典派、およびロマン派の音楽において一般的な装飾音です。トリル記号は通常単音に追加され、記譜上の音符とその半ステップまたは1ステップ上の音を演奏することを示し、トリルのデュレーションを示す延長線を表示できます。



延長線付きトリルが複数含まれるフレーズ

その装飾音としての伝統により、演奏者の多くはトリルにトレモロとは異なる解釈を行いません。プレーヤーによってはトリルの記譜上のピッチをより強調してトリル先のピッチは強調しない一方、トレモロは両方の音を均等に演奏します。

最も一般的なトリルは長2度または短2度上の音符ですが、他のトリルの音程も指定できます。

Dorico Elements では、音符の譜表でトリルの音程の自由な指定と外観の変更を行なえ、再生時には演奏に反映されます。

タブ譜では、トリル先のピッチが常に括弧付きのフレット番号として表示されます。

T	3-4-3-(4)	6-4-(6)	4-(6)
A	5	5-7	
B			

音符の譜表とタブ譜のトリル

関連リンク

[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(351 ページ\)](#)

[トリル音程 \(1125 ページ\)](#)

[トリルの開始位置の変更 \(1120 ページ\)](#)

[再生時のトリル \(1133 ページ\)](#)

[タブ譜 \(1362 ページ\)](#)



[「MIDI インポートオプション \(MIDI Import Options\)」 ダイアログ \(88 ページ\)](#)

トリル記号の表示/非表示を切り替える

個々のトリルの開始位置のトリル記号は、表示/非表示を切り替えられます。これにより、このトリルが伸ばされるすべての組段におけるトリル記号の表示/非表示が切り替わります。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。

- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. トリル記号を表示/非表示にするトリルを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「トリル (Trills)」グループで、「トリルマークを表示 (Show trill mark)」をオンにします。
3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。

結果

チェックボックスがオンになっているときはトリル記号が表示され、オフになっているときは非表示になります。

プロパティをオフにすると、トリル記号は初期設定に従い表示されます。

関連リンク

- [トリルの音程の外観 \(1130 ページ\)](#)
- [トリルの音程の臨時記号の表示/非表示を切り替える \(1126 ページ\)](#)
- [トリルの延長線で速さの変更指示の表示/非表示を切り替える \(1124 ページ\)](#)
- [トリルの延長線の表示/非表示を切り替える \(1124 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

トリルの速さの変更

延長線の波線の高さと波数を変更することにより、トリルに異なる速さを指示できます。これは1つのトリルの途中でも指示できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 速度を変更するトリルを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「トリル (Trills)」グループで、以下のプロパティを片方または両方ともオンにします。
 - **開始スピード (Start speed)**
 - **終了スピード (End speed)**
3. 各プロパティのメニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **遅く (Slow)**
 - **標準 (Normal)**
 - **速く (Fast)**

結果

選択したトリルの速さを変更されます。これは延長線の波線の波数と再生速度の両方に影響します。

「開始スピード (Start speed)」だけがオンになっている場合、トリルの延長線全体の速度が変更されます。「終了スピード (End speed)」だけがオンになっている場合、トリルの延長線の後半部分の速度が変更されます。

例



開始では遅く終了では速いトリルの延長線



始めから終わりまで通常でトリル

手順終了後の項目

トリルの再生速度を個別にカスタマイズできます。

関連リンク

[トリルの再生速度の変更 \(1134 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

トリルの延長線で速さの変更指示の表示/非表示を切り替える

個々のトリルの延長線について、速さの変更指示の表示/非表示を切り替えられます。これによりたとえば、再生時の速さの変化は再現しつつ、延長線の波線の幅は一定で表示できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 速さの変更指示を表示/非表示にするトリルを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「トリル (Trills)」グループで、「速度の描画を抑制 (Suppress drawing speed changes)」をオンまたはオフにします。


結果


プロパティをオンにすると速さの変更指示が非表示になり、オフにすると表示されます。

トリルの延長線の表示/非表示を切り替える

個々のトリルの延長線を表示/非表示にできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 延長線を表示/非表示にするトリルを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「トリル (Trills)」グループで、「トリル線を表示 (Has trill line)」をオンまたはオフにします。
3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。

結果

チェックボックスがオンになっているときはトリルの延長線が表示され、オフになっているときは非表示になります。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

プロパティをオフにすると、デフォルトでトリルの延長線はタイでつながれた音符にのみ表示されません。

関連リンク

[トリルの開始位置の変更 \(1120 ページ\)](#)

[トリルの速さの変更 \(1123 ページ\)](#)

[トリルの再生速度の変更 \(1134 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

トリル音程

トリルの音程は、演奏者にどの音符を演奏するか伝えるとともに、Dorico Elements が再生時に使用するピッチにも影響を与えます。たとえば、E の音符にシャープの臨時記号付きのトリルが付く場合、演奏者は E と F ではなく E と F# を使用してトリルを演奏します。



これらのトリルに付く異なる臨時記号は、トリル先の音符の変更を示します。

トリル入力時に音程を指定しない場合、Dorico Elements はトリルが属する声部の一番上の音符、現在の調号、および小節内で前出の臨時記号に基づき、適切な音程を算出します。たとえば、C メジャーにおける E₄ にトリルを入力すると、トリル先は半ステップ/短 2 度の音程による F₄ となります。小節内で前出の F にシャープの臨時記号が付いている場合、E₄ と F# による 1 ステップ/長 2 度のトリル音程になります。

オープンキー/無調の調号においては、Dorico Elements は初期設定では 1 ステップ/長 2 度のトリル音程を演奏します。

ポップオーバーで入力するときにトリルの音程を指定できます。これは同じトリルに含まれる異なる符頭にも指定でき、個々のトリルの音程は入力後にも変更できます。12-EDO では、トリルの音程はメジャーやマイナーなど性質に基づいても記述できます。

トリルの音程にトリルの音程の指示が必要ない場合、トリルの音程はガイドで表示されます。ただし、初期設定ではトリルの音程のガイドは非表示になっています。

トリルと臨時記号

必要に応じて、Dorico Elements はトリルの音程を明確に示すために臨時記号を表示します。また Dorico Elements は、トリルと同じ小節にあるトリル以降の音符が、トリルの上の音符と音名が同じで臨時記号が異なる場合、自動的にその音符に臨時記号を表示します。

初期設定では、調号の変化記号により上の音符が影響されていない限りは、トリル記号そのものが音程を表わします。小節内で前出の臨時記号により上の音符が影響を受けている場合、トリルは常に音程を表示します。調号の変化記号により変化しているピッチをトリルが変更した場合、後続する同じ音程の音符には自動的に適切な臨時記号が付けられます。現在および次の小節で必要となる親切臨時記号も自動的に表示されます。

微分音トリルの音程

24-EDO など、12-EDO 以外の調性システムを使用している場合、譜表上の位置のステップ数で表示される音程の度数としてトリルの音程を指定する必要があります。また、記譜されたピッチからのオクターブの分割の合計数も指定する必要があります。なぜなら、このような場合では、音程の性質のみによる指定では不十分であるためです。

関連リンク

[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(351 ページ\)](#)

[トリルの音程の外観 \(1130 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った装飾音/トリルの入力 \(357 ページ\)](#)

[装飾音のポップオーバー \(352 ページ\)](#)

[ガイド \(461 ページ\)](#)

[装飾音の音程の変更 \(1118 ページ\)](#)

[ビブラートのディップの音程を変更する \(1171 ページ\)](#)

トリルの音程の臨時記号の表示/非表示を切り替える

たとえば、トリルの最初の音符には臨時記号を表示して後続の音符の臨時記号は非表示にしたい場合など、トリルの音程の臨時記号を個々に表示/非表示にできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

補足

- トリルの音程の臨時記号を表示するには、トリルに臨時記号を必要とする音程がある必要があります。
- この手順で非表示になるのは、トリルの音程に表示される臨時記号のみで、補助音符やハリウッドスタイルのマークは非表示になりません。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 臨時記号の表示/非表示を切り替えるトリルの音程、またはトリルの音程のガイドを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

補足

複数の音符にまたがっており、トリルの音程の臨時記号が複数あるトリルでは、それぞれの臨時記号またはガイドを個別に選択する必要があります。トリル全体を選択した場合は、最初のトリルの音程の臨時記号だけが変更されます。

2. プロパティパネルの「トリル (Trills)」グループで、「臨時記号 (Accidental)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 非表示 (Hide)
 - 表示 (Show)

結果

「非表示 (Hide)」を選択すると、選択したトリルの音程の臨時記号が非表示になり、「表示 (Show)」を選択すると表示されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

非表示にしたトリルの音程の臨時記号のそれぞれの位置にはガイドが表示されます。ただし、初期設定ではトリルの音程のガイドは非表示になっています。

関連リンク

[トリルの音程の外観を変更する \(1131 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

[注釈 \(610 ページ\)](#)

[ガイドの表示/非表示の切り替え \(462 ページ\)](#)

トリルの音程の変更

初期設定ではトリルの音程は2度で、状況に応じて長2度か短2度のいずれかになります。装飾音のポップオーバーでトリルを入力する際に音程を指定できるほか、入力後にトリルの音程およびそのデュレーション内に既に存在するトリルの音程の変更を個別に変更することもできます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 音程を変更するトリル、トリルの音程、またはトリルの音程のガイドを選択します。これは記譜モードおよび浄書モードで実行できますが、浄書モードではトリルの音程かトリルの音程のガイドを選択する必要があります。

補足

複数の音符にまたがっており、音程の変更が複数あるトリルでは、変更するトリルの音程を個別に選択する必要があります。トリルの記号または延長線を選択した場合は、最初のトリルの音程だけが変更されます。

2. プロパティパネルの「トリル (Trills)」グループで、「音程 (Interval)」をオンにします。
3. 数値フィールドの数値を変更して、譜表上の位置のステップ数で表示される音程を変更します。
4. 以下のいずれかの操作を行なって、音程の性質またはトリルされる音符からのオクターブの分割の総数を変更します。
 - 12-EDO のトリルに対しては、メニューから音程の性質を選択します。
 - その他の調性システムのトリルに対しては、メニューからオクターブの分割の総数を選択します。

どちらも、音程の度数と音程の性質またはオクターブの分割の総数によって、トリルされる音符の名前およびトリル先の音符の臨時記号が決まります。

結果

選択したトリルの音程が変更されます。これは、選択したトリルの音程からそのトリル内の次の音程の変更またはトリルの終わりのどちらか早い方まで適用されます。たとえば、そのデュレーション内に音程の変更がないトリルを選択した場合は、トリル全体の音程が変更されます。

初期設定では、音程が2度のときはトリルの音程は臨時記号として表示され、音程がそれ以外のときは補助音符として表示されます。臨時記号や補助音符が必要ないトリルの音程の位置にはガイドが表示されます。ただし、初期設定ではトリルの音程のガイドは非表示になっています。

関連リンク


[トリルの音程のリセット \(1129 ページ\)](#)

[装飾音のポップオーバー \(352 ページ\)](#)

トリルの途中でトリルの音程を変更する




既存のトリルの音程は、そのデュレーション中に任意の符頭の位置で変更できます。これによりたとえば、ある小節で音程が短2度のトリルを開始して、隙間なく続けながら次の小節では長2度に変更することなどができます。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかを選択します。
 - トリルの音程を変更する音符。
 - 譜表上のトリルの音程を指定する位置にあるアイテムまたは休符。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を開始します。
 - **[Shift]+[N]** を押します。
 - 音符ツールボックスで、「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」  をクリックします。
 - 譜表をダブルクリックします。
3. **[→]**/**[←]** を押してキャレットを現在のリズムグリッドの間隔に従って動かし、トリルの音程を変更する位置の符頭まで移動します。

補足

トリルの音程は符頭の位置でのみ変更できます。

4. 以下のいずれかの操作を行なって装飾音のポップオーバーを開きます。
 - **[Shift]+[O]** を押します。
 - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「装飾音 (Ornaments)」 をクリックします。
5. ポップオーバーにトリルの音程を入力します。たとえば、短3度の場合は「m3」と入力します。
6. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
7. 必要に応じて、トリルの他の符頭についても、手順3から6を繰り返してトリルの音程を変更します。
8. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を停止します。
 - **[Esc]** または **[Return]** を押します。
 - 音符ツールボックスで、「音符入力を開始 (Start Note Input)」 をクリックします。

結果

該当する符頭の位置でトリルの音程が変更されます。初期設定では、音程がすべて2度である場合はトリル内のすべてのトリルの音程は臨時記号として表示され、異なるトリルの音程が1つ以上ある場合は補助音符として表示されます。

臨時記号や補助音符が必要ないトリルの音程の位置にはガイドが表示されます。ただし、初期設定ではトリルの音程のガイドは非表示になっています。

例



臨時記号として表示された音程変更のあるトリル



補助音符として表示された音程変更のあるトリル

関連リンク

[トリルの音程の外観を変更する \(1131 ページ\)](#)

[装飾音のポップオーバー \(352 ページ\)](#)

[ガイド \(461 ページ\)](#)

[ガイドの表示/非表示の切り替え \(462 ページ\)](#)


[音符ツールボックス \(204 ページ\)](#)

[リズムグリッド \(225 ページ\)](#)

トリルの音程のリセット

トリルの音程を、初期設定である2度 (状況に応じて長2度か短2度のいずれか) にリセットできます。単一のトリル内に含まれる個々のトリルの音程を個別にリセットすることもできます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。

手順

1. 音程をリセットするトリル、トリルの音程、またはトリルの音程のガイドを選択します。これは記譜モードおよび浄書モードで実行できますが、浄書モードではトリルの音程かトリルの音程のガイドを選択する必要があります。

補足

複数の音符にまたがっており、音程の変更が複数あるトリルでは、リセットするトリルの音程を個別に選択する必要があります。トリルの記号または延長線を選択した場合は、最初のトリルの音程の変更だけがリセットされます。

2. プロパティパネルの「トリル (Trills)」グループで、「音程 (Interval)」をオフにします。

結果

選択したトリルの音程がリセットされます。これは、選択したトリルの音程からそのトリル内の次の音程の変更またはトリルの終わりのどちらか早い方まで適用されます。たとえば、そのデュレーション内に音程の変更がないトリルを選択した場合は、トリル全体の音程がリセットされます。

初期設定では、音程が2度のときはトリルの音程は臨時記号として表示され、音程がそれ以外のときは補助音符として表示されます。臨時記号や補助音符が必要ないトリルの音程の位置にはガイドが表示されます。ただし、初期設定ではトリルの音程のガイドは非表示になっています。

関連リンク

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[ガイド \(461 ページ\)](#)

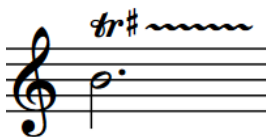
トリルの音程の外観

音符の譜表でトリルの音程を表示するにはいくつかの異なる方法が使用できます。たとえば臨時記号による表示や、半ステップ (半音) を H.T.、1 ステップ (全音) を W.T. と表示するハリウッドスタイルなどがあります。

Dorico Elements では、音符の譜表のトリルの音程は以下の方法で表示できます。

臨時記号 (Accidental)

「tr」記号の上、下、または横に臨時記号を表示してトリルの音程を指示します。これは Dorico Elements における長2度または短2度のトリルの音程の外観の初期設定です。



ハリウッドスタイル (Hollywood-style)

テキストを使用してトリルの音程を指示します。

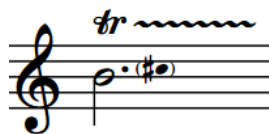
- H.T.: 半ステップ/短2度のトリル
- W.T.: 1ステップ/長2度のトリル



補助音符 (Auxiliary note)

括弧つきで符尾なしの小さな符頭を使用してトリルの音程を指示します。これは譜表上で、トリルが適用される1音めの音符のすぐ右側、トリル先のピッチを正しく示す譜表上の位置に表示されます。

補助音符は、長2度または短2度でないすべてのトリルの音程に使用されますが、補助音符の符頭のデザインを上書きしない限り、ユニゾンのトリルについては自動的に非表示になります。



補足

タブ譜では、トリル先のピッチが常に括弧付きのフレット番号として表示されます。

関連リンク

[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(351 ページ\)](#)

トリルの音程の外観を変更する

音符の譜表のトリルの2度の音程の外観は個別に変更できます。たとえば、一部のトリルに補助音符を表示して、トリル先のピッチに変更があることを分かりやすくすることなどができます。

補足

トリルの音程の外観を変更できるのは、長2度または短2度の音程のトリルだけです。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. トリルの音程の外観を変更するトリルを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「トリル (Trills)」グループで、「外観 (Appearance)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 臨時記号 (Accidental)
 - ハリウッドスタイル (Hollywood style)
 - 補助音符 (Auxiliary note)

結果

音符の譜表で選択したトリルの音程の外観が変更されます。これは、タブ譜のトリルの外観には影響しません。

手順終了後の項目

補助音符の符頭のデザインを個別に変更できます。たとえば、トリル先の音符がハーモニクスであることを表示できます。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[個々の符頭のデザインの変更 \(1085 ページ\)](#)

トリルの音程の指示の位置を変更する

臨時記号や W.T. マークのようなトリルの音程の指示の、個々のトリル記号に対する位置を変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

補足

これは、延びたトリルの下にある後続の音符に付いたトリルの音程の臨時記号の位置には影響しません。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
 - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
 - 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。
 - ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。
-

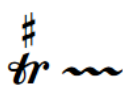
手順

1. 音程の表示の位置を変更するトリルを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
 2. プロパティパネルの「トリル (Trills)」グループで、「音程の位置 (Interval position)」をオンにします。
 3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 上 (Above)
 - 下 (Below)
 - 右側 (On the right)
 - 上付き (Superscript)
-

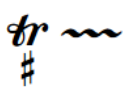
結果

選択したトリル記号に対する音程の指示の位置が変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

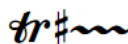
例



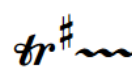
上 (Above)



下 (Below)



右側 (On the right)



上付き (Superscript)

関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

再生時のトリル

Dorico Elements はトリルを再生する際、用意されている場合はサンプリングされたトリルと、複数の音符の発音とを組み合わせ使用します。

- トリルの再生に関する設定は、「再生オプション (Playback Options)」の「トリル (Trills)」ページにあります。

演奏技法が VST エクスプレッションマップに定義されている場合、Dorico Elements は自動的にサンプリングされた半ステップ (半音) および 1 ステップ (全音) のトリルを再生します。これは HALion Symphonic Orchestra のインストゥルメントの多数に該当します。サウンドライブラリーにサンプリングしたトリルが提供されていない場合、またはトリルの音程が 1 ステップより大きい場合、Dorico Elements はトリルを生成します。プロジェクトの一部に生成できしか再現できないトリルの音程が含まれる場合、サンプリングされたトリルを無効化して生成されたトリルを全体に使用することで、再生結果に統一感を出すこともできます。

生成されたトリルを演奏するとき、Dorico Elements はトリルの直前および直後にある装飾音符を組み込んで再生します。トリルの開始音にスラッシュなしの装飾音符 1 つが付くとアポジャトゥーラの効果となる一方、複数の装飾音符が付くとトリルのパターンに一体化されます。トリルの直後の音符に付く装飾音符もまたトリルのパターンに一体化されます。



開始位置と終了位置の両方に装飾音符が付いたトリル

トリル中の速さの変更は再生に反映されます。遅い、通常、および速いトリルのデフォルトの再生速度は、「再生オプション (Playback Options)」の「トリル (Trills)」ページで指定できるとともに、個々のトリルについても再生速度を変更できます。さらに、トリルの延長線における速さの変化指示を非表示にしつつ、再生における速さの変化は保持できます。

現代の演奏上の習慣では、トリルの演奏は通常記譜された音符から始まりますが、バロックと古典派時代の歴史的な演奏上の習慣では、トリルの演奏は通常上 (トリル先) の音符から演奏を開始します。トリルの開始音は個別に変更できるとともに、デフォルトの設定も変更できます。

もう 1 つ、特にロマン派のピアノ音楽において一般的な演奏上の習慣としては、すべてのトリルをアツェレランド、つまりゆっくり始まってトリル中に徐々に速くしていくことが挙げられます。この設定は、「再生オプション (Playback Options)」の「トリル (Trills)」ページで選択できます。これは速さの変更が指示されていないすべてのトリルに適用されます。

関連リンク

[「再生オプション \(Playback Options\)」ダイアログ \(769 ページ\)](#)

[トリルの速さの変更 \(1123 ページ\)](#)

[トリルの延長線で速さの変更指示の表示/非表示を切り替える \(1124 ページ\)](#)

[トリルの開始音の変更 \(1135 ページ\)](#)

[再生効果 \(809 ページ\)](#)

[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(351 ページ\)](#)

サンプリングされたトリルと生成されたトリル

サンプリングされたトリルは録音されループ化されたサンプルであり、一方で生成されたトリルは音符を1つずつ再生して作成されています。

サンプリングされたトリルは固定的なサウンドを使用するため、トリルの速さの変化や、トリルのパターンに装飾音符や終止音を組み込むなど、トリルの演奏を何らかの形で変化させるパラメーターは通常利用できません。これに対し、生成されたトリルは柔軟性に優れますが、自然でリアルなサウンドにおいてはおよびません。

プロジェクトの一部に生成でしか再現できないトリルの音程が含まれる場合、サンプリングされたトリルを無効化して生成されたトリルを全体に使用することで、再生結果に統一感を出すこともできます。

再生時のサンプリングされたトリル使用の有効化/無効化

プロジェクトにおけるサンプリングされたトリルの使用の有効/無効を切り替えられます。これは、プロジェクトの一部に生成でしか再現できないトリルの音程が含まれるため、全体に生成されたトリルのみ使用することが望ましい場合や、トリルの直前/直後の装飾音符をトリルに組み込む必要がある場合などに有効です。

補足

再生に NotePerformer を使用する場合、NotePerformer がリアルなトリルの演奏を再現するために必要な正しいノート情報とコントローラー情報を Dorico Elements が送信できるように、サンプリングされたトリルは無効化することをおすすめします。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[P]** を押して「再生オプション (Playback Options)」を開きます。
2. カテゴリーリストの「トリル (Trills)」をクリックします。
3. 「トリルの再生方法 (Playback approach for trills)」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 生成されたトリルのみ (Generated trills only)
 - 可能な場合はサンプルを使用 (Use samples if possible)
4. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。


結果

「可能な場合はサンプルを使用 (Use samples if possible)」を選択するとサンプリングされたトリルが有効化され、「生成されたトリルのみ (Generated trills only)」を選択すると無効化されます。

トリルの再生速度の変更

トリルの速さを変更すると、トリルの延長線の波線の密度と再生速度の両方が変化しますが、これに加えて、個々のトリルに対し速さの段階ごとの実際の再生速度を変更できます。これによりたとえば、特定のトリルの速い部分をデフォルト設定よりも速く演奏させられます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。

手順

1. 再生速度を変更するトリルを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
 2. プロパティパネルで、以下のいずれかのうち、選択したトリルに適切なプロパティをオンにします。
 - 遅いトリルスピード (Slow trill speed)
 - 通常トリルスピード (Normal trill speed)
 - 速いトリルスピード (Fast trill speed)
 3. 数値フィールドの値を変更します。
-

結果

選択したトリルの再生速度が変化します。数値フィールドの数値は、1秒あたりに発音される音符の数に対応します。

ヒント

速さの各段階のデフォルトの再生速度は、「再生オプション (Playback Options)」の「トリル (Trills)」ページで変更できます。

生成したトリルの速度をテンポ変更に従わせるか、一定に保つかを変更することもできます。



関連リンク

- [トリルの速さの変更 \(1123 ページ\)](#)
- [トリルの延長線で速さの変更指示の表示/非表示を切り替える \(1124 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [「再生オプション \(Playback Options\)」ダイアログ \(769 ページ\)](#)

トリルの開始音の変更

Dorico Elements の初期設定では、トリルは下の音符から開始します。通常これは記譜されている音符です。しかし、バロックと古典派の音楽における一般的な習慣においては、トリルは上の音符から開始します。トリルの開始音は個別に変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
 - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
 - 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
-

手順

1. 開始音を変更するトリルを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
 2. プロパティパネルの「トリル (Trills)」グループで、「上の音符から開始 (Start on upper note)」をオンにします。
 3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。
-

結果

チェックボックスをオンにすると選択したトリルの開始音が上の音符になり、オフにすると下の音符になります。

プロパティをオフにすると、トリルは開始音についてプロジェクト全体の設定に従います。

ヒント

すべてのトリルのデフォルトの開始音に対するプロジェクト全体の設定は、「再生オプション (Playback Options)」の「トリル (Trills)」ページで変更できます。

アルペジオ記号

アルペジオ記号とは、和音をアルペジオまたは分散、つまり和音を構成する音符を1つ1つ非常に素早く演奏することを示す垂直の線です。アルペジオ記号は、通常、垂直の波線で表示されます。



アルペジオの演奏は以下のいずれかの方向で行なわれます。

- 上向き: 和音の最低音から開始。
- 下向き: 和音の最高音から開始。

和音をアルペジオで演奏する場合の多くは上向きであるため、上向きのアルペジオ記号の上端には何も表示せず、下向きのアルペジオ記号の下端には矢印を表示するのが最も一般的で、Dorico Elements ではこれがデフォルトの設定になっています。ただし、同じ楽曲中に下向きのアルペジオ記号が使用されている場合は、上向きのアルペジオ記号の上端にも矢印を表示することが習慣として認められています。

Dorico Elements のアルペジオ記号は、その記号が適用される、声部や譜表に含まれるすべての音符の範囲全体にかかるように自動的に調整されます。

関連リンク

[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(351 ページ\)](#)

[グリッサンドライン \(1144 ページ\)](#)

[ジャズアーティキュレーション \(1174 ページ\)](#)

[ライン \(1224 ページ\)](#)

アルペジオ記号のタイプ

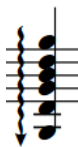
アルペジオの異なる向きや演奏技法を伝えるために、アルペジオ記号にはいくつかのタイプがあります。

アルペジオ (上へ)



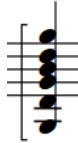
和音を最低音から上向きにアルペジオで演奏することを示す垂直の波線です。

アルペジオ (下へ)



和音を最高音から下向きにアルペジオで演奏することを示す垂直の波線です。

ノンアルペジオ



和音を構成するすべての音符をアルペジオではなく同時に演奏することを示す、直線による角括弧です。

曲線のアルペジオ



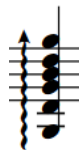
スラーに似た形状の垂直の曲線です。作曲者によっては、ゆるやかなアルペジオ奏法や部分的なアルペジオ奏法の指示に使うことがあります。

Dorico Elements では、上向きおよび下向きどちらのアルペジオ記号についても、以下の終端のうちいずれかを表示できます。

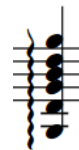
- なし
- 矢印
- 幅広



終端なしの上向きのアルペジオ記号



終端が矢印の上向きのアルペジオ記号



終端が幅広の上向きのアルペジオ記号

アルペジオ記号のタイプの変更

アルペジオ記号は入力後にタイプを変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. タイプを変更するアルペジオ記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「アルペジオ (Arpeggios)」グループで、「アルペジオタイプ (Arpeggio type)」メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - ノンアルペジオ (Non arpeggio)

- アルペジオ (上へ) (Up arpeggio)
 - アルペジオ (下へ) (Down arpeggio)
 - 上向アルペジオ (曲線) (Up arpeggio (curve))
-

結果

選択したアルペジオ記号のタイプが変更されます。

ヒント

装飾音のポップオーバーを開いて入力内容を変更しても、アルペジオタイプを変更できます。



アルペジオ記号の終端の外観を個別に変更する

初期設定では、下向きのアルペジオ記号には線の下端に矢印の先端が付きますが、上向きのアルペジオ記号には付きません。アルペジオ記号の終端の外観を個別に設定できます。

補足

これらの手順は、上向きと下向きのアルペジオ記号にのみ適用されます。曲線のアルペジオ記号やノンアルペジオ記号には適用されません。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
 - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
 - 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
-

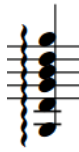
手順

1. 終端の外観を変更するアルペジオ記号を選択します。記号の向きは問いません。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
 2. プロパティパネルの「アルペジオ (Arpeggios)」のグループで、「記号の終端 (Sign end)」をオンにします。
 3. メニューから、終端に使用するものを以下のいずれかから選択します。
 - なし (Nothing)
 - 矢印 (Arrow)
 - 幅広 (Swash)
-

結果

選択したアルペジオ記号の終端の外観が変更されます。

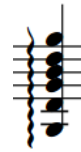
例



終端なしの上向きアルペジオ記号



終端が矢印の上向きアルペジオ記号



終端が幅広の上向きアルペジオ記号

アルペジオ記号の長さ

アルペジオ記号の長さは、そのアルペジオ記号が適用される声部または譜表内の音符のピッチの範囲によって決まります。ピッチを変更した場合や、和音への音符の追加または削除を行なった場合は、アルペジオ記号の長さが自動的に調整されます。

浄書モードでは、アルペジオ記号には上部と下部の2か所に四角いハンドルがあります。これらのハンドルを動かして、アルペジオ記号の表示位置と長さを調節できます。たとえば、ピッチの幅の狭い和音ではアルペジオ記号を長くすることで、アルペジオ記号が見やすくなります。

関連リンク

[アイテムの表示位置の移動](#) (525 ページ)

[音符/アイテムの位置の移動](#) (472 ページ)

アルペジオ記号の一般的な配置規則

アルペジオ記号は、それが適用される音符および音符の臨時記号の左に配置されますが、装飾音符が付く場合は、装飾音符と標準の音符との間に配置されます。アルペジオ記号は、それが適用される音符と同じ小節に表示されなければならないが、小節線をまたぐ位置には表示されません。

Dorico Elements は、アルペジオ記号が正しい配置で収まるように、音符のスペーシングと譜表のスペーシングを自動的に調整します。

アルペジオ記号は、それが適用される和音のすべての音符の垂直範囲全体をカバーしつつ、両端ともわずかに突き出すように配置されます。ただし、音符の符尾までカバーする必要はありません。Dorico Elements は、和音の音符すべてがカバーされる長さで自動的にアルペジオ記号の作成を行ない、和音の構成音が変更または削除された場合は長さを調整します。

アルペジオで演奏される和音が、ピアノパートにあるような2つの譜表にまたがる場合、アルペジオ記号も2つの譜表にわたって延長されます。

アルペジオ記号のリズム上の位置は記譜モードで移動できます。

アルペジオ記号の表示位置は浄書モードで移動できますが、これにより適用されるリズム上の位置は変更されません。

アルペジオ記号を装飾音符の前または後ろに表示する

アルペジオ記号の表示位置は、装飾音符の前または後ろに個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。初期設定では、アルペジオ記号はそれが適用される音符のすぐ左に配置され、装飾音符が付く場合は、装飾音符と標準の音符の間に配置されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 装飾音符より前に表示させるアルペジオ記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「アルペジオ (Arpeggios)」グループで、「装飾音符前のアルペジオ (Arpeggio before grace notes)」をオンまたはオフにします。

結果

選択したアルペジオ記号が、プロパティをオンにしたときは装飾音符より前に、プロパティをオフにしたときは装飾音符より後に表示されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

- [プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
- [プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

再生時のアルペジオ

「再生オプション (Playback Options)」の「タイミング (Timing)」ページにある「アルペジオ記号 (Arpeggio Signs)」セクションでは、アルペジオ再生の制御に関する設定を変更してプロジェクト全体に適用できます。

たとえば、アルペジオの速さや、アルペジオが拍の位置で開始するか、それとも拍の位置で終了するかなどを制御できます。

アルペジオのデフォルトの長さは波線のアルペジオ記号と曲線のアルペジオ記号で個別に設定でき、120 bpm での 4 分音符の割合で表わします。アルペジオの長さをそれ自体の記譜上のリズムに対する割合に設定すると、非常にゆっくりな曲においてはアルペジオの再生が通常意図される速さより大幅に遅くなってしまう場合があるため、この場合は上記の割合に設定することをおすすめします。

アルペジオはデフォルトの長さとともに、長さの最小値と最大値も設定でき、これはアルペジオの記譜上の音価に対する割合で表現されます。これは、アルペジオ記号が付いたすべての音符が、記譜されたデュレーションの間に確実に再生されるようにするためです。

ヒント

個々のアルペジオ記号については、プロパティパネルの「アルペジオ再生 (Arpeggios Playback)」のグループにあるプロパティを使用して、再生オプションのデフォルトを上書きすることもできます。

拍に対するアルペジオの再生位置を変更する

個々のアルペジオについて、演奏するのは記譜上の位置より前か後か、プロジェクト全体の設定より優先される形で個別に変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 拍に対する再生位置を変更するアルペジオ記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「アルペジオ再生 (Arpeggios Playback)」グループで、「再生位置 (Playback position)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 拍で開始 (Start on beat)
 - 拍で終了 (End on beat)

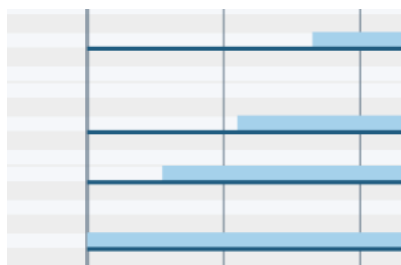
結果

選択したアルペジオの再生時の拍に対する位置が変更されます。

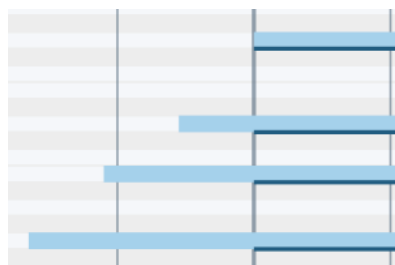
ヒント

アルペジオの拍に対する再生位置に関するプロジェクト全体の設定は、「再生オプション (Playback Options)」の「タイミング (Timing)」ページで変更できます。

例



拍で開始するアルペジオ



拍で終了するアルペジオ

関連リンク

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[「再生オプション \(Playback Options\)」ダイアログ \(769 ページ\)](#)

アルペジオの再生時のデュレーションを変更する

個々のアルペジオの再生時のデュレーションは、プロジェクト全体の設定より優先される形で個別に変更できます。

アルペジオのデュレーションは、和音の記譜上のリズムの割合で表現されます。たとえば4分音符の和音では、ノートのオフセット値が1/2のアルペジオは8分音符の長さになり、ノートのオフセット値が1/8のアルペジオは32分音符の長さになります。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

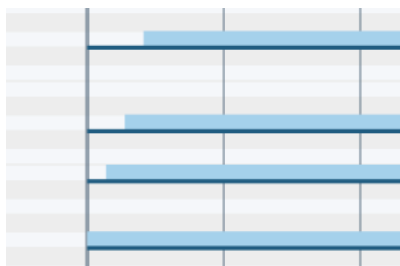
手順

1. 再生時のデュレーションを変更するアルペジオ記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「アルペジオ再生 (Arpeggios Playback)」グループで、「ノートのオフセット (Note offset)」をオンにします。
3. 数値フィールドの数値を変更して、選択したアルペジオ記号の再生時のデュレーションを変更します。
4. **[Return]** を押します。

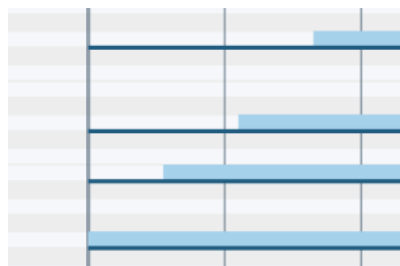
結果

選択したアルペジオの再生時のデュレーションが変更されます。これは選択したアルペジオについて、アルペジオのデュレーションに関するプロジェクト全体の設定を上書きします。

例



ノートのオフセット値が 1/8 のアルペジオによる和音



ノートのオフセット値が 1/2 のアルペジオによる和音

グリッサンドライン

グリッサンドは2つの音符の間の継続的な音程の移行を示し、これはなめらかな移行と半音階による移行、いずれの場合もあります。これは直線と波線のいずれかで表わされ、指示のテキストが付く場合と、テキストが付かない線だけの場合があります。

グリッサンドは符頭の間に配置されるため、その角度は音符間の音程差を反映します。角度が急であるほど、音程差も大きくなります。

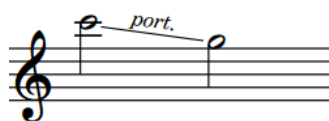
グリッサンドとポルタメントの演奏技法に関しては、さまざまな表記規則が存在します。グリッサンドは上昇下降いずれかに向かう半ステップ(半音)の連続による2音間の半音階スケールを示し、ポルタメントは2音間でなめらかに途切れなく音程を滑らせることを示すと理解される場合もあります。ただし、グリッサンドとポルタメントという言葉は、状況が異なれば意味が入れ替わって使用される場合もあります。

Dorico Elements では、グリッサンドとポルタメントの両方を入力でき、入力後でも容易にスタイルを変更できます。

Dorico Elements のグリッサンドラインは両端の音符を自動的に追従します。つまり、各音符のピッチを変更すると、それに応じてグリッサンドラインの両端の位置が移動します。Dorico Elements はグリッサンドが臨時記号と重ならないよう自動的に配置します。



テキストと波線で示されたグリッサンドの例



テキストと直線で示されたポルタメントの例

グリッサンドは組段区切りやページ区切りをまたぐことができます。組段区切りやページ区切りをまたぐグリッサンドにテキストが表示される場合、テキストはグリッサンドのそれぞれの部分に表示されます。初期設定では、分割された各部分の開始位置と終了位置は、グリッサンド全体の本来の開始位置と終了位置に一致します。

関連リンク

[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(351 ページ\)](#)

[グリッサンドのスタイルの変更 \(1145 ページ\)](#)

[浄書モードのグリッサンドライン \(1148 ページ\)](#)

[アルペジオ記号 \(1137 ページ\)](#)

[ジャズアーティキュレーション \(1174 ページ\)](#)

[フィンガリングスライド \(1013 ページ\)](#)

[演奏技法の延長線 \(1216 ページ\)](#)

[ライン \(1224 ページ\)](#)

[個々の音符のピッチの変更 \(479 ページ\)](#)

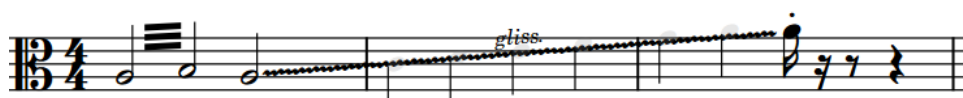
空白の小節をまたぐグリッサンド

Dorico Elements では、2つの音符の間にさえあれば、間に休符や他の音符があっても、声部が異なる音符や譜表が異なる音符の間であったとしても、グリッサンドを入力できます。

複数の小節をまたいで延びる非常に長いグリッサンドにおいては、たとえば演奏者がグリッサンドの過程で音程を強調しないことや、演奏者各自のスピードでグリッサンドを行なえることを示すような場合、各小節の開始位置で音程を表示させないのが好ましい場合があります。初期設定では、Dorico Elements は音符や休符を各小節に表示します。

休符の削除によるスペーシングの問題を回避するには、間にある小節に音符を入力し、その音符の符頭や符尾を非表示にすることをおすすめします。

例



複数の小節にまたがるグリッサンドラインの最初と最後の音符の間の音符を非表示にした状態

関連リンク

[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(351 ページ\)](#)

[空白の小節で小節休符を表示/非表示にする \(1308 ページ\)](#)


[符頭の表示/非表示 \(1088 ページ\)](#)

[符尾の表示/非表示 \(1107 ページ\)](#)



グリッサンドのスタイルの変更

グリッサンドは直線または波線で表示できます。グリッサンドの線のスタイルは個別に変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。

手順

1. スタイルを変更するグリッサンドを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「グリッサンド (Glissando Lines)」グループで、「グリッサンドスタイル (Glissando style)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 直線 (Straight line) 
 - 波線 (Wiggly line) 

結果

選択したグリッサンドの線のスタイルが変更されます。

ヒント

- 「**グリッサンドスタイル (Glissando style)**」をオフにすると、選択したグリッサンドの線がデフォルトのスタイルに戻ります。
 - 装飾音のポップオーバーを開いて入力内容を変更しても、グリッサンドスタイルを変更できます。
-

関連リンク

- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [装飾音のポップオーバー \(352 ページ\)](#)
- [既存のアイテムの変更 \(443 ページ\)](#)

グリッサンドのテキストを個別に変更する

個々のグリッサンドに「gliss.」や「port.」のテキストを付けて表示したり、テキストなしで表示したりできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

グリッサンドラインのテキストは、フレット楽器に属する譜表上では自動的に非表示になります。

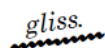
前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
 - 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
 - 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
 - ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。
-

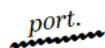
手順

1. テキストを変更するグリッサンドを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「**グリッサンド (Glissando Lines)**」グループで、「**グリッサンドテキスト (Glissando text)**」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。

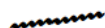
- **Gliss.**



- **Port.**



- **テキストなし (No text)**



結果

選択したグリッサンドのテキストが変更されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(351 ページ\)](#)

グリッサンドラインのテキストの表示条件を変更する

初期設定では、グリッサンドがテキストを収めるには短すぎる場合、グリッサンドテキストは表示されません。個々のグリッサンドについてテキストを常に表示するか、十分なスペースがある場合のみ表示するかを選択できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

グリッサンドラインのテキストは、フレット楽器に属する譜表上では自動的に非表示になります。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. テキストが表示される状況の設定を変更するグリッサンドを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「**グリッサンド (Glissando Lines)**」グループで、「**表示中のグリッサンドテキスト (Glissando text shown)**」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **余白が十分な場合に表示 (Show if sufficient space)**
 - **常に表示 (Always show)**

結果

「**余白が十分な場合に表示 (Show if sufficient space)**」を選択すると、グリッサンドが短すぎる場合はグリッサンドテキストが表示されません。

「**常に表示 (Always show)**」を選択すると、グリッサンドが短い場合でもグリッサンドテキストが常に表示されます。ただしこれにより、グリッサンドテキストが符頭や符尾など他のアイテムに重なってしまう場合があります。

プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

ヒント

符頭間のデフォルトの間隔を広げるにはデフォルトの音符のスペーシングを変更し、個々の符頭の間隔を広げるには浄書モードで個々の位置の音符のスペーシングを調節します。

関連リンク

[音符のスペーシング \(519 ページ\)](#)

[デフォルトの音符のスペーシングを変更する \(519 ページ\)](#)

[個々の位置にある音符のスペーシングの調節 \(521 ページ\)](#)

浄書モードのグリッサンドライン

浄書モードでは、グリッサンドにはそれぞれ開始位置と終了位置の2か所に四角いハンドルがあります。これらのハンドルを動かして、グリッサンドラインの表示位置、長さ、および角度を調節できます。

グリッサンドライン全体の表示位置も個別に移動できます。グリッサンドが組段区切りおよびフレーム区切りをまたぐ場合は、区切りの両側のグリッサンドの分割された部分をそれぞれ個別に移動できます。



浄書モードのグリッサンドのハンドル

補足

グリッサンドのリズム上の位置は移動できません。グリッサンドのリズム上の位置を変更する場合は、それを元の位置から削除してから別の位置に新規にグリッサンドを入力する必要があります。

関連リンク

[アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)

再生時のグリッサンドライン

グリッサンドラインは、各グリッサンドの開始音と終了音の間にある一連の音符または連続するピッチバンドを使用することで再生に反映されます。

グリッサンドの再生タイプ

Dorico Elements では、以下のタイプのグリッサンド再生が用意されています。

連続的 (Continuous)

グリッサンドは、MIDI ピッチバンドを使用して、各グリッサンドラインの開始ピッチと終了ピッチの間をなめらかにスライドするように鳴ります。

初期設定では、金管楽器、歌手、電子楽器、弦楽器のインストゥルメントファミリーには連続的なグリッサンド再生が使用されます。

補足

連続的なグリッサンド再生には、サウンドライブラリーのサポートと、連続する音符のみであることに加え、対応するエクスペリションマップに適切なピッチ範囲が設定されていることが必要です。たとえば、HALion Symphonic Orchestra は1ステップ (半音2つ) の連続するグリッサンド範囲のみをサポートしています。

グリッサンドは、ピッチ範囲がサポートされている範囲よりも広い場合、あるいはインストゥルメントがコードを演奏する場合 (つまり、2つ以上の音符を同時に演奏する場合)、代替手段として半音階のグリッサンド再生を使用します。

半音階 (Chromatic)

グリッサンドは、各グリッサンドラインの開始ピッチと終了ピッチの間で、通常は半ステップ (半音) の間隔の連続する音符として鳴ります。

- ハープペダルダイアグラムは、ハープのグリッサンド再生で使用されるピッチに影響します。
- ほかのすべてのインストゥルメントは、現在の調性システムに関係なく 12-EDO 半音階スケールを使用します。

半音階のグリッサンド再生は、連続的なグリッサンド再生または全音階のグリッサンド再生を使用しないすべてのインストゥルメントのデフォルトです。

全音階 (White notes)

グリッサンドは、ナチュラルピッチ、つまりキーボードの白鍵で表わされるピッチだけが連続する音符として鳴ります。

全音階のグリッサンド再生は、鍵盤楽器と有音程打楽器のデフォルトです。

グリッサンド再生のデュレーション

グリッサンドラインがタイチェーンで始まったり終わったりする場合、その再生は最後の符頭から始まり、最初の音符頭で終わります。

初期設定では、グリッサンドはそのデュレーションの途中から鳴り始めます。タイでつながれた音符の場合、これはタイのつながりの最後の符頭のデュレーションです。再生時のグリッサンドラインの開始位置のディレイを変更できます。

関連リンク

[ハープのペダリング \(1182 ページ\)](#)

[オクターブの均等な分割 \(EDO\) \(1055 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ったグリッサンドラインの入力 \(360 ページ\)](#)

[「エクスペッションマップ \(Expression Maps\)」 ダイアログ \(783 ページ\)](#)

グリッサンドの再生タイプを変更する

個々のグリッサンドラインの再生タイプを変更できます。これにより、たとえば一部のグリッサンドラインを半音階の音符ではなく全音階の音符を使用して再生するなどできます。初期設定では、Dorico Elements はグリッサンドの再生タイプをインストゥルメントファミリーに応じて自動的に選択します。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。

手順



1. 再生タイプを変更するグリッサンドを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「グリッサンド (Glissando Lines)」グループで、「再生タイプ (Playback type)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 自動 (Auto)
 - 連続的 (Continuous)
 - 半音階 (Chromatic)
 - 全音階 (White notes)

- なし (None)
-

再生時にグリッサンドの開始を遅らせる

再生時のグリッサンドの開始位置のディレイを変更できます。初期設定では、グリッサンドはそのデュレーションの途中から鳴り始めます。タイでつながれた音符の場合、これはタイのつながりの最後の符頭のデュレーションです。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 再生の開始を遅らせるグリッサンドラインを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「グリッサンド (Glissando Lines)」のグループで、「開始位置のディレイ (Delayed start)」をオンにします。
3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。
4. グリッサンドラインの開始をどれだけ遅らせるかを正確に指定したい場合は、「ディレイ (Delay)」をオンにして値フィールドの値を変更します。
この値は4分音符に対する割合を表わします。たとえば、「1/2」と入力するとグリッサンドの開始が8分音符分遅れます。

結果

「開始位置のディレイ (Delayed start)」チェックボックスをオンにすると、選択したグリッサンドラインの再生が、そのグリッサンドラインが適用されている最後の符頭のデュレーションの途中から始まります。

「開始位置のディレイ (Delayed start)」チェックボックスをオフにすると、選択したグリッサンドラインの再生が、そのグリッサンドラインが適用されている最後の符頭のデュレーションの最初から始まります。

「ディレイ (Delay)」も一緒にオンにすると、選択したグリッサンドの再生は設定した値に従います。

「開始位置のディレイ (Delayed start)」をオフにすると、グリッサンドラインはグリッサンドラインの再生のプロジェクト全体の設定に従います。

補足

プロジェクト全体のすべてのグリッサンドラインに開始位置のディレイを適用するかどうかは、「再生オプション (Playback Options)」の「グリッサンド (Glissando Lines)」ページで変更できます。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

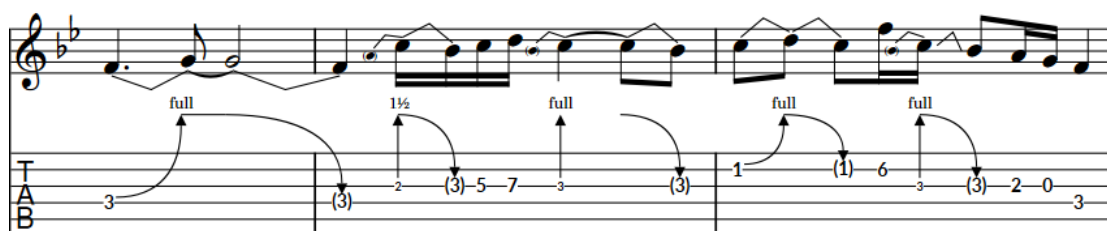
[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)

[「再生オプション \(Playback Options\)」ダイアログ \(769 ページ\)](#)

ギターベンド

ギターベンドはエレキギターで一般的に使用される演奏技法で、演奏者は音を鳴らしてから弦に力を加えて通常的位置からずらします。ベンドさせると弦の張りが強くなり、特有のピッチの変動が得られます。

ギターベンドの演奏では、多くの場合、ベンドがかかったピッチをしばらく保持したあとで、弦を通常的位置 (ベンドがかかってないピッチ) に戻します。Dorico Elements では、これらの動作をそれぞれギターベンドホールドとリリースと呼びます。



音符の楽譜とタブ譜の両方で表示された、ギターベンド、ギターベンドホールド、ギタープリベンド、リリースを含むフレーズ

1 ステップ (全音) までのベンドの音程で、ギターベンドとリリースが再生に反映されます。

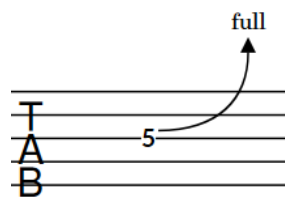
ギターベンド

ギターベンドは、鳴っている音符のピッチを上げるために、音符を演奏したあとで弦をベンドするよう演奏者に指示します。Dorico Elements では、各ギターベンドは開始ピッチとベンドのピークのピッチを表わす 2 つの音符の結合として表現されます。

音符の譜表では、ギターベンドは開始位置と終了位置の符頭の間に斜めの線を使って記譜されます。タブ譜では、先端が矢印になった上向きの曲線を使って記譜され、矢印の上にベンドの音程が表示されます。終了位置の音符のフレット番号は自動的に非表示になります。



音符の譜表のギターベンド

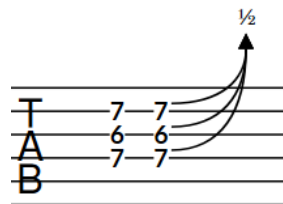


タブ譜のギターベンド

和音を構成する複数の音符にギターベンドを入力した場合、タブ譜では自動的にそれぞれの矢印先端がひとつにまとまって表示されます。

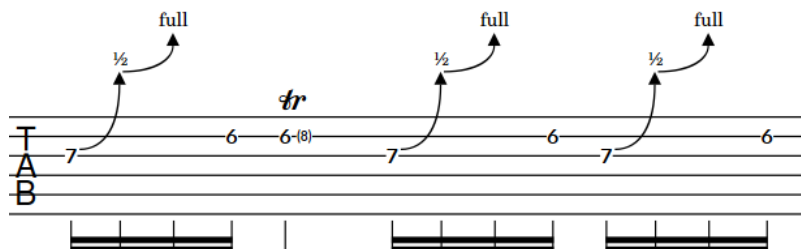


音符の譜表の和音のギターバンド



タブ譜の和音のギターバンド

連続するギターバンドのシーケンスがタブ譜上にバンドランとして記譜されます。浄書モードでは、ギターバンドランはグループとして機能します。

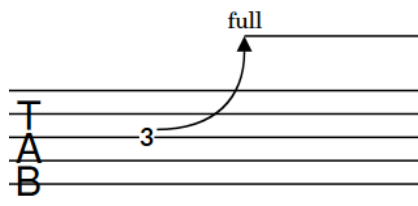


タブ譜のギターバンドラン

ギターバンドホールド

ギターバンドホールドは、ギターバンドのピークのピッチを保持するよう演奏者に指示します。通常はタイでつながれた音符で表示されます。

タブ譜では、横線を使って記譜されます。ギターバンドホールドは音符の譜表には記譜されません。



タブ譜のギターバンドホールド

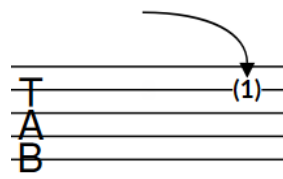
リリース

リリースは、バンドした弦を通常的位置に戻すことでピッチを下げるよう演奏者に指示します。Dorico Elements では、各リリースはバンドのピークのピッチと終了ピッチを表わす2つの音符を結合します。

音符の譜表では、リリースは開始位置と終了位置の符頭の間に斜めの線を使って記譜されます。タブ譜では、リリースは先端が矢印になった下向きの曲線と、矢印の下に終了ピッチを表わす括弧付きのフレット番号で記譜されます。開始位置の音符のフレット番号は自動的に非表示になります。



音符の譜表のリリース

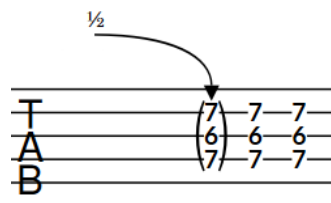


タブ譜のリリース

和音を構成する複数の音符にリリースを入力した場合、タブ譜では先端が矢印になった 1 本の下向きの曲線として記譜されます。すべての音符でベンドの音程が同じ場合は、終了ピッチは 1 つの括弧にまとめられます。



音符の譜表の和音のリリース



タブ譜の和音のリリース

補足

- ギターベンドの他にも、Dorico Elements はギタープリベンド/プリダイブ、ギターポストベンド、ビブラートバーのダイブとリターンといったギターの演奏技法をサポートしています。
- リリースとギターベンドは同じ方法で入力するため、本書では、プロジェクト内のギターベンドアイテムとリリースアイテムの両方をギターベンドと表わします。
- 単一の声部の符尾、符尾の符鉤、および連符は、常に符尾が上向き状態でタブ譜に表示されるため、ギターベンドと重なることがあります。

関連リンク

- [ベンドの音程 \(1157 ページ\)](#)
- [浄書モードのギターベンド \(1160 ページ\)](#)
- [ギターテクニック \(1166 ページ\)](#)
- [ギターベンドとギターテクニックの入力方法 \(364 ページ\)](#)
- [タブ譜 \(1362 ページ\)](#)
- [音符の譜表とタブ譜を表示または非表示にする \(1363 ページ\)](#)
- [括弧付きの符頭 \(1094 ページ\)](#)
- [弦の指示記号 \(1020 ページ\)](#)
- [ライン \(1224 ページ\)](#)

ギタープリベンドとギタープリダイブ

ギタープリベンドとギタープリダイブはエレキギターで一般的に使用される演奏技法で、音符を演奏する前にあらかじめ弦をベンドして張りを強くするかビブラートバーで弦を緩めるかして鳴りはじめのピッチを変化させます。

リリースを含むギタープリベンド、そしてリリースを含む数回のギタープリダイブを使用するフレーズ

Dorico Elements では、ギタープリベンドとギタープリダイブはフレット楽器に属する音符のプロパティであるため、各音符にのみ適用されます。

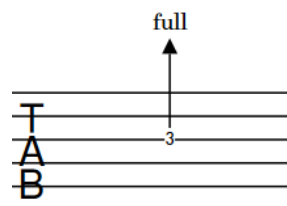
ギタープリバンド

ギタープリバンドは、たとえば前のギターバンドの終了位置の音符を繰り返す場合など、音符を演奏する前からピッチが上がっているように弦をバンドしておくことを演奏者に指示します。音が鳴り始めた後はピッチを下げます。

音符の譜表では、ギタープリバンドは開始位置と終了位置の符頭の間に斜めの線を使って記譜されます。ただし、ギターバンドとは異なり、開始位置の補助符頭がプリバンドの一部として自動的に括弧付きで表示されます。タブ譜では、ギタープリバンドは上端が矢印になった垂直の実線に、矢印の上に表示されるバンドの音程、および線の下を開始ピッチを示す小さなフレット番号を使用して記譜されます。



音符の譜表のギタープリバンド



タブ譜のギタープリバンド

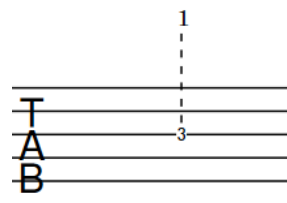
ギタープリダイブ

ギタープリダイブは、音符を演奏する前にあらかじめビブラートバーを使用してピッチを下げしておくことを指示します。音が鳴り始めた後はピッチを上げます。

音符の譜表では、ギタープリダイブはギタープリバンドと同じ外観になります。タブ譜では、ギタープリダイブは上端が矢印になった垂直の破線に、矢印の上のバンドの音程、および線の下を開始ピッチを示す小さなフレット番号を使用して記譜されます。



音符の譜表のギタープリダイブ



タブ譜のギタープリダイブ

補足

単一の声部の符尾、符尾の符鉤、および連桁は、常に符尾が上向き状態でタブ譜に表示されるため、ギターバンドと重なることがあります。

関連リンク

[浄書モードのベンディング/プリダイブ \(1162 ページ\)](#)

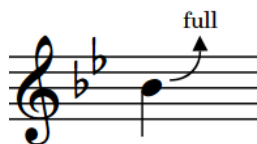
[ギターのベンディング/プリダイブの入力 \(366 ページ\)](#)

[タブ譜 \(1362 ページ\)](#)

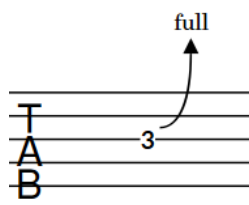
ギターポストバンド

ギターポストバンドはエレキギターで一般的に使用される演奏技法で、演奏者は音を鳴らしてから弦に力を加えて通常の位置からずらします。バンドさせると弦の張りが強くなり、特有のピッチの変動が得られます。微分音のポストバンドは、ブルース音楽では特に慣用的に使われています。

Dorico Elements では、ギターポストバンドはフレット楽器に属する音符のプロパティであるため、各音符にのみ適用されます。音符の譜表とタブ譜のどちらでも同様に、先端が矢印になった上向きの曲線を使って記譜され、矢印の上にバンドの音程が表示されます。



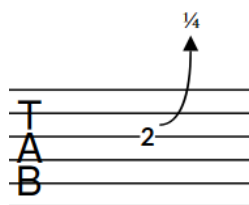
音符の譜表のギターポストバンド



タブ譜のギターポストバンド



音符の譜表の微分音のポストバンド

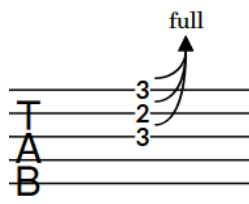


タブ譜の微分音のポストバンド

和音を構成する複数の音符にギターポストバンドを入力すると、自動的にそれぞれの矢印先端がひとつにまとまって表示されます。音符の譜表では、和音の中の音符の譜表位置に従い、適切な数の曲線が表示されます。



音符の譜表の和音のギターポストバンド



タブ譜の和音のギターポストバンド

補足

ギターポストバンドは現在のところ再生には反映されません。これは将来のバージョンでサポートされる予定です。

関連リンク

[浄書モードのギターポストバンド \(1163 ページ\)](#)

[ギターポストバンドの入力 \(367 ページ\)](#)

ビブラートバーのダイブとリターン

ビブラートバーのダイブとリターンはエレキギターのビブラートバーを使用する演奏技法で、音を鳴らしてからビブラートバーで弦を緩めて、そのあとすぐに張ります。これによりピッチが下がってからまた上がる特徴的なピッチ変動が得られます。

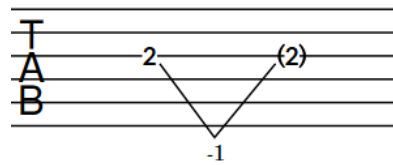
Dorico Elements では、それぞれのビブラートバーのダイブとリターンはビブラートバーバンドのアイテム 2 つから構成され、1 つめのビブラートバーバンドが終了する同じ音符から 2 つめのビブラートバーバンドが開始します。それぞれのビブラートバーバンドは 2 つの音符を繋いでいます。

1 ステップ (全音) までのバンドの音程で、ビブラートバーのダイブとリターンが再生に反映されます。

音符の譜表では、ビブラートバーのダイブとリターンはギターバンドと同じような外観で、開始位置と終了位置の符頭の間に斜めの線を使って記譜されます。タブ譜では、V 字になった 2 本の直線で記譜され、V 字の頂点にバンドの音程が表示されます。中央の音符のフレット番号は非表示となり、終了位置の音符のフレット番号は自動的に括弧つきで表示されます。



音符の譜表のビブラートバーのダイブとリターン

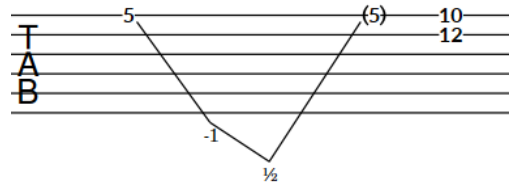


タブ譜のビブラートバーのダイブとリターン

「E-D-C」のように連続で同じピッチの方向に変動するビブラートバーバンドは、タブ譜の譜表を越えて突出したラインに各ビブラートバーバンドの音程が示される形で記譜されます。



音符の譜表の連続するビブラートバーバンド

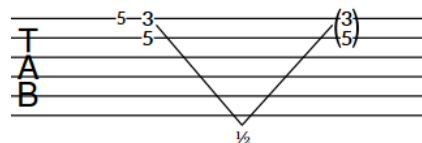


タブ譜の連続するビブラートバーバンド

和音を構成する複数の音符にビブラートバーのダイブとリターンを入力すると、すべての音符でバンドの音程が同じである限り、タブ譜には 1 本の V 字線が表示されます。



音符の譜表の和音をつなぐビブラートバーのダイブとリターン



タブ譜の和音をつなぐビブラートバーのダイブとリターン

関連リンク

[ポップオーバーを使ったビブラートバーのダイブとリターンの入力 \(369 ページ\)](#)

[パネルを使ったビブラートバーのダイブとリターンの入力 \(370 ページ\)](#)

[浄書モードのビブラートバーのダイブとリターン \(1164 ページ\)](#)

[ビブラートバーの演奏技法](#) (1166 ページ)

[括弧付きの符頭](#) (1094 ページ)

[タブ譜](#) (1362 ページ)

バンドの音程

バンドの音程はギターバンド、プリバンド、プリダイブ、ポストダイブ、およびダイブとリターンが音程を変化させる量を示しており、テキストまたは数字/分数を使用して1ステップを基準に表現されます。大半のバンドの音程はタブ譜にしか表示されませんが、ギターポストバンドは例外で、これは音符の譜表にも音程が表示されます。

たとえば、**full** は1ステップ、**1/2** は半ステップ、**1 1/2** は短3度のギターバンド、プリバンドまたはポストバンドをそれぞれ表わします。

ギタープリダイブおよびビブラートバーのダイブとリターンのバンドの音程は、常に数字/分数で表示されます。たとえば、**1** は1ステップのビブラートバーのダイブとリターンとなります。

微分音のバンドの音程は、**3/4** のように、適用中の調性システムに応じた分数で表示されます。微分音のポストバンドのバンドの音程は、**1/4** のように表示されます。

例

The diagrams show four examples of guitar bends on a six-string guitar. Each diagram has a treble clef (T), a bass clef (B), and a capo (A) on the first fret. The strings are numbered 1 to 6 from the treble side.

- Diagram 1:** A full bend is shown on the 3rd string, starting from the 3rd fret and bending up to the 4th fret. The label "full" is above the arrow.
- Diagram 2:** A 1 1/2 bend is shown on the 2nd string, starting from the 2nd fret and bending up to the 4th fret. The label "1 1/2" is above the arrow.
- Diagram 3:** A 1-step bend is shown on the 2nd string, starting from the 2nd fret and bending down to the 1st fret. The label "-1" is below the arrow.
- Diagram 4:** A 1/4 bend is shown on the 2nd string, starting from the 2nd fret and bending up to the 2 1/4 fret. The label "1/4" is above the arrow.

音程が1ステップのギターバンド (**full** と表示)

音程が短3度のギタープリバンド (**1 1/2** と表示)

音程が1ステップのビブラートバーのダイブとリターン (**-1** と表示)

音程が分数のギターポストバンド (**1/4** と表示)

ギターバンド、プリバンド、プリダイブ、ポストダイブのバンドの音程は、対応する記譜記号の矢印またはラインの上に配置されます。ダイブとリターンの場合、音符のピッチ変化の方向に応じて譜表の上または下の「V」の位置にバンドの音程が表示されます。

ギターバンド、プリバンド、プリダイブおよびダイブとリターンについては、バンドの音程はタブ譜にのみ表示されます。ギターポストバンドの音程は、音符の譜表とタブ譜の両方に表示されます。

関連リンク

[タブ譜](#) (1362 ページ)

[ビブラートバーのディップの音程を変更する](#) (1171 ページ)

[ギターバンドとギターテクニックの入力方法](#) (364 ページ)

ギターバンドホールドの線を表示/非表示にする

ギターバンドホールドの線は、音符 (通常はタイでつながれた音符) のデュレーションの間、バンドを保持するよう指示します。タブ譜のギターバンドホールドの線を表示/非表示にできます。

補足

これらの手順は、ギターバンドにのみ適用されます。ベンディングまたはリリースにホールドの線を表示することはできません。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

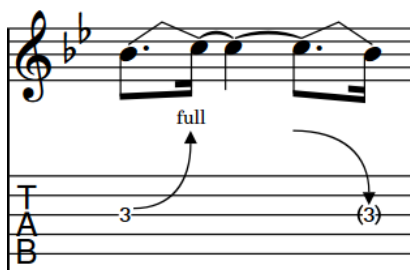
手順

1. ホールドの線を表示/非表示にするギターベンドを選択します。この操作は、記譜モードおよび浄書モードの音符の譜表とタブ譜で行なえます。
2. プロパティパネルの「ギターベンド (Guitar Bends)」グループで、「ホールドを表示 (Show hold)」をオン/オフにします。

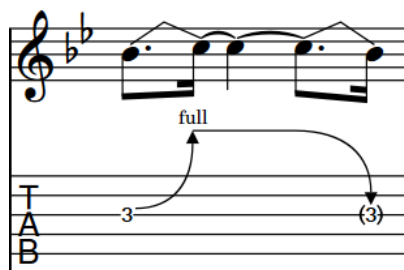
結果

「ホールドを表示 (Show hold)」をオンにすると、タブ譜の選択したベンドにホールドの線が表示され、オフにすると非表示になります。

例



ホールドの線を非表示にした状態



ホールドの線を表示した状態

ギタープリベンド/プリダイブの方向を変更する

ギタープリベンド/プリダイブの方向を個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。初期設定では、単一の声部におけるギターのプリベンド/プリダイブは音符の符頭側に配置されます。複声部においては、音符の符尾側に配置されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 向きを変更するギターのプリベンド/プリダイブを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

2. プロパティパネルの「**ギタープリベンド (Guitar Pre-bends)**」グループで、「**プリベンドの方向 (Pre-bend direction)**」をオンにします。
 3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **上 (Up)**
 - **下 (Down)**
-

結果

選択したギタープリベンド/プリダイブの方向が変更されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

ヒント

音符の譜表でギターベンドを選択して **[F]** を押すと、ギターベンドの方向を変更できます。ただし、このキーボードショートカットはギタープリベンド/プリダイブには使用できません。

関連リンク

- [譜表に対するアイテムの位置の変更 \(445 ページ\)](#)
- [ビブラートバーのディップの音程を変更する \(1171 ページ\)](#)
- [譜表に対するギターテクニックの位置の変更 \(1172 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)
- [プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

プリベンド/プリダイブの臨時記号を表示/非表示にする

たとえば、タブ譜にも音程を明確に表示するレイアウトで水平方向のスペースを節約する場合などに、プリベンド/プリダイブの臨時記号を個別に表示/非表示にできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
 - 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」 を選択しておきます。
 - 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」 を選択しておきます。
 - ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。
-

手順

1. 臨時記号の表示/非表示を切り替えるプリベンド/プリダイブを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
 2. プロパティパネルの「**ギタープリベンド (Guitar Pre-bends)**」グループで、「**プリベンドの臨時記号 (Pre-bend accidental)**」をオンにします。
 3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **非表示 (Hide)**
 - **表示 (Show)**
-

結果

「非表示 (Hide)」を選択すると、選択したギタープリベンドの臨時記号が非表示になり、「表示 (Show)」を選択すると表示されます。これは、選択したタブ譜のギタープリベンドに表示される音程には影響しません。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

ベンディング、プリダイブおよびポストベンドの削除

ベンディング、プリダイブおよびポストベンドは、入力後に音符から削除できます。ただし Dorico Elements では、ギターのベンディング、プリダイブおよびポストベンドは個別のアイテムではなく音符のプロパティとして扱われるため、他のアイテムとは別に選択して削除する必要があります。

手順

1. 記譜モードで、ベンディング、プリダイブまたはポストベンドを削除する音符を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - ベンディング/プリダイブを削除するには、プロパティパネルの「ギタープリベンド (Guitar Pre-bends)」グループで「プリベンドの音程 (Pre-bend interval)」をオフにします。
 - ギターポストベンドを削除するには、プロパティパネルの「ギターポストベンド (Guitar Post-bends)」グループで「ポストベンドの音程 (Post-bend interval)」をオフにします。

結果

選択した音符からベンディング、プリダイブ、またはポストベンドが削除されます。

関連リンク

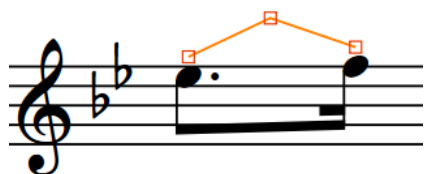
[ギターのベンディング/プリダイブの入力 \(366 ページ\)](#)

[ギターポストベンドの入力 \(367 ページ\)](#)

浄書モードのギターベンド

浄書モードでは、ギターベンド、リリース、およびホールドに複数のハンドルがあり、それらを個別に動かすことで、音符の譜表とタブ譜それぞれの表示上の位置や形状を調節できます。

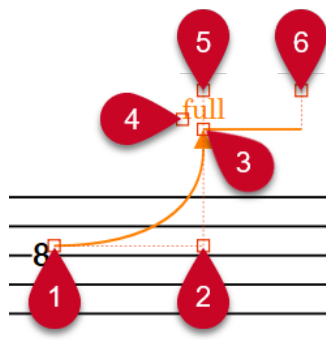
音符の譜表では、ギターベンドとリリースには3つの四角いハンドルがあります。開始ハンドルまたは終了ハンドルを動かすと、開始ハンドルおよび終了ハンドルに対する相対的な位置を保つために中央ハンドルも移動します。



浄書モードの音符の譜表のギターベンドハンドル

ギターベンドとホールド

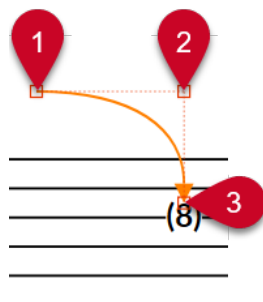
タブ譜のギターベンドとホールドには、以下のハンドルがあります。



- 1 ギターバンドの開始ハンドル
- 2 ギターバンドの中央ハンドル
- 3 ギターバンドの終了ハンドル
- 4 ベンドの音程ハンドル
- 5 ホールドの開始ハンドル
- 6 ホールドの終了ハンドル

リリース

タブ譜のリリースには、以下のハンドルがあります。



- 1 リリースの開始ハンドル
- 2 リリースの中央ハンドル
- 3 リリースの終了ハンドル

これらのハンドルを動かすと、ギターバンドとリリースの形状の変更、ギターバンドホールドの表示上の長さや角度の変更、およびベンドの音程の移動を行なえます。ギターバンドの終了ハンドルを動かすと、終了ハンドルに対する相対的な位置を保つためにベンドの音程も移動します。

ギターバンドが組段区切りおよびフレーム区切りをまたぐ場合は、区切りの両側のギターバンドの分割された部分をそれぞれ個別に移動できます。

補足

- ギターバンドランや、リターンの開始音と同じ音符で終了するギターバンドなど、隣接し合うギターバンドはグループとして機能します。マウスを使用する場合、グループに属するギターバンドのいずれか1つを上下に移動すると、グループ全体が移動します。マウスを使用してグループに属するギターバンドのハンドルを個別に移動すると、隣接するギターバンドが補う形で自動的に調整されます。

キーボードを使用してグループに属する単独のギターバンドまたは単独のハンドルを移動した場合、隣接するギターバンドへの影響はありません。

- ホールド全体を移動することはできません。ハンドルを動かす必要があります。

- ギターベンドのハンドルを移動すると、移動した種類に応じて、プロパティパネルの「**ギターベンド (Guitar Bends)**」グループにある以下のプロパティが自動的にオンになります。
 - 「**開始オフセット (Start offset)**」は、ギターベンドの開始ハンドルおよびリリースハンドルを移動させます。「**X**」は水平位置を移動させ、「**Y**」は垂直位置を移動させます。
 - 「**中央オフセット (Mid offset)**」は、ギターベンドの中央ハンドルおよびリリースハンドルを移動させます。「**X**」は水平位置を移動させ、「**Y**」は垂直位置を移動させます。
 - 「**終了オフセット (End offset)**」は、ギターベンドの終了ハンドルおよびリリースハンドルを移動させます。「**X**」は水平位置を移動させ、「**Y**」は垂直位置を移動させます。
 - 「**音程オフセット (Interval offset)**」は、ギターベンドの音程ハンドルを移動させます。「**X**」は水平位置を移動させ、「**Y**」は垂直位置を移動させます。
 - 「**ホールド開始オフセット (Hold start offset)**」は、ギターベンドホールドの開始ハンドルを移動させます。「**X**」は水平位置を移動させ、「**Y**」は垂直位置を移動させます。
 - 「**ホールド終了オフセット (Hold end offset)**」は、ギターベンドホールドの終了ハンドルを移動させます。「**X**」は水平位置を移動させ、「**Y**」は垂直位置を移動させます。
-

関連リンク

[アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)

[ベンドの音程 \(1157 ページ\)](#)

[組段区切り \(649 ページ\)](#)

[フレーム区切り \(652 ページ\)](#)

[ギターベンドとギターテクニックの入力方法 \(364 ページ\)](#)

浄書モードのベンディング/プリダイブ

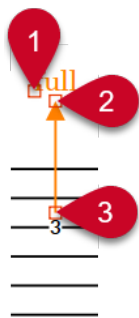
浄書モードでは、ベンディング/プリダイブに複数のハンドルがあり、それらを個別に動かすことで、音符の譜表とタブ譜それぞれの表示上の位置や形状を調節できます。

音符の譜表では、ベンディング/プリダイブには3つの四角いハンドルがあります。開始ハンドルまたは終了ハンドルを動かすと、開始ハンドルおよび終了ハンドルに対する相対的な位置を保つために中央ハンドルも移動します。



浄書モードの音符の譜表のギタープリベンド/プリダイブハンドル

タブ譜のギタープリベンド/プリダイブには、以下のハンドルがあります。



ギタープリベンドのハンドル



ギタープリダイブのハンドル

- 1 ベンドの音程ハンドル
- 2 ギタープリベンド/プリダイブの終了ハンドル
- 3 ギタープリベンド/プリダイブの開始ハンドル

これらのハンドルを動かすと、音符の譜表のギタープリベンド/プリダイブの形状の変更、タブ譜のプリベンド/プリダイブの表示上の長さや角度の変更、およびベンドの音程の移動を行なえます。ギタープリベンド/プリダイブの終了ハンドルを動かすと、終了ハンドルに対する相対的な位置を保つためにベンドの音程も移動します。

補足

- ギタープリベンド/プリダイブ全体を移動することはできません。ハンドルを動かす必要があります。
- ギタープリベンド/プリダイブのハンドルを移動すると、移動した種類に応じて、プロパティパネルの「**ギタープリベンド (Guitar Pre-bends)**」グループにある以下のプロパティが自動的にオンになります。
 - 「**開始オフセット (Start offset)**」は、ギタープリベンド/プリダイブの開始ハンドルを移動させます。「**X**」は水平位置を移動させ、「**Y**」は垂直位置を移動させます。
 - 「**中央オフセット (Mid offset)**」は、ギタープリベンド/プリダイブの中央ハンドルを移動させます。「**X**」は水平位置を移動させ、「**Y**」は垂直位置を移動させます。
 - 「**終了オフセット (End offset)**」は、ギタープリベンド/プリダイブの終了ハンドルを移動させます。「**X**」は水平位置を移動させ、「**Y**」は垂直位置を移動させます。
 - 「**音程オフセット (Interval offset)**」は、ギタープリベンド/プリダイブの音程ハンドルを移動させます。「**X**」は水平位置を移動させ、「**Y**」は垂直位置を移動させます。

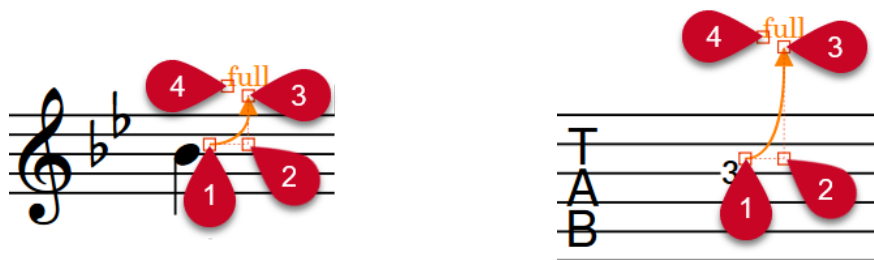
関連リンク

[ギターのベンディング/プリダイブの入力 \(366 ページ\)](#)

浄書モードのギターポストベンド

浄書モードでは、ギターポストベンドに複数のハンドルがあり、それらを個別に動かすことで、音符の譜表とタブ譜それぞれの表示上の位置や形状を調節できます。

音符の譜表とタブ譜の両方で、ギターポストベンドには以下のハンドルが表示されます。



- 1 ギターポストベンドの開始ハンドル
- 2 ギターポストベンドの中央ハンドル
- 3 ギターポストベンドの終了ハンドル
- 4 ベンドの音程ハンドル

これらのハンドルを動かすと、ギターポストベンドの形状の変更およびベンドの音程の移動を行なえます。ギターポストベンドの終了ハンドルを動かすと、終了ハンドルに対する相対的な位置を保つためにベンドの音程も移動します。

補足

ギターポストベンドのハンドルを移動すると、移動した種類に応じて、プロパティパネルの「**ギターポストベンド (Guitar Post-Bends)**」グループにある以下のプロパティが自動的にオンになります。

- 「**開始オフセット (Start offset)**」は、ギターポストベンドの開始ハンドルを移動させます。「**X**」は水平位置を移動させ、「**Y**」は垂直位置を移動させます。
- 「**中央オフセット (Mid offset)**」は、ギターポストベンドの中央ハンドルを移動させます。「**X**」は水平位置を移動させ、「**Y**」は垂直位置を移動させます。
- 「**終了オフセット (End offset)**」は、ギターポストベンドの終了ハンドルを移動させます。「**X**」は水平位置を移動させ、「**Y**」は垂直位置を移動させます。
- 「**音程オフセット (Interval offset)**」は、ギターポストベンドの音程ハンドルを移動させます。「**X**」は水平位置を移動させ、「**Y**」は垂直位置を移動させます。

関連リンク

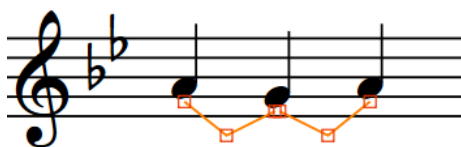
[アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)

[ギターポストベンドの入力 \(367 ページ\)](#)

浄書モードのビブラートバーのダイブとリターン

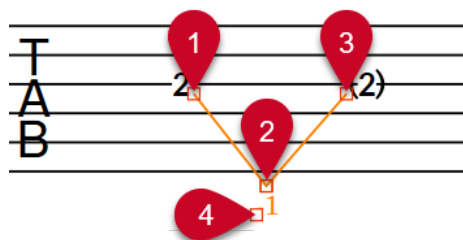
浄書モードでは、それぞれのビブラートバーのダイブとリターンに複数のハンドルがあり、それらを個別に動かして表示上の位置や形状を調節できます。

音符の譜表では、それぞれのビブラートバーのダイブとリターンには3つの四角いハンドルがあり、それらを個別に動かすことができます。開始ハンドルまたは終了ハンドルを動かすと、開始ハンドルおよび終了ハンドルに対する相対的な位置を保つために中央ハンドルも移動します。



浄書モードの音符の譜表に表示されたビブラートバーのダイブとリターンのハンドル

タブ譜では、ビブラートバーのダイブとリターンには以下のハンドルがあります。



- 1 ビブラートバーのダイブ開始ハンドル
- 2 ビブラートバーのダイブ終了ハンドル/ビブラートバーのリターン開始ハンドル
- 3 ビブラートバーのリターン終了ハンドル
- 4 ベンドの音程ハンドル

これらのハンドルを動かすと、ビブラートバーのダイブとリターンの形状または角度の変更およびベンドの音程の移動を行なえます。ビブラートバーのダイブ終了ハンドルまたはビブラートバーのリターン開始ハンドルをマウスで動かすと、どちらのハンドルも一緒に動きます。キーボードを使用してハンドルを動かすと、初期設定ではビブラートバーダイブの終了ハンドルのみが動きます。同じピッチ方向の連続するビブラートバーベンドについても同様です。

ビブラートバーのダイブ終了ハンドルを動かすと、終了ハンドルに対する相対的な位置を保つためにベンドの音程も移動します。

ビブラートバーのダイブとリターンが組段区切りおよびフレーム区切りをまたぐ場合は、区切りの両側に分割された部分をそれぞれ個別に移動できます。

補足

ビブラートバーのダイブとリターンのハンドルを移動すると、移動した種類に応じて、プロパティパネルの「**ギターベンド (Guitar Bends)**」グループにある以下のプロパティが自動的にオンになります。

- 「**開始オフセット (Start offset)**」は、ビブラートバーのダイブとリターンの開始ハンドルを移動させます。「**X**」は水平位置を移動させ、「**Y**」は垂直位置を移動させます。
- 「**中央オフセット (Mid offset)**」は、ビブラートバーのダイブとリターンの中央ハンドルを移動させます。「**X**」は水平位置を移動させ、「**Y**」は垂直位置を移動させます。
- 「**終了オフセット (End offset)**」は、ビブラートバーのダイブとリターンの終了ハンドルを移動させます。「**X**」は水平位置を移動させ、「**Y**」は垂直位置を移動させます。
- 「**音程オフセット (Interval offset)**」はビブラートバーのダイブとリターンの音程ハンドルを移動させます。「**X**」は水平位置を移動させ、「**Y**」は垂直位置を移動させます。

関連リンク

[ビブラートバーの演奏技法 \(1166 ページ\)](#)

[ギターベンドとギターテクニックの入力方法 \(364 ページ\)](#)

[組段区切り \(649 ページ\)](#)

[フレーム区切り \(652 ページ\)](#)

ギターテクニック

ギターテクニックとは、ハンマーオン、プルオフ、エレキギターのビブラートバーを使ったピッチ変化など、ギター音楽に関連するさまざまな演奏技法の総称です。

関連リンク

[ギターバンドとギターテクニックの入力方法 \(364 ページ\)](#)

[ギターバンド \(1151 ページ\)](#)

[ギタープリベンドとギタープリダイブ \(1153 ページ\)](#)

[ギターポストベンド \(1155 ページ\)](#)

[ビブラートバーのダイブとリターン \(1156 ページ\)](#)

[ベンドの音程 \(1157 ページ\)](#)

ビブラートバーの演奏技法

電子フレット楽器 (一般的にはギター) のビブラートバーを使用する演奏技法にはいくつかの種類があります。Dorico Elements で使用できるビブラートバーの演奏技法は、異なるカテゴリーに分かれています。

ビブラートバーのダイブ

ビブラートバーのダイブは、音符を演奏した後にビブラートバーでピッチを下げることで、音が開始してからピッチが下がっていく効果を指示します。

Dorico Elements では、ジャズアーティキュレーションとビブラートバーの指示記号を併せて使用して音符の右側に降下線を表示することで、ビブラートバーのダイブを記譜できます。



ビブラートバーのスクープ

ビブラートバーのスクープは、音符を演奏する直前にビブラートバーを押し下げ、そのあと素早くビブラートバーを開放することで、音が開始してからピッチが上がる効果を指示します。

Dorico Elements では、ビブラートバーのスクープは音符のプロパティとして扱われるため、単一の音符にのみ適用されます。初期設定では、ビブラートバーのスクープは音符の譜表にのみ表示され、譜表内の符頭の左に配置されます。



ビブラートバーのディップ

ビブラートバーのディップは、音符を演奏した後にビブラートバーを使用して、指定した音程でピッチを下げて上げることを指示します。

Dorico Elements では、ビブラートバーのディップは装飾音として扱われます。これらは、適用する音符とは個別に選択したり削除したりできます。ビブラートバーのディップは音符の譜表とタブ譜の両方に表示され、表示位置は譜表の上です。ビブラートバーのディップの譜表に対する位置は個別に変更できます。



ビブラートバーの指示記号/ライン

ビブラートバーの指示記号は、ビブラートバーの使用を指示するテキストです。複数の音符に適用する場合、通常は破線で範囲が表示されます。

Dorico Elements では、ビブラートバーの指示記号/ラインは演奏技法として扱われます。デュレーションがある場合はラインが表示されます。これらは、適用する音符とは個別に選択したり削除したりできます。またビブラートバーのラインのデュレーション線のスタイルは、演奏技法の延長線と同じ方法で変更できます。



補足

ビブラートバーの演奏技法は現在のところ再生には反映されません。これは将来のバージョンでサポートされる予定です。

関連リンク

[ギターバンドとギターテクニックの入力方法 \(364 ページ\)](#)

[ギターのベンディング/プリダイブの入力 \(366 ページ\)](#)

[ギタープリバンドとギタープリダイブ \(1153 ページ\)](#)

[ビブラートバーのダイブとリターン \(1156 ページ\)](#)

[ジャズアーティキュレーション \(1174 ページ\)](#)

[装飾音 \(1118 ページ\)](#)

[演奏技法 \(1210 ページ\)](#)

[演奏技法の延長線 \(1216 ページ\)](#)

[演奏技法のデュレーション \(1216 ページ\)](#)

[アイテムの長さの変更 \(441 ページ\)](#)

[演奏技法の延長線のスタイルを変更する \(1219 ページ\)](#)

[譜表に対するアイテムの位置の変更 \(445 ページ\)](#)

[譜表に対するギターテクニックの位置の変更 \(1172 ページ\)](#)

タッピング

タッピングとは、フレット楽器の弦を十分な強さで押すことで、新たに弦を弾かなくても対応するピッチのサウンドを鳴らす奏法です。タッピングの指示記号は、音符ごとに右手と左手のどちらを使用するか指定できます。通常は「T」の文字、「+」記号、またはドットで表示されます。

表記規則によれば、同じ手によるタッピングまたは同じ弦上で異なるピッチの連続した音符に対するタッピングの指示記号は、タッピングフレーズ全体をつなぐスラーとともに記譜されます。これはハンマーオンとプルオフの場合とよく似ていますが、タッピングの指示記号が各音符に表示されるのに対し、ハンマーオンとプルオフの指示記号は通常スラーに中央揃えで表示されます。



右手のタッピングと左手のタッピングを使用するフレーズ

初期設定では、タッピングの指示記号は音符の譜表のみに表示され、表示位置は譜表の上です。タッピングの指示記号の譜表に対する位置は個別に変更できます。

Dorico Elements では、タッピングの指示記号は音符のプロパティと見なされます。タッピングの指示記号には以下の種類があります。

右手のタッピング

右手のタッピングの指示記号は、指定されたピッチで弦を右手でタッピングすることを指示します。Dorico Elements では、右手のタッピングの指示記号は「T」の文字で表示されます。



音符の譜表の右手のタッピング

左手のタッピング

左手のタッピングの指示記号は、指定されたピッチで弦を左手でタッピングすることを指示します。Dorico Elements では、左手のタッピングの指示記号はドットで表示されます。



音符の譜表の左手のタッピング

関連リンク

[タッピングの入力 \(377 ページ\)](#)

[譜表に対するギターテクニックの位置の変更 \(1172 ページ\)](#)

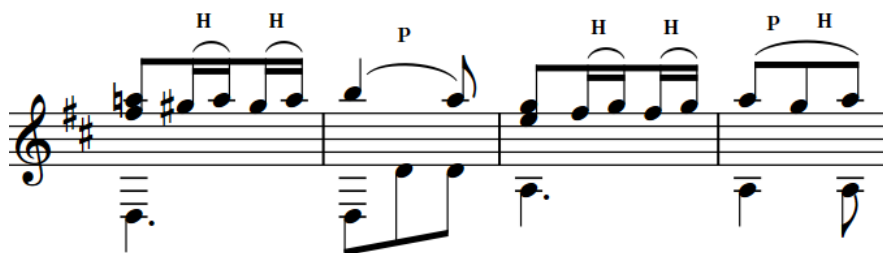
[アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)

[フレット楽器のフィンガリング \(1008 ページ\)](#)

ハンマーオンとプルオフ

ハンマーオンとプルオフは、フレット楽器の弦を左手で十分な強さでタッピングしたり、つま弾いたりすることで、新たに弦を弾かなくてもレガート効果とともに対応するピッチのサウンドを鳴らす奏法です。リガードとは、ハンマーオンとプルオフそれぞれ1つ以上を1つのフレーズ内で組み合わせたものです。

ハンマーオンとプルオフは対応する音符をつなぐスラーと組み合わせたり、それぞれ「H」と「P」の文字で記譜されます。Dorico Elements では、ハンマーオン/プルオフの指示記号は自動的にスラーの中央に配置されます。リガードの場合、ハンマーオン/プルオフのそれぞれの指示記号は、音符がまたがる範囲の中央に対応する方向で配置されます。



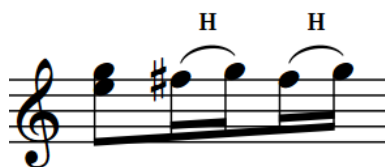
ハンマーオン、プルオフ、リガードを使用するフレーズ

初期設定では、ハンマーオン/プルオフは音符の譜表とタブ譜の両方に表示され、表示位置は譜表の上です。ハンマーオン/プルオフの指示記号の譜表に対する位置は個別に変更できます。

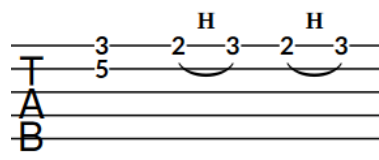
Dorico Elements では、ハンマーオン/プルオフの指示記号は音符のプロパティと見なされます。

ハンマーオン

ハンマーオンは弦を新たに弾かずに、指定したピッチを左手でタップすることを指示します。ハンマーオンは「C-D」のように、同じ弦上でピッチが上がる2つ以上の音符が必要です。Dorico Elements では、ハンマーオンは「H」の文字で表示されます。



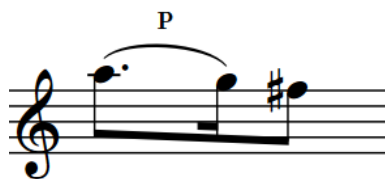
音符の譜表のハンマーオン



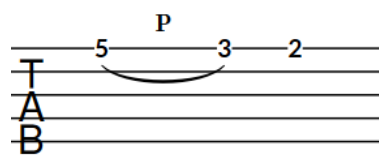
タブ譜のハンマーオン

プルオフ

プルオフは弦を新たに弾かずに、指定したピッチを左手でつま弾くことを指示します。プルオフは「D-C」のように、同じ弦上でピッチが下がる2つ以上の音符が必要です。Dorico Elements では、プルオフは「P」の文字で表示されます。



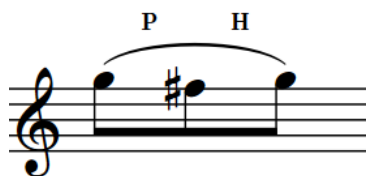
音符の譜表のプルオフ



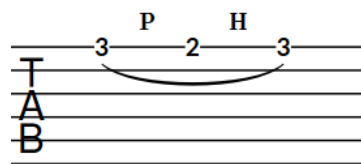
タブ譜のプルオフ

リガード

リガードは、1つのフレーズ内でハンマーオンとプルオフの両方を行なうことを指示します。リガードは「C-D-C」のように、同じ弦上でピッチの方向が異なる音符が3つ以上必要です。Dorico Elements では、リガードはハンマーオンとプルオフそれぞれ1つ以上で構成されます。



音符の譜表のリガード



タブ譜のリガード

関連リンク

[ハンマーオン/プルオフの入力 \(376 ページ\)](#)

[譜表に対するギターテクニックの位置の変更 \(1172 ページ\)](#)

[アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)

[フレット楽器のフィンガリング \(1008 ページ\)](#)

音符をデッドノートとして表示する

フレット楽器に属する個々の音符をデッドノートとして表示できます。デッドノートは音符の譜表ではX形の符頭を使用して表示され、タブ譜ではXで表示されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. デッドノートとして表示する、フレット楽器に属する音符を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「ギターテクニック (Guitar Techniques)」グループで、「デッドノート (Dead note)」をオンにします。

結果

選択した音符がデッドノートとして表示されます。

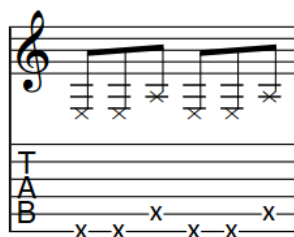
補足

デッドノートは現在のところ再生には反映されませんが、これは将来のバージョンにおいて予定されています。

例



標準の音符



デッドノート

関連リンク

- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [タブ譜への音符の入力 \(252 ページ\)](#)
- [括弧付きの符頭 \(1094 ページ\)](#)
- [タブ譜 \(1362 ページ\)](#)

ビブラートバーのディップの音程を変更する

ビブラートバーのディップの音程を個別に変更できます。初期設定では、ビブラートバーのディップの音程は半ステップになっています。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 音程を変更するビブラートバーのディップを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「装飾音 (Ornaments)」グループで、「上の音程 (Interval above)」の値を変更します。
たとえば、半ステップの音程には「1」を、1ステップの音程には「2」を、短3度音程には「3」を入力します。

結果

選択したビブラートバーのディップの音程が変更されます。

例



半ステップの音程のビブラートバーのディップ



1ステップの音程のビブラートバーのディップ



短3度音程のビブラートバーのディップ

関連リンク

[ポップオーバーを使ったビブラートバーのディップの入力 \(373 ページ\)](#)

[パネルを使ったビブラートバーのディップの入力 \(374 ページ\)](#)

[装飾音の音程の変更 \(1118 ページ\)](#)

[トリル音程 \(1125 ページ\)](#)

譜表に対するギターテクニックの位置の変更

タッピング、ハンマーオン、プルオフの指示記号は、譜表の上または下に個別に表示位置を変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. ギターテクニックの譜表に対する位置を変更する音符を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「ギターテクニック (Guitar Techniques)」グループで、「演奏技法の配置 (Technique placement)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 上 (Above)
 - 下 (Below)

結果

選択した音符のタッピング、ハンマーオン、プルオフの指示記号の譜表に対する位置が変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

ヒント

ビブラートバーのディップとラインの譜表に対する位置は、それぞれを選択しながら **[F]** を押すことで変更できます。

関連リンク

[ギタープリベンド/プリダイブの方向を変更する \(1158 ページ\)](#)

[アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)

[譜表に対するアイテムの位置の変更 \(445 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

ギターテクニックの削除

ビブラートバーのスクープ、タッピング、ハンマーオン、プルオフの指示記号は、入力後に音符から削除できます。ただし、Dorico Elements ではこれらのギターテクニックは個別のアイテムではなく音符のプロパティとして扱われるため、他のアイテムとは別に選択して削除する必要があります。

手順

1. 記譜モードで、ギターテクニックを削除する音符を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なってギターテクニックを削除します。
 - タッピング、ハンマーオン、プルオフの指示記号を削除するには、プロパティパネルの「**ギターテクニック (Guitar Techniques)**」グループにある「**演奏技法 (Technique)**」をオフにします。
 - ギターのビブラートバーのスクープを削除するには、プロパティパネルの「**ギターテクニック (Guitar Techniques)**」グループにある「**ビブラートバー (スクープ) (Vibrato bar scoop)**」をオフにします。

結果

選択した音符からタッピング、ハンマーオン、プルオフの指示記号またはビブラートバーのスクープが削除されます。

ジャズアーティキュレーション

Dorico Elements におけるジャズアーティキュレーションは、ジャズ特有の装飾音を、特に金管楽器に関して幅広くカバーしています。

これらはジャズアーティキュレーションと呼ばれてはいますが、アーティキュレーションというよりむしろ装飾音として機能します。これらの演奏技法は音符のデュレーションやアタックではなくピッチに変化を与えるためです。このため、これらは Dorico Elements においては装飾音と見なされます。これらは装飾音パネルに収められ、装飾音ポップオーバーを使用しても入力できます。

ジャズアーティキュレーションは、Dorico Elements ではベンドと呼ばれるスラーによく似た曲線と、Dorico Elements ではスムーズと呼ばれる、実線、破線、波線のいずれかによる直線で表示されます。

それぞれの音符は両側、前と後ろに1つずつジャズアーティキュレーションを表示できます。音符の後ろのジャズアーティキュレーションは長さを変更できます。

以下のジャズアーティキュレーションは音符の前に表示されます。

プロップ

音符に高いピッチからアプローチします。



プロップ (ベンド)



プロップ (スムーズ)

スクープ/リフト

音符に低いピッチからアプローチします。ベンドによるアプローチはスクープ、スムーズによるアプローチはリフトとなります。



スクープ



リフト (直線)

以下のジャズアーティキュレーションは音符の後ろに表示されます。

ドイト

音符のあとにピッチが上昇します。



ドイト (ベンド)



ドイト (スムーズ)

フォール

音符のあとにピッチが下降します。



フォール (ベンド)



フォール (スムーズ)

さらに、金管楽器で一般に使用されるその他のジャズの装飾音も、ジャズアーティキュレーションを入力するのと同じ手順で音符に追加できます。

サウンドライブラリーにジャズアーティキュレーションのサンプルが含まれている場合、再生効果を使用した必要なサンプルがロードされます。

関連リンク

[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(351 ページ\)](#)

[再生効果 \(809 ページ\)](#)

[グリッサンドライン \(1144 ページ\)](#)

[アルペジオ記号 \(1137 ページ\)](#)

[フィンガリングスライド \(1013 ページ\)](#)

[ライン \(1224 ページ\)](#)

ジャズの装飾音

ジャズの装飾音は、通常はジャズ音楽で金管楽器によって使用される記譜記号で、反転やスミアなどがあります。ジャズアーティキュレーションが符頭の横に配置されるのとは異なり、これは譜表の外側に配置されます。

ジャズの装飾音は、ジャズアーティキュレーションより他の装飾音に近い振る舞いをします。装飾音は音符とは個別のアイテムであるため、記譜モードでも音符とは個別に選択でき、ジャズアーティキュレーションが付いている音符にも追加できます。これらはジャズアーティキュレーションと一緒に使用されることがほとんどであるため、Dorico Elements においては装飾音パネルの「**ジャズ (Jazz)**」セクションと一緒に収められています。

ジャズの装飾音の入力方法は、ジャズアーティキュレーションよりも、その他の装飾音と共通します。

Dorico Elements では、以下の装飾音がジャズの装飾音と見なされます。

フリップ (Flip)



スミア (Smear)



ジャズターン (Jazz turn)/シェイク (Shake)



ベンド (Bend)



補足

ジャズアーティキュレーションは現在のところ再生には反映されません。

関連リンク

[装飾音 \(1118 ページ\)](#)

[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(351 ページ\)](#)

ジャズアーティキュレーションの位置

Dorico Elements では、ジャズアーティキュレーションのそれが属する符頭に対する位置は自動的に調整されます。その際には付点、臨時記号、逆向きの音符などその他の記譜記号もすべて反映されます。

和音中の複数の音符にジャズアーティキュレーションが付く場合、Dorico Elements はそれらをどれだけ符頭に近づけるかと、合計いくつ表示するかの 2 点に基づき、最良の配置を検討します。Dorico Elements は、スペースあたりできるだけ少なくジャズアーティキュレーションを配置しようとし、逆を言うと、クラスター和音において表示されるジャズアーティキュレーションの数は、符頭の数より少なくなる場合もあります。

浄書モードでは、スムーズのジャズアーティキュレーションにはそれぞれ開始位置と終了位置の 2 か所に四角いハンドルがあります。これらのハンドルを動かして、ジャズアーティキュレーションの表示位置、長さ、および角度を調節できます。またジャズアーティキュレーション全体の表示位置も個別に移動できます。



浄書モードのドイツスムーズのハンドル

補足

- ジャズアーティキュレーションのリズム上の位置は移動できません。ジャズアーティキュレーションを別の音符に移動させる場合は、それを元の音符から削除してから別の音符に新規に入力する必要があります。
- スムーズのジャズアーティキュレーションのハンドルを移動すると、移動した部位に応じて、プロパティパネルの「**ジャズアーティキュレーション (Jazz Articulations)**」グループにある以下のプロパティが自動的にオンになります。
 - 「前に付く線の外側のオフセット (In far offset)」は、音符の前に表示されるジャズアーティキュレーションの開始位置、つまり音符から離れた側のハンドルを移動させます。「X」は水平位置を移動させ、「Y」は垂直位置を移動させます。
 - 「前に付く線のオフセット (In offset)」は、音符の前に表示されるジャズアーティキュレーションの終了位置、つまり音符に近い側のハンドルを移動させます。「X」は水平位置を移動させ、「Y」は垂直位置を移動させます。
 - 「後ろに付く線のオフセット (Out offset)」は、音符のあとに表示されるジャズアーティキュレーションの開始位置、つまり音符に近い側のハンドルを移動させます。「X」は水平位置を移動させ、「Y」は垂直位置を移動させます。
 - 「後ろに付く線の外側のオフセット (Out far offset)」は、音符のあとに表示されるジャズアーティキュレーションの終了位置、つまり音符から離れた側のハンドルを移動させます。「X」は水平位置を移動させ、「Y」は垂直位置を移動させます。

関連リンク

[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(351 ページ\)](#)

[アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)

[ジャズアーティキュレーションの削除 \(1178 ページ\)](#)

既存のジャズアーティキュレーションのタイプや長さを変更する

ジャズアーティキュレーションは、たとえばドイトスムーズを長いドイトベンドに変更するなど、タイプや長さを入力後に変更できます。ジャズアーティキュレーションのタイプや長さは装飾音パネルから指定できますが、装飾音ポップオーバーからは指定できません。

手順

1. 記譜モードで、ジャズアーティキュレーションを変更する音符を選択します。
2. 装飾音パネルで、「ジャズ (Jazz)」セクションから使用するジャズアーティキュレーションをクリックします。

結果

選択した音符に表示されるジャズアーティキュレーションが変更されます。

ヒント

ジャズアーティキュレーションのタイプや長さは、プロパティパネルの「ジャズアーティキュレーション (Jazz Articulations)」グループにある「前に付く線 (In)」と「後ろに付く線 (Out)」プロパティを使用しても変更できます。

例



ドイトベンド (短)



ドイトベンド (中)



ドイトベンド (長)

スムーズのジャズアーティキュレーションの線のスタイルを変更する

スムーズのジャズアーティキュレーションの線のスタイルは別個に変更できます。たとえば、選択したフォールスムーズを波線から直線に変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 線のスタイルを変更するスムーズのジャズアーティキュレーションが付いた音符を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

補足

音符の同じ側にスムーズのジャズアーティキュレーションが付いている音符を選択する必要があります。たとえば、音符の前にスムーズのジャズアーティキュレーションが付いている音符だけを選択します。

2. プロパティパネルの「ジャズアーティキュレーション (Jazz Articulations)」グループで、「前に付く線のスタイル (In line style)」と「後ろに付く線のスタイル (Out line style)」のいずれかまたは両方のメニューから、以下の線のスタイルを選択します。

- 直線 (Straight)
- 波線 (Wavy)
- 破線 (Dashed)

補足

「前に付く線のスタイル (In line style)」は、スムーズのジャズアーティキュレーションが選択した音符の前に付いているときに利用でき、「後ろに付く線のスタイル (Out line style)」は、選択した音符の後ろに付いているときに利用できます。スムーズのジャズアーティキュレーションが選択した音符の両側に付いているときは、両方が利用できます。

結果

選択したスムーズのジャズアーティキュレーションの線のスタイルが変更されます。

ヒント

ジャズアーティキュレーションを選択して「編集 (Edit)」>「外観をリセット (Reset Appearance)」を選択すると、デフォルトの線のスタイルにリセットできます。

例



直線のドイトスムーズ



波線のドイトスムーズ



破線のドイトスムーズ

ジャズアーティキュレーションの削除

ジャズアーティキュレーションは入力後に音符から削除できます。ただし、Dorico Elements ではジャズアーティキュレーションは個別のアイテムではなく音符のプロパティとして扱われるため、他のアイテムとは別に選択して削除する必要があります。

手順

1. 記譜モードで、ジャズアーティキュレーションを削除する音符を選択します。
 2. 装飾音パネルの「ジャズ (Jazz)」セクションで、「削除 (Remove)」をクリックします。
-

結果

選択した音符からすべてのジャズアーティキュレーションが削除されます。

ページ番号

ページ番号はそれぞれのページに一意的な番号を与え、他ページに対する相対的な位置を示すために使用されます。スコアおよびパート譜は、新聞や書籍と同様、ページ番号を使用して楽譜の正しい並び順を維持します。

Dorico Elements では1つのプロジェクトに複数のフローを使用できるため、ほとんどの場合手動でページ番号を変更する必要はありません。ただし、1つの楽曲を複数のファイルに分ける場合は、楽章から楽章へページ番号が切れ目なく続くようにするためにページ番号を確認する必要があります。

このような場合、デフォルトのページ番号を変更します。たとえば、スコアにおいて、楽譜の開始ページの前に前付けの4ページを置きつつ、楽譜の開始ページを1ページめと表示させる場合、楽譜の開始ページにページ番号の変更を挿入できます。

Dorico Elements ではページ番号はレイアウト固有であり、ページ番号はレイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、スコアではページ番号を変更しながら、パート譜ではデフォルトのページ番号を表示できます。

Dorico Elements ではページ番号をトークンで表示します。

補足

ページ番号を表示させるすべてのページには、ページ番号のトークンを含むテキストフレームが必要です。

「**デフォルト (Default)**」のページテンプレートには、ページ番号のトークンが入ったテキストフレームが置かれています。ページテンプレートエディターではページ番号のテキストフレームの位置を変更できます。これによりこのページテンプレートを使用するすべてのページでページ番号の位置が変更されます。また個々のページでも、ページ番号のテキストフレームを移動できます。

またレイアウトごとに、ページ番号の表示に使用される数字のタイプも変更できます。たとえば、前付けにはローマ数字を使用し、楽譜ページにはアラビア数字を使用する場合、ページ番号と同時に数字の種類も変更できます。

関連リンク

[ページテンプレート \(662 ページ\)](#)

[ページテンプレートの種類 \(664 ページ\)](#)

[トークン \(670 ページ\)](#)

ページ番号のパラグラフスタイル

ページ番号のパラグラフスタイルは、フォント、サイズ、水平方向の配置など、外観に関わるすべての設定を制御します。既存のページ番号のパラグラフスタイルの編集、および追加のページ番号のパラグラフスタイルの作成は「**パラグラフスタイル (Paragraph Styles)**」ダイアログで行なえます。

- 「**パラグラフスタイル (Paragraph Styles)**」のダイアログは、「**ライブラリー (Library)**」 > 「**パラグラフスタイル (Paragraph Styles)**」を選択すると開きます。

Dorico Elements に初期設定で用意されているページ番号のパラグラフスタイルは1つですが、ページ番号のパラグラフスタイルは他にも作成できます。たとえば、ページ番号をフルスコアレイアウトには太字でページの一番上に中央揃えで表示させながら、パートレイアウトには斜体でページの外側の端に表示させる場合は、既存の「**ページ番号 (Page Number)**」のパラグラフスタイルを基本とする新規パラグラフスタイルを作成して、名前と設定を変更します。

関連リンク

[「パラグラフスタイル \(Paragraph Styles\)」ダイアログ \(777 ページ\)](#)

[パラグラフスタイルの作成 \(779 ページ\)](#)

ページ番号の数字スタイルの変更

ページ番号はアラビア数字でもローマ数字でも表示できます。ページ番号の数字スタイルは、レイアウトごとに個別に変更できます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. ページ番号の数字スタイルを変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
4. 「**ページ番号 (Page Number)**」セクションで、「**使用 (Use)**」メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **数字 (Number)**
 - **ローマ数字 (Roman numeral)**
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

選択したレイアウトで、ページ番号の数字スタイルが変更されます。

ページ番号を表示/非表示にする

レイアウトごとに個別にページ番号を表示/非表示にできます。これは最初のページのページ番号を表示/非表示いずれにするかの設定も行なえます。たとえば、スコアではすべてのページにページ番号を表示しながら、パート譜では最初のページのページ番号を非表示にできます。

補足

ページ番号を表示するには、ページ番号のトークンを含むテキストフレームがページに必要です。デフォルトのページテンプレートセットに含まれる**最初の**ページテンプレートは、ページ番号のトークンを含むテキストフレームを持たないため、これらのページテンプレートを使用するページにページ番号を表示させる場合、これを追加します。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、ページ番号を表示または非表示にするレイアウトを選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、

複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。

3. カテゴリーリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
4. 「**ページ番号 (Page Number)**」セクションで、「**表示タイプ (Visibility)**」メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **常に表示 (Always shown)**
 - **常に非表示 (Always hidden)**
 - **最初のページ以外 (Not on first page)**
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

- 「**常に表示 (Always shown)**」を選択した場合、選択したレイアウトにおいて、ページ番号トークンが含まれるテキストフレームがあるすべてのページに、ページ番号が表示されます。
- 「**常に非表示 (Always hidden)**」を選択した場合、ページ番号トークンが含まれるテキストフレームがあるページを含めて、選択したレイアウトのすべてのページでページ番号が非表示になります。
- 「**最初のページ以外 (Not on first page)**」を選択した場合、選択したレイアウトの最初のページではページ番号が非表示になりますが、それ以外すべての、ページ番号トークンが含まれるテキストフレームがあるページには表示されます。

補足

フロー見出しの上にページ番号を表示するかどうかのレイアウトごとの設定は、ページ番号がページ上でフロー見出しより高い位置にあるページにページ番号を表示するかどうかに影響します。

関連リンク

- [トークン \(670 ページ\)](#)
- [フロー見出し \(666 ページ\)](#)
- [フロー見出しの上の情報の表示/非表示を切り替える \(626 ページ\)](#)

ガイドページ番号の表示/非表示

ページビューで各ページの一番上のガイドページ番号を表示/非表示にできます。これにより、たとえば「**最初 (First)**」のページテンプレートを使用するページのページ番号を確認しやすくなります。ガイドページ番号は印刷されません。

手順

- 「**ビュー (View)**」 > 「**ページ番号 (Page Numbers)**」を選択します。
-

関連リンク

- [ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(50 ページ\)](#)
- [ガイド小節番号の表示/非表示 \(851 ページ\)](#)
- [ページテンプレートの種類 \(664 ページ\)](#)

ハーブのペダリング

ハーブのペダリングとは、ハーブの楽譜を記譜するための特定の要件を指す幅広い用語です。これは主に、近代的なコンサートハーブのチューニングを変更するために必要となることが多いハーブペダルダイアグラムについて使われます。



開始位置にフルハーブペダルダイアグラムが表示され、そのあとに部分的なペダル変更が2つ表示された楽節

各オクターブに12個(CからBの間の各半音階に1つずつ)の鍵盤があるピアノとは異なり、ハーブには各オクターブに7本(CからBの間の各全音階ピッチに1本ずつ)の弦があります。そのため、ハーブではチューニングを変更するために、7つのペダルを使用して機械的操作を行ないます。この操作では、すべてのオクターブの対応する音符のピッチを各ペダルで制御します。これらのペダルは2つのグループにまとめられており、3つのペダルが左足に、4つのペダルが右足にそれぞれ割り当てられています。

各ハーブペダルには3つの位置があります。

1. フラット (最も高い位置): 対応する音符のピッチを半ステップ下げる
2. ナチュラル (中間の位置)
3. シャープ (最も低い位置): 対応する音符のピッチを半ステップ上げる

補足

ハーブの最も低い2本の弦(CとD)は、CとDのペダル位置の影響を受けません。

楽譜、または楽譜内の楽節に必要なペダル設定を記譜する方法はいくつかあります。Dorico Elementsでは、ハーブのペダリングを以下の方法で表示できます。

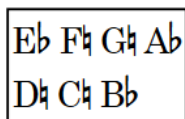
ダイアグラム



7つのペダルの物理的な位置を示します。縦線は左足ペダルと右足ペダルを分割するもので、横線はナチュラルポジションを表わしています。

- 横線の下側のペダルはシャープが付いた音符を示します。
- 横線の上側のペダルはフラットが付いた音符を示します。

音名



7つの全音階ピッチに必要な臨時記号を2行に配置して表示します。右足ペダルは上の行に、左足ペダルは下の行に表示されます。

入力したピッチが現在のハーブペダルダイアグラムに一致しない場合、そのピッチは範囲外であると見なされ、範囲外の音符に色を表示した場合には、そのピッチが赤で表示されます。ハーブのペダリングを入力しなかった場合、すべてのハーブペダルはナチュラル設定と見なされ、Cメジャーになります。

Dorico Elements では、演奏技法のポップオーバーを使用してハーブペダルダイアグラムを入力でき、楽譜全体のフローまたは特定の楽節をもとに正確なハーブペダルダイアグラムを自動的に生成できます。ただし、ハーブペダルダイアグラムを入力して表示できるのはハーブ楽器に属する譜表だけです。ハーブの譜表から別の楽器の譜表に楽譜をコピーすると、ハーブのペダリングは自動的に削除されます。

初期設定では、ハーブのペダリングはフルスコア/カスタムスコアのレイアウトには表示されず、パートレイアウトには表示されます。ハーブのペダリングが非表示になっているレイアウトでは、ハーブペダルダイアグラムの位置にガイドが表示されます。ハーブのペダリングはレイアウトごとに個別に表示/非表示を切り替えられ、またハーブのペダリングを表示するレイアウトでは、ハーブペダルダイアグラムを個別に非表示にできます。一度に1つのペダルだけを変更する必要がある場合など、部分的なハーブのペダリングをいつ表示するかを設定することもできます。

Dorico Elements のハーブペダルダイアグラムは、グリッサンドラインで演奏されるピッチに影響しません。

関連リンク

- [ポップオーバーを使ったハーブペダルダイアグラムの入力 \(390 ページ\)](#)
- [パネルを使ったハーブペダルダイアグラムの入力 \(391 ページ\)](#)
- [既存の楽譜に基づくハーブペダルダイアグラムの計算 \(392 ページ\)](#)
- [音域外の音符のカラーを表示/非表示にする \(1092 ページ\)](#)
- [再生時のグリッサンドライン \(1148 ページ\)](#)

ハーブペダルダイアグラムの外観の変更

ハーブのペダリングは、ダイアグラムとして、または音名を使用して表示します。ハーブペダルダイアグラムの外観を個別に設定できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 現在のレイアウトにハーブのペダリングを表示しておきます。
- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 外観を変更するハーブペダルダイアグラムを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

2. プロパティパネルの「**ハープペダル (Harp Pedals)**」グループで、「**外観 (Appearance)**」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **ダイアグラム (Diagram)**
 - **音名 (Note Names)**

結果

現在のレイアウトの選択したハープペダルダイアグラムの外観が変更されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

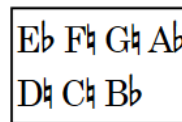
ヒント

各レイアウトのハープペダリングのデフォルトの外観は、「**レイアウトオプション (Layout Options)**」 > 「**プレーヤー (Players)**」 > 「**ハープのペダリング (Harp Pedaling)**」で個別に変更できます。

例



ダイアグラムとして表示されたハープのペダリング



音名を使用して表示されたハープのペダリング

関連リンク

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(765 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

レイアウト内のハープのペダリングを表示または非表示にする

ハープのペダリングはどのレイアウトでも入力や計算を行なえますが、通常、ハープのペダリングは演奏者にとってのみ意味があるため、初期設定ではフルスコアレイアウトには表示されません。ハープのペダリングを表示するか非表示にするかは、レイアウトごとに切り替えることができます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、ハープのペダリングを表示または非表示にするレイアウトを選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。

3. カテゴリリストの「**プレーヤー (Players)**」をクリックします。

4. 「ハーブのペダリング (Harp Pedaling)」セクションで、「ハーブのペダリングを表示 (Show harp pedaling)」をオン/オフにします。
 5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
-

結果

選択したレイアウトのチェックボックスがオンになっているときはハーブのペダリングが表示され、オフになっているときは非表示になります。

ハーブのペダリングが非表示になっているレイアウトでは、ハーブペダルダイアグラムの位置にガイドが表示されます。


補足

- ハーブのペダリングが表示されているレイアウトではハーブペダルダイアグラムを個別に非表示にできますが、ハーブのペダリングが非表示になっているレイアウトでハーブペダルダイアグラムを個別に表示することはできません。
 - ハーブのペダリングのガイドの表示/非表示は、「ビュー (View)」 > 「ガイド (Signposts)」 > 「ハーブペダル (Harp Pedals)」を選択して切り替えられます。
-

ハーブペダルダイアグラムを個別に表示/非表示にする

ハーブのペダリングが表示されているレイアウトでハーブペダルダイアグラムを個別に表示/非表示にできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 現在のレイアウトにハーブのペダリングを表示しておきます。
 - 下ゾーンを表示しておきます。
 - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
 - 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
 - ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。
-

手順

1. 楽譜領域で、ハーブペダルダイアグラムを個別に表示/非表示にするレイアウトを開きます。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
 2. 非表示にするハーブペダルダイアグラム、または表示するハーブペダルダイアグラムのガイドを選択します。
 3. プロパティパネルの「ハーブペダル (Harp Pedals)」グループで、「非表示 (Hide)」をオンまたはオフにします。
-

結果

「非表示 (Hide)」をオンにすると選択したハーブペダルダイアグラムが非表示になり、オフにすると表示されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

非表示にした各ハーブペダルダイアグラムの位置にはガイドが表示されます。ただし初期設定では、ガイドは印刷されません。

関連リンク

- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)
- [ガイド \(461 ページ\)](#)
- [注釈 \(610 ページ\)](#)



ハーブペダルダイアグラムの枠線を表示または非表示にする

音名ハーブペダルダイアグラムの枠線は、個別に表示/非表示を切り替えられます。たとえば、垂直方向のスペーシングが非常に狭い組段でハーブペダルダイアグラムの枠線を非表示にすると、少し余白ができます。

補足

これらの手順は、音名を使用したハーブペダルダイアグラムにのみ適用されます。

前提条件

- 現在のレイアウトにハーブのペダリングを表示しておきます。
- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。

手順

1. 枠線を表示/非表示にする音名ハーブペダルダイアグラムを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「**ハーブペダル (Harp Pedals)**」グループで、「**枠線 (Border)**」をオンにします。
3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。

結果

チェックボックスがオンになっているときは、選択した音名ハーブペダルダイアグラムの枠線が表示され、オフになっているときは非表示になります。

例



枠線を非表示にした音名ハーブペダルダイアグラム



枠線を表示した音名ハーブペダルダイアグラム



ハープペダルダイアグラムの枠線の太さを変更する

音名ハープペダルダイアグラムの枠線の太さを個別に変更できます。

補足

これらの手順は、音名を使用したハープペダルダイアグラムにのみ適用されます。

前提条件

- 現在のレイアウトにハープのペダリングを表示しておきます。
 - 下ゾーンを表示しておきます。
 - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
 - 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
-

手順

1. 浄書モードで、枠線の太さを変更する音名ハープペダルダイアグラムを選択します。
 2. プロパティパネルの「ハープペダル (Harp Pedals)」グループで、「境界線の太さ (Border thickness)」をオンにします。
 3. 数値フィールドの値を変更します。
-

結果

選択したハープペダルダイアグラムの枠線の太さが変更されます。



関連リンク

[「パラグラフスタイル \(Paragraph Styles\)」ダイアログ \(777 ページ\)](#)

ハープペダルダイアグラムの周囲の余白の変更

ハープペダルダイアグラムは、四方それぞれの余白を個別に変更できます。これは、ハープペダルダイアグラムと塗りつぶした背景および枠線との間の距離に影響します。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 現在のレイアウトにハープのペダリングを表示しておきます。
 - 下ゾーンを表示しておきます。
 - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
 - 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
 - ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。
-

手順

1. 浄書モードで、余白を変更するハープペダルダイアグラムを選択します。
2. プロパティパネルの「ハープペダル (Harp Pedals)」グループで、以下のプロパティを個別に、またはまとめてオンにします。
 - 左余白 (Left padding)
 - 右余白 (Right padding)
 - 上余白 (Top padding)

- 下余白 (Bottom padding)

3. 数値フィールドの値を変更します。

結果

選択したハーブペダルダイアグラムの周囲の余白が変更されます。値を大きくすると余白が増え、値を小さくすると余白が減ります。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

ハーブペダルダイアグラムの位置

初期設定では、ハーブペダルダイアグラムは、通常ハーブに表示される2つの譜表の間の縦方向の中央位置に配置されます。

ハーブペダルダイアグラムの位置は記譜モードで移動できます。これらは衝突を回避する形で自動的に配置されます。

ハーブペダルダイアグラムの表示位置は浄書モードで移動できますが、適用されるリズム上の位置がこれによって変更されることはありません。

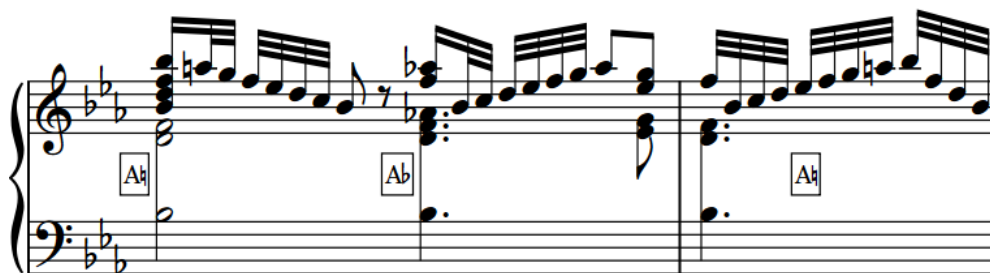
関連リンク

[音符/アイテムの位置の移動 \(472 ページ\)](#)

[アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)

部分的なハーブのペダリング

部分的なハーブペダルダイアグラムには、すべてのペダルの設定ではなく、その位置でペダル設定を変更する必要がある音符だけが表示されます。これにより、読まなければならないペダルの数が少なくなり、演奏者がペダル設定の変更を瞬時に把握できるようになります。



補足

部分的なハーブのペダリングとして表示できるのは、音名を使用したハーブペダルダイアグラムのみです。


部分的なハーブのペダリングの有効化/無効化

個々の音名ハーブペダルダイアグラムの部分的なハーブのペダリングは有効/無効を切り替えられます。Dorico Elements の初期設定では、ペダル変更3つまでは部分的なハーブのペダリングが表示されます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

補足

- これらの手順は、音名を使用したハーブペダルダイアグラムにのみ適用されます。
 - フローの最初に配置されたハーブペダルダイアグラムは、完全なハーブペダルダイアグラムとしてのみ表示できます。
-

前提条件

- 現在のレイアウトにハーブのペダリングを表示しておきます。
 - 下ゾーンを表示しておきます。
 - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
 - 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
 - ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。
-

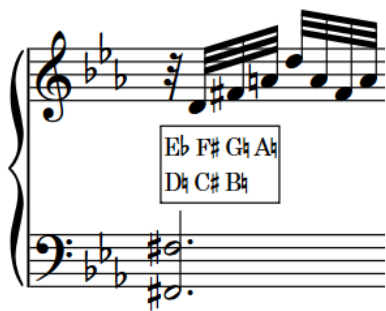
手順

1. 部分的なハーブのペダリングを有効/無効にする音名ハーブペダルダイアグラムを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
 2. プロパティパネルの「ハーブペダル (Harp Pedals)」グループで、「部分的なペダリング (Partial pedaling)」をオンにします。
 3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。
-

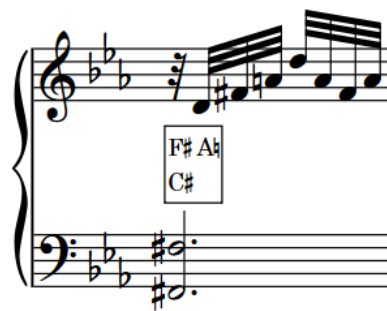
結果

チェックボックスがオンになっているときは、選択した音名ハーブペダルダイアグラムの部分的なハーブのペダリングが有効になり、オフになっているときは無効になります。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

例



A musical score for piano in G major, 3/4 time. The right hand plays a melody starting with a quarter rest, followed by a sixteenth-note triplet (G4, A4, B4), and then eighth notes (A4, G4, F4, E4). The left hand plays a bass line with a quarter rest, followed by a dotted half note G2. A rectangular box is placed between the staves, containing the following notes: Eb, F#, G#, A#, D#, C#, B#.



A musical score for piano in G major, 3/4 time. The right hand plays a melody starting with a quarter rest, followed by a sixteenth-note triplet (G4, A4, B4), and then eighth notes (A4, G4, F4, E4). The left hand plays a bass line with a quarter rest, followed by a dotted half note G2. A rectangular box is placed between the staves, containing the following notes: F#, A#, C#.

すべてのペダルを表示したハーブペダルダイアグラム 部分的なハーブペダルダイアグラム

関連リンク

[レイアウト内のハーブのペダリングを表示または非表示にする \(1184 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ったハーブペダルダイアグラムの入力 \(390 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

ペダル線

ペダル線は演奏者にピアノのどのペダルを使用するか指示し、ペダルを踏み込む深さやペダルを上げて余韻を消すタイミングなど、演奏上の指示も与えられます。

A musical score in 12/8 time with a key signature of one sharp (F#). The score is written for piano. It features several measures with pedal markings. The first measure has a *una corda* marking. The second measure has a *tre corde* marking. The third measure has a *Sost.* marking. The score includes various chordal textures and melodic lines.

ほとんどのピアノには2つか3つのペダルがあります。ペダルには以下があります。

サスティンペダル

サスティンペダルはピアノ弦のダンパーを操作するので、ダンパーペダルとも呼ばれます。またこれは最も一般的に使用されるペダルです。サスティンペダルを踏みこむとダンパーが弦から離れ、弦の余韻が長くなります。サスティンペダルは通常右側にあります。

A musical score in 4/4 time with a key signature of one sharp (F#). It shows several measures of chords. Below the notes, there are markings for the sustained pedal: *Red.* followed by an asterisk (*). A *8va* marking is also present above the notes.

ソステヌートペダル

ソステヌートペダルは、現在鍵盤上で押さえられている音符の弦のみ余韻を残せます。これは通常ペダルの並びの真ん中に位置するため、中央のペダルとも呼ばれます。

A musical score in 4/4 time with a key signature of one sharp (F#). It shows a melodic line in the right hand and a bass line in the left hand. Below the notes, there are markings for the sostenuto pedal: *Sost.* followed by a horizontal line.

ウナコルダペダル

ウナコルダペダルはピアノ内部のアクションの位置をずらし、ハンマーが叩く弦の数を通常より減らします。この動作により、ハンマーが叩く弦が通常の3本から1本だけになることから、「1本の弦」を意味するこの名前が付けられたという歴史的背景があります。これにより音量と音の鋭さが減じられるため、これはソフトペダルとも呼ばれます。

A musical score in 4/4 time with a key signature of one sharp (F#). It shows a melodic line in the right hand and a bass line in the left hand. Below the notes, there are markings for the una corda and tre corde pedals: *una corda* and *tre corde*. A *p cresc. f sec* marking is also present above the notes.

Dorico Elements では、ピアノのペダル線の記譜と再生に幅広く対応しています。サスティンペダル、ソステヌートペダル、ウナコルダペダルのペダリング指示を作成でき、これは1回のペダリング指示の途中でペダルの強さを変化させるなど、近代的なサスティンペダルのテクニックもサポートします。

開始記号や延長タイプの変更を含め、ペダル線の外観を変更できます。たとえば、あるペダル線には延長線を表示し、またあるペダル線には終端の記号だけを表示するなどできます。

Dorico Elements では、ペダル線はインストゥルメントが鳴らすサウンドを変化させることから、演奏技法と見なされます。そのため、ペダル線は記譜モードの演奏技法パネルに収められ、演奏技法ポップオーバーを使用して入力できます。ただしペダル線には、リテイク、ペダルの強さの変更指示、開始記号、終了記号、延長線など、他の演奏技法にはない独特な追加指示があります。

関連リンク

[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハープペダルダイアグラムの入力方法 \(378 ページ\)](#)

[ペダル線の開始記号、フック、および延長線 \(1200 ページ\)](#)

[テキストによるペダル線の記号 \(1206 ページ\)](#)

[再生時のペダル線 \(1208 ページ\)](#)

[演奏技法の延長線 \(1216 ページ\)](#)

[ライン \(1224 ページ\)](#)

[「MIDI インポートオプション \(MIDI Import Options\)」ダイアログ \(88 ページ\)](#)

サスティンペダルのリテイクおよびペダルの強さの変更指示

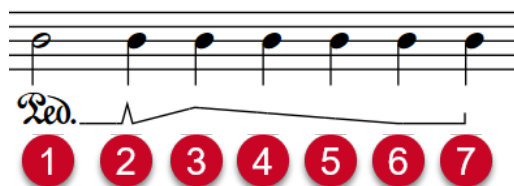
ペダルのリテイクは、プレーヤーがサスティンペダルを上げることによってピアノの弦にダンパーをかけて余韻を消し、そのあと再度ペダルを踏みこむことを示します。ペダルの強さの変更指示は、ペダルを踏みこむ深さの変更を示します。

Dorico Elements では、延長線タイプが「ライン (Line)」のペダル線のリテイクおよび強さの変更指示を明確に表現できます。

補足

- Dorico Elements では、ペダルの強さの変更指示を入力することはできません。ただし、ペダルの強さの変更指示が含まれるプロジェクトを読み込んだり開いたりした場合それらは表示され、リテイクの削除と同じ手順で削除できます。
- ペダルのリテイクは、サスティンペダル線にのみ追加できます。

例



- 1 Ped. 字形
- 2 リテイク
- 3 1/4 踏み込み
- 4 1/2 踏み込み
- 5 3/4 踏み込み
- 6 完全な踏み込み
- 7 線終了フック

関連リンク

[ペダル線の延長タイプを変更する \(1203 ページ\)](#)

[ペダル線の位置 \(1197 ページ\)](#)

[リテイクとペダルの強さの変更指示の削除 \(1197 ページ\)](#)
[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハープペダルダイアグラムの入力方法 \(378 ページ\)](#)

浄書モードのサスティンペダル線

浄書モードでサスティンペダル線を選択すると、各ペダル線の開始位置と終了位置、および線上のリテイクまたはペダルの強さの変更指示にハンドルが表示されます。これらのハンドルにより、ペダル線の各部分を個別に移動できるとともに、開始位置、終了位置、および各リテイクまたはペダルの強さの変更指示におけるペダルの強さを変更できます。



浄書モードのリテイクを含むサスティンペダル

ペダル線の開始位置には2つ、リテイクおよびペダルの強さの変更指示には3つ、そしてペダル線の終了位置には3つのハンドルがあります。

補足

- プロパティパネルの「ペダル線 (Pedal Lines)」グループまたは「ペダル線のリテイク (Pedal Line Retakes)」グループで示す通り、ペダルの強さは必ず **0** 以上 **1** 以下となります。
 - 1** はペダルを完全に踏み込んだ状態です。
 - 0** はまったく踏み込んでいない状態です。
- ソステヌートおよびウナコルダペダル線は、開始位置と終了位置にハンドルが1つずつしかなく、これらは開始位置と終了位置の表示位置を移動できますが、水平方向のみになります。

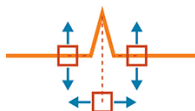
サスティンペダル線の開始位置

ペダル線の開始位置には2つのハンドルがあります。



- 左側のハンドルはペダル線の開始位置を移動させます。このハンドルは左右に動かします。
- 右側のハンドルはペダル線の開始レベルを変化させます。このハンドルは上下に動かします。これを変化させると、次のリテイクまたはペダルの強さの変更指示、またはペダル線の終端との関係に従い、ペダル延長線の角度が変わります。

ペダルの強さの変更指示およびリテイク



- 左側のハンドルは、リテイクまたはペダルの強さの変更指示前のペダルの強さを変化させます。このハンドルは上下に動かします。
- 右側のハンドルは、リテイクまたはペダルの強さの変更指示後のペダルの強さを変化させます。このハンドルは上下に動かします。
- 下のハンドルは、リテイクまたはペダルの強さの変更指示の位置に対応します。このハンドルは左右に動かします。

サスティンペダル線の終了位置



- 上のハンドルはフックの長さを変化させます。このハンドルは上下に動かせます。
- 右側のハンドルはペダル線の終了位置のペダルの強さを変化させます。このハンドルは上下に動かせます。
- 下のハンドルはペダル線の終了位置を移動させます。このハンドルは左右に動かせます。

関連リンク

[ペダル線の開始記号、フック、および延長線 \(1200 ページ\)](#)

[アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)

ペダル線のリテイクタイプの変更

既存のサスティンペダル線上的リテイクをペダルの強さの変更指示に変更、またはその逆に変更できません。

たとえば、ペダルの強さが変更される間にペダルを完全にリリースさせない場合、タイプを「リテイク (Retake)」から「レベルを変更 (Change Level)」に変更します。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、タイプを変更するリテイクまたはペダルの強さの変更指示を選択します。
2. プロパティパネルの「ペダル線のリテイク (Pedal Line Retakes)」グループで、「リテイクタイプ (Retake type)」をオンにします。
3. 以下のオプションから使用するタイプを選択します。
 - リテイク (Retake)
 - レベルを変更 (Change Level)

結果

ペダル線のリテイクのタイプが変更されます。

補足


タイプ変更後のペダル線のリテイクの外観は、両側にすでに設定されているペダルの強さに従い変化します。たとえば、一方のペダルの強さが 0 に設定されている場合、リテイクのノッチはもう一方にしか表示されません。

ペダル線の全体のレベルを変更する

個々のサステインペダル線の全体のレベルを変更できます。ペダル線の強さを開始記号の前に「1/2 Ped.」のような先頭テキストで表示できます。これはたとえば、楽曲全体を通してサステインペダルを半分だけ踏み込むことをピアニストに示す場合に役立ちます。

初期設定では、サステインペダル線の全体のレベルは完全に踏み込んだ状態です。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、全体のレベルを変更するペダル線を選択します。
2. プロパティパネルの「ペダル線 (Pedal Lines)」のグループで、「全体のレベル (Global level)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 1/8
 - 1/4
 - 1/2
 - 3/4

結果

選択したペダル線の全体のレベルが変更され、選択した強さが開始記号の前に先頭テキストとして表示されます。

補足

先頭テキストによる強さは、開始記号にフックを使用するペダル線には表示されません。

例



デフォルトの完全に踏み込んだ状態の強さのペダル線 半分踏み込んだ状態の強さのペダル線

関連リンク

- [ペダル線の開始記号、フック、および延長線 \(1200 ページ\)](#)
- [ペダル線の開始記号の外観の変更 \(1201 ページ\)](#)

ペダル線の強さを変更する

個々のサスティンペダル線の開始位置と終了位置、リテイク、またはペダルの強さの変更指示の位置で強さを変更できます。これはたとえば、特定の位置でペダルの踏み込み量を指定する場合に役立ちます。

補足

ペダル線の強さの変更は、延長線タイプが「ライン (Line)」の場合のみ行なえます。

前提条件

浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、ペダル線の強さを変更する個々のペダル線の以下のいずれかのハンドルを選択します。
 - ペダルの開始レベルを変更するには、開始記号にある右側のハンドルを選択します。
 - リテイク/強さの変更指示の直前のペダルの強さを変更するには、リテイク/強さの変更指示の左側のハンドルを選択します。
 - リテイク/強さの変更指示の直後のペダルの強さを変更するには、リテイク/強さの変更指示の右側のハンドルを選択します。
 - ペダルの終了レベルを変更するには、終了フックにある右側のハンドルを選択します。
 2. 以下のいずれかの操作を行なって、ハンドルを移動します。
 - 上に移動させるには、**[Alt/Opt]+[↑]** を押します。
 - 下に移動させるには、**[Alt/Opt]+[↓]** を押します。
 - 強さを 0 (踏み込みなし) にスナップするには、**[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[↑]** を押します。
 - 強さを 1 (完全に踏み込み) にスナップするには、**[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[↓]** を押します。
 - 任意のレベルになるまでハンドルをクリックして上下にドラッグします。
-

結果

選択した位置にある対応するペダル線のペダルの強さを変更されます。

ヒント

ペダル線の強さを変更すると、変更した部位に応じて、プロパティパネルの「ペダル線 (Pedal Lines)」のグループにある以下のプロパティがオンになります。

- **開始レベル (Start level)**
- **リテイクの開始レベル (Start level at retake)**
- **リテイクの終了レベル (End level at retake)**
- **終了レベル (End level)**

これらのプロパティを使用して、数値フィールドの数値を変更することにより、対応する位置にあるペダル線の強さを変更することもできます。たとえば、**1** はペダルを完全に踏み込んだ状態、**0** は踏み込まれていない状態です。

プロパティをオフにすると、選択したペダル線の強さがデフォルトにリセットされます。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[ペダル線の延長タイプを変更する \(1203 ページ\)](#)

リテイクとペダルの強さの変更指示の削除

サスティンペダル線を削除したり位置を変更したりせずに、ペダルのリテイクおよび強さの変更指示を削除できます。

手順

1. 記譜モードで、リテイクまたはペダルの強さの変更指示を削除する位置にある各譜表上のアイテムを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、リテイクまたはペダルの強さの変更指示を削除します。
 - 演奏技法のポップオーバーを開いて、ポップオーバーに「**nonotch**」と入力してから、**[Return]**を押します。

補足

「**nonotch**」は 1 単語で、スペースを入れずに入力します。

- 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「ペダル線 (Pedal Lines)」 > 「リテイクを削除 (Remove Retake)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

結果

選択した各譜表の選択した位置にあるリテイクまたはペダルの強さの変更指示が削除されます。対応するサスティンペダル線が、ペダル線の開始位置、または削除位置の 1 つ前のリテイクやペダルの強さの変更指示の設定値に戻ります。

関連リンク

[演奏技法のポップオーバー \(379 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ってリテイクを追加する \(388 ページ\)](#)

[パネルを使ってリテイクを追加する \(390 ページ\)](#)

[ペダル線のマージ \(1200 ページ\)](#)

ペダル線の位置

ペダル線のデフォルトの位置は、音符が右手用の上段の譜表にしか記譜されていない場合であっても下段の譜表の下です。オクターブ線、スラー、アーティキュレーションなど、その他すべての記譜記号の外側に配置されます。

1 つのペダルを使用するときは、ペダル線はその他すべての記譜記号より外側でありつつ、できるだけ譜表の下端近くに配置されます。

複数のペダルを同時に使用するときは、ペダル線は以下の順番で譜表の下に並びます。

1. サスティンペダル: 譜表に一番近い位置
2. ソスチヌートペダル: サスティンペダル線の下
3. ウナコルダペダル: 譜表から一番離れた位置

ペダル線の開始位置を示すグリフ/テキストの開始位置は、それが適用される音符に整列します。ペダル線の終了を示すために線終了フックを使用している場合、フックはそれが適用される音符またはリズム上の位置に整列します。

ペダル線のリズム上の位置は記譜モードで移動できます。これらは衝突を回避する形で自動的に配置されます。

補足

リテイクの位置を移動することはできません。移動するには、リテイクを削除してから、任意の位置に新規に入力します。

ペダル線の表示位置は浄書モードで変更できます。ただしこれは、それが属するリズム上の位置を変更するものではありません。ペダル線は複数同時に移動できますが、上下方向のみです。同様に、ペダル線のハンドルは複数同時に移動できますが、左右方向のみです。

関連リンク

[テキストによるペダル線の記号 \(1206 ページ\)](#)

[ペダル線の開始記号、フック、および延長線 \(1200 ページ\)](#)

[サスティンペダルのリテイクおよびペダルの強さの変更指示 \(1192 ページ\)](#)

[アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)

[音符/アイテムの位置の移動 \(472 ページ\)](#)

[アイテムの長さの変更 \(441 ページ\)](#)

[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハープペダルダイアグラムの入力方法 \(378 ページ\)](#)

装飾音符に対するペダル線の位置の変更

個々のペダル線の装飾音符に対する開始位置および終了位置は個別に変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 装飾音符に対する位置を変更するペダル線を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルで、「ペダル線 (Pedal Lines)」グループから以下のいずれかのプロパティをオンにします。
 - 装飾音符の前から開始 (Starts before grace notes)
 - 装飾音符の前で終了 (Ends before grace notes)
3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。

結果

チェックボックスをオンにすると、選択したペダル線の対応する部分が装飾音符の前に配置されます。チェックボックスをオフにすると、選択したペダル線の対応する部分が装飾音符の後に配置されます。

ヒント

ペダル線のさらに詳細な位置調整は浄書モードで行なえます。

例



装飾音符の前に開始/終了するペダル線



装飾音符の後に開始/終了するペダル線


ペダル線の分割

サステインペダルは、その範囲内に存在する任意のアイテムの位置で分割して、2本のペダル線を作成できます。

補足

これらの手順は、サステインペダル線にのみ適用されます。

前提条件

浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. サステインペダル線を分割する位置にある譜表上のアイテムを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

補足

ペダル線の分割は一度に1つの譜表でのみ実行できます。

2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「ペダル線 (Pedal Lines)」 > 「ペダル線を分割 (Split Pedal Line)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

結果

選択した譜表の選択した位置でペダル線が分割されます。

例



1本のペダル線



2本に分割されたペダル線

手順終了後の項目

ペダル線は両方とも移動、長さの変更および編集が個別に行なえます。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[音符/アイテムの位置の移動 \(472 ページ\)](#)

[音符とアイテムを個々に選択/選択解除する \(432 ページ\)](#)

[ペダル線の開始記号、フック、および延長線 \(1200 ページ\)](#)

[ペダル線の延長タイプを変更する \(1203 ページ\)](#)

[テキストによるペダル線の記号 \(1206 ページ\)](#)

[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハーブペダルダイアグラムの入力方法 \(378 ページ\)](#)


ペダル線のマージ

既存のサステインペダル線をマージできます。これによりたとえば、2本のサステインペダル線の間隔を埋めて1本にできます。

補足

これらの手順は、サステインペダル線にのみ適用されます。

前提条件

浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。

手順

1. 同じ譜表上のマージするサステインペダル線を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

補足

ペダル線のマージは一度に1つの譜表でのみ実行できます。

2. 「**編集 (Edit)**」 > 「**記譜 (Notations)**」 > 「**ペダル線 (Pedal Lines)**」 > 「**ペダル線をマージ (Merge Pedal Lines)**」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

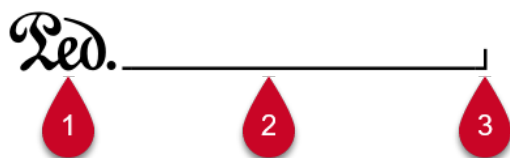
結果

選択したペダル線がマージされて1本のペダル線になります。

線の延長タイプのあるサステインペダル線の場合は、マージされた各ペダル線の開始位置にリテイクが追加されます。

ペダル線の開始記号、フック、および延長線

通常、ペダル線は開始記号、延長線、および終了フックから構成されます。これにより、演奏者に各種ペダルを踏み込む位置、踏み込み続ける長さ、およびペダルを上げる位置が明確に伝えられます。



- 1 開始記号

2 延長線

3 終了フック

Dorico Elements では、ペダル線の各部分の外観は個別に変更できます。これによりたとえば、個々のペダル線の開始記号にグリフのかわりにテキストを表示できます。

記譜モードでは、ペダル線全体を選択して、ペダル線のタイプに従い、延長線や開始記号など外観に関する設定の大部分を変更できます。

サスティンペダルのみ、浄書モードでサスティンペダルのそれぞれのセグメントを個別に選択し、それぞれのセグメントに異なるプロパティを設定できます。サスティンペダル線は、それが表示される組段それぞれについて別個のセグメントを持ちます。

関連リンク


[浄書モードのサスティンペダル線 \(1193 ページ\)](#)

[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハープペダルダイアグラムの入力方法 \(378 ページ\)](#)

ペダル線の開始記号の外観の変更

ペダル線の開始記号の外観を個別に設定できます。ペダル線の開始記号は、伝統的なペダル線のグリフの各種バリエーション、その他の記号、またはテキストで表示できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。

手順

1. 開始記号の外観を変更するペダル線を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

補足

選択するペダル線は、たとえばサスティンペダル線だけなど、同じタイプのものでなくてはなりません。

2. プロパティパネルの「**ペダル線 (Pedal Lines)**」のグループで、「**記号の外観 (Sign appearance)**」をオンにします。
3. メニューからのいずれかのオプションを選択します。
オプションは、選択したペダル線のタイプによって異なります。









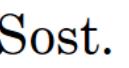

結果

選択したペダル線の開始記号の外観が変更されます。

ヒント

- ウナコルダペダル線の終了記号は、自動的に開始記号と同じになります。
- 「**記号の外観 (Sign appearance)**」をオフにすると選択したペダル線の開始記号の外観がデフォルトの設定に戻ります。

例

サスティン ペダル線					Ped.	
	Ped. 字形 (Ped. Glyph)	Ped 字形 (Ped Glyph)	P 字形 (P Glyph)	記号 (Symbol)	Ped. テキスト (Ped. Text)	フック (Hook)
ソステヌー トペダル線					Sost.	Sostenuto
	Sost. 字形 (Sost. Glyph)	S 字形 (S Glyph)	記号 (Symbol)	Sost. テキス ト (Sost. text)	ソステヌー トテキスト (Sostenuto text)	
ウナコルダ ペダル線		u.c.	una corda			
	記号 (Symbol)	u.c.	ウナコルダ (una corda)			

手順終了後の項目

テキストによる記号の外観が選択されている場合、表示しているテキストは編集できます。

関連リンク

[ペダル線の開始テキストの編集](#) (1206 ページ)


ペダル線の開始/終了位置のフックのタイプを個別に変更する

ペダル線の開始位置または終了位置に表示するフックのタイプを個別に変更できます。

補足

開始フックのタイプを変更できるのは開始記号にフックを表示するペダル線のみであり、終了フックのタイプを変更できるのは延長線を表示するペダル線のみです。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。

手順

1. フックのタイプを変更するペダル線を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「ペダル線 (Pedal Lines)」グループで、以下のプロパティを片方または両方オンにします。
 - 線開始フック (Line start hook)
 - 線終了フック (Line end hook)
3. 各メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。

- フックなし (No Hook)
- 垂直フック (Vertical Hook)
- 傾斜フック (Slant Hook)
- 逆フック (Inverse Hook)

結果

選択したペダル線の開始位置または終了位置のフックのタイプが変更されます。

例

線の終端「フックなし (No Hook)」

線の終端「垂直フック (Vertical Hook)」

線の終端「傾斜フック (Slant Hook)」

線の終端「逆フック (Inverse Hook)」

ペダル線の延長タイプを変更する

個々のペダル線に使用される延長タイプを変更できます。これはたとえば、一部のペダル線では破線と終了位置の記号を表示し、他のペダル線では実線と終了フックを表示する場合などで役立ちます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。

手順

1. 延長タイプを変更するペダル線を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「ペダル線 (Pedal Lines)」グループで、「延長タイプ (Continuation type)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかの延長タイプを選択します。
 - ライン (Line)
 - 終端の記号 (Sign at End)
 - 終端の記号と破線 (Sign at End and Dashed Line)
 - なし (None)

結果

選択したペダル線の延長タイプが変更されます。

例



関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[サスティンペダルのリテイクおよびペダルの強さの変更指示 \(1192 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ったペダル線の入力 \(387 ページ\)](#)

[ウナコルダペダル線の復元テキストの編集 \(1208 ページ\)](#)

ペダル延長線の破線および破線の間隔の長さを個別に変更する

破線のペダル延長線の破線および破線の間隔の長さは個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

補足

これらの手順は破線の延長線を使用するペダル線にのみ適用されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、破線の外観を変更するペダル線を選択します。
2. プロパティパネルの「**ペダル線 (Pedal Lines)**」グループで、以下のプロパティを片方または両方オンにします。
 - **破線の長さ (Dash length)**
 - **破線の間隔の長さ (Dash gap length)**
3. 数値フィールドの値を変更します。

結果

「**破線の長さ (Dash length)**」を増やすと、ペダル延長線の破線が長くなり、減らすと短くなります。

「**破線の間隔の長さ (Dash gap length)**」を増やすと、ペダル延長線の破線の間隔が大きくなり、減らすと小さくなります。

プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする](#) (662 ページ)

ペダル線の太さを個別に変更する

延長線の太さは個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、延長線の太さを変更するペダル線を選択します。
2. プロパティパネルの「**ペダル線 (Pedal Lines)**」グループで、「**線の太さ (Line width)**」をオンにします。
初めてプロパティをオンにする場合、数値は自動的に **0** にリセットされます。
3. 数値フィールドの値を変更します。

結果

「**線の太さ (Line width)**」を増やすとペダルの延長線が太くなり、値を減らすと延長線が細くなります。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

ペダル線の延長記号に括弧を付ける

ペダル線の延長記号に付く括弧の有無を切り替えられます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

ペダル線が組段区切りまたはフレーム区切りをまたぐとき、初期設定では新しい組段の開始位置にペダル線の延長記号が表示されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 延長記号の外観を変更するペダル線を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
 2. プロパティパネルの「**ペダル線 (Pedal Lines)**」グループで、「**括弧内に延長記号を表示 (Show continuation sign in parentheses)**」をオンにします。
 3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。
-

結果

チェックボックスがオンになっているときは延長記号が括弧付き表示になり、オフになっているときは括弧なし表示になります。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

テキストによるペダル線の記号

すべてのタイプのペダル線は、開始記号としてグリフやフックのかわりにテキストを表示できます。テキストの開始記号を持つペダル線の開始位置に表示されるテキスト、新しい組段の開始位置に表示される延長テキスト、およびウナコルダペダル線の終了位置に表示される復元テキストは上書きできます。

記号ではなくテキストによる指示を使用するペダル線

ウナコルダペダル線や、サスティンペダル線のうち開始記号に装飾的な記号ではなく、**Ped.Text** のようなテキストを使用しているものなどについては、ペダル線の開始位置に表示されるテキストを上書きして、任意の演奏指示に変更できます。

延長記号/テキスト

ペダル線が後続の組段にまたがって続くとき、延長記号/テキストは初期設定では括弧の中に表示されます。ペダル線が開始記号に記号ではなく、**Ped.Text** のようなテキストを使用している場合は、新しい組段の開始位置に表示されるテキストを書き換えて、任意の演奏指示に変更できます。

ウナコルダペダル線

ウナコルダペダル記号において、終了位置のペダル上げ指示に相当するのがトレコルダへの復帰指示です。ペダル線の終了位置に表示されるテキスト「tre corde」は上書きして、お好みの演奏指示に置き換えられます。

関連リンク


[ペダル線の開始記号の外観の変更 \(1201 ページ\)](#)

[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハープペダルダイアグラムの入力方法 \(378 ページ\)](#)

ペダル線の開始テキストの編集

開始記号にテキストを使用するペダル線について、開始位置に表示されるテキストを個別に変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。

手順

1. 開始テキストを編集するペダル線を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
 2. プロパティパネルの「ペダル線 (Pedal Lines)」のグループで、「テキスト (Text)」をオンにします。
 3. 入力フィールドに任意のテキストを入力します。
 4. **[Return]** を押します。
-

結果

選択したペダル線の開始位置に表示されるテキストが変更されます。

「**テキスト (Text)**」をオフにすると、選択したペダル線の開始位置に表示されるデフォルトのテキストが復元されます。

補足

プロパティをオフにすると、入力したカスタムテキストは完全に削除されます。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)



ペダル線の延長テキストの編集

ペダル線が組段区切りまたはフレーム区切りをまたいで継続するときに、後続の組段の開始位置に表示されるテキストを変更できます。

補足

これらの手順は、開始記号にテキストを使用するペダル線にのみ適用されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。

手順

1. 延長テキストを編集するペダル線を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
 2. プロパティパネルの「**ペダル線 (Pedal Lines)**」のグループで、「**延長テキスト (Continuation text)**」をオンにします。
 3. 入力フィールドに任意のテキストを入力します。
 4. **[Return]** を押します。
-

結果

選択したペダル線で、後続の組段の開始位置に表示される延長テキストが変更されます。

「**延長テキスト (Continuation text)**」をオフにすると、選択したペダル線のデフォルトの延長テキストが復元されます。

補足

プロパティをオフにすると、入力したカスタムテキストは完全に削除されます。

ウナコルダペダル線の復元テキストの編集

ウナコルダペダル線において、終了位置のペダル上げ指示に相当するのがトレコルデへの復帰指示です。個々のウナコルダペダル線において、終了位置に表示されるテキスト「tre corde」を任意のテキストに変更できます。

補足

これらの手順は、開始記号にテキストを使用するウナコルダペダル線にのみ適用されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 復元テキストを編集するウナコルダペダル線を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
 2. プロパティパネルの「ペダル線 (Pedal Lines)」のグループで、「復元テキスト (Restorative text)」をオンにします。
 3. 入力フィールドに任意のテキストを入力します。
 4. **[Return]** を押します。
-

結果

選択したウナコルダペダル線の終了位置に表示される復元テキストが変更されます。

「復元テキスト (Restorative text)」をオフにすると、選択したペダル線のデフォルトの復元テキストが復元されます。

補足

プロパティをオフにすると、入力したカスタムテキストは完全に削除されます。

再生時のペダル線

Dorico Elements では、ペダル線は自動的に再生に反映されます。

3つのピアノペダルは以下の MIDI コントローラーを送信します。

- サスティンペダル線は MIDI コントローラー 64 (サスティン) を送信します。
- ソステヌートペダル線は MIDI コントローラー 66 (ソステヌート) を送信します。
- ウナコルダペダル線は MIDI コントローラー 67 (ソフトペダル) を送信します。

Pianoteq や Garritan CFX Concert Grand など一部のピアノ VST インストゥルメントは、サスティンペダルの部分的な踏み込みをサポートします。詳細はメーカー説明書を参照してください。

再生オプション

Dorico Elements のペダリングの再生方法のオプションは、「再生オプション (Playback Options)」の「ペダル線 (Pedal Lines)」ページで確認できます。

ペダル線の再生に関する以下のパラメーターを制御できます。

- ペダリング開始時の踏み込みの長さ
- ペダル線の途中のリテイクの長さ
- ペダリング終了時のリリースの長さ
- 開始時の踏み込みおよびリテイクの再生が、対応する位置の音符または和音の開始位置より前になるか後になるか

関連リンク

[「再生オプション \(Playback Options\)」ダイアログ \(769 ページ\)](#)

[MIDI CC エディター \(718 ページ\)](#)

MusicXML ファイルから読み込まれたペダル線

MusicXML ファイルからは、サステインペダル線を読み込めます。MusicXML が表現できるのはサステインペダルのみで、ペダルの踏み込みの強さは表現できません。

演奏技法

演奏技法という言葉は、演奏者が演奏する音符のサウンドに修飾を加えることを伝えるためのさまざまな指示を意味します。演奏技法の例としては、アンブシュアの変更や弓の位置の変更、または楽器にミュートを付けたりペダルを踏み込んだりすることなどがあります。

Dorico Elements には、以下のタイプの演奏技法があります。

グリフの演奏技法

上げ弓 \vee や下げ弓 \sqcap などの記号を表示する演奏技法です。

テキストの演奏技法

pizz. や con sordino などのテキストを表示する演奏技法です。

利用できる演奏技法はすべて記譜モードの演奏技法パネルに、インストゥルメントのファミリーごとにまとめられています。たとえば、ペダル線は演奏技法パネルの「**キーボード (Keyboard)**」のセクションで確認できます。

補足

ペダル線にはリテイク、開始記号、延長線など、他の演奏技法にはない固有の追加指示があるため、それらは別個に記載されています。またペダル線は、プロパティパネル内に「**演奏技法 (Playing Techniques)**」のグループから分かれた独自のグループを持ちます。



グリフやテキストの演奏技法 (延長線でグループ化されたテキストの演奏技法を含む) があるフレーズ

演奏技法によってインストゥルメントの再生が変化します。たとえば、pizz. の演奏技法をバイオリンの譜表に追加すると、VST インストゥルメントが鳴らすサウンドを変化させるキースイッチがオンになります。Dorico Elements では、サウンドライブラリーに対応するサンプルが含まれていれば、入力した演奏技法の再生に必要なサウンドが、再生効果を使用して生成されます。

楽譜に一度しか表示されない演奏技法には、それが継続することを意味するものも多数あります。たとえば、ピチカートは通常一度しか表示されませんが、アルコなど次の演奏技法の位置まで適用されます。Dorico Elements では、それがどの音符まで適用されるか演奏者に明確に伝えるために、演奏技法のあとや演奏技法間に延長線を表示できます。また、複数の演奏技法を1つのグループにまとめることもできます。

演奏技法のテキストはプレーンフォントを使用し、強弱記号や表現テキストと見間違えないよう太字も斜体も使用しません。

ヒント

「**フォントスタイルを編集 (Edit Font Styles)**」ダイアログでは、「**演奏技法用フォント (Playing Technique Font)**」のフォントスタイルをいくつかの側面から変更できます。ペダル線は他の演奏技法とは別のフォントスタイルを使用します。

関連リンク

[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハーブペダルダイアグラムの入力方法 \(378 ページ\)](#)

[再生効果 \(809 ページ\)](#)

[ペダル線 \(1191 ページ\)](#)

[弦の指示記号 \(1020 ページ\)](#)

[「フォントスタイルを編集 \(Edit Font Styles\)」ダイアログ \(774 ページ\)](#)

[デフォルトのフォントファミリーを変更する \(781 ページ\)](#)

[「MIDI インポートオプション \(MIDI Import Options\)」ダイアログ \(88 ページ\)](#)

[テキストの書き出し \(106 ページ\)](#)

演奏技法へのテキストの追加

演奏技法を入力したあと、たとえば演奏技法の意図を明確にするためにテキストを追加できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

補足

この手順はペダル線には適用されません。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

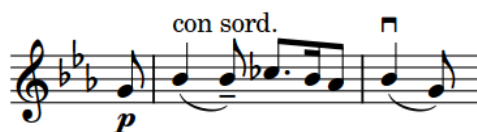
手順

1. テキストを追加する演奏技法を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「演奏技法 (Playing Techniques)」グループで「末尾テキスト (Suffix)」をオンにします。
3. 入力フィールドに任意のテキストを入力します。
4. **[Return]** を押します。

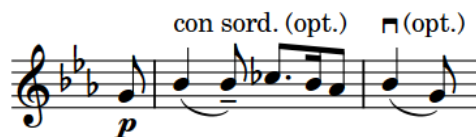
結果

入力したテキストが選択した演奏技法に追加され、演奏技法の後に表示されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

例



末尾テキストのない演奏技法



演奏技法に追加された末尾テキスト

関連リンク

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[テキストによるペダル線の記号 \(1206 ページ\)](#)

演奏技法の背景の塗りつぶし

演奏技法は、たとえば小節線をまたぐときの読みやすさを確保するために、個別に背景を空白で塗りつぶせます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、背景を塗りつぶす演奏技法を選択します。
2. プロパティパネルの「**演奏技法 (Playing Techniques)**」グループで、「**背景を塗りつぶし (Erase background)**」をオンにします。

結果

選択した演奏技法の背景が削除されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

「**背景を塗りつぶし (Erase background)**」をオフにすると、選択した演奏技法がデフォルトの、背景の塗りつぶしがない状態に戻ります。

例



背景の塗りつぶしなしのテキストの演奏技法



背景の塗りつぶしありのテキストの演奏技法

手順終了後の項目

演奏技法の塗りつぶしの余白の幅は、四方それぞれについて変更できます。

関連リンク

[テキストアイテムの背景の塗りつぶし \(1393 ページ\)](#)

テキストの演奏技法の塗りつぶしの余白を変更する

演奏記号は個別に塗りつぶしの余白を変更できます。余白の幅は演奏記号の四方それぞれについて個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、塗りつぶしの余白を変更するテキストの演奏記号を選択します。
2. プロパティパネルの「演奏技法 (Playing Techniques)」グループで、「塗りつぶしの余白 (Erasure padding)」の2つのプロパティの一方または両方をオンにします。
 - 「L」は演奏技法の左側の余白の幅を変更します。
 - 「R」は演奏技法の右側の余白の幅を変更します。
 - 「上 (T)」は演奏技法の上側の余白の幅を変更します。
 - 「下 (B)」は演奏技法の下側の余白の幅を変更します。
3. 数値フィールドの値を変更します。


結果

値を大きくすると余白が増え、値を小さくすると余白が減ります。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

演奏技法の表示/非表示

演奏技法は個別に表示/非表示にできます。たとえば、エクスプレッションマップが正しい再生をトリガーするために演奏技法の入力が必要だが、演奏技法を楽譜に表示させたくない場合などに、この機能を使用します。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 非表示にする演奏技法、または表示させる演奏技法のガイドを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
 2. プロパティパネルの「演奏技法 (Playing Techniques)」グループで「非表示 (Hidden)」をオン/オフにします。
-

結果

「非表示 (Hidden)」をオンにすると、選択した演奏技法が非表示になり、オフにすると表示されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

非表示にした演奏技法のそれぞれの位置にはガイドが表示されます。ただし初期設定では、ガイドは印刷されません。

ヒント

- 演奏技法のガイドの表示/非表示は、「ビュー (View)」 > 「ガイド (Signposts)」 > 「演奏技法 (Playing Techniques)」を選択して切り替えられます。
- 「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、「アイテムを表示/非表示 (Hide/Show Item)」にキーボードショートカットを割り当てることができます。
- 演奏技法のポップオーバーを使用すると、非表示の演奏技法を入力できます。

関連リンク

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[エクスペリションマップ \(782 ページ\)](#)

[ガイド \(461 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(60 ページ\)](#)

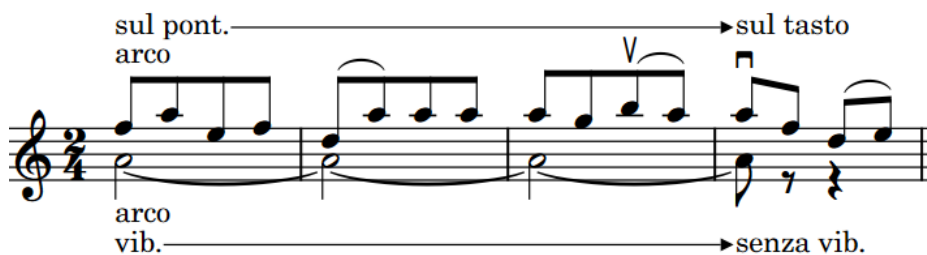
[注釈 \(610 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った演奏技法の入力 \(383 ページ\)](#)

演奏技法の位置

初期設定では、演奏技法は、テキストと記号いずれも譜表の上に配置されます。声楽の譜表では、譜表の上かつ強弱記号の下に配置されます。複声部においては、符尾が上向きの声部の演奏技法は譜表の上に、符尾が下向きの声部の演奏技法は譜表の下に自動的に配置されます。

グリフの演奏技法は符頭に対して中央揃え、テキストの演奏技法は符頭に対して左揃えで配置されません。



同じ譜表の2つの声部における演奏技法の配置

演奏技法のリズム上の位置は記譜モードで移動できます。これらは衝突を回避する形で自動的に配置されます。

演奏技法の表示位置は浄書モードで移動できますが、適用されるリズム上の位置がこれによって変更されることはありません。

演奏技法の垂直の順番は、そのスタックカテゴリー内でのみ変更できます。

関連リンク

- [演奏技法の延長線の構成要素 \(1217 ページ\)](#)
- [演奏技法のグループ \(1221 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの位置の移動 \(472 ページ\)](#)
- [アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)

演奏技法の垂直の順番を変更する

同じ位置に複数の演奏技法がある場合、演奏技法の垂直の順番を各スタックカテゴリ内で変更できません。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

Dorico Elements の演奏技法には、以下の垂直スタックカテゴリがあります。

1. テキストの/グループ化された演奏技法 (延長線を持つ演奏技法を含む): 譜表から一番離れた位置
2. ボウイング記号: 初期設定では、テキストの/グループ化された演奏技法の内側、フェルマータの外側
3. グリフ演奏技法: 譜表に一番近い位置、フェルマータの内側

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、垂直の順番を変更する演奏技法を選択します。
2. プロパティパネルの「演奏技法 (Playing Techniques)」グループで、「タッキングインデックス (Tucking index)」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を変更します。

結果

選択した演奏技法の順番が、同じ位置で、またはデュレーションに沿って同じスタックカテゴリ内の他の演奏技法と入れ替わります。これは、同じグループ内の他の演奏技法にも影響します。

「タッキングインデックス (Tucking index)」の値が大きい演奏技法が譜表から遠い位置に配置され、値が小さい演奏技法が譜表に近い位置に配置されます。

プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

- [プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
- [プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [譜表に対するアイテムの位置の変更 \(445 ページ\)](#)
- [タッキングインデックスのプロパティ \(529 ページ\)](#)
- [フェルマータのタイプ \(1038 ページ\)](#)

演奏技法の延長線

演奏技法の延長線は、演奏技法が適用される音符を正確に伝えるもので、演奏技法間の段階的な移行を示すこともできます。



演奏技法の延長線が複数表示されたフレーズ

Dorico Elements の演奏技法には、以下のタイプの延長線があります。

デュレーション線

sul tasto —————

演奏技法が適用される特定のデュレーションを示します。ほとんどの演奏技法のデュレーション線は、終端にフックのキャップが付いた実線です。

以下の条件が満たされると、演奏技法にデュレーション線が表示されます。

- 演奏技法にデュレーションがある。
- 演奏技法の延長タイプが、線を表示するように設定されている。
- 演奏技法のグループ化が解除されているか、グループ内の最後の演奏技法である。

変移線

sul tasto —————>

線で指定したデュレーションの間に、開始位置の演奏技法を徐々に終了位置の演奏技法へと変えることを意味します。ほとんどの演奏技法の変移線は、終端に矢印のキャップが付いた実線です。

変移線は、グループ内の演奏技法の間に自動的に表示されます。

補足

演奏技法の延長線は再生には影響しません。再生時に生成されるサウンドは、演奏技法に関連付けられた再生効果、エクスペリションマップの設定、およびプロジェクトに読み込まれたサウンドライブラリーに依存します。

関連リンク

[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハーブペダルダイアグラムの入力方法 \(378 ページ\)](#)

[アイテムの長さの変更 \(441 ページ\)](#)

[ライン \(1224 ページ\)](#)

[ラインの構成要素 \(1226 ページ\)](#)

演奏技法のデュレーション

Dorico Elements では、1つの位置から先にはではなく、特定の範囲に演奏技法を適用した場合、その演奏技法が明示的なデュレーションを持ちます。デュレーションを持つ演奏技法は、そのデュレーション内の再生にのみ影響し、延長線を表示できます。

記譜モードでは、デュレーションを持つ演奏技法にはデュレーションを表わす開始ハンドルと終了ハンドルが表示されます。



デュレーションを持つ演奏技法の開始ハンドルと終了ハンドル

演奏技法にデュレーションを設定するには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 演奏技法をグループ化する
- 音符の入力中に開口型の演奏技法を入力し、それを延長する
- 音符の範囲に演奏技法を追加する
- 演奏技法を延長する



デュレーションのない弦の指示記号 (選択時)



デュレーションとデュレーション線が表示された弦の指示記号 (選択時)

関連リンク

[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハーブペダルダイアグラムの入力方法 \(378 ページ\)](#)

[アイテムの長さの変更 \(441 ページ\)](#)

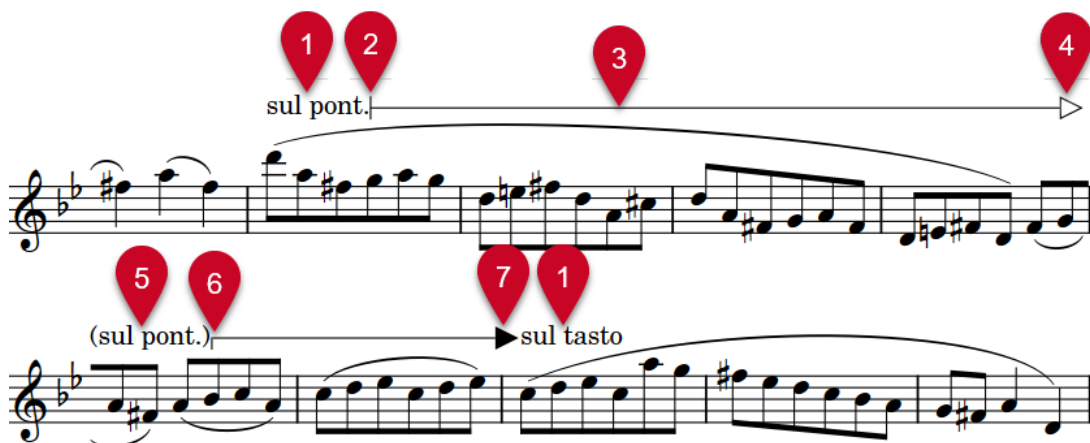
[演奏技法をグループ化する \(1222 ページ\)](#)

[ビブラートバーの演奏技法 \(1166 ページ\)](#)

[弦の指示記号 \(1020 ページ\)](#)

演奏技法の延長線の構成要素

Dorico Elements では、演奏技法の延長線は、単一のアイテムとして一緒に機能する複数の要素で構成されています。同じ演奏技法のデュレーション線と変移線に、異なるデフォルトの構成要素がある場合があります。



1 演奏技法

後ろに続く線のデフォルトの外観を制御します。

2 開始位置のキャップ

演奏技法の延長線の開始位置に表示される記号です。

3 ラインのボディ

演奏技法の延長線の主要部分を構成する横線、パターン、またはくさびで、延長線の全長にわたって延びています。

4 延長線終端のキャップ

複数の組段をまたいで続く演奏技法の延長線のセグメントの終了位置に表示される記号です。

5 演奏技法の延長記号

続きであることがわかるよう、複数の組段をまたいで続く演奏技法の延長線の後続のセグメントの開始位置に、現在の演奏技法が括弧付きで表示されます。演奏技法の延長記号を演奏技法ごとに個別に非表示にすることはできません。

6 延長線のキャップ

複数の組段をまたいで続く演奏技法の延長線の後続のセグメントの開始位置に表示される記号。

7 終端のキャップ

演奏技法の延長線の終了位置に表示される記号。

関連リンク

[ライン](#) (1224 ページ)

浄書モードの演奏技法の延長線

浄書モードでは、演奏技法の延長線にはそれぞれ開始位置と終了位置の2か所に四角いハンドルがあります。これらのハンドルを動かして、演奏技法の延長線の表示位置、長さ、および角度を調節できます。

演奏技法の延長線が組段区切りおよびフレーム区切りをまたぐ場合は、区切りの両側の演奏技法の延長線の分割された部分をそれぞれ個別に移動できます。



延長線が付いた演奏技法を動かす場合、隣接する演奏技法や同じグループに含まれる延長線なども含め、2つが一緒に移動されます。延長線または延長線のハンドルを動かすと、演奏技法とは別に延長線が移動します。

関連リンク

[アイテムの表示位置の移動](#) (525 ページ)

演奏技法のデュレーション線を表示/非表示にする


演奏技法ごとにデュレーション線を個別に表示/非表示にできます。デュレーション線を非表示にする場合は、何も表示しないか sim. を表示するかを選択できます。デュレーション線を表示する場合は、線を表示するか、グリフの演奏技法の記号を繰り返すことができます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえません。

補足

これらの手順は演奏技法のデュレーション線にのみ適用され、演奏技法の変移線には適用されません。

前提条件

- デュレーション線を表示/非表示にする演奏技法にデュレーションがあることとします。

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 記譜モードで、デュレーション線を表示/非表示にする演奏技法を選択します。
2. プロパティパネルの「演奏技法 (Playing Techniques)」グループで、「延長タイプ (Continuation type)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - なし (None)
 - sim.
 - ライン (Line)
 - 記号を繰り返し (Repeat the signs) (グリフの演奏技法のみ)

結果

「なし (None)」を選択すると、選択した演奏技法の後ろのデュレーション線が非表示になります。「sim.」を選択すると、デュレーション線が非表示になり、選択したそれぞれの演奏技法の後ろに sim. と表示されます。

「ライン (Line)」を選択すると、選択した演奏技法の後ろにデュレーション線が表示されます。

グリフの演奏技法の場合、「記号を繰り返し (Repeat the signs)」を選択すると、デュレーション内の各音符に演奏技法が自動的に繰り返されます。

プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

例



デューレーション線を表示した状態 デューレーション線を非表示にした状態 デューレーション線を非表示にして「sim.」を表示した状態 各音符に記号を繰り返した状態

手順終了後の項目

デュレーション線のスタイルを変更できます。

関連リンク

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

演奏技法の延長線のスタイルを変更する

たとえば、特定のデュレーション線を波線で表示したい場合などに、演奏技法のデュレーション線および変移線のスタイルを個別に変更できます。キャップを含む線のスタイル全体を変更することも、キャップはそのままボディスタイルだけを変更することもできます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。

- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、スタイルを変更する演奏技法の延長線を選択します。
2. プロパティパネルの「演奏技法 (Playing Techniques)」グループで、以下のいずれかのプロパティをオンにします。
 - キャップを含む線のスタイル全体を変更するには、「線のスタイル (Line style)」をオンにします。
 - キャップはそのままボディスタイルだけを変更するには、「ラインボディスタイル (Line body style)」をオンにします。
3. メニューから使用するスタイルを選択します。

結果

選択した演奏技法の延長線のスタイルが変更されます。

手順終了後の項目

演奏技法の延長線のキャップを個別に変更できます。

関連リンク



[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[ラインのボディスタイルの変更 \(1235 ページ\)](#)

演奏技法の延長線のキャップを変更する

演奏技法の延長線のキャップを、ラインボディスタイルとは関係なく個別に変更できます。また、複数の組段をまたぐ演奏技法の延長線の個々のセグメントのキャップを変更することもできます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、キャップを変更する演奏技法の延長線を選択します。
2. プロパティパネルの「演奏技法 (Playing Techniques)」グループで、以下のプロパティの一方または両方をオンにします。
 - 選択した線の開始位置のキャップを変更するには、「開始位置のキャップ (Start cap)」をオンにします。
 - 選択した線の終了位置のキャップを変更するには、「終端のキャップ (End cap)」をオンにします。
 - それ以降の組段で、選択した線のセグメントの開始位置のキャップを変更するには、「延長線のキャップ (Continuation cap)」をオンにします。
 - それ以降の組段で、選択した線のセグメントの終了位置のキャップを変更するには、「延長線終端のキャップ (Continuation end cap)」をオンにします。
3. 各メニューから使用するスタイルを選択します。

結果

選択した演奏技法の延長線のキャップが変更されます。

手順終了後の項目

演奏技法の延長線のスタイルを個別に変更できます。

関連リンク

[ラインのキャップの変更](#) (1236 ページ)

演奏技法のグループ

演奏技法のグループは自動的に垂直位置を揃えられ、グループ単位で移動および編集ができるようになります。グループ内の個々の演奏技法を移動すると、釣り合いを取るために両側の延長線の長さが自動的に調整されます。



演奏技法のグループ



中央の演奏技法を移動して変移線が調整された同じ演奏技法のグループ

2つ以上の演奏技法がデュレーションを挟んで隣り合っており、それらが既存の音符と一緒に追加されるか、音符の入力中に連続して入力された場合、それらの演奏技法は自動的にグループ化されます。

変移線は、グループ内の演奏技法の間に自動的に表示されます。演奏技法グループ内の最後の演奏技法にデュレーションがある場合は、その演奏技法にデュレーション線を表示できます。

グループに属するいずれかの演奏技法が選択されると、グループ全体の演奏技法が強調表示されます。



浄書モードでは、グループ内の演奏技法および延長線を個別に移動できます。グループ内の演奏技法は延長線に連結されており、演奏技法を移動すると隣り合う延長線も自動的に移動します。演奏技法のグループの開始位置には、グループ全体の垂直位置をコントロールするハンドルがあります。

☞ sul tasto → sul pont.

補足

- 演奏技法のグループ同士をグループ化することはできません。グループ化できるのは、演奏技法同士または単一の演奏技法と既存のグループのみです。
- 演奏技法のグループはプロジェクト全体に適用されます。つまり、レイアウトによって異なる形で演奏技法をグループ化することはできません。ただし、演奏技法の表示位置を、グループとは関係なく、レイアウトごとに個別に移動させることはできます。

関連リンク

[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハープペダルダイアグラムの入力方法](#) (378 ページ)

- [演奏技法のデュレーション \(1216 ページ\)](#)
- [アイテムの長さの変更 \(441 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの位置の移動 \(472 ページ\)](#)
- [アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)

演奏技法をグループ化する

入力時に自動でグループ化されなかった演奏技法を手動でグループ化できます。グループ化された演奏技法は自動的に垂直位置を揃えられ、演奏技法間には変移線が表示され、グループ単位で移動および編集ができるようになります。

補足

演奏技法のグループ同士をグループ化することはできません。グループ化できるのは、演奏技法同士または単一の演奏技法と既存のグループのみです。

演奏技法のグループ同士をグループ化するには、まずグループ化を解除する必要があります。

手順

1. 記譜モードで、グループ化する演奏技法を選択します。
 2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「演奏技法 (Playing Techniques)」 > 「演奏技法をグループ化 (Group Playing Techniques)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
-

結果

選択した演奏技法がグループ化されます。演奏技法のデュレーションはグループ内の次の演奏技法に到達するまで延長され、グループ内の演奏技法間には変移線が表示されます。

関連リンク

- [演奏技法の延長線 \(1216 ページ\)](#)

演奏技法のグループ化の解除/グループからの演奏技法の削除

演奏技法のグループ化を解除して、グループ内のすべての演奏技法をグループ化されていない状態にできます。また、選択した演奏技法のみをグループから削除して、選択していない演奏技法はグループに残すこともできます。

これは、それらの演奏技法が出現するすべてのレイアウトに適用されます。

手順

1. 記譜モードで、グループ化を解除する、またはグループから削除する演奏技法を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 選択したグループ内のすべての演奏技法のグループ化を解除するには、「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「演奏技法 (Playing Techniques)」 > 「演奏技法のグループ化を解除 (Ungroup Playing Techniques)」を選択します。
 - 選択した演奏技法だけをグループから削除するには、「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「演奏技法 (Playing Techniques)」 > 「グループから演奏技法を削除 (Remove Playing Technique from Group)」を選択します。

ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

結果

選択した演奏技法またはすべての演奏技法が選択したグループから削除されます。変移線が表示されていた演奏技法にデュレーション線が表示されます。

ライン

ラインはピアノの楽譜でどちらの手を使うかや弓圧の段階的な変化を伝えるなど、楽譜の中でさまざまな意味を伝えることができます。Dorico Elements では、ラインを使用して音符の間を垂直線、横棒線、または斜めの線でつなぎ、さまざまなスタイルや外観を適用できます。



さまざまな意味を伝える垂直線と横棒線が含まれたフレーズ

補足

矢印付きの破線などの汎用的なデザインが使用されていることから、Dorico Elements のラインには固定の音楽的意味はなく、その機能は主に表示上のものです。これはつまり、再生に影響を与えないことを意味します。Dorico Elements では、強弱記号、アルペジオ、グリッサンド、トリルなど、再生に影響する固有の記譜記号については専用の機能が用意されています。

Dorico Elements では、以下の種類のラインを使用できます。

横棒線

横棒線は指定したデュレーションにかかります。つまり、ある位置から始まり、それ以降のある位置で終わります。横棒線は弓圧を表わすくさびのように時間の経過に伴う変化を示したり、フーガの主題にまたがる角括弧やメロディが別の譜表に移動する位置を示す音符間の直線のように、音符間のつながりを示したりできます。

初期設定では、横棒線は1つの譜表にのみ適用されます。場合によっては、すべてのパートレイアウトでは横棒線を表示しつつ、フルスコアレイアウトでは組段オブジェクトの位置にのみ横棒線を表示する必要があることがあります。Dorico Elements では横棒線を入力する際、すべての譜表に適用させることも、1つの譜表のみに適用させることもできます。

連結の種類は、横棒線の位置と特定の性質を制御します。横棒線の開始位置と終了位置にはそれぞれ異なる種類の連結を設定できます。たとえば、開始位置ではラインを符頭に連結し、終了位置では小節線に連結するなどです。

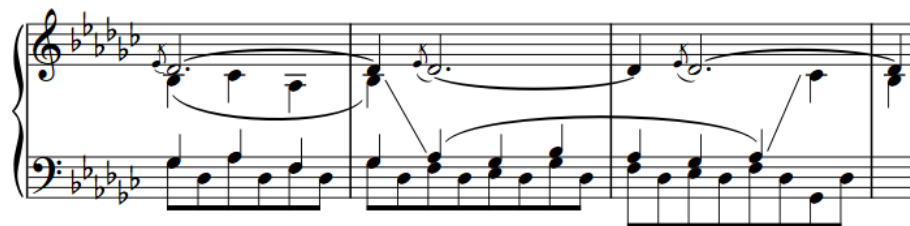
補足

横棒線を入力したあとに連結の種類を変更することはできません。

Dorico Elements では、横棒線のそれぞれの終端に以下の種類の連結を設定できます。

● 符頭に連結

音符の位置に関係なく、個々の音符に連結されます。つまり、符頭に連結されたラインの終端は、音符のピッチまたは楽譜での位置を変更すると音符と一緒に移動します。符頭に連結されたラインの終端の位置とラインの角度は開始音と終了音のピッチ差によって決まるため、符頭に連結されたラインは斜めになることも水平になることもあります。



ピアノの譜表間でメロディが移動する位置を示す符頭に連結されたラインが2本含まれたフレーズ

● **小節線に連結**

位置に連結され、その位置が小節線の位置と一致する場合は小節線に揃えられます。小節線に連結されたラインは常に水平です。



2つの完全小節にまたがる小節線に連結されたライン

● **位置に連結**

位置に連結され、その位置にある音符、和音、休符に対して相対的に配置されます。位置に連結されたラインは水平で、初期設定では譜表の上に配置されます。位置に連結されたラインのそれぞれの終端は、その位置にある音符、和音、または休符の左側で始まり右側で終わります。



2つの完全小節にまたがる位置に連結されたライン

垂直線

垂直線は単一の位置に存在し、その位置にある音符や和音に対して相対的に配置されます。垂直線は、ピアノの楽譜で特定の音符にどちらの手を使うかを示すなど、特定の瞬間についての詳細を伝えることができます。



右手で弾く音符を示す垂直線

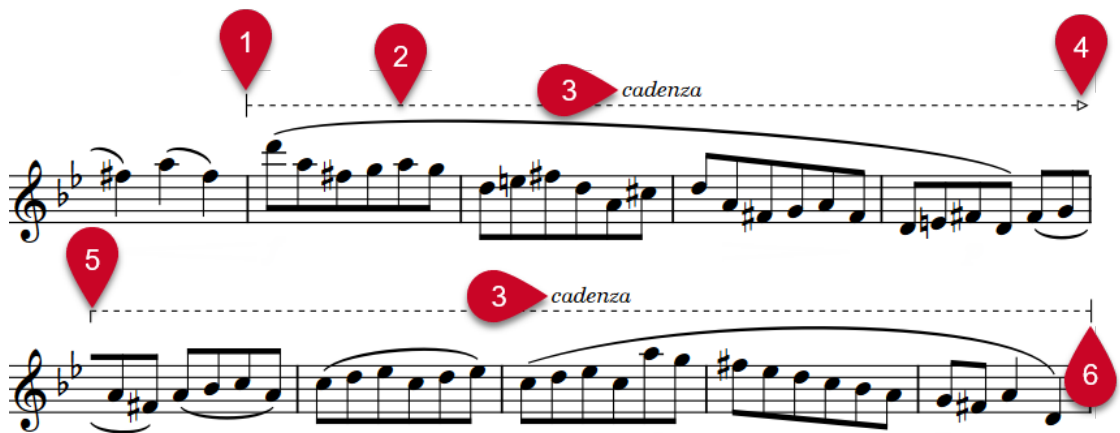
関連リンク

- [ラインの入力方法 \(396 ページ\)](#)
- [ラインパネル \(396 ページ\)](#)

- [ラインへのテキストの追加 \(1238 ページ\)](#)
- [横棒線の配置の変更 \(1231 ページ\)](#)
- [アルペジオ記号 \(1137 ページ\)](#)
- [グリッサンドライン \(1144 ページ\)](#)
- [ジャズアーティキュレーション \(1174 ページ\)](#)
- [オクターブ線 \(939 ページ\)](#)
- [トリル \(1122 ページ\)](#)
- [演奏技法の延長線 \(1216 ページ\)](#)
- [ペダル線 \(1191 ページ\)](#)
- [リピート括弧 \(1260 ページ\)](#)
- [ギターバンド \(1151 ページ\)](#)
- [連符の角括弧 \(1444 ページ\)](#)

ラインの構成要素

Dorico Elements では、ラインは、単一のアイテムとして一緒に機能する複数の要素で構成されています。



1 開始位置のキャップ

ラインの開始位置に表示される記号。キャップには矢印、フック、または終端線を使用できます。

2 ラインのボディ

ラインの主要部分を構成する横棒線、垂直線、繰り返し可能な記号、破線/点線のパターン、またはくさび線で、ラインの全長または高さ全体にわたって延びています。

3 テキスト

キャップに加えて表示されるテキストで、各ラインセグメントの中央に配置されるか、ラインの開始位置または終了位置にのみ配置されます。初期設定では、垂直線のテキストは下から上に読む形で表示されます。

4 延長線終端のキャップ

複数の組段をまたいで続くラインのセグメントの終了位置に表示される記号。キャップには矢印、フック、または終端線を使用できます。

5 延長線のキャップ

複数の組段をまたいで続くラインの後続のセグメントの開始位置に表示される記号。キャップには矢印、フック、または終端線を使用できます。

6 終端のキャップ

ラインの終了位置に表示される記号。キャップには矢印、フック、または終端線を使用できます。

補足

Dorico Pro には、キャップにテキストを使用したり、ラインの中央の注釈に音楽記号を使用したりするなど、ラインやラインの要素をカスタマイズするためのより詳細なオプションが備わっています。プロジェクトを読み込んだり開いたりした場合、Dorico Elements では利用できない要素が使われたラインを見かけるかもしれません。

関連リンク

- [ラインの入力方法 \(396 ページ\)](#)
- [ラインのボディスタイルの変更 \(1235 ページ\)](#)
- [ラインのキャップの変更 \(1236 ページ\)](#)
- [ラインへのテキストの追加 \(1238 ページ\)](#)
- [横棒線に対するテキストの位置の変更 \(1239 ページ\)](#)
- [垂直線に対するテキストの位置の変更 \(1240 ページ\)](#)
- [演奏技法の延長線 \(1216 ページ\)](#)

ラインの位置

音符と譜表に対するラインの位置は、ラインの種類と、横棒線の場合は連結の種類によって決まります。

符頭に連結された横棒線

符頭に連結されたラインは、連結先の符頭を基準として配置されます。つまり、開始音の右側から始まり、終了音の左側で終わります。これらのラインは両端の音符を自動的に追従します。つまり、各音符のピッチを変更したり位置を移動したりすると、それに応じてラインの両端の位置が移動します。ラインの位置は音符のピッチによって決まるため、譜表の内側に表示されることも外側に表示されることもあります。一方の端のみラインが符頭に連結されている場合、ラインは水平に保たれますが、連結先の音符の譜表上の位置に追従します。

小節線に連結された横棒線

初期設定では、小節線に連結された横棒線は譜表の上に配置されます。ラインのデュレーションが小節線の位置と一致する場合は終端が小節線に揃えられます。終端が小節線と一致しない場合、これらのラインは位置に連結されたラインと同じように配置されます。

位置に連結された横棒線

初期設定では、位置に連結されたラインは譜表の上に配置されます。位置に連結されたラインのそれぞれの終端は、その位置にある音符、和音、または休符の左側で始まり右側で終わります。

垂直線

垂直線は、そのラインが適用される音符および音符の臨時記号の左に配置されますが、装飾音符が付く場合は、装飾音符と標準の音符との間に配置されます。同じ位置に複数の垂直線が存在する場合、最後に追加したラインが一番右、つまり音符または和音のすぐ左に配置されます。

垂直線を音符の右側に表示したり、横棒線の位置を変更して譜表内に表示したりするなど、ラインの配置はさまざまな方法で変更できます。

関連リンク

- [垂直線の水平方向の順序を変更する \(1228 ページ\)](#)
- [垂直線を装飾音符の前に表示する \(1230 ページ\)](#)
- [横棒線の配置の変更 \(1231 ページ\)](#)
- [アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)
- [ラインの入力方法 \(396 ページ\)](#)

垂直線を音符の右または左に表示する

たとえば、選択した垂直線を音符の右側に表示するなど、垂直線を音符のどちら側に表示するかを変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 水平方向の位置を変更する垂直線を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「垂直線 (Vertical Lines)」グループで、「表示する側 (Side)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 左 (Left)
 - 右 (Right)

結果

選択したラインが音符のそれぞれの側に表示されます。

例



音符の左側の垂直線



音符の右側の垂直線

手順終了後の項目

同じ位置にある音符の同じ側に複数の垂直線が存在する場合、垂直線の順序を変更できます。

垂直線の水平方向の順序を変更する

同じ位置にある音符の同じ側に複数の垂直線が存在する場合、垂直線の水平方向の順序を変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 順序を変更する垂直線を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
 2. プロパティパネルの「垂直線 (Vertical Lines)」グループで、「列 (Column)」をオンにします。
 3. 数値フィールドの値を変更します。
-

結果

同じ位置の他の垂直線に対する選択した垂直線の順序が変更されます。

「列 (Column)」の値が大きいラインが左側に表示され、値が小さいラインが右側に表示されます。

垂直線の衝突回避の有効化/無効化

個々の垂直線の衝突を回避するかどうかを変更できます。これは、水平方向のスペーシングに影響する場合があります。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
 - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
 - 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
 - ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。
-

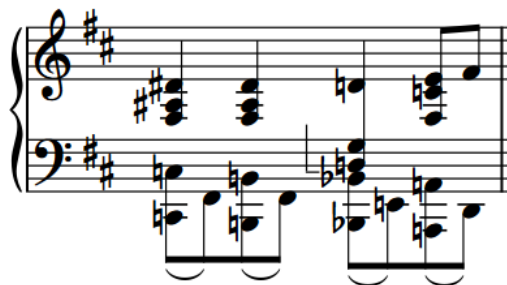
手順

1. 浄書モードで、衝突回避を有効化または無効化する垂直線を選択します。
 2. プロパティパネルの「垂直線 (Vertical Lines)」グループで「衝突を回避 (Avoid collisions)」をオンにします。
 3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。
-

結果

チェックボックスをオンにすると選択した垂直線は衝突を回避し、オフにすると回避しません。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

例



衝突回避を有効にした状態



衝突回避を無効にした状態

手順終了後の項目

ラインが臨時記号にかかるようにするなど、ラインの表示位置を浄書モードで変更できます。

関連リンク

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)


[音符のスペーシング \(519 ページ\)](#)

[アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)

垂直線を装飾音符の前に表示する

装飾音符の左に表示されるように個々の垂直線を配置できます。初期設定では、垂直線は装飾音符のあと、つまり装飾音符と通常の音符の間に配置されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。

手順

1. 装飾音符の前に表示する垂直線を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「**垂直線 (Vertical Lines)**」グループで、「**装飾音符前のライン (Line before grace notes)**」をオンにします。

結果

選択した垂直線が装飾音符の前に配置されます。

「**装飾音符前のライン (Line before grace notes)**」をオフにすると、選択した垂直線が再び装飾音符のあとに表示されます。

例



装飾音符のあとの垂直線



装飾音符の前の垂直線

横棒線の配置の変更

個々の横棒線を譜表の上、下、または内側に表示できます。初期設定では、横棒線は譜表の上に配置されます。

補足

これらの手順は、小節線または位置に連結された横棒線にのみ適用されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 配置を変更する横棒線を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「横棒線 (Horizontal Lines)」グループで、「配置 (Placement)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 上 (Above)
 - 下 (Below)
 - 譜表の内側 (Inside staff)

結果

選択した横棒線の配置が変更されます。初期設定では、譜表内の横棒線は譜表の第3線に中央揃えで配置されます。

ヒント

[F] を押して、選択した横棒線の配置オプションを順に切り替えることもできます。

手順終了後の項目

- 譜表の内側に表示されるラインの譜表上の配置を変更できます。
- 譜表の内側に表示されるライン上のテキストの背景を塗りつぶすことができます。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)



[譜表に対するアイテムの位置の変更 \(445 ページ\)](#)

譜表内にある横棒線の譜表上の位置を変更する

譜表の内側に表示される横棒線の譜表上の位置を変更できます。たとえば、ラインを斜めに表示したい場合など、ラインの譜表上の開始位置と終了位置をそれぞれ個別に変更することもできます。

前提条件

- 譜表上の位置を変更する横棒線を譜表内に配置し、小節線または位置に連結された終端が少なくとも1つある状態にしておきます。
- 下ゾーンを表示しておきます。

- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

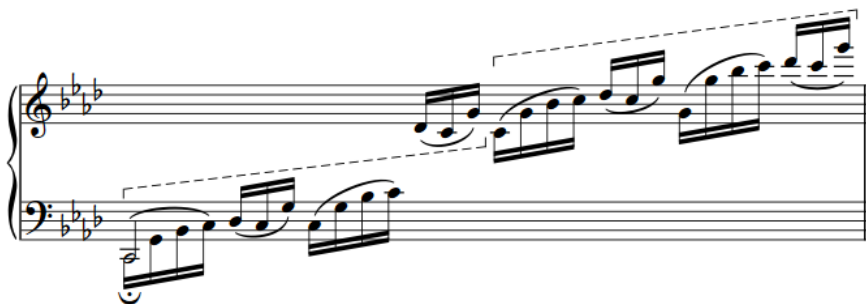
手順

1. 譜表上の位置を変更する譜表上に配置された横棒線を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「横棒線 (Horizontal Lines)」グループで、以下のプロパティの一方または両方をオンにします。
 - 開始位置 (Start position)
 - 終了位置 (End position)
3. 数値フィールドの値を変更します。

結果

選択したラインの譜表上の終了位置が、入力した値に応じて変更されます。たとえば、**0** は譜表の第 3 線、**4** は譜表の第 5 線、**-4** は譜表の第 1 線を意味します。

例



譜表上の開始位置/終了位置が異なる譜表内の横棒線

ラインの長さ

横棒線と垂直線はどちらも適切な長さが自動的に計算されます。

- 横棒線の長さはラインのデュレーションによって決まります。横棒線の配置方法は連結の種類によって異なり、それが表示上の長さに影響する場合があります。たとえば、小節線に連結されたラインは、同じデュレーションを持つ位置に連結されたラインよりも長くなる場合があります。
- 垂直線の長さは、その垂直線が適用される声部または譜表内の音符のピッチの範囲によって決まります。ピッチを変更した場合や、和音への音符の追加または削除を行なった場合は、垂直線の長さが自動的に調整されます。

横棒線と垂直線はどちらも長さを変更できます。たとえば、個々の垂直線をコードの一番上の音符の上まで延ばしたい場合などに行ないます。

横棒線の長さの変更

横棒線は入力後に長さを変更できます。

補足

これらの手順は、小節線または位置に連結された横棒線にのみ適用されます。連結先の音符の長さを変更しない限り、符頭に連結された横棒線の長さを変更することはできません。

手順

1. 記譜モードで長さを変更する横棒線を選択します。

補足

マウスを使用する場合、一度に長さを変更できるラインは1本だけです。

2. 以下のいずれかの操作を行なってラインの長さを変更します。

- 現在のリズムグリッドの間隔ずつ伸ばすには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
- 現在のリズムグリッドの間隔ずつ縮めるには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。
- 1本のラインの終端を次の符頭にスナップするには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
- 1本のラインの終端を前の符頭までスナップするには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。

補足

- 複数のラインが選択されている場合は、現在のリズムグリッドの間隔でしかラインの長さを変更できません。
 - キーボードを使用して長さを変更すると、終端のみが動きます。ラインの始端は、ラインを移動させるか、1本のラインの開始位置のハンドルをクリックしてドラッグすることで移動できます。
- 開始位置または終了位置の丸いハンドルをクリックして、任意の位置にドラッグします。

結果

1本のラインの長さが、現在のリズムグリッドの間隔または前後の符頭の位置のいずれか近い方に従い変更されます。

複数のラインの長さが、現在のリズムグリッドの間隔に従い変更されます。

ヒント

浄書モードでは、ラインの表示上の位置や長さを変更できます。

関連リンク

- [横棒線の入力](#) (397 ページ)
- [音符/アイテムの位置の移動](#) (472 ページ)
- [アイテムの表示位置の移動](#) (525 ページ)
- [リズムグリッド](#) (225 ページ)

垂直線の長さの変更

個々の垂直線の長さを、譜表上の別の位置まで延ばしたり縮めたりできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。初期設定では、垂直線はそれが適用される声部の音符のピッチ範囲にかかるように自動的に調整されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 長さを変更する垂直線を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「垂直線 (Vertical Lines)」グループで、以下のプロパティの一方または両方をオンにします。
 - 上部分 (Top position)
 - 下部分 (Bottom position)
3. 数値フィールドの値を変更します。

結果

選択したラインの垂直方向の長さが変更されます。値を大きくすると対応する終端が上に1ステップずつ移動し、値を小さくすると下に1ステップずつ移動します。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

ヒント

浄書モードでは、ラインの表示上の位置や長さを変更できます。

関連リンク

[アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)

[垂直線の入力 \(398 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)


横棒線の開始位置/終了位置の変更

初期設定では、位置に連結された横棒線は、音符/臨時記号の前から開始され、そのラインの終了位置にある最後の音符、和音、または休符の直後に終了します。たとえば、臨時記号のかわりに符頭の直前で開始させたい場合や、次の音符、和音、または休符の直前で終了させたい場合など、位置に連結された横棒線の開始位置および終了位置を個別に変更できます。

補足

これらの手順は、位置に連結された横棒線にのみ適用されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

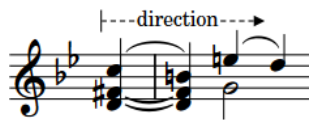
手順

1. 開始位置/終了位置を変更する位置に連結された横棒線を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「横棒線 (Horizontal Lines)」グループで、「水平開始位置 (Horizontal start position)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 符頭 (Notehead)
 - 符頭の中央 (Notehead center)
 - 臨時記号 (Accidental)
4. 「横棒線 (Horizontal Lines)」グループで、「水平終了位置 (Horizontal end position)」をオンにします。
5. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 最後の音符の右側で終了 (End at right-hand side of final note)
 - 最終音の中央で終了 (End on center of final note)
 - 次に続く音符の直前で終了 (End immediately before following note)

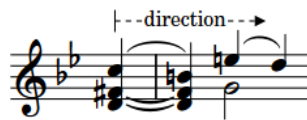
結果

選択した位置に連結された横棒線の開始位置/終了位置が変更されます。

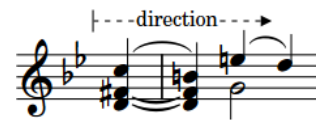
例



符頭の前から開始する横棒線



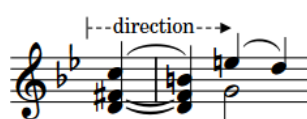
符頭の中央から開始する横棒線



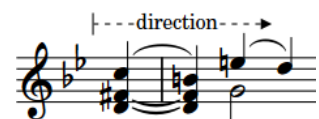
臨時記号の前から開始する横棒線



最後の音符のあとで終了する横棒線



最後の符頭の中央で終了する横棒線





次に続く音符の前で終了する横棒線

ラインのボディスタイルの変更

キャップを変更することなく、個々のラインのボディスタイルを変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。

- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. ボディスタイルを変更するラインを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

補足

横棒線のみまたは垂直線のみを選択する必要があります。

2. プロパティパネルの「横棒線 (Horizontal Lines)」または「垂直線 (Vertical Lines)」のグループで、「ラインボディスタイル (Line body style)」をオンにします。
3. メニューから使用するスタイルを選択します。

結果

選択したラインのボディスタイルが変更されます。

補足

これは、選択したラインのキャップには影響しません。



関連リンク

- [ラインの構成要素 \(1226 ページ\)](#)
- [ラインパネル \(396 ページ\)](#)
- [ラインの入力方法 \(396 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

ラインのキャップの変更

ボディスタイルを変更することなく、個々のラインのキャップを変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. キャップを変更するラインを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

補足

横棒線のみまたは垂直線のみを選択する必要があります。

2. プロパティパネルの「横棒線 (Horizontal Lines)」または「垂直線 (Vertical Lines)」のグループで、以下のプロパティを片方または両方オンにします。
 - 選択したラインの開始位置または下のキャップを変更するには、「開始位置のキャップ (Start cap)」をオンにします。

- 選択したラインの終了位置または上のキャップを変更するには、「**終端のキャップ (End cap)**」をオンにします。
- それ以降の組段で、選択した横棒線のセグメントの開始位置のキャップを変更するには、「**延長線のキャップ (Continuation cap)**」をオンにします。
- それ以前の組段で、選択した横棒線のセグメントの終了位置のキャップをラインの終了位置に変更するには、「**延長線終端のキャップ (Continuation end cap)**」をオンにします。

3. 各メニューから使用するスタイルを選択します。

結果

選択したラインのキャップが変更されます。



補足

これは、選択したラインのボディスタイルには影響しません。

ラインの方向の変更

たとえば、横棒線の矢印を左向きにしたり、垂直線に表示されるテキストの上下を反転させて上から下に読む形にしたりするなど、横棒線と垂直線はどちらも方向を変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。

手順

1. 方向を変更するラインを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

補足

横棒線のみまたは垂直線のみを選択する必要があります。

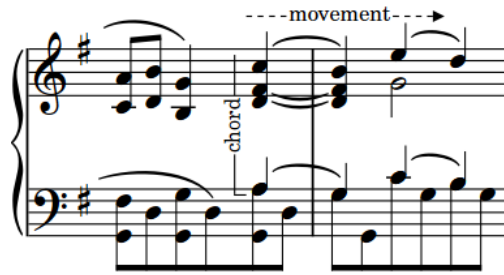
2. プロパティパネルの「**横棒線 (Horizontal Lines)**」または「**垂直線 (Vertical Lines)**」のグループで、「**反転 (Reverse)**」をオンにします。

結果

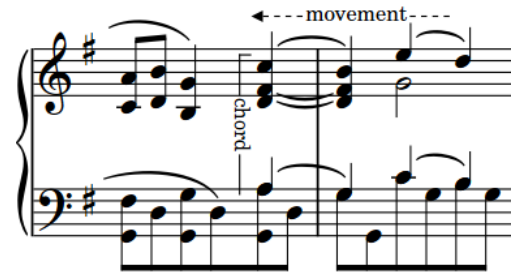
選択したラインの方向が変更されます。垂直線のテキストは上から下に読む形になります。

「**反転 (Reverse)**」をオフにすると、選択したラインがデフォルトの方向に戻ります。

例



デフォルトの方向の横棒線と垂直線





反転した横棒線と垂直線

ラインへのテキストの追加

横棒線と垂直線は、どちらもテキストを追加できます。これは、たとえばラインの意図を明確にするために行ないます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. テキストを追加するラインを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

補足

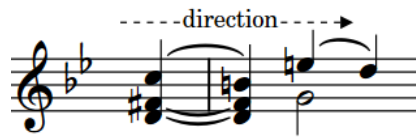
横棒線のみまたは垂直線のみを選択する必要があります。

2. プロパティパネルの「横棒線 (Horizontal Lines)」または「垂直線 (Vertical Lines)」のグループで、「テキスト (Text)」をオンにします。
3. 入力フィールドに任意のテキストを入力します。
4. **[Return]** を押します。

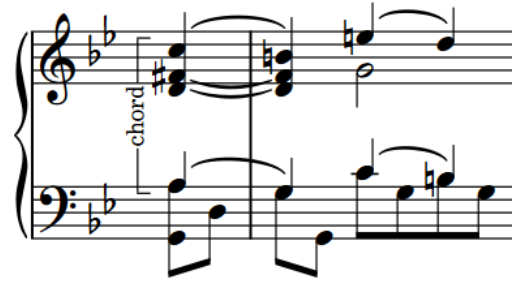
結果

フィールドに入力したテキストが、選択したラインに中央揃えで表示されます。垂直線のテキストは下から上に読む形で表示されます。

例



横棒線のテキスト



垂直線のテキスト

手順終了後の項目

- 垂直線のテキストを上から下に読む形で表示したい場合は、ラインを反転できます。
- ラインのテキストの背景を塗りつぶすことができます。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[ラインの構成要素 \(1226 ページ\)](#)

[ラインの入力方法 \(396 ページ\)](#)

ラインのテキストのフォントスタイル

ラインのテキストには、ラインの種類に応じてさまざまなフォントスタイルがあります。フォントサイズを変更してラインのテキストを大きく表示するなど、これらのフォントの各種設定は「**フォントスタイルを編集 (Edit Font Styles)**」ダイアログで編集できます。

ラインのテキストには以下のフォントスタイルが使用されます。

- **横棒線のフォント (Horizontal Line Font)**: 横棒線のテキストに使用されます。
- **垂直線のフォント (Vertical Line Font)**: 垂直線のテキストに使用されます。

補足

フォントスタイルへの変更が、パートレイアウトを含めてプロジェクト全体に適用されます。

関連リンク


[「フォントスタイルを編集 \(Edit Font Styles\)」ダイアログ \(774 ページ\)](#)


[デフォルトのフォントファミリーを変更する \(781 ページ\)](#)

横棒線に対するテキストの位置の変更

テキストを横棒線の上に表示するなど、横棒線に対するテキストの位置を個別に変更できます。初期設定では、テキストは横棒線に対して中央揃えで配置されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。

- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. テキストの位置を変更する横棒線を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「横棒線 (Horizontal Lines)」グループで、「テキストの位置 (Text position)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 上 (Above)
 - 中央揃え (Centered)
 - 下 (Below)
 - 内側 (Inside)
 - 外側 (Outside)

結果

選択した横棒線に対するテキストの位置が変更されます。注釈を「内側 (Inside)」または「外側 (Outside)」に配置した場合、ラインに対する注釈の配置は、譜表に対するラインの配置に応じて変化します。

例



関連リンク



[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[ラインに対するテキストの配置の変更 \(1241 ページ\)](#)

垂直線に対するテキストの位置の変更

テキストを垂直線の左に表示するなど、垂直線に対するテキストの位置を個別に変更できます。初期設定では、テキストは垂直線に対して中央揃えで配置されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. テキストの位置を変更する垂直線を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

- プロパティパネルの「**垂直線 (Vertical Lines)**」グループで、「**テキストの位置 (Text position)**」をオンにします。
- メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 左 (Left)
 - 中央揃え (Centered)
 - 右 (Right)

結果

選択した垂直線に対するテキストの位置が変更されます。

例



「左 (Left)」のテキスト


「中央揃え (Centered)」のテキスト

「右 (Right)」のテキスト

ラインに対するテキストの配置の変更

個々のラインに対するテキストの配置を変更して、たとえば、テキストを横棒線の開始位置や垂直線の一番上に表示できます。初期設定では、テキストはラインの中央に表示されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。

手順

- テキストの配置を変更するラインを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

補足

横棒線のみまたは垂直線のみを選択する必要があります。

- プロパティパネルの「**横棒線 (Horizontal Lines)**」または「**垂直線 (Vertical Lines)**」のグループで、「**テキストの配置 (Text placement)**」をオンにします。
- メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 先頭 (Start)
 - 中央 (Center)
 - 末尾 (End)

4. 「開始 (Start)」または「終了 (End)」を選択しており、ラインの対応する端からのオフセットを変更する場合は、「横棒線 (Horizontal Lines)」または「垂直線 (Vertical Lines)」グループの「開始位置/終了位置との間隔 (Start/end gap)」を有効にして、値フィールドで値を変更します。

結果

選択したラインに対するテキストの配置が変更されます。垂直線の場合は、「開始 (Start)」を選択するとテキストはラインの一番下に配置され、「終了 (End)」を選択するとテキストはラインの一番上に配置されます。

「開始位置/終了位置との間隔 (Start/end gap)」もオンになっている場合は、選択しているラインのテキストと対応する端との間隔が変更されます。

関連リンク

- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [ラインの方向の変更 \(1237 ページ\)](#)

横棒線を強制的に水平にする

個々のラインのテキストが常に水平に表示されるように強制して、たとえば、垂直線のテキストを読みやすくできます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. テキストを水平に保つラインを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

補足

横棒線のみまたは垂直線のみを選択する必要があります。

2. プロパティパネルの「横棒線 (Horizontal Lines)」または「垂直線 (Vertical Lines)」グループで、「テキストを水平に保つ (Keep text horizontal)」をオンにします。

結果

ラインが斜めや垂直でも、選択したラインに含まれるテキストは常に水平に表示されます。

ラインテキストへの枠線の追加

個々のラインに表示されるテキストに枠線を追加したり、枠線の太さを変更したりできます。これは、ラインに対するテキストの境界を明確にしたい場合などに役立ちます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、枠線を追加するテキストが含まれるラインを選択します。

補足

横棒線のみまたは垂直線のみを選択する必要があります。

2. プロパティパネルの「**横棒線 (Horizontal Lines)**」または「**垂直線 (Vertical Lines)**」のグループで、「**境界線の太さ (Border thickness)**」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を変更します。

結果

選択したラインのテキストに、対応する太さの枠線が追加されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[ラインに対するテキストの配置の変更 \(1241 ページ\)](#)

[テキストアイテムへの枠線の追加 \(1390 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

ラインテキストの背景の塗りつぶし

たとえば、譜表内に表示されるテキストの読みやすさを確保するために、個々のラインに表示されるテキストの背景を塗りつぶすことができます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、テキストの背景を塗りつぶすラインを選択します。

補足

横棒線のみまたは垂直線のみを選択する必要があります。

2. プロパティパネルの「**横棒線 (Horizontal Lines)**」または「**垂直線 (Vertical Lines)**」のグループで、「**背景を塗りつぶし (Erase background)**」をオンにします。

結果

選択したラインのテキストの背景が塗りつぶされます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

「背景を塗りつぶし (Erase background)」をオフにすると、選択したラインのテキストがデフォルトの背景の塗りつぶしがない状態に戻ります。

例



背景が塗りつぶされていないラインのテキスト



背景が塗りつぶされたラインのテキスト

ラインテキストの塗りつぶしの余白を変更する

ラインテキストの塗りつぶしの余白を個別に変更できます。余白の幅はラインテキストの四方それぞれについて個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、テキストの塗りつぶしの余白を変更するラインを選択します。

補足

横棒線のみまたは垂直線のみを選択する必要があります。

2. プロパティパネルの「横棒線 (Horizontal Lines)」または「垂直線 (Vertical Lines)」のグループで、「塗りつぶしの余白 (Erasure padding)」のプロパティをいずれか、またはまとめてオンにします。
 - 「L」はラインのテキストの左側の余白の幅を変更します。
 - 「R」はラインのテキストの右側の余白の幅を変更します。
 - 「T」はラインのテキストの上側の余白の幅を変更します。
 - 「B」はラインのテキストの下側の余白の幅を変更します。
3. 数値フィールドの値を変更します。

結果

値を大きくすると余白が増え、値を小さくすると余白が減ります。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

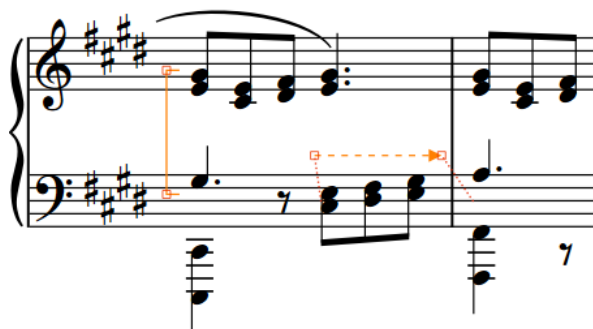
[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

浄書モードのライン

浄書モードでは、横棒線の開始位置と終了位置、そして垂直線の上部と下部のそれぞれ2か所に四角いハンドルがあります。これらのハンドルを動かして、ラインの表示位置、長さ、および角度を調節できます。

ライン全体の表示位置も個別に移動できます。横棒線が組段区切りおよびフレーム区切りをまたぐ場合は、区切りの両側の横棒線の分割された部分をそれぞれ個別に移動できます。



浄書モードの垂直線と横棒線のハンドル

関連リンク

[ラインの構成要素 \(1226 ページ\)](#)

[ラインの位置 \(1227 ページ\)](#)

[横棒線の長さの変更 \(1233 ページ\)](#)

[垂直線の長さの変更 \(1234 ページ\)](#)

[垂直線を音符の右または左に表示する \(1228 ページ\)](#)

[垂直線の水平方向の順序を変更する \(1228 ページ\)](#)

[垂直線の衝突回避の有効化/無効化 \(1229 ページ\)](#)

[横棒線の配置の変更 \(1231 ページ\)](#)

[譜表内にある横棒線の譜表上の位置を変更する \(1231 ページ\)](#)

[アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)

リハーサルマーク

リハーサルマークは順に並んだ文字または数字であり、楽譜中の大きな変化を示す基準点として機能します。これらにより、演奏者はリハーサルで容易に全体と合わせられ、楽譜の時系列的な順序を明確にできます。

Dorico Elements では、リハーサルマークは自動的に順序付けされ、一意のインデックスを割り当てることでリハーサルマークの重複がないようにします。



「G」の文字が表示されたリハーサルマーク

Dorico Elements の初期設定では、リハーサルマークは文字で表示されますが、シーケンスタイプは文字、数字、または小節番号に変更できます。3種類のリハーサルマークのシーケンスはすべて同時に使用できます。

目につきやすいように、またリハーサルマークに数字を使用している場合は小節番号と間違えられないように、リハーサルマークは長方形の囲み線付きで表示されます。

Dorico Elements では、リハーサルマークは組段オブジェクトとして分類されます。そのため、リハーサルマークは組段オブジェクトの表示と配置に関するレイアウトごとの設定に従います。

関連リンク

[リハーサルマークの入力 \(412 ページ\)](#)

[リハーサルマークのインデックスの変更 \(1247 ページ\)](#)

[リハーサルマークのシーケンスタイプの変更 \(1248 ページ\)](#)

[リハーサルマークへの移動 \(453 ページ\)](#)

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(765 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(1357 ページ\)](#)

[組段オブジェクトの位置の変更 \(1358 ページ\)](#)

[テキストの書き出し \(106 ページ\)](#)

[テンポ記号 \(1367 ページ\)](#)

[小節番号 \(848 ページ\)](#)

リハーサルマークの位置

リハーサルマークは見やすいように、楽譜の外側の譜表の上の、他の組段オブジェクトと同じ位置に配置されます。

初期設定では、リハーサルマークは小節線の上や、組段の開始位置の音部記号または調号の右側に配置されます。Dorico Elements では、リハーサルマークは小節の途中の位置でも入力できますが、これは一般的ではありません。

リハーサルマークとテンポ変更がぶつかる場合は、テンポ記号が自動的にリハーサルマークの右側に配置されます。リハーサルマークが正しい位置に表示されるよう、譜表のスペーシングは自動的に調整されます。

リハーサルマークのリズム上の位置は記譜モードで移動できます。これらは衝突を回避する形で自動的に配置されます。



リハーサルマークおよびテンポマークが配置されるように、上の2つの譜表の垂直のスペーシングが広がっている

リハーサルマークの表示位置は浄書モードで移動できますが、適用されるリズム上の位置がこれによって変更されることはありません。

Dorico Elements では、リハーサルマークは組段オブジェクトに分類され、選択したインストゥルメントファミリーの最初の大括弧の上に表示できます。どのインストゥルメントファミリーの上に組段オブジェクトを表示させるかは、レイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、フルスコアのみ各組段の上に複数のリハーサル記号を表示させることができます。

関連リンク

- [リハーサルマークの入力 \(412 ページ\)](#)
- [小節、拍、小節線の入力方法 \(312 ページ\)](#)
- [アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)
- [組段オブジェクトの位置の変更 \(1358 ページ\)](#)

リハーサルマークのインデックスの変更

初期設定では、リハーサルマークのシーケンスは各フローの開始位置でリセットされます。たとえば、同じプロジェクト内で同じ文字のリハーサルマークが複数存在しないようにするために、フローをまたいでリハーサルマークのシーケンスを継続させる場合、個々のリハーサルマークのインデックス位置を変更できます。

インデックス位置を変更すると、表示される数字または文字が変更されます。たとえば、インデックス位置 1 はリハーサルマーク A または 1 として表示され、インデックス位置 2 は B または 2 として表示される、という具合です。

またリハーサルマークのインデックス位置の変更は、I や O など他の文字や数字と間違いやすい文字の表示を回避するためにも使用できます。

補足

これらの手順は、小節番号のシーケンスタイプを使用するリハーサルマークには適用されません。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。

手順

1. インデックス位置を変更するリハーサルマークを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「リハーサルマーク (Rehearsal Marks)」グループで、「インデックス (Index)」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を変更します。

結果

選択したリハーサルマークが、「インデックス (Index)」の値とシーケンスタイプに従い変化します。同じシーケンスのそれ以降のリハーサルマークは、インデックスを変更しなくても、更新されたインデックスに自動的に従います。たとえば、あるリハーサルマークを A から P に変更した場合、次のリハーサルマークは B から Q に変更されます。

ヒント



また、リハーサルマークのシーケンスタイプも変更でき、たとえばリハーサルマーク C を 3 と表示できます。

リハーサルマークのシーケンスタイプの変更

リハーサルマークは、文字、数字、または小節番号で表示できます。個々のリハーサルマークのシーケンスタイプを変更すると、リハーサルマークの補助的なシーケンスを作成できます。

Dorico Elements では、用意された 3 つのリハーサルマークのシーケンスすべてを同時に使用できます。たとえば、文字のリハーサルマークをメインのシーケンスとして表示しつつ、数字を補助的なシーケンスとしてソロラインの開始位置などの別種のタイミングの指示に使用しながら、併せてこれらのセクションの重要な小節番号を強調表示できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. シーケンスタイプを変更するリハーサルマークを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「リハーサルマーク (Rehearsal Marks)」グループで、「シーケンスタイプ (Sequence type)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 文字 (Letters)
 - 数字 (Numbers)
 - 小節番号 (Bar numbers)

結果

選択したリハーサルマークに文字、数字、または現在の小節番号が表示されるようになります。

フロー内の文字または数字のシーケンスの中でこれが最初である場合、このリハーサルマークは A または 1 を表示します。フロー内の文字または数字のシーケンスにすでに他のリハーサルマークが存在する場合、このリハーサルマークはインデックスに従い次の文字または数字を表示します。

補足

リハーサルマークのシーケンスのインデックスは、他のリハーサルマークのシーケンスには影響されず個別に変更できます。ただし、小節番号のシーケンスタイプを使用するリハーサルマークのインデックスは変更できません。

関連リンク

[リハーサルマークの入力 \(412 ページ\)](#)



[小節番号の変更の追加 \(858 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

リハーサルマークに先頭および末尾テキストを追加する

リハーサルマークには先頭テキストおよび末尾テキストの両方を個別に追加できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。

手順

1. 先頭テキストまたは末尾テキストを追加するリハーサルマークを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「リハーサルマーク (Rehearsal Marks)」グループで、以下のプロパティを片方または両方ともオンにします。
 - 先頭テキスト (Prefix)
 - 末尾テキスト (Suffix)
3. 入力フィールドに任意のテキストを入力します。
4. **[Return]** を押します。

結果

フィールドに入力したテキストが、先頭テキストまたは末尾テキストとして、選択したリハーサルマークに追加されます。

リハーサルマークのパラグラフスタイルの編集

リハーサルマークに使用されるパラグラフスタイルの形式設定を編集できます。たとえば、フルスコアレイアウトのリハーサルマークのサイズを、パートレイアウトのリハーサルマークのサイズに影響を与えることなく変更できます。

手順

1. 「ライブラリー (Library)」 > 「パラグラフスタイル (Paragraph Styles)」を選択して、「パラグラフスタイル (Paragraph Styles)」ダイアログを開きます。

2. パラグラフスタイルリストで、「**リハーサルマーク (Rehearsal Marks)**」を選択します。
 3. 必要に応じて、「**元 (Parent)**」メニューから利用できるいずれかのスタイルを選択します。
元スタイルが選択されている場合、選択したパラグラフスタイルの元スタイルから変更されているすべてのオプションの横に、操作可能なスイッチが表示されます。
 4. 必要に応じて、使用できるオプションをオンにして変更します。
 5. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
-

結果

リハーサルマークのパラグラフスタイルの形式設定が変更されます。

関連リンク

[「パラグラフスタイル \(Paragraph Styles\)」ダイアログ \(777 ページ\)](#)

マーカー

マーカーは時間上の特定の位置に紐づけられたラベルで、ほとんどの場合ビデオに関連して使用されます。これは通常、音楽的な盛り上がりが必要とされる重要な瞬間を示し、多くの場合は作曲者がこれに合わせて楽曲の形を整えるプロセスに使用されます。



タイムコードの譜表上でカスタムのテキストとタイムコードを表示するマーカー

初期設定では、Dorico Elements のマーカーにはデフォルトのテキストマーカーと、マーカーが紐づけられた時間上の位置のタイムコードが表示されます。

Dorico Elements では、どのプロジェクトでもマーカーが使用できます。ほとんどの場合ビデオと一緒に使用されるため、マーカーは記譜モードのビデオパネルに収められています。再生モードには「マーカー (Markers)」トラックもあり、マーカーの表示と新規マーカーの入力が行なえます。

マーカーはプロジェクトに最適なテンポの検出に使用できます。Dorico Elements は、複数の重要なマーカーがそれぞれ拍子の強拍に合うようにできるテンポを算出できます。

各組段の開始位置の上下またはタイムコード譜表(ある場合)の下に、レイアウトごとに個別にマーカーを表示できます。

入力したマーカーはすべて MIDI の書き出し時に自動的にデータに含まれます。

関連リンク

- [マーカー/タイムコードの入力 \(412 ページ\)](#)
- [マーカーのテキストを編集する \(1253 ページ\)](#)
- [ビデオパネル \(414 ページ\)](#)
- [マーカーのタイムコードを変更する \(1254 ページ\)](#)
- [マーカーを重要なマーカーに指定する \(1255 ページ\)](#)
- [タイムコード \(1256 ページ\)](#)
- [マーカートラック \(546 ページ\)](#)
- [テキストの書き出し \(106 ページ\)](#)

マーカーを表示/非表示にする

初期設定では、マーカーはフルスコアレイアウトに表示され、パートレイアウトでは非表示になっています。各レイアウトはマーカーの表示と非表示を個別に切り替えられます。これによりたとえば、マーカーが有用となる指揮者にはマーカーを表示し、プレーヤーには非表示とするなどできます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。

2. 「**レイアウト (Layouts)**」 リストから、マーカーを表示または非表示にするレイアウトを選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
 3. カテゴリリストの「**マーカーおよびタイムコード (Markers and Timecode)**」をクリックします。
 4. 「**マーカーを表示 (Show markers)**」をオンまたはオフにします。
 5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
-

結果

選択したレイアウトでマーカーが表示または非表示になります。

マーカーの垂直位置の変更

マーカーは組段の上または下に表示することも、個別のタイムコード譜表を使用して、大括弧でくくられた選択したインストゥルメントファミリーのグループの上に表示することもできます。こうすることで、スコア上のマーカーが見やすくなります。マーカーをタイムコード譜表に表示すると、タイムコードも自動的にタイムコード譜表の下に表示されます。

補足

1つの組段に複数のタイムコード譜表を表示することはできません。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
 2. マーカーの垂直位置を変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
 3. カテゴリリストの「**マーカーおよびタイムコード (Markers and Timecode)**」をクリックします。
 4. 「**マーカー (Markers)**」サブセクションの「**垂直位置 (Vertical position)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **組段の上 (Above system)**
 - **組段の下 (Below system)**
 - **タイムコードの譜表 (Timecode staff)**
 5. 「**タイムコードの譜表 (Timecode staff)**」を選択した場合は、必要に応じて「**タイムコードの譜表を大括弧の上に配置 (Position timecode staff above bracket)**」メニューから、タイムコードの譜表をその上に表示させる、大括弧で括られたインストゥルメントファミリーを選択します。
 6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
-

結果

選択したレイアウトで、マーカーの垂直位置が変更されます。

補足

- マーカーをタイムコードの譜表に表示させる場合、譜表にはデフォルトでタイムコードも表示されます。マーカーを個別の譜表に表示させつつタイムコードは不要である場合は、「**タイムコード譜表におけるタイムコードの頻度 (Timecode frequency on timecode staff)**」を「**表示しない (Never)**」に変更する必要があります。

タイムコードの譜表上ではなく、組段の開始位置の上または下に表示されるように、タイムコードの垂直位置を変更することもできます。

- 「**レイアウトオプション (Layout Options)**」の「**垂直方向のスペーシング (Vertical Spacing)**」ページで、タイムコードの譜表と他の譜表とのデフォルト距離を変更できます。

手順終了後の項目

タイムコード譜表上のタイムコードの頻度を変更できます。

関連リンク

[タイムコードの垂直位置を変更する \(1257 ページ\)](#)

[タイムコードの表示頻度を変更する \(1258 ページ\)](#)



[アンサンブルタイプごとの大括弧によるグループ化の変更 \(887 ページ\)](#)

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(765 ページ\)](#)

マーカーのテキストを編集する

新規マーカーに表示されるデフォルトのテキストはマーカーです。各マーカーに表示されるテキストは個別に変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。

手順

- テキストを変更するマーカーを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
- プロパティパネルの「**マーカー (Markers)**」グループで、「**マーカーのテキスト (Marker text)**」をオンにします。
- 入力フィールドに任意のテキストを入力します。
- [Return]** を押します。

結果

選択したマーカーに表示されるテキストが変更されます。これは「**マーカーテキスト用フォント (Marker Text Font)**」のフォントスタイルを使用します。

ヒント

「マーカーを追加 (Add Marker)」ダイアログを使用してマーカーを入力する際にもカスタムテキストを入力できます。また、記譜モードのビデオパネルの「マーカー (Markers)」セクションでも、マーカーのテキストを変更できます。

関連リンク

[「マーカーを追加 \(Add Marker\)」ダイアログ \(413 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

マーカー/タイムコードのフォントスタイルの編集

すべてのマーカーとタイムコードに使用するフォントスタイルの形式設定に関するプロジェクト全体の設定を編集できます。これによりたとえば、マーカーを太字のイタリックで表示したりできます。マーカーとタイムコードは異なるフォントを使用するため、それぞれ個別に変更できます。

手順

1. 「ライブラリー (Library)」 > 「フォントスタイル (Font Styles)」を選択して、「フォントスタイルを編集 (Edit Font Styles)」ダイアログを開きます。
 2. フォントスタイルリストで、以下のいずれかのフォントスタイルを選択します。
 - マーカーテキスト用フォント (Marker Text Font): マーカーに使用します
 - マーカーのタイムコード用フォント (Marker Timecode Font): マーカーに表示するタイムコードに使用します
 - タイムコード用フォント (Timecode Font): タイムコードの譜表に表示するタイムコードに使用します
 3. 以下のオプションを個別または一括で設定することで、対応するフォント属性を変更できます。
 - フォントファミリー (Font family)
 - サイズ (Size)
 - スタイル (Style)
 - 下線 (Underlined)
 4. 必要に応じて、手順2と3を繰り返してもう一方のフォントも変更します。
 5. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
-

結果

選択したフォントスタイルの形式設定がプロジェクト全体で変更されます。

関連リンク

[「フォントスタイルを編集 \(Edit Font Styles\)」ダイアログ \(774 ページ\)](#)



マーカーのタイムコードを変更する

たとえばビデオが編集されてマーカーの発生する位置が10秒遅れたような場合、マーカーの入力後にそれぞれのタイムコードを個別に変更できます。

補足

これによりプロジェクトにおけるマーカーの発生位置が変わるため、楽譜に対するマーカーの位置も移動します。

手順

1. 記譜モードで、タイムコードを変更するマーカーが含まれているフローにあるアイテムを選択します。
 2. 記譜ツールボックスで「パネル (Panels)」、「ビデオ (Video)」の順にクリックして、ビデオパネルを表示します。
 3. 「マーカー (Markers)」セクションで、変更するタイムコードをダブルクリックします。
 4. 入力フィールドに任意の新しいタイムコードを入力します。
 5. **[Return]** を押します。
-

結果

マーカーのタイムコードが変更されます。マーカーはこの新しい時間上の位置を反映して、自動的に楽譜に対する位置を移動します。

関連リンク

[ビデオパネル \(414 ページ\)](#)

[タイムコードの開始位置の値を変更する \(1257 ページ\)](#)

マーカーを重要なマーカーに指定する

個々のマーカーを重要なマーカーに指定できます。これにより、「テンポを検出 (Find Tempo)」ダイアログで適切なテンポを検出する処理にそのマーカーを反映させられます。

手順

1. 記譜モードの記譜ツールボックスで「ビデオ (Video)」をクリックして、ビデオパネルを表示します。
 2. 「マーカー (Markers)」セクションの「重要 (Imp.)」の列から、重要なマーカーに指定するマーカーのチェックボックスをオンにします。
-

結果

チェックボックスをオンにしたマーカーが重要なマーカーに指定されます。「マーカー (Markers)」セクションの下部にある「テンポを検出 (Find Tempo)」ボタンが利用できるようになります。

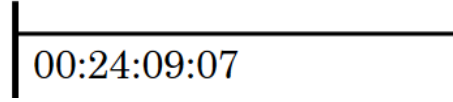
関連リンク

[「テンポを検出 \(Find Tempo\)」ダイアログ \(414 ページ\)](#)

タイムコード

タイムコードは通常ビデオとの関連において、時間上の正確な位置を示します。これを使用すると、音楽と動画など複数の要素間の正確な同期を行なえるようになり、基準ツールとしても使用できます。

タイムコードは hh:mm:ss:ff の形式で表示されます。これは時間、分、秒、フレームをそれぞれ 2 桁で表わすものです。



00:24:09:07

タイムコードの譜表に表示されるタイムコード

Dorico Elements では、タイムコードのタイプに以下のいずれかを指定できます。

ノンドロップフレームのタイムコード

すべてのフレームは前のフレームから順番に番号付けされ、フレーム番号のスキップはありません。

ノンドロップフレームのタイムコードには、末尾テキストとして「**fps**」が表示され、秒とフレームの区切り文字には、「00:00:01:05」のようにコロンが使用されます。

ドロップフレームのタイムコード

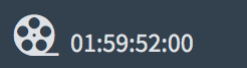
29.97fps と 30fps のフレームレートの差を埋め合わせるためにフレーム番号の一部がスキップされます。10 分ごとを除く毎分ごとに、フレームカウントからタイムコード番号が 2 つ飛ばされます。

ドロップフレームのタイムコードには、末尾テキストとして「**dfps**」が表示され、秒とフレームの区切り文字には、「00:00:01;05」のようにセミコロンが使用されます。

Dorico Elements においてタイムコードはフロー固有のもので、つまり、フローごとに他のフローとは完全に別個のタイムコードを設定できます。タイムコードは「**ビデオのプロパティ (Video Properties)**」ダイアログで設定できます。これはビデオを使用しないフローにも行なえます。

補足

設定モードの「**フロー (Flows)**」パネルのフローカードに表示されるタイムコードは、フローの開始位置のタイムコードを反映します。これは「**ビデオのプロパティ (Video Properties)**」ダイアログで設定できるタイムコードにより変化します。たとえば、「**タイムコードの開始位置 (Timecode start)**」を **02:00:00:00** に設定しつつ、「**フローのアタッチメント位置 (Flow attachment position)**」を 4 分音符の 8 拍と設定して、テンポが 60bpm である場合、フローカードに表示されるタイムコードは「01:59:52:00」になります。



01:59:52:00

初期設定では、タイムコードはマーカーに表示されます。各組段の開始位置の上下またはタイムコード譜表 (ある場合) の下に、レイアウトごとに個別にマーカーを表示できます。

さらに、**トランスポート**ウィンドウに表示するタイムは、初期設定で表示される経過時間からタイムコードに変更できます。

関連リンク

- [マーカー/タイムコードの入力 \(412 ページ\)](#)
- [フレームレート \(201 ページ\)](#)
- [「ビデオのプロパティ \(Video Properties\)」ダイアログ \(197 ページ\)](#)
- [マーカー/タイムコードのフォントスタイルの編集 \(1254 ページ\)](#)
- [トランスポートディスプレイに表示する内容の変更 \(571 ページ\)](#)
- [マーカー \(1251 ページ\)](#)
- [マーカーのタイムコードを変更する \(1254 ページ\)](#)

タイムコードの開始位置の値を変更する

プロジェクトのフローごとに開始位置のタイムコードを変更できます。たとえばフィルムのリールめに個別のプロジェクトを使用する場合などに、この機能を使用します。開始位置のタイムコードは、ビデオを使用しないプロジェクトでも変更できます。

手順

1. 記譜モードで、開始位置のタイムコードの値を変更するフローのアイテムを選択します。
2. 記譜ツールボックスで「パネル (Panels)」、「ビデオ (Video)」の順にクリックして、ビデオパネルを表示します。
3. ビデオパネルで「プロパティ (Properties)」をクリックして、「ビデオのプロパティ (Video Properties)」ダイアログを開きます。
4. 「タイムコードの開始位置 (Timecode start)」の値を変更します。
5. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

結果

選択したアイテムが属するフローの開始位置のタイムコードが変更されます。

関連リンク

- [ビデオパネル \(414 ページ\)](#)
- [ビデオの開始位置の変更 \(199 ページ\)](#)
- [マーカーのタイムコードを変更する \(1254 ページ\)](#)

タイムコードの垂直位置を変更する

組段の開始位置の上または下、あるいは個別の一線譜に、レイアウトごとにタイムコードを表示できます。たとえば、フルスコアレイアウトでは個別のタイムコード譜表にタイムコードとマーカーを表示し、パートレイアウトでは組段の開始位置の上にタイムコードのみを表示できます。

補足

組段中の複数の譜表にタイムコードを表示させることはできません。

前提条件

タイムコードを個別の譜表に表示する場合は、個別の譜表に表示できるようマーカーの垂直位置を変更しておきます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。

- タイムコードの垂直位置を変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
- カテゴリリストの「**マーカーおよびタイムコード (Markers and Timecode)**」をクリックします。
- 「**タイムコード (Timecode)**」サブセクションの「**タイムコードを表示 (Show timecode)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 組段の開始位置の上または下 (Above or below start of system)
 - タイムコード譜表の下 (Below timecode staff)
- 「**組段の開始位置の上または下 (Above or below start of system)**」を選択した場合は、「**組段に対するタイムコードの位置 (Timecode position relative to system)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 組段の上 (Above system)
 - 組段の下 (Below system)
- 「**組段の開始位置の上または下 (Above or below start of system)**」を選択した場合、タイムコードと譜表の間隔を変更するには「**組段の開始位置のオフセット (Offset at start of system)**」数値フィールドの値を変更します。
- 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

選択したレイアウトで、タイムコードの垂直位置が変更されます。

補足

タイムコードが組段の開始位置の上または下に表示されている場合は、「**タイムコード譜表におけるタイムコードの頻度 (Timecode frequency on timecode staff)**」の設定も適用されます。

関連リンク

[マーカーの垂直位置の変更 \(1252 ページ\)](#)

タイムコードの表示頻度を変更する

タイムコードを専用の譜表に表示するレイアウトでは、タイムコードの異なる表示間隔を使用できません。たとえば、フルスコアレイアウトではタイムコードをすべての小節に表示しつつ、パートレイアウトでは組段の開始位置のみに表示する、といった設定ができます。

補足

長休符を使用するレイアウトでは、タイムコードをすべての小節に表示することはおすすめしません。タイムコードが重なり合って判読不能になってしまうためです。長休符を使用するパートレイアウトにタイムコードを表示する場合は、タイムコードの表示を組段の開始位置のみとするか、そのレイアウトで長休符の表示をやめることをおすすめします。

前提条件

選択したレイアウトにマーカーを表示しておきます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
 2. タイムコードの表示頻度を変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
 3. カテゴリーリストの「**マーカーおよびタイムコード (Markers and Timecode)**」をクリックします。
 4. また、選択したレイアウトがタイムコードを専用の譜表に表示していない場合は、必要に応じて「**垂直位置 (Vertical position)**」を「**タイムコードの譜表 (Timecode staff)**」に設定します。
 5. 「**タイムコード譜表におけるタイムコードの頻度 (Timecode frequency on timecode staff)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **組段の開始位置 (Start of system)**
 - **1 小節ごと (Every bar)**
 - **常に表示 (Never)**
 6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
-

関連リンク

- [マーカーを表示/非表示にする \(1251 ページ\)](#)
- [長休符を表示/非表示にする \(1311 ページ\)](#)

リピート括弧

パッセージを繰り返す楽譜において、リピート括弧は各繰り返しでどの小節が最後に演奏されるかを示します。必要な場合、毎回異なる終わり方にできます。これはボルタ線または1番括弧と2番括弧と呼ばれる場合もありますが、この説明書ではリピート括弧を名称として使用します。

リピート括弧は2つ以上のセグメントから構成され、それぞれのセグメントは異なる終わり方を表わします。リピート括弧を入力すると、Dorico Elementsは1つめのセグメントの終わりに反復終了の小節線を自動的に入力します。リピート括弧のセグメントは、上部の実線と、そのセグメントが使用されるリピート回数を示す数字によって明示されます。



3回の繰り返し演奏が2つの括弧に分割されたリピート括弧

Dorico Elementsでは、リピート括弧にはセグメントをいくつでも作成でき、どのセグメントを何回めのリピートに使用するか制御できます。たとえば、リピート括弧にセグメントを2つ作成して合計4回繰り返す場合、はじめの2回は1つめのリピート括弧のセグメントを、あとの2回は2つめのリピート括弧のセグメントを使用するように指定できます。

Dorico Elementsでは、リピート括弧は組段オブジェクトとして分類されます。そのため、リピート記号は組段オブジェクトの表示と配置に関するレイアウトごとの設定に従います。

関連リンク

[リピートとトレモロの入力方法 \(416 ページ\)](#)

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(765 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(1357 ページ\)](#)

[再生時の反復 \(562 ページ\)](#)

[リピート小節線による演奏回数の変更 \(564 ページ\)](#)

[小節線のタイプ \(838 ページ\)](#)

[ライン \(1224 ページ\)](#)

リピート括弧でリピート回数の総数を変更する

初期設定では、リピート括弧のそれぞれのセグメントが演奏されるのは1回ずつであり、それぞれのセグメントにはそれが演奏されるリピート回数を示す番号が1つずつ表示されます。リピート括弧のリピート回数の総数を増やすことにより、セグメントを2回以上演奏させられるようになります。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. リピートの総数を変更するリピート括弧を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「リピート括弧 (Repeat Endings)」グループで、「リピート回数 (No. times played)」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を変更します。

補足

セグメント数より少ないリピート回数は設定できません。

結果

選択したリピート括弧のリピート回数の総数を変更されます。リピート括弧の最後に閉じられたセグメントには、Dorico Elements により追加されたリピート回数が付与されます。

手順終了後の項目

リピート回数の総数を決定すると、それぞれのリピート回数にどのセグメントを使用するかを変更できます。

関連リンク

- [再生時の反復 \(562 ページ\)](#)
- [リピート小節線による演奏回数の変更 \(564 ページ\)](#)
- [音符/アイテムを個別にミュートする \(561 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [リピートとトレモロの入力方法 \(416 ページ\)](#)

リピート括弧のセグメントにリピート回数を振り分ける

リピートの総数をそれぞれのセグメントにどのように振り分けるか、個々のリピート括弧ごとに制御できます。たとえば、全部で6回繰り返すリピート括弧で1～3回めまでの演奏を最初の括弧に含め、4～6回めの演奏を2つめの括弧に含める場合などです。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

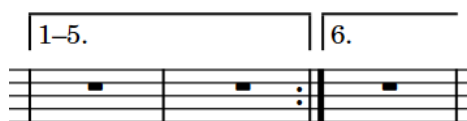
手順

1. 浄書モードで、演奏されるリピート回数を変更するセグメントをリピート括弧の中から個別に選択します。
2. プロパティパネルの「リピート括弧 (Repeat Endings)」のグループで、「リピート括弧のリピート回数 (Times played for segment)」をオンにします。
3. 選択したセグメントを演奏するリピート回数の各番号を、コンマで区切って入力します。
たとえば、全部で6回繰り返すリピート括弧の2つめのセグメントに対し、「4,5,6」を入力すると、繰り返しの4、5、6回めで演奏されるようになります。

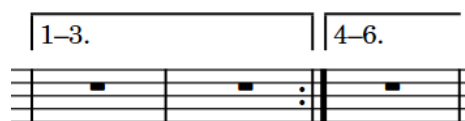
結果

選択したセグメントが演奏されるリピート回数を変更されます。

例



デフォルトのリピート回数の振り分け



カスタムのリピート回数の振り分け

リピート括弧のセグメントの長さの変更

リピート括弧のセグメントの長さを変更することにより、各セグメントに含まれる小節数を変更できます。

手順

1. 記譜モードで長さを変更するリピート括弧を選択します。

補足

1 度に長さを変更できるリピート括弧のセグメントは 1 つだけです。

2. 長さを変更するセグメントの終端の丸いハンドルを選択します。



真ん中のハンドルが選択され、太い線で表示されています。

3. ハンドルをクリックして左右にドラッグし、前後の小節線にスナップさせます。

補足

セグメントには最低 1 小節が必要です。

4. 必要に応じて、リピート括弧のそれぞれのセグメントに手順 1 から 3 を繰り返します。

結果

選択したセグメントの長さを変更されます。

補足

- これにより反復記号が自動的に入力または移動されることはありません。反復記号は必要に応じて手動で入力および削除する必要があります。
- 1 つのリピート括弧の最終セグメントの長さは、以下のキーボードショートカットを使用しても変更できます。
 - 最終セグメントを長くするには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
 - 最終セグメントを短くするには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。

関連リンク

[小節、拍、小節線の入力方法 \(312 ページ\)](#)

[音符/アイテムの削除 \(467 ページ\)](#)

[アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)

[リピート括弧のセグメントの外観を変更する \(1264 ページ\)](#)

リピート括弧の位置

リピート括弧は譜表の上の、他の組段オブジェクトと同じ位置に配置され、フックは小節線に整列します。リピート括弧は通常他の記譜記号の外側に配置されますが、段階的なテンポ変更など、表示が長い一部のアイテムについては、リピート括弧より上に配置される場合もあります。

リピート括弧のリズム上の位置は記譜モードで移動できます。

浄書モードでは、リピート括弧の個々のセグメントの表示位置を他のセグメントとは別個に移動できますが、これによってそれぞれのリズム上の位置が変更されることはありません。

浄書モードでは、リピート括弧の各セグメントにはそれぞれ開始位置と終了位置の 2 か所に四角いハンドルがあります。

リピート括弧のセグメントが組段区切りおよびフレーム区切りをまたぐ場合は、区切りの両側のリピート括弧のセグメントの分割された部分をそれぞれ個別に移動できます。



Dorico Elements では、リピート括弧は組段オブジェクトに分類され、選択したインストゥルメントのファミリーの最初の大括弧の上に表示できます。どのインストゥルメントファミリーの上に組段オブジェクトを表示させるかは、レイアウトごとに個別に変更できます。これによりたとえば、フルスコアのみ各組段の上に複数のリピート括弧を表示させることができます。

関連リンク

[音符/アイテムの位置の移動 \(472 ページ\)](#)

[アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)



[組段オブジェクト \(1357 ページ\)](#)

[リピートとトレモロの入力方法 \(416 ページ\)](#)

リピート括弧のテキストの編集

リピート括弧のセグメントに表示されるテキストは、個別にカスタムのテキストに置き換えられます。初期設定では、これにはセグメントが演奏されるリピート回数が表示されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、テキストを変更するリピート括弧のセグメントを選択します。
 2. プロパティパネルの「リピート括弧 (Repeat Endings)」のグループで、「カスタムテキスト (Custom text)」をオンにします。
 3. 入力フィールドに任意のテキストを入力します。
 4. **[Return]** を押します。
-

結果

選択したセグメントに表示されるテキストが変更されます。

「**カスタムテキスト (Custom text)**」をオフにすると、選択されたリピート括弧のセグメントのデフォルトのテキストを復元します。

補足

- プロパティをオフにすると、入力したカスタムテキストは完全に削除されます。
- 「**フォントスタイルを編集 (Edit Font Styles)**」ダイアログでは、「**リピート括弧のフォント (Repeat Endings Font)**」の形式設定を編集できます。たとえば、プロジェクト全体のすべてのリピート括弧のテキストを斜体で表示したい場合などに便利です。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[「フォントスタイルを編集 \(Edit Font Styles\)」ダイアログ \(774 ページ\)](#)



[リピート括弧でリピート回数の総数を変更する \(1260 ページ\)](#)

[リピート括弧のセグメントにリピート回数を振り分ける \(1261 ページ\)](#)

リピート括弧のセグメントの外観を変更する

個々のリピート括弧のセグメントの外観と長さを、他のセグメントとは別に変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、外観を変更するリピート括弧のセグメントを選択します。

補足

最終セグメントのみ、または前のセグメントのみを選択する必要があります。

2. プロパティパネルの「**リピート括弧 (Repeat Endings)**」グループで、「**リピート括弧の終端 (End of line)**」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **閉じずに短く (Open, short)**
 - **閉じずに小節いっぱいの長さ (Open, full length)**
 - **閉じる (Closed)**

結果

選択したリピート括弧のセグメントの外観が変更されます。

リピート括弧のフックの長さを変更する

リピート括弧のフックの長さを個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

補足

リピート括弧の個々のセグメントでは、フックの長さを個別に変更できません。フックの長さの変更はリピート括弧全体に影響します。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
 - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
 - 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
 - ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。
-

手順

1. 浄書モードで、長さを変更するリピート括弧のフックを選択します。
 2. プロパティパネルの「リピート括弧 (Repeat Endings)」グループで、「フックの長さ (Hook length)」をオンにします。
 3. 数値フィールドの値を変更します。
-

結果

数値を大きくするとリピート括弧のフックが長くなります。数値を小さくするとリピート括弧のフックが短くなります。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

MusicXML ファイルのリピート括弧

リピート括弧のすべての設定は MusicXML ファイル形式で読み込みと書き出しを行なえます。

ただし、MusicXML ではリピート括弧の最終セグメントではないセグメントであっても括弧の終端を閉じずに表示できますが、Dorico Elements ではこれを表示できません。

リピートマーカー

リピートマーカーは音符や記譜記号の繰り返しを示すものですが、リピート括弧とは異なり、多くは楽譜の並びに従って進行せず、異なる位置やセクションにジャンプします。

The image shows two examples of musical notation. The first example is a vocal line with three endings: 'sah.', 'sah.', and '3. Es quoll und'. The second example shows a vocal line with the lyrics 'nun wußt' ich wohl wie mir ge - schah' and a piano accompaniment. Both examples feature repeat markers and Coda symbols.

組段の途中にあるコーダセクション

Dorico Elements では、リピートマーカーは以下のタイプに分類されます。

ジャンプ記号

ここからプレーヤーや再生がジャンプすることを指示するもので、D.C. al Coda または D.S. al Fine などがあります。

ジャンプ記号は、そのリズム上の位置に右揃えで配置されます。つまり、テキストや記号は、終端がリズム上の位置に揃えられ、そこから左に向かって配置されます。

D.C. al Coda

D.S. al Fine

リピートセクション

ジャンプ先を指定するセニョやコーダ、または楽曲の終わりを指定するフィーネなどがあります。Dorico Elements では、組段の途中で始まるコーダセクションは、先行する楽譜と間隔によって自動的に区切られます。組段の開始位置にあるコーダセクションには、同じ幅のインデントが適用されます。

リピートマーカーは、そのリズム上の位置に左揃えで配置されます。つまり、テキストや記号は、始端がリズム上の位置に揃えられ、そこから右に向かって配置されます。



Fine

初期設定では、リピートマーカーは 1 行で表示されますが、必要に応じて個別に表示を 2 行に変更して、水平方向の長さを節約できます。またリピートマーカーは、「**パラグラフスタイル (Paragraph Styles)**」ダイアログでフォントサイズを変更するなど、パラグラフスタイルをカスタマイズできます。

関連リンク

[リピートとトレモロの入力方法 \(416 ページ\)](#)

[リピートマーカーを 1 行または 2 行で表示する \(1269 ページ\)](#)

[「パラグラフスタイル \(Paragraph Styles\)」ダイアログ \(777 ページ\)](#)

[再生時の反復 \(562 ページ\)](#)

[リピート回数 \(1272 ページ\)](#)

[コードの前の間隔を変更する](#) (1272 ページ)
[小節線のタイプ](#) (838 ページ)

リピートマーカーのパラグラフスタイル

リピートマーカーはサイズ、スペーシング、配置、その他形式設定オプションなどのフォントの形式設定にパラグラフスタイルを使用します。リピートマーカーは異なるタイプごとに異なる形式設定を必要とするため、初期設定でそれぞれ個別のパラグラフスタイルを持ちます。

Dorico Elements には、リピートマーカーに関する以下のデフォルトのパラグラフスタイルがあります。

- **リピートマーカージャンプ (Repeat Marker Jumps)**: D.C. al Coda または D.S. al Fine など、ジャンプ記号に使用されるデフォルトのパラグラフスタイルです。
- **リピートマーカーセクション (Repeat Marker Sections)**: coda または Fine など、リピートセクションに使用されるデフォルトのパラグラフスタイルです。

初期設定ではこれらのパラグラフスタイルの形式設定は同じですが、「**パラグラフスタイル (Paragraph Styles)**」ダイアログでそれぞれ個別に編集できます。たとえば、ジャンプ記号のサイズを小さくしつつ、リピートセクションはデフォルトのサイズのままにすることなどができます。

補足

「**リピートマーカージャンプ (Repeat Marker Jumps)**」のパラグラフスタイルは、「**リピートマーカーセクション (Repeat Marker Sections)**」のスタイルから設定を継承します。「**リピートマーカーセクション (Repeat Marker Sections)**」のパラグラフスタイルを変更すると、「**リピートマーカージャンプ (Repeat Marker Jumps)**」のパラグラフスタイルの対応するオプションも、上書きされていない限り同様に変更されます。

関連リンク

[「パラグラフスタイル \(Paragraph Styles\)」ダイアログ](#) (777 ページ)
[リピートマーカーのテキストの編集](#) (1268 ページ)
[リピートマーカーを 1 行または 2 行で表示する](#) (1269 ページ)

リピートマーカーのインデックスの変更

個々のリピートマーカーのインデックスは変更できます。たとえばフローに 2 つの異なるコードが使用され、プレイヤーがそれぞれを区別できるようにする必要がある場合などに、この機能を使用します。

初期設定では、たとえフロー中に複数のリピートマーカーがあったとしても、同じタイプのリピートマーカーはすべて同じ外観を持ちます。

補足

リピートマーカーの Fine または D.C. については、インデックスを変更できません。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」 を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」 を選択しておきます。

手順

1. インデックスを変更するリピートマーカーを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「**リピートマーカー (Repeat Markers)**」グループで、選択に応じて以下のプロパティを片方または両方オンにします。
 - **マーカーインデックス (Marker index)**
 - **ジャンプ先のインデックス ('Jump to' index)**
3. 数値フィールドの値を変更します。

補足

入力できる数値は 1 から 3 までです。

結果

「**マーカーインデックス (Marker index)**」は、選択したリピートマーカーの、他の同じタイプのリピートマーカーに対する順番を変更します。

「**ジャンプ先のインデックス ('Jump to' index)**」は、選択したリピートマーカーのジャンプ先を変更します。

例

フロー中に 2 つのコーダと 2 つの異なる D.S. al Coda がある場合、1 つめのコーダの「**マーカーインデックス (Marker index)**」には **1** を、2 つめには **2** を設定して、1 つめの D.S. al Coda の「**ジャンプ先のインデックス ('Jump to' index)**」には **1** を、2 つめには **2** を設定することなどが考えられます。

D.S. % al \oplus

デフォルトのインデックス設定の D.S. al Coda のマーカー

D.S. %% al \oplus 2

両方のインデックスが 2 に設定された D.S. al Coda のマーカー

関連リンク

[再生時の反復 \(562 ページ\)](#)



[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[リピートとトレモロの入力方法 \(416 ページ\)](#)

リピートマーカーのテキストの編集

個々のリピートマーカーに表示されるテキストを変更できます。これによりたとえば、通常とは異なるリピートマーカーの指示を記譜できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
 - 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
 - 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
-

手順

1. テキストを変更するリピートマーカーを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

2. プロパティパネルの「**リピートマーカー (Repeat Markers)**」グループで、「**カスタムテキスト (Custom text)**」をオンにします。
 3. 入力フィールドに任意のテキストを入力します。
 4. **[Return]** を押します。
-

結果

選択したリピートマーカーに表示されるテキストが変更されます。D.C./D.S. リピートジャンプなどで示されるセーニョ記号およびコード記号は削除され、カスタムのテキストに置き換えられます。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)


リピートマーカーを 1 行または 2 行で表示する

リピートマーカーの表示を 1 行とするか 2 行に分けるかは、レイアウトごとの設定より優先される形で個別に変更できます。これはたとえば、あるパートレイアウトで 1 つの長いリピートマーカーがページ余白からはみ出してしまうような場合に使用できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

補足

ワードラップの設定を変更できるのは、D.C. al Fine や D.S. al Coda などのジャンプ記号で、カスタムテキストを使用していないものだけです。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
 - 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」 を選択しておきます。
 - ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。
-

手順

1. 浄書モードで、ワードラップを変更するリピートマーカーを選択します。
 2. プロパティパネルの「**リピートマーカー (Repeat Markers)**」グループで、「**ワードラップ (Word wrap)**」をオンにします。
 3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。
-

結果

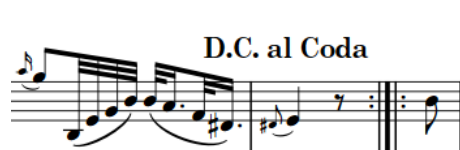
チェックボックスがオンのときは選択したリピートマーカーが 2 行で表示され、オフのときは 1 行で表示されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

プロパティをオフにすると、リピートマーカーはワードラップに関してはレイアウトごとの設定に従います。

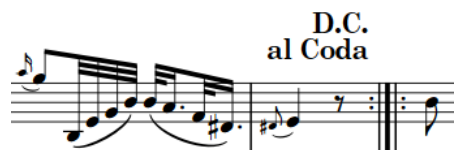
ヒント

すべてのリピートマーカーを 2 行で表示するかどうかについては、「**レイアウトオプション (Layout Options)**」 > 「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」 > 「**リピートマーカー (Repeat Markers)**」で、レイアウトごとに個別に変更できます。たとえばフルスコアでは 1 行で表示させ、パートレイアウトでは 2 行で表示させるなどができます。

例



ワードラップなしのリピートマーカー



ワードラップありのリピートマーカー

関連リンク

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」 ダイアログ \(765 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

リピートマーカーを表示/非表示にする

リピートマーカーを個別に表示/非表示にできます。たとえば、コーダの記号とテキストを表示することなくコーダセクションを分離したい場合などに便利です。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。

手順

1. 非表示にするリピートマーカー、または表示するリピートマーカーのガイドを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「**リピートマーカー (Repeat Markers)**」グループで、「**非表示 (Hide)**」をオンにします。

結果

「**非表示 (Hide)**」をオンにすると選択したリピートマーカーが非表示になり、オフにすると表示されます。

非表示にしたリピートマーカーのそれぞれの位置にはガイドが表示されます。ただし初期設定では、ガイドは印刷されません。

ヒント

リピートマーカーのガイドの表示/非表示は、「**ビュー (View)**」 > 「**ガイド (Signposts)**」 > 「**リピートマーカー (Repeat Markers)**」を選択して切り替えられます。

関連リンク

[ガイド \(461 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)

[注釈 \(610 ページ\)](#)

[リピートとトレモロの入力方法 \(416 ページ\)](#)

リピートマーカーの位置

初期設定では、リピートマーカーは譜表の上の、他の組段オブジェクトと同じ位置に配置されます。コードセクションは、その前の楽譜とは組段の間隔によって区切られます。

リピートマーカーのリズム上の位置は記譜モードで移動できます。

リピートマーカーの表示位置は浄書モードで移動できますが、適用されるリズム上の位置がこれによって変更されることはありません。

リピートマーカーの譜表に対するデフォルトの位置は、レイアウトごとに個別に変更できます。

Dorico Elements では、リピートマーカーは組段オブジェクトに分類され、選択したインストゥルメントのファミリーの最初の太括弧の上に表示できます。どのインストゥルメントファミリーの上に組段オブジェクトを表示させるかは、レイアウトごとに個別に変更できます。たとえばこれにより、フルスコアのみ各組段の上に複数のリピートマーカーを表示させることができます。

関連リンク

[リピートとトレモロの入力方法 \(416 ページ\)](#)

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」 ダイアログ \(765 ページ\)](#)

[組段オブジェクトの位置の変更 \(1358 ページ\)](#)

[音符/アイテムの位置の移動 \(472 ページ\)](#)

[アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)

[再生時の反復 \(562 ページ\)](#)

譜表に対するリピートマーカーの位置の変更

リピートマーカーは譜表の上、下、または上下両方に表示でき、これはレイアウトごとに個別に設定できます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. リピートマーカーの譜表に対する位置を変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」をクリックします。
4. 「**リピートマーカー (Repeat Markers)**」セクションの「**ジャンプ記号および「Fine」のデフォルト位置 (Default placement for repeat jumps and 'Fine')**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 譜表の上 (Above Staff)
 - 譜表の下 (Below Staff)
 - 譜表の上と一番下の譜表の下 (Above and below bottom staff)
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

選択したレイアウトで、譜表に対するすべてのリピートマーカーの位置が変更されます。

コードの前の間隔を変更する

個々のコードセクションの前の間隔を変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 間隔を変更するコードを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「リピートマーカー (Repeat Markers)」グループで、「コードの間隔の幅 (Coda gap width)」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を変更します。

結果

選択したコードセクションの前の間隔が変更されます。

関連リンク

[組段の開始位置/終了位置の移動 \(524 ページ\)](#)

[最初の組段のインデントの変更 \(1359 ページ\)](#)

[組段の小節線と大括弧/中括弧を表示/非表示にする \(842 ページ\)](#)

[リピートとトレモロの入力方法 \(416 ページ\)](#)

リピート回数

反復終了線の位置にあるリピート回数は、楽譜の各セクションを何回演奏するかを演奏者に指示するものです。反復終了線は通常、その前の楽譜を 2 回演奏することを指示するため、リピート回数はセクションを 3 回以上演奏する場合に特に役立ちます。

初期設定では、再生にリピートが含まれる場合、3 回以上再生されるように設定された反復終了線の組段オブジェクトの位置にリピート回数が表示されます。



Play 4 times

Ter-ry Mc-Leare.

そのセクションを 4 回演奏するように指示するセクションの終了位置のリピート回数

初期設定では、リピート回数は反復終了線に右揃えで配置されます。たとえば、リピート回数をリピートセクションの最初と最後の両方に表示させたい場合や、完全に非表示にしたい場合などに、リピート回数の位置を変更できます。リピートセクションの開始位置に表示されるリピート回数は、反復開始線に左揃えで配置されます。

ヒント

リピート回数には、「**パラグラフスタイル (Paragraph Styles)**」ダイアログで編集できる「**リピート回数 (Repeat Count)**」のパラグラフスタイルが使用されます。

関連リンク

- [リピート小節線による演奏回数の変更 \(564 ページ\)](#)
- [再生時の反復 \(562 ページ\)](#)
- [リピートを再生に含める/除外する \(563 ページ\)](#)
- [小節、拍、小節線の入力方法 \(312 ページ\)](#)
- [組段オブジェクト \(1357 ページ\)](#)
- [アプリケーション言語の変更 \(57 ページ\)](#)
- [「パラグラフスタイル \(Paragraph Styles\)」ダイアログ \(777 ページ\)](#)
- [小節リピート記号のカウント \(1277 ページ\)](#)
- [スラッシュ領域のカウント \(1296 ページ\)](#)
- [通し番号付き小節領域のカウント \(1284 ページ\)](#)

リピート回数の位置を変更する

リピートセクションに対するリピート回数の位置を個別に変更できます。たとえば、リピートセクションの最初にリピート回数を表示したい場合や、一部のリピート回数を完全に非表示にしたい場合などに行ないます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 再生にリピートを含めておきます。
- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

- リピート回数の位置を変更する反復終了線またはリピート回数を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
- プロパティパネルの「**拍子記号 (Time Signatures)**」グループで、「**カウントの位置 (Count location)**」をオンにします。
- メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 先頭 (Start)**
 - 末尾 (End)**
 - どちらもなし (Neither)**
 - 両方 (Both)**

結果

選択したリピート回数の位置が変更されます。リピートセクションの開始位置に表示されるリピート回数は、選択した反復終了線に対応する反復開始線に左揃えで配置されます。

プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

例

Play 4 times



Play 4 times

The image shows two musical staves. The top staff is in treble clef and the bottom staff is in bass clef. Both staves contain a sequence of notes and rests. Above the first staff, the text 'Play 4 times' is written. Above the second staff, the text 'Play 4 times' is also written. Both staves have repeat signs (double bar lines with dots) at the beginning and end of the sequence.

両方 (Both)



The image shows two musical staves, identical to the previous example. The top staff is in treble clef and the bottom staff is in bass clef. Both staves contain a sequence of notes and rests. Above the first staff, the text 'Play 4 times' is written. Above the second staff, the text 'Play 4 times' is also written. Both staves have repeat signs (double bar lines with dots) at the beginning and end of the sequence.

どちらもなし (Neither)

関連リンク

[再生時の反復 \(562 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

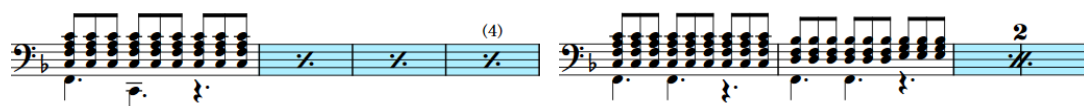
[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

[アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)

小節リピート記号

小節リピート記号は、同じ内容の記譜を省略し、前の小節の音符や記譜記号を正確に繰り返すことを指示するものです。小節リピート記号は1小節、2小節、または4小節の集合で構成されます。

たとえば、1小節リピート記号は1小節内の音符や記譜記号の繰り返しを示し、領域内のすべての小節がそれぞれ同じ内容を繰り返すことを意味します。4小節リピート記号はその前の4小節に含まれる音符や記譜記号の繰り返しを示します。



1小節リピート領域

2小節リピート領域

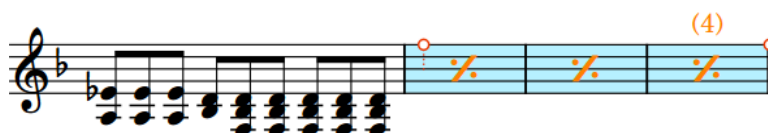


4小節リピート領域

この省略表現の記譜は繰り返しの多い楽譜を読みやすくします。演奏者は繰り返しのフレーズを1度読むだけでよく、あとは単に何回繰り返すか数えれば済みます。小節リピート記号は、通常、同等の内容の完全に記譜された小節より幅が狭くなるため、水平方向のスペースの節約にもなります。

Dorico Elements では、小節リピート記号の表示には小節リピート領域が使用されます。つまり、領域を埋めるために必要な数の小節リピート記号が自動的に表示されます。

記譜モードでは、それぞれの領域の開始位置と終了位置にハンドルがあり、これを使用して領域の移動や長さの変更が行なえます。



初期設定では、小節リピート領域は色付きの背景で強調表示されています。ズームアウトすると、強調表示の不透明度が上がります。これはフルスコアレイアウトをギャラリービューで見るとき特に便利です。このような強調表示は注釈と見なされ、初期設定では印刷されません。また画面上の表示/非表示も切り替えられます。

また、小節リピート領域は隣り合わせても使用できます。たとえば2小節リピート記号を最初のフレーズの繰り返しに使用し、次に4小節リピート記号でこの全体のフレーズを繰り返すことを指示できます。2つの異なる小節リピート領域が隣り合う場合、個々の領域が識別できるように、それぞれ異なる強調色で表示されます。



2つの小節リピート領域が隣り合うフレーズ

関連リンク

- [小節リピート記号の入力 \(429 ページ\)](#)
- [リピートのポップオーバー \(417 ページ\)](#)
- [小節リピート記号のカウント \(1277 ページ\)](#)
- [小節リピート記号のグループ化 \(1281 ページ\)](#)
- [通し番号付き小節領域 \(1283 ページ\)](#)
- [スラッシュ領域 \(1292 ページ\)](#)
- [リピート回数 \(1272 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの位置の移動 \(472 ページ\)](#)
- [アイテムの長さの変更 \(441 ページ\)](#)
- [長休符を表示/非表示にする \(1311 ページ\)](#)
- [小節線のタイプ \(838 ページ\)](#)
- [リピート小節線による演奏回数の変更 \(564 ページ\)](#)
- [注釈 \(610 ページ\)](#)


小節リピート領域の繰り返されるフレーズの長さを変更する

小節リピート記号は、繰り返されるフレーズを構成する小節数を入力後個別に変更できます。たとえば、その前の 4 小節を繰り返す領域を、その前の 2 小節を繰り返す領域に変更できます。

補足

小節リピート領域より前に存在する小節数より大きい小節数は繰り返しに設定できません。たとえば、フローの 1 小節めが記譜されたそのあとに小節リピート領域が続く場合、繰り返されるフレーズの小節数は大きくできません。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。

手順

1. フレーズの長さを変更する小節リピート領域を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「小節リピート領域 (Bar Repeat Regions)」グループで、「小節数 (No. bars)」メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 1 小節 (One bar)
 - 2 小節 (Two bars)
 - 4 小節 (Four bars)

結果

選択した小節リピート領域において繰り返されるフレーズを構成する小節数が変更されます。これは再生にも反映されます。

ヒント

- 小節リピート領域に追加したすべての強弱記号は、繰り返される楽譜の演奏に影響します。
- リピートのポップオーバーを開いて入力内容を変更することで、繰り返されるフレーズの長さを変更することもできます。

- [小節リピート記号のグループ化 \(1281 ページ\)](#)
- [長休符における小節番号の範囲を表示/非表示にする \(850 ページ\)](#)
- [長休符を表示/非表示にする \(1311 ページ\)](#)
- [リピート回数 \(1272 ページ\)](#)
- [スラッシュ領域のカウント \(1296 ページ\)](#)
- [通し番号付き小節領域のカウント \(1284 ページ\)](#)

小節リピート記号の開始カウンントを変更する

個々の小節リピート記号について、カウンントを開始する数字を変更できます。たとえば、組段の開始位置に来るたびに繰り返しのフレーズを記譜しなおしつつ、カウンントはリピート全体で連続したものにできます。

補足

- カウンントは小節リピートの1小節め、つまり記譜された小節を起点とします。たとえば、3小節続く1小節リピート領域の開始カウンントを5に設定し、カウンントの表示が4小節ごとの場合、小節リピート領域の最後の小節に「8」のカウンントが表示されます。
- 小節リピート記号のカウンントが表示されるのは、1小節リピート領域だけです。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 開始カウンントを変更する1小節リピート領域を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「小節リピート領域 (Bar Repeat Regions)」グループで、「開始カウンント (Count from)」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を変更します。

結果

選択した小節リピート領域の開始カウンントが変更されます。カウンントの表示頻度が2小節ごと以上の場合、カウンントは異なる小節に表示されます。たとえば開始カウンントを1から2に変更すると、カウンントの表示が4小節ごとの場合、カウンントの表示位置は小節リピート領域の3小節めから2小節めに移動します。

例

The image shows two columns of musical notation in bass clef, 4/4 time. Each staff starts with a treble clef and a key signature of one sharp (F#). The notation consists of a quarter note, a quarter rest, and a half note. The first column shows three staves with bar repeat symbols (double slashes) and counts of (4) above the third bar. The second column shows three staves with bar repeat symbols and counts of (4), (8), and (12) above the third bar, indicating that the count is applied to the entire bar repeat region.

同じパートレイアウトの複数の組段にある、個別の小節リピート領域。カウントはデフォルトのまま

同じパートレイアウトの複数の組段にある、個別の小節リピート領域。連続した領域であることを示すためにカウントが変更されている

小節リピート記号のカウントの表示頻度を変更する

1小節リピート領域のカウントの表示頻度は個別に変更できます。これにより、たとえば小節リピート領域の8小節ごとにカウントを表示するよう変更できます。

補足

小節リピート記号のカウントが表示されるのは、1小節リピート領域だけです。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. カウントの表示頻度を変更する1小節リピート記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「小節リピート領域 (Bar Repeat Regions)」グループで、「カウント頻度 (Count frequency)」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を変更します。

結果

選択した小節リピート領域のカウント表示頻度を変更されます。

関連リンク

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[長休符における小節番号の範囲を表示/非表示にする \(850 ページ\)](#)


小節リピート記号のカウントを表示/非表示にするか括弧を付ける

カウントを表示/非表示にしたり、括弧を付けるかどうかを変更したりできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

補足

小節リピート記号のカウンントが表示されるのは、1小節リピート領域だけです。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
 - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
 - 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
 - ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。
-

手順

1. カウンントを表示/非表示にする、または括弧を付ける1小節リピート記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
 2. プロパティパネルの「小節リピート領域 (Bar Repeat Regions)」グループで、「カウンントの外観 (Count appearance)」をオンにします。
 3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 括弧つき (With parentheses)
 - 括弧なし (Without parentheses)
 - 非表示 (Do Not Show)
-

結果

選択した小節リピート領域のカウンントが括弧付き、または括弧なしで表示されるか非表示になります。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

カウンントのフォントスタイルを編集する

すべての小節リピート記号、スラッシュ、および通し番号付き小節領域のカウンントに使用されるフォントスタイルの形式設定は、プロジェクト全体で変更できます。これにより、たとえばカウンントの外観を太字や斜体に変更できます。

手順

1. 「ライブラリー (Library)」 > 「フォントスタイル (Font Styles)」を選択して、「フォントスタイルを編集 (Edit Font Styles)」ダイアログを開きます。
 2. フォントスタイルリストで、「小節リピート記号のカウンント (Bar Repeat Count)」を選択します。
 3. 以下のオプションを個別または一括で設定することで、対応するフォント属性を変更できます。
 - フォントファミリー (Font family)
 - サイズ (Size)
 - スタイル (Style)
 - 下線 (Underlined)
 4. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
-

結果

小節リピート記号、スラッシュ、および通し番号付き小節領域のカウントに使用されるフォントスタイルの形式設定がプロジェクト全体で変更されます。

関連リンク

[「フォントスタイルを編集 \(Edit Font Styles\)」ダイアログ \(774 ページ\)](#)

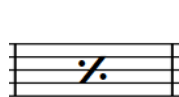
[スラッシュ領域のカウント \(1296 ページ\)](#)

[通し番号付き小節領域のカウント \(1284 ページ\)](#)

小節リピート記号のグループ化

小節リピート記号のグループ化は、長くなる小節リピート領域を統合できます。これは規則性の高い楽譜においては、フレーズ全体の表示を簡略化できるため便利です。

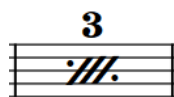
譜表に表示される記号はグループ化の種類によって異なります。2小節リピート記号と4小節リピート記号には、グループにまとめられた小節数を示す数字も表示されます。



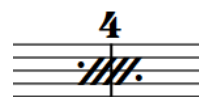
1小節リピート記号



2小節リピート記号



3小節リピート記号



4小節リピート記号

小節リピート記号のグループ化は入力時に指定できるとともに、入力後にも変更できます。小節リピート領域の開始位置と終了位置の、記譜された音符や記譜記号に対する位置に従い、Dorico Elements は正確な結果が得られるように自動的に記号の表示を調整します。たとえば1小節の記譜された小節と7小節の1小節リピート記号による8小節のフレーズがあり、小節リピート記号には4小節ごとのグループ化が設定されている場合、小節リピート領域の7小節の表示は自動的に1小節リピート記号、2小節リピート記号、次いで4小節リピート記号という形になります。



4小節ごとのグループ化を設定した1小節リピート記号7小節を使用する8小節フレーズ

ヒント

長休符を表示する場合、1小節リピート領域の統合を選択することもできます。

関連リンク


[小節リピート記号の入力 \(429 ページ\)](#)


[長休符を表示/非表示にする \(1311 ページ\)](#)

小節リピート記号のグループ化を変更する

小節リピート記号のグループ化は入力後に変更できます。これにより、たとえば1小節リピート領域を2小節ごとにグループ化させたりできます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。

手順

1. グループ化を変更する小節リピート領域を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「**小節リピート領域 (Bar Repeat Regions)**」グループで、「**この小節数ごとにグループ化 (Group every)**」メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **1 小節 (One bar)**
 - **2 小節 (Two bars)**
 - **4 小節 (Four bars)**

補足

利用できるオプションは、選択した小節リピート領域の長さによって変化します。たとえば3小節の長さの小節リピート領域を選択している場合、メニューから利用できるのは「**1 小節 (One bar)**」と「**2 小節 (Two bars)**」のみとなります。

結果

選択した小節リピート領域のグループ化が変更されます。Dorico Elements は、一番明確な領域のグループ化の方法を自動的に計算します。たとえば1小節の記譜された小節と7小節の1小節リピート記号による8小節のフレーズがあり、小節リピート記号には4小節ごとのグループ化が設定されている場合、小節リピート領域の7小節の表示は自動的に1小節リピート記号、2小節リピート記号、次いで4小節リピート記号という形になります。

通し番号付き小節領域

通し番号付き小節領域を使用すると、追加で記譜することなく特定の領域に小節数を表示できます。これは、繰り返される楽譜を演奏する際に、いくつかの小節が過ぎたかを演奏者が把握できるようにするためのものです。



6小節にまたがる通し番号付き小節領域

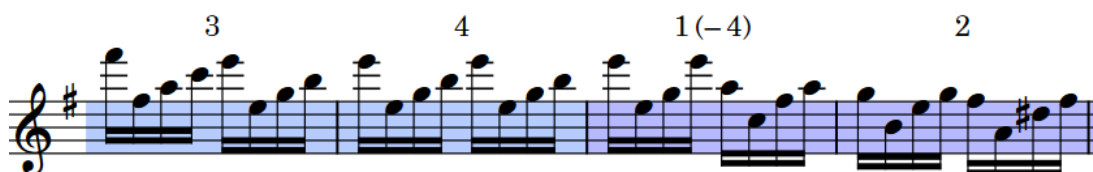
初期設定では、通し番号付き小節領域はフルスコア/カスタムスコアのレイアウトには表示されず、パートレイアウトには表示されます。通し番号付き小節領域を表示するか非表示にするかは、レイアウトごとに切り替えることができます。

記譜モードでは、それぞれの領域の開始位置と終了位置にハンドルがあり、これを使用して領域の移動や長さの変更が行なえます。



初期設定では、通し番号付き小節領域は色付きの背景で強調表示されています。ズームアウトすると、強調表示の不透明度が上がります。これはフルスコアレイアウトをギャラリービューで見るとき特に便利です。このような強調表示は注釈と見なされ、初期設定では印刷されません。また画面上の表示/非表示も切り替えられます。

2つの通し番号付き小節領域が隣り合う場合、個々の領域を識別できるように、それぞれ異なる強調色で表示されます。



2つの隣接する通し番号付き小節領域を含むフレーズ

関連リンク

[通し番号付き小節領域の入力 \(430 ページ\)](#)

[領域の強調表示の表示/非表示を切り替える \(1277 ページ\)](#)

[アイテムの長さの変更 \(441 ページ\)](#)

[小節リピート記号 \(1275 ページ\)](#)

[スラッシュ領域 \(1292 ページ\)](#)

[リピート回数 \(1272 ページ\)](#)

通し番号付き小節領域の表示/非表示を切り替える

通し番号付き小節領域はどのレイアウトにも入力できますが、通常はパートレイアウトで最も役に立つため、初期設定ではフルスコアレイアウトには表示されません。通し番号付き小節領域を表示するか非表示にするかは、レイアウトごとに切り替えることができます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、通し番号付き小節領域を表示/非表示にするレイアウトを選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「**プレーヤー (Players)**」をクリックします。
4. 「**番号付き小節領域 (Numbered Bar Regions)**」セクションで、「**番号付き小節領域に小節数を表示 (Show bar count in numbered bar regions)**」をオン/オフにします。
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

選択したレイアウトのチェックボックスがオンになっているときは通し番号付き小節領域が表示され、オフになっているときは非表示になります。

通し番号付き小節領域のカウント

通し番号付き小節領域のカウントは、譜表の上または下に一定間隔で表示される数字で、いくつかの小節が過ぎたか演奏者が把握することを助けます。

初期設定では、通し番号付き小節領域のすべての小節の上に小節数が表示されます。また、カウントの表示頻度に関係なく、各組段の最後の小節と各領域の最初と最後の小節にも表示されます。

通し番号付き小節領域が4小節以上続く場合、範囲の総数が最初の小節のカウントに括弧書きで追加されます。たとえば、通し番号付き小節領域が8小節続く場合は、最初の小節に「1 (-8)」と表示されます。



3小節ごとにカウントが表示された通し番号付き小節領域。組段の始めにカウントと範囲が表示され、最後に括弧付きのカウントが表示されている

Dorico Elements では、通し番号付き小節領域それぞれの開始カウント、カウントの表示頻度、譜表に対する位置を変更したり、カウントと範囲を括弧付き、または括弧なしで表示するか非表示にするかを変更したりできます。また、カウントのフォントスタイルをカスタマイズすることもできます。

補足

小節リピート記号、スラッシュ、および通し番号付き小節領域のカウントは、同じフォントスタイルを使用します。

関連リンク

- [通し番号付き小節領域の入力 \(430 ページ\)](#)
- [カウントのフォントスタイルを編集する \(1280 ページ\)](#)
- [リピート回数 \(1272 ページ\)](#)
- [小節リピート記号のカウント \(1277 ページ\)](#)
- [スラッシュ領域のカウント \(1296 ページ\)](#)

通し番号付き小節領域の開始カウントの変更

通し番号付き小節領域が始まる数字を個別に変更できます。たとえば、複数の通し番号付き小節領域に連続するカウントを表示する場合などに便利です。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 開始カウントを変更する通し番号付き小節領域を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
 2. プロパティパネルの「小節リピート領域 (Bar Repeat Regions)」グループで、「開始カウント (Count from)」をオンにします。
 3. 数値フィールドの値を変更します。
-

結果

選択した通し番号付き小節領域の開始カウントが変更されます。カウントの表示頻度が2小節ごと以上の場合、カウントは異なる小節に表示されます。たとえば開始カウントを1から2に変更すると、カウントの表示が4小節ごとの場合、カウントの表示位置はその領域の4小節めから3小節めに移動します。

通し番号付き小節領域のカウントの表示頻度を変更する

通し番号付き小節領域のカウントの表示頻度を個別に変更できます。これにより、たとえば通し番号付き小節領域の8小節ごとにカウントを表示するよう変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. カウントの表示頻度を変更する通し番号付き小節領域を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
 2. プロパティパネルの「小節リピート領域 (Bar Repeat Regions)」グループで、「カウント頻度 (Count frequency)」をオンにします。
 3. 数値フィールドの値を変更します。
-

結果

選択した通し番号付き小節領域のカウント表示頻度を変更されます。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[長休符における小節番号の範囲を表示/非表示にする \(850 ページ\)](#)

通し番号付き小節領域のカウントを表示/非表示にするか括弧を付ける

個々の通し番号付き小節領域に括弧付きまたは括弧なしのカウントを表示できます。また、組段の終了位置、および各領域の最初と最後の小節のカウントを、それぞれ個別に表示/非表示にしたり、括弧を付けたりすることもできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
 - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
 - 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
 - ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。
-

手順

1. カウントを表示/非表示にする、または括弧を付ける通し番号付き小節領域を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「小節リピート領域 (Bar Repeat Regions)」グループで、「カウントの外観 (Count appearance)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 括弧なし (Without parentheses)
 - 括弧つき (With parentheses)
4. 「範囲の外観 (Range appearance)」をオンにして、メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 括弧つき (With parentheses)
 - 括弧なし (Without parentheses)
 - 範囲なし (No range)
5. 以下のプロパティを個別または一括で設定することで、対応するカウントの外観を変更できます。
 - 最初の小節に表示 (Show in first bar)
 - 最後の小節に表示 (Show in final bar)
 - 組段の終了位置に表示 (Show at ends of systems)
6. 各メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。

- 括弧つき (With parentheses)
- 括弧なし (Without parentheses)
- 非表示 (Do Not Show)

結果

選択した通し番号付き小節領域の対応するカウントと範囲が、括弧付き、または括弧なしで表示されるか非表示になります。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

例



カウントと範囲を括弧なしで表示

範囲を非表示にし、カウントを括弧付きで表示

関連リンク

[通し番号付き小節領域のカウント \(1284 ページ\)](#)

[通し番号付き小節領域の入力 \(430 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)


通し番号付き小節領域のカウントの譜表に対する位置の変更

通し番号付き小節領域のカウントは、譜表の上または下に個別に表示位置を切り替えられます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

補足

カウントの譜表に対する位置の変更は、領域内のすべてのカウントに影響します。領域内では、カウントのうち1つだけの位置を個別に変更はできません。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. カウントの譜表に対する位置を変更する通し番号付き小節領域を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「小節リピート領域 (Bar Repeat Regions)」グループで、「譜表との相対位置 (Staff-relative position)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 上 (Above)

- 下 (Below)

結果

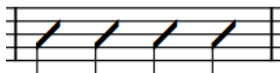
選択した通し番号付き小節領域のすべてカウンの譜表に対する位置が変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

スラッシュ符頭

スラッシュ符頭は譜表上に記譜される斜線で、明確なリズムやピッチの指定はないまま、演奏者が何かを演奏することを指示するものです。これには多くの場合、演奏者が使用するべき音符の組み合わせを指示するコード記号が併記されます。

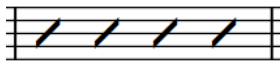
スラッシュ符頭には2種類あります。

符尾ありのスラッシュ (Slashes with stems)



符尾ありのスラッシュは通常、演奏するリズムを示して、ピッチは示さないものです。リズム記号とも呼ばれます。

符尾なしのスラッシュ (Slashes without stems)



符尾なしのスラッシュは通常、リズムもピッチも示さないものです。スラッシュ記号とも呼ばれます。

Dorico Elements では、スラッシュ領域とスラッシュ符頭の声部を使用することにより、両方の種類のスラッシュ符頭を同時に表示できます。

関連リンク

[スラッシュ領域の入力 \(428 ページ\)](#)

[スラッシュ付き声部への音符の入力 \(243 ページ\)](#)

[スラッシュ領域内の音符を表示/非表示にする \(1294 ページ\)](#)

[スラッシュ付き声部を再生に含める/除外する \(1291 ページ\)](#)

[コード記号 \(893 ページ\)](#)

スラッシュ付き声部

スラッシュ符頭の声部では、スラッシュ符頭で特定のリズムを記譜できます。手動で音符とリズムを入力する点において通常の声部と動作は似ていますが、スラッシュ符頭の声部における音符は、入力したピッチにかかわらず、デフォルトではすべて譜表の第3線に配置されます。

あとから拍子記号を、たとえば 3/4 から 6/8 に変更した場合、Dorico Elements では他の音符と同様、拍子に合うようその音符のグループ化が変更されるだけです。スラッシュ符頭の声部においては、スラッシュ領域のようにリズムの表示が変更されることはありません。

補足

- スラッシュ符頭の声部の音符は標準の声部に変更することも、その逆も行なえるため、入力したピッチは保持されます。
- 初期設定では、スラッシュ付き声部の音符は再生されません。ただし、スラッシュ付き声部を再生に含めた場合、スラッシュ付き声部の音符は入力時のピッチで再生されます。

スラッシュ符頭の声部は同じ位置に複数表示できます。複声部においてすべてのスラッシュ符頭の声部を調整するために、Dorico Elements はそれぞれの譜表上の位置を自動的に変更します。もっとも、スラッシュ符頭の譜表上の位置は手動でも変更できます。

スラッシュ領域およびスラッシュ付き声部は、同じプロジェクトの同じ位置に使用できます。たとえば、リズムを特定したくない場所にスラッシュ領域を入力し、そのあとに正確なリズムを指定したい 1 小節のスラッシュ付き声部に音符を入力できます。

関連リンク

[複声部におけるスラッシュ \(1299 ページ\)](#)

[複声部における暗黙の休符 \(1304 ページ\)](#)

[スラッシュ付き声部への音符の入力 \(243 ページ\)](#)

[既存の音符の声部を変更する \(477 ページ\)](#)

スラッシュ符頭の声部のタイプを変更する

スラッシュ符頭の声部のタイプは変更できます。たとえば、スラッシュ符頭の声部を符尾ありから符尾なしに変更できます。また、標準の音符にもタイプ変更できます。このときは入力時に指定したピッチが復元されます。同じく標準の音符からスラッシュ符頭への変更も行なえます。

補足

これは同じ声部に属するすべての音符に影響を与えます。一部の音符についてスラッシュ符頭の声部のタイプを変更するだけの場合は、かわりにそれらの音符の声部を変更する必要があります。

前提条件

浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」 を選択しておきます。

手順

1. スラッシュのタイプを変更する声部の音符を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. 「**編集 (Edit)**」 > 「**記譜 (Notations)**」 > 「**声部 (Voices)**」 > 「**スラッシュ符頭 (Rhythmic Slashes)**」 > [声部のタイプ] を選択します。
たとえば、標準の声部全体を符尾なしのスラッシュ符頭の声部に変更するには、「**編集 (Edit)**」 > 「**記譜 (Notations)**」 > 「**声部 (Voices)**」 > 「**スラッシュ符頭 (Rhythmic Slashes)**」 > 「**符尾なしのスラッシュ (Slashes without Stems)**」を選択します。

ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

結果

選択した音符と同じフローの同じ声部に属するスラッシュ符頭の声部のタイプが変更されます。

標準の音符をスラッシュ符頭の声部に変更した場合、これはすべて自動的に 1 本の譜表線上に配置されます。単声部における初期設定では、これは譜表の第 3 線になります。

スラッシュ符頭を標準の音符に変更した場合、それらの元のピッチが復元され、その譜表上の位置がピッチを反映するようになります。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)




打楽器キットにスラッシュ符頭の声部を追加する

打楽器キットにスラッシュ符頭の声部を追加できます。たとえば、演奏するインストゥルメントは指定せずに、パッセージに求められるリズムのみ表示できます。同じキットには複数のスラッシュ符頭の声部を追加できます。これには符尾ありおよび符尾なしいずれのスラッシュ符頭の声部も使用できます。

補足

打楽器キットのスラッシュ符頭は、五線譜による表示を使用する場合のみ表示されます。グリッドまたは一線譜によるインストゥルメントの表示においては、これは表示されません。

手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、スラッシュ符頭の声部を追加する打楽器キットが割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
2. キットインストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。
3. 五線譜エディターの下アクションバーで、追加するスラッシュ符頭の声部のタイプに対応するボタンをクリックします。
 - 符尾ありのスラッシュ (Slashes with stems) 
 - 符尾なしのスラッシュ (Slashes without stems) 

結果

対応するスラッシュ付き声部のタイプがキットに追加されます。初期設定では、譜表の第3線に配置されます。

音符の入力中は、キットの他のインストゥルメントと同様に、キャレットをスラッシュ符頭の声部に移動することも、スラッシュ符頭の声部に音符を入力することもできます。

手順終了後の項目

キット内のスラッシュ付き声部の譜表上の位置を変更できます。

関連リンク

- [打楽器キットとドラムセット \(148 ページ\)](#)
- [打楽器キットの表示タイプ \(1459 ページ\)](#)
- [プレーヤーパネル \(114 ページ\)](#)
- [「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(149 ページ\)](#)
- [打楽器キット内のインストゥルメントの移動 \(155 ページ\)](#)

スラッシュ付き声部を再生に含める/除外する

初期設定では、スラッシュ付き声部の音符は再生されません。スラッシュ付き声部のすべての音符を再生に含めるかどうかをプロジェクト全体で設定できます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[P]** を押して「**再生オプション (Playback Options)**」を開きます。
2. カテゴリーリストの「**リピート (Repeats)**」をクリックします。
3. 「**スラッシュ符頭 (Rhythm Slashes)**」セクションで、「**スラッシュ付き声部を再生 (Play slash voices)**」をオン/オフにします。
4. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

「スラッシュ付き声部を再生 (Play slash voices)」をオンにすると、プロジェクト全体のスラッシュ付き声部が再生に含められ、オフにすると除外されます。

スラッシュ付き声部を再生に含めた場合、スラッシュ付き声部の音符は入力時のピッチで再生されません。

関連リンク

[「再生オプション \(Playback Options\)」ダイアログ \(769 ページ\)](#)

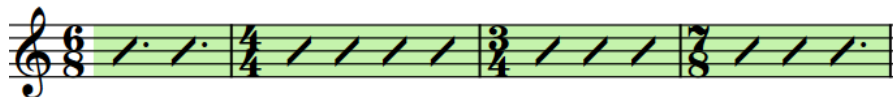
[再生時の反復 \(562 ページ\)](#)

[延長記号を再生に含める/除外する \(1044 ページ\)](#)

[スラッシュ付き声部への音符の入力 \(243 ページ\)](#)

スラッシュ領域

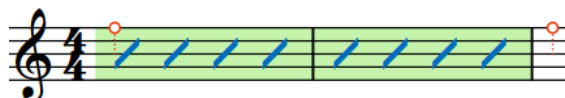
スラッシュ領域は、拍子に適切なスラッシュ符頭を自動的にデューレーション全体に表示します。たとえば、初期設定では、4/4 の小節にはスラッシュが 4 つ、6/8 の小節にはスラッシュが 2 つ表示されます。1 つのスラッシュ領域は異なる拍子にわたって延ばすこともできます。



異なる拍子にわたって表示される 1 つのスラッシュ領域

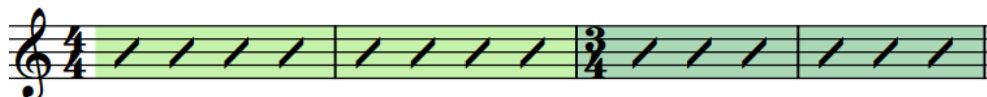
スラッシュ領域は、リズム上の同じ位置に複数同時に存在できます。スラッシュ領域が重なり合うと、Dorico Elements はこれを複声部の状況として扱い、それぞれのスラッシュの譜表上の位置を自動的に変更します。

記譜モードでは、それぞれの領域の開始位置と終了位置にハンドルがあり、これを使用して領域の移動や長さの変更が行なえます。



初期設定では、スラッシュ領域は色付きの背景で強調表示されています。ズームアウトすると、強調表示の不透明度が上がります。これはフルスコアレイアウトをギャラリービューで見るとき特に便利です。このような強調表示は注釈と見なされ、初期設定では印刷されません。また画面上の表示/非表示も切り替えられます。

2 つのスラッシュ領域が隣り合う場合、個々の領域を識別できるように、それぞれ異なる強調色で表示されます。



異なる強調色で表示される 2 つの隣接するスラッシュ領域

スラッシュ領域およびスラッシュ付き声部は、同じプロジェクトの同じ位置に使用できます。たとえば、リズムを特定したくない場所にスラッシュ領域を入力し、そのあとに正確なリズムを指定したい 1 小節のスラッシュ付き声部に音符を入力できます。

初期設定では、スラッシュ領域と同じ位置にある音符は非表示になりますが、個々のスラッシュ領域と一緒に音符を表示することもできます。

ヒント

スラッシュ符頭は、演奏者が使用する音符の組み合わせを示すためにコード記号を伴って記譜されることも多いため、スラッシュ領域またはコード記号領域ではコード記号を表示し、それ以外の場所では非表示にできます。

関連リンク

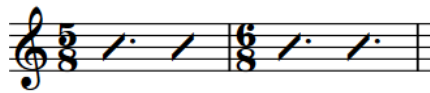
- [スラッシュ領域の入力 \(428 ページ\)](#)
- [コード記号を表示/非表示にする \(900 ページ\)](#)
- [コード記号領域 \(905 ページ\)](#)
- [通し番号付き小節領域 \(1283 ページ\)](#)
- [小節リピート記号 \(1275 ページ\)](#)
- [リピート回数 \(1272 ページ\)](#)
- [MIDI トリガー領域 \(587 ページ\)](#)
- [注釈 \(610 ページ\)](#)

スラッシュ領域における音符のグループ化

「記譜オプション (Notation Options)」 > 「音符のグループ化 (Note Grouping)」 > 「スラッシュ符頭 (Rhythmic Slashes)」には、各フローのスラッシュ領域におけるスラッシュ符頭のグループ化とデュレーションを個別に制御するオプションがあります。

使用できるオプションには、スラッシュ符頭が拍のグループ化や拍子記号の分母に従うかどうかや、自由拍子におけるスラッシュ符頭のデュレーションの設定などがあります。たとえば、6/8 で付点付きスラッシュ符頭を 2 つ表示するかわりに、6 つのスラッシュ符頭を表示するなどできます。

各オプションには、オプションを反映したときの表記例が示されています。



拍のグループ化に従うスラッシュ符頭



拍子記号の分母に従うスラッシュ符頭


関連リンク

- [「記譜オプション \(Notation Options\)」 ダイアログ \(767 ページ\)](#)
- [音符と休符のグループ化 \(882 ページ\)](#)
- [拍子記号 \(1413 ページ\)](#)

スラッシュ領域の分割

スラッシュ領域は入力後に分割できます。これによりたとえば、既存のスラッシュ領域の途中にあとから詳細な記譜を行なえます。

手順

1. 記譜モードで、分割するスラッシュ領域の分割位置に対してすぐ右側のスラッシュを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、スラッシュ領域を分割します。
 - **[U]** を押します。
 - 音符ツールボックスの「はさみ (Scissors)」 をクリックします。

結果

選択したスラッシュのすぐ左側でスラッシュ領域が分割されます。それぞれの領域の開始位置と終了位置にハンドルができ、これを使用してそれぞれの長さを個別に変更できます。


関連リンク

- [音符ツールボックス \(204 ページ\)](#)
- [スラッシュ領域のカウントの表示頻度を変更する \(1297 ページ\)](#)
- [アイテムの長さの変更 \(441 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの位置の移動 \(472 ページ\)](#)

スラッシュ領域の符尾を表示/非表示にする

個々のスラッシュ領域の符尾および連桁 (該当する場合) を表示または非表示にできます。初期設定では、スラッシュ領域のスラッシュは符尾なしで表示されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 符尾を表示または非表示にするスラッシュ領域の任意の部分を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「スラッシュ領域 (Slash Regions)」グループで、「スラッシュのタイプ (Slash type)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 符尾あり (With stems)
 - 符尾なし (Without stems)

結果

「符尾なし (Without stems)」を選択すると、選択したスラッシュ領域の符尾が非表示になり、「符尾あり (With stems)」を選択すると表示されます。

たとえば 3/8 のように、現在の拍子に対して適切であれば、符尾だけでなく連桁も表示されます。


関連リンク

- [プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

スラッシュ領域内の音符を表示/非表示にする

スラッシュ領域と同じ位置にある音符を表示または非表示にできます。これはたとえば、再生時に鳴らすための音符を入力しつつ楽譜にはスラッシュ領域のみ表示する場合や、スラッシュ領域に推奨の音符を追加で記譜する場合などに使用できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

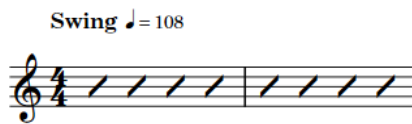
手順

1. 領域内にある他の音符を表示または非表示にするスラッシュ領域の任意の部分を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「スラッシュ領域 (Slash Regions)」グループで、「他の声部を表示 (Show other voices)」をオンまたはオフにします。

結果

「他の声部を表示 (Show other voices)」をオンにすると、選択したスラッシュ領域の領域内にあるすべての音符が表示され、オフにすると非表示になります。

例



領域内の音符が非表示のスラッシュ領域



領域内の音符を表示したスラッシュ領域

スラッシュ領域の前後の余白を埋める休符を表示/非表示にする

小節の途中から始まるスラッシュ領域の前後の余白を埋める休符は、個別に表示/非表示にできません。これは、たとえば余白の位置に他の音符があり、休符の表示が紛らわしい場合などに使用します。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

初期設定では、Dorico Elements は小節全体のデュレーションが明確になるように、小節の途中で開始または終了するスラッシュ領域の前後に自動的に暗黙の休符を表示します。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 余白を埋める休符を表示/非表示にするスラッシュ領域の任意の部分を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「スラッシュ領域 (Slash Regions)」グループで、以下のプロパティを片方または両方ともオンにします。
 - 開始位置より前の休符を非表示 (Hide rests before start)
 - 終了位置より後の休符を非表示 (Hide rests after end)

結果

選択したスラッシュ領域の対応する側の余白を埋める休符が非表示になります。たとえば両方のプロパティをオンにすると、選択したスラッシュ領域の前後両方の余白を埋める休符が非表示になります。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

- [プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
- [プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [暗黙の休符と明示的な休符 \(1303 ページ\)](#)

スラッシュ領域の強調表示の表示/非表示を切り替える

スラッシュ領域の背景色による強調表示はいつでも表示/非表示を切り替えられます。たとえば記譜中は強調表示をオンにして、浄書中はオフにするといったことができます。

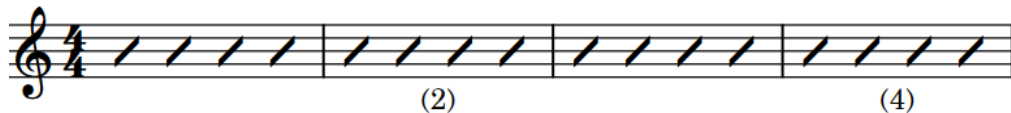
手順

- 「ビュー (View)」 > 「スラッシュ領域を強調 (Highlight Slash Regions)」を選択します。
-

スラッシュ領域のカウント

スラッシュ領域のカウントは、スラッシュ領域の上または下に一定間隔で表示される数字で、いくつかの小節が過ぎたか演奏者が把握することを助けます。上記の間隔は通常、4小節ごとや8小節ごとなど、一般的な音楽フレーズの長さに基づくものです。

初期設定では、スラッシュ領域のカウントは4小節ごとに譜表の下に括弧付きで表示されます。スラッシュ領域には、それぞれ独立したカウントが表示されます。



2小節ごとにカウントを表示するスラッシュ領域

Dorico Elements では、スラッシュ領域それぞれの開始カウント、カウントの表示頻度、譜表に対する位置、カウントを括弧付き、または括弧なしで表示するか非表示にするかを変更できます。また、カウントのフォントスタイルをカスタマイズすることもできます。

補足

小節リピート記号、スラッシュ、および通し番号付き小節領域のカウントは、同じフォントスタイルを使用します。

関連リンク

- [カウントのフォントスタイルを編集する \(1280 ページ\)](#)
- [リピート回数 \(1272 ページ\)](#)
- [小節リピート記号のカウント \(1277 ページ\)](#)
- [通し番号付き小節領域のカウント \(1284 ページ\)](#)

スラッシュ領域の開始カウントの変更

個々のスラッシュ領域についてカウントが開始する番号を変更できます。これはたとえば、2つのスラッシュ領域の間に詳細な記譜を行ないつつ、カウントは全体を通して継続的に表示させる場合などに使用します。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

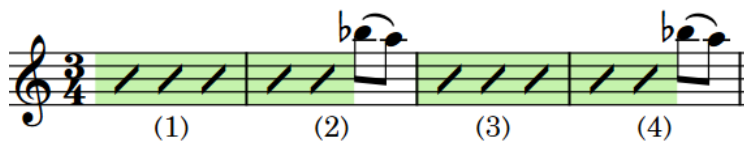
手順

1. 開始カウントを変更するスラッシュ領域を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「スラッシュ領域 (Slash Regions)」グループで、「開始カウント (Count from)」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を変更します。

結果

選択したスラッシュ領域の開始カウントが変更されます。カウントの表示頻度が2小節ごと以上の場合、カウントは異なる小節に表示されます。たとえば開始カウントを1から2に変更すると、カウントの表示が4小節ごとの場合、カウントの表示位置はその領域の4小節めから3小節めに移動します。

例



2つめのスラッシュ領域の開始カウントが変更され、1つめのスラッシュ領域からカウントが継続しているように表示するもの。

スラッシュ領域のカウントの表示頻度を変更する

スラッシュ領域のカウントの表示頻度を個別に変更できます。これにより、たとえばスラッシュ領域の8小節ごとにカウントを表示するよう変更できます。初期設定では、スラッシュ領域のカウントは4小節ごとに表示されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. カウントの表示頻度を変更するスラッシュ領域を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

2. プロパティパネルの「スラッシュ領域 (Slash Regions)」グループで、「カウント頻度 (Count frequency)」をオンにします。
 3. 数値フィールドの値を変更します。
-

結果

選択したスラッシュ領域のカウント表示頻度が増減されます。

関連リンク

- [プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [スラッシュ領域の分割 \(1293 ページ\)](#)
- [長休符における小節番号の範囲を表示/非表示にする \(850 ページ\)](#)

スラッシュ領域のカウントを表示/非表示にするか括弧を付ける

スラッシュ領域のカウントを個別に表示/非表示にしたり、括弧を付けるかどうかを選択したりできません。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
 - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
 - 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
 - ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。
-

手順

1. カウントを表示/非表示にするか括弧を付けるスラッシュ領域の任意の部分を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
 2. プロパティパネルの「スラッシュ領域 (Slash Regions)」グループで、「カウントの外観 (Count appearance)」をオンにします。
 3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 括弧つき (With parentheses)
 - 括弧なし (Without parentheses)
 - 非表示 (Do Not Show)
-

結果

選択したスラッシュ領域のカウントが括弧付き、または括弧なしで表示されるか非表示になります。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

- [プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
- [プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

スラッシュ領域のカウンターの譜表に対する位置の変更

スラッシュ領域のカウンターは、譜表の上または下に個別に表示位置を切り替えられます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

補足

カウンターの譜表に対する位置の変更は、領域内のすべてのカウンターに影響します。領域内では、カウンターのうち1つだけの位置を個別に変更はできません。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

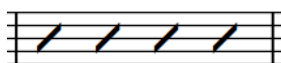
1. カウンターの譜表に対する位置を変更するスラッシュ領域の任意の部分を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「スラッシュ領域 (Slash Regions)」グループで、「カウンターの位置 (Count position)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 上 (Above)
 - 下 (Below)

結果

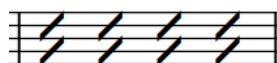
選択したスラッシュ領域のすべてカウンターの譜表に対する位置が変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

複声部におけるスラッシュ

スラッシュ領域とスラッシュ符頭の声部は、リズム上の同じ位置に複数同時に存在できます。スラッシュ符頭の複声部やスラッシュ領域同士が重なったときは、Dorico Elements はすべてのスラッシュがなるべく読みやすいように、自動的にそれぞれの譜表上の位置を変更し、ずらして表示します。



1つのスラッシュ領域



符尾が上向きと符尾が下向きの2つのスラッシュ領域

リズム上の同じ位置にある他のスラッシュに対するスラッシュの位置とオフセットのフローごとのデフォルトは、「記譜オプション (Notation Options)」の「声部 (Voices)」ページで設定できます。

補足

これらのオプションは、スラッシュ符頭の声部に属する音符とスラッシュ領域に属する音符を含め、すべてのスラッシュ符頭に影響を与えます。

また、スラッシュ符頭のお互いの位置は、符尾/声部の向きや譜表上の位置を変更することによって手動で制御できます。

関連リンク

[「記譜オプション \(Notation Options\)」ダイアログ \(767 ページ\)](#)

[複声部の音符位置 \(1472 ページ\)](#)

[既存の音符の声部を変更する \(477 ページ\)](#)

スラッシュ領域の声部の向きを変更する

スラッシュ領域の声部の向きは個別に変更できます。複数のスラッシュ領域が重なり合う場合、それぞれの符尾の方向が影響されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 声部の向きを変更するスラッシュ領域を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「スラッシュ領域 (Slash Regions)」グループで、「声部の向き (Voice direction)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 上 (Up)
 - 下 (Down)

結果

選択したスラッシュ領域の声部の向き、および符尾の向きもこれに従い変更されます。

補足

これによって符尾の方向が変化するのは、スラッシュ領域が譜表の第3線上にある場合、および複数のスラッシュ領域が同じリズム位置に存在する場合のみです。たとえば、譜表の第1線上にあるスラッシュ領域の声部の向きを「下 (Down)」に変更した場合、他のスラッシュ領域と重なり合っていなければ、符尾の方向は変化しません。

スラッシュ符頭の譜表上の位置を変更する

スラッシュ符頭の譜表上の位置は、スラッシュ符頭の声部およびスラッシュ領域のいずれにおいても変更できます。これによりたとえば、リズム上の同じ位置に他の音符を配置しやすくなります。初期設定では、スラッシュ符頭は譜表の第3線に配置されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 譜表上の位置を変更するスラッシュ符頭を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
 - スラッシュ符頭の声部の音符については、譜表上の位置を変更する音符をそれぞれ選択する必要があります。
 - スラッシュ領域については、譜表上の位置を変更する領域のどの部分を選択しても全体が変更されます。
2. プロパティパネルの、譜表上の位置を変更するスラッシュ符頭のタイプに応じたグループで、「スラッシュの位置 (Slash pos.)」をオンにします。
 - スラッシュ符頭の声部の音符である場合は、「音符と休符 (Notes and Rests)」グループ
 - スラッシュ領域である場合は、「スラッシュ領域 (Slash Regions)」グループ
3. 数値フィールドの値を変更します。

結果

選択したスラッシュ符頭の譜表上の位置が変更されます。たとえば「スラッシュの位置 (Slash pos.)」の値を **4** に変更するとスラッシュ符頭は五線譜の第5線に配置され、**-4** にすると第1線に配置されます。

スラッシュ符頭に符尾が付いている場合、符尾の方向は自動的に調整されます。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[符尾の方向 \(1102 ページ\)](#)









[打楽器キットにスラッシュ符頭の声部を追加する \(1291 ページ\)](#)

休符

休符は音が演奏されない時間を表わす記号です。それぞれの音符には同等のデュレーションの休符があり、たとえば、4分音符の休符は16分音符の休符とは異なります。

小節内の音符と休符のデュレーションの合計は、現在の拍子記号で定義される小節のデュレーションと等しくする必要があります。Dorico Elements は自動的に音符間の間隔を適切なデュレーションの暗黙の休符で埋めます。そのため、Dorico Elements では基本的に休符を入力する必要はありません。

デュレーションの等しい音符と休符の対応を以下の表に示します。

デュレーション	音符	休符
2分		
4分		
8分		
16分		

関連リンク

[休符の入力 \(256 ページ\)](#)

[休符の削除 \(1307 ページ\)](#)

[音符の入力 \(232 ページ\)](#)

[連符内の休符 \(880 ページ\)](#)

[音符と休符のグループ化 \(882 ページ\)](#)

[複声部における暗黙の休符 \(1304 ページ\)](#)

[休符に数字付き低音を表示する \(984 ページ\)](#)

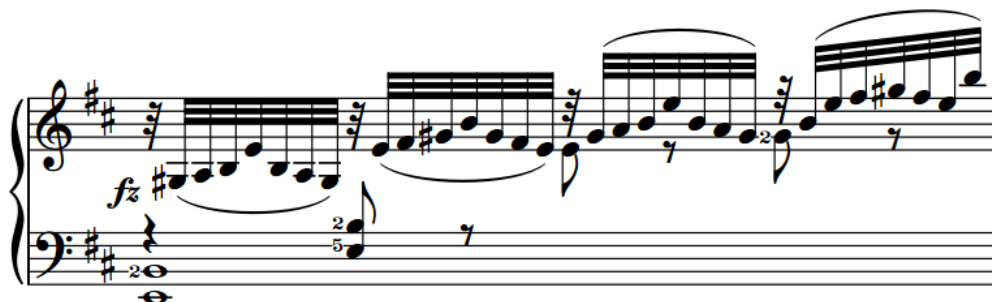
休符の一般的な配置規則

休符は、休符のデュレーションの開始位置に合わせて配置されます。休符の開始と終了が分かりにくくなるため、拍の中央に休符を配置することはありません。休符は他のアイテムと均等な位置に揃えられます。

唯一の例外として、小節休符は小節の視覚的な中央位置に配置されます。小節内で他の音符と並んで記譜される2分休符および全休符とは配置が異なるため、明確に区別できます。

休符は可能な限り譜表の中に記譜されます。周辺の音符が高音域や低音域にある場合でも、譜表の上や下に休符が移動することはありません。

ただし、複声部の譜表においては、休符は符尾が上向きの声部では譜表の高い位置や譜表の上に、符尾が下向きの声部では譜表の低い位置や譜表の下に配置されます。



複声部における休符の位置の例

複声部の休符は重複させることができません。そのため、複数の声部の同じ位置に同じデュレーションの休符が複数ある場合、休符を統合して1つだけ表示することができます。

休符は複雑な形状のものもあるため、譜表の線や間に対して決まった位置に配置する必要があり、休符の垂直位置を大きく変更することはできません。

関連リンク

[声部 \(1469 ページ\)](#)

[複数の声部への音符の入力 \(241 ページ\)](#)

[譜表をまたぐ連符/トレモロの作成 \(873 ページ\)](#)

[休符を垂直に移動する \(1306 ページ\)](#)

暗黙の休符と明示的な休符

暗黙の休符は入力した音符の間に自動的に表示され、デュレーションは小節内の拍子記号と位置に従います。明示的な休符はデュレーションを強制的に固定して入力、または MusicXML ファイルから取り込んだ休符です。

Dorico Elements では、暗黙の休符は現在の拍子記号に応じて記譜されるため、6/8 拍子と 4/4 拍子では異なる暗黙の休符が表示されます。これはまた、既存の音符や休符の拍子記号を変更した場合にも当てはまります。

Dorico Elements では、入力した音符の周辺に自動的に暗黙の休符が表示されるため、休符を入力する必要はありません。暗黙の休符のデュレーションは、強制的に固定して明示的な休符に変更することもできます。



拍子記号が 6/8 の小節の 4 拍めに入力された 4 分音符の場合、暗黙の付点 4 分休符が小節の始めにある



拍子記号が 4/4 の小節の 4 拍めに入力された 4 分音符の場合、暗黙の 4 分休符および 8 分休符が小節の始めにある

「**声部開始 (Starts voice)**」および「**声部終了 (Ends voice)**」プロパティで、声部の最初の音符以前の休符および最後の音符以降の休符を非表示に設定している場合でも、明示的な休符を抑制することはできません。

プロジェクトの中でどれが暗黙の休符で、どれが明示的な休符であるかは、休符の色で見分けることができます。

関連リンク

[休符の入力 \(256 ページ\)](#)

[音符の入力 \(232 ページ\)](#)

[休符の削除 \(1307 ページ\)](#)

[音符/休符のデュレーションの強制 \(273 ページ\)](#)

[明示的な休符を暗黙の休符に変換する \(1305 ページ\)](#)

[休符のカラーを表示/非表示にする \(1306 ページ\)](#)

複声部における暗黙の休符

Dorico Elements では、音符周囲の空白を埋めるために暗黙の休符が自動的に表示されます。これは譜表に複数の声部がある場合も同様です。しかし、複声部では、休符をいつどこに表示するかの詳細な設定が必要になる場合があります。

通常、声部が小節内に複数の音符を含む場合、休符または音符が小節全体に対し表示されます。これにより、小節内のすべての声部の各音符の位置が一目で明らかになります。

譜表に複数の声部がある場合、複数の声部に任意のデュレーションの音符が存在する小節すべてに、暗黙の休符が表示されます。スラッシュ付き声部の音符だけの小節を含め、小節休符は常に譜表の最初の声部に表示されます。

ただし、譜表に複数の声部がある場合、ある声部の最初の音符以前、あるいは最後の音符以降に休符を表示させたくないこともあります。たとえば、1つのメロディーラインを含む小節に経過音を表示するためのだけの声部を追加する場合などは、休符を非表示にすると役立ちます。



第2声部は経過音として使用

複声部の内容に応じていつ休符を表示するか選択し、各フローに個別に適用するには、「**記譜オプション (Notation Options)**」の「**休符 (Rests)**」ページで設定を行ないます。

選択した楽節から休符を削除することもできます。

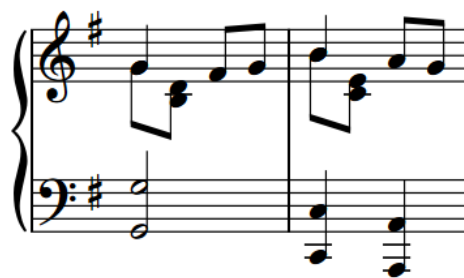
ヒント

初期設定では、複数の声部の同じ位置に同じデュレーションの休符がある場合、休符が統合されます。

休符の垂直位置を変更すると、複数の休符を個別の位置に表示できます。「**記譜オプション (Notation Options)**」の「**休符 (Rests)**」ページで複声部における休符の統合方法の設定を変更し、フローごとに適用することもできます。



暗黙の休符がある複声部フレーズ



暗黙の休符がない同フレーズ

関連リンク

[「記譜オプション \(Notation Options\)」ダイアログ \(767 ページ\)](#)

[休符のフローごとの記譜オプション \(1305 ページ\)](#)

[休符を垂直に移動する \(1306 ページ\)](#)

[休符の削除 \(1307 ページ\)](#)

[スラッシュ付き声部 \(1289 ページ\)](#)

明示的な休符を暗黙の休符に変換する

暗黙の休符と明示的な休符は振る舞いが異なります。たとえば、明示的な休符の記譜は、小節内の位置または拍子記号が変更されても自動的に更新されません。

手順

1. 記譜モードで、暗黙の休符に変換する明示的な休符を選択します。
2. **[Backspace]** 又は **[Delete]** を押します。

結果

選択した明示的な休符が暗黙の休符に変わります。休符の色を表示するとこれを確認できます。

関連リンク

[休符のカラーを表示/非表示にする \(1306 ページ\)](#)

[休符の削除 \(1307 ページ\)](#)

休符のフローごとの記譜オプション

休符の配置方法、記譜方法、および休符が表示される条件をフローごとに制御するオプションは、「**記譜オプション (Notation Options)**」の「**休符 (Rests)**」のページにあります。

たとえば、付点休符が許可されているときに小節の休符を追加の声部内に表示するかどうかを設定したり、楽譜の内容に合わせて初期設定の休符の位置を変更したりできます。異なる声部の同じリズム上の位置にある同じデュレーションの休符を1つの休符に統合するかどうかも変更できます。

各オプションには、オプションを反映したときの表記例が示されています。

関連リンク

[「記譜オプション \(Notation Options\)」ダイアログ \(767 ページ\)](#)

[声部 \(1469 ページ\)](#)

[声部のフローごとの記譜オプション \(1470 ページ\)](#)

[符尾の方向 \(1102 ページ\)](#)

休符のカラーを表示/非表示にする

休符のカラーの表示/非表示を切り替えることで、暗黙の休符と明示的な休符を異なるカラーで表示できます。

休符カラーが表示されている場合、暗黙の休符はグレーで表示され、明示的な休符は黒で表示されます。これらのプロパティで非表示にできるのは暗黙の休符のみのため、「**声部開始 (Starts voice)**」と「**声部終了 (Ends voice)**」プロパティをオンにしても休符が非表示にならない場合などに原因を突き止めるときは、この機能が役に立ちます。

手順

- 「**ビュー (View)**」>「**音符と休符のカラー (Note And Rest Colors)**」>「**暗黙の休符カラー (Implicit Rests)**」を選択します。

結果

休符カラーの表示/非表示が切り替わります。

例



休符カラーを非表示にした状態



休符カラーを表示した状態

手順終了後の項目

明示的な休符として特定できた休符を削除できます。明示的な休符を削除すると、それに置き換わる暗黙の休符が「**声部開始 (Starts voice)**」と「**声部終了 (Ends voice)**」プロパティの効果に従うようになります。

休符を垂直に移動する

休符の垂直位置は個別に変更できます。これによりたとえば、全休符がぶら下がる譜表線を変更したり、ある位置にすべての声部の休符を表示したりできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

譜表上の2つ以上の声部に同じデュレーションの休符がある場合、休符を垂直に移動すると複数の休符がその位置に表示されます。初期設定では、Dorico Elements は複声部の同じ位置にある同じ長さの休符を統合して自動的に複声部の状況に応じた位置に配置し、衝突を回避します。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

- 垂直位置を変更する休符、または各声部で休符を表示させたい位置にある休符を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。


2. プロパティパネルの「音符と休符 (Notes and Rests)」グループで、「休符の位置 (Rest pos.)」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を変更します。

結果

値を増やすと休符が上に移動し、減らすと下に移動します。0の位置は譜表の第3線にあたります。譜表上の複声部の同じリズム上の位置に同じデュレーションの休符がある場合、複数の休符が表示されるようになります。

プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

ヒント

- 「休符の位置 (Rest pos.)」をオフにすると、選択した休符がデフォルトの位置に戻ります。
- 各声部の同じ位置にある同じデュレーションの休符をすべて表示するか、すべての声部で1つの休符のみ表示するかは、「記譜オプション (Notation Options)」 > 「休符 (Rests)」 > 「休符の配置 (Rest Positioning)」で選択できます。
- 同じ声部の休符を垂直方向に揃えるかどうかは、「記譜オプション (Notation Options)」 > 「休符 (Rests)」 > 「休符の配置 (Rest Positioning)」で選択できます。
- 浄書モードで「音符のスペーシング (Note Spacing)」がオンになっている場合、休符の水平位置と周囲のスペーシングを、音符の位置を変更するときと同様に変更できます。

関連リンク

[「記譜オプション \(Notation Options\)」ダイアログ \(767 ページ\)](#)

[音符のスペーシング \(519 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

休符の削除

暗黙の休符と明示的な休符は、いずれも削除できます。これによりたとえば、経過音の表示に使用される別声部の音符の前後の休符を非表示にできます。

ヒント

- 対応するデュレーションを削除するために休符を削除したい場合、かわりに小節/拍を削除できます。
- 空白の小節に小節休符を表示したくないという理由で休符を削除する場合は、かわりに小節休符を非表示にできます。
- 対立する声部で同じ位置にある同じ長さの休符を削除したいと思う場合は、「記譜オプション (Notation Options)」 > 「休符 (Rests)」 > 「休符の配置 (Rest positioning)」でこれらの休符を統合できます。

手順

1. 記譜モードで、削除する休符を選択します。

ヒント

休符は個別に選択するか、削除する休符を含んだ大きな選択範囲を使用するかします。

2. 「編集 (Edit)」 > 「休符を削除 (Remove Rests)」を選択します。

結果

選択したすべての休符が削除されます。これは、削除する休符の右隣または左隣の音符または休符に対してプロパティパネルの「音符と休符 (Notes and Rests)」グループにある「声部開始 (Starts voice)」と「声部終了 (Ends voice)」プロパティを自動的にオンにして、選択領域内に休符が表示されないようにするものです。

補足

- あとから休符を再度表示できます。これには、削除した休符の右隣または左隣の音符か休符を選択して、プロパティパネルの「音符と休符 (Notes and Rests)」グループにある「声部開始 (Starts voice)」または「声部終了 (Ends voice)」の対応するプロパティをオフにします。
- 「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、「休符を削除 (Remove Rests)」にキーボードショートカットを割り当てることができます。
- 休符を削除した位置に、デュレーションを持つ音符や休符などのアイテムがないレイアウトでは、Dorico Elements が水平方向のスペーシングを計算するために使用するものがありません。そのため、このような空白の小節/拍は狭く表示されることがあります。

例



暗黙の休符がある複声部フレーズ



休符を削除したあとの同じフレーズ

関連リンク

[「記譜オプション \(Notation Options\)」ダイアログ \(767 ページ\)](#)

[暗黙の休符と明示的な休符 \(1303 ページ\)](#)

[大きな選択範囲 \(435 ページ\)](#)

[小節/拍の削除 \(832 ページ\)](#)

[空白の小節の幅を変更する \(835 ページ\)](#)

[音符のスペーシング \(519 ページ\)](#)

[最後の組段の両端揃え \(水平方向\) の変更 \(627 ページ\)](#)

空白の小節で小節休符を表示/非表示にする

空白の小節の小節休符をレイアウトごとに個別に表示/非表示にできます。たとえば、フルスコアレイアウトでは小節休符を非表示にして、パートレイアウトでは表示させるということができます。

小節休符は通常、楽譜の中の空白の小節に表示され、演奏する内容が何もないことを演奏者に示します。しかし、場合によっては小節休符を非表示にして、空白の小節を完全に空白のままにする方が適切な場合もあります。

たとえばパート数の多いスコアでは、音符がある小節を一目で見分けられるため、空白の小節の小節休符を非表示にした方が良い場合があります。また、音符の演奏以外の行動を演奏者に指示するために文字を書き込むようなレイアウトの場合も、小節休符を非表示にした方がよい場合があります。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 空白の小節で小節休符を表示または非表示にするレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「**プレーヤー (Players)**」をクリックします。
4. 「**小節休符と長休符 (Bar Rests and Multi-bar Rests)**」セクションで、「**空の小節に小節休符を表示 (Show bar rests in empty bars)**」をオン/オフにします。
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

選択したレイアウトのチェックボックスがオンになっているときは、すべての空白の小節で小節休符が表示され、オフになっているときは非表示になります。

関連リンク

[長休符を表示/非表示にする \(1311 ページ\)](#)

追加の声部内の小節休符を表示/非表示にする

追加の声部内の音符または明示的な休符をフローごとに表示/非表示にできます。たとえば、対位法による楽譜に明示的な休符を表示することで、各声部が見やすくなります。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[N]** を押して「**記譜オプション (Notation Options)**」を開きます。
2. 「**フロー (Flows)**」リストから、追加の声部内に小節休符を表示または非表示にするフローを選択します。
初期設定では、現在のフローのみを選択した状態のダイアログが表示されます。他のフローを選択するには、アクションバーの「**すべて選択 (Select All)**」をクリックするか、複数のフローをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するフローをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のフローをクリックします。
3. カテゴリーリストの「**休符 (Rests)**」をクリックします。
4. 「**追加の声部内の休符 (Rests in Additional Voices)**」セクションの「**追加の声部内の小節休符 (Bar rests in additional voices)**」で、以下のオプションからいずれかを選択します。
 - **小節休符を表示 (Show bar rests)**
 - **小節休符を省略 (Omit bar rests)**
5. 必要に応じて、各声部の空白の小節に小節休符を表示するには、「**休符の配置 (Rest Positioning)**」セクションにある「**対立する声部で同じ位置にある同じ長さの休符 (Coincident rests of the same duration in opposing voices)**」で「**すべての休符をそれぞれの声部で表示 (Show every rest in each voice)**」を選択します。

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

結果

「**小節休符を表示 (Show bar rests)**」を選択すると、選択したフローの追加の声部の音符および明示的な休符の間に小節休符が表示され、「**小節休符を省略 (Omit bar rests)**」を選択すると非表示になります。

補足

- 「**小節休符を表示 (Show bar rests)**」を選択しても、追加の声部内の最初の音符または明示的な休符の前にある、空白の小節には小節休符が自動的に表示されません。最初の小節から始まらない追加の声部の場合は、最初の小節に小節休符を手動で入力する必要があります。
- 「**小節休符を省略 (Omit bar rests)**」を選択しても、各譜表の第 1 声部の小節休符は非表示になりません。

関連リンク

[休符のフローごとの記譜オプション \(1305 ページ\)](#)

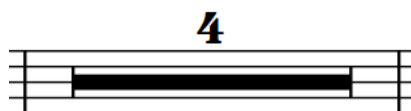
[暗黙の休符と明示的な休符 \(1303 ページ\)](#)

[複数の声部への音符の入力 \(241 ページ\)](#)

[特定の声部に小節休符を入力する \(257 ページ\)](#)

長休符

長休符は 2 つ以上の連続した空白の小節をグループ化して 1 つにまとめます。これは通常タレットバーと呼ばれる、譜表の第 3 線上の太い水平線で表示されます。これには、複数の空白小節によって占められる水平方向のスペースが削減され、プレイヤーが楽譜上の位置を把握しやすくなる効果があります。



空白の小節 4 つを示す長休符

補足

長休符は、その範囲内に組段に付くテキスト、リハーサルマーク、延長記号や休止記号などのアイテムがあると、その位置で自動的に分割されます。アイテムが長休符の最初の小節の開始位置にある場合、その小節は後に続く長休符と一体のままです。

Dorico Elements では、レイアウトごとに個別に長休符の表示/非表示を切り替えられます。また、その下の小節番号の範囲表示の表示/非表示を切り替えられます。

初期設定では、長休符の小節数は大譜表のインストゥルメントの譜表の間に 1 回だけ表示されます。

関連リンク

[長休符における小節番号の範囲を表示/非表示にする \(850 ページ\)](#)

[長休符の分割 \(1312 ページ\)](#)

長休符を表示/非表示にする

長休符の表示/非表示はレイアウトごとに個別に切り替えることができます。また、1小節リピート記号を統合するかどうかを選択できます。たとえば、フルスコアレイアウトでは長休符を非表示にして、パートレイアウトでは表示させるということが可能です。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、長休符を表示または非表示にするレイアウトを選択します。初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「**プレーヤー (Players)**」をクリックします。
4. 「**小節休符と長休符 (Bar Rests and Multi-bar rests)**」セクションの「**統合 (Consolidate)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - なし (None)
 - 長休符 (Multi-bar Rests)
 - 長休符と小節リピート記号 (Multi-bar Rests and Bar Repeats)
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

- 「**なし (None)**」を選択した場合、選択したレイアウトに長休符は表示されず、空白の小節が個別に表示されます。
- 「**長休符 (Multi-bar Rests)**」を選択した場合、選択したレイアウトの隣接するすべての空白の小節が、長休符に統合されます。ただし小節リピート記号については、その領域中に一切の音符がなかったとしても、長休符の形に統合はされません。
- 「**長休符と小節リピート記号 (Multi-bar Rests and Bar Repeats)**」を選択した場合、選択したレイアウトの隣接する空白の小節または1小節リピート記号だけの小節のすべてが、長休符の形に統合されます。統合された1小節リピート記号の上にも、長休符の小節数が表示されます。

関連リンク



[小節リピート記号 \(1275 ページ\)](#)

[長休符における小節番号の範囲を表示/非表示にする \(850 ページ\)](#)

長休符のタセットバーの幅を変更する

長休符のタセットバーの幅を個別に変更できます。これにより、長休符の正確な位置を制御できます。たとえば、長休符の終了位置に音部変更記号がある場合などです。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」 を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」 を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、幅を変更する長休符を選択します。
 2. プロパティパネルの「**長休符 (Multi-bar Rests)**」グループで、「**タセットバーの幅 (H-bar width delta)**」をオンにします。
 3. 数値フィールドの値を変更します。
-

結果

選択したタセットバーの幅が変更されます。値を大きくすると幅が広がり、小さくすると狭くなります。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)



[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[配置設定 \(644 ページ\)](#)

長休符のタセットバーを移動する

長休符のタセットバーを水平方向に個別に移動できます。これにより、長休符の正確な位置を制御できます。たとえば、長休符の終了位置に音部変更記号がある場合などです。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
 - 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
 - 浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
-

手順

1. 浄書モードで、移動する長休符を選択します。
 2. プロパティパネルの「**長休符 (Multi-bar Rests)**」グループで、「**タセットバーの X オフセット (H-bar X offset)**」をオンにします。
 3. 数値フィールドの値を変更します。
-

結果

選択したタセットバーが水平方向に移動します。値を増やすとタセットバーが右に移動し、減らすと左に移動します。


長休符の分割

長休符は、楽譜中に余分な記譜を一切行わずに手動で分割できます。長休符の分割は、フルスコアやパート譜など、プロジェクトのすべてのレイアウトに影響を与えます。

補足

長休符は、その範囲内に組段に付くテキスト、リハーサルマーク、延長記号や休止記号などのアイテムがあると、その位置で自動的に分割されます。

前提条件

- 長休符を分割する位置の小節にアイテムが存在している、または長休符が非表示になっているレイアウトを楽譜領域に開いておきます。長休符の中での位置は選択できません。
- 浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、長休符を分割する位置にあるアイテムを選択します。
 2. 「**浄書 (Engrave)**」 > 「**長休符を分割 (Split Multi-bar Rest)**」を選択します。
-

結果

すべてのレイアウトのすべての長休符が選択した位置で分割されます。長休符を分割した位置には、ガイドが表示されます。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[ガイドの表示/非表示の切り替え \(462 ページ\)](#)

[長休符を表示/非表示にする \(1311 ページ\)](#)

[レイアウトの切り替え \(43 ページ\)](#)

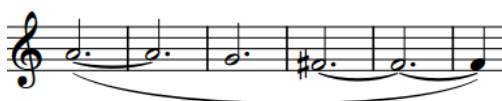
[大きなピッチ差をつなぐ短いスラー \(1319 ページ\)](#)
[組段およびフレーム区切りをまたぐスラー \(1318 ページ\)](#)
[スラーのカーブ方向 \(1324 ページ\)](#)

タイのつながりに対するスラーの位置

タイのつながりに対するスラーの位置に関しては、現在使用される楽譜と歴史的な出版物とで異なる表記規則があります。

近代的な表記規則では、タイのつながりの最初の音符からスラーが始まり、タイのつながりの最後の音符で終わります。この表記では、フレーズ全体の長さが演奏者に視覚的にはっきり伝わり、演奏を助けます。Dorico Elements のデフォルトです。

一方、歴史的な出版物においては、スラーはタイのつながりの最初の音符で終わり、タイのつながりの最後の音符から始まる場合があります。この違いにより、スラーが短くなって譜表の上下に広がる幅が抑えられるため、垂直方向のスペースが節約されます。



タイのつながりの最初の音符から始まり最後の音符で終わるスラー



タイのつながりの最後の音符から始まり最初の音符で終わるスラー

タイのつながりに対するスラーの位置を変更する

タイのつながりに対するスラーの位置は個別に変更できます。これは、装飾音符からはじまるスラーも同様です。たとえば、タイのつながりの最後の音符から始まり、タイのつながりの最初の音符で終わるスラーは短くなり、垂直方向のスペースも少なくて済みます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。

手順

1. タイのつながりに対する位置を変更するスラーを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「スラー (Slurs)」グループで、以下のプロパティを片方または両方ともオンにします。
 - タイのつながりでの開始位置 (Start pos. in tie chain)
 - タイのつながりでの終了位置 (End pos. in tie chain)
3. 各プロパティに以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 最初の音符 (First note)
 - 最後の音符 (Last note)

結果

タイのつながりに対する選択したスラーの位置が変更されます。

装飾音符に対するスラーの位置

スラーが装飾音符から始まり装飾音符の直後の標準の音符で終わる場合、スラーに影響する特定の配置ルールがあります。

ルールは以下になります。

- スラーは符尾ではなく符頭を接続します。
- スラーは装飾音符の比率に合わせて縮小されます。
- スラーは加線を覆い隠してはいけません。
- スラーは、音符の下に配置したとき標準の音符の臨時記号に衝突するような場合は、音符の上に配置されます。

一般的な配置規則に従い、Dorico Elements のデフォルトにおいてスラーは装飾音符の下に下向きのカーブで表示されます。装飾音符から始まるスラーが音符の上に上向きのカーブで表示されるのは、複声部における符尾が上向きの声部のみです。



単一の声部における装飾音符のスラーのカーブ方向



複声部における装飾音符のスラーのカーブ方向

装飾音符のスラーの自動配置に対する変更としては、装飾音符の符尾の方向の変更、スラーの向きの変更、および浄書モードのスラーのハンドルを使用したより精密なスラーの位置調整が行なえます。

関連リンク

[スラーのカーブ方向を変更する \(1325 ページ\)](#)

[音符の符尾の方向を個別に変更する \(1104 ページ\)](#)

[装飾音符の一般的な配置規則 \(1029 ページ\)](#)

[浄書モードのスラー \(1331 ページ\)](#)

[スラーの形状と角度の変更 \(1333 ページ\)](#)

譜表線に対するスラーの位置

スラーの終端は譜表線に触れてはならず、またスラーの弧の頂点は譜表線上に来てはなりません。

これが表記規則となっているのは、頂点が譜表線上に来るスラーは、譜表線とスラーのカーブによって三角形のくさび型を形成する場合がありますからです。スラーの頂点が譜表線上にある場合は、頂点が譜表の上か下に出るように高さを調節できます。

補足

Dorico Elements は自動的にスラーの終端が譜表線に触れないようにしますが、スラーの頂点を適切に配置するには手動の調節が必要な場合があります。

関連リンク

[スラーの高さを変更する \(1336 ページ\)](#)

スラーの終端の位置

衝突を回避するために、スラーの終端のデフォルト位置は、スラーが音符の符頭側と符尾側どちらに位置するか、譜表線に対する位置、そしてアーティキュレーション、タイ、他のスラーが同じ位置にあるかどうかによって変化します。

符頭および符尾に対するスラーの終端の位置

符頭に対するスラーの終端のデフォルト位置は、譜表の間上にある符頭の 1/2 スペース上、および譜表の線上にある符頭の 1/4 スペース上になります。

連桁のない音符の符尾側にある場合、スラーは符尾の間に表示され、デフォルトの設定では、スラーの終端は符尾の端から少し距離を取って接続されます。



連桁のない音符の符尾の間のスラー

符尾の向きが異なる音符に対するスラーの終端

Dorico Elements の初期設定では、複数の譜表にまたがる場合も含め、スラーの形状とカーブ方向に上昇または下降するフレーズのピッチの起伏が反映されるように、符尾の向きが異なる音符間のスラーの終端は符頭の近くに配置されます。



スラーの終端が符頭の近くに配置された状態



スラーの終端が符尾の先端近くに配置された状態

アーティキュレーションに対する終端の位置

初期設定では、強弱および強調のアーティキュレーションはスラーの終端より外側に配置されますが、デュレーションのアーティキュレーションは内側に配置され、終端を押し出します。たとえば、アクセント記号や強調記号はスラー両端より外側に配置されますが、スタッカート記号やテヌート記号はスラー両端より内側に表示されます。

スラーは、スラーの途中にある音符のアーティキュレーションより外側に配置されます。

タイおよび他のスラーに対するスラーの終端の位置

スラーの終端の、同じ音符で開始するまたは終了するスラーに対するデフォルト位置は、1/4 スペース上になります。

関連リンク

[浄書モードのスラー \(1331 ページ\)](#)

[スラーの形状と角度の変更 \(1333 ページ\)](#)

[譜表および声部をまたぐスラー \(1326 ページ\)](#)

[入れ子状のスラー \(1326 ページ\)](#)

[符尾の方向 \(1102 ページ\)](#)

[アーティキュレーション \(826 ページ\)](#)

[スラーに対するアーティキュレーションの位置を変更する \(830 ページ\)](#)

組段およびフレーム区切りをまたぐスラー

スラーは組段区切りおよびフレーム区切りを自動的にまたぎ、2つに分割されて区切りの両側に表示されます。

初期設定では、組段区切りまたはフレーム区切りをまたぐスラーの終端は、区切り前後のフレーズのピッチの起伏に応じて、外側の譜表線よりも 1/2 スペース以上外側の適切な位置に配置されます。つまり、これによって区切り後にフレーズが上昇するか下降するかを示します。

区切りで分割されるフレーズに入れ子状のスラーが含まれるような場合など、複数のスラーが同じ組段区切りまたはフレーム区切りをまたぐ場合は、スラーの終端は自動的に揃えて重ねられ、垂直に 1/2 スペース以上の間隔を空けられます。



スラーの前半部分を表示する組段の終わり。右側の終端は次の組段への延長を示しています。



スラーの広範部分を表示する組段の始まり。左側の終端は前の組段から延長してきたことを示しています。

浄書モードでは、スラーのそれぞれの部分を個別に移動および編集できます。これにより、スラーのそれぞれの部分の開始位置または終了位置の高さを、組段ごとに個別に調整できます。

スラーの衝突回避

Dorico Elements は初期設定では、スラーと弧内のアイテムとの衝突を回避するように、形状と位置を自動的に調整します。

つまりある符頭が、上向きにカーブするスラーの中で他より高い位置にある場合、または下向きにカーブするスラーの中で他より低い位置にある場合、衝突を回避しつつ符頭がスラー内に収まるように、スラーのカーブが調整されます。衝突回避は個々のスラーにおいて手動で無効にできます。



衝突回避が有効化されたスラー (デフォルト)



衝突回避が無効化されたスラー

関連リンク


[譜表および声部をまたぐスラー \(1326 ページ\)](#)


[臨時記号 \(814 ページ\)](#)

スラーの衝突回避を有効化/無効化する

個々のスラーについて、衝突回避のための自動調整を有効化/無効化できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、衝突回避を有効化または無効化するスラーを選択します。
2. プロパティパネルの「スラー (Slurs)」グループで「衝突を回避 (Avoid collisions)」をオン/オフにします。
3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。

結果

チェックボックスをオンにすると選択したスラーは衝突を回避し、オフにすると回避しません。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

大きなピッチ差をつなぐ短いスラー

短いスラーが大きなピッチ差をつなぐときは、釣り合いを取るために大きく回転します。これにより、短いスラーの終端が過度に角ばってしまう場合があります。

スラーの制御ポイントのハンドルを動かして、カーブを調整できます。

3つの例のうち、真ん中のスラーが最もスムーズなカーブになっています。右側のスラーはハンドルの調整が不適切なため、カーブが過度に角ばっています。

下段にはハンドルの位置が表示され、それぞれの上段のカーブがどのように作成されているか示しています。



大きなピッチ差をつなぐ短いスラー、調整なし



同じスラーの形状を調整し、カーブをスムーズにしたもの



同じスラーへの調整が不適切で、カーブが過度に角ばっているもの



デフォルトのハンドルの位置



対応するスラーを形成するハンドルの位置



対応するスラーを形成するハンドルの位置

ヒント

スラーの終端を調整するときは、以下の指針に従うと最良の結果が得られます。

- スラーの低い側の制御ポイントが、その隣の終端のハンドルが示すスラーの幅の外側にはみ出さないこと。

- スラーの高い側の制御ポイントが、終端に対し 90 度より大きい角度をつくらないこと。角度の判断には破線を使用できます。

短いスラーの終端の形状調整には別のやり方もあります。

- 浄書モードのプロパティパネルで「**開始ハンドルオフセット (Start handle offset)**」および「**終了ハンドルオフセット (End handle offset)**」をオンにし、「X」の値を変更することで、個別に調整できます。
- 浄書モードのスラーのハンドルを動かすことで、個別に調整できます。

関連リンク

[浄書モードのスラー \(1331 ページ\)](#)

[スラーの肩のオフセット \(1337 ページ\)](#)

[スラーの形状と角度の変更 \(1333 ページ\)](#)

スラーのスタイル

Dorico Elements ではさまざまなスタイルのスラーが利用でき、それぞれ異なる意味を示すとともに異なる状況で使用されます。

実線 (Solid)

これはスラーのデフォルトのスタイルです。先細の実線で表示されるスラーです。先に行くほど細く、中央ほど太くなります。



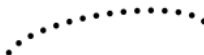
破線 (Dashed)

先細の破線で表示されるスラーです。たとえばプレスやボウイングの推奨されるパターンを示すためのオプションのスラーとして使用される場合があります。



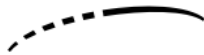
点線 (Dotted)

点線で表示されるスラーです。スラー全体の長さにわたって同サイズの点が等間隔で並びます。



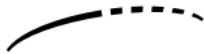
前半部分が破線 (Half-dashed start)

スラーの前半が破線で表示され、後半が実線で表示されます。校訂版で、元版ではスラーが不完全な形で記譜されていたことを表現するのに使用されます。



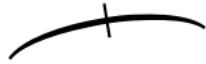
後半部分が破線 (Half-dashed end)

スラーの前半が実線で表示され、後半が破線で表示されます。校訂版で、元版ではスラーが不完全な形で記譜されていたことを表現するのに使用されます。



編者注 (Editorial)

黒い実線で表示されますが、長さのちょうど半分の位置に短い縦線が、スラーの曲線と垂直に交差しています。スラーが編集者によって追加されたもので、元版にはなかったものであることを示すのに使用されます。



スラーのスタイルの変更

個々のスラーは入力後にスタイルを変更できます。これにより、たとえば編者注のスラーを示したり、特定のスラーを破線で表示したりできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. スタイルを変更するスラーを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「**スラー (Slurs)**」グループで、「**スタイル (Style)**」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **実線 (Solid)**
 - **破線 (Dashed)**
 - **点線 (Dotted)**
 - **前半部分が破線 (Half-dashed start)**
 - **後半部分が破線 (Half-dashed end)**
 - **編者注 (Editorial)**

結果

選択したスラーのスタイルが変更されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)


スラーの破線/点のサイズを個別に変更する

破線/点線のスラーの破線の長さや点の大きさは個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

補足

これらの手順は破線/点線のスラーにのみ適用されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
 - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
 - 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
 - ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。
-

手順

1. 浄書モードで、破線の長さ/点の大きさを変更する破線/点線のスラーを選択します。
 2. プロパティパネルの「スラー (Slurs)」グループで、以下のいずれかのプロパティをオンにします。
 - 破線のスラーの場合は、「破線の長さ (Dash length)」をオンにします。
 - 点線のスラーの場合は、「点の大きさ (Dot size)」をオンにします。
 3. 数値フィールドの値を変更します。
-

結果

値を大きくすると破線が長く、点が大きくなり、値を小さくすると破線が短く、点が小さくなります。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

破線/点線のスラーの間隔の大きさを変更する

破線/点線のスラーの間隔の長さは個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
 - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
 - 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
 - ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。
-

手順

1. 浄書モードで、間隔の長さを変更する破線/点線のスラーを選択します。
 2. プロパティパネルの「スラー (Slurs)」グループで、以下のいずれかのプロパティをオンにします。
 - 破線のスラーの場合は、「破線の間隔の長さ (Dash gap length)」をオンにします。
 - 点線のスラーの場合は、「点線の間隔の長さ (Dot gap length)」をオンにします。
 3. 数値フィールドの値を変更します。
-

結果

値を大きくすると破線/点線の間隔が大きくなります。値を小さくすると破線/点線の間隔が小さくなります。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

個々のスラーの平坦なスラーへの変更

標準として使用されることはあまりありませんが、一部の出版社は、スラーが占める垂直方向のスペースを削減するために平坦なスラーを使用します。個々のスラーは、平坦なスラーに個別に変更できません。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

補足

少数の音符をつなぐような短いスラーは、平坦なスラーにすると外見が奇妙になる場合があるため、プロジェクト全体で平坦な曲線スタイルを選択するのは適切ではない場合があります。しかし、プロジェクト中で1、2回だけ平坦なスラーを使用するのでもまた風変わりだと考えられます。そのため、プロジェクト中の1つか2つのスラーでのみ曲線スタイルを変更することは避けるようおすすめします。

曲線スタイルを変更するよりも、たとえば個々のスラーの太さの変更、スラーの肩のオフセットの調整、またはスラーの高さのハンドルを使用した高さの調整を浄書モードで行なうことの方がより効果的である場合があります。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 曲線スタイルを変更するスラーを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「**スラー (Slurs)**」グループで、「**曲線タイプ (Curvature type)**」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **通常 (曲線) (Normal (curved))**
 - **フラット (Flat)**

結果

選択したスラーの曲線スタイルが変更されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

- [スラーの太さを個別に変更する \(1335 ページ\)](#)
- [スラーの高さを変更する \(1336 ページ\)](#)
- [スラーの肩のオフセットを変更する \(1337 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)
- [プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

スラーのカーブ方向

スラーのカーブは上向き、下向き、または複数セグメントによる S 字型の形状を取ります。Dorico Elements では、スラーの範囲内の音符に基づいてスラーの適切なカーブ方向が自動的に決定されますが、手動で変更することもできます。

1 つの譜表におけるスラーは、スラーでつながれる音符の符尾がすべて上向きである場合を除き、常に上向きにカーブして音符の上に配置されます。符尾がすべて上向きである場合は、スラーは下向きにカーブして音符の下に配置されます。スラーでつながれる音符に上向きと下向きの符尾が混在する場合、スラーは譜表の上に配置され、上向きにカーブします。



符尾の方向に従いスラーの方向が変更する例

プロパティパネルの「スラー (Slurs)」のグループの「方向 (Direction)」をオンにすると、スラーのカーブ方向に関する以下のオプションが使用できるようになります。

上 (Up)



スラーのカーブ方向を強制的に上向きにして、音符の上に表示します。

下 (Down)



スラーのカーブ方向を強制的に下向きにして、音符の下に表示します。

上/下 (Up/Down)



スラーに強制的に 2 つのセグメントを与え、1 つめは上向きのカーブ、2 つめは下向きのカーブで逆 S 字型を形成します。通常これはピアノパートの、たとえばフレーズが下段の譜表から始まり上段の譜表で終わるようなときなどに使用されます。

下/上 (Down/Up)



スラーに強制的に 2 つのセグメントを与え、1 つめは下向きのカーブ、2 つめは上向きのカーブで S 字型を形成します。通常これはピアノパートの、たとえばフレーズが上段の譜表から始まり下段の譜表で終わるようなときなどに使用されます。

ヒント

- 浄書モードで各スラーの四角いハンドルを使用することで、個々のスラーおよびスラーの各セグメントの詳細な形状を調整できます。
- ジャズのスコアでは、スラーはときにアーティキュレーションとして扱われるため、すべてのスラーを譜表の上に配置するのが好ましい場合があります。

関連リンク

- [組段およびフレーム区切りをまたぐスラー \(1318 ページ\)](#)
- [譜表および声部をまたぐスラー \(1326 ページ\)](#)
- [浄書モードのスラー \(1331 ページ\)](#)
- [スラーのスタイル \(1320 ページ\)](#)





スラーのカーブ方向を変更する

個々のスラーのカーブ方向は、上向き、下向き、または複数セグメントによる S 字型に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. カーブ方向を変更するスラーを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「スラー (Slurs)」グループで、「方向 (Direction)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 上 (Up) 
 - 下 (Down) 
 - 上/下 (Up/Down)  (逆 S 字型)
 - 下/上 (Down/Up)  (S 字型)

結果

選択したスラーのカーブ方向が変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

ヒント

浄書モードで各スラーのハンドルを使用することで、スラーおよびスラーの各セグメントの詳細な形状を調整できます。

関連リンク

- [浄書モードのスラー \(1331 ページ\)](#)
- [スラーの形状と角度の変更 \(1333 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)
- [プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

譜表および声部をまたぐスラー

譜表をまたぐスラーは、ある譜表から始まって別の譜表で終わります。声部をまたぐスラーは、ある声部から始まって別の声部で終わります。



2つのピアノ譜表をまたぐスラー

Dorico Elements は、譜表および声部をまたぐスラーの配置を標準のスラーの配置と同様に行ないません。これには、譜表をまたぐスラーを調整して衝突を回避することも含まれます。

譜表および声部をまたぐスラーの移動および長さの変更は標準のスラーと同様に行なえますが、その動作は同じではありません。たとえば、声部をまたぐスラーは同じ譜表の別の声部には移動できず、また同じ譜表の別の声部への延長もできません。また、声部をまたぐスラーを、そのスラーの開始位置または終了位置とは異なる声部の音符まで延ばす、または縮めることはできません。

譜表をまたぐスラーの移動および長さの変更は、終端が属するのと同じ譜表上の音符へしか行なえません。たとえば、譜表をまたぐスラーが下段の譜表から始まって上段の譜表で終わるフレーズをつなぐ場合、譜表をまたぐスラーを短縮できるのは上段の譜表の最初の音符までで、下段の譜表の音符までは縮められません。

声部をまたぐスラーにおいて、声部は同じ譜表にあっても、異なる譜表にあっても構いません。

関連リンク

[スラーの入力](#) (284 ページ)

[アイテムの長さの変更](#) (441 ページ)

[スラーの衝突回避](#) (1318 ページ)

[スラーの終端の位置](#) (1317 ページ)

[音符/アイテムの位置の移動](#) (472 ページ)

入れ子状のスラー

入れ子状のスラーでは2つ以上のスラーが同時に使用され、全体にわたるスラーがフレーズの構造を、内側のスラーがフレーズ内のアーティキュレーションを示します。これはスラー内のスラーとも呼ばれます。

全体にわたる外側のスラーの範囲内の音符の符尾の方向に従い、内側のスラーは外側のスラーとは譜表の逆側に表示される場合もあります。



入れ子状のスラーによるフレーズ

入れ子状のスラーは標準のスラーと同様の方法で入力できます。Dorico Elements の初期設定では、衝突を回避するためにこれらの配置が自動的に調整されます。

関連リンク

[スラーの衝突回避 \(1318 ページ\)](#)

入れ子状のスラーを入力する

入れ子状のスラーは音符の入力中に入力することも、既存の音符に追加することもできます。また、入れ子状のスラーは複数の譜表の既存の音符に同時に追加したり、異なる声部の音符や同じインストゥルメントに属する異なる譜表の音符 (大譜表を用いる楽器の両方の譜表にフレーズがまたがる場合など) に追加したりすることもできます。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 音符の入力を開始します。
- 外側のスラーに含める音符を選択します。

ヒント



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


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

3. 以下のいずれかの操作を行なって、外側のスラーを入力または開始します。

- **[S]** を押します。
- 音符パネルで「スラー (Slur)」 をクリックします。
- キーボードパネルのツールバーで、「スラー (Slur)」 をクリックします。



4. 以下のいずれかの操作を行なって、内側のスラーを入力します。

- 既存の音符に入れ子状のスラーを追加する場合: 外側のスラーの範囲内で、内側のスラーでつなぐ音符を選択して **[S]** を押すか、音符パネルで「スラー (Slur)」 をクリックします。
- 音符の入力中に外側のスラーと同じ音符で内側のスラーを開始するには、**[S]** を押すか、音符パネルで「スラー (Slur)」 をクリックします。

- 音符の入力中に、後続の音符で内側のスラーを開始するには、音符を入力するか、内側のスラーを開始する位置にカーレットを手動で移動したあとに **[S]** を押すか、音符パネルで「スラー (Slur)」  をクリックします。

補足

既存の音符に入れ子状のスラーを追加した場合はここで終わります。

5. 音符の入力中は、内側のスラーに含める音符を入力します。
音符を入力し続けると、入力する音符間に休符が含まれていたとしても、スラーは自動的に延びていきます。
 6. 以下のいずれかの操作を行なって、選択中の音符で内側のスラーを終了します。
 - **[Shift]+[S]** を押します。
 - キーボードパネルのツールバーで、「スラー (Slur)」  をクリックします。
 7. 音符の入力を続けます。
 8. 必要に応じて、他の内側のスラーを開始/終了します。
 9. 以下のいずれかの操作を行なって、選択中の音符で外側のスラーを終了します。
 - **[Shift]+[S]** を押します。
 - キーボードパネルのツールバーで、「スラー (Slur)」  をクリックします。
-

結果

音符の入力中は、スラーはカーレットの位置からではなく、カーレットが伸びているすべての譜表上の現在選択している音符から始まります。音符を入力するとスラーが自動的に延長され、現在選択している音符で終了します。

既存の音符にスラーを追加すると、選択した音符がスラーでつながれます。たとえば、1つのインストゥルメントに属する2つの音符と別のインストゥルメントに属する2つの音符を選択した場合、選択したそれぞれの譜表上に音符をつなぐ2つのスラーが入力されます。同じインストゥルメントに属する異なる譜表上の音符を選択すると、譜表をまたぐスラーが入力されます。

スラーは、選択範囲内の音符の符尾の方向に従い、音符の上または下に配置されます。内側のスラーのカーブ方向は外側のスラーと異なる場合があります。Dorico Elements の初期設定では、衝突を回避するためにこれらの配置が自動的に調整されます。

ヒント

Dorico Elements はスラーが衝突しないように自動的に調整を行ない、短いスラーは長いスラーの内側に配置されるため、外側のスラーと内側のスラーはどのような順番で入力しても構いません。

関連リンク

[スラーの入力 \(284 ページ\)](#)

[スラーのカーブ方向を変更する \(1325 ページ\)](#)

リンクされたスラー

複数の譜表で同じ位置にある同じデュレーションのスラーは、リンクすることができます。このリンクは、スラーやスラーを含むフレーズを譜表間でコピーアンドペーストした場合、またはスラーを同時に入力した場合は自動的に行なわれます。

スラーがリンクされている場合、リンクのグループ内で1つのスラーを動かすと、すべてのリンクされたスラーが同じように動きます。同様に、リンクのグループ内で1つのスラーの長さを変更すると、す

すべてのリンクされたスラーの長さが同じように変更されます。ただし、リンクのグループ内で1つのスラーを削除しても、選択したスラーが削除されるだけで、グループ全体は削除されません。

リンクされたスラーは、グループ内のいずれかのスラーが選択されると全体が強調表示されます。

'Cause 'twas my la - dy's birth - day, There - fore we kept ho - li - day, And
'Cause 'twas my la - dy's birth - day, There - fore we kept ho - li - day, And
'Cause 'twas my la - dy's birth - day, There - fore we kept ho - li - day, And

リンクされたスラーのうち一番上のスラーが選択された状態

スラーのリンクおよびリンク解除は手動でも行なえます。

関連リンク

[スラーの入力 \(284 ページ\)](#)

[リンクされた強弱記号 \(975 ページ\)](#)

[貼り付け時の強弱記号とスラーの自動リンクをオフにする \(471 ページ\)](#)

スラーのリンク

Dorico Elements は、スラーやスラーを含むフレーズを譜表をまたいでコピーアンドペーストした場合、またはスラーを同時に入力した場合、同じ位置にある同じデュレーションのスラーを自動的にリンクさせます。一方、スラーは手動でもリンクできます。

手順

1. 記譜モードでリンクさせるスラーを選択します。

補足

リンクできるのは、同じ位置から開始する同じデュレーションのスラーだけです。

2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「スラー (Slurs)」 > 「リンク (Link)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

結果

選択したスラーがリンクします。

スラーのリンクの解除

自動的にリンクされたものも含めて、スラーのリンクを解除できます。たとえば、スラーの長さをそれぞれ個別に変更する場合などに行ないます。

手順

1. 記譜モードで、リンクを解除するグループのスラーを1つ選択します。

2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「スラー (Slurs)」 > 「リンクを解除 (Unlink)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

結果

リンクされたグループに属するすべてのスラーのリンクが解除されます。これは、それらのスラーが出現するすべてのレイアウトに適用されます。

スラーのセグメント

標準的なスラーは1つのセグメントからできています。複数セグメントによるスラーを使用すると、カーブが1つのスラーより複雑な形状を作成できるなど、より精巧な形状が実現します。

スラーにセグメントを追加すると、初期設定ではその長さの中に均等な幅の波状の線が作成されます。そのため、セグメントを増やすほどそれぞれの波の幅は短くなります。



8つのセグメントによるスラー

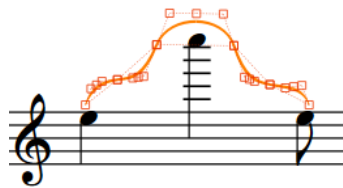
浄書モードでは、それぞれのセグメントに個別に5つの四角いハンドルのセットがあり、表示を変化できます。これにより、通常とは異なる複雑な形状をスラーに与えられます。

補足

- 計画している形状にあるカーブよりも多くのセグメントが必要となる場合があります。多くの場合、大きな角度変化ごとにセグメントが必要となるためです。Dorico Elements では、既存のスラー内のセグメント数を増減できます。
- 複数セグメントによるスラーのハンドルは、隣接するセグメント間でリンクしています。リンクした制御ポイントを動かすと、次または前のセグメントの開始側または終了側の制御ポイントが同じだけ逆方向に移動します。



5つのセグメントによって作成された通常とは異なる形状のスラー





同じスラーに5セグメントすべてのハンドルの位置を表示したもの

スラーのセグメント数を個別に変更する

たとえば通常とは異なる形状のスラーを作成する場合などに、スラーのセグメント数を個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。

- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、セグメント数を変更するスラーを選択します。
2. プロパティパネルの「スラー (Slurs)」グループで、「セグメント数 (Number of segments)」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を変更します。

結果

値を大きくすると、スラーのセグメント数が増加します。値を小さくすると、スラーのセグメント数が減少します。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

手順終了後の項目

ハンドルを使用すると、スラーのセグメントの形状をより詳細に調整できます。

補足

複数セグメントによるスラーのハンドルは、隣接するセグメントの対応する種類のハンドルにリンクしています。ハンドルを動かすと、リンクしたハンドルが同じだけ逆方向に移動します。

関連リンク

[スラーの形状と角度の変更 \(1333 ページ\)](#)

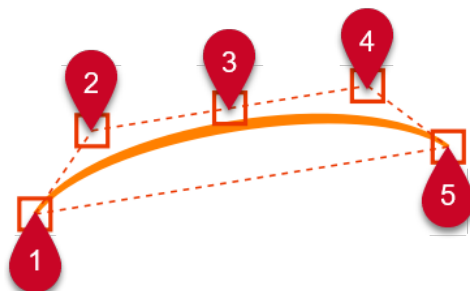
[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

浄書モードのスラー

浄書モードでは、各スラーには別個に動かせる5つの四角いハンドルがあります。一部のハンドルは他のハンドルに連動します。つまり1つを動かすと隣接するハンドルの位置にも影響を与える場合があります。



浄書モードでは、スラーには以下のハンドルがあります。

- 1 左の終端
- 2 左の制御ポイント
- 3 スラーの高さ
- 4 右の制御ポイント

5 右の終端

たとえば左端のハンドルを動かすと、スラーの開始位置とともに他のハンドルも移動しますが、右端のハンドルは移動しません。しかし、右のコントロールポイントを動かすと、スラーの高さのハンドルのみが同時に移動されます。これにより、スラーの形状に対する精密な制御を実現しつつ、スムーズなカーブの形状が確保されます。

補足

複数セグメントによるスラーにおいては、制御ポイントのハンドル間には、他のハンドルとの連動に影響する追加のリンクが存在します。

これらのハンドルを移動してスラーの形状を変化させるには、キーボード、マウス、およびプロパティパネルの「スラー (Slurs)」のグループ下のプロパティを使用できます。スラー全体の形状は変えずに角度のみ変更することもできます。

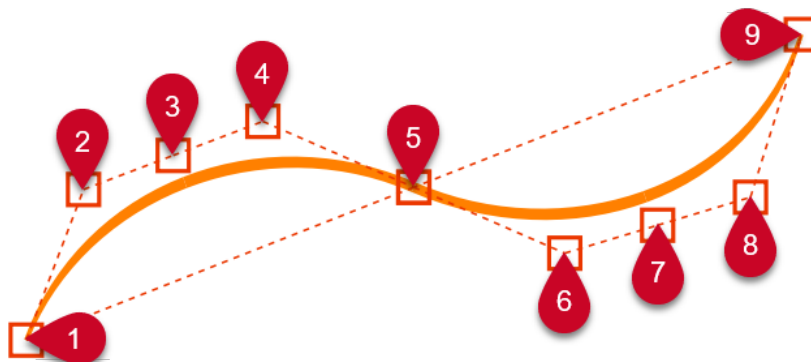
関連リンク

[スラーの高さ \(1336 ページ\)](#)

[スラーの肩のオフセット \(1337 ページ\)](#)

浄書モードの複数セグメントによるスラー

浄書モードでは、S字型スラーなど複数セグメントによるスラーの各セグメントには、標準のスラーと同様のハンドルが表示されます。これらによって、複数セグメントによるスラーの各セグメントは、別々のスラーのように別個に編集できますが、一貫した形状を維持するために、特定のハンドルを動かすと他のハンドルも同時に移動します。



浄書モードでは、複数セグメントによるスラーには以下のハンドルがあります。

- 1 左の終端
- 2 左の制御ポイント
- 3 スラーの高さ
- 4 右の制御ポイント
- 5 中央の制御ポイント
- 6 左の制御ポイント
- 7 スラーの高さ
- 8 右の制御ポイント
- 9 右の終端

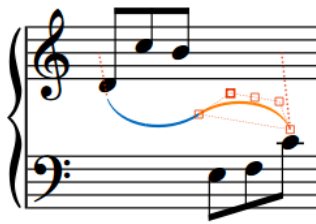
各ハンドルは標準のスラーと同様に選択して移動できますが、複数セグメントによるスラーのハンドルは隣接するセグメントとリンクしています。リンクした制御ポイントを動かすと、次または前のセグメ

ントの開始側または終了側の制御ポイントが同じだけ逆方向に移動します。これにより鋭角の発生を防ぎ、複数セグメントによるスラーのカーブができるだけスムーズで対称形を保つようにします。

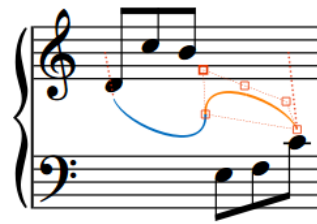
複数セグメントによるスラーでは、右の制御ポイントは隣接するセグメントの左の制御ポイントにリンクしています。隣接するセグメントがない場合、右または左の終端に隣接する制御ポイントは独立して動かせます。たとえば、上図のラベルに従えば、制御ポイント4は制御ポイント6とリンクしていますが、制御ポイント2と8は他の制御ポイントとリンクしていません。

同様に、スラーの高さのハンドルを動かすと、隣接するセグメントのスラーの高さのハンドルが同じだけ逆方向に移動します。たとえば、3セグメントあるスラーの真ん中のセグメントでスラーの高さのハンドルを動かすと、3つあるスラーの高さのハンドルすべてが移動します。

例



左の制御ポイントが選択されています。




選択した左の制御ポイントを左上に動かすと、隣のセグメントの右の制御ポイントが右下に移動します。

スラーの形状と角度の変更

スラーおよびスラーのハンドルの表示上の位置を動かすことで、個々のスラーの形状や角度を変更できます。これによりたとえば、個々の符頭に対して終端を調整できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

スラーの角度を変更することは、たとえば組段区切りの後にくるスラーの開始側の端をデフォルト位置よりも高くする場合に、スラーの回転角度を変化させつつスラーのハンドルの相互の位置関係を保持できるように便利です。

前提条件

- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで以下のいずれかの操作を行なって、移動するスラー全体またはスラーの個々のハンドルを選択します。
 - **[Ctrl]/[command]** を押しながら複数のスラーをクリックします。
 - 複数のスラーの個々のハンドルを、**[Ctrl]/[command]** を押しながらクリックします。
 - スラー全体を選択した状態で **[Tab]** を押すと、最初のハンドルから次のハンドルへと選択が切り替わるので、移動させるハンドルが選択されるまで押し続けます。
 - 移動させるハンドルをクリックします。

補足

- スラーの角度を変更するには、スラーの終端のみを選択します。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、スラーまたはハンドルを移動します。

- これらを標準的な幅で上下左右に移動するには、**[Alt/Opt]** を押しながら対応する矢印キーを押します。たとえば、スラー/ハンドルを左に移動するには、**[Alt/Opt]+[←]** を押します。これにより、キーを押すごとにスラー/ハンドルが 1/8 スペース分移動します。
- これらの移動幅を大きくするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Ctrl]/[command]** を押します (例: **[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[←]**)。これにより、キーを押すごとにスラー/ハンドルが 1 スペース分移動します。
- これらの移動幅を中くらいにするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Shift]** を押します (例: **[Shift]+[Alt/Opt]+[←]**)。これにより、キーを押すごとにスラー/ハンドルが 1/2 スペース分移動します。
- これらの移動幅を小さくするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Ctrl]/[command]+[Shift]** を押します (例: **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[←]**)。これにより、キーを押すごとにスラー/ハンドルが 1/32 スペース分移動します。
- アイテムをクリックして任意の方向にドラッグします。

ヒント

移動を水平方向または垂直方向に制限するには、ドラッグしはじめたあと、**[Shift]** を押したままにします。

結果

選択したスラーまたはスラーのハンドルが移動します。選択したハンドルおよび移動した方向に応じて、対応するスラーの形状、角度、比例するサイズが変化することがあります。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

ヒント

スラーのハンドルを移動すると、移動した部位に応じて、プロパティパネルの「**スラー (Slurs)**」のグループにある以下のプロパティが自動的にオンになります。

- 「**開始オフセット (Start offset)**」は、スラーの左側の終端を移動させます。「**X**」は水平位置を移動させ、「**Y**」は垂直位置を移動させます。
- 「**終了オフセット (End offset)**」は、スラーの右側の終端を移動させます。「**X**」は水平位置を移動させ、「**Y**」は垂直位置を移動させます。
- 「**開始ハンドルオフセット (Start handle offset)**」は、スラーの左制御ポイントを移動させます。「**X**」は水平位置を移動させ、「**Y**」は垂直位置を移動させます。
- 「**終了ハンドルオフセット (End handle offset)**」は、スラーの右制御ポイントを移動させます。「**X**」は水平位置を移動させ、「**Y**」は垂直位置を移動させます。

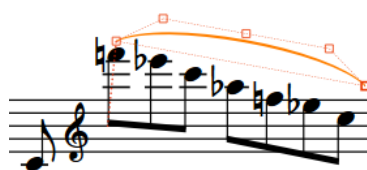
たとえば、スラー全体を右上に移動させた場合は、すべてのハンドルが移動されることにより、すべてのプロパティがオンになります。これらのプロパティを使用して、数値フィールドの数値を変更することによっても、個々のスラーの形状を変更できます。

プロパティをオフにすると、選択したスラーの対応するハンドルがデフォルト位置にリセットされません。

例



右の終端が選択された、デフォルトの角度のスラー



右の終端を下に移動することで角度が変更されたスラー

関連リンク

[スラーの入力 \(284 ページ\)](#)

[スラーの肩のオフセット \(1337 ページ\)](#)

[組段およびフレーム区切りをまたぐスラー \(1318 ページ\)](#)

[アイテムの長さの変更 \(441 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

スラーの太さを個別に変更する

スラーの太さは個別に変更できます。スラーの中央部の太さをスラーの終端とは別に変更することもできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、太さを変更するスラーを選択します。
2. プロパティパネルの「**スラー (Slurs)**」グループで、以下のプロパティを片方または両方ともオンにします。
 - **終端の太さ (End thickness)**
 - **中央部の太さ (Middle thickness)**
3. 数値フィールドの値を変更します。

結果

値を大きくすると選択したスラーの対応する部分が太くなり、値を小さくすると細くなります。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

プロパティをオフにすると、選択したスラーの対応する部分が初期設定の太さに戻ります。

スラーの高さ

スラーの高さは、スラーが音符の上下に垂直方向にどれだけ伸びるかを決定します。

スラーの高さを増やすと、譜表からより遠くまで伸びるようになります。これによりスラーの形状はより丸くなり、より多くの垂直方向のスペースを取るようになります。垂直方向のスペースが限られる状況では、スラーを丸くしてプレーヤーにとって読みやすくすることと、譜表に重ならないようにすることのバランスを取る必要があります。



デフォルトの高さの長いスラー



高さを増やした長いスラー



デフォルトの高さの長く平坦なスラー



高さを増やした長く平坦なスラー

ヒント

浄書モードでは、個々のスラーの高さを変更できます。


関連リンク

[組段およびフレーム区切りをまたぐスラー \(1318 ページ\)](#)

スラーの高さを変更する

たとえば特に長いスラーの高さを抑えるなどの場合に、個々のスラーの高さを変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、高さを変更するスラーの中央のハンドル (高さのハンドル) を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、ハンドルを移動します。
 - これらを標準的な幅で上下に移動するには、**[Alt/Opt]** を押しながら対応する矢印キーを押します。たとえば、ハンドルを上を移動させるには、**[Alt/Opt]+[↑]** を押します。これにより、キーを押すごとにハンドルが 1/8 スペース分移動します。
 - これらの上下の移動幅を大きくするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Ctrl]/[command]** を押します (例: **[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[↑]**)。これにより、キーを押すごとにハンドルが 1 スペース分移動します。
 - これらの上下の移動幅を中くらいにするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Shift]** を押します (例: **[Shift]+[Alt/Opt]+[↑]**)。これにより、キーを押すごとにハンドルが 1/2 スペース分移動します。

- これらの上下の移動幅を小さくするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Ctrl]/[command]+[Shift]** を押します (例: **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[↑]**)。これにより、キーを押すごとにハンドルが 1/32 スペース分移動します。
- アイテムをクリックして上下にドラッグします。

ヒント

移動を水平方向または垂直方向に制限するには、ドラッグしはじめたあと、**[Shift]** を押したままにします。

結果

選択したスラーの高さが変更されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

補足

- すっきりした見た目と釣り合いのとれた曲線を維持するためにスラーの高さを手動で変更する場合、スラーの高さハンドルを上下左右に少し移動する必要があります。
- スラーの高さのハンドルを左右に動かすと、スラー全体の形状に影響を与えます。

関連リンク

[スラーの形状と角度の変更 \(1333 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

スラーの肩のオフセット

多くの場合、スラーの両端はスラーの弧より急な角度で符頭に近づくため、スラーの肩はスラーのカーブの角度に影響し、終端に向かってスラーが符頭に近づくようになります。

肩のオフセットを大きくするとカーブの始まりの角度がなだらかになり、肩のオフセットを小さくするとカーブの始まりの角度が急になります。よって理想的なカーブのためには、肩のオフセットはスラーの高さとのバランスを取らなければなりません。



初期設定の肩のオフセットが 1/3 の長いスラー



肩のオフセットを 1.5 に上げた長いスラー



肩のオフセットを -1/2 に下げた長いスラー

個々のスラーの肩の調整は、浄書モードで行なえます。

スラーの肩のオフセットを変更する

スラーの制御ポイントのハンドルを移動して、個別のスラーの肩を調整できます。それぞれの制御ポイントは個別に移動できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」 を選択しておきます。

- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、肩の調整を行なうスラーの制御ポイントのハンドルの1つを以下のいずれかの操作を行なって選択します。
 - スラー全体を選択した状態で **[Tab]** を押すと、最初のハンドルから次のハンドルへと選択が切り替わるので、移動させるハンドルが選択されるまで押し続けます。
 - 移動させるハンドルをクリックします。
 - 複数のスラーの個々のハンドルを、**[Ctrl]/[command]** を押しながらクリックします。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、ハンドルを移動します。
 - これらを標準的な幅で上下左右に移動するには、**[Alt/Opt]** を押しながら対応する矢印キーを押します。たとえば、ハンドルを左に移動するには、**[Alt/Opt]+[←]** を押します。これにより、キーを押すごとにハンドルが 1/8 スペース分移動します。
 - これらの移動幅を大きくするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Ctrl]/[command]** を押します (例: **[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[←]**)。これにより、キーを押すごとにハンドルが 1 スペース分移動します。
 - これらの移動幅を中くらいにするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Shift]** を押します (例: **[Shift]+[Alt/Opt]+[←]**)。これにより、キーを押すごとにハンドルが 1/2 スペース分移動します。
 - これらの移動幅を小さくするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Ctrl]/[command]+[Shift]** を押します (例: **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[←]**)。これにより、キーを押すごとにハンドルが 1/32 スペース分移動します。
 - オートメーションイベントをクリックして任意の方向にドラッグします。

ヒント

移動を水平方向または垂直方向に制限するには、ドラッグしはじめたあと、**[Shift]** を押したままにします。

3. 必要に応じて、肩の調整を行なうスラーの他の制御ポイントのハンドルについても、手順 1 と 2 を繰り返します。

結果

選択したスラーの肩のオフセットが変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

ヒント

スラーのハンドルを移動すると、移動した部位に応じて、プロパティパネルの「スラー (Slurs)」のグループにある以下のプロパティが自動的にオンになります。

- 「開始ハンドルオフセット (Start handle offset)」は、スラーの左制御ポイントを移動させます。「X」は水平位置を移動させ、「Y」は垂直位置を移動させます。
- 「終了ハンドルオフセット (End handle offset)」は、スラーの右制御ポイントを移動させます。「X」は水平位置を移動させ、「Y」は垂直位置を移動させます。

これらのプロパティを使用して、数値フィールドの数値を変更することによっても、個々のスラーの肩のオフセットを変更できます。

プロパティをオフにすると、選択したスラーの対応するハンドルがデフォルト位置にリセットされます。

関連リンク
[浄書モードのスラー \(1331 ページ\)](#)

再生時のスラー

スラーはレガートの演奏技法を実行します。初期設定では、これは楽譜上の記譜に影響することなく、MIDI ノートの長さを延長します。

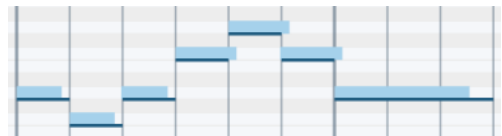
スラーなしの音符が記譜上のデュレーションの 95% の長さで発音されるのに対し、スラーの音符は記譜上のデュレーションの 105% の長さで発音されます。

スラーの最後の音符は、そのあとにスラーがなく、レガートの演奏技法が必要とされないため、記譜上のデュレーションの 95% の長さで発音されます。

例では、スラーが使用されると、明るい色で塗りつぶされた長方形で示される MIDI ノートが長くなること示されています。暗い色の細い線は、それぞれの音符の記譜上のデュレーションを示しています。はじめの 3 音はスラーされておらず、MIDI ノートの長さを示す長方形は記譜上のデュレーションより短くなっています。うしろの 4 音はスラーされており、MIDI ノートの長さが記譜上の長さより長くなることにより、レガートされたスラーのサウンドになります。ただし、スラーのフレーズの最後の音符は標準のスラーされていない音符として扱われるため、スラーのグループの最後の音符は長くなっていません。



インストゥルメントの譜表上のフレーズ



ピアノロールエディター上の同じフレーズ

ヒント

- スラーの音符の発音上のデュレーションのデフォルト値は、「**再生オプション (Playback Options)**」の「**タイミング (Trills)**」のページで変更できます。
- 一方の声部にスラーがあり、もう一方の声部にスタッカートがある場合などに、個々のインストゥルメントに対して声部の個別再生を有効にして、異なる声部の異なるサウンドを同時に聴くことができます。
- 再生時に正しく処理するために、「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログで、単旋律レガートを和音のない楽譜に限定できます。

関連リンク
[「再生オプション \(Playback Options\)」ダイアログ \(769 ページ\)](#)
[再生効果 \(809 ページ\)](#)
[演奏される音符のデュレーションと記譜された音符のデュレーション \(704 ページ\)](#)
[ピアノロールエディター \(695 ページ\)](#)
[声部の個別再生の有効化 \(558 ページ\)](#)
[「エクスプレッションマップ \(Expression Maps\)」ダイアログ \(783 ページ\)](#)

譜表ラベル

譜表ラベルは対応する譜表で楽曲を演奏する楽器を特定するために使用され、各組段の最初の小節線の左側に配置されます。譜表ラベルは一般的に複数のプレーヤーを含む楽譜で使用されます。

インストゥルメント名は、各フローの最初の組段の譜表ラベルにおいて完全な形で、以降の組段の譜表ラベルにおいては省略された形で表示するのが通例となっています。省略されたインストゥルメント名を使用すると水平方向のスペースが節約され、各組段により多くの楽譜を書き込めます。



フローの最初の組段の譜表ラベルの例

Dorico Elements の初期設定では、譜表ラベルには各インストゥルメントに設定されたインストゥルメント名が表示されます。各レイアウトでプレーヤーごとにプレーヤー名を表示せずに、譜表ラベルに個別に表示できます。これはたとえば、複数の楽器を演奏する打楽器奏者の場合に役立ちます。

複数のインストゥルメントが割り当てられ、インストゥルメント名を譜表ラベルに表示しているプレーヤーに対し、譜表ラベルはプレーヤーが現在演奏しているインストゥルメントを表示します。プレーヤーが組段の途中でインストゥルメントを変更する場合、新しいインストゥルメント名は最初の音符の位置で譜表の上に表示され、譜表ラベルは次の組段の開始位置から更新されます。

Dorico Elements は、移調楽器の譜表ラベルにインストゥルメントの移調、またはインストゥルメントのピッチを初期設定で表示します。移調楽器とは、記譜上のピッチと発音上のピッチが異なるインストゥルメントです。

パートレイアウトは初期設定では譜表ラベルを表示しません。ほとんどのパートに譜表は1つしか含まれず、それが何のための楽譜であるかはレイアウト名と状況から明らかだからです。初期設定のパートレイアウトでは、レイアウト名は1ページめの左上に表示されます。

インストゥルメントの移調、またはインストゥルメントのピッチを譜表ラベルに表示する条件は変更できます。また、譜表ラベルにおいてインストゥルメントの移調をインストゥルメント名の前後いずれに表示するかも変更できます。

補足

- 譜表ラベルのインストゥルメントの数を手動で指定する必要はありません。Dorico Elements は、同じ名前のインストゥルメントが割り当てられた同じタイプのプレーヤーが複数いる場合、自動的にその数を特定します。
- レイアウト名は、譜表ラベルに使用されるインストゥルメント名とは異なります。

- 譜表ラベルは、最初の組段の譜表ラベルなどで、プレーヤーに割り当てられるインストゥルメントをすべて表示することはありません。そのためスコアの冒頭には、楽器の持ち替えをすべて示す完全なインストゥルメントのリストを掲載する必要があります。

MusicXML ファイルから読み込まれた譜表ラベル

MusicXML ファイルを Cubase から書き出して Dorico Elements に読み込む場合、ファイルの書き出しの前に Cubase の **スコアエディター** でインストゥルメント名を変更し、Dorico Elements が使用する英語のインストゥルメント名と同じにしておくことで、インストゥルメント自動選択の精度を上げられます。

関連リンク

[プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(188 ページ\)](#)

[移調楽器 \(138 ページ\)](#)

[インストゥルメントのナンバリング \(137 ページ\)](#)

[インストゥルメント名の変更 \(191 ページ\)](#)

[プレーヤー名の変更 \(189 ページ\)](#)

[譜表ラベルのパラグラフスタイル \(1349 ページ\)](#)

譜表ラベルを表示/非表示にする

レイアウトごとに個別に、譜表ラベルにインストゥルメントまたはプレーヤーの正式名称または略称を表示するか、すべての譜表ラベルを完全に非表示にするか選択できます。各フローの最初の組段と、後続するすべての組段には、異なる譜表ラベルの長さを設定できます。

初期設定では、フルスコアレイアウトでは各フローの最初の組段には完全な譜表ラベルが表示され、以降の組段には省略された譜表ラベルが表示されます。パートレイアウトでは、譜表ラベルはどの組段にも表示されません。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、譜表ラベルの表示/非表示を切り替えるレイアウトを選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」をクリックします。
4. 「**譜表ラベル (Staff Labels)**」セクションの「**最初の組段の譜表ラベル (Staff labels on first system)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 完全 (Full)
 - 省略 (Abbreviated)
 - なし (None)
5. 「**次以降の組段の譜表ラベル (Staff labels on subsequent systems)**」で以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 完全 (Full)
 - 省略 (Abbreviated)

- なし (None)
6. 「フロー (Flows)」サブセクションで、「譜表ラベルを表示 (Show staff labels)」に以下のいずれかのオプションを選択します。
- すべてのフロー (On all flows)
 - 最初のフローのみ (On first flow only)
7. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
-

結果

選択したレイアウトの対応する譜表およびフローで、譜表ラベルの表示/非表示が切り替えられます。

- 「なし (None)」を選択すると、譜表ラベルが非表示になります。
- 「完全 (Full)」と「省略 (Abbreviated)」を選択すると、対応するインストゥルメント名またはプレイヤー名の長さで譜表ラベルが表示されます。

ヒント

レイアウト内のほとんどのフローに適した設定を選択した後、必要に応じて他の位置の譜表ラベルの長さを変更することをおすすめします。たとえば、最初のフローの最初の組段にのみ完全な譜表ラベルを表示し、他のすべての組段には省略された譜表ラベルを表示したい場合などに便利です。

手順終了後の項目

- 各インストゥルメントの正式名称と略称は変更できます。
- 各レイアウトのプレイヤーごとに、譜表ラベルにインストゥルメント名またはプレイヤー名のどちらを表示するかを個別に変更できます。

関連リンク

[組段区切り/フレーム区切りの位置の譜表ラベルを表示/非表示にする \(1343 ページ\)](#)

[フローの開始位置でインストゥルメントの変更ラベルを表示/非表示にする \(147 ページ\)](#)

[最初の組段のインデントの変更 \(1359 ページ\)](#)

[インストゥルメント名の変更 \(191 ページ\)](#)

[コンデンシングされた譜表の譜表ラベル \(1351 ページ\)](#)

[打楽器キットの譜表ラベル \(1350 ページ\)](#)

譜表ラベルの付いた組段の最小インデントの変更

水平方向のスペースを最適化するために、譜表ラベルの付いた組段すべての最小インデントをレイアウトごとに個別に変更できます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
2. 譜表ラベルの付いた組段の最小インデントを変更するレイアウトを「レイアウト (Layouts)」リストから選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「譜表と組段 (Staves and Systems)」をクリックします。

4. 「**譜表ラベル (Staff Labels)**」 セクションで、「**譜表ラベルの付いた組段の最小インデント (Minimum indent for systems with staff labels)**」の値を変更します。
 5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
-

結果

譜表ラベルの付いた組段すべての最小インデントが選択したレイアウトで変更されます。

関連リンク



[最初の組段のインデントの変更 \(1359 ページ\)](#)

[組段の開始位置/終了位置の移動 \(524 ページ\)](#)

組段区切り/フレーム区切りの位置の譜表ラベルを表示/非表示にする

個々の組段区切り/フレーム区切りの位置の譜表ラベルについて、レイアウトごとの設定より優先される形で、インストゥルメント名またはプレーヤー名の表示を完全、省略、なしのいずれかに切り替えられます。これはたとえば、最初のフローの開始位置には完全な譜表ラベルを表示しつつ、後続のフローの開始位置では省略された譜表ラベルを表示する場合や、合唱の楽譜において、複雑なパート、ソロライン、またはディヴィジラインを含む組段にのみ譜表ラベルを表示する場合などに使用します。

前提条件

- 譜表ラベルを表示または非表示にする位置に組段/フレーム区切りを挿入しておきます。
- 組段/フレーム区切りの位置にはガイドが表示されます。
- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、譜表ラベルの表示/非表示を切り替える位置の組段区切りまたはフレーム区切りのガイドを選択します。
2. プロパティパネルの「**形式 (Format)**」グループで、「**譜表ラベル (Staff labels)**」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **完全 (Full)**
 - **省略 (Abbreviated)**
 - **なし (None)**

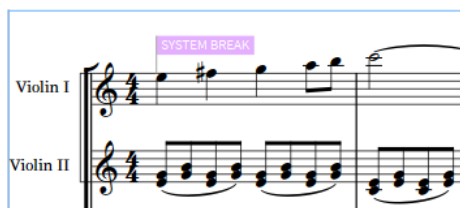
結果

選択した組段区切りまたはフレーム区切りに対応する組段の譜表ラベルの表示/非表示が切り替えられます。組段が楽譜フレームいっぱいに広がるように、水平方向のスペーシングが自動的に調整されます。


- 「**なし (None)**」を選択すると、譜表ラベルが非表示になります。
- 「**完全 (Full)**」と「**省略 (Abbreviated)**」を選択すると、対応するインストゥルメント名またはプレーヤー名の長さで譜表ラベルが表示されます。

プロパティをオフにすると、選択した組段区切りがプロジェクトレイアウトの設定に従う状態に戻ります。

例



完全な譜表ラベルが表示された状態



譜表ラベルが表示されない状態

関連リンク

- [プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [組段区切りの挿入 \(649 ページ\)](#)
- [フレーム区切りの挿入 \(653 ページ\)](#)
- [ガイドの表示/非表示の切り替え \(462 ページ\)](#)

譜表ラベルのコンテンツ

譜表ラベルには、各インストゥルメントのインストゥルメント名、または対応するプレーヤーのプレーヤー名を表示できます。譜表ラベルには、それぞれの完全な名称か略称を表示できます。

インストゥルメント番号は、インストゥルメント名を使用する完全な譜表ラベルと省略された譜表ラベルの両方に自動的に表示されます。

- 「**完全 (Full)**」を選択した譜表ラベルは、インストゥルメントおよびプレーヤーの完全な名称を使用します。
- 「**省略 (Abbreviated)**」を選択した譜表ラベルは、インストゥルメントおよびプレーヤーの略称を使用します。
- 「**なし (None)**」を選択すると、譜表ラベルが非表示になります。

補足

- 各インストゥルメントおよびプレーヤーの正式名称と略称は変更できます。
- すでにレイアウトの名前を変更している場合、インストゥルメント名およびプレーヤー名を変更しても各パートレイアウトの上部に表示される名前の変更されません。レイアウト名は個別に変更できます。

関連リンク

- [プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(188 ページ\)](#)
- [インストゥルメントのナンバリング \(137 ページ\)](#)
- [インストゥルメントの変更 \(142 ページ\)](#)
- [譜表ラベルのパラグラフスタイル \(1349 ページ\)](#)

譜表ラベルにインストゥルメント名/プレーヤー名を表示する

譜表ラベルにインストゥルメント名またはプレーヤー名のどちらを表示するかを各レイアウトのプレーヤーごとに個別に変更したり、それらをすべての組段に表示するか、または各フローの最初の組段にのみ表示するかを変更したりできます。たとえば、フルスコアレイアウトでは打楽器奏者のプレーヤー名を表示しつつ、打楽器のパートレイアウトではインストゥルメント名を表示できます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
2. 譜表ラベルの内容を変更するレイアウトを「レイアウト (Layouts)」リストから選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「譜表と組段 (Staves and Systems)」をクリックします。
4. 「譜表ラベル (Staff Labels)」セクションの「インストゥルメント名のかわりにプレーヤー名を表示 (Show player name instead of instrument names)」リストで、譜表ラベルにプレーヤー名を表示する各プレーヤーのチェックボックスをオンにします。
5. 「プレーヤー名を表示 (Show player names)」で以下のいずれかのオプションを選択します。
 - すべての組段 (On all systems)
 - 最初の組段のみ (On first system only)
6. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

結果

チェックボックスがオンになったプレーヤーのプレーヤー名が表示されます。チェックボックスがオフになったプレーヤーにはインストゥルメント名が表示されます。

譜表ラベルの設定に応じて、プレーヤー名の正式名称または略称が使用されます。

「最初の組段のみ (On first system only)」を選択すると、オンにしたプレーヤー名は各フローの最初の組段にのみ表示され、他のすべての組段にはインストゥルメント名が表示されます。

手順終了後の項目

各インストゥルメントおよびプレーヤーの正式名称と略称は変更できます。

関連リンク

[打楽器キットの表示タイプ \(1459 ページ\)](#)

[グリッド表示の打楽器キット内でのグループ名の変更 \(157 ページ\)](#)

[譜表ラベルのパラグラフスタイル \(1349 ページ\)](#)

譜表ラベルに表示されるインストゥルメントの移調

インストゥルメントの移調は、音符に従いインストゥルメントが演奏する音と実音とのピッチ差を示します。FホルンやB \flat クラリネットなどの移調楽器には、通常インストゥルメント名やレイアウト名の一部として移調が表示され、これはインストゥルメントの音程とも呼ばれます。

各移調楽器の「インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)」のダイアログにある「移調を表示 (Show transposition)」のオプションの設定によっては、レイアウトで譜表ラベルの移調を非表示に設定していたとしても、譜表ラベルに移調が表示される場合があります。

Dorico Elements では、B \flat クラリネットやB \flat トランペットのような一般的な移調楽器については、譜表ラベルにおけるインストゥルメントの移調の表示/非表示はレイアウト設定に従うように設定されています。

混乱を避けるため、AクラリネットやEトランペットなど一般的ではない移調楽器については、レイアウトでインストゥルメントの移調を非表示に設定したとしても、常に譜表ラベルに移調を表示するように設定されています。

関連リンク

[移調楽器 \(138 ページ\)](#)

[プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(188 ページ\)](#)

[インストゥルメント名の言語の変更 \(57 ページ\)](#)

譜表ラベルのインストゥルメントの移調を表示/非表示にする

譜表ラベルでインストゥルメントの移調を表示するか非表示にするかは、レイアウトごとに個別に切り替えられます。たとえば、フルスコアレイアウトではインストゥルメントの移調を非表示にして、パートレイアウトでは表示させることができます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、譜表ラベルのインストゥルメントの移調を表示または非表示にするレイアウトを選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」をクリックします。
4. 「**譜表ラベル (Staff Labels)**」セクションの「**インストゥルメントの音程または移調 (Instrument pitch or transposition)**」について、以下のオプションをオンまたはオフにします。
 - **完全な譜表ラベルに表示 (Show in full staff labels)**
 - **省略された譜表ラベルに表示 (Show in abbreviated staff labels)**
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

対応するチェックボックスをオンにすると、選択したレイアウトの対応する長さの譜表ラベルにインストゥルメントの移調が表示され、対応するチェックボックスをオフにすると非表示になります。

補足

各移調楽器の「**インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)**」のダイアログにある「**移調を表示 (Show transposition)**」のオプションの設定によっては、レイアウトで譜表ラベルの移調を非表示に設定していたとしても、譜表ラベルに移調が表示される場合があります。

譜表ラベルにおけるインストゥルメントの移調の外観/位置を変更する

各レイアウトの譜表ラベルにおけるインストゥルメントの移調の外観および位置を個別に変更できます。これはたとえば、パートレイアウトではインストゥルメントの移調を別の行に表示しつつ、フルスコアレイアウトでは同じ行に括弧付きで表示する場合などに役立ちます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. インストゥルメントの移調の外観および位置を変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。

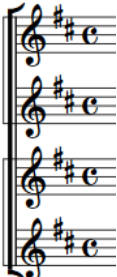
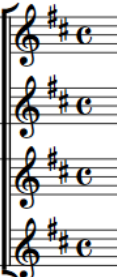
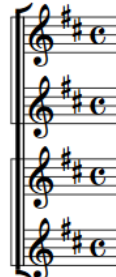
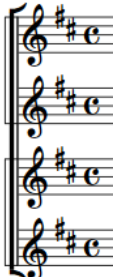
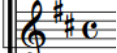
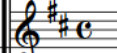
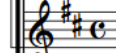
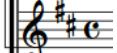
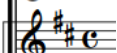
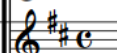
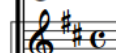
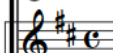
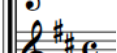
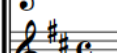
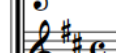
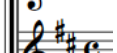
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しなが隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しなが個々のレイアウトをクリックします。

3. カテゴリーリストの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」をクリックします。
4. 「**譜表ラベル (Staff Labels)**」セクションで、「**譜表ラベルを完全表示した際のインストゥルメントの音程の位置 (Position of instrument pitch in full staff labels)**」の以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **先頭 (Start)**
 - **末尾 (End)**
5. 「**先頭 (Start)**」を選択した場合は、必要に応じて、「**開始位置のピッチとインストゥルメント名の間の区切り用文字 (Separator between instrument pitch at start and name)**」フィールドに区切り用文字として表示する文字を入力します。
6. 「**末尾 (End)**」を選択した場合は、必要に応じて、以下のオプションをオン/オフにします。
 - **個別の行に表示 (Show on separate line)**
 - **括弧ありで表示 (Show in parentheses)**
 - **インストゥルメント番号を移調の前に表示 (Show instrument number before transposition)**
7. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

譜表ラベルにおけるインストゥルメントの移調の外観および位置が選択したレイアウトで変更されます。

例

D-Horn 1		Horn 1 in D		Horn (D) 1		Horn 1 in D	
D-Horn 2		Horn 2 in D		Horn (D) 2		Horn 2 in D	
Bb-Trumpet 1		Trumpet 1 in Bb		Trumpet (Bb) 1		Trumpet 1 in Bb	
Bb-Trumpet 2		Trumpet 2 in Bb		Trumpet (Bb) 2		Trumpet 2 in Bb	

ハイフンを使用して先頭に表示されているインストゥルメントの移調

別の行で末尾に表示されているインストゥルメントの移調

括弧付きで末尾に表示されているインストゥルメントの移調

インストゥルメント番号のあとの末尾に表示されているインストゥルメントの移調

関連リンク

[インストゥルメント名の言語の変更 \(57 ページ\)](#)

[インストゥルメントのナンバリング \(137 ページ\)](#)

プレーヤーグループのラベル

プレーヤーグループのラベルは、譜表ラベルの左側にある縦長の括弧の上に、プレーヤーグループの名前を横向きのテキストとして表示します。これにより、譜表のグループを識別できます。通常、これらのラベルはオーケストラや二部合唱などの大規模な楽譜に使用されます。

The image displays a musical score with three main sections: WOODWINDS, BRASS, and CHOIR. Each section is enclosed in a large vertical bracket on the left side. The text 'WOODWINDS', 'BRASS', and 'CHOIR' is written vertically along these brackets. The score includes various musical notations such as notes, rests, and dynamic markings. At the top of the score, the tempo marking 'E Un peu animé J = 80' is visible, and at the bottom right, 'Rit.' is indicated. The score is divided into measures, with some measures containing large numbers like '3' and '4'.

譜表ラベルの左側のプレーヤーグループのラベルにオーケストラの各セクションが表示されている

初期設定では、プレーヤーグループのラベルにプレーヤーグループの正式名称が表示されます。プレーヤーグループの正式名称が括弧より長い場合は、プレーヤーグループの略称が使われます。

プレーヤーグループのラベルは、レイアウトごとに個別に表示できます。

ヒント

プレーヤーグループのラベルには、「**パラグラフスタイル (Paragraph Styles)**」ダイアログで編集できる「**プレーヤーグループのラベル (Player Group Labels)**」のパラグラフスタイルが使用されます。

関連リンク

[プレーヤーグループ \(174 ページ\)](#)

[プレーヤーグループ名の変更 \(176 ページ\)](#)

[大括弧と中括弧 \(886 ページ\)](#)

[「パラグラフスタイル \(Paragraph Styles\)」ダイアログ \(777 ページ\)](#)

プレーヤーグループのラベルを表示/非表示にする

プレーヤーグループのラベルは、レイアウトごとに個別に表示/非表示にできます。たとえば、フルスコアレイアウトの合唱にはプレーヤーグループのラベルを表示し、ボーカルスコアのレイアウトには表示しないといったことができます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。

2. 「レイアウト (Layouts)」 リストで、プレーヤーグループのラベルを表示/非表示にするレイアウトを選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「譜表と組段 (Staves and Systems)」 をクリックします。
4. 「譜表ラベル (Staff Labels)」 セクションで、「プレーヤーグループ名を表示 (Show player group names)」 をオンまたはオフにします。
5. 「適用 (Apply)」 をクリックしてから「閉じる (Close)」 をクリックします。

結果

「プレーヤーグループ名を表示 (Show player group names)」 がオンのときは選択したレイアウトのプレーヤーグループにプレーヤーグループのラベルが表示され、オフのときは非表示になります。

譜表ラベルのパラグラフスタイル

譜表ラベルはサイズ、スペーシング、配置、その他形式設定オプションなど、フォントの形式設定にパラグラフスタイルを使用します。インストゥルメント名とインストゥルメントの番号の垂直位置が異なる場合など、譜表ラベルが複数の分かれた部分で構成されている場合は、それぞれの部分の形式を個別に設定できます。

The image shows a musical score snippet with three staves. The first two staves are grouped under a bracket labeled 'VIOLINS'. The first staff is labeled 'Violin 1' and the second is 'Violin 2'. The third staff is labeled 'Wood Block 1' through 'Wood Block 5'. Red circles with numbers 1, 2, 3, and 4 point to the staff labels. Circle 1 points to the 'VIOLINS' bracket, circle 2 to 'Violin 1', circle 3 to 'Violin 2', and circle 4 to 'Wood Block 1'.

譜表ラベルには、以下のパラグラフスタイルが使用されます。

- 1 **プレーヤーグループのラベル (Player Group Labels):** プレーヤーグループのラベルに使用されます。
- 2 **譜表ラベル (Staff Labels):** インストゥルメント名およびプレーヤー名とインストゥルメントの番号が隣り合って整列している場合にデフォルトで使用されるスタイルです。ディヴィジ譜表上のグループラベル、グリッド表示の打楽器キット内でのグループ、複数ある同一のインストゥルメントの間にグループ化されたインストゥルメント名とプレーヤー名、またはコンデンシングされた譜表の譜表ラベルのプレーヤー番号の間に配置されたインストゥルメント名とプレーヤー名にも使用されます。
- 3 **譜表ラベル (内) (Staff Labels (Inner)):** ディヴィジグループの個別の譜表、複数ある同一のインストゥルメントの間にインストゥルメント名が配置されている場合のインストゥルメントの番号、またはコンデンシングされた譜表ラベルのプレーヤー番号に使用されます。

4 譜表ラベル (打楽器グリッド) (Staff Labels (Percussion Grid)): グリッド表示の打楽器キット内の各インストゥルメントに使用されます。

それぞれのパラグラフスタイルは「**パラグラフスタイル (Paragraph Styles)**」ダイアログで個別に編集できます。たとえば、外側の譜表ラベルは左揃え、内側の譜表ラベルは右揃え、という具合に設定できます。

ヒント

ディヴィジ譜表の譜表ラベルの外観や配置のより詳細な変更は、個別のディヴィジ作成で行なえます。

関連リンク

[「パラグラフスタイル \(Paragraph Styles\)」ダイアログ \(777 ページ\)](#)

[プレーヤーグループのラベル \(1348 ページ\)](#)

[インストゥルメントの変更ラベルのパラグラフスタイル \(148 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプ \(1459 ページ\)](#)


打楽器キットの譜表ラベル

打楽器キットの譜表に表示される譜表ラベルは、打楽器キットの表示タイプによって異なります。

以下の譜表ラベルは、対応する打楽器キットの表示タイプに表示されます。

五線譜

打楽器キットのインストゥルメント名を使用する 1 つのインストゥルメント名



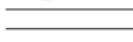


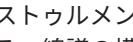
Drum Set 

グリッド

複数のインストゥルメント名: キットの構成インストゥルメント 1 つにつき 1 つのラベルが、対応するインストゥルメントの譜表の位置に配置されます。

グループ名は、各グループのインストゥルメント名の上に中央揃えで配置されます。

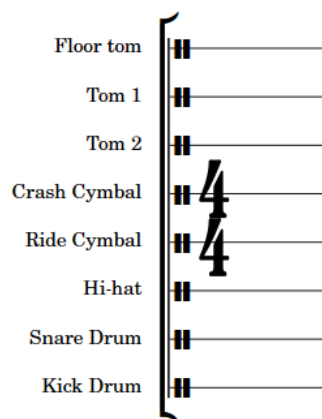
グリッドの各インストゥルメントの譜表ラベルは小さめのフォントと、標準のインストゥルメント用譜表ラベルとは異なるパラグラフスタイルを使用します。グリッドのグループは、譜表ラベルの標準のパラグラフスタイルを使用します。

Toms 
Crash Cymbal 
Ride Cymbal 
Hi-hat 
Snare Drum 
Kick Drum 

一線譜を使用するインストゥルメント

複数のインストゥルメント名: キットの構成インストゥルメント 1 つにつき 1 つのラベルが、対応する一線譜の横に配置されます。

一線譜を使用するインストゥルメントの譜表ラベルは、標準のインストゥルメント用譜表ラベルと同じフォントとパラグラフスタイルを使用します。



打楽器キットのプレーヤー名、レイアウト名、およびインストゥルメント名は、他のプレーヤーやインストゥルメントと同様に変更できます。ただし、打楽器キットの譜表ラベルを変更する際は、打楽器キットの表示タイプによってそれぞれ異なる方法で、キットのインストゥルメント名を変更する必要があります。

- 五線譜: キットの名前を変更するには、設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで「**インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)**」ダイアログを開くか、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログの「**名前 (Name)**」フィールドを使用します。
- グリッド/一線譜を使用するインストゥルメント: 個別のインストゥルメント名を変更するには、設定モードの「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログの中から「**インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)**」ダイアログを開きます。

キットのインストゥルメントで使用できるインストゥルメント名のフィールドとオプションは、標準の有音程楽器と同じです。

補足

グリッド表示の各ラインの小さい譜表ラベルは、「**譜表ラベル (打楽器グリッド) (Staff Labels (Percussion Grid))**」のパラグラフスタイルを使用します。このパラグラフスタイルは、「**パラグラフスタイル (Paragraph Styles)**」のダイアログで編集できます。

関連リンク

- [「インストゥルメント名を編集 \(Edit Instrument Names\)」ダイアログ \(192 ページ\)](#)
- [プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(188 ページ\)](#)
- [グリッド表示の打楽器キット内でのグループ名の変更 \(157 ページ\)](#)
- [グリッド表示の打楽器キット内でのインストゥルメントグループの作成 \(156 ページ\)](#)
- [「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(149 ページ\)](#)
- [無音程打楽器 \(1450 ページ\)](#)
- [打楽器キットの表示タイプ \(1459 ページ\)](#)

コンデensingされた譜表の譜表ラベル

コンデensingされた譜表の譜表ラベルは、譜表に含まれるすべてのプレーヤーを反映する必要があります。Dorico Elements は自動的に譜表ラベルの同一のインストゥルメント名を統合しますが、必要なプレーヤー番号はすべて常に表示します。

異なる種類のインストゥルメント、または異なる名前のインストゥルメントが含まれるコンデensingされた譜表には、必要なインストゥルメント名がすべて表示されます。

The image displays a musical score for five brass instruments: two Horns in F, two Trumpets in C, and one Bass Trombone/Tuba. The score is presented in a condensed format, with multiple staves for each instrument. The notation includes various musical symbols such as notes, rests, and dynamic markings like *fp* (fortissimo piano). The instruments are labeled on the left side of the score, and the overall layout is clean and professional.

コンデンスされた金管楽器の譜表の譜表ラベル

コンデンスは頻繁に変化するため、コンデンスされた譜表の譜表ラベルは組段ごとに変わる場合もあります。コンデンスされたディヴィジ譜表の譜表ラベルには組段の開始位置のディヴィジョンが反映され、インストゥルメント名が表示されます。

また Dorico Elements では、同一の組段内でもコンデンスが変化する場合があるため、各プレイヤーがコンデンスされた譜表のどの音符に属するのか識別するために、コンデンスされた譜表の上または下にもプレイヤーラベルが表示されます。コンデンスされたディヴィジ譜表には、プレイヤーラベル「div.」に加え、必要な修飾、および各ディヴィジョンの開始と終了を示すように設定されたユニゾン指示記号が表示されます。

関連リンク

[コンデンス \(658 ページ\)](#)

[プレイヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(188 ページ\)](#)

追加の譜表

場合によっては、インストゥルメントに追加の譜表を追加する必要があります。たとえば、あるインストゥルメントの楽譜を通常より多くの譜表に広げることで、複雑な対位法による楽譜を読みやすくできます。

Dorico Elements では、追加の譜表は追加できません。ただし、追加の譜表を含むプロジェクトを読み込んだり開いたりした場合、これは表示されます。

The image shows a musical score snippet for a piano prelude. It consists of three staves. The top staff is marked 'Plus lent' and 'ppp'. The middle staff is marked 'p marqué' and contains triplets. The bottom staff is marked 'ppp' and 'mf'. The score includes various musical notations such as chords, triplets, and dynamic markings.

ドビュッシーのピアノ前奏曲「枯葉」からの抜粋で、3つの譜表が使用される例

関連リンク

[オssia譜表 \(1354 ページ\)](#)

[ディヴィジ \(1361 ページ\)](#)

[声部固有の強弱記号 \(956 ページ\)](#)

[空白の譜表の表示/非表示を切り替える \(619 ページ\)](#)

[ガイド \(461 ページ\)](#)

オssia譜表

オssia譜表は、インストゥルメントのメイン譜表の上下に小さめに表示される譜表です。これはオリジナルのフレーズに代わって演奏できる代替フレーズを表示するものです。たとえば装飾音符に対する提案や、別ソースに由来する記譜、または簡易化されたバージョンなどがあります。

Dorico Elements ではオssia譜表は追加できません。ただし、オssia譜表を含むプロジェクトを読み込んだり開いたりした場合、これは表示されます。



ピアノの左手の譜表の下に簡易化された代替フレーズを表示するオッサリア譜表

関連リンク

[追加の譜表 \(1354 ページ\)](#)

組段の分割記号

組段の分割記号は、同じページに表示される異なる組段の区切りを明確にするために使用されます。通常、最初の小節線の左側に配置された2本の太い斜めの平行線として表示されます。

Dorico Elements では、組段の分割記号の外側の端は楽曲フレームの対応する端に揃えられます。



弦楽四重奏のスコアにおける2つの組段の間の分割記号

組段の分割記号を異なる状況で表示でき、レイアウトごとに個別に外観を変更できます。

組段の分割記号を表示/非表示にする

表示に必要なプレーヤーの最小数など、組段の分割記号が表示される状況を、レイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、異なる数の譜表を持つ組段の間にはのみ組段の分割記号を表示できます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
2. 「レイアウト (Layouts)」リストで、組段の分割記号を表示/非表示にするレイアウトを選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しなが隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しなが個々のレイアウトをクリックします。

3. カテゴリーリストの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」をクリックします。
4. 「**組段の分割記号 (System Dividers)**」セクションで、「**組段の分割記号を表示 (Show system dividers)**」をオン/オフにします。
5. 「**組段の分割記号を表示 (Show system dividers)**」をオンにした場合は、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 設定した数より多くの譜表が含まれている組段の間にのみ組段の分割記号を表示するには、「**最小譜表数を超える場合 (When min. staves exceeded)**」を選択します。
 - 設定した数より多くのプレーヤーが含まれているフロー内のすべての組段の間に組段の分割記号を表示するには、「**最小プレーヤー数を超える場合 (When min. players exceeded)**」を選択します。
 - 譜表の数が異なる組段の間にのみ組段の分割記号を表示するには、「**譜表の数が異なる場合 (When number of staves differs)**」を選択します。
6. 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 「**最小譜表数を超える場合 (When min. staves exceeded)**」を選択した場合は、「**組段の最小譜表数 (Minimum number of staves in system)**」の値を変更します。
 - 「**最小プレーヤー数を超える場合 (When min. players exceeded)**」を選択した場合は、「**プレーヤーの最小数 (Minimum number of players)**」の値を変更します。
7. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

- 「**組段の分割記号を表示 (Show system dividers)**」をオフにした場合、選択したレイアウトの組段の分割記号が非表示になります。
- 「**組段の分割記号を表示 (Show system dividers)**」をオンにした場合、選択したレイアウトの組段の分割記号が状況に応じて表示されます。

関連リンク

[空白の譜表の表示/非表示を切り替える \(619 ページ\)](#)

組段の分割記号の長さを変更する

組段の分割記号の長さをレイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、譜表ラベルを省略せずに表示するレイアウトでは長い組段の分割記号を表示するといったことができます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押しなが「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、組段の分割記号を表示させるレイアウトを選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しなが隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しなが個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」をクリックします。

4. 「組段の分割記号 (System Dividers)」セクションの「外観 (Appearance)」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - デフォルト (Default)
 - 長 (Long)
 - 最長 (Extra long)
 5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
-

組段オブジェクト

組段オブジェクトとは、組段中のすべての譜表に適用され、すべてのレイアウトに表示されますが、フルスコアレイアウトでは必ずしもすべての譜表には表示されないアイテムです。たとえば、テンポ記号やリハーサルマークはそれぞれのパートですべてのプレイヤーに見えることが大事ですが、オーケストラのフルスコアにおいてすべての譜表に表示された場合、非常に取り散らかった状態になります。

Dorico Elements では、以下のアイテムが組段オブジェクトと見なされます。

- リハーサルマーク
- リピート括弧
- リピートマーカ
- 組段に連結されたテキスト
- テンポ記号
- 譜表の上に表示された拍子記号
- すべての譜表に適用される横線

組段オブジェクトは、すべてのレイアウトに少なくとも 1 回は自動的に表示されます。組段オブジェクトは、複数のインストゥルメントファミリーの上に表示することにより、各組段の複数の位置に表示できます。たとえば、木管楽器、金管楽器、打楽器、および弦楽器ファミリーの上に表示させるなどです。オーケストラのフルスコアでは、これによって組段オブジェクトがページ全体に均等に分散し、これらの重要な記号からどの譜表もそれほど離れていない状態になります。また、一番下の譜表の下にリハーサルマークとリピート括弧を追加で表示することもできます。

補足

- 組段オブジェクトは、大括弧または中括弧によって括られたインストゥルメントファミリーの上のみ表示されます。大括弧のグループ化はレイアウトごとに個別に変更できます。
- 組段オブジェクトのフォントスタイルのサイズが「**譜表との相対値 (Staff-relative)**」に設定されている場合、インストゥルメントファミリーの大括弧で括られたグループの最上段の譜表の譜表サイズにより、その上に表示される組段オブジェクトのサイズが影響されます。フォントスタイルが「**絶対値 (Absolute)**」に設定されている場合、譜表サイズによる影響は受けません。

関連リンク

- [アンサンブルタイプによる大括弧でのグループ化 \(888 ページ\)](#)
- [「パラグラフスタイル \(Paragraph Styles\)」ダイアログ \(777 ページ\)](#)
- [「フォントスタイルを編集 \(Edit Font Styles\)」ダイアログ \(774 ページ\)](#)
- [大括弧と中括弧 \(886 ページ\)](#)
- [リハーサルマーク \(1246 ページ\)](#)
- [テンポ記号 \(1367 ページ\)](#)
- [リピート括弧 \(1260 ページ\)](#)
- [大きな拍子記号 \(1419 ページ\)](#)
- [テキストアイテムの入力 \(399 ページ\)](#)

組段オブジェクトの位置の変更

組段オブジェクトの表示位置は、レイアウトごとに個別に異なるインストゥルメントファミリーの上に設定できます。組段に付くテキスト、リハーサルマーク、テンポ記号、リピートマーカ、リピート括弧など、多数のアイテムが組段オブジェクトに分類されます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 組段オブジェクトをその上に表示させるインストゥルメントファミリーを変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」をクリックします。
4. 「**組段オブジェクト (System Objects)**」セクションで、組段オブジェクトをその上に表示させるインストゥルメントファミリーのチェックボックスをオンにします。
5. 「**組段オブジェクトを第 1 ソリストの上に表示 (Show system objects above first soloist)**」をオン/オフにします。
6. 「**一番下の譜表の下にも表示 (Also show below bottom staff)**」の以下のオプションをオン/オフにします。
 - **リピート括弧 (Repeat endings)**
 - **リハーサルマーク (Rehearsal marks)**
7. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

選択したレイアウトにそのインストゥルメントファミリーの大括弧または中括弧で括られたグループが含まれる場合、選択した括弧それぞれの一番上の譜表の上に組段オブジェクトが表示されます。

「**一番下の譜表の下にも表示 (Also show below bottom staff)**」のオプションをオンにすると、対応する記譜記号が一番下の譜表の下に追加で表示されます。

補足

組段オブジェクトは、大括弧または中括弧によって括られたインストゥルメントファミリーの上のみ表示されます。大括弧のグループ化はレイアウトごとに個別に変更できます。

関連リンク

[組段オブジェクト \(1357 ページ\)](#)

[プレーヤーをソリストに指定 \(132 ページ\)](#)

組段のインデント

組段のインデントは、楽譜の左側のページ余白と組段の開始位置の間の距離を制御します。伝統的には、パートレイアウトの最初の組段はインデントされますが、現代的な用法においてこれは必ずしも必須ではありません。

表記規則によれば、新しい組段の開始位置にあるコーダセクションもインデントされます。Dorico Elements では、組段の途中で新しい組段の開始位置であっても、コーダの開始位置の前には同じ幅の間隔が使用されます。



最初の組段がインデントされたバイオリンパート

Dorico Elements では、組段のインデントは譜表ラベルを収めるために自動的に調整されます。たとえば、組段のインデントの最小値より大幅に長い譜表ラベルが組段に存在する場合、Dorico Elements はその組段のインデントを大きくして、譜表ラベルの読みやすさを維持しつつ、左端で切れたり楽譜に衝突したりしないようにします。

譜表ラベルの付いた組段の最小インデントと最初の組段のインデントは、どちらもレイアウトごとに個別に変更できます。個々の組段の開始位置および終了位置のインデントは、どちらもレイアウトごとの設定から独立した形で調整できます。

最初の組段のインデントの変更

Dorico Elements の初期設定では、各フローの最初の組段は、パートレイアウトではインデントされます。すべてのフローの最初の組段のインデントは、レイアウトごとに個別に変更できます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
2. 「レイアウト (Layouts)」リストから、最初の組段のインデントを変更するレイアウトを選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。

3. カテゴリーリストの「譜表と組段 (Staves and Systems)」をクリックします。
4. 「譜表ラベル (Staff Labels)」セクションで、「フローの最初の組段のインデント (Indent first system of flow by)」の値を変更します。
5. 「譜表ラベルを表示するときはインデントを適用 (Apply indent when staff labels are shown)」をオン/オフにします。
6. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

結果

選択したレイアウトで、すべてのフローの最初の組段のインデントが変更されます。

「**譜表ラベルを表示するときはインデントを適用 (Apply indent when staff labels are shown)**」をオフにした場合、譜表ラベルの付いた最初の組段が、譜表ラベルに必要なスペースの分だけインデントされます。

関連リンク

[譜表ラベルの付いた組段の最小インデントの変更 \(1342 ページ\)](#)

[コードの前の間隔を変更する \(1272 ページ\)](#)

[譜表ラベルを表示/非表示にする \(1341 ページ\)](#)

[組段の開始位置/終了位置の移動 \(524 ページ\)](#)

[最後の組段の両端揃え \(水平方向\) の変更 \(627 ページ\)](#)

ディヴィジ

ディヴィジとは、1つの譜表を共有するプレーヤーが、通常は短いパッセージの間複数のラインに分かれ (divide)、そののち一緒 (tutti) に戻るものです。ディヴィジのパッセージは、すべてのラインを1つの譜表に記譜する場合も、複数の譜表にわたって記譜する場合があります。

ディヴィジは、最も一般的にはオーケストラの弦楽器の記譜において使用される技法です。通常、弦楽器セクションには、譜表の数に対して数多くのプレーヤーが参加しているためです。たとえば、通常大規模なオーケストラには第1バイオリンが12人いて、大抵は全員が同じパートを演奏しています。これらのプレーヤーを複数のパートに分割することにより、作曲者はより複雑な対位法による楽曲を作成できます。

The image shows a musical score for Violin I. It consists of three staves. The top staff is labeled 'Solo' and contains a melodic line with various ornaments and dynamics. The middle staff is labeled 'Vln I 1' and contains a section of music with a 'cresc.' marking and a '1' indicating the first section. The bottom staff is labeled 'Vln I 2' and contains a section of music with a 'cresc.' marking and a '2' indicating the second section. The score is in a key with three sharps (F#, C#, G#) and a 4/4 time signature.

Violin Iパートを2つのセクションと1つのソロラインに分割するディヴィジ作成の例

分割方法が比較的単純であれば、すべてのパートを同じ譜表に記譜してセクションにラベルを付けることができます。この場合は必要に応じて、各ラインに必要なプレーヤー数を指示できます。パート内でリズムが異なる部分がある場合は、同じ譜表の別々の声部に各パートを入力できます。

一方、分割したラインの内容が大きく異なり、単一の譜表にわかりやすく記譜できない場合は、複数の譜表に分割する必要があります。Dorico Proでは、ディヴィジの作成によりセクションを分割してパートや譜表をいくつでも用いることができるだけでなく、必要に応じてソロラインとグループ譜表に分けることもできます。

Dorico Elementsでは、ディヴィジ作成の入力はできません。ただし、ディヴィジ作成を含むプロジェクトを読み込んだり開いたりした場合、これは表示されます。

関連リンク

[追加の譜表 \(1354 ページ\)](#)

[複数の声部への音符の入力 \(241 ページ\)](#)

[コンデンシング \(658 ページ\)](#)

タブ譜

タブ譜は五線譜に代わる記譜法で、フレット楽器に使用されます。タブ譜では、楽器の各弦を表わす線の上に配置されたフレット番号としてピッチが表示されます。タブ譜はギターに使用されることが多いため、通常は6本の線が表示されます。

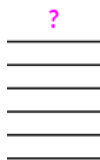
The image shows a musical score for guitar. The top part is a standard musical notation in treble clef, 3/8 time, with a key signature of one sharp (F#). The melody consists of eighth and quarter notes. Below the staff is a guitar tablature with six lines labeled T (top), A, and B (bottom). The numbers on the lines indicate the fret number for each note. For example, the first measure has fret numbers 1, 3, 3, 2, 1, 1 on the strings from top to bottom. There are also some '7' characters in the tablature, likely representing a barre or a specific fretting technique.

音符の楽譜とタブ譜の両方で表示されたギターの楽譜の抜粋

Dorico Elements では、ギターやベースなどのフレット楽器の楽譜を、通常の音符の譜表とタブ譜の両方、あるいはいずれか一方で表示できます。音符や記譜記号は2つの譜表の間でリンクされているため、一方に変更を加えると(音符の入力を含む)、もう一方に自動的に反映されます。

タブ譜では、タイは、タイのつながりの2番め以降のすべての音符/コードを囲む丸括弧として自動的に記譜されます。

そのインストゥルメントの音域外の音符や計算できない音符(一番低い弦のナットより下にある音符や適切な節が設定されていないナチュラルハーモニクスなど)は、ピンクのクエスチョンマークとしてタブ譜の上に表示されます。2つの音符が同じ弦の同じ位置に割り当てられている場合、これらの音符は隣に並べて表示され、色は緑になります。



タブ譜の計算できない音符

弦とチューニングの設定に応じて、そのインストゥルメントに適したタブ譜が自動的に表示されます。Dorico Elements では、各インストゥルメントタイプのデフォルトのチューニングが保存されており、これらは「**弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)**」ダイアログでカスタマイズできます。

関連リンク

[音符の譜表とタブ譜を表示または非表示にする \(1363 ページ\)](#)

[フレット楽器のチューニング \(160 ページ\)](#)

[タブ譜への音符の入力 \(252 ページ\)](#)

[楽譜領域のカラーを変更する \(54 ページ\)](#)

[ハーモニクス \(1109 ページ\)](#)

[ギターバンド \(1151 ページ\)](#)

[ギターテクニック \(1166 ページ\)](#)

[タイ \(1396 ページ\)](#)

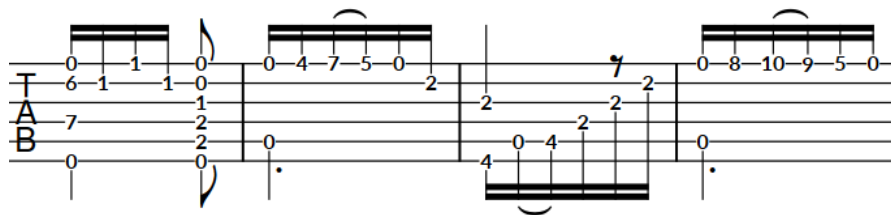
[トリル \(1122 ページ\)](#)

タブ譜のリズム

音符の譜表とタブ譜の両方を表示する場合、音符の譜表にのみリズムを記譜するのが慣例です。ただし、タブ譜だけを表示する場合はタブ譜にリズムを表示する必要があります。

以下の項目は、タブ譜でリズムを表わすために表示されます。

- 拍子記号
- 符尾、符尾の符鉤、連桁
- 付点



タブ譜に表示されたリズム

補足

単一の声部の符尾、符尾の符鉤、および連桁は、常に符尾が上向き状態でタブ譜に表示されるため、ギターバンドと重なることがあります。

関連リンク

[タブ譜への音符の入力 \(252 ページ\)](#)

音符の譜表とタブ譜を表示または非表示にする

音符の譜表のみ、タブ譜のみ、またはその両方を、レイアウトごと、および少なくとも1つのフレット楽器が割り当てられたプレーヤーごとに個別に表示できます。たとえば、フルスコアレイアウトには音符の楽譜だけを表示し、ギターのパートレイアウトには音符の譜表とタブ譜を表示するといった具合です。

タブ譜を表示する場合、リズムを表示することも非表示にすることもできます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、タブ譜を表示または非表示にするレイアウトを選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「**プレーヤー (Players)**」をクリックします。
4. 「**フレット楽器 (Fretted Instruments)**」セクションで、少なくとも1つのフレット楽器が割り当てられたプロジェクト内のプレーヤーごとに以下のいずれかのオプションを選択します。

- 音符の譜表のみを表示してタブ譜を非表示にするには、「**音符の譜表のみ (Notation only)**」を選択します。
 - 音符の譜表とタブ譜の両方を表示するには、「**音符の譜表とタブ譜 (Notation and tablature)**」を選択します。
 - タブ譜のみを表示して音符の譜表を非表示にするには、「**タブ譜のみ (Tablature only)**」を選択します。
5. 「**音符の譜表とタブ譜 (Notation and tablature)**」または「**タブ譜のみ (Tablature only)**」を選択した場合は、必要に応じて「**タブ譜にリズムを表示 (Show rhythms in tablature)**」をオン/オフにします。
6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

選択したレイアウトの対応するプレーヤーに対して、音符の譜表とタブ譜が表示または非表示になります。

タブ譜を表示した場合、「**タブ譜にリズムを表示 (Show rhythms in tablature)**」をオンにするとリズムが表示され、オフにすると非表示になります。

例

The image shows five examples of musical notation and tablature for a piece of music. Each example consists of a treble clef staff with a key signature of one flat and a common time signature. Below the staff is a guitar tablature with six strings labeled T, A, and B. The examples are as follows:

- 1. **音符の譜表のみ (Notation only)**: Only the musical notation is visible on the staff.
- 2. **音符の譜表とタブ譜 (Notation and tablature) (リズムを表示した場合)**: Both the musical notation and the tablature are visible, and the rhythm (7 3 0 1 0 3) is shown above the tablature.
- 3. **音符の譜表とタブ譜 (Notation and tablature) (リズムを非表示にした場合)**: Both the musical notation and the tablature are visible, but the rhythm is not shown.
- 4. **タブ譜のみ (Tablature only) (リズムを表示した場合)**: Only the tablature is visible, and the rhythm is shown above it.
- 5. **タブ譜のみ (Tablature only) (リズムを非表示にした場合)**: Only the tablature is visible, and the rhythm is not shown.

関連リンク

- [プレーヤー \(128 ページ\)](#)
- [フレット楽器のチューニング \(160 ページ\)](#)
- [タブ譜への音符の入力 \(252 ページ\)](#)
- [ギターベンド \(1151 ページ\)](#)
- [ギターテクニック \(1166 ページ\)](#)
- [空白の譜表の表示/非表示を切り替える \(619 ページ\)](#)
- [インストゥルメントの変更 \(140 ページ\)](#)



タブ譜で音符に割り当てられた弦の変更

タブ譜で個々の音符に割り当てられた弦を手動で変更できます。これは、たとえば音符の譜表で音符を入力し、その音符のデフォルトの弦の割り当てを変更したい場合などに便利です。

補足

音符がその弦の開放弦のピッチより低いなど、割り当てが不可能な場合には音符に弦を割り当てる事ができません。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. タブ譜で、割り当てられた弦を変更する音符のフレット番号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

補足

音符の譜表で音符を選択するのではなく、タブ譜でフレット番号を選択してください。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、割り当てられた弦を変更します。
 - 1つ上の弦に移動するには、**[N]** を押します。
 - 1つ下の弦に移動するには、**[M]** を押します。
 - プロパティパネルの「音符と休符 (Notes and Rests)」グループの「弦 (String)」メニューから弦を選択します。

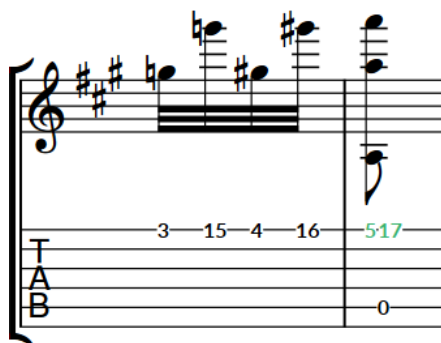
結果

選択した音符に割り当てられた弦が変更されます。キーボードショートカットを使用すると選択した音符の弦が比率を保ったまま変更されますが、「弦 (String)」メニューから弦を選択すると、選択したすべての音符に選択した弦が割り当てられます。

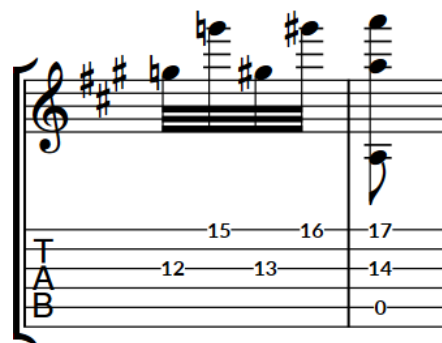
補足

- 割り当てられた弦を変更したことで、その音符が別の音符と同じ弦の同じ位置に割り当てられた場合、これらの音符は隣に並べて表示され、色は緑になります。
- このプロパティをオフにすると、選択した音符はデフォルトの弦にリセットされます。

例



同じ弦に割り当てられた音符



いくつかの音符の弦を変更してフレット間の距離を縮めたあと

関連リンク

[タブ譜への音符の入力 \(252 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

タブ譜の数字用フォントスタイルの編集

プロジェクト全体のすべてのタブ譜の数字に使用されるフォントの形式設定を編集できます。これによりたとえば、デフォルトの表示を大きくできます。

手順

1. 「ライブラリー (Library)」 > 「フォントスタイル (Font Styles)」を選択して、「**フォントスタイルを編集 (Edit Font Styles)**」ダイアログを開きます。
 2. フォントスタイルリストで、「**タブ譜の数字用フォント (Tablature Numbers Font)**」を選択します。
 3. 以下のオプションを個別または一括で設定することで、対応するフォント属性を変更できます。
 - **フォントファミリー (Font family)**
 - **サイズ (Size)**
 - **スタイル (Style)**
 - **下線 (Underlined)**
 4. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
-

結果

タブ譜の数字に使用するフォントの形式設定がプロジェクト全体で変更されます。

関連リンク

[「フォントスタイルを編集 \(Edit Font Styles\)」ダイアログ \(774 ページ\)](#)

テンポ記号

テンポ記号は楽譜を演奏する速さを示し、多くの場合テキストによる指示とメトロノームマークの組み合わせで表示されます。これはまたテンポ変更やテンポ指示などとも呼ばれます。

テンポ記号はテキストによる指示、メトロノームマーク、または両者の組み合わせで表示されます。

The image shows a musical score snippet in 3/4 time. The top staff (treble clef) has the tempo marking "Assez animé ♩ = 144" and the instruction "gai, léger". The bottom staff (bass clef) has the tempo marking "Assez animé ♩ = 144" and the instruction "pp très rythmé, léger". The music consists of a melody in the treble clef and a rhythmic accompaniment in the bass clef.

フランス語によるテキスト指示とメトロノームマークからなるテンポ記号

テキストによる指示は伝統的に、largo や allegretto などのイタリア語で表現されますが、英語、フランス語、ドイツ語など他の言語の使用も広く受け入れられるようになっています。テキストによる指示は単に楽曲を演奏する速さを表現するだけの場合もありますが、その性質を表わす場合もあります。たとえば、grave は遅さとともに重々しさや悲しさの表現を意味し、vivo は速さとともに陽気さや快活さの表現を意味します。

メトロノームマークは楽曲を演奏する速さを表わし、1分あたりの拍数、または「bpm」で表示されます。メトロノームマークは固定の bpm を表示する場合と、可能または許容される値の範囲を示す場合があります。

段階的テンポ変更は、指定された時間範囲で行なわれるテンポ変更を示します。たとえば、延長線が付くものや付かないもの、テキストが音節で分かれてデュレーションにわたって広がるものなど、さまざまな形で表現されます。

テンポ記号はポイントサイズの大きい太字フォントを使用するため、ページ上ではっきりと目立ちます。通常、テンポ記号に斜体フォントは使用されません。

Dorico Elements では、テンポ記号は組段オブジェクトに分類されます。そのため、テンポマークは組段オブジェクトの表示と配置に関するレイアウトごとの設定に従います。

初期設定では、入力したテンポ記号によって再生と MIDI 録音のテンポが設定されますが、たとえば MIDI 録音時に単一の固定テンポを使用したい場合などはテンポモードを変更できます。段階的テンポ変更は再生テンポにも影響し、たとえば最終的に特定の bpm に到達する必要がある場合には、段階的テンポ変更の終了位置の最終的なテンポを変更できます。プロジェクトに一切のテンポ記号を入力しなかった場合、デフォルトの再生テンポは 120bpm になります。

関連リンク

- [テンポ記号の入力方法 \(303 ページ\)](#)
- [テンポ記号のフォントスタイル \(1371 ページ\)](#)
- [テンポトラック \(545 ページ\)](#)
- [テンポエディター \(723 ページ\)](#)
- [組段オブジェクトの位置の変更 \(1358 ページ\)](#)
- [テンポモードの変更 \(556 ページ\)](#)

[テキストの書き出し](#) (106 ページ)

テンポ記号のタイプ

Dorico Elements は、その機能と楽曲に与える影響に従い、テンポ記号を複数のタイプにグループ分けしています。

Dorico Elements のテンポ記号には、以下のタイプがあります。

固定テンポ変更 (Absolute Tempo Change)

明確なテンポ変更を示し、多くの場合メトロノームマークを伴って表示されます。たとえば、「Adagio ♩=76」などです。

固定テンポ変更は、テンポのテキストとメトロノームマークを個別に、あるいは一緒に表示できます。

段階的テンポ変更 (Gradual Tempo Change)

rallentando (テンポを落とす) や accelerando (テンポを上げる) など、指定した時間範囲におけるテンポの変更を示します。

相対テンポ変更 (Relative Tempo Change)

mosso (変動) など、前のテンポに対する相対的なテンポの変更を示します。

相対テンポ変更には、poco meno mosso (今までより少し遅く) のように、変化の度合いを表わす修飾語句が付く場合もあり、これにはメトロノームマークによる指定はありません。ただし、前のメトロノームマークが変化した場合に、前のメトロノームマークに対する割合の形で自動的に更新されるメトロノームマークの相対的な変化を設定できます。

テンポをリセット (Reset Tempo)

A tempo のようにテンポを前のテンポに戻したり、Tempo primo (楽曲の最初のテンポに戻る) のように、あらかじめ指定されたテンポに戻したりします。

テンポの等式 (Tempo Equation)

メトロノームマークが基本とする拍の単位の変更を示します。たとえば、拍子記号が 3/4 から 6/8 に変更された場合、♩♩ というテンポの等式により、3/4 拍子では 4 分音符の拍の単位に使用されていたメトロノームマークの値が、6/8 拍子では付点 4 分音符の拍の単位に使用されることが示されます。

関連リンク

[メトロノームマーク](#) (1373 ページ)

[段階的テンポ変更](#) (1378 ページ)

[テンポの等式](#) (1382 ページ)

[テンポ記号の入力方法](#) (303 ページ)

[相対テンポ記号の値の変更](#) (1376 ページ)

[テンポ記号のフォントスタイル](#) (1371 ページ)

テンポ記号の位置

テンポ記号は通常すべての譜表に適用されるため、譜表の上の他の組段オブジェクトと同じ位置に配置されます。可読性を確保するため、スラー、タイ、オクターブ線などの記譜記号の上に配置され、多くの場合リハーサルマークと整列します。

Dorico Elements の初期設定では、テンポ記号は拍子記号、またはテンポが適用されるリズム上の位置にある符頭か休符に整列します。たとえば、テンポ記号の位置に臨時記号の付いた符頭がある場合、テンポ記号は臨時記号に整列するのが表記規則となっています。

組段の途中に反復記号が置かれ、これが小節線として扱われない場合、テンポ記号はこの反復記号に整列します。

テンポ記号がテキストとメトロノームマークの両方を表示するとき、先にテキストが表示され、そのあとにメトロノームマークが表示されます。

テンポ記号のリズム上の位置は記譜モードで移動できます。これらは衝突を回避する形で自動的に配置されます。

テンポ記号の表示位置は浄書モードで移動できますが、適用されるリズム上の位置がこれによって変更されることはありません。

浄書モードでは、段階的テンポ変更にはそれぞれ開始位置と終了位置の2か所に四角いハンドルがあります。これらのハンドルを動かして、段階的テンポ変更の表示位置と長さを調節できます。段階的テンポ変更の角度は変更できません。

段階的テンポ変更が組段区切りおよびフレーム区切りをまたぐ場合は、区切りの両側のオクターブ線の分割された部分をそれぞれ個別に移動できます。

Dorico Elements では、テンポマークは組段オブジェクトに分類され、選択したインストゥルメントのファミリーの最初の大括弧の上に表示できます。どのインストゥルメントファミリーの上に組段オブジェクトを表示させるかは、レイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、フルスコアのみ各組段の上に複数のテンポ記号を表示させることなどができます。

関連リンク

[組段オブジェクトの位置の変更 \(1358 ページ\)](#)

[音符/アイテムの位置の移動 \(472 ページ\)](#)

[アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)

小節線に対する段階的テンポ変更の線の終了位置を変更する

小節の終了位置に対する段階的テンポ変更の線の右端の位置を個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

補足

これはテキストのみのスタイルを使用する段階的なテンポ変更記号の外観に影響しません。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 終了位置の小節線に対する位置を変更する段階的テンポ変更を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「テンポ (Tempo)」グループで、「小節線との交差 (Barline interaction)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **手前で停止 (Stop before)**

- **継続 (Continue)**
-

結果

選択した段階的テンポ変更の終了位置が変更されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。



関連リンク

- [プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
- [プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [段階的テンポ変更のスタイルを個別に変更する \(1379 ページ\)](#)
- [メトロノームマークの順番の変更 \(1377 ページ\)](#)

テンポのテキストの変更

既存のテンポマークのテキストは個別に変更できます。たとえば、フローの最後の *ritardando* に「*al fine*」を追加する場合などです。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」 を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」 を選択しておきます。

手順

1. テンポのテキストを変更するテンポ記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
 2. プロパティパネルの「**テンポ (Tempo)**」グループで、「**テキスト (Text)**」フィールドに任意のテンポのテキストを入力します。
 3. **[Return]** を押します。
-

結果

選択したテンポ記号のテンポのテキストが変更されます。

ヒント

テンポのポップオーバーを開いて入力内容を変更しても、テンポのテキストを変更できます。

関連リンク

- [プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [既存のアイテムの変更 \(443 ページ\)](#)
- [メトロノームマークの順番の変更 \(1377 ページ\)](#)

テンポの省略テキストの表示

テンポ記号は個別にカスタムの省略テキストを使用して表示できます。たとえば、長いテンポ記号が一部のパートレイアウトのページ範囲からはみ出してしまう場合、省略形を使用して範囲内に収めることができます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 楽譜領域で、テンポの省略テキストを表示するレイアウトを開きます。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. 省略テキストで表示するテンポ記号を選択します。
3. プロパティパネルの「テンポ (Tempo)」のグループで、「略語 (Abbreviation)」をオンにします。
4. 入力フィールドに任意のテキストを入力します。
5. 「テンポ (Tempo)」のグループの「省略 (Abbreviate)」をオンにします。
6. 対応するチェックボックスをオンにします。

結果

「略語 (Abbreviation)」がオンで「省略 (Abbreviate)」がオフのとき、または「略語 (Abbreviation)」と、「省略 (Abbreviate)」および対応するチェックボックスの両方がオンになっているとき、選択したテンポ記号と省略テキストが表示されます。

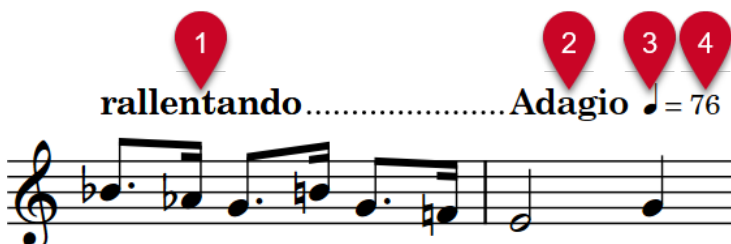
これにより、「略語 (Abbreviation)」のフィールドに入力した省略テキストが削除されないまま、レイアウトごとに省略テキストと完全テキストを切り替えられます。

関連リンク

- [プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
- [プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

テンポ記号のフォントスタイル

さまざまなテンポ記号のタイプとテンポ記号の要素のために、さまざまなフォントスタイルがあります。フォントサイズを変更してテンポ記号を大きく表示するなど、これらのフォントの各種設定は「フォントスタイルを編集 (Edit Font Styles)」ダイアログで編集できます。



テンポ記号には以下のフォントスタイルが使用されます。

- 1 **段階的テンポテキスト用フォント (Gradual Tempo Text Font):** 「rallentando」などの段階的テンポ変更に使用されます。
- 2 **即時テンポテキスト用フォント (Immediate Tempo Text Font):** Adagio などの固定テンポ変更に使用されます。
- 3 **メトロノーム音楽テキスト用フォント (Metronome Music Text Font):** 「♪」など、メトロノームマークの音価のグリフに使用されます。SMuFL 準拠である必要があります。
- 4 **メトロノームテキスト用フォント (Metronome Text Font):** =76 など、メトロノームマークの等号と数字に使用されます。

補足

フォントスタイルへの変更が、パートレイアウトを含めてプロジェクト全体に適用されます。


関連リンク

[「フォントスタイルを編集 \(Edit Font Styles\)」ダイアログ \(774 ページ\)](#)
[デフォルトのフォントファミリーを変更する \(781 ページ\)](#)

テンポ記号の表示/非表示

再生速度を変えずに、個々のテンポ記号の各構成要素を表示/非表示にできます。これはすべてのレイアウトにおける外観に影響します。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。

手順

1. 非表示にするテンポ記号、または表示するテンポ記号のガイドを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルにある「**テンポ (Tempo)**」グループで、次のプロパティのオンオフを切り替えます。
 - **テキストを表示 (Text shown)**
 - **メトロノームマークを表示 (Metronome mark shown)**

結果

少なくとも1つのプロパティがオンになると、選択したテンポ記号が表示されます。オンのプロパティに応じて、構成要素が表示されます。

どちらのプロパティもオフの場合、選択したテンポ記号は非表示になります。テンポ記号は非表示にしても再生速度に影響を与えるため、非表示のテンポ記号の位置にガイドが表示されます。

ヒント

テンポのポップオーバーを使用すると、非表示のテンポ記号を入力できます。

関連リンク



[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[テンポ記号の入力方法 \(303 ページ\)](#)
[ガイド \(461 ページ\)](#)
[テンポモードの変更 \(556 ページ\)](#)
[音符/アイテムを個別にミュートする \(561 ページ\)](#)

テンポ記号に括弧を付ける

たとえば、メトロノームマークが提案であることを示すために、個々の固定テンポ記号を括弧付きで表示できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 括弧を付ける固定テンポ記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「テンポ (Tempo)」グループで、「括弧つき (Parenthesized)」をオンにします。

結果

選択したテンポ記号が括弧付きで表示されます。

- テンポのテキストかメトロノームマークのいずれかのみが表示されている場合は、表示されている要素が括弧付きで表示されます。
- テンポのテキストとメトロノームマークの両方が表示されている場合は、メトロノームマークが括弧付きで表示されます。

メトロノームマーク

テンポ記号には多くの場合メトロノームマークの値が表示されます。メトロノームマークは楽曲を演奏する速さを表わし、1分あたりの拍数、または bpm で表示されます。たとえば、60bpm は1秒間に1拍を意味します。1分あたりの拍数が増えるほど、演奏が速くなります。

♪ = 176–184

範囲で表示されるメトロノームマーク

メトロノームマークは ♪ = 176 といった単独の数値を指定したり、♪ = 152 ~ 176 のように許容可能な範囲を示したりできます。これは括弧付きで表示することもでき、メトロノームマークが固定テンポではなくガイドとしての意味合いで使用される場合などに有効です。

初期設定では、メトロノームマークは整数として表示され、小数点以下は表示されません。メトロノームマークに小数点以下の値を入力した場合、最も近い整数に丸められます。テンポエディターで入力したメトロノームマークは、初期設定ではガイドとして表示されます。

メトロノームマークに使用されている拍の単位は、通常は拍子に関連しています。たとえば 4/4 におけるメトロノームマークの拍の単位は 4 分音符ですが、6/8 においては付点 4 分音符になります。

Dorico Elements では、メトロノームマークは単独の数値または範囲として表示できます。メトロノームマークのタイプと外観によって、bpm の値は固定テンポを示す場合も、近似値を示す場合もあります。

関連リンク

[テンポ記号の入力方法 \(303 ページ\)](#)

[テンポ記号のフォントスタイル \(1371 ページ\)](#)

[テンポの等式 \(1382 ページ\)](#)

[テンポトラック \(545 ページ\)](#)

[テンポエディター \(723 ページ\)](#)


メトロノームマークの値の変更

個々の固定テンポ記号におけるメトロノームマークの値や拍の単位は、入力後でも変更できます。

補足

この手順は、段階的テンポ変更やテンポのリセット記号、相対テンポ記号には当てはまりません。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。

手順

1. メトロノームマークの値を変更する固定テンポ記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「テンポ (Tempo)」グループで、「テンポ (bpm) (Tempo (bpm))」の値を変更します。
3. **[Return]** を押します。
4. 「拍の単位 (Beat unit)」に対し、適切な音符のデュレーションと、該当する場合は付点を選択します。

結果

選択した固定テンポ記号のメトロノームマークの値と拍の単位が変更されます。これは、テンポ記号にメトロノームマークの要素が表示されていない場合であっても、再生時のテンポに影響を与えます。

補足

- 初期設定では、入力した少数はすべて非表示になり、表示されるメトロノームマークの値は最も近い整数として表示されます。ただし、再生時には、メトロノームマークに常に正確な数値が反映されます。
- テンポのポップオーバーを開いて入力内容を変更しても、メトロノームマークの値を変更できません。

関連リンク

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[既存のアイテムの変更 \(443 ページ\)](#)


メトロノームマークの値の範囲表示

個々の固定テンポ記号におけるメトロノームマークの値を範囲で表示できます。たとえばこれを使用すると、指定の範囲内のテンポであれば、その楽曲に対し適切であることを指示できます。

補足

この手順は、段階的テンポ変更やテンポのリセット記号、相対テンポ記号には当てはまりません。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. メトロノームマークの値を範囲で表示させる固定テンポ記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「テンポ (Tempo)」グループで、「テンポ範囲 (bpm) (Tempo range (bpm))」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を変更します。

結果

選択したテンポ記号で、1分あたりの拍数で表現されるテンポ範囲が変更されます。初期設定では、メトロノームマークの範囲の区切り文字にはダッシュ記号が使用されます。

補足

「テンポ (bpm) (Tempo (bpm))」と「テンポ範囲 (bpm) (Tempo range (bpm))」は、どちらがテンポ範囲の最小値でどちらが最大値であるかは決まっていません。Dorico Elements は、メトロノームマークの範囲の1つめの数値に小さい方の値を自動的に使用します。ただし再生の際には、それがテンポ範囲の上限か下限に関わらず、常に「テンポ (bpm) (Tempo (bpm))」の値が使用されます。

メトロノームマークを近似値で表示する

個々のメトロノームマークを近似値で表示したり、近似値表示の外観を変更したりできます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 近似値で表示するメトロノームマークを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「テンポ (Tempo)」グループで、「近似 (Is approximate)」をオンにします。
3. 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なって近似値表示の外観を変更します。

- 「近似値の外観 (Approximate appearance)」をオンにして、メニューから使用する近似値の外観を選択します。
 - 「等号を表示 (Show equals sign)」をオンにして、対応するチェックボックスをオン/オフにします。
-



結果

選択したメトロノームマークが近似値で表示されます。

相対テンポ記号の値の変更

先のテンポ記号に対する割合で表現される相対テンポ記号について、テンポを個別に変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
 - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
 - 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
-

手順

1. 値を変更する相対テンポ記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
 2. プロパティパネルの「テンポ (Tempo)」グループで、「相対 % (Relative %)」の値を変更します。
 3. **[Return]** を押します。
-

結果

相対テンポ記号のテンポが変更されます。たとえば、先のテンポが 100 bpm で、相対テンポ記号を 90 に変更した場合、新しいテンポは 100 bpm の 90 %、つまり 90 bpm になります。

関連リンク



[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

段階的テンポ変更の終了位置の最終的なテンポの変更

段階的テンポ変更の開始位置のテンポに対する割合の形で、段階的テンポ変更が再生時のテンポに与える影響の大きさを変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
 - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
 - 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
-

手順

1. 最終的なテンポを変更する段階的テンポ変更を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「テンポ (Tempo)」グループで、「最終的なテンポ % (Final tempo %)」の値を変更します。

3. **[Return]** を押します。

結果



選択した段階的テンポ変更の終了位置の最終的なテンポが変更されます。

たとえば、100 bpm で開始する段階的テンポ変更において値を 20 に変更した場合、最終的なテンポは 100 bpm の 20% となるため、20 bpm になります。100 bpm で開始する段階的テンポ変更において値を 120 に変更した場合、最終的なテンポは 100 bpm の 120% となるため、120 bpm になります。

メトロノームマークの順番の変更

個々のテンポ記号のテンポのテキストに対するメトロノームマークの順番を変更できます。たとえば、一部のテンポ記号ではテンポのテキストの前にメトロノームマークを表示し、その他のテンポ記号ではテンポのテキストの後に表示したい場合などに便利です。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。

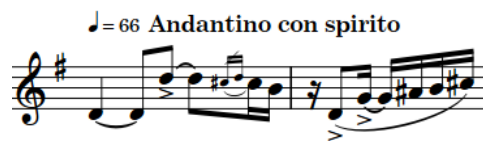
手順

1. メトロノームマークの順番を変更するテンポ記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「テンポ (Tempo)」のグループで、「メトロノームマークの順番 (Metronome mark order)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 前 (Before)
 - 後 (After)

結果

選択したテンポ記号のテンポのテキストに対するメトロノームマークの順番が変更されます。

例



テンポのテキストの前にメトロノームマーク



テンポのテキストの後にメトロノームマーク

関連リンク

- [プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [テンポ記号の入力方法 \(303 ページ\)](#)

段階的テンポ変更

段階的テンポ変更は、指定した時間範囲にわたるテンポの変更を示し、テンポを落としていくことを指示する *rallentando*、テンポを上げていくことを指示する *accelerando* などがあります。



破線付きの *rallentando*

Dorico Elements では、段階的テンポ変更は一種のテンポ記号とみなされます。そのためテンポ記号と同じように扱うことができます。

段階的テンポ変更は開始位置と終了位置とで異なるメトロノームマークの値を持つため、個々の段階的テンポ変更の終了位置の最終的なテンポを変更できます。

Dorico Elements では、延長線を表示したり、音節をデュレーション全体に広げたりするなど、段階的テンポ変更をさまざまなスタイルで表示できます。また、段階的テンポ変更は、点線や破線といったいくつかの異なる線のスタイルで表示できます。

補足

段階的テンポ変更の角度は変更できません。

関連リンク

[テンポ記号の入力方法 \(303 ページ\)](#)

[段階的テンポ変更の終了位置の最終的なテンポの変更 \(1376 ページ\)](#)

[テンポ記号のフォントスタイル \(1371 ページ\)](#)


[アイテムの長さの変更 \(441 ページ\)](#)

[テキストの書き出し \(106 ページ\)](#)

段階的テンポ変更にも poco a poco のテキストを個別に追加する

段階的テンポ変更の直後に poco a poco のテキストを追加できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。

手順

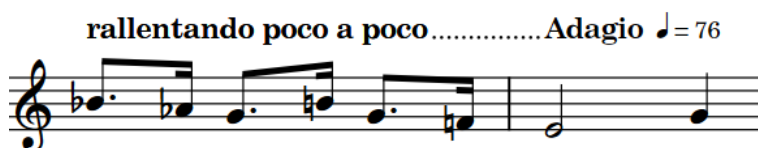
1. poco a poco のテキストを追加する段階的テンポ変更を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「テンポ (Tempo)」グループで、「Poco a poco」をオンにします。

結果

選択した段階的テンポ変更のテキストの直後に poco a poco のテキストが表示されます。

「Poco a poco (少しずつ)」をオフにすると、選択した段階的テンポ変更から poco a poco のテキストが取り除かれます。

例



Rallentando に poco a poco のテキストが付いた例

段階的テンポ変更のスタイルを個別に変更する

個々の段階的テンポ変更のスタイルを変更できます。段階的なテンポ変更記号の外観は、線のないテキストのみ、線付きのテキスト、またはデュレーション全体に表示されるテキストのいずれかで表示されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. スタイルを変更する段階的テンポ変更を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「テンポ (Tempo)」グループで、「段階的強弱記号のスタイル (Gradual style)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - rit.
 - rit...
 - rit - ar - dan - do

結果

選択した段階的テンポ変更のスタイルが変更されます。

補足

ritenuto や accelerando など、有効なフルテキストを持つ段階的テンポ変更だけが音節に分割されて表示されます。パネルを使用して入力するか、ポップオーバー使用時に提案されたエントリーをメニューから選択すると、段階的テンポ変更の有効なフルテキストが自動的に適用されます。また、ハイフンを手動で追加して音節の区切り方を制御するなど、既存の段階的テンポ変更のテキストを変更することもできます。

例

rallentando

rit.: テキストのみ

rallentando.....

rit...: 延長線付きテキスト

ral . len . tan . do .

rit - ar - dan - do: テキストの音節を段階的テンポ変更のデュレーション全体に広げる

関連リンク

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[テンポ記号の入力方法 \(303 ページ\)](#)

[テンポのテキストの変更 \(1370 ページ\)](#)



段階的テンポ変更の線のスタイルを個別に変更する

延長線を使用する段階的テンポ変更の線のスタイルを個別に変更できます。

補足

これはテキストのみのスタイルを使用する段階的なテンポ変更記号の外観に影響しません。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。

手順

1. 線のスタイルを変更する段階的テンポ変更を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
 2. プロパティパネルの「**テンポ (Tempo)**」グループで、「**線のスタイル (Line style)**」をオンにします。
 3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **実線 (Solid)**
 - **点線 (Dotted)**
 - **破線 (Dashed)**
-

結果

選択した段階的テンポ変更の線のスタイルが変更されます。

段階的テンポ変更の破線と間隔の長さを個別に変更する

個々の段階的テンポ変更の破線における線と間隔の長さは変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

補足

これらの手順は、破線付きの段階的テンポ変更のみに適用されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、破線付きの段階的テンポ変更のうち、破線の長さを変更するものを選択します。
 2. プロパティパネルの「テンポ (Tempo)」のグループで、以下のプロパティを片方または両方ともオンにします。
 - 破線の線の長さ (Line dash length)
 - 破線の線の間隔 (Line dash gap)
 3. 数値フィールドの値を変更します。
-

結果

「破線の線の長さ (Line dash length)」を大きくすると段階的テンポ変更の破線の線が長くなり、小さくすると線が短くなります。

「破線の線の間隔 (Line dash gap)」を大きくすると段階的テンポ変更の線の間隔が大きくなり、小さくすると間隔が小さくなります。

プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)


段階的テンポ変更の線の太さを個別に変更する

段階的テンポ変更の延長線の破線および実線の太さは個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

補足

これらの手順は、破線および実線付きの段階的テンポ変更のみに適用されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
 - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
 - 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
 - ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。
-

手順

1. 浄書モードで、太さを変更する段階的テンポ変更を選択します。
 2. プロパティパネルの「テンポ (Tempo)」グループで、「線の太さ (Line thickness)」をオンにします。
 3. 数値フィールドの値を変更します。
-

結果

値を大きくすると破線および実線が太くなり、値を小さくすると破線および実線が細くなります。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

テンポの等式

テンポの等式は、メトロノームマークが基本とする拍の単位の変更を示します。多くの場合、複数の異なる拍子の間で拍動を一定に維持するために使用されます。

たとえば、拍子記号が 6/8 から 3/4 に変更された場合、♩=♩ というテンポの等式により、6/8 拍子では付点 4 分音符の拍の単位に使用されていたメトロノームマークの値が、3/4 拍子では 4 分音符の拍の単位に使用されることが示されます。



Dorico Elements では、テンポの等式は一種のテンポ記号とみなされます。そのためテンポ記号と同じように扱うことができます。

補足

現在のテンポの等式は、連符のデュレーションに対応していません。これは将来のバージョンでサポートされる予定です。

関連リンク

[テンポ記号の入力方法 \(303 ページ\)](#)

テキストアイテム

テキストアイテムはフロー内のリズム上の位置に存在し、一般的なテキストを楽譜内に表示できます。

利用可能なテキストエディターオプションを使用して、テキストアイテムのテキストの形式をカスタマイズできます。たとえば、テキストの行ごとに異なるパラグラフスタイルを適用したり、文字ごとに異なる文字スタイルを適用したりできます。



The image shows a musical score snippet in 2/4 time. The piano part is marked *mf*. The score includes various musical notations such as accents (>), slurs, and triplets. Below the piano staff, there are text annotations: "cloche*" followed by "Red." and asterisks. Below that, a line of text reads: "* Il faut bien fair ressortir la cloche dans tout le morceau."

ピアノ譜の下にあるテキストアイテム

Dorico Elements には、以下のタイプのテキストアイテムがあります。

譜表に付くテキスト

個々の譜表のみに適用され、それらの譜表にのみ表示されるテキストアイテムです。

組段に付くテキスト

該当するすべてのレイアウトに表示されるすべての譜表に適用されるテキストアイテムです。Dorico Elements では、組段に付くテキストは組段オブジェクトに分類されます。そのため、組段に付くテキストは組段オブジェクトの表示と配置に関するレイアウトごとの設定に従います。

補足

- トークンはテキストフレームでのみ使用できます。テキストアイテムではトークンを使用できません。テキストフレームのすべての機能は、Dorico Pro でのみ利用可能です。
- テンポ記号や強弱記号など、楽譜で頻繁に使用される他の種類のテキストに対する専用の機能も備わっています。

関連リンク

[テキストアイテムの入力 \(399 ページ\)](#)

[記譜モードのテキストエディターオプション \(400 ページ\)](#)

[トークン \(670 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(1357 ページ\)](#)

[デフォルトのフォントファミリーを変更する \(781 ページ\)](#)

[「パラグラフスタイル \(Paragraph Styles\)」ダイアログ \(777 ページ\)](#)

[テキストの書き出し \(106 ページ\)](#)

テキストのタイプ

Dorico Elements では、一般的なテキストはテキストアイテムとして配置でき、譜表に連結か組段に連結、または楽譜ではなくページに固定されるテキストフレーム内に配置されます。テンポ記号や強弱記号など、楽譜で頻繁に使用される他の種類のテキストに対する専用の機能も備わっています。

Dorico Elements には、以下のタイプのテキストがあります。

テキストアイテム

テキストアイテムは、フロー内のリズム上の位置に配置されます。トークンを除いて、入力したどんなテキストでも表示できます。利用可能なテキストエディターオプションを使用して、テキストアイテムのテキストの形式をカスタマイズできます。たとえば、テキストの行ごとに異なるパラグラフスタイルを適用したり、文字ごとに異なる文字スタイルを適用したりできます。

テキストアイテムには、個別の譜表に適用される「譜表に付くテキスト」と、すべての譜表に適用される「組段に付くテキスト」があります。

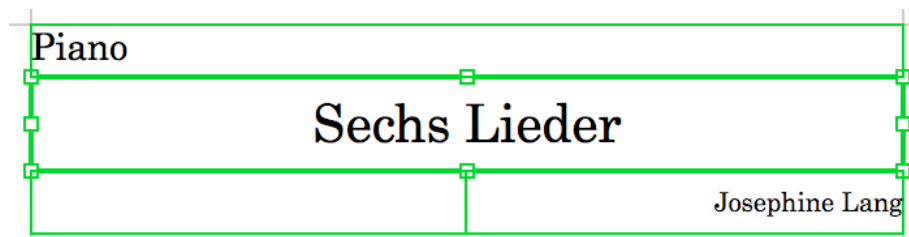


* Il faut bien fair ressortir la *cloche* dans tout le morceau.

ピアノ譜の下にあるテキストアイテム

テキストフレーム内のテキスト

テキストフレームは、フロー内のリズム上の位置に関係なく、個別にページに表示されます。トークンを含む、入力したどんなテキストでも表示できます。利用可能なテキストエディターオプションを使用して、テキストフレームのテキストの形式をカスタマイズできます。たとえば、テキストの行ごとに異なるパラグラフスタイルを適用したり、文字ごとに異なる文字スタイルを適用したりできます。



Piano

Sechs Lieder

Josephine Lang

プロジェクトタイトルのフレームが選択された、ピアノパートのレイアウトの最初のページで使用されるテキストフレーム

補足

レイアウトに自動的に表示されるプロジェクトタイトル、ページ番号、欄外見出しはテキストフレームにあります。これらの内容や形式設定はページテンプレートのものであり、Dorico Elements で編集や作成を行なうことはできません。レイアウト内のテキストフレームを編集するとページテンプレートの優先が設定されます。ページテンプレートの優先が設定されたページは、レイアウトが短くなり空になっても自動的に削除されません。

ページの一番上に表示される情報を変更したい場合は、ページテンプレートの優先が設定されないように「プロジェクト情報 (Project Info)」ダイアログで変更することをおすすめします。デフォルトのページテンプレートには、種類に応じて異なる情報が表示されます。

テンポ記号

テンポ記号は楽譜を演奏する速さを示し、多くの場合テキストによる指示とメトロノームマークの組み合わせで表示されます。

たとえば、*Allegretto*、*Larghetto*、*ritardando*、および *accelerando* はすべてテンポ記号です。

フランス語によるテキスト指示とメトロノームマークからなるテンポ記号

リハーサルマーク

リハーサルマークは順に並んだ文字または数字であり、基準点として機能します。これらは一般的に長方形の囲み線に表示されます。

「G」の文字が表示されたリハーサルマーク

演奏技法

演奏技法という言葉は、演奏者が演奏する音符のサウンドに修飾を加えることを伝えるためのさまざまな指示を意味します。演奏技法の例としては、アンブシュアの変更や弓の位置の変更、または楽器にミュートを付けたリペダルを踏み込んだりすることなどがあります。

たとえば、*pizzicato*、*flutter-tongue*、*con sordino*、および *snare on* はすべて演奏技法です。

強弱記号 (Dynamics)

強弱記号は音の大きさを表わし、表現テキストと組み合わせることで、楽譜をどのように演奏すべきかを明確にします。強弱記号は音量の瞬間的な変化や、指定のデュレーションによる段階的な変化を指示します。

たとえば、*pp*、*f*、および *crescendo* はすべて強弱記号です。

複数の異なる強弱記号を持つフレーズ

A musical score for Clarinet and Piano. The top staff is for the Clarinet and the bottom staff is for the Piano. The key signature is one flat (B-flat) and the time signature is 4/4. Above the staves, chord symbols are written: C7, G7/D, C7, F, G#dim7 Gm7, F, C7, F, C7. The piano part consists of chords and some moving lines. The clarinet part has a melodic line with some triplets.

クラリネットとピアノの譜表のスラッシュの上にあるコード記号は、記譜されたホルネットのメロディに合わせてプレーヤーが即興で演奏するのを補助します。

リピートマーカー

リピートマーカーは、音符や記譜記号を繰り返す必要があることを示します。多くは楽譜の並びに従って進行せず、異なる位置やセクションにジャンプします。

たとえば、D.C. al Coda、D.S.、および Fine はすべてリピートマーカーです。

A musical score showing two examples of Coda sections. The first example shows a vocal line with lyrics: "sah. sah. 2. Und im - mer 3. Es quoll und". The second example shows a vocal line with lyrics: "nun wußt' ich wohl wie mir ge - schah". Both examples show a piano accompaniment with a repeating rhythmic pattern. The Coda symbol (⊕ Coda) is placed above the vocal line in both examples.

組段の途中にあるコーダセクション

コメント

コメントは、楽譜に影響することなくプロジェクト内の正確な位置に追加できるメモや指示です。Dorico Elements では、コメントは注釈として扱われ、初期設定では印刷はされません。

A musical score showing a piano accompaniment with several comments and feedback markers. The comments are represented by purple speech bubbles containing "U1" and "U2". The feedback markers are represented by purple speech bubbles containing "U1" and "U2". The score includes dynamic markings like "f" and "fz".

コメントと返信が表示された楽節

関連リンク

[トークン \(670 ページ\)](#)

[テキストの形式設定 \(774 ページ\)](#)

[デフォルトのフォントファミリーを変更する \(781 ページ\)](#)

[テキストアイテム内のテキストの編集 \(403 ページ\)](#)

[テキストの書き出し \(106 ページ\)](#)

[フロー見出し \(666 ページ\)](#)

[ページ番号](#) (1179 ページ)
[タチェット](#) (655 ページ)
[テンポ記号](#) (1367 ページ)
[リハーサルマーク](#) (1246 ページ)
[演奏技法](#) (1210 ページ)
[強弱記号](#) (945 ページ)
[歌詞](#) (1056 ページ)
[フィンガリング](#) (997 ページ)
[数字付き低音](#) (982 ページ)
[コード記号](#) (893 ページ)
[リピートマーカ](#) (1266 ページ)
[コメント](#) (506 ページ)
[譜表ラベル](#) (1340 ページ)
[インストゥルメントの変更](#) (142 ページ)
[プレーヤーグループのラベル](#) (1348 ページ)

テキストアイテムのパラグラフスタイルの変更

たとえば、それぞれのテキストアイテムに含まれる情報に応じて異なるパラグラフスタイルを使用したい場合など、個々のテキストアイテムに適用されるパラグラフスタイルを変更できます。

手順

1. 記譜モードで、パラグラフスタイルを変更するテキストアイテムを選択します。
2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「テキスト (Text)」 > 「パラグラフスタイルを変更 (Change Paragraph Styles)」を選択して「パラグラフスタイルを変更 (Change Paragraph Styles)」ダイアログを開きます。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
3. 「パラグラフスタイル (Paragraph style)」メニューからパラグラフスタイルを選択します。
4. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

結果

選択したテキストアイテムに適用されるパラグラフスタイルが変更されます。選択したテキストアイテムのフォントサイズ、フォントスタイル、水平方向の配置などの形式設定がパラグラフスタイルに従います。

補足

個々のテキストアイテムやテキストフレームのテキストのパラグラフスタイルを上書きした場合 (テキストを太字にするなど)、パラグラフスタイルの対応するパラメーターにあとから加える変更は上書きされたテキストには適用されません。ただし、フォントサイズの上書きはパラグラフスタイルのフォントサイズと結合されます。

関連リンク

[「パラグラフスタイル \(Paragraph Styles\)」ダイアログ](#) (777 ページ)
[ページテンプレートの種類](#) (664 ページ)
[ページテンプレートの優先の解除](#) (666 ページ)
[同じタイプのアイテムをより多く選択する](#) (434 ページ)

テキストアイテムを組段の開始位置に揃える

パラグラフスタイルの組段の配置設定とは関係なく、組段の開始位置にある個々のテキストアイテムを、最初の音符/休符ではなく組段の小節線に揃えることができます。この操作は現在のレイアウトと

フレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 組段の開始位置に揃えるテキストアイテムを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「テキスト (Text)」グループで「組段の開始位置に揃える (Align with system start)」をオンにします。
3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。

結果

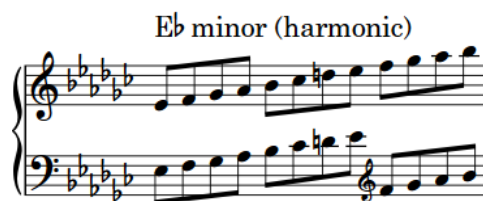
チェックボックスをオンにすると選択したテキストアイテムが組段の開始位置に揃えられ、オフにすると組段の最初の音符/休符に揃えられます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

このプロパティをオフにすると、テキストアイテムはパラグラフスタイルの組段の配置設定に従いません。

ヒント

組段の開始位置に対する各パラグラフスタイルのデフォルトの配置は「パラグラフスタイル (Paragraph Styles)」ダイアログで変更できます。

例



テキストが組段の最初の音符に揃えられた状態



テキストが組段の開始位置に揃えられた状態

関連リンク

- [プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
- [プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [テキストアイテムの入力 \(399 ページ\)](#)
- [アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)

テキストの衝突回避の有効化/無効化


衝突を回避するために個々のテキストアイテムを自動的に動かすかどうかを変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

衝突回避がオフになったテキストアイテムは、譜表のスペーシングの自動計算の対象になりません。

補足

これらの手順はテキストフレームのテキストには適用されません。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
 - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
 - 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
 - ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。
-

手順

1. 浄書モードで、衝突回避を有効化/無効化するテキストアイテムを選択します。
 2. プロパティパネルの「テキスト (Text)」グループで「衝突を回避 (Avoid collisions)」をオンにします。
 3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。
-

結果

チェックボックスをオンにすると選択したテキストアイテムは衝突を回避し、オフにすると回避しません。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[譜表のスペーシング \(635 ページ\)](#)

テキストアイテムへの枠線の追加

テキストアイテムの境界を明確にしたい場合などに、テキストアイテムに個別に枠線を追加できます。テキストアイテムは、背景を消して枠線を表示できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
 - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
 - 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
-

手順

1. 枠線を追加するテキストアイテムを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
 2. プロパティパネルの「テキスト (Text)」グループで「枠線 (Border)」をオンにします。
-

結果

選択したテキストアイテムに枠線が追加されます。

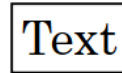
ヒント

- 「**枠線 (Border)**」をオフにすると、選択したテキストアイテムから枠線が削除されます。
- デフォルトで枠線を表示するように設定されたパラグラフスタイルを使用すれば、テキストアイテムに自動的に枠線を表示できます。

例

Text

枠線のないテキスト



枠線が表示されたテキスト

手順終了後の項目

- テキストアイテムの枠線のスタイルと太さを変更できます。
- テキストアイテムと枠線の各辺の間の余白を変更できます。

関連リンク

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[「パラグラフスタイル \(Paragraph Styles\)」ダイアログ \(777 ページ\)](#)

[レイアウト名の枠線の表示/非表示 \(1028 ページ\)](#)

[インストゥルメントの変更ラベルのパラグラフスタイル \(148 ページ\)](#)

テキストアイテムの境界線のスタイルの変更

テキストアイテムに表示される境界線のスタイルを個別に変更できます。たとえば、一部のテキストアイテムに長方形の境界線を表示し、その他のテキストアイテムにはカプセル型の境界線を表示するなどできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 境界線のスタイルを変更するテキストアイテムを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「**テキスト (Text)**」グループで「**境界線のスタイル (Border style)**」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **長方形 (Rectangle)**

- 角丸の長方形 (Rounded rectangle)
 - カプセル (Capsule)
 - 端が斜めの矩形 (Angled ends rectangle)
-

結果

選択したテキストアイテムの境界線のスタイルが変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

ヒント

各パラグラフスタイルがデフォルトで使用する境界線のスタイルは、「パラグラフスタイル (Paragraph Styles)」ダイアログで変更できます。

例

Bridge

長方形 (Rectangle)

Bridge

角丸の長方形 (Rounded rectangle)

Bridge

カプセル (Capsule)



Bridge

端が斜めの矩形 (Angled ends rectangle)

テキストアイテムの枠線の太さの変更

個々のテキストアイテムの枠線の太さは変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
 - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
 - 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
-

手順

1. 浄書モードで、枠線の太さを変更するテキストアイテムを選択します。
 2. プロパティパネルの「テキスト (Text)」グループで、「境界線の太さ (Border thickness)」をオンにします。
 3. 数値フィールドの値を変更します。
-

結果

選択したテキストアイテムを囲む枠線の太さが変更されます。

テキストアイテムの周囲の余白の変更

テキストアイテムは、四方それぞれの余白を個別に変更できます。これは、テキストと塗りつぶした背景および枠線との間の距離に影響します。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、余白を変更するテキストアイテムを選択します。
2. プロパティパネルの「テキスト (Text)」グループで、「塗りつぶしの余白 (Erasure padding)」のプロパティを片方または両方ともオンにします。
 - 「左 (L)」を指定すると、テキストアイテムと左の辺の間の余白が変更されます。
 - 「右 (R)」を指定すると、テキストアイテムと右の辺の間の余白が変更されます。
 - 「上 (T)」を指定すると、テキストアイテムと上の辺の間の余白が変更されます。
 - 「下 (B)」を指定すると、テキストアイテムと下の辺の間の余白が変更されます。
3. 余白を変更する辺の数値フィールドの値を変更します。

結果

選択したテキストアイテムの周囲の余白が変更されます。値を大きくすると余白が増え、値を小さくすると余白が減ります。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

ヒント

個々のパラグラフスタイルのテキストと枠線の各辺の間のデフォルトの余白は、「パラグラフスタイル (Paragraph Styles)」ダイアログで変更できます。ただし、パラグラフスタイルの枠線の余白設定が使用されるのは、対応するパラグラフスタイルの「枠線 (Border)」がオンになっている場合のみです。



関連リンク

- [プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
- [プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [「パラグラフスタイル \(Paragraph Styles\)」ダイアログ \(777 ページ\)](#)

テキストアイテムの背景の塗りつぶし

たとえば、小節線と重なったテキストを読みやすくするために、テキストアイテムの背景を個別に塗りつぶせます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

- 浄書モードで、背景を塗りつぶすテキストアイテムを選択します。
- プロパティパネルの「テキスト (Text)」グループで「背景を塗りつぶし (Erase background)」をオンにします。

結果

選択したテキストアイテムの背景が塗りつぶされます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

ヒント

- テキストアイテムは、背景を消して枠線を表示できます。
- 「背景を塗りつぶし (Erase background)」をオフにすると、選択したテキストアイテムは背景が塗りつぶされていないデフォルトの状態に戻ります。

例



背景が塗りつぶされていないテキスト



背景が塗りつぶされたテキスト

手順終了後の項目

テキストアイテムと塗りつぶされる領域の各辺の間の余白を変更できます。

テキストアイテムの表示/非表示

個々のテキストアイテムを表示/非表示にできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。たとえば、パートレイアウトでは特定のテキストアイテムを表示させ、フルスコアレイアウトでは非表示にできます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

- 非表示にするテキストアイテム、または表示するテキストアイテムのガイドを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

2. プロパティパネルの「**テキスト (Text)**」グループで、「**非表示 (Hide)**」をオンまたはオフにします。
-

結果

「**非表示 (Hide)**」をオンにすると選択したテキストアイテムが非表示になり、オフにすると表示されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

非表示にしたテキストアイテムのそれぞれの位置にはガイドが表示されます。ただし初期設定では、ガイドは印刷されません。

ヒント

- テキストのガイドの表示/非表示は、「**ビュー (View)**」 > 「**ガイド (Signposts)**」 > 「**テキスト (Text)**」を選択して切り替えられます。
 - 「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで、「**アイテムを表示/非表示 (Hide/Show Item)**」にキーボードショートカットを割り当てることができます。
-

関連リンク

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[ガイド \(461 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(60 ページ\)](#)

[注釈 \(610 ページ\)](#)

タイ

タイとは、同じピッチの2つの音符をつなぐ曲線です。音符がその位置に適用される拍子記号の1小節のデュレーションよりも長い場合、Dorico Elements ではそれらの音符が自動的にタイのつながり、つまりタイで連結された隣接する音符のシーケンスとして表示されます。

一連のタイのつながりは、それを構成するのが2つの音符であろうと10個の音符であろうと、タイで連結されたすべての音符を合計したデュレーションの1音を意味します。演奏者はこの音符を1音として演奏し、タイのつながりのデュレーションの途中で一切の打ち直し、吹き直し、弾き直しは行いません。



ピアノ譜の下段の複数小節にわたるタイのつながり

初期設定では、タブ譜のタイでつながれた音符は、後続の小節の開始位置に括弧つきフレット番号として表示されます。タブ譜にリズムが表示されている場合、同じ小節内のタイは括弧付きの符頭ではなく符尾で示されます。



小節内にいくつかのタイがあり、2つの小節をまたいで 音符の譜表での同じフレーズ
タイでつながれたコードがあるタブ譜のフレーズ

Dorico Elements では、ほとんどのタイは自動的に作成されます。リズムの記譜は、通常拍子記号により設定される一般的な拍グループに従います。そのため、単一のデュレーションで表記できない音符は自動的にタイのつながりとして記譜されます。たとえば、4/4 拍子の開始位置に付点全音符を入力した場合、この音符は自動的に全音符と次の小節の2分音符がタイでつながれた形で記譜されます。拍子記号が変更された場合は、新しい拍子で正しい拍数が維持されるようにタイのつながりが自動的に調整されます。

Dorico Elements では、衝突を回避するために、前後関係に応じてタイの適切なエンドポイントの位置とカーブ方向が自動的に決定されます。

補足

- スラーをタイと混同しないよう注意してください。見た目は似ていますが、タイは同じピッチの音符を一息で演奏することを示します。そういった意味でタイはリズム記号として、スラーはアーティキュレーションとして捉えることができます。
- タイのつながりは単一の音符と見なされるため、記譜モードでは、タイのつながり全体のみを選択できます。ただし、キャレットを有効にしてタイのつながりの中の必要な位置に移動すれば、強弱記号などの記譜記号をタイのつながりの途中に入力することもできます。

浄書モードでは、タイのつながりに含まれる個別の音符とタイを選択してそれらを個別に編集できます。

- 既存の音符をタイでつなぐと、楽譜の前後関係、拍子記号、小節内の音符の開始位置に応じて、タイのつながりの中で音符が統合されたり分割されたりする場合があります。
- アーティキュレーションは、その種類に応じてタイのつながりの開始位置または終了位置に1度だけ表示できます。たとえば、スタッカート記号は終了位置に表示され、アクセント記号は開始位置に表示されます。タイのつながりに対するアーティキュレーションの位置は、個々のタイのつながりにおいて変更できます。

関連リンク

[タイの入力](#) (258 ページ)

[拍子記号](#) (1413 ページ)

[拍の境界をまたぐタイを表示/非表示にする](#) (883 ページ)

[タイのつながりのアーティキュレーションの位置を変更する](#) (829 ページ)

[臨時記号を表示/非表示にするか括弧を付ける](#) (815 ページ)

[括弧付きの符頭](#) (1094 ページ)

[通し番号付き小節領域](#) (1283 ページ)

[キャレット](#) (227 ページ)

タイとスラー

タイとスラーは一見すると似ていますが、意味は異なります。

タイは音符を打音しなおしてはならないことを示します。これは同じピッチの音符をつなげるために使用されます。たとえば、タイは複数の小節にわたって音符を延ばす際に使用されます。1つのタイのつながりには複数の音符が含まれることがありますが、つながりの中の1つ1つのタイは、1つの符頭を譜表上の次の符頭につなげるのみです。

タイでつながれた音符のアーティキュレーションは、タイのつながりの始まりのアタックと、タイのつながりの終わりのリリースにのみ影響します。



タイでつながれた2つの長い音符



スラーが付いた2つのフレーズ

スラーはボウイングや息継ぎなどのアーティキュレーションを示すものであり、通常は異なるピッチの音符をつないでグループ化します。スラーは2つの符頭の間にどれだけピッチ差があってもそれらをつなぐことができます。多くの場合、これはフレーズの形成のしかたを示します。

スラーはまた、アーティキュレーションと同時に使用できます。タイとは異なり、スラーの中のアーティキュレーションはフレーズ全体のサウンドに影響します。たとえば、スラーの中で同じピッチで繰り返される音符に付くスタッカートは、弦楽器でボウイングを同じ方向に行ないつつ、1音ごとにボウイングを止めることを示します。

関連リンク

[スラー](#) (1314 ページ)

タイのスタイル

Dorico Elements では、それぞれ異なる意味合いを示す数種類のタイのスタイルが利用できます。

実線 (Solid)

これはタイのデフォルトのスタイルです。タイは先細りの実線で表示されます。先端は細くなり、中央は太くなります。



破線 (Dashed)

タイは先細りの破線で表示されます。たとえばボーカルの楽譜で、一部の歌詞が同じ箇所他の歌詞より多くの音節を持つために多くの音符を必要とする場合など、オプションや提案のためのタイであることを示すために使用されます。



点線 (Dotted)

タイは点線で表示されます。点はタイの全長を通して同じサイズで等間隔に並びます。これもオプションまたは提案のタイであることを示すために使用されます。



前半部分が破線 (Half-dashed start)

タイの前半が破線として、後半が実線として表示されます。校訂版で、原典には不完全なタイが記譜されていたことを示すために使用されます。



後半部分が破線 (Half-dashed end)

タイの前半が実線として、後半が破線として表示されます。校訂版で、原典には不完全なタイが記譜されていたことを示すために使用されます。



編者注 (Editorial)

タイは黒い実線で表示されますが、そのちょうど中央に小さな縦線が交差しています。タイが編集者により追加されたもので、原典には記載されていないことを示すために使用されます。



タイのスタイルの変更

個々のタイについてスタイルを変更できます。これにより、たとえば部分的に歌詞が異なる音符に破線を表示するなどできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。初期設定では、すべてのタイは実線で表示されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. スタイルを変更するタイを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

補足

記譜モードでは、タイのつながり全体のみを選択できます。浄書モードでは、タイのつながりに含まれる個別のタイを選択できます。

2. プロパティパネルの「**タイ (Ties)**」グループで、「**スタイル (Style)**」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **実線 (Solid)**
 - **破線 (Dashed)**
 - **点線 (Dotted)**
 - **前半部分が破線 (Half-dashed start)**
 - **後半部分が破線 (Half-dashed end)**
 - **編者注 (Editorial)**

結果

選択したタイのスタイルが変更されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

タイの線/点のサイズの変更

破線/点線のタイの線/点のサイズは個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

補足

これらの手順は破線/点線のタイにのみ適用されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 線/点のサイズを変更する破線/点線のタイを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

補足

記譜モードでは、タイのつながり全体のみを選択できます。浄書モードでは、タイのつながりに含まれる個別のタイを選択できます。

2. プロパティパネルの「**タイ (Ties)**」グループで、「**破線/点線 (Dash/dot)**」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を変更します。

結果

値を増やすと線/点が大きくなり、減らすと小さくなります。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

破線/点線のタイの間隔の大きさを変更する

破線/点線のタイの間隔の大きさは個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、間隔の大きさを変更する個々の破線/点線のタイを選択します。
2. プロパティパネルの「**タイ (Ties)**」グループで、「**間隔 (Gap)**」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を変更します。

結果

値を大きくすると破線/点線の間隔が大きくなります。値を小さくすると破線/点線の間隔が小さくなります。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

- [プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
- [プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

タイのカーブ方向

カーブの方向は、タイの両端それぞれの音符または和音の符尾の方向、和音に含まれる音符の数、および譜表内の声部の数により決定されます。

単一の声部における単音のタイ

単一の声部のみ有効でタイが2つの単音を連結する場合、タイのカーブ方向はタイの両側の音符の符尾の方向により決定されます。

- 符尾の方向が一致する場合、タイのカーブは音符から離れる方を向き、符頭側に配置されます。
- 符尾の方向が食い違う場合、初期設定ではタイのカーブは上向きになります。

単一の声部における和音のタイ

タイが2つの和音を連結する場合、タイの方向は和音を構成するタイに結ばれた音符の数によって決定されます。

- 偶数の場合、タイはカーブが符頭側を向くものと符尾側を向くものに均等に分かれます。
- 奇数の場合、タイのカーブが符頭側を向くものが1本多くなります。

初期設定では、タイでつながれた音符とタイでつながれていない音符の両方を含む和音のタイは、符尾側に向かってカーブします。

複声部における音符のタイ

タイは符尾側に配置され、カーブの方向は以下の条件に従います。

- 符尾が上向きの声部は、タイのカーブも上向きになります。
- 符尾が下向きの声部は、タイのカーブも下向きになります。
- 複声部でピッチが重なり合ったり入れ違いになったりする場合、単一の声部における和音のタイのルールが適用されます。すべての声部のすべての音符が単一の声部に属するかのよう扱われます。

ヒント

タイのカーブ方向は個別に変更できます。

関連リンク

[タイの高さ \(1409 ページ\)](#)

[タイの肩のオフセット \(1411 ページ\)](#)

タイのカーブ方向を変更する

タイのつながりの中のタイも含めた、タイのカーブ方向を個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件


- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. カーブ方向を変更するタイを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

補足

記譜モードでは、タイのつながり全体のみを選択できます。浄書モードでは、タイのつながりに含まれる個別のタイを選択できます。

2. プロパティパネルの「タイ (Ties)」グループで、「方向 (Direction)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 上 (Up) 

- 下 (Down) 

結果

選択したタイのカーブ方向が変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

ヒント

タイのつながりおよびタイのつながりに属する個々のタイの詳細な形状は、浄書モードでそれぞれのタイの四角いハンドルを使用して調整できます。

関連リンク

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[タイの形状と角度の変更 \(1407 ページ\)](#)

非標準のタイ


通常タイは、同じ譜表の同じピッチにある 2 つの音符を連結します。しかしタイは、組段区切りやフレーム区切り、音部変更記号、または拍子記号をまたぐ場合もあります。Dorico Elements では、これらのタイプのタイはすべて自動的に配置されます。

またタイは、隣接しない音符、声部の異なる音符や、譜表の異なる音符も連結できます。Dorico Elements では、これらのタイプのタイは手動で入力する必要があります。

組段区切り/フレーム区切りをまたぐタイ

Dorico Elements では、組段区切り/フレーム区切りをまたぐタイの終端は自動的に配置されます。

その垂直位置は変わらず、両端それぞれが属する符頭に中央揃えで配置されます。その動作も変わらず、記譜モードで組段区切りまたはフレーム区切りをまたぐタイのつながりのうち 1 つを選択すると、タイのつながりに属するすべての音符が選択されます。

区切りの後の組段/フレームの開始位置にある音符の左側に表示されるタイの一部について、適切なカーブを描くために十分な水平方向のスペースが得られない場合があります。この場合、浄書モードの「音符のスペーシング (Note Spacing)」を使用して組段/フレームの開始位置の音符のスペースを個別に調整することで、タイのためのスペースを作れます。



組段区切りの前のタイのつながりの開始位置



組段区切りの後の同じタイのつながりの終了位置

組段区切り/フレーム区切りをまたぐ、タイでつながれた臨時記号付きの音符

組段区切りおよびページ区切りをまたぐ臨時記号付きの音符をつなぐタイの終端も、自動的に配置されます。

Dorico Elements では、タイでつながれた音符は、拍子記号の指定に合致するよう分かれて記譜されつつも 1 音として扱われるため、区切りの後の組段/フレームの開始位置の音符には、初期設定では親切臨時記号は表示されません。区切りの後の組段/フレームの開始位置の、タイのつながりに属する音符に臨時記号を表示する場合、臨時記号を収めるために音符の位置が変更されます。しかしこの自動配置

では、タイの後半部分を適切なカーブで表示するための十分な広さが、音符の左側に得られない場合があります。



組段区切りの前のタイのつながりの開始位置



同じタイのつながりの終了位置の、親切臨時記号が付いたもの



同じタイのつながりの終了位置の、臨時記号の横のタイにスペースを与えるために音符のスペーシングを調整したもの

拍子記号をまたぐタイ

タイは拍子変更記号をまたぐ音符をつなぐ場合、自動的に配置されます。譜表の途中で拍子変更記号をまたぐ音符がタイでつながれる場合、拍子変更記号の上または下の一部がタイによって隠されてしまいます。もっともタイはカーブしているため、拍子記号が完全に読めなくなってしまうことは考えにくいことです。

音部変更記号をまたぐタイ

タイは音部変更記号をまたぐ音符をつなぐ場合、自動的に配置されます。音部が異なると同じピッチでも位置が変わるため、音部変更記号をまたぐタイは水平ではなくなります。

その結果、音部記号をまたぐタイはスラーと読み間違えられる場合があります、視覚的、音楽的に混乱を招きやすくなります。この場合、タイでつながれた音符より前か後ろに音部変更記号を移動することをおすすめします。

隣接しない音符の間のタイ

直接隣り合う位置になくともピッチが同じ音符間や、装飾音符と標準の音符との間にタイを入力できます。これは、和音の前の複数の音符にタイを入力する場合などに便利です。



タイでつながれた和音を構成する音符



後に続く和音にタイでつながれた音符



後に続く和音にタイでつながれた複数の装飾音符

異なる声部間のタイ

同じインストゥルメントに属する異なる声部のピッチが同じ音符間にタイを入力できます。

異なる譜表の音符間のタイ

2つのピアノ譜表など、同じインストゥルメントに属する異なる譜表のピッチが同じ音符間にタイを入力できます。

レセヴィブレタイ

レセヴィブレタイとは、音符を鳴らし続け、止めてはいけなことを指示する短いタイです。これは音符から右側へ少しだけ延ばされますが、もう1つの音符につながることはありません。

レセヴィブレタイはあらゆる音符に追加できます。レセヴィブレタイは、浄書モードで他のタイと同様に編集できます。

関連リンク

[タイの入力](#) (258 ページ)



[臨時記号を表示/非表示にするか括弧を付ける](#) (815 ページ)

[音符のスペーシング](#) (519 ページ)

レセヴィブレタイの表示/非表示

レセヴィブレタイはあらゆる音符に追加できます。たとえば、演奏後に止めずに鳴らし続ける音符を指示する場合などに使用します。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. レセヴィブレタイを追加する音符を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「音符と休符 (Notes and Rests)」グループで、「レセヴィブレタイ (Laissez vibrer tie)」をオン/オフにします。

結果

プロパティをオンにすると選択した音符にレセヴィブレタイが追加され、プロパティをオフにすると削除されます。レセヴィブレタイは自動的に配置されます。

ヒント

- レセヴィブレタイの長さや形状は、浄書モードで他のタイと同様に個々に編集できます。
- 「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページにある「レセヴィブレタイを切り替え (Toggle Laissez Vibrer Tie)」にキーボードショートカットを割り当てることができます。

例



レセヴィブレタイなしのフレーズ



レセヴィブレタイありのフレーズ

関連リンク

[プロパティパネル](#) (678 ページ)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[タイの形状と角度の変更 \(1407 ページ\)](#)

[拍の境界をまたぐタイを表示/非表示にする \(883 ページ\)](#)


タイの削除

タイは、それが属する音符を削除せずに、それだけを削除できます。

補足

タイのつながりからタイを削除すると、タイのつながりに属するすべてのタイが削除されます。タイのつながりからタイを1つだけ削除するような場合には、タイのつながりを分割できます。

手順

1. 記譜モードで、すべてのタイを削除するタイのつながりを選択します。
 2. 以下のいずれかの操作を行なって、すべてのタイを削除します。
 - **[U]** を押します。
 - 音符ツールボックスの「はさみ (Scissors)」 をクリックします。
-

結果

選択したタイのつながりのすべてのタイが削除されます。タイのつながりで連結されていた音符は、それぞれの位置に残ります。

関連リンク

[音符ツールボックス \(204 ページ\)](#)

[音符のデュレーションの変更 \(270 ページ\)](#)


タイのつながりの分割



たとえばタイのつながりの途中でピッチを変更する場合や、つながりの中のタイを個別に削除する場合など、タイのつながりを特定の位置で分割できます。これによりタイのつながりの中の他のタイが削除されることはありません。

補足

期待通りに音符が記譜されなかったためにタイを分割する場合は、別の拍子に従って音符と休符のグループ化のデフォルト設定を変更できます。また、個々の拍子記号のカスタム連桁グループを設定することもできます。

手順

1. 記譜モードで、タイのつながりを分割する位置で譜表をダブルクリックし、その位置から音符の入力を開始します。
2. 必要に応じて、タイのつながりを分割する位置にキャレットを移動します。
 - 現在のリズムグリッドの間隔に従ってキャレットを移動するには、**[→]/[←]** を押します。
 - 現在選択中の音符の音価に従ってキャレットを次の位置に進めるには、**[Space]** を押すか、キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルのツールバーにある「**キャレットを進める (Advance Caret)**」 をクリックします。
 - 次/前の小節にキャレットを移動するには、**[Ctrl]/[command]+[→]/[Ctrl]/[command]+[←]** を押します。

- 以下のいずれかの操作を行なって、タイのつながりを分割します。
 - [U]** を押します。
 - 音符ツールボックスの「はさみ (Scissors)」 をクリックします。
- 同じタイのつながりを複数の個所で分割する場合、タイのつながりを分割する次の位置にcaretを移動して手順3を繰り返します。
- 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を停止します。
 - [Esc]** または **[Return]** を押します。
 - 音符ツールボックスで、「音符入力を開始 (Start Note Input)」 をクリックします。

結果

タイのつながりがcaret位置で分割されます。

関連リンク

- [音符と休符のグループ化 \(882 ページ\)](#)
- [拍に従う連符グループ \(863 ページ\)](#)
- [拍子のカスタム連符グループを作成する \(884 ページ\)](#)
- [音符をデューレーションで分割する \(272 ページ\)](#)
- [音符ツールボックス \(204 ページ\)](#)
- [caret \(227 ページ\)](#)
- [手動でのcaretの移動 \(231 ページ\)](#)
- [リズムグリッド \(225 ページ\)](#)
- [キーボードパネル \(214 ページ\)](#)
- [フレットボードパネル \(216 ページ\)](#)
- [ドラムパッドパネル \(217 ページ\)](#)

浄書モードのタイ

浄書モードでは、各タイには別個に動かせる5つの四角いハンドルがあります。一部のハンドルは他のハンドルに連動します。つまり1つを動かすと隣接するハンドルの位置にも影響を与える場合があります。



浄書モードでは、タイには以下のハンドルがあります。

- 1 左の終端
- 2 左の制御ポイント
- 3 タイの高さ
- 4 右の制御ポイント
- 5 右の終端


たとえば左端のハンドルを動かすと、タイの開始位置とともに他のハンドルも移動しますが、右端のハンドルは移動しません。しかし、右のコントロールポイントを動かすと、タイの高さのハンドルのみが同時に移動されます。これにより、なめらかにカーブした状態を保持しながら、タイの形状を細かく制御できます。

関連リンク
[浄書モードのスラー \(1331 ページ\)](#)

タイの形状と角度の変更

タイおよびタイのハンドルの表示上の位置を動かすことで、個々のタイの形状や角度を変更できます。これによりたとえば、個々の符頭に対して終端を調整できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで以下のいずれかの操作を行なって、動かすタイ全体またはタイの個々のハンドルを選択します。
 - **[Ctrl]/[command]** を押しながら複数のタイをクリックします。
 - 複数のタイの個々のハンドルを、**[Ctrl]/[command]** を押しながらクリックします。
 - タイ全体を選択した状態で **[Tab]** を押しと、最初のハンドルから次のハンドルへと選択が切り替わるので、移動させるハンドルが選択されるまで押し続けます。
 - 移動させるハンドルをクリックします。

補足

- タイの角度を変更するには、タイの終端のみを選択します。
- タイ全体は左右には動かせず、移動できるのは上下のみです。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、タイまたはハンドルを移動します。
 - これらを標準的な幅で上下左右に移動するには、**[Alt/Opt]** を押しながら対応する矢印キーを押します。たとえば、ハンドルを左に移動するには、**[Alt/Opt]+[←]** を押します。これにより、キーを押すごとにタイ/ハンドルが 1/8 スペース分移動します。
 - これらの移動幅を大きくするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Ctrl]/[command]** を押します (例: **[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[←]**)。これにより、キーを押すごとにハンドルが 1 スペース分移動します。
 - これらの移動幅を中くらいにするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Shift]** を押します (例: **[Shift]+[Alt/Opt]+[←]**)。これにより、キーを押すごとにハンドルが 1/2 スペース分移動します。
 - これらの移動幅を小さくするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Ctrl]/[command]+[Shift]** を押します (例: **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[←]**)。これにより、キーを押すごとにハンドルが 1/32 スペース分移動します。
 - タイ全体をクリックして上または下にドラッグします。
 - オートメーションイベントをクリックして任意の方向にドラッグします。

ヒント

移動を水平方向または垂直方向に制限するには、ドラッグしはじめたあと、**[Shift]** を押したままにします。

結果

選択したタイまたはタイのハンドルが移動されます。選択したハンドルおよび移動した方向に応じて、対応するタイの形状、角度、比例するサイズが変化することがあります。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

ヒント

タイのハンドルを移動すると、移動した部位に応じて、プロパティパネルの「タイ (Ties)」のグループにある以下のプロパティが自動的にオンになります。

- 「開始オフセット (Start offset)」は、タイの左側の終端を移動させます。「X」は水平位置を移動させ、「Y」は垂直位置を移動させます。
- 「終了オフセット (End offset)」は、タイの右側の終端を移動させます。「X」は水平位置を移動させ、「Y」は垂直位置を移動させます。
- 「開始ハンドルオフセット (Start handle offset)」は、タイの左側の制御ポイントを移動させます。「X」は水平位置を移動させ、「Y」は垂直位置を移動させます。
- 「終了ハンドルオフセット (End handle offset)」は、タイの右側の制御ポイントを移動させます。「X」は水平位置を移動させ、「Y」は垂直位置を移動させます。

これらのプロパティを使用しても、数値フィールドの数値を変更することにより、個々のタイの形状を変更できます。

プロパティをオフにすると、選択したタイの対応するハンドルがデフォルト位置にリセットされます。

例

左端のハンドルを動かすと、タイの開始位置とともに他のハンドルも移動しますが、右端のハンドルは移動しません。これにより、タイ全体の形状は変更しないまま、角度や幅を変更できます。

左の制御ポイントを動かすとタイの高さハンドルも動きますが、左右の終端や右の制御ポイントの位置には影響を与えません。これにより、なめらかにカーブした状態を保持しながら、タイの形状を細かく制御できます。

タイの太さの変更

タイの太さは個別に変更できます。タイの中央部の太さをタイの終端とは別に変更することもできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
 - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
 - 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
 - ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。
-

手順

1. 浄書モードで、太さを変更するタイを選択します。
2. プロパティパネルの「タイ (Ties)」グループで、以下のプロパティを片方または両方ともオンにします。
 - 終端の太さ (End thickness)
 - 中央部の太さ (Middle thickness)

3. 数値フィールドの値を変更します。

結果

値を大きくすると選択したタイの対応する部分が太くなり、値を小さくすると細くなります。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

プロパティをオフにすると、選択したタイの対応する部分が初期設定の太さに戻ります。

関連リンク

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

タイの高さ

タイの高さとは、タイの終端が上下の垂直方向にどれだけ遠くなるかを示します。

タイの終端やカーブの頂点の始まりと終わりが譜表線と重ならないように、Dorico Elements ではタイのカーブの形状、高さ、垂直位置にわずかな変更が自動的に加えられます。これらの変更は小さなものですが、譜表線に対する音符の位置に従いタイの配置が微妙に変化します。



符頭の外側のタイ



音符を半音下に移調すると、タイの頂点が譜表線に接してしまうのを防止するために、タイのカーブが急になります。



この符頭間のタイは、その両端または頂点が譜表線に近づきすぎないように、両端が符頭の垂直方向の中心よりもわずかに上に配置されています。



上に移調して譜表線とタイが衝突しなくなると、タイの両端は符頭の垂直方向の中心に配置されるようになります。

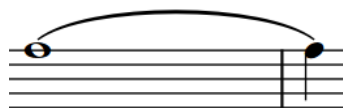
浄書モードでは、個々のタイの高さを変更できます。

高さを増すと、タイは終端に対する垂直位置のより離れた位置まで延びるようになります。これによりタイはより丸みを帯びた形状となり、垂直方向のスペースを大きく取るようになります。タイは同じピッチの音符をつなぐことから、ピッチ差のある音符の上に弧を描くスラーのように丸みを帯びる必要は概してありません。

垂直方向のスペースが限られる状況では、タイは丸みの度合いと譜表線に重ならないこととのバランスを取る必要があります。



デフォルトの高さの長いタイ




高さを増した長いタイ

タイの高さの変更

たとえば、スペースが狭いページで垂直のスペースを節約するために、個々のタイの高さを設定できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、変更するタイの高さハンドル (中央) を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、ハンドルを移動します。
 - これらを標準的な幅で上下に移動するには、**[Alt/Opt]** を押しながら対応する矢印キーを押します。たとえば、ハンドルを上を移動させるには、**[Alt/Opt]+[↑]** を押します。これにより、キーを押すごとにハンドルが 1/8 スペース分移動します。
 - これらの上下の移動幅を大きくするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Ctrl]/[command]** を押します (例: **[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[↑]**)。これにより、キーを押すごとにハンドルが 1 スペース分移動します。
 - これらの上下の移動幅を中くらいにするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Shift]** を押します (例: **[Shift]+[Alt/Opt]+[↑]**)。これにより、キーを押すごとにハンドルが 1/2 スペース分移動します。
 - これらの上下の移動幅を小さくするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Ctrl]/[command]+[Shift]** を押します (例: **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[↑]**)。これにより、キーを押すごとにハンドルが 1/32 スペース分移動します。
 - アイテムをクリックして上下にドラッグします。

ヒント

移動を水平方向または垂直方向に制限するには、ドラッグしはじめたあと、**[Shift]** を押したままにします。

結果

選択したタイの高さが変更されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

補足

- すっきりした見た目と釣り合いのとれた曲線を維持するためにタイの高さを手動で変更する場合、タイの高さハンドルを上下左右に少し移動する必要があります。
- タイの高さハンドルを水平方向に移動すると、タイ全体の形が影響を受けます。

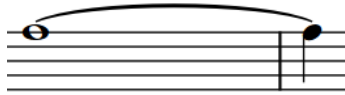
関連リンク

- [プロパティパネル \(678 ページ\)](#)
- [プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

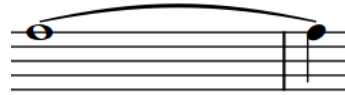
タイの肩のオフセット

多くの場合、タイの両端はタイの弧より急な角度で符頭に近づくため、タイの肩はタイのカーブの角度に影響し、終端に向かってタイが符頭に近づくようにします。

肩のオフセットを大きくするとカーブの始まりの角度がなだらかになり、肩のオフセットを小さくするとカーブの始まりの角度が急になります。



デフォルトの肩のオフセットの長いタイ




肩のオフセットを上げた長いタイ

浄書モードで制御ポイントのハンドルを動かすことにより、タイの肩のオフセットを個別に変更できます。

タイの肩のオフセットの変更

タイの肩のオフセットを個別に設定できます。たとえばプロジェクト中に非常に短いまたは非常に長いタイがいくつかある場合は、それらの形状を改善するために肩のオフセットを変更します。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、肩の調整を行なうタイの制御ポイントのハンドルの1つを以下のいずれかの操作を行なって選択します。
 - タイ全体を選択し、移動させるハンドルが選択されるまで、**[Tab]** を押して順番にフォーカスを切り替えます。
 - 移動させるハンドルをクリックします。
 - 複数のタイの個々のハンドルを、**[Ctrl]/[command]** を押しながらクリックします。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、ハンドルを移動します。
 - これらを標準的な幅で上下左右に移動するには、**[Alt/Opt]** を押しながら対応する矢印キーを押します。たとえば、ハンドルを左に移動するには、**[Alt/Opt]+[←]** を押します。これにより、キーを押すごとにハンドルが1/8スペース分移動します。
 - これらの移動幅を大きくするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Ctrl]/[command]** を押します (例: **[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[←]**)。これにより、キーを押すごとにハンドルが1スペース分移動します。
 - これらの移動幅を中くらいにするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Shift]** を押します (例: **[Shift]+[Alt/Opt]+[←]**)。これにより、キーを押すごとにハンドルが1/2スペース分移動します。
 - これらの移動幅を小さくするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Ctrl]/[command]+[Shift]** を押します (例: **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[←]**)。これにより、キーを押すごとにハンドルが1/32スペース分移動します。
 - アイテムをクリックして任意の方向にドラッグします。

ヒント

移動を水平方向または垂直方向に制限するには、ドラッグしはじめたあと、**[Shift]** を押したままにします。

3. 必要に応じて、肩の調整を行なうタイの他の制御ポイントのハンドルについても、手順1と2を繰り返します。

結果

タイのオフセットのハンドルを互いに離すほど肩のオフセットは小さくなり、近づけるほど肩のオフセットは大きくなります。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

ヒント

タイのハンドルを移動すると、移動した部位に応じて、プロパティパネルの「**タイ (Ties)**」のグループにある以下のプロパティが自動的にオンになります。

- 「**開始ハンドルオフセット (Start handle offset)**」は、タイの左側の制御ポイントを移動させます。「**X**」は水平位置を移動させ、「**Y**」は垂直位置を移動させます。
- 「**終了ハンドルオフセット (End handle offset)**」は、タイの右側の制御ポイントを移動させます。「**X**」は水平位置を移動させ、「**Y**」は垂直位置を移動させます。

これらのプロパティを使用しても、数値フィールドの数値を変更することにより、個々のタイの肩のオフセットを変更できます。

プロパティをオフにすると、選択したタイの対応するハンドルがデフォルト位置にリセットされます。

関連リンク

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

拍子記号

拍子記号は楽譜の拍子を示し、それが記譜されてから次の拍子変更記号が出てくるまでは、すべての小節に適用されます。拍子は音楽のリズミ的な律動と、それがどのように拍と小節に分割されるかを示します。

拍子記号は、上の分子とその下の分母という2つの部分で構成されます。これらは分数と同じように配置されるため、同じ数学的表現が使用されます。



1 分子

拍子記号の影響下にある各小節の拍数を指定します。拍のデュレーションは分母により指定されます。

2 分母

拍子記号の拍のデュレーションを指定します。拍のデュレーションが半分になるごとに分母は倍になります。1は全音符、2は2分音符、4は4分音符、8は8分音符という具合に続きます。

たとえば $4/4$ の拍子記号は、小節が4つの拍で構成され、それぞれの拍は4分音符の長さであることを示しています。 $4/2$ の拍子記号は各小節に4つの2分音符を持ち、 $4/8$ は各小節に4つの8分音符を持ちます。 $3/4$ と $6/8$ はいずれも6つの8分音符を収められますが、 $3/4$ は1小節に4分音符の拍を3つ持つ一方で、 $6/8$ は付点4分音符の拍を2つ持つものと解釈されます。

小節とは拍子記号に従い分割されたリズムのグループであり、楽譜を大幅に追いやすく読みやすくします。同じ理由により、拍子記号が異なると音符の連桁も変化します。

初期設定では、拍子記号はすべての譜表に適用されます。しかし、多拍子音楽など、状況によっては一部のパートがアンサンブル中の他パートとは異なる、独自の拍子記号を必要とする場合があります。Dorico Elements では拍子記号を入力する際、すべての譜表に適用させることも、1つの譜表のみに適用させることもできます。

拍子記号は、次の拍子変更記号の位置か、フローの終了位置のいずれか先に到達するところまで適用されます。

拍子記号には、従来、譜表線に対して目立つように独特な重厚感のあるフォントが使用され、譜表の高さいっぱいに表示されます。一部の種類の音楽、特に映画音楽では、複数の譜表にわたって表示される大きな拍子記号を使用することが通例となっています。

補足

- 拍子記号を入力しなくても音符は入力できます。
- 拍の長さはプロジェクトを通して、拍子記号に関わらずすべての譜表で固定されています。たとえば、ある譜表には $2/4$ の拍子記号、もう1つの譜表には $6/8$ の拍子記号がある場合、 $2/4$ の拍子記号における4分音符1つは $6/8$ の拍子記号における4分音符1つに等しく、つまりそれぞれの小節線は一致しないということになります。
- Dorico Elements では、挿入モードがオンになっていない限り、拍子記号を入力した際に小節を埋めるための拍が自動的に追加されることはありません。



「挿入 (Insert)」モードをオンにせず、既存の 4/4 の拍子記号の前に 5/8 の拍子記号を入力した例。5/8 の 2 小節めには 8 分音符が 3 つしかありません。

関連リンク

[拍子記号と弱起の入力方法 \(294 ページ\)](#)

[拍に従う連符グループ \(863 ページ\)](#)

[音符と休符のグループ化 \(882 ページ\)](#)

[拍子のカスタム連符グループを作成する \(884 ページ\)](#)

[小節 \(832 ページ\)](#)

[挿入モード \(462 ページ\)](#)

拍子記号のタイプ

拍子記号にはさまざまなタイプがあり、多岐にわたる複雑な拍子を表現できます。

補足

Dorico Elements ではアメリカ英語で一般的に使用される拍子の定義を使用しています。どの拍子が単純拍子や複合拍子であるかの定義は、他の言語で異なる場合があります。

単純拍子

単純拍子の拍子記号では、各拍が 2 で分割されて均等な音符のグループに分かれます。単純拍子の拍子記号には 2/4 などの単純 2 拍子、3/4 などの単純 3 拍子、または 4/4 などの単純 4 拍子があります。



複合拍子

複合拍子の拍子記号では、各拍が 3 で分割されて均等な付点音符グループに分かれます。たとえば 6/8 は 2 つの付点 4 分音符から構成され、9/4 は 3 つの付点 2 分音符から構成されます。



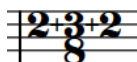
変拍子

5/4 や 7/8 などの変拍子の拍子記号は、均等な拍のグループに分割できません。分子が奇数であるため、これらの拍子記号は不均一な拍のグループに分ける必要があります。たとえば、5/4 は通常 2 分音符の拍と付点 2 分音符の拍からなります。



混合拍子

混合拍子の拍子記号は小節がどのような拍のグループに分割されているかを示します。拍のグループを示す分子は、あらゆるタイプの拍子記号に使用できます。たとえば、7/8 のかわりに混合拍子の拍子記号 2+3+2/8 を使用できます。



交互拍子

交互拍子の拍子記号は、2つ以上の拍子記号が指定された順番の定期的なパターンで小節ごとに切り替わることを示します。たとえば、8分音符12個のフレーズで強調の形が3+3+2+2となるものは、交互拍子の拍子記号6/8+3/4を使用すると、2つの拍子がより分かりやすく解読できるようになります。



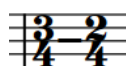
入れ替え可能な拍子

入れ替え可能な拍子の拍子記号は、3/4-2/4のように、楽曲中で使用できる拍子記号のセットを楽曲の開始位置で表示するものです。交互拍子の拍子記号とは異なり、入れ替え可能な拍子の拍子記号では固定したパターンは必要ありません。楽曲中のすべての小節は、セットに含まれる拍子のいずれでも、拍子記号を再提示することなく使用できます。

補足

交互拍子の拍子記号とは異なり、固定したパターンが存在しないため、必要に応じて適切な拍子記号を手動で入力する必要があります。入れ替え可能な拍子の拍子記号に指定されている拍子記号を入力すると、その入れ替え可能な拍子の拍子記号を終了するまで自動的にすべて非表示になります。

Dorico Elements ではこれにさまざまなスタイルを使用でき、個々の拍子記号に変更を適用できます。



結合拍子 (Aggregate)

結合拍子の拍子記号は2/4+3/8+5/4のように、2つ以上の拍子が同じ小節に含まれることを示します。Dorico Elements では、異なる拍子間の分割を示すために、自動的に破線の小節線を表示しますが、ポップオーバーで結合拍子の拍子記号を入力する際には、破線の小節線を表示しないように指定もできます。

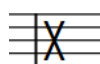


オープン

自由拍子記号では、拍子、連桁、または拍への制約はありません。音符はいくつでも追加でき、自由に連桁できます。たとえば、カデンツァのパスセージに自由拍子記号を使用する場合などです。

補足

自由拍子では、小節線の入力と拍の追加を手動で行う必要があります。また、挿入モードをオンにし、範囲をグローバルに設定して音符を入力することで自由拍子の小節を拡張することもできます。



2のべき乗ではない分母の拍子

2のべき乗ではない分母の拍子記号とは、5/6などで、これは5つの4分音符からなる6連符全体で全音符と等しくなることを示しています。このような拍子記号の例は、Adèsの楽曲などに見られます。



補足

Boulez など一部の作曲家は、分子に分数を使用する拍子記号を記譜しています。Dorico Elements は現在のところ、分子に分数を使用する拍子記号をサポートしていません。

関連リンク

[拍子記号と弱起の入力方法 \(294 ページ\)](#)

[小節、拍、小節線の入力方法 \(312 ページ\)](#)

[カットコモンの拍子記号の拍のグループ化を変更する \(885 ページ\)](#)

[入れ替え可能な拍子の拍子記号を終了する \(1428 ページ\)](#)

[結合拍子の拍子記号の統合 \(1425 ページ\)](#)

親切拍子記号

拍子記号の変更が組段区切りで発生する場合、スコアでもパートでも、区切り後の組段の開始位置とともに、区切り前の組段の終了位置にも新規の拍子記号が表示されます。

これは、拍子記号の変更が有効になる前にそれを演奏者に警告するため、「親切拍子記号」と呼ばれることがあります。

Dorico Elements において、組段の最後に表示される拍子記号と次の組段の開始位置に表示される拍子記号は、別のアイテムではなく、同じものです。親切拍子記号は、個別に非表示にしたりフローごとにデフォルトで非表示にしたりできます。

ヒント

個別の楽譜の範囲にフローを使用することをおすすめします。Dorico Elements では、フロー間に予告の調号や拍子記号は表示されません。

関連リンク

[フロー \(178 ページ\)](#)

[フローの分割 \(512 ページ\)](#)

[組段区切り \(649 ページ\)](#)

[予告の調号 \(1051 ページ\)](#)

[リピートマーカー \(1266 ページ\)](#)

[音部記号 \(931 ページ\)](#)

親切拍子記号の表示/非表示

組段区切りの位置で拍子記号の変更が発生した場合、組段の終了位置に表示されている親切拍子記号を、フローごとの設定とは別に、個別に表示/非表示にできます。これにより、たとえば混合拍子の拍子記号を使用する場合に水平方向のスペースを節約できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 表示/非表示にする親切拍子記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「拍子記号 (Time Signatures)」グループで、「組段の終了位置の親切記号 (Cautionary at end of system)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 非表示 (Hide)
 - 表示 (Show)

結果

組段の終了位置にある選択した親切拍子記号が表示または非表示になります。これは、組段の開始位置にある拍子記号には影響しません。

プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

ヒント

「記譜オプション (Notation Options)」の「拍子記号 (Time Signatures)」ページでは、親切拍子記号をデフォルトで表示するか非表示にするかをフローごとに設定できます。

関連リンク

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[拍子記号の表示/非表示 \(1428 ページ\)](#)

[組段区切り \(649 ページ\)](#)

[「記譜オプション \(Notation Options\)」ダイアログ \(767 ページ\)](#)

弱起 (アウフタクト)

弱起 (アウフタクト) は、最初の完全な小節の前に音符を配置するものです。多くの場合、弱起は少数の拍からなり、主要な目的は楽曲を導入することです。



9/8 の楽譜の開始位置にある 4 つの 8 分音符の弱起 (アウフタクト)

弱起から始まる楽曲は、通常通り組段の開始位置に拍子記号が配置されます。ただし、拍子記号に従う最初の完全な 1 小節は、最初の小節線の前ではなく後ろになります。そのため、弱起小節は小節番号のカウントには加えられません。小節番号はフロー最初の完全小節からカウントされます。

弱起小節は楽譜の音符/休符の数にリンクされているため、Dorico Elements では弱起小節は拍子記号にリンクされます。ただし、楽譜に表示する必要のない拍子記号は非表示にできます。

ヒント

- 弱起付きの拍子記号はガイドで示されます。
- 挿入モードの範囲を「現在の小節のグローバル調整 (Global Adjustment of Current Bar)」に設定すると、フロー内の最初の小節の音符/休符を削除することで弱起 (アフタクト) の作成や削除を行なえます。また、これによりアフタクトで始まるフローの最後の小節を短くすることもできます。

関連リンク

- [拍子記号と弱起の入力方法 \(294 ページ\)](#)
- [拍子記号の表示/非表示 \(1428 ページ\)](#)
- [挿入モードの範囲 \(463 ページ\)](#)
- [ガイド \(461 ページ\)](#)
- [小節 \(832 ページ\)](#)
- [小節番号 \(848 ページ\)](#)
- [トラック概要 \(532 ページ\)](#)
- [装飾音符を標準の音符に変換する \(1031 ページ\)](#)

アフタクトまたは不規則小節として部分小節を定義する

拍子記号の開始位置にある明示的な不規則小節をアフタクトとして定義するかどうかを変更できます。これは、小節内の音符がどのように連桁でつながれ、グループ化されるかに影響します。

アフタクトとして定義された不規則小節の音符は小節の終わりから連桁/グループ化されますが、アフタクトとして定義されていない不規則な小節の音符は小節の始まりから連桁/グループ化されません。

補足

明示的な不規則小節およびアフタクトの小節は、拍子記号の一部として入力する必要があります。たとえば拍子記号のポップオーバーに **4/4,1.5** と入力して、4/4 の拍子記号と 4 分音符 1.5 個分の拍 (8 分音符 3 つ分の拍) のアフタクトを入力します。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。

手順

1. アフタクトの定義を変更する明示的な不規則小節で始まる拍子記号または拍子記号のガイドを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルで、「拍子記号 (Time Signatures)」グループの「1 小節めをアフタクトとしてグループ化 (Group first bar as pick-up)」をオンにします。
3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。

結果

「1 小節めをアフタクトとしてグループ化 (Group first bar as pick-up)」とその対応するチェックボックスの両方がオンの場合は、選択した拍子記号の開始位置にある不規則小節がアフタクトとして定義され、対応するチェックボックスがオフの場合は通常の不規則小節として定義されます。

このプロパティがオフの場合は、Dorico Elements は内部ヒューリスティクスを使用してアフタクトが通常の不規則小節かを自動的に定義します。

例



コモンタイムのアウフタクトとして定義された不規則小節



アフタクトではなく通常の不規則小節として定義された不規則小節

大きな拍子記号

大きな拍子記号は、譜表に対するサイズが標準よりずっと大きい、スケールアップされた拍子記号です。これはオーケストラのスコアで役に立ちます。譜表サイズが小さいことから拍子記号も標準のままだと小さく、指揮者にとって読みづらくなるからです。

大きな拍子記号は、映画音楽のスコアでも非常によく使用されます。これは、指揮者が録音セッションまでのスコアの準備に多くの時間をかけられることがまれであるためです。大きな拍子記号を使用すると、ページ上で拍子の変更がはっきり見やすくなります。特に拍子が何度も変更される場合に有効です。

Dorico Elements では、大きな拍子記号を以下の配置で表示できます。

- 大括弧のグループごとに1つ
- 譜表の上の組段オブジェクトの位置

大括弧のグループごとに1つ表示される拍子記号

譜表ごとに譜表と同じ高さの拍子記号を表示するかわりに、譜表の大括弧によるグループごとに1つの大きな拍子記号を表示できます。大括弧のグループごとに1つ表示される場合、拍子記号は大括弧によるグループに属する譜表の数に応じて拡大されます。拍子記号のサイズは、大括弧のグループに4つ以上の譜表が含まれるとき最大になります。1つの譜表に表示される場合、大きな拍子記号は譜表の上下に少しずつはみ出します。これは映画音楽の録音セッション用のパート譜で一般的に使用されるものです。



大括弧のグループごとに1つ表示される「ナローセリフ (Narrow, serif)」の拍子記号

大括弧のグループに表示される大きな拍子記号は、表示倍率が高く、標準の拍子記号のデザインを使用しているときは特に、水平方向のスペースを大きく占める場合があります。そのため、大括弧のグループに大きな拍子記号を表示するレイアウトにおいては、ナローデザインの拍子記号の使用をおすすめします。

組段オブジェクトの位置に表示される拍子記号

大括弧のグループごとに大きな拍子記号を1つ表示するのと似た形で、譜表の上の組段オブジェクトの位置のみに拍子記号を表示することもできます。このとき組段ごとの拍子記号の表示位置は、リハーサルマークやテンポ記号など他の組段オブジェクトの位置を制御するのと同じオプションによって制御されます。



組段オブジェクトの位置に表示される「標準 (Normal)」の拍子記号

組段オブジェクトの位置に表示される拍子記号は水平方向のスペースを占めないため、これにナローフォントスタイルを使用する必要はそれほどありません。またこれは、拍子記号の前後の音符間の水平距離も減らします。音符のスペーシングに与える影響が少ないため、この拍子記号の配置法は20世紀以降の現代音楽においてよく使用されるようになりました。

組段オブジェクトの位置に表示する拍子記号に音符による分母のスタイルを使用している場合、音符は分子の下ではなく右に表示されます。

初期設定では、組段オブジェクトの位置の拍子記号は標準の拍子記号の2倍のサイズとなり、同じ位置の他のアイテムは強制的にその右に表示されます。

関連リンク

[拍子記号と弱起の入力方法 \(294 ページ\)](#)

[拍子記号のデザインを個別に変更する \(1429 ページ\)](#)

[組段オブジェクト位置に拍子記号を表示する場所では小節番号を非表示にする \(856 ページ\)](#)

[拍子記号のフォントスタイル \(1430 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(1357 ページ\)](#)

拍子記号のサイズと位置の変更

拍子記号のサイズは、その垂直位置も含めて、レイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、フルスコアレイアウトでは大きな拍子記号を大括弧ごとに中央揃えで表示させつつ、パートレイアウトでは譜表ごとに標準サイズの拍子記号を表示させることなどができます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、拍子記号のサイズを変更するレイアウトを選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「**拍子記号 (Time Signatures)**」をクリックします。
4. 「**拍子記号の位置とサイズ (Time signature position and size)**」で以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **すべての譜表に表示 (Show on every staff)**
 - **大括弧ごとに1つ表示 (Show once per bracket)**
 - **組段オブジェクトの位置に表示 (Show at system object positions)**

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

結果

選択したレイアウトの拍子記号のサイズと位置が変更されます。

組段オブジェクトの位置の譜表の上に大きな拍子記号を表示すると、譜表上の水平方向のスペースを一切使用しません。これ以外を選択すると、拍子記号によって水平方向のスペースが占められます。

関連リンク

[拍子記号の位置](#) (1426 ページ)

[拍子記号のデザインを個別に変更する](#) (1429 ページ)

[組段オブジェクト位置に拍子記号を表示する場所では小節番号を非表示にする](#) (856 ページ)

拍子記号のスタイル

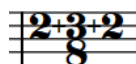
Dorico Elements では、拍子記号をさまざまなスタイルで表示できます。たとえば、分母を数字か音価のいずれかを選択して表示できます。

分子スタイル

分子は常に1つか複数の数字であり、小節の拍数の合計を1つの数字で示す場合と、小節のデュレーション合計がどのような拍グループに分割されているかを示す場合があります。



「数字 (Number)」の分子



「拍グループ (Beat group)」の分子

分母スタイル

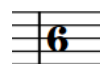
分母は数字かデュレーションに等しい音符として表示するか、まったく表示しないか選択できます。



「数字 (Number)」の分母



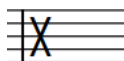
「音符 (Note)」の分母



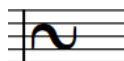
「なし (None)」の分母

自由拍子のスタイル

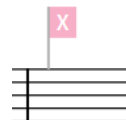
自由拍子記号は、X またはペンデレツキの記号で表示するか、記号を使わず非表示にできます。記号を使わない自由拍子記号はガイドで示されます。



「X」のオープンスタイル



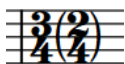
「ペンデレツキの記号 (Penderecki's symbol)」のオープンスタイル



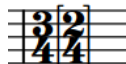
「記号なし (No symbol)」のオープンスタイル

入れ替え可能な拍子の拍子記号の区切り文字スタイル

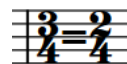
入れ替え可能な拍子の拍子記号にはさまざまな区切り文字スタイルを設定できます。区切り文字のスタイルは、ポップオーバーを使用して入れ替え可能な拍子の拍子記号を入力する際に指定できるほか、入力後に個々に指定することもできます。



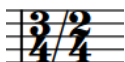
「括弧 (Parentheses)」の区切り文字



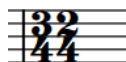
「角括弧 (Brackets)」の区切り文字



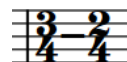
「イコールサイン (Equals sign)」の区切り文字



「斜線 (Slash)」の区切り文字



「スペース (Space)」の区切り文字



「ハイフン (Hyphen)」の区切り文字

関連リンク

[ポップオーバーを使った拍子記号の入力 \(298 ページ\)](#)

[拍子記号のデザインを個別に変更する \(1429 ページ\)](#)

[拍子記号のタイプ \(1414 ページ\)](#)

[ガイド \(461 ページ\)](#)

拍子記号の分子スタイルの変更

個々の拍子記号の分子に各小節の拍の総数を表示するか、それとも各小節の分割のされ方を表示するか選択できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 分子スタイルを変更する拍子記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「拍子記号 (Time Signatures)」グループで、「分子スタイル (Numerator style)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 数字 (Number)
 - 拍グループ (Beat group)

結果

選択した拍子記号の分子スタイルが変更されます。

関連リンク

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

拍子記号の分母スタイルの変更

拍子記号の分母スタイルを個別に変更できます。たとえば、分母の数字を音符に置き換えることができます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 分母スタイルを変更する拍子記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「拍子記号 (Time Signatures)」グループで、「分母スタイル (Denominator style)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 数字 (Number)
 - 音符 (Note)
 - なし (None)

結果

選択した拍子記号の分母スタイルが変更されます。




拍子記号の自由拍子のスタイルを個別に変更する

個々の拍子記号の自由拍子のスタイルは個別に変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. スタイルを変更する自由拍子の拍子記号を個別に選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「拍子記号 (Time Signatures)」グループで、「オープンスタイル (Open style)」から以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 記号なし (No symbol) 
 - 「X」 
 - ペンデレツキの記号 (Penderecki's symbol) 

結果

選択した拍子記号の自由拍子のスタイルが変更されます。「記号なし (No symbol)」の自由拍子記号はガイドで表示されます。

関連リンク

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[ガイド \(461 ページ\)](#)

入れ替え可能な拍子の拍子記号の区切り文字のスタイルを個別に変更する

入れ替え可能な拍子の拍子記号に表示される区切り文字は個別に変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。







手順

1. 区切り用文字を変更する入れ替え可能な拍子の拍子記号を個別に選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

補足

入れ替え可能な拍子の拍子記号では、プロパティパネルの「**拍子記号 (Time Signatures)**」グループの「**区切り用文字 (Separator)**」が自動的にオンになります。

2. 「**区切り用文字 (Separator)**」のメニューから、以下のいずれかのオプションを選択します。

- **括弧 (Parentheses)** 
- **角括弧 (Brackets)** 
- **イコールサイン (Equals sign)** 
- **斜線 (Slash)** 
- **スペース (Space)** 
- **ハイフン (Hyphen)** 

結果

選択した入れ替え可能な拍子の拍子記号の区切り用文字のスタイルが変更されます。

ヒント

- ポップオーバーを使用して入れ替え可能な拍子の拍子記号を入力する際に、区切り文字のスタイルを指定できます。
- 結合拍子の拍子記号は、入れ替え可能な拍子の拍子記号と外観が似ているかもしれませんが、これとは異なる動作をするものです。結合拍子の拍子記号は「+」記号で区切られるのに対し、入れ替え可能な拍子の拍子記号の区切り文字は6種類ありますが、ここに「+」記号は使用できません。

結合拍子の拍子記号では「**区切り用文字 (Separator)**」をオンにして利用できるオプションを選択できますが、このプロパティが効果を持つのは、入れ替え可能な拍子の拍子記号の区切り用文字の外観のみです。

関連リンク

[ポップオーバーを使った拍子記号の入力 \(298 ページ\)](#)

コモン/カットコモンの拍子記号の外観を変更する

個々のコモン/カットコモンの拍子記号を、コモン/カットコモン記号か、分子と分母 (2/2 や 4/4 など) のいずれかで表示できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

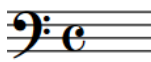
手順

1. 外観を変更するコモン/カットコモンの拍子記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「拍子記号 (Time Signatures)」グループで、「コモン/カットコモン (Common/Cut common)」をオンまたはオフにします。

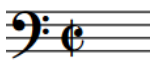
結果

「コモン/カットコモン (Common/Cut common)」をオンにすると、選択した拍子記号がコモン/カットコモン記号で表示され、オフにすると分子と分母で表示されます。

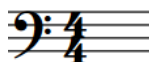
例



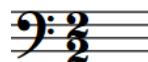
コモンの拍子記号



カットコモンの拍子記号



コモンの拍子記号を 4/4 と表示した状態



カットコモンの拍子記号を 2/2 として表示した状態

関連リンク

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[カットコモンの拍子記号の拍のグループ化を変更する \(885 ページ\)](#)

結合拍子の拍子記号の統合

分母が同じ結合拍子の拍子記号を 1 つの拍子記号に統合できます。拍子の区切りには破線の小節線がそのまま表示されます。これにより、たとえば結合拍子の拍子記号 $4/8+2/8+7/8$ を $13/8$ と表示できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 統合する結合拍子の拍子記号を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

2. プロパティパネルの「拍子記号 (Time Signatures)」グループで、「互換性のある結合拍子を結合 (Combine compatible aggregates)」をオンにします。
3. 対応するチェックボックスをオンにします。

結果

分母がすべて同じであれば、選択した結合拍子の拍子記号が1つの拍子記号に統合されます。統合された分子は、各小節の分母の拍数の総数を示します。

例



統合されていない結合拍子の拍子記号



統合された結合拍子の拍子記号

関連リンク

[拍子記号のタイプ \(1414 ページ\)](#)

拍子記号の位置

標準の拍子記号は、五線譜の第3線、または一線譜の譜表線がその中央を通過する形で配置されます。大きな拍子記号は、大括弧のグループごとに中央揃えまたは上揃えで配置するか、組段オブジェクトの位置の譜表の上に配置できます。

Dorico Elements では、音部記号、調号、小節線のあとに拍子記号が自動的に配置されます。

拍子記号のリズム上の位置は記譜モードで移動できます。これらは衝突を回避する形で自動的に配置されます。

拍子記号の位置はレイアウトごとに個別に変更もできます。たとえば、一部のレイアウトでは拍子記号を譜表の上の組段オブジェクトの位置に表示しつつ、他のレイアウトでは大括弧ごとに1つ表示することなどができます。

関連リンク

[組段オブジェクトの位置の変更 \(1358 ページ\)](#)

[大きな拍子記号 \(1419 ページ\)](#)


[親切拍子記号 \(1416 ページ\)](#)

[拍子記号と弱起の入力方法 \(294 ページ\)](#)

拍子記号の表示位置の変更

個々の拍子記号の表示位置を、他のアイテムの位置に影響を与えず変更できます。

補足

- この手順は、音符ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」が選択されているときに動かすことができ、組段オブジェクトの位置に表示される拍子記号には当てはまりません。
- 組段の開始位置に表示される拍子記号は移動できません。移動できるのは、組段の途中か終了位置にある拍子変更記号のみです。

前提条件

浄書ツールボックスで「**音符のスペーシング (Note Spacing)**」を選択しておきます。

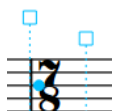
手順

1. 浄書モードで、移動する拍子記号の位置にある、音符のスペーシング用の四角いハンドルを選択します。



拍子記号の横に丸いハンドルが表示されます。

2. **[Tab]** を押して丸いハンドルを選択します。



3. 以下のいずれかの操作を行なって、ハンドルを移動します。
 - 標準的な幅で左右に移動するには、**[Alt/Opt]** を押しながら対応する矢印キーを押します。たとえば、ハンドルを左に移動するには、**[Alt/Opt]+[←]** を押します。
 - 移動幅を大きくするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Ctrl]/[command]** を押します (例: **[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[←]**)。
 - 移動幅を中くらいにするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Shift]** を押します (例: **[Shift]+[Alt/Opt]+[←]**)。
 - 移動幅を小さくするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Ctrl]/[command]+[Shift]** を押します (例: **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[←]**)。

補足

音符のスペーシングのハンドルの移動はマウスでは行なえず、キーボードのみで行なえます。

結果

拍子記号の表示位置が水平方向に移動されます。

ヒント

またプロパティパネルの「**拍子記号 (Time Signatures)**」グループで「**スペーシングのオフセット (Spacing offset)**」の値を変更すると、拍子記号を水平に移動できます。ただしこれは、拍子記号周辺の全体的な音符のスペーシングに影響を与えます。

「**スペーシングのオフセット (Spacing offset)**」の値は、音符のスペーシングの変更から独立しています。

関連リンク

- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [音符のスペーシング \(519 ページ\)](#)
- [アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)

拍子記号の表示/非表示

拍子記号は、プロジェクトから削除することなく表示/非表示を切り替えられます。これにより、現在楽譜領域で開いているレイアウトだけではなく、すべてのレイアウトで表示/非表示が切り替わります。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 非表示にする拍子記号、または表示する拍子記号のガイドを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「拍子記号 (Time Signatures)」グループで、「拍子記号を非表示 (Hide time signature)」をオンまたはオフにします。

結果

「拍子記号を非表示 (Hide time signature)」をオンにすると、選択した拍子記号がすべてのレイアウトで非表示になり、オフにすると表示されます。

非表示にした各拍子記号の位置にはガイドが表示されます。ただし初期設定では、ガイドは印刷されません。

補足

- 非表示の拍子記号は水平方向のスペースを一切取らないため、拍子記号の表示/非表示は音符のスペーシングに影響します。
- 拍子記号のガイドの表示/非表示は「ビュー (View)」>「ガイド (Signposts)」>「拍子記号 (Time Signatures)」を選択して切り替えられます。
- 「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、「アイテムを表示/非表示 (Hide/Show Item)」にキーボードショートカットを割り当てることができます。

関連リンク

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[ガイド \(461 ページ\)](#)

[親切拍子記号の表示/非表示 \(1416 ページ\)](#)


[拍子記号と弱起の入力方法 \(294 ページ\)](#)

[注釈 \(610 ページ\)](#)

入れ替え可能な拍子の拍子記号を終了する

入れ替え可能な拍子の拍子記号に指定されている拍子記号は、入力し次第すべて自動的に非表示になります。選択した拍子記号から入れ替え可能な拍子の拍子記号を終了して、それらを表示できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. そこから入れ替え可能な拍子の拍子記号を終了する拍子記号の小節線かガイドを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「拍子記号 (Time Signatures)」グループで、「相互変換可能範囲を終了 (End interchangeable)」をオンにします。

結果

入れ替え可能な拍子の拍子記号が選択した拍子記号の位置で終了します。選択した拍子記号、およびその位置で有効な入れ替え可能な拍子の拍子記号で指定した後続のすべての拍子記号が、次の既存の入れ替え可能な拍子の拍子記号の位置か、フローの終了位置のいずれか先に到達したところまで表示されます。

拍子記号のデザインを個別に変更する

使用するフォントスタイルなど、拍子記号のデザインはレイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、フルスコアレイアウトの拍子記号にはプレーンフォントを使用しつつ、パートレイアウトには標準の拍子記号用フォントを使用するなどができます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
2. 「レイアウト (Layouts)」リストから、拍子記号のデザインを変更するレイアウトを選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「拍子記号 (Time Signatures)」をクリックします。
4. 「拍子記号のデザイン (Time signature design)」で以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 標準 (Normal)
 - ナローセリフ (Narrow, serif)
 - ナローサンセリフ (Narrow, sans serif)
 - プレーンフォント (Plain font)
5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

結果

選択したレイアウトの拍子記号のデザインが変更されます。「プレーンフォント (Plain font)」を選択した場合、それ以外のオプションを選んだ場合とは異なるフォントスタイルが拍子記号に使用されません。

拍子記号のフォントスタイル

異なる拍子記号のデザインにはそれぞれ異なるフォントスタイルが使用されます。「**フォントスタイルを編集 (Edit Font Styles)**」ダイアログでは、拍子記号に使用されるフォントの形式設定を編集できます。

拍子記号には以下のフォントスタイルが使用されます。

- **拍子記号用フォント (Time Signature Font): 「標準 (Normal)」、「ナローセリフ (Narrow, serif)」、または「ナローサンセリフ (Narrow, sans serif)」**のデザインタイプを使用する、標準の拍子記号と大きな拍子記号に使用されます。SMuFL 準拠のフォントファミリーを使用する必要があります。
- **拍子記号用プレーンフォント (Time Signature Plain Font): 「プレーンフォント (Plain font)」**のデザインタイプを使用する拍子記号に使用されます。どのフォントファミリーでも使用できますが、大きな拍子記号にはナローフォントを使用することをおすすめします。

補足

フォントスタイルへの変更が、パートレイアウトを含めてプロジェクト全体に適用されます。

関連リンク

[「フォントスタイルを編集 \(Edit Font Styles\)」ダイアログ \(774 ページ\)](#)

[大きな拍子記号 \(1419 ページ\)](#)

[デフォルトのフォントファミリーを変更する \(781 ページ\)](#)

トレモロ

トレモロとは、1本の符尾をまたぐ、または複数の符尾の間に配置される太い斜めの線です。これは単音または複数の音符の連続で、音符を繰り返すことを示すために使用されます。

符頭を1つ1つ記譜せずにトレモロストロークを使用すると、水平方向のスペースが節約できるとともに早いパッセージの読解が容易になります。



トレモロストロークの数は、音符を繰り返す回数とその速さの両方を示します。たとえば音価が指定されたトレモロでは、4分音符の符尾に付く1本のトレモロストロークは2個の8分音符を演奏することを示し、4分音符の符尾に付く3本のトレモロストロークは8個の32分音符を演奏することを示します。



1ストロークの単音トレモロが付いた4分音符と、それを音符で記したものの



3ストロークの単音トレモロが付いた4分音符と、それを音符で記したものの

トレモロには以下の種類があります。

単音のトレモロ

1音が繰り返されます。単音トレモロは音符の符尾に配置されます。



単音のトレモロ (2ストローク) が追加された4分音符

重音のトレモロ

複数の音符 (通常は2つ) が連続で演奏されます。これはトリルに似ていますが、トリルがGとAなど隣接する2つの音符を素早く交互に演奏することに対し、重音トレモロに使用する音符の制限はなく、ただ楽器の性能の限界が制約となります。

重音のトレモロでまとめられたすべての音符は、それぞれがトレモロ全体のデュレーションを示します。たとえば、重音のトレモロでまとめられた2つの4分音符は2分音符として表示されます。

重音のトレモロは2つ以上の音符の符尾の間に配置されます。



トレモロでまとめられていない4分音符



2つのペアになるように左の4分音符の間に挿入された重音のトレモロ

連符のトレモロ

連符中の複数の音符が記譜された並びで繰り返されます。連符のトレモロは連符のすべての音符の間に配置されます。



トレモロなしの2つの異なる連符に含まれる4分の音符
左の連符にかけて挿入される連符の重音のトレモロ

音楽的な状況によって、トレモロの音価は指定される場合と指定されない場合があります。音価が指定されるトレモロと指定されないトレモロに視覚的な違いはないため、作曲家または編曲者が、たとえばスコアの前付けにおける指示やスコア中の指示テキストなどの形で、トレモロの演奏方法を指定する場合も多く見られます。

音価が指定されたトレモロ

トレモロストロークの数は、その位置に適用されるテンポと拍子による正確なリズムに対応します。

音価が指定されないトレモロ

ストロークの数とリズムの間に関係性はありません。そのかわり、音価が指定されないトレモロはテンポに関わらずできるだけ速く演奏されます。

音価が指定されないトレモロは、多くの場合3本以上のトレモロストロークを使用し、「trem.」のテキスト指示を伴う場合もあります。

関連リンク

[リピートとトレモロの入力方法 \(416 ページ\)](#)

[タイのつながりの中のトレモロ \(1433 ページ\)](#)

[トレモロの速さの変更 \(1434 ページ\)](#)

[再生時のトレモロ \(1437 ページ\)](#)

[「MIDI インポートオプション \(MIDI Import Options\)」ダイアログ \(88 ページ\)](#)

トレモロの一般的な配置規則

単音トレモロは音符の符尾に配置され、重音トレモロは2つ以上の音符の間に配置されます。重音トレモロが3つ以上の音符にまたがる場合、トレモロストロークはすべての音符の間に配置されます。

トレモロストロークの線は、ストロークの間隔が十分広くなりストロークの数が即座に読み取れるように、連符よりもわずかに細くなっています。

Dorico Elements では、トレモロストロークと加線や符尾の符鉤との衝突が自動的に回避されます。

譜表の内側のトレモロストロークは、符頭から少なくとも間1つ分の距離を置くとともに、譜表の線および間に対する正しい位置に配置されます。つまり、音符のピッチを変更してもトレモロストロークの位置が変わらない場合もあります。



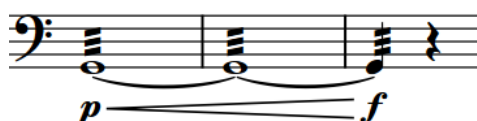
前2つと後ろ2つの音符のトレモロストロークの位置は同じですが、ピッチはいずれも異なります。

Dorico Elements では、フレーズの方向に関わらず、単音トレモロのストロークの角度は常に同じです。重音トレモロのストロークの角度は、重音トレモロが適用される符尾それぞれの高さにより決定されます。重音トレモロのストロークの角度は、トレモロの始まりおよび終わりの符尾の長さを変更することによって変更されます。

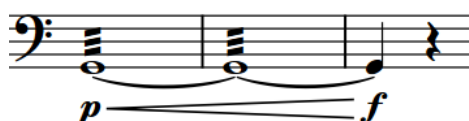
タイのつながりの中のトレモロ

初期設定では、単音のトレモロはタイでつながれたすべての音符、あるいは最初または最後の音符以外のすべての音符に表示されます。タイでつながれた音符からトレモロストロークを削除すると、タイのつながりに属するすべての音符からトレモロストロークが削除されます。

Dorico Elements では、タイでつながれた最初/最後の音符以外のすべての音符に表示される単音トレモロをそれぞれ「アタック付きトレモロ」、「リリース付きトレモロ」と呼びます。



タイのつながりに追加された単音のトレモロ



タイのつながりにリリースが追加されたトレモロ

Dorico Elements では、トレモロは初期設定では音価が指定されていると見なされるため、タイのつながりの後続の音符に表示されるトレモロストロークの数は、必要に応じて自動的に調整されます。たとえば、2本のトレモロストロークが付いた8分音符が4分音符にタイでつながれた場合、4分音符には3本のトレモロストロークが付きます。これはトレモロストロークの機能が連桁に類似するためであり、2本のトレモロストロークと8分音符の符鉤1つは、3本のトレモロストロークと等価になります。



タイのつながりで2つめの音符が1つめより長い場合のトレモロストロークのデフォルトの数



2つめの音符のトレモロストロークの数を1つめに合わせて変更したもの

もっとも、個々のトレモロのデュレーションに関わらず、すべての音符に同じ数のトレモロストロークを付けることが必要な状況もあるかもしれません。また、トレモロをタイのつながりの途中から始めたり、途中で終わらせる場合もあります。

個々の音符に表示されるトレモロストロークの数は、浄書モードで個別に変更できます。

関連リンク

[タイ \(1396 ページ\)](#)

[リピートとトレモロの入力方法 \(416 ページ\)](#)

[トレモロの削除 \(1435 ページ\)](#)


タイのつながりのそれぞれの音符のトレモロストロークの数を変更する

Dorico Elements はタイのつながりの後続の音符に付くトレモロストロークの数を、それぞれのデュレーションに応じて自動的に変更しますが、意図するリズムを表現するために、単音トレモロのストロークの数を音符ごとに手動で変更できます。たとえば、個々のトレモロのデュレーションに関わらず、タイのつながりのすべての音符に同じ数のトレモロストロークを付けることができます。

ヒント

タイのつながりの最初または最後の音符からトレモロを削除するには、それぞれアタックまたはリリース付きでトレモロを入力します。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、トレモロストロークの数を変更する音符の符頭を選択します。
2. プロパティパネルの「音符と休符 (Notes and Rests)」グループで、「単一符尾のトレモロ (Single stem tremolo)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
 - なし (None)
 - 1 ストローク (One stroke)
 - 2 ストローク (Two strokes)
 - 3 ストローク (Three strokes)
 - 4 ストローク (Four strokes)
 - バズロール (Buzz roll)

結果

選択した音符のトレモロストロークの表示数が増減されます。

例



タイのつながりで2つめの音符が1つめより長い場合のトレモロストロークのデフォルトの数



2つめの音符のトレモロストロークの数を1つめに合わせて変更したもの

関連リンク

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

トレモロの速さの変更



トレモロの速さは、入力後でもストロークの数を変更することで変更できます。

手順

1. 記譜モードで、速さを変更するトレモロの付いた音符を選択します。
反復記号パネルの「トレモロ (Tremolos)」のセクションでは、選択した音符に対応するトレモロストロークの数のボタンが強調表示されています。

補足

単音トレモロと重音トレモロは別個に選択します。

2. 反復記号パネルの「**トレモロ (Tremolos)**」のセクションで、新たに選択するトレモロストロークの数のボタンをクリックします。
たとえば、ストロークが2本の単音トレモロを入力するには「**単音トレモロ (2 ストローク) (Two Strokes Single-note Tremolo)**」をクリックし、ストロークが3本の重音トレモロを入力するには「**重音トレモロ (3 ストローク) (Three Strokes Multi-note Tremolo)**」をクリックします。

結果

選択した音符のトレモロストロークの本数が変更され、トレモロの速さも変化します。

関連リンク

[再生時のトレモロ \(1437 ページ\)](#)

トレモロの削除

単音トレモロおよび重音トレモロは、適用される音符に影響することなく、それだけを音符から削除できます。

手順

1. 記譜モードで、トレモロストロークを削除する音符を選択します。
2. 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックし、「**反復記号 (Repeat Structures)**」をクリックして反復記号パネルを表示します。
3. 「**トレモロ (Tremolos)**」セクションで、選択したトレモロのタイプに応じて以下のボタンのいずれかまたは両方をクリックします。
 - **単音トレモロを削除 (Remove Single-note tremolo)** 
 - **重音トレモロを削除 (Remove Multi-note tremolo)** 

結果

対応するタイプのトレモロストロークが削除されます。

ヒント

リピートのポップオーバーに **0** または **clear** を入力してトレモロを削除することもできます。

関連リンク

[記譜ツールボックス \(209 ページ\)](#)

[反復記号パネル \(420 ページ\)](#)

[リピートのポップオーバー \(417 ページ\)](#)

トレモロが付いた音符の位置

単音トレモロおよび重音トレモロが付いた音符は、通常の音符と同じ方法で異なる位置に移動できます。ただし、重音トレモロを小節線をまたいで移動させた場合、そのトレモロストロークは自動的に削除されます。

単音トレモロは、小節線を越えて異なる位置に移動しても、トレモロストロークに影響することはありません。音符の移動先の位置と拍子記号によっては、通常の音符と同様、必要に応じてタイのつながりに自動的に書き換えられる場合があります。

補足

単音トレモロが付いたタイのつながりを構成する音符がそれぞれ異なるデュレーションとなった場合、それぞれの音符に付くトレモロストロークの数も異なります。タイのつながりに含まれるそれぞれの音符のトレモロストロークの数は、個別に変更できます。

関連リンク

[音符/アイテムの位置の移動](#) (472 ページ)

トレモロストロークの移動

トレモロストロークは表示位置を上下に動かします。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

補足

- トレモロストロークは左右には動かさません。
- トレモロストロークは特定の音符に付属するため、リズム上の位置は変更できませんが、トレモロの付いた音符は異なる位置に移動できます。単音トレモロの付いた音符は小節線を越えられますが、重音トレモロの付いた音符が小節線を越えると、自動的にストロークが削除されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、表示位置を移動するトレモロストロークを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、トレモロストロークを移動させます。
 - これらを標準的な幅で上下に移動するには、**[Alt/Opt]** を押しながら対応する矢印キーを押します。たとえば、トレモロストロークを上を移動させるには、**[Alt/Opt]+[↑]** を押します。これにより、キーを押すごとにトレモロストロークが 1/8 スペース分移動します。
 - これらの上下の移動幅を大きくするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Ctrl]/[command]** を押します (例: **[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[↑]**)。これにより、キーを押すごとにトレモロストロークが 1 スペース分移動します。
 - これらの上下の移動幅を中くらいにするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Shift]** を押します (例: **[Shift]+[Alt/Opt]+[↑]**)。これにより、キーを押すごとにトレモロストロークが 1/2 スペース分移動します。

- これらの上下の移動幅を小さくするには、通常のキーボードショートカットに加え **[Ctrl]/[command]+[Shift]** を押します (例: **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[↑]**)。これにより、キーを押すごとにトレモロストロークが 1/32 スペース分移動します。
- アイテムをクリックして上下にドラッグします。

結果

選択したトレモロストロークが上下に移動します。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

補足

- 重音トレモロのストロークを移動すると、それが付属する符尾の長さも変更されます。重音トレモロのストロークの角度は、トレモロの始まりおよび終わりの符尾の長さを変更することによって変えられます。
- トレモロストロークの表示位置を動かす際、最初は間違った方向に動いたり、予想より大きい幅で動いたりするように見える場合があります。これは、トレモロストロークを移動して位置が書き換えられる際に、その位置が一旦リセットされるからです。
- 重音トレモロのストロークの開始位置/終了位置を移動すると、プロパティパネルの「**連桁 (Beaming)**」グループにある以下のプロパティが自動的にオンになります。
 - 「**開始 Y オフセット (Start Y offset)**」は、対応する符尾の先端を動かすことにより、重音トレモロのストロークの開始位置を垂直方向に移動させます。
 - 「**終了 Y オフセット (End Y offset)**」は、対応する符尾の先端を動かすことにより、重音トレモロのストロークの終了位置を垂直方向に移動させます。

単音トレモロのストロークを移動すると、プロパティパネルの「**音符と休符 (Notes and Rests)**」グループにある「**トレモロ Y (Tremolo Y)**」が自動的にオンになります。これは単音トレモロのストロークを垂直に移動させます。

たとえば重音トレモロのストローク全体を上を移動させた場合、両方の符尾のハンドルが移動することにより、両方のプロパティがオンになります。これらのプロパティを使用し、数値フィールドの数値を変更することでもトレモロストロークを移動できます。ただし、プロパティパネルの関連するグループを表示させるには、トレモロストロークではなく符頭を選択する必要があります。

プロパティをオフにすると、選択した符尾のハンドル位置がリセットされ、それに従ってトレモロストロークもデフォルト位置にリセットされます。

関連リンク

- [プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)
- [浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)
- [リピートとトレモロの入力方法 \(416 ページ\)](#)
- [トレモロの削除 \(1435 ページ\)](#)

再生時のトレモロ

トレモロが音価が指定されないトレモロとして解釈されるためのトレモロストロークの最小数を指定することで、音価が指定されないトレモロの再生を制御できます。これには、音符に使用されるトレモロストロークの数と連桁線の数の両方が反映されます。

- これは「**再生オプション (Playback Options)**」の「**タイミング (Timing)**」ページで行なえます。

たとえば、3本のトレモロストロークが必要なようにオプションが設定されている場合、2本のトレモロストロークが付いた8分音符は、8分音符の連桁1本も計算に含まれるため、音価が指定されないトレモロとして演奏されます。

また、音価が指定されないトレモロのデフォルトの音符の長さも指定できます。音符のデュレーションは、「**トレモロ (Tremolos)**」セクションで、テンポ 120 の 4 分音符の長さに対する割合として入力します。

トレモロストロークの数は、繰り返される音符の音価を決定します。たとえば、1 本のストロークは 8 分音符を意味し、2 本のストロークは 16 分音符を意味するといった具合に続きます。

サウンドライブラリーに音価が指定されないトレモロ再生のサンプルが含まれている場合、再生効果を使用した必要なサンプルがロードされます。サウンドライブラリーにサンプルが含まれていない場合は、Dorico Elements によってトレモロが生成されます。

ヒント

一方の声部にトレモロがあり、もう一方の声部にスラーがある場合などに、個々のインストゥルメントに対して声部の個別再生を有効にして、異なる声部の異なるサウンドを同時に聴くことができます。

関連リンク

[再生効果 \(809 ページ\)](#)

[「再生オプション \(Playback Options\)」ダイアログ \(769 ページ\)](#)

[声部の個別再生の有効化 \(558 ページ\)](#)

再生時のトレモロのデュレーションの変更

再生時の音価が指定されないトレモロの各音符のデフォルトの長さ、再生時にトレモロの音価を指定しないことを示すために必要なトレモロストロークの最小数をどちらも変更できます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[P]** を押して「**再生オプション (Playback Options)**」を開きます。
2. カテゴリーリストの「**タイミング (Timing)**」をクリックします。
3. 必要に応じて、「**トレモロ (Tremolos)**」セクションで「**音価が指定されないトレモロを再生するストロークの最少数 (Minimum number of strokes for playback of unmeasured tremolos)**」の数値を変更します。
4. 「**音価が指定されないトレモロのデフォルトの長さ (Default unmeasured tremolo length)**」の数値を変更します。

たとえば、音価が指定されないトレモロの音符のデフォルトの長さを 0.5 秒に設定するには、数値を「**1**」に変更します。

ヒント

数値の横のいずれかの矢印の上にマウスを合わせると、現在の割合を小数で示す小さなボックスが表示されます。

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

結果

音価が指定されないトレモロの再生時に各音が発音されるデュレーションがプロジェクト全体で変更されます。

「**音価が指定されないトレモロを再生するストロークの最少数 (Minimum number of strokes for playback of unmeasured tremolos)**」の数値を変更すると、再生時にトレモロが音価が指定されないトレモロとして扱われるために必要なトレモロストロークの最少数を変更されます。

連符

連符は、現在の拍に応じた通常の分割とは異なる分割数の拍のことで、連符は、通常の分割パターンで拍内に入る音符よりも多いまたは少ない音符を拍に収める場合に使用されます。



連符は、標準とは異なる形で分割されますが、通常の音符と同じリズムの記譜法を使用するため、デュレーションが異なることを明確に示すために印を付ける必要があります。連符の数や比率を示す数字は連符に含まれる音符の数を示し、連符の角括弧は連符で連結されない連符のデュレーションを示します。

Dorico Elements では、連符はどんなデュレーションの音符でも含めることができるコンテナのように動作します。たとえば、4分音符を8分音符の3連符の開始位置に入力できます。

連符が小節線をまたぐ場合、たとえば6連符を2つの3連符に分割するなど、自動的に正しく記譜されます。連符を分割することなく、小節線をまたがせることもできます。

連符の入力中にキーボードを使用して音符を入力する場合、Dorico Elements では連符の入力または音符の入力を終了するまで、指定した連符の入力が続きます。

連符の角括弧や数と比率を示す数字は、さまざまな組み合わせで表示できます。また、連符の数と比率を示す数字の横に連符の音価を示す音符記号を表示することもできます。

関連リンク

[連符の入力 \(265 ページ\)](#)

[連符の角括弧 \(1444 ページ\)](#)

[連符の数や比率を示す数字 \(1447 ページ\)](#)

[連符が小節線をまたぐことの許可/禁止の切り替え \(1442 ページ\)](#)

[音符/アイテムの位置の移動 \(472 ページ\)](#)

入れ子状の連符

連符がより大きな連符の中に入っているものは入れ子状の連符と呼ばれ、複雑なリズムを表現する際にしばしば用いられます。Dorico Elements では、入れ子状の連符の階層数に制限はありません。

例





入れ子状の連符

入れ子状の連符の入力

入れ子状の連符は、空白の譜表に入力することも、既存の連符を選択してその中に入力することもできます。

手順

1. 記譜モードで音符を入力します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって連符のポップオーバーを開きます。
 - **[;]** を押します。
 - 音符ツールボックスで「**連符 (Tuplets)**」 をクリックしたままにして、そのあと「**x:y**」 をクリックします。

キーボードを使って連符を入力すると、指定した連符として音符が自動的に入力されます。

補足

既存の連符に入れ子状の連符を入力する場合、手順3と4は飛ばします。

3. 必要に応じて、空白の譜表に入れ子状の連符を入力する場合は、ポップオーバーに外側の連符の比率を入力します。

たとえば、「**3:2q**」と入力して4分音符の3連符を入力します。
4. 必要に応じて、**[Return]** を押してポップオーバーを閉じ、外側の連符の入力を確定します。
5. **[;]** を押して連符のポップオーバーを再度開きます。
6. 内側の連符の比率を入力します。

たとえば、「**5:4e**」と入力して8分音符の5連符を入力します。
7. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じ、内側の連符の入力を確定します。
8. 任意の音符を入力します。

キーボードを使って連符を入力すると、指定した連符として音符が自動的に入力されます。
9. 以下のいずれかの操作を行なって、入れ子状の連符の入力を終了します。
 - 内側の連符の入力を終了して外側の連符の入力を続けるには、**+** を1回押します。
 - 両方の連符の入力を終了して標準の音符入力に戻るには、**+** を2回押すか矢印キーでキャレットを移動します。
 - 音符の入力を完全に停止するには、**[Esc]** を押します。


結果

音符は入れ子状の連符としてキャレット位置から入力されます。

内側の連符の倍数が外側の連符内にちょうど収まる場合は、連符を手動で停止するまで、指定された入れ子状の連符として音符入力を続けられます。

内側の連符の倍数が外側の連符内に収まらない場合、外側の連符内に収まる最後の音符を入力したところで内側の連符の入力が自動的に停止します。そのあとは手動で停止するまで、外側の連符の入力が続きます。

補足

音符ツールボックスの「**連符 (Tuplets)**」 を長押ししたあとに、希望する連符をクリックすることでも入れ子状の連符を入力できます。ただし、現在選択している音符のデュレーションに従って、クリックした内側の連符が外側の連符に入りきる必要があります。



関連リンク

[連符のポップオーバー \(267 ページ\)](#)[音符ツールボックス \(204 ページ\)](#)[音符の入力 \(232 ページ\)](#)[音符/休符のデュレーションの選択 \(270 ページ\)](#)

既存の音符を連符に変換する

既存の音符はどれでも連符に変換できます。これはたとえば、既存のデュレーション範囲内に追加の音符を入れ込む場合に使用できます。

手順

1. 記譜モードで、連符に変換する単一の譜表上の音符を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって連符のポップオーバーを開きます。
 - **[;]** を押します。
 - 音符ツールボックスで「**連符 (Tuplets)**」 をクリックしたままにして、そのあと「**x:y**」 をクリックします。

ポップオーバーには選択内容に基づき提案される比率が自動的に記入されます。


3. 必要に応じて、ポップオーバー内の比率を変更します。たとえば、「**3:2**」と入力して3連符を入力します。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

選択した音符が、ポップオーバーの比率に従い連符に変換されます。たとえば、5つの8分音符を選択してポップオーバーに**5:4**と入力すると、選択した音符が8分音符の5連符に変わります。

選択した音符が指定した比率の1つの連符に収まる場合、連符は1つだけ作成されます。選択した音符が1つの連符に収まらない場合、必要となる数の連符が自動的に作成されます。

ヒント

また、音符ツールボックスの「**連符 (Tuplets)**」 をクリックしたままにしてから使用する連符をクリックすることでも、既存の音符を連符に変換できます。

関連リンク

[連符の入力 \(265 ページ\)](#)[既存の音符を装飾音符に変換する \(1031 ページ\)](#)

連符から標準の音符に変換する

既存の連符の音符はどれでも標準の音符に変換できます。たとえば、連符の8分音符から標準の8分音符に変換できます。

手順

1. 記譜モードで、標準の音符に変換する連符の角括弧、数/比率、またはガイドのみを選択します。

補足

連符の符頭は選択してはいけません。

2. 選択した連符を変換することで、必要に応じて後続の音符を後ろにずらすには、**[I]** を押して「挿入 (Insert)」モードをオンにします。
3. 「挿入 (Insert)」モードをオンにした場合は、適切な挿入モードの範囲を選択します。
4. **[Backspace]** 又は **[Delete]** を押します。

結果

選択した連符が削除されます。連符に含まれていたすべての音符がアンスケールされ、記譜上は同じデュレーションの標準の音符として表示されます。たとえば、連符の4分音符は標準の4分音符に変わります。

挿入モードがオンになっている場合、連符内のすべての音符を保持することから必要となる追加のデュレーションを確保するために、後続の既存の音符はすべてリズム上の後ろの位置に押し出されます。挿入モードがオフになっている場合、選択している中で一番前の連符が展開され、後続の音符や連符に上書きされます。

関連リンク

[連符の数や比率を示す数字 \(1447 ページ\)](#)

[連符の角括弧 \(1444 ページ\)](#)

[音符の入力 \(232 ページ\)](#)

[装飾音符を標準の音符に変換する \(1031 ページ\)](#)



[挿入モード \(462 ページ\)](#)

[挿入モードの範囲 \(463 ページ\)](#)

連符が小節線をまたぐことの許可/禁止の切り替え

連符が小節線をまたぐことを許可できます。たとえば、ルネサンス音楽などでは、記譜に影響を与えることなくティックの小節線をまたいで連符を配置する場合があります。Dorico Elements の初期設定では、連符は小節線をまたぐと自動的に分割され、小節のデュレーションと連符の分割位置が明確に表示されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。

手順

1. 小節線をまたぐことの許可/禁止を切り替える連符の角括弧または数や比率の数字を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「連符 (Tuplets)」グループで、「小節線をまたぐ (Spans barline)」をオンまたはオフにします。

結果

「小節線をまたぐ (Spans barline)」をオンにすると選択した連符が小節線をまたぎ、オフにすると小節線の位置で自動的に分割されます。

例



小節線をまたぎ、2つの3連符として表示される16分音 小節線をまたぐことが許可された同じ6連符の6連符

手順終了後の項目

選択した連符の連桁を連結できます。

関連リンク

[小節線 \(837 ページ\)](#)

[手動で音符に連桁を付ける \(863 ページ\)](#)

[連符の角括弧 \(1444 ページ\)](#)

[連符の数や比率を示す数字 \(1447 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

連符の連桁

連符の連桁は、連符ではない音符の連桁と同様に、連符の音符を連桁で連結したものです。連符の連桁には、他の種類の連桁と同様の変更を加えることができます。

8分音符の2連符は連桁で括り、連符の数や比率を示す数字だけで記譜できるため、角括弧は必要ありません。



6/8 における8分音符での標準的な分割



6/8 の中を8分音符で4つに分割する

関連リンク

[連桁 \(862 ページ\)](#)

[連桁内の連符 \(880 ページ\)](#)

[不完全連桁の方向を変更する \(877 ページ\)](#)

[連桁の傾斜を個別に変更する \(869 ページ\)](#)

連符の角括弧

連符の角括弧は、連符内の音符を角括弧の中に収めることで3連符の4分音符のように連符で連結されない連符のデュレーションを示します。

例



4/4 における 4 分音符での標準的な分割



4/4 の中を 4 分音符で 6 つに分割する

連符の角括弧の位置と形は、浄書モードで個別に微調整できます。

連符の角括弧にはそれぞれ 4 つのハンドルがあり、ハンドルを移動することで位置や形を変更できます。



- 連符の角括弧の開始位置/終了位置を設定するには、上部の 2 つのハンドルを動かします。ハンドルを個別に動かして連符の角括弧に角度を付けることができます。
- 連符の角括弧のフックの長さを設定するには、下部の 2 つのハンドルを動かします。片方のハンドルを動かすと、両方のフックの長さが変更されます。

補足

プロパティパネルの「**連符 (Tuplets)**」グループにあるプロパティを使用して、連符の角括弧を個別に編集できます。ただし、「**連符 (Tuplets)**」グループが表示されるのは、連符の数/比率または角括弧を選択した場合のみです。連符内の音符、あるいは連符と連符の数/比率または角括弧内の音符を選択した場合は表示されません。

関連リンク


[アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)

[ライン \(1224 ページ\)](#)



連符の大括弧を表示/非表示にする

連符の大括弧を個別に表示/非表示にしたり、連符の数や比率を示す数字とは関係なく表示したりできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 非表示にする連符の角括弧、または角括弧を表示する連符のガイドを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルで、「連符 (Tuplets)」グループにある「大括弧 (ブラケット)」を有効化します。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 「非表示 (Hidden)」 
 - 「表示 (Shown)」 

結果

選択した連符の角括弧が表示または非表示になります。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

非表示にした各連符の位置、つまり数/比率または角括弧の付いていない連符の位置にガイドが表示されます。

手順終了後の項目

連符の表示を完全に非表示にする場合は、連符の数や比率を示す数字も非表示にする必要があります。

関連リンク

[ガイド \(461 ページ\)](#)

[連符の数や比率を示す数字の表示/非表示 \(1447 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)





譜表に対する連符の角括弧の位置を変更する

連符の角括弧や数と比率を示す数字は、譜表の上または下、もしくは譜表間から、表示位置を個別に選択できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」  を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」  を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 譜表に対する位置を変更する連符の角括弧と連符の数や比率を示す数字を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「連符 (Tuplets)」グループで、「位置 (Placement)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 上 (Above) 
 - 下 (Below) 
 - 上の譜表にまたがる (Cross-staff above) 
 - 下の譜表にまたがる (Cross-staff below) 

結果

選択した連符の角括弧の位置が変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

ヒント

- 「位置 (Placement)」をオフにすると、選択した連符がデフォルトの位置に戻ります。
- [F] を押すことで、選択した連符を譜表の上または下に表示するか、上または下の譜表にまたがるように表示するかを切り替えることもできます。



関連リンク

[タッキングインデックスのプロパティ](#) (529 ページ)




連符の角括弧の終了位置を変更する

個々の音符に対する連符の角括弧の終了位置は、個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 終了位置を変更する連符の角括弧を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「連符 (Tuplets)」グループで、「終了位置 (End position)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 最後の音符の右側で終了 (End at right-hand side of final note) 
 - 次に続く音符の直前で終了 (End immediately before following note) 
 - 最後の連符のグループ位置で終了 (End at position of final tuplet division) 

結果

選択した連符の角括弧の終了位置が変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

プロパティをオフにすると、選択した連符が初期設定に戻ります。

関連リンク

[浄書ツールボックス](#) (515 ページ)

[プロパティ範囲の変更](#) (680 ページ)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする](#) (662 ページ)

[アイテムの表示位置の移動](#) (525 ページ)

連符の角括弧を強制的に水平にする

個々の連符の角括弧の角度設定を水平に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 角度を変更する連符の角括弧を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「連符 (Tuplets)」グループで、「連符を強制的に水平にする (Force horizontal)」をオンにします。

結果

プロパティをオンにすると、選択した連符の角括弧が水平になります。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

連符の数や比率を示す数字

連符の数と比率は非常に似ています。3連符の場合は3というように、ともに連符に含まれる長さの等しい音符の数を示します。しかし連符の比率はさらに、3連符であれば3:2というように、連符のデュレーションに対応する標準の音符の数も表示します。

さらに、連符の比率はユニットの音価を示す音符のグリフを表示することもできます。



比率と音価を示した連符

連符の数や比率を示す数字は、記譜された音符の数をどのように現在のテンポおよび拍子に入れこむかを演奏者に分かりやすく示します。

補足

プロパティパネルの「連符 (Tuplets)」グループにあるプロパティを使用して、連符の数や比率を個別に編集できます。ただし、「連符 (Tuplets)」グループが表示されるのは、連符の数/比率または角括弧を選択した場合のみです。連符内の音符、あるいは連符と連符の数/比率または角括弧内の音符を選択した場合は表示されません。

連符の数や比率を示す数字の表示/非表示





連符の数や比率を示す数字を個別に表示/非表示にしたり、連符の大括弧とは関係なく表示したりできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトと

フレームチェーンに対して行なえます。連符の数や比率を示す数字を表示する場合、連符ごとに個別に異なるタイプを選択できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 数/比率を非表示にする、または変更する連符の角括弧、あるいは数/比率を表示する連符のガイドを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. プロパティパネルの「連符 (Tuplets)」グループで、「数字 (Number)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - なし (None) 
 - 数字 (Number) 
 - 比率 (Ratio) 
 - 比率 + 音符 (Ratio+note) 

結果

選択した連符の、数や比率を示す数字の表示が変更されます。「なし (None)」を選択すると、選択した連符の数や比率を表わす数字が非表示になります。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

非表示にした各連符の位置、つまり数/比率または角括弧の付いていない連符の位置にガイドが表示されます。

「数字 (Number)」をオフにすると、選択した連符はデフォルトの設定に戻ります。

手順終了後の項目

連符の表示を完全に非表示にする場合は、連符の角括弧も非表示にする必要があります。

関連リンク

[連符の大括弧を表示/非表示にする \(1444 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

連符の数字や比率の位置を個別に変更する

連符の表示上またはリズム上の水平方向の中央位置のいずれかに、個々の連符の数字や比率を表示できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。
-

手順

- 数字や比率の位置を変更する連符、または対象の連符のガイドを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
 - プロパティパネルの「連符 (Tuplets)」グループで、「中央 (Center)」をオンにします。
 - 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - ビジュアル (Visual)
 - リズム (Rhythmic)
-

結果

選択した連符の数や比率を示す数字の水平位置が変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

- 「ビジュアル (Visual)」は、連符の数や比率を示す数字の位置を、連符の表示上の中央位置にします。
 - 「リズム (Rhythmic)」は、連符の数や比率を示す数字の位置を、連符のリズム上の中央位置にします (表示上は中央にならない場合があります)。
-

例



視覚的な中央位置



リズム上の中央位置

関連リンク

- [連符の角括弧 \(1444 ページ\)](#)
- [アイテムの表示位置の移動 \(525 ページ\)](#)
- [ガイド \(461 ページ\)](#)

無音程打楽器

無音程打楽器とは、特定のピッチにチューニングされていないすべての打楽器を含む表現です。これにはバスドラム、ギロ、マラカス、シンバル、シェイカーなどが含まれます。

Dorico Elements は無音程打楽器に対する包括的なサポートを提供しています。複数のインストゥルメントの楽譜を打楽器キットにまとめ、レイアウトごとに異なる表示を行なうための柔軟なオプションを備えています。また、打楽器キットはドラムセットとしても定義でき、これにより音符のデフォルトの符尾方向が変更されます。

また無音程打楽器の演奏技法固有の符頭をカスタマイズしたり、新規に作成したりもできます。これにより、打楽器キットのそれぞれのインストゥルメントで、演奏技法ごとに異なる符頭を使用して、音符の演奏方法を指示できます。

関連リンク

- [打楽器キットとドラムセット \(148 ページ\)](#)
- [打楽器キットの表示タイプ \(1459 ページ\)](#)
- [打楽器キットの譜表ラベル \(1350 ページ\)](#)
- [打楽器キットをドラムセットとして定義 \(154 ページ\)](#)
- [無音程打楽器の音符を入力する \(248 ページ\)](#)
- [無音程打楽器の演奏技法 \(1451 ページ\)](#)
- [演奏技法固有の符頭 \(1452 ページ\)](#)
- [符頭に括弧を表示する \(1095 ページ\)](#)
- [打楽器エディター \(696 ページ\)](#)

打楽器キットと個々の打楽器インストゥルメント

打楽器キットでは、1人のプレーヤーに同時に割り当てられた複数の無音程打楽器をいくつかの方法で表示できます。キットに組み込まれていない複数の打楽器は、初期設定では現在演奏中のインストゥルメントのみ表示する1本の線上に表示されます。

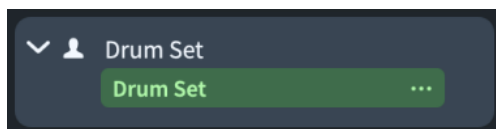
打楽器キットの一般的なものとして、ドラムセットが挙げられます。ドラムセットは、フレームに取り付けられた複数の個別のインストゥルメントによって構成され、記譜は通常、標準の五線譜上に行なわれます。それぞれのインストゥルメントには譜表上の固有の位置や、場合によっては固有の符頭タイプが割り振られます。同様に、Dorico Elements ではボンゴのペアもデフォルトの打楽器キットです。これは2つのボンゴドラムから構成され、通常2線のグリッド上に記譜されます。小さい方が上の線、大きい方が下の線に表示されます。

プレーヤーに割り当てられたインストゥルメントが1つか2つかない場合は、個々の打楽器を個別に表示の方が適切な場合もあります。ただし、打楽器をキットに組み込むと楽譜表示の柔軟性が向上し、レイアウトごとに個別に変化させられます。また、キットではインストゥルメントのラベルもより強力に制御できます。

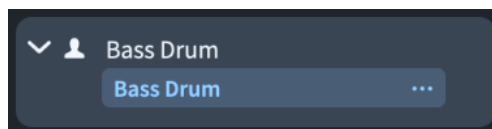
インストゥルメントの変更がオンになっているレイアウトでは、有音程楽器と同様に、無音程打楽器から無音程打楽器へと自動的に切り替わります。

設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルにあるプレーヤーカードのキットインストゥルメントは緑色で表示されますが、打楽器キットに属さない個々の打楽器インストゥルメントは、他のインストゥルメントと同様水色で表示されます。

例



設定モードの「プレイヤー (Players)」パネルで打楽器キットが割り当てられたシングルプレイヤー



設定モードの「プレイヤー (Players)」パネルで無音程打楽器が割り当てられたシングルプレイヤー

関連リンク

[プレイヤーパネル \(114 ページ\)](#)

[インストゥルメント \(136 ページ\)](#)

[打楽器キットとドラムセット \(148 ページ\)](#)

[インストゥルメントの変更の許可/禁止を切り替える \(143 ページ\)](#)

[Groove Agent SE からドラムセットパターンを読み込む \(97 ページ\)](#)

無音程打楽器の演奏技法

無音程打楽器の演奏技法は、個別のインストゥルメントおよび打楽器キット内の両方において、異なる符頭のデザインや位置を使用して、さまざまな形で記譜できます。

無音程打楽器の演奏技法は、以下のいずれかの方法で表示できます。

- 標準の譜表線の上に音符を配置するなど、演奏技法固有の符頭を使用する
- アーティキュレーションまたは単音トレモロを追加する
- 有音程楽器と同じ方法で演奏技法を追加する

たとえば、演奏技法としてハイハットにオープンまたはクローズの演奏技法を追加したり、スネアドラムのサイドスティックの音符には演奏技法固有の X 形の符頭を使用したりできます。

音符の入力中に、無音程打楽器インストゥルメントに対して演奏技法固有の符頭を選択したり、既存の音符の演奏技法固有の符頭を変更したりできます。演奏技法は音符の入力中に入力することも、既存の楽譜に追加することもできます。

関連リンク

[演奏技法 \(1210 ページ\)](#)

[アーティキュレーション \(826 ページ\)](#)

[トレモロ \(1431 ページ\)](#)

[「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(149 ページ\)](#)

[無音程打楽器の音符を入力する \(248 ページ\)](#)

[演奏技法固有の符頭の変更 \(1455 ページ\)](#)

[アーティキュレーションと単音のトレモロの組み合わせのサウンドの再生を定義する \(808 ページ\)](#)

[打楽器キットの書き出し \(159 ページ\)](#)

[打楽器キットの読み込み \(159 ページ\)](#)

[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハープペダルダイアグラムの入力方法 \(378 ページ\)](#)

演奏技法固有の符頭

演奏技法固有の符頭は符頭のデザインと位置を使用して、無音程打楽器における個々のインストゥルメントおよび打楽器キット内の両方において、さまざまな演奏技法を示します。

たとえば、スネアドラムの音符に付くサイドスティックの音符は、一般的にX形の符頭で記譜されます。他の演奏技法は、一線譜の上または下の譜表位置を使用することもあります。



スネアドラムで使用されるさまざまな演奏技法固有の符頭

無音程打楽器インストゥルメントごとに定義された演奏技法固有の符頭と譜表上の位置のセットは、「**打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)**」ダイアログで編集できます。

音符の入力中に、無音程打楽器インストゥルメントに対して演奏技法固有の符頭を選択したり、既存の音符の演奏技法固有の符頭を変更したりできます。

関連リンク

[新しい演奏技法固有の符頭の作成 \(1455 ページ\)](#)



[演奏技法固有の符頭の変更 \(1455 ページ\)](#)

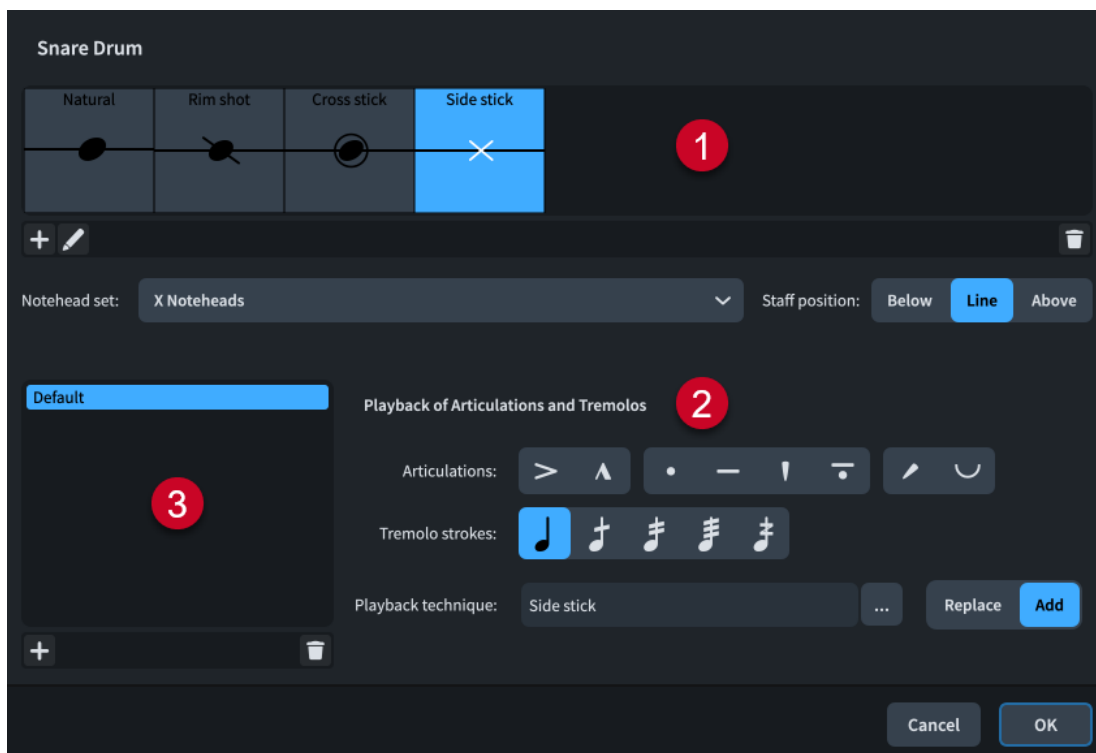
[無音程打楽器の音符を入力する \(248 ページ\)](#)

「打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)」ダイアログ

「**打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)**」ダイアログでは、無音程打楽器ごとに定義された演奏技法固有の符頭セットを編集できます。

以下のいずれかの操作を行なって、「**打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)**」ダイアログを開きます。

- 個別の打楽器インストゥルメントの場合、設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルでインストゥルメントラベルのインストゥルメントメニュー  をクリックして、メニューから「**打楽器の演奏技法を編集 (Edit Percussion Playing Techniques)**」を選択します。
- 打楽器キットに属する打楽器インストゥルメントの場合、設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルでキットのインストゥルメントラベルのインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。メイン編集領域で演奏技法を編集するインストゥルメントを選択して、「**打楽器の演奏技法を編集 (Edit Percussion Playing Techniques)**」をクリックします。



1 演奏技法固有の符頭のリスト

選択した打楽器インストゥルメントに現在定義されている主要な演奏技法固有の符頭を表示し、それぞれの演奏技法に対応する符頭セットと譜表位置を示します。

無音程打楽器には、新規に演奏技法固有の符頭を追加できます。通常、打楽器インストゥルメントには少なくとも「ナチュラル (Natural)」の演奏技法が定義され、これは通常デフォルトの符頭セットを使用して表示されます。

2 アーティキュレーションとトレモロが付いた場合の再生 (Playback of Articulations and Tremolos)

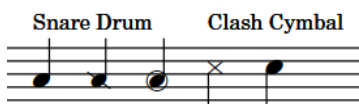
アーティキュレーションとトレモロストロークの組み合わせが、演奏技法の再生にどう影響または上書きするか定義できます。

たとえば、演奏技法固有の符頭にアクセントを追加した場合、まったく別の演奏技法を再生するように定義できます。

3 アーティキュレーションおよびトレモロの上書きのリスト

定義されたアーティキュレーションおよびトレモロの上書きがあればここに表示されます。

例



スネアドラムの演奏技法固有の符頭 3 種類と、クラッシュシンバルの演奏技法固有の符頭 2 種類

関連リンク

[演奏技法固有の符頭の変更 \(1455 ページ\)](#)

[新しい演奏技法固有の符頭の作成 \(1455 ページ\)](#)

[演奏技法固有の符頭の外観の上書き \(1456 ページ\)](#)

[アーティキュレーションと単音のトレモロの組み合わせのサウンドの再生を定義する \(808 ページ\)](#)

[無音程打楽器の音符を入力する \(248 ページ\)](#)

[打楽器キットの書き出し \(159 ページ\)](#)

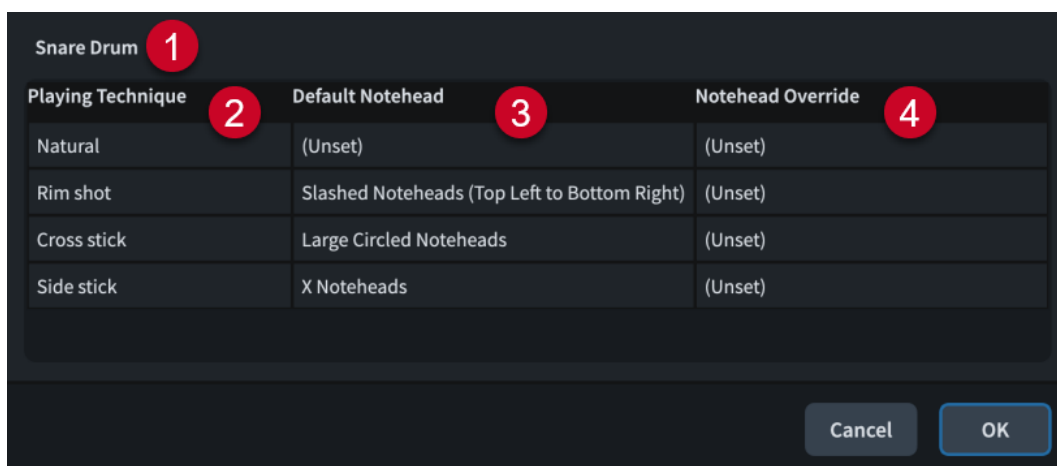
[打楽器キットの読み込み \(159 ページ\)](#)

「打楽器の符頭の上書き (Override Percussion Noteheads)」 ダイアログ

「打楽器の符頭の上書き (Override Percussion Noteheads)」ダイアログは、選択したインストゥルメントに対し「打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)」ダイアログで定義された演奏技法固有の符頭をリスト表示し、それぞれの演奏技法にマッピングされた符頭タイプを表示します。ここで、五線譜キット表示においてのみ符頭を上書きできます。

たとえば異なるインストゥルメントにおいては、同じ符頭が異なる演奏技法を示す場合もあります。これらのインストゥルメントを同じ五線譜上に表示すると、混乱をきたす場合があります。そこで五線譜キット表示においてのみ、「打楽器の符頭の上書き (Override Percussion Noteheads)」ダイアログを使用して、インストゥルメント間で音符の区別を付けられるようにできます。

- 「打楽器の符頭の上書き (Override Percussion Noteheads)」ダイアログを開くには、「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」ダイアログでインストゥルメントを選択して、「符頭を編集 (Edit Noteheads)」をクリックします。



「打楽器の符頭の上書き (Override Percussion Noteheads)」ダイアログは以下で構成されます。

- 1 インストゥルメント名**
ダイアログに符頭をリスト表示させている打楽器の名前を表示します。
- 2 演奏技法 (Playing Technique)**
表の対応する行の符頭に関連付けられた演奏技法を表示します。
- 3 デフォルトの符頭 (Default Notehead)**
表の対応する行の演奏技法がデフォルトで使用する符頭を表示します。
- 4 符頭の上書き (Notehead Override)**
表の対応する行の演奏技法が五線譜表示で使用する上書きの符頭を表示します。
上書きの符頭は、対応するフィールドをクリックして、メニューから他の符頭を選択することで変更できます。

関連リンク

[「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(149 ページ\)](#)

[符頭セットのデザイン \(1081 ページ\)](#)

[演奏技法固有の符頭の外観の上書き \(1456 ページ\)](#)

[演奏技法固有の符頭の変更 \(1455 ページ\)](#)

[無音程打楽器の音符を入力する \(248 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプ \(1459 ページ\)](#)

演奏技法固有の符頭の変更

無音程打楽器に属する音符を入力したあとに、その音符の演奏技法固有の符頭を変更できます。たとえば、選択したスネアドラムの音符をサイドスティック奏法に切り替えて、対応する符頭に変更するなどです。

前提条件

演奏技法を変更する無音程打楽器に、「**打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)**」のダイアログで演奏技法固有の符頭を2つ以上設定しておきます。

手順

1. 記譜モードで、演奏技法固有の符頭を変更する音符を選択します。

ヒント

五線譜またはグリッド表示を使用して打楽器キットの音符を1つ選択すると、使用中の演奏技法がリズムグリッドの上に表示されます。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した無音程打楽器の演奏技法を利用できる中から切り替えます。
 - 上方向に移動させるには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[↑]** を押します。
 - 下方向に移動させるには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[↓]** を押します。

結果

選択した無音程打楽器の音符の演奏技法が変更されます。符頭のデザインや譜表上の位置も変更される場合があります。

関連リンク

[演奏技法固有の符頭 \(1452 ページ\)](#)

[無音程打楽器の演奏技法 \(1451 ページ\)](#)

[「打楽器の演奏技法 \(Percussion Instrument Playing Techniques\)」ダイアログ \(1452 ページ\)](#)

[無音程打楽器の音符を入力する \(248 ページ\)](#)

[打楽器キットの別のインストゥルメントに音符を移動する \(477 ページ\)](#)

[打楽器エディター \(696 ページ\)](#)

[ドラムスティックツールを使用した音符の入力 \(698 ページ\)](#)

[インストゥルメント/演奏技法間で打楽器の音符を移動する \(702 ページ\)](#)

[アーティキュレーションと単音のトレモロの組み合わせのサウンドの再生を定義する \(808 ページ\)](#)

[演奏技法 \(1210 ページ\)](#)

[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハーブペダルダイアグラムの入力方法 \(378 ページ\)](#)

[符頭に括弧を表示する \(1095 ページ\)](#)




[個々の符頭のデザインの変更 \(1085 ページ\)](#)

新しい演奏技法固有の符頭の作成

無音程打楽器インストゥルメントについて新規の演奏技法固有の符頭を定義し、保存してプロジェクト内の同種の打楽器インストゥルメントで使用できます。また演奏技法固有の符頭はプロジェクトから書き出し、他のプロジェクトに読み込めます。

手順

1. 以下のいずれかの操作を行なって、「**打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)**」ダイアログを開きます。

- 個別の打楽器インストゥルメントの場合、設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルでインストゥルメントラベルのインストゥルメントメニュー  をクリックして、メニューから「**打楽器の演奏技法を編集 (Edit Percussion Playing Techniques)**」を選択します。
 - 打楽器キットに属する打楽器インストゥルメントの場合、設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルでキットのインストゥルメントラベルのインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。メイン編集領域で演奏技法を編集するインストゥルメントを選択して、「**打楽器の演奏技法を編集 (Edit Percussion Playing Techniques)**」をクリックします。
2. 演奏技法固有の符頭のリストで、「**演奏技法を追加 (Add Playing Technique)**」  をクリックします。
 3. 開いたダイアログで、使用する演奏技法を選択します。
 4. 「**OK**」をクリックして、選択した演奏技法を新しい演奏技法固有の符頭として追加します。
 5. 演奏技法固有の符頭に使用する演奏技法を「**符頭セット (Notehead set)**」メニューから選択します。

補足

デフォルトの符頭セットを使用するには、「**符頭セット (Notehead set)**」を「**(未設定) ((Unset))**」のままにします。

6. 「**譜表からの位置 (Staff position)**」で以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **下 (Below)**
 - **ライン (Line)**
 - **上 (Above)**

結果

選択した無音程打楽器インストゥルメントに演奏技法固有の符頭が新規に追加されます。


関連リンク

[アーティキュレーションと単音のトレモロの組み合わせのサウンドの再生を定義する \(808 ページ\)](#)
[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハーブペダルダイアグラムの入力方法 \(378 ページ\)](#)

演奏技法固有の符頭の外観の上書き

五線譜キット表示において、あるインストゥルメントと他のインストゥルメントが同じ譜表位置を共有する場合、それらを明確に区別できるように、演奏技法固有の符頭の外観の上書きが必要な場合があります。

手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、演奏技法固有の符頭を上書きするキットを割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
2. キットインストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。
3. 符頭を上書きするインストゥルメントを選択します。
4. 「**符頭を編集 (Edit Noteheads)**」をクリックして、「**打楽器の符頭の上書き (Override Percussion Noteheads)**」ダイアログを開きます。

5. 「符頭の上書き (Notehead Override)」の列で対象となる演奏技法をクリックし、メニューから新規の符頭タイプを選択します。
6. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

結果

五線譜キット表示において、選択したインストゥルメントの演奏技法固有の符頭が上書きされます。

補足

これはグリッドおよび一線譜を使用するインストゥルメントのキット表示タイプにおける演奏技法固有の符頭の外観には影響しません。

関連リンク

[プレーヤーパネル \(114 ページ\)](#)

[「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(149 ページ\)](#)

[「打楽器の符頭の上書き \(Override Percussion Noteheads\)」ダイアログ \(1454 ページ\)](#)

無音程打楽器のフローごとの記譜オプション

打楽器キットの音符の記譜に関するフローごとに個別の設定は、「記譜オプション (Notation Options)」の「打楽器 (Percussion)」ページで変更できます。

たとえば、打楽器キットのすべての音符を複声部ではなく単一の声部で記譜することを選択できます。

関連リンク

[「記譜オプション \(Notation Options\)」ダイアログ \(767 ページ\)](#)

打楽器キットの音符の記譜記号

打楽器キットでは、通常の音符と同様に音符に記譜記号を追加してさまざまなリズムを使用できますが、その作用は異なる場合があります。

アーティキュレーション

打楽器インストゥルメントでは、キットの表示タイプにかかわらず、他のインストゥルメントと同じ方法でアーティキュレーションを追加できます。

ただし、グリッドおよび五線譜の表示では、追加したアーティキュレーションはいずれも、同じ声部の同じ位置にあるすべてのインストゥルメントに適用されます。たとえば、スネアドラムとトムトムの音符がリズム上の同じ位置にあるとして、これにアクセントを追加した場合、これらは初期設定ではいずれも下向きの符尾の声部で表示されるため、アクセントは両方のインストゥルメントに追加されます。

一線譜を使用するインストゥルメントの表示タイプに切り替えると、音符それぞれに適用されるアクセントが確認できます。

連符

グリッドおよび五線譜のキット表示タイプに記譜する場合、連符は同じ声部のすべてのインストゥルメントに追加されます。

インストゥルメントごとに個別にクロスリズムを入力する場合は、一線譜を使用するインストゥルメントの表示タイプに切り替えます。グリッドまたは五線譜のキット表示タイプに戻すと、Dorico Elements はリズム上の矛盾を解消しようとします。

- 競合する連符: 連符のうち1つがデュレーションの競合を解消するために追加の声部に移動されます。
- あるインストゥルメントの連符の音符と、もう1つのインストゥルメントの連符ではない音符が、リズム上の同じ位置で開始する場合: 連符ではない音符が連符の一部であるかのように表示されず。これは、この音符の開始位置の位置が連符の開始位置と一致するため、元の記譜内容と発音は同じになるからです。
- あるインストゥルメントの連符の音符ともう1つのインストゥルメントの連符ではない音符がリズム上の同じ位置で開始しない場合、または他の連符ではない音符が連符の途中で開始する場合: 連符ではない音符がデュレーションの競合を解消するために追加の声部に移動されます。

補足

グリッドおよび五線譜のキット表示タイプにおいて連符を削除すると、音符が同じ声部に属するすべてのインストゥルメントから連符が削除されます。

演奏技法

たとえばクローズのハイハットに+、オープンハイハットに●などのように、演奏技法を入力できます。これは他のインストゥルメントと同様、音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜にあとから追加することもできます。

演奏技法は、そこに同じ声部の他のインストゥルメントがある場合でも、選択した音符が属するインストゥルメントのみに追加されます。

打楽器のスティッキング

Dorico Elements には現在、打楽器のスティッキングに関する専用の機能は実装されていません。ただし、キットのすべての表示タイプにおいて、打楽器のスティッキングを表現するために歌詞機能を使用できます。

- グリッド/五線譜の表示タイプ: スティックングを表示するインストゥルメントの音符を選択します。
- 一線譜を使用するインストゥルメントの表示タイプ: スティックングを表示するインストゥルメントに直接歌詞を入力します。

関連リンク

[アーティキュレーションの入力 \(282 ページ\)](#)

[連符の入力 \(265 ページ\)](#)

[個々の音符のピッチの変更 \(479 ページ\)](#)

[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハーブペダルダイアグラムの入力方法 \(378 ページ\)](#)

[歌詞の入力 \(403 ページ\)](#)

打楽器キットにおける強弱記号

強弱記号は他のアイテムとは異なり、グリッドや五線譜の表示タイプと一線譜を使用するインストゥルメントの表示タイプとの間では共有されません。一線譜を使用するインストゥルメントの表示タイプにおいて追加された強弱記号は、グリッドや五線譜の表示に切り替えると表示されなくなります。

一線譜を使用するインストゥルメントの表示においては、大量の異なる強弱記号がリズム上の同じ位置にあることが許容されますが、グリッドおよび五線譜の表示では1か所に集約する必要があり、これが困難であるためです。そのため、グリッドおよび五線譜の表示タイプにおいては、一線譜を使用するインストゥルメントの表示タイプとは別個に強弱記号を追加できます。

関連リンク

[強弱記号の入力方法 \(320 ページ\)](#)

打楽器キットの表示タイプ

打楽器キットは3つの異なる表示タイプで表示でき、プロジェクトのレイアウトごとに個別に設定できます。

補足

グリッドや五線譜の表示タイプと一線譜を使用するインストゥルメントの表示タイプとの間では、強弱記号は共有されません。一線譜を使用するインストゥルメントの表示タイプにおいて追加された強弱記号は、グリッドや五線譜の表示に切り替えると表示されなくなります。

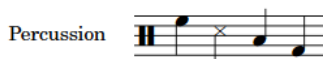
各表示タイプの外観/構造は「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」のダイアログで個別に編集できます。たとえば、五線譜表示でインストゥルメントの並び順を変更しても、これは同じ打楽器キットのグリッド表示のインストゥルメントの並び順に影響しません。

五線譜

キットのインストゥルメントは五線譜上に表示されます。譜表のそれぞれの線および間じどのインストゥルメントが表示されるか指定できます。キットの名前を示す1つの譜表ラベルが表示されます。

「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」のダイアログの編集エリアの左側に並ぶ数字は、譜表位置に対応します。たとえば0の位置は五線譜の第3線、1の位置は第3間、-2の位置は第2線といった具合です。

太くて黒い線は5本の譜表線を示し、その上下の灰色の線は加線の位置を示します。各インストゥルメントはそれぞれの譜表位置に表示されます。



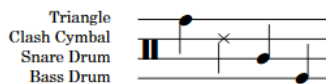
グリッド

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

「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」のダイアログの編集エリアの右側に並ぶ数字は、各楽器の線を隔てる譜表スペースの数に対応します。初期設定では、グリッドのすべてのインストゥルメントは2スペース離れています。

リスト上にインストゥルメントが並ぶ順番は、それらがスコア上に表示される順番に一致します。

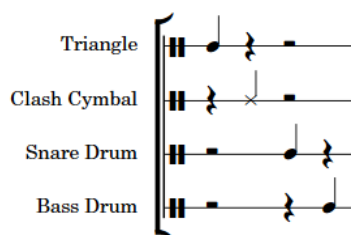
初期設定では、グリッド内の各インストゥルメントにはそれぞれの譜表ラベルが付き、それぞれの線に垂直方向で揃えられますが、隣り合うインストゥルメント同士をグループ化すると、グループごとに1つのラベルを表示させられます。



一線譜を使用するインストゥルメント

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

「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログの編集領域にはすべてのインストゥルメントが、スコアに表示される順番でリスト表示されます。



関連リンク

[打楽器キットとドラムセット \(148 ページ\)](#)

[「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」 ダイアログ \(149 ページ\)](#)

[打楽器キットの譜表ラベル \(1350 ページ\)](#)

[演奏技法固有の符頭の外観の上書き \(1456 ページ\)](#)

[「打楽器の符頭の上書き \(Override Percussion Noteheads\)」 ダイアログ \(1454 ページ\)](#)

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」 ダイアログ \(765 ページ\)](#)

打楽器キットの表示タイプを変更する

打楽器キットの表示タイプは、レイアウトごと、またそれぞれ別個に変更できます。たとえば、フルスコアレイアウトでは五線譜を使用しつつ打楽器のパートレイアウトではグリッドを使用したり、フルスコアレイアウトの中で同時に異なる表示タイプの打楽器キット 2 つを使用したりできます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、打楽器キットの表示タイプを変更するレイアウトを選択します。
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「**プレーヤー (Players)**」をクリックします。
4. 「**打楽器 (Percussion)**」セクションで、プロジェクト内の打楽器キットごとに以下のいずれかのオプションを選択します。
 - **五線譜 (5-line Staff)**
 - **グリッド (Grid)**
 - **一線譜を使用するインストゥルメント (Single-line Instruments)**
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

選択したレイアウト内で選択した打楽器キットの表示タイプが変更されます。

打楽器のレジェンド

打楽器のレジェンドは、五線譜の表示タイプを使用するとき、譜表内で使用する打楽器のリストを表示するものです。打楽器のレジェンドは、譜表に現れるすべてのインストゥルメントを含めることも、設定範囲内で演奏されるインストゥルメントのみ表示して、特定の位置で演奏するインストゥルメントをプレーヤーに提示することもできます。

Temple Block 1
Temple Block 2
Temple Block 3
Temple Block 4
Temple Block 5
Suspended Cymbal
Side Drum
Kick Drum

演奏される2つのインストゥルメントの打楽器のレジェンド

初期設定では、打楽器のレジェンドは譜表の上に表示されます。打楽器のレジェンドの譜表に対する位置を個別に変更できます。

打楽器レジェンドのフォントサイズやスタイルなど、パラグラフスタイルに関するさまざまな設定は、「**パラグラフスタイル (Paragraph Styles)**」ダイアログで変更できます。

補足

- 打楽器のレジェンドは、その位置で演奏されるインストゥルメントがないか、グリッドの表示タイプを使用するレイアウトの場合は、ガイドとして表示されます。一線譜を使用するインストゥルメントの表示タイプを使用するレイアウトにおいては、打楽器のレジェンドは一切表示されません。
- 打楽器のレジェンドは、その打楽器が追加されたレイアウトにのみ表示されます。複数のレイアウトに打楽器のレジェンドを表示するには、各レイアウトに打楽器を追加する必要があります。
- 打楽器のレジェンドのガイドの表示/非表示は、「**ビュー (View)**」 > 「**ガイド (Signposts)**」 > 「**打楽器のレジェンド (Percussion Legends)**」を選択して切り替えられます。

関連リンク

[譜表に対するアイテムの位置の変更 \(445 ページ\)](#)

[「パラグラフスタイル \(Paragraph Styles\)」ダイアログ \(777 ページ\)](#)

[無音程打楽器のフローごとの記譜オプション \(1457 ページ\)](#)

[「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(149 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプ \(1459 ページ\)](#)

[フローの開始位置でインストゥルメントの変更ラベルを表示/非表示にする \(147 ページ\)](#)

[打楽器キットの譜表ラベル \(1350 ページ\)](#)

五線譜キット表示への打楽器のレジェンドの追加

特定の位置に打楽器のレジェンドを追加して、キットに含まれるインストゥルメントを表示できます。打楽器のレジェンドはキット内のすべてのインストゥルメントを表示することも、特定の範囲内で演奏されているインストゥルメントのみ表示することもできます。

補足

打楽器のレジェンドは、打楽器キットが五線譜の表示タイプを使用するとき、そのキットが追加されたレイアウトにのみ表示されます。複数のレイアウトに打楽器のレジェンドを表示するには、各レイアウトに打楽器を追加する必要があります。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかを選択します。

- すべてのインストゥルメントの打楽器のレジェンドを追加する譜表上の位置にあるアイテム
- 演奏されているインストゥルメントの打楽器のレジェンドを表示する範囲の音符またはアイテム

- 以下のいずれかの操作を行なって打楽器レジェンドを追加します。
 - 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「打楽器 (Percussion)」 > 「すべてのインストゥルメントのレジェンド (Legend for All Instruments)」を選択します。
 - 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「打楽器 (Percussion)」 > 「演奏されているインストゥルメントのレジェンド (Legend for Sounding Instruments)」を選択します。

ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

結果

キットに打楽器のレジェンドが追加されます。これは、キットが五線譜の表示タイプを使用するときに譜表の上に表示されます。これはすべてのインストゥルメントか、選択範囲内の音符で使用されるインストゥルメントのみのいずれかによるリストを、五線譜に表示される順番で上から下まで表示します。

関連リンク

[打楽器キットの表示タイプ \(1459 ページ\)](#)

[打楽器のレジェンドのテキストの編集 \(1464 ページ\)](#)

打楽器のレジェンドのタイプの変更

五線譜表示では、打楽器のレジェンドのタイプを変更して、すべてのインストゥルメントを表示するか、演奏中のインストゥルメントだけ表示するか選択できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

- タイプを変更する打楽器のレジェンドを個別に選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
- プロパティパネルの「打楽器のレジェンド (Percussion Legends)」グループで、「レジェンドタイプ (Legend type)」をオンにします。

補足

演奏されているインストゥルメントによる打楽器のレジェンドでは、このプロパティはすでにオンになっています。

- 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - レジェンド (Legend)
 - 演奏上のインストゥルメント (Sounding instruments)

結果

選択したレジェンドのタイプが変更されます。

関連リンク

[打楽器のレジェンド \(1460 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプ](#) (1459 ページ)

[五線譜キット表示への打楽器のレジェンドの追加](#) (1461 ページ)

[浄書ツールボックス](#) (515 ページ)

演奏されている打楽器インストゥルメントのレジェンドの範囲の変更

演奏されている打楽器インストゥルメントのレジェンドは、その範囲に含まれる位置で演奏されるインストゥルメントのみ表示するため、範囲を変更してレジェンドに含まれるインストゥルメントの数を変更できます。

手順

1. 記譜モードで、範囲を変更する演奏されているインストゥルメントによる打楽器のレジェンドを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、現在のリズムグリッドの間隔に従って範囲を変更します。
 - 範囲全体を右に進めるには、**[Alt/Opt]+[→]** を押します。
 - 範囲全体を左に進めるには、**[Alt/Opt]+[←]** を押します。
 - 範囲を延長するには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
 - 範囲を縮小するには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。

補足

キーボードショートカットを使用すると、終端のみを動して長さを調節できます。

- 開始位置または終了位置の丸いハンドルをクリックして、任意の位置にドラッグします。

結果

選択した演奏されているインストゥルメントによる打楽器のレジェンドの範囲が、現在のリズムグリッドの間隔に従い変更されます。

打楽器のレジェンドに含まれるインストゥルメントは、範囲内で演奏されるインストゥルメントを反映する形で自動的に更新されます。

関連リンク

[リズムグリッド](#) (225 ページ)

打楽器のレジェンドにインストゥルメントの略称を表示する

打楽器のレジェンドは初期設定ではインストゥルメントの正式名称を使用しますが、スペース節約のために略称も使用できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」 を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」 を選択しておきます。

手順

1. インストゥルメント名の長さを変更する打楽器のレジェンドを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。

2. プロパティパネルの「**打楽器のレジェンド (Percussion Legends)**」グループで、「**略称を使用 (Use short names)**」をオンにします。
-

結果

選択した打楽器のレジェンドにインストゥルメントの略称が表示されます。

「**略称を使用 (Use short names)**」をオフにすると、選択した打楽器レジェンドがインストゥルメントの名前全体を表示するよう戻ります。

関連リンク

[打楽器キットの譜表ラベル \(1350 ページ\)](#)

[打楽器のレジェンド \(1460 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプ \(1459 ページ\)](#)

[五線譜キット表示への打楽器のレジェンドの追加 \(1461 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

打楽器のレジェンドのテキストの編集

初期設定では、打楽器のレジェンドには五線譜表示で使用される打楽器のインストゥルメント名が縦に並べて表示されます。打楽器のレジェンドに表示されるテキストを変更して、カスタムテキストを表示できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。

手順

1. 編集する打楽器のレジェンドを選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
 2. プロパティパネルの「**打楽器のレジェンド (Percussion Legends)**」グループで、「**カスタムテキスト (Custom text)**」をオンにします。
 3. 入力フィールドに任意のテキストを入力します。
 4. **[Return]** を押します。
-

結果

選択した打楽器のレジェンドに表示されるテキストが変更されます。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(44 ページ\)](#)

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

打楽器のレジェンドの背景の塗りつぶし

打楽器のレジェンドは、たとえば小節線をまたぐときの読みやすさを確保するために、個別に背景を空白で塗りつぶせます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、背景を塗りつぶす打楽器のレジェンドを選択します。
2. プロパティパネルの「打楽器のレジェンド (Percussion Legends)」グループで、「背景を塗りつぶし (Erase background)」をオンにします。

結果

選択した打楽器のレジェンドの背景が削除されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

「背景を塗りつぶし (Erase background)」をオフにすると、選択した打楽器のレジェンドがデフォルトの背景の塗りつぶしができない状態に戻ります。

手順終了後の項目

打楽器のレジェンドの塗りつぶしの余白の幅は、四方それぞれについて変更できます。

関連リンク

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[プロパティパネル \(678 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

打楽器のレジェンドの塗りつぶしの余白を変更する

打楽器のレジェンドの塗りつぶしの余白を個別に変更できます。余白の幅は打楽器のレジェンドの四方それぞれについて個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、塗りつぶしの余白を変更する打楽器のレジェンドを選択します。
2. プロパティパネルの「打楽器のレジェンド (Percussion Legends)」グループで、「塗りつぶしの余白 (Erasure padding)」の2つのプロパティの一方または両方をオンにします。
 - 「L」は打楽器のレジェンドの左側の余白の幅を変更します。

- 「R」は打楽器のレジェンドの右側の余白の幅を変更します。
- 「上(T)」は打楽器のレジェンドの上側の余白の幅を変更します。
- 「下(B)」は打楽器のレジェンドの下側の余白の幅を変更します。

3. 数値フィールドの値を変更します。

結果

値を大きくすると余白が増え、値を小さくすると余白が減ります。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

打楽器キットにおける声部

Dorico Elements は、複数の打楽器が五線譜またはグリッドとして表示される場合、それぞれが異なるリズムを持つ場合でも、楽譜をより少数の声部に自動的にまとめます。初期設定では、楽譜は上向きの声部 1 つと下向きの声部 1 つにまとめられます。

または、「記譜オプション (Notation Options)」の「打楽器 (Percussion)」のページでキットがドラムセットと定義されている場合は、打楽器キットのすべての音符を 1 つの声部として記譜することも選択できます。これはオーケストラの打楽器で稀に使用される慣習です。

またこのオプションは打楽器キット内の個々の音符およびインストゥルメント全体について、個別に上書きできます。

同じ声部の音符は異なるデュレーションでは記譜できず、初期設定ではかわりにタイを使用して記譜されます。タイを使用しないようにするには、長い方の音符を切り詰めてそれぞれの音符の開始位置のみ表示することを「記譜オプション (Notation Options)」の「打楽器 (Percussion)」ページで選択します。

打楽器キットのインストゥルメントのうちいずれかが連符を使用する場合、他のインストゥルメントの音符が同じ連符の構造を持つか、開始位置が連符の開始位置と同じ単音であるなど競合しない場合は、声部を共有できます。この場合連符ではない単音は、連符の 1 音めと同じデュレーションの音符として記譜されます。

同じ声部に属する異なるインストゥルメントの音符が競合する場合、Dorico Elements は競合がなくなるまで動的に声部を追加し、そこに残りの音符を記譜します。

関連リンク

[「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(149 ページ\)](#)

[打楽器キットの音符の記譜記号 \(1457 ページ\)](#)


[打楽器キットをドラムセットとして定義 \(154 ページ\)](#)



[打楽器キットにスラッシュ符頭の声部を追加する \(1291 ページ\)](#)

打楽器キット内のインストゥルメントの符尾の方向/声部を指定する

個々の打楽器キット内の各インストゥルメントの符尾の方向を指定できます。またそれぞれがどの声部に属するか設定でき、打楽器キット内でどのインストゥルメントが声部を共有するか制御できます。

手順

1. 設定モードの「プレーヤー (Players)」パネルで、符尾方向および声部を指定するインストゥルメントが属するキットを割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
2. キットインストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」を選択して「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」ダイアログを開きます。

3. ダイアログ内で、符尾方向および声部を指定するインストゥルメントを選択します。
4. 「符尾の向きと声部 (Stem direction and voice)」に対し、以下のいずれかの符尾の方向を選択します。
 - 上向きの符尾 
 - 下向きの符尾 
5. 「符尾の向きと声部 (Stem direction and voice)」の値を変更して声部を指定します。

補足

符尾が上向きの声部と符尾が下向きの声部を切り替えるだけの場合、声部番号はそれぞれ両方の符尾方向に対応するため、声部番号を変更する必要はありません。

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

結果

選択したインストゥルメントのデフォルトの符尾方向および声部が変更されます。

関連リンク


[プレーヤーパネル \(114 ページ\)](#)

[「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」 ダイアログ \(149 ページ\)](#)

打楽器キットの個々の音符の声部を変更する

ドラムセットを含めた打楽器キットにおいて、個々の音符のデフォルトの声部を上書きできます。

前提条件

浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「グラフィックの編集 (Graphic Editing)」を選択しておきます。

手順

1. 声部を上書きする音符を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
 2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「打楽器 (Percussion)」 > 「声部を変更 (Change Voice)」 > [声部] を選択します。

たとえば、音符を符尾が下向きの 2 番めの声部に変更するには、「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「打楽器 (Percussion)」 > 「声部を変更 (Change Voice)」 > 「符尾が下向きの声部 2 (Down-stem Voice 2)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
-

結果

インストゥルメントのデフォルトの声部およびドラムセットの声部の設定より優先される形で、選択した音符の声部が変更されます。

ヒント

個別の音符の声部をリセットするには、元に戻す音符を選択し、「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「打楽器 (Percussion)」 > 「声部を変更 (Change Voice)」 > 「音符の記譜先の声部のリセット (Reset Note Destination Voice)」をクリックします。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

声部

フルートやトロンボーンなど多くのインストゥルメントでは通常、それぞれの譜表には単一の声部による単一の旋律のみが含まれ、音符は譜表に沿って左から右に読まれます。1つの譜表に複数の独立した旋律を表示する場合、各旋律はそれぞれ別個の声部に割り当てることができます。



各譜表にアクティブな声部が2つあるピアノ譜の抜粋

1つの譜表に複数の声部を表示する一般的な例として、ボーカルの譜面があります。ボーカルの譜面では、ソプラノとアルトの旋律が1つの譜表を共有し、テナーとバスの旋律がもう1つの譜表を共有します。各ボーカル旋律をそれぞれの声部で表示して旋律を区別できるようにすると、譜面が読みやすくなり、それぞれのメロディーラインが明瞭になります。

Dorico Elements では、音符は声部に属します。有音程楽器の各譜表には、いくつでも声部を作成できます。声部にはそれぞれカラーが割り当てられ、各カラーを表示できます。これにより、複数の旋律が重なり合うようなプロジェクトでも、どの音符がどの声部に属するか常に把握できます。

Dorico Elements では、声部は符尾が上向きの声部と符尾が下向きの声部に分けられます。符尾が上向きの声部に含まれる音符は符尾が上向きになり、符尾が下向きの声部に含まれる音符は符尾が下向きになります。ただし、音符を含む声部が1つしかない小節では、符尾の方向は譜表に声部が1つしかない場合の方向に自動的に変更されます。初期設定では、譜表の最初の声部は符尾が上向きです。

一般的な表記規則に従って、小節内に音符があるすべての声部には、小節内にそれぞれ休符が表示されます。2つ以上の声部が同じ位置に同じデュレーションの休符を持つ場合、この休符はデフォルトで統合され、2つの個別の休符ではなく1つの休符のみが表示されます。

関連リンク

- [複数の声部への音符の入力 \(241 ページ\)](#)
- [既存の音符の声部を変更する \(477 ページ\)](#)
- [声部の内容の入れ替え \(478 ページ\)](#)
- [打楽器キットにおける声部 \(1466 ページ\)](#)
- [スラッシュ付き声部 \(1289 ページ\)](#)
- [既存の音符の上/下に音符を追加 \(269 ページ\)](#)
- [符尾の方向 \(1102 ページ\)](#)
- [声部列の並び順 \(1473 ページ\)](#)
- [未使用の声部 \(1475 ページ\)](#)
- [複声部における暗黙の休符 \(1304 ページ\)](#)
- [休符を垂直に移動する \(1306 ページ\)](#)
- [休符の削除 \(1307 ページ\)](#)
- [再生時の強弱記号 \(978 ページ\)](#)

声部のフローごとの記譜オプション

フローごとに個別に複声部の音符の配置を制御するオプションは、「**記譜オプション (Notation Options)**」の「**声部 (Voices)**」のページにあります。

このページのオプションを選択すると、複声部の状況に応じて音符の位置および並び方を変更し、異なる声部の符頭を重ねる場合を設定できます。

各オプションには、オプションを反映したときの表記例が示されています。

関連リンク

[「記譜オプション \(Notation Options\)」ダイアログ \(767 ページ\)](#)

[休符のフローごとの記譜オプション \(1305 ページ\)](#)

声部カラーの表示/非表示

音符を声部にに応じて色づけして、どの音符がどの声部に含まれるか確認できます。声部カラーが非表示の場合、初期設定ではすべての音符が黒く表示されます。

声部カラーは注釈と見なされ、初期設定では印刷されません。

補足

音域外の声部と音符のカラーを同時に表示することはできません。

手順

- 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 声部のカラーを表示するには、「**ビュー (View)**」 > 「**音符と休符のカラー (Note And Rest Colors)**」 > 「**声部カラー (Voice Colors)**」を選択します。
 - 声部のカラーを非表示にするには、「**ビュー (View)**」 > 「**音符と休符のカラー (Note And Rest Colors)**」 > 「**なし (None)**」を選択します。
-

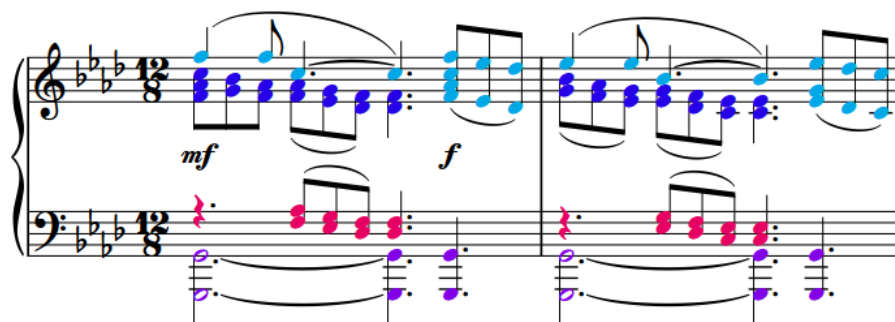
結果

声部のカラーの表示/非表示が切り替わります。各譜表の最初の 8 つの声部には、「**環境設定 (Preferences)**」 > 「**カラー (Colors)**」 > 「**声部カラー (Voice Colors)**」で設定したカラーが使用されます。声部のカラーは後続の声部に自動的に割り当てられます。

ヒント

個々の音符を選択し、ステータスバーの表示を見て声部を識別することもできます。

例



声部カラー

手順終了後の項目

声部カラーを表示することで、音符が間違った声部に含まれているかどうかを確認し、修正できます。

関連リンク

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

[楽譜領域のカラーを変更する \(54 ページ\)](#)

[既存の音符の声部を変更する \(477 ページ\)](#)

[符尾の方向 \(1102 ページ\)](#)

[音域外の音符のカラーを表示/非表示にする \(1092 ページ\)](#)

[注釈 \(610 ページ\)](#)

[ステータスバー \(37 ページ\)](#)

対立する声部での符頭の重なりを許可する/禁止する

状況に応じて対立する声部のユニゾンの音符の符頭の重なりを許可するかどうかを、フローごとに設定できます。たとえば、付点の有無に関わらずすべての音符の重なりは許可し、2分音符とそれより短い音符の重なりは禁止するといったことができます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[N]** を押して「**記譜オプション (Notation Options)**」を開きます。
2. カテゴリーリストの「**声部 (Voices)**」をクリックします。
3. 「**複声部の並べ替え (Ordering Multiple Voices)**」セクションの「**対立する声部での2分音符と短い音符のユニゾン (Unison half notes (minims) and shorter notes in opposing voices)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 符頭の重なりを許可 (Allow noteheads to overlap)
 - 符頭の重複を禁止 (Do not allow noteheads to overlap)
4. 「**対立する声部での付点付き/付点なしの音符のユニゾン (Unison dotted and undotted notes in opposing voices)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 符頭の重なりを許可 (Allow noteheads to overlap)
 - 符頭の重複を禁止 (Do not allow noteheads to overlap)
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

関連リンク

[「記譜オプション \(Notation Options\)」 ダイアログ \(767 ページ\)](#)

[複数の声部への音符の入力 \(241 ページ\)](#)

複声部の音符位置

通常、音符はそれぞれ共通の水平位置に上下に連なって配置され、どの音符と一緒に演奏されるか一目で分かるようになっています。しかし、音符の水平位置は複声部では異なる場合があります。

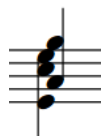
状況によっては、声部ごとの音符の区分を明らかにするために一部の音符をわずかに一方にずらして配置し、声部ごとの列を作る必要があります。たとえば、1つの譜表に声部が3つ以上ある場合や、2つの声部に含まれる音符の音程が2度離れている場合などです。



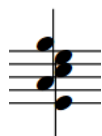
一番上の譜表の拍の一部に複数の声部列があるフレーズ

異なる声部の音符を組み合わせる方法には、以下の2種類があります。

1. 符頭と符頭 (Notehead to notehead): 符頭の水平位置を部分的に重ね合わせます。この並べ方では、音符を寄せる分、符尾と符尾を合わせた音符の配置よりも水平方向に占めるスペースが少なくなります。



2. 符尾と符尾 (Stem to stem): 符頭は重ね合わせないで、符尾の垂直位置を重ね合わせます。この並べ方では、異なる声部の音符 (符頭) が別々の方向を向きます。



Dorico Elements の初期設定では「符頭と符頭 (Notehead to notehead)」が選択されています。これにより、リズムを明確にしたまま、水平方向に占めるスペースを最小化できます。また、異なる声部それぞれの音符の並びと配置も自動的に調整されるため、各音符が水平方向に占めるスペースを最小化しながら音符の明確性と可読性を維持できます。

- 各フローの複声部の音符のデフォルトの順番を個別に変更するには、「**記譜オプション (Notation Options)**」 > 「**声部 (Voices)**」で設定を行ないます。
- 対となる声部同士の水平方向の配置の順番を手動で入れ替えたり、個々の音符の声部列を変更したりできます。
- 音符の表示位置を移動するには、浄書モードで音符のスペーシングを変更します。各声部列は、同じ位置にある他のアイテムとは個別に動かすことも、同じ位置にあるすべてのアイテムと同時に動かすこともできます。

関連リンク

[符尾の方向 \(1102 ページ\)](#)

[複声部におけるスラッシュ \(1299 ページ\)](#)

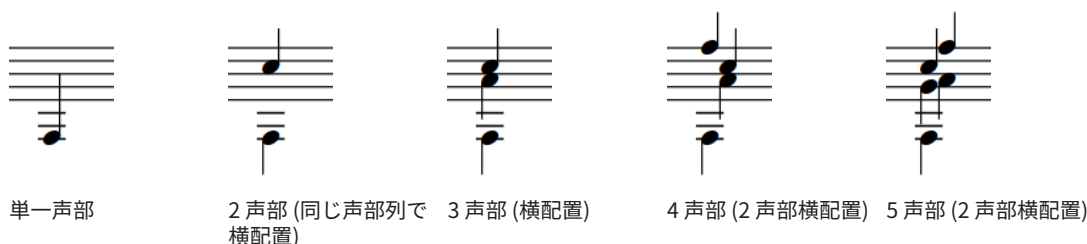
[複声部における暗黙の休符 \(1304 ページ\)](#)

[声部のフローごとの記譜オプション \(1470 ページ\)](#)
[「記譜オプション \(Notation Options\)」 ダイアログ \(767 ページ\)](#)
[音符のスペーシング \(519 ページ\)](#)

声部列の並び順

声部列の並び順は音符の位置を決定するために複数列が必要な場合に使用します。たとえば、2つの声部に含まれる音符の音程が2度離れており、それぞれを垂直位置に配置せずに部分的に重なるように配置する場合などに役立ちます。

Dorico Elements では、アクティブな声部の数と音符のピッチに応じて声部の声部列が自動的に変更されます。ピッチの幅が広い声部を左側に、ピッチの幅が狭い声部を右側に表示することでバランスのとれた見た目となります。これは特に、臨時記号が複数ある場合に役立ちます。



声部列の水平方向のスペーシングは、その位置にある他の声部列とは関係なく調節できます。

関連リンク


[対立する声部での符頭の重なりを許可する/禁止する \(1471 ページ\)](#)

[個々の音符/アイテムのスペーシングをそれぞれの位置とは関係なく調節する \(523 ページ\)](#)

声部の順番の入れ替え

Dorico Elements では、自動的に符頭と符頭を重ねることで、水平方向に占めるスペースを最小化しながらリズムの明確性を維持しています。対となる声部同士の水平方向の配置の順番は、手動で入れ替えることができます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 浄書モードの場合は、浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 順番を変更する音符を選択します。この操作は記譜モードおよび浄書モードで行なえます。
2. 「**編集 (Edit)**」 > 「**記譜 (Notations)**」 > 「**声部 (Voices)**」 > 「**声部の順番を入れ替え (Swap Voice Order)**」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

結果

声部列の並び順を変更することで、選択した音符の声部の順番が変更されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

補足

声部の順番をデフォルトに戻すには、声部の順番をもう一度入れ替えるのではなく、プロパティパネルの「**音符と休符 (Notes and Rests)**」グループで「**声部列の並び順 (Voice column index)**」をオフにすることをおすすめします。

例



符頭と符頭 (声部反転)



符尾と符尾 (声部反転)

関連リンク

[符尾の方向 \(1102 ページ\)](#)

[複声部における暗黙の休符 \(1304 ページ\)](#)

[声部の内容の入れ替え \(478 ページ\)](#)

[既存の音符の声部を変更する \(477 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(680 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(662 ページ\)](#)

音符の声部列の変更

選択した声部に含まれるすべての音符の各位置の声部列、つまり水平方向の順序を、フローごとの設定より優先される形で個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 浄書ツールボックスで「**グラフィックの編集 (Graphic Editing)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 浄書モードで、声部列を変更する各声部の音符を少なくとも1つ選択します。
2. プロパティパネルの「**音符と休符 (Notes and Rests)**」グループで、「**声部列の並び順 (Voice column index)**」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を変更します。

結果

選択した声部の声部列が変更されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

このプロパティをオフにすると、選択した声部がフローごとの設定に従ってデフォルトの順序に戻ります。

ヒント

手動で声部の順番を変更すると、プロパティパネルの「音符と休符 (Notes and Rests)」グループにある「声部列の並び順 (Voice column index)」プロパティが自動的にオンになります。

手順終了後の項目

声部列の水平方向のスペーシングは、その位置にある他の声部列とは関係なく調節できます。

関連リンク

[複声部の音符位置 \(1472 ページ\)](#)

[声部列の並び順 \(1473 ページ\)](#)

[対立する声部での符頭の重なりを許可する/禁止する \(1471 ページ\)](#)

[個々の音符/アイテムのスペーシングをそれぞれの位置とは関係なく調節する \(523 ページ\)](#)

[浄書ツールボックス \(515 ページ\)](#)

未使用の声部

未使用の声部とは、プロジェクトのどこにも音符が存在しない声部のことです。使用されていない声部はプロジェクトを閉じるときに自動的にすべて削除されますが、一度作成した声部を手動で削除することはできません。各譜表には任意の数の声部を作成できます。

補足

声部内の音符をすべて削除しても、すぐに声部が削除されるわけではありません。

プロジェクトを終了してから自動的に削除された声部の音符をあとから入力する場合は、どの位置にでも新しい声部を作成できます。

他の声部の音符がすでにある譜表に伸びた音符

既に他の音符がある譜表に音符を伸ばすことで譜表をまたぐ連桁を作成すると、既存の音符の符尾の方向が変わる場合があります。これは Dorico Elements が同じ位置にある複声部を同じように扱うためです。

たとえば、ピアノパートに符尾が上向き声部の音符が2つの譜表に含まれる場合、上側の譜表の音符が下側の譜表の音符まで伸びると、両方の声部の音符の符尾の方向が変更されます。この場合では、2つの譜表の音符は結合されるのではなく、符尾が上向き声部の音符として扱われます。



ピアノ譜 (2 段譜) にそれぞれ 1 声部ずつ記譜される



上段の声部が下段の声部と交差しているとき、下段の声部の符尾は上向きになる

下段に元からあった音符の符尾の方向を変更するには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 下段に元からあった音符を選択して、符尾が下向き声部など、別の声部に変更します。
- 下段に元からあった音符を選択して、符尾の方向を変更します。

または、上段の音符を恒久的に下段に移動させることもできます。

関連リンク

[譜表をまたぐ連桁/トレモロの作成 \(873 ページ\)](#)

[音符/アイテムを別の譜表に移動する \(475 ページ\)](#)

[複数の声部への音符の入力 \(241 ページ\)](#)

[既存の音符の声部を変更する \(477 ページ\)](#)

[符尾の方向 \(1102 ページ\)](#)

用語集

異名同音

G#とAbのように、異なる音度と臨時記号を使用して表記されながら、演奏されるピッチは同じとなる音符のことです。

譜表に対する位置

アイテムの譜表に対する垂直位置であり、上と下のいずれかです。

和音の入力

入力した音符が直前の音符に続いて後ろに入力されるのではなく、各音符の上に入力されることで和音を作成する音符入力の方式です。音符はキャレットの位置に入力され、キャレットは自動的に進みません。[キャレット](#)、[音符入力](#)、[挿入モード](#)も参照してください。

C

CC

「コンティニューアスコントローラー」または「コントロールチェンジ」の略であり、コントローラー番号と値とを結び付ける MIDI メッセージです。個々のコントローラーの値は時間の経過とともに変化し、これによって弦のビブラートの強さを増減するなど、対応するサウンドやエフェクトを段階的に操作できます。エクスプレッションマップを使用すると、各 CC の切り替え先およびコントロール対象となるサウンドやエフェクトをサウンドライブラリーごとに指定できます。Dorico Elements では、各インストゥルメントトラックに 127 個の MIDI CC が用意されており、それぞれに 0 ~ 127 の値が割り当てられています。MIDI CC は MIDI キーボードのノートを使用しないため、MIDI キーボードのすべてのノート範囲をノート入力に使用できます。ただし、このことから録音中に MIDI CC をトリガーするのは困難です。[MIDI](#)、[PC](#) も参照してください。

E

EDO

「Equal Division of the Octave」の略語です。1 オクターブがどのように均等に分割されるかを表わす単位で、多くの場合は微分音のスケールや調性システムの定義に使用されます。伝統的な西洋音楽では 12-EDO が使用されます。これはそれぞれのオクターブが 12 個の均等な半ステップ (半音) に分割されるものです。均等な 1/4 音を使用する音楽では、24 EDO が使用されます。[ピッチデルタ](#) も参照してください。

F

fps

単位の 1 つで、frames per second の略です。1 秒ごとに発生するビデオフレームの数を示します。

M

MIDI

「Musical Instrument Digital Interface」の略語で、電子楽器、コンピューター、バーチャルインストゥルメント間で相互に接続および通信する方法を規定した規格です。Dorico Elements では、MIDI データは 16 のチャンネルのいずれかに送信されます。特定のインストゥルメント、または特定のインストゥルメントの特定のパッチがそれを受信し、応答が返されます。[チャンネル](#)、[パッチ](#)、[CC](#)、[PC](#) も参照してください。

MusicXML

記譜データの相互変換および保管を、オープンかつ非独占的な形式で行なえるように設計されたファイル形式です。異なる音楽アプリケーション間で楽譜データのやり取りをする場合に役立ちます。

P

PC

プログラムチェンジまたはパッチチェンジの略で、対応するプログラムに切り替えることで異なるサウンドにアクセスできる MIDI メッセージです。プログラムにはエフェクトプリセットも含まれているため、これらを使用すれば特定のサウンドにすばやく切り替えることができ、特に生演奏で役立ちます。エクスプレッションマップを使用すると、各 PC の切り替え先のプログラムをサウンドライブラリーごとに指定できます。MIDI、CC、パッチも参照してください。

S

SMuFL

Standard Music Font Layoutの略称です。これは記譜に必要なとされるすべての異なる記号を標準レイアウトにマッピングするフォントの仕様です。Dorico Elements では、音部記号や強弱記号のグリフなど、プログラムの特定の領域で正しい記号を判別するために、SMuFL 準拠のフォントが必要です。SMuFL 準拠フォントには Bravura、Petaluma、November 2.0 などがあります。

SVG

SVG は「Scalable Vector Graphics」の略で、XML に基づきグラフィックを表示および変更するための方法です。そのコーディング方法により、他の形式と比較して非常に柔軟なグラフィック変更が行なえます。

V

VST インストゥルメント

VST は Virtual Studio Technology の略であり、MIDI データをオーディオ出力に変換するデジタルプラグインです。これは既存のスタジオ機材のエミュレーションである場合も、まったく新しく作られたものである場合もあります。

あ

アーティキュレーション (サウンドライブラリー)

演奏技法全般を指す用語です。

アイテム

Dorico Elements において、音符、休符、和音、記譜記号、その他スコア上に表示されるすべての選択可能なオブジェクトの総称です。部位、セグメントも参照してください。

アウフタクト

楽曲最初の完全小節の前に演奏される音符です。多くの場合、弱起は 1~2 拍からなり、楽曲を導入することがその主要な目的となります。

アクション (エクスプレッションマップ)

必要な再生効果または再生効果の組み合わせをトリガーするために、個々のスイッチをどのように制御するかを決定するエクスプレッションマップのコントロールです。

アクション (ハーブ)

各ペダルの位置によって制御される、ハーブの弦のピッチを上下させるメカニズムを意味します。

アクション (ピアノ)

プレーヤーが鍵盤を押し下げる強さに応じて、ピアノのハンマーが対応する弦を叩く力をさまざまに変化させられるメカニズムを意味します。これによりピアノは大きなダイナミックレンジが利用できるようになり、その正式名称「ピアノフォルテ」もこれに由来しています。

値ライン

時間の経過に伴う値の変化を視覚的に表わしたものです。Dorico Elements では、通常キーエディターで使用されます。水平な値ラインは値が一定であることを示し、斜めの値ラインは所定の時間内 (通常は2つのポイントの間) で値がなめらかに変化することを示します。[ポイント \(キーエディター\)](#)、[一定ポイント](#)、[リニアポイント](#)も参照してください。

アタッチメント

楽譜の中の、アイテムが配置される、またはアイテムが適用されるリズム上の位置です。記譜モードと浄書モードでは、1つの選択したアイテムとリズム上の位置の間に連結線が表示されます。

アンサンブル

あらかじめ定義されたプレーヤーの集合で、一緒に使用されることが多いインストゥルメントが各プレーヤーに割り当てられます。たとえば弦楽四重奏、木管五重奏、金管五重奏、弦楽合奏、木管二重奏などがあります。

暗黙の休符

入力した音符の周りに自動的に表示される休符です。休符の記譜されるデュレーションは、拍子記号と小節内の位置に従って自動的に調整されます。暗黙の休符は、特定の声部の音符間に抑制することができ、その場合は非表示になります。[休符](#)、[明示的な休符](#)、[余白を埋める休符](#)、[長休符](#)も参照してください。

アーティキュレーション (記譜)

音符をどのように演奏するかを表わす記号です。通常は音の立ち上がり (アタック)、音の終わり (リリース)、または音の長さ (デュレーション) に影響を与えます。たとえば、スタッカート記号やアクセントなどです。

い

移調音

移調音は、実際に鳴るピッチではなく、楽器が演奏するピッチを記譜するものです。プレーヤーが記譜されている音符をそのまま演奏できるように、パート譜は常に移調音で記譜されます。このことは移調楽器では特に重要です。[実音](#)、[インストゥルメントの移調](#)も参照してください。

一定ポイント

キーエディター上の値の変化です。次のポイントまで固定の値を設定し続けます。[ポイント \(キーエディター\)](#)、[リニアポイント](#)、[値ライン](#)も参照してください。

印刷プレビュー領域

印刷モードのウィンドウの大部分を占める領域です。印刷する、または画像として書き出す内容のプレビューを確認できます。[印刷モード](#)も参照してください。

印刷モード

プロジェクト内のレイアウトの印刷や書き出しを行なえる Dorico のモードです。[モード](#)も参照してください。

インストゥルメント

それが発するサウンドまたは楽曲を表現するために最低1つの譜表を必要とするものすべてを指します。一般的なインストゥルメントにはバイオリン、フルート、チューバ、バスドラムなどがあります。一方、人間の声、コンピューターにより再生されるサンプリングやテープ録音もインストゥルメントになります。

インストゥルメントの移調

インストゥルメントが演奏するピッチと、それより発せられる音のピッチの間隔差です。多くの場合、インストゥルメント名の一部に含まれます。たとえば、B♭クラリネットがCを演奏すると、発せられる音は実音のB♭になります。[実音](#)、[移調音](#)も参照してください。

う

打ち消しのナチュラル記号

譜表上の調号の変更または単音の直前に配置されるナチュラル記号です。直前の臨時記号がこれ以降に適用しないことを示し、直後に別の臨時記号を入力できます。二重臨時記号のあとに来る単一臨時記

号の前に表示される打ち消しのナチュラル記号は、古式の臨時記号打ち消しと呼ばれます。調号の変更の前の打ち消しのナチュラル記号が小節線の後ろに配置される場合は伝統式と呼ばれ、小節線の前に配置される場合はロシア式と呼ばれます。

え

エキスプロード

元となる楽譜をより多くのインストゥルメントに割り当てる処理です。楽譜のエキスプロードは、楽曲のアレンジやオーケストレーションにおける重要な手順となる場合も多く、たとえばピアノの曲を弦楽四重奏にアレンジするときなどに使用されます。[リデュース](#)、[ディヴィジ](#)も参照してください。

エンドポイント

入力と出力の一意的組み合わせを表わし、これによって各インストゥルメントに正しい音が再生されます。

エンベロープ

アタック、サスティン、ディケイなどの複数のステージで構成される経時的な音の変化です。強弱記号エディターでは、エンベロープはハイライトがかかった領域と、それぞれがエンベロープ全体の異なるパラメーターを制御する複数の独立したポイントによって表わされます。[ポイント \(キーエディター\)](#)、[一定ポイント](#)、[リニアポイント](#)、[値ライン](#)も参照してください。

お

オクターブの分割

1 オクターブの中に存在する 1 ステップであり、その音程はオクターブの分割の総数により変化します。たとえば 12-EDO の場合、オクターブは 12 区画に分割され、それぞれが半ステップ (半音) の音程差を持ちます。[EDO](#)、[ピッチデルタ](#)も参照してください。

音符入力

譜表に音符を続けて追加する標準的な方法で、キャレットが有効時に使用できます。それぞれの音符が入力されると、キャレットが自動的に次のリズム上の位置に進みます。音符の入力中は、キャレットの位置に他のアイテムを入力することもできます。[キャレット](#)、[和音の入力](#)、[挿入モード](#)も参照してください。

か

カーソル

テキストの入力または編集時に表示される点滅する垂直線です。[キャレット](#)、[マウスポインター](#)も参照してください。

楽譜領域

設定モード、記譜モードおよび浄書モードにおいてウィンドウの中央大部分を占める部分で、ここで楽譜の入力と編集を行ないます。

歌詞

1 人または複数の歌手によって歌われる (または語られる) ためのテキストです。歌詞は完全な単語としても、または多音節語の一部である個々の音節としても記譜できます。歌詞は、新しい言葉や音節が始まるそれぞれのリズム上の位置に配置されます。通常、歌詞は譜表の下に配置されますが、たとえば短いスコアなどにおいては、譜表の上に配置される場合もあります。

き

キーボードショートカット

一緒に押すと設定されたタスクが実行されるキーの組み合わせです。

記譜オプション

楽譜の記譜法、特に音符や休符を拍子に合わせてグループ化する方法、臨時記号の範囲のルール、移調オプションなどに関する設定を行なうオプションです。このオプションは「[記譜オプション \(Notation Options\)](#)」ダイアログで、フローごとに個別に設定できます。

記譜モード

楽譜の入力に加え、アイテムの位置や音符のピッチの変更、音符やアイテムの削除といった編集を行なえる Dorico のモードです。 [モード](#) も参照してください。

ギャラリービュー

楽譜を 1 本の、無限の幅に広がる組段として表示する表示オプションです。

キャレット

キャレットは入力中に表示される、譜表の上下に伸びる垂直の線で、アイテムが入力されるリズム上の位置を示します。Dorico Elements においては、キャレット、カーソル、マウスポインターはそれぞれ関連しつつも目的は異なります。 [リズムグリッド](#)、[音符入力](#)、[カーソル](#)、[マウスポインター](#) も参照してください。

休止記号 (延長記号)

音楽の一定したリズムの流れが、一時的な静止または一瞬の無音によって中断された後にまた再開することを示す記譜記号です。「延長記号」、「フェルマータ」、「プレス記号」、「中間休止記号」とも呼ばれます。 [フェルマータ](#) も参照してください。

休止記号 (休符)

音が演奏されない時間を表わす記号です。本書では、これを「休符」と呼びます。 [休符](#) も参照してください。

休符

音が演奏されない時間を表わす記号です。 [暗黙の休符](#)、[明示的な休符](#)、[余白を埋める休符](#)、[長休符](#)、[休止記号 \(延長記号\)](#) も参照してください。

く

クオンタイズ

音楽においては、指定した拍の最も近いものに揃うように、音符の位置とデュレーションを調整することを指します。この処理は、生演奏により自然に生じるリズムとデュレーションの小さな変動を除去します。楽譜上の記譜がより端正になるため、MIDI データの読み込み/書き出しを行なう際に役に立つ場合があります。

組段

一緒に演奏される、楽譜の水平方向のまとまりです。印刷される楽譜のほとんどは、ページの幅全体に組段が表示されます。組段には、任意の数の譜表を含めることができます。たとえば、オーケストラのフルスコアでは、通常、組段にオーケストラのすべての楽器の譜表が含まれるため、ページ全体に 1 つの組段しか表示されないことがよくあります。パートレイアウトでは、各組段にはそのプレーヤーに必要な譜表だけ (大抵は 1 つ) が含まれるため、各ページに複数の組段を配置できます。 [組段区切り](#)、[ページ区切り](#)、[配置設定](#) も参照してください。

組段オブジェクト

組段のすべての譜表に適用されますが、必ずしもすべての譜表に表示されるわけではないアイテムです。たとえばテンポ記号やリハーサルマークなどがあります。Dorico Elements では、組段オブジェクトを表示するインストゥルメントファミリーを複数選択することにより、組段ごとの複数の位置に組段オブジェクトを表示できます。


組段区切り

特定の位置 (通常は小節線) で組段を強制的に終了します。Dorico Elements ではガイドで表示されます。 [ページ区切り](#) も参照してください。

組段の形式設定

組段に対する小節の振り分け、およびフレームに対する組段の振り分けです。レイアウト間でパートの形式設定をコピーした場合、Dorico Elements は組段区切りの位置、フレーム区切りの位置、そして音符のスペーシングの変更を組段の形式設定と見なします。

組段のスペーシングのハンドル

浄書モードで「[譜表のスペーシング \(Staff Spacing\)](#)」 が有効なとき、各組段の左上角に表示される四角いハンドルです。組段のスペーシングのハンドルは、組段の一番上の譜表の垂直位置を変更し、それに合わせて組段のすべての譜表も移動します。 [譜表のスペーシングのハンドル](#) も参照してください。

け

形式設定

組段あたりの小節数、ページあたりの組段数、および譜表間や組段間の距離を設定します。

弦のシフト指示

弦楽器プレーヤーが指を変えずに前の音符より高い音符または低い音符を演奏するために、指板の上でポジションをシフトさせる際の移動方向を指示する斜めの線です。

こ

五線のサイズ

第1線から第5線までの幅で表わされる五線譜のサイズです。「ラストラルサイズ」の呼称は、かつて白紙に五線譜を描くのに使用された道具、ラストラムに由来します。ラストラムは形の固定された器具であるため、人々はその決められたサイズに慣れるようになりました。Dorico Elementsはこの伝統を引き継ぎ、ラストラムによる譜表サイズを選択できるようにしています。

コンテキストメニュー

マウスの右クリック、またはタッチパッドのダブルタップで呼び出せるメニューです。メニュー内容は呼び出すときのマウスポインターの位置と何を選択しているかによって変化しますが、ほとんどの場合は「編集 (Edit)」メニューからも呼び出せるものです。

コンデンシング

複数のプレーヤーの楽譜を通常より少ない譜表に表示する処理のことです。通常は、フルート1と2やホルン1～4など、同じタイプの複数のインストゥルメントが譜表を共有できるようにすることでコンデンシングを行ないます。最もよく使われるのは大規模なオーケストラのスコアです。これは、ページ上の譜表を少なくすることで譜表サイズを大きくし、指揮者にとって読みやすいスコアを作成できるためです。[ディヴィジ](#)、[ピッチまたぎ](#)、[リデュース](#)も参照してください。

さ

再生ヘッド

再生および録音中に楽曲に沿って動いていく垂直の線で、現在のリズム上の位置を表わします。

再生モード

再生時に楽譜をどのように発音するかを変更できる Dorico のモードです。たとえば、再生テンプレートの変更や VST インストゥルメントの割り当て、オートメーションの入力、ミキシングの調節などを行なえるほか、再生時に記譜上のデュレーションに影響を与えずに音を発音するデュレーションを変更することもできます。[モード](#)も参照してください。

し

実音

すべての音符が聞こえる音のとおり記譜されます。フルスコアは通常実音で記譜され、これにより和声と旋律が判別しやすくなります。[移調音](#)、[インストゥルメントの移調](#)も参照してください。

浄書モード

アイテムを削除したり、位置を動かしたり、音符のピッチを変更したりすることなく、プロジェクトで使用するすべてのアイテムの操作や変更を行なえる Dorico のモードです。また、印刷時や書き出し時に使用する、プロジェクトの各レイアウトのページの形式を指定することもできます。[モード](#)も参照してください。

小節

拍子記号で定められた一定の拍数を含む楽譜の区分のことで、その境界は小節線によって区切られています。

衝突回避

同じ位置にある複数のアイテムが重なり合わずはっきり読み取れるように、Dorico Elements が行なう自動調整です。これにはスラーのようにアイテムの形状が変化するものと、和音の臨時記号のようにアイテムの垂直位置や水平位置が変化するものがあります。

シングルプレーヤー

1つまたは複数のインストゥルメントを演奏する (フルート奏者がピッコロに持ち替えるなど)、1人のミュージシャンのことで、[プレーヤー](#)、[セクションプレーヤー](#) も参照してください。

親切臨時記号

先の音符に付いた臨時記号を再度表示し、あいまいさを排除するものです。たとえば臨時記号の付いた音符がタイによって次のページに続く場合などに表示されます。

す

スコア

[フルスコア](#)、[パート譜](#)、[レイアウト](#)、[プロジェクト](#)を参照してください。

ストローク

編者注のスラーやタイを二分する短い線です。

スペーシング

楽譜の書式を整えるために、連続する列の間の水平距離を設定することです。Dorico Elements における水平方向のスペーシングには、音符やその他のアイテム (付点や臨時記号など) のグラフィカルな形状やサイズと、音符のスペーシングの設定値が反映されます。横幅いっぱいの組段には、水平方向の両端揃えが自動的に適用されます。

スペース

楽譜の浄書における単位で、隣接する2本の譜表線の中心同士の距離に基づきます。ほぼすべての記譜アイテムが、スペースに比例したサイズとなります。たとえば、符頭は通常1スペース分の高さです。

せ

声部

Dorico Elements では、通常同一のインストゥルメントにより演奏されて1つの旋律を形作る、連続した音符、和音、休符、その他の記譜記号を指します。演奏されているピッチ音符やアイテムを異なる声部に割り当てることで、同じ譜表を共有する複数の旋律がより明確に見分けられるようになります。たとえばボーカル譜において、ソプラノのラインには符尾が上向き、アルトのラインには符尾が下向き、バス部を使用するなどです。Dorico Elements では、1つの譜表に使用できる声部の数に制限はありません。また声部の配置および間隔の調整は自動的に行なわれます。[インストゥルメント](#) も参照してください。

セクションプレーヤー

全員が同じ楽器を演奏し、同じパートレイアウトの楽譜を読む複数のミュージシャンです。たとえば、第1バイオリンセクションのプレーヤーは、それ以外の楽器は演奏できませんが、分かれて別々の音を演奏することはできます。[プレーヤー](#)、[シングルプレーヤー](#) も参照してください。

セグメント

浄書モードで独立して機能する記譜アイテムの一部です。セグメントは、リピート括弧内の個々の終了括弧のように位置に関係なく存在できます。また、グリッサンドラインのように、1つのアイテムのみが組段区切りまたはフレーム区切りをまたいで分割される場合にも存在できます。[アイテム](#)、[部位](#) も参照してください。

設定モード

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

そ

装飾音符

装飾音の表示に使用されることが多い、小さな音符です。これは小節内の拍数に含めては数えられず、前後の音符のデュレーションに食い込む形で発音されます。一般的に、装飾音符の符尾に斜線が引かれているものが「短前打音」で、後に続く音符やコードの位置かその直前でできるだけ短く演奏されます。

す。装飾音符の符尾に斜線が引かれていないものが「長前打音」で、後に続く音符やコードを演奏する前に、その音価の半分の長さ (デュレーション) で演奏されます。

挿入モード

音符の入力方法を変更するオプションです。挿入モードがオンの場合は、入力する新しい音符は既存の音符を上書きするのではなく、同じ声部の後続のすべての音符を入力したデュレーションに合わせて後ろに押し下げます。同様に、挿入モードがオンの状態で音符のデュレーションを短くすると、音符間に休符を残さずに音符同士を近づけます。これは、音符の削除、音符のデュレーションの変更、拍子記号の入力など、音符の入力以外の編集にも影響します。[音符入力](#)、[和音の入力](#) も参照してください。

た

大譜表を用いる楽器

通常、中括弧で括られた 2 つ以上の譜表を使用して音符を表示する楽器を意味します。大譜表を用いる楽器の例としては、ピアノ、オルガン、ハープなどがあります。通常、上段の譜表はト音記号を使用し、高い音を指示し、下段の譜表はバス記号を使用して低い音を指示します。

タッチパッド

触覚センサーを備えたフラットなデバイスで、従来のマウスのかわりとして機能するものです。ラップトップコンピューターに内蔵されることが多いですが、ワイヤレスまたは有線で接続される別個の器具の場合もあります。

多拍子

楽曲に同時に複数の拍子が存在することです。たとえばアンサンブル中のあるインストゥルメントは 6/8 を演奏し、もう 1 つは 7/4 を演奏するなどです。

ち

チャンネル

MIDI では、音符、コントローラーその他のデータをどのデバイスのどのサウンドで演奏するかは、チャンネルによって決定されます。Dorico Elements では、各チャンネルに割り当てられたパッチにより提供される演奏技法に応じて、1 つの譜表上の音符が別々のチャンネルで演奏されることもあります。[MIDI](#)、[パッチ](#) も参照してください。

長休符

複数の隣接する空白小節を小さくまとめるもので、通常は 1 小節が使用され、譜表上部に休む小節の総数が記されます。長休符は通常、太い水平線の両端に垂直線が付いた H 型の記号 (タチェットバー) で表示されます。過去に出版されたスコアの中には、二全休符と全休符を組み合わせ、最大 9 小節の長休符を示した例があります。

て

ディヴィジ

ディヴィジは分割するまたは分割されるを意味するイタリア語で、プレーヤーが分かれて複数の旋律を演奏するとき使用します。多くは、あるセクション (第 1 バイオリンなど) で一部のパッセージを分割し、2 つの譜表を使用するような場合です。複数の譜表を使うほか、必要に応じて複声部を使用し、同じ譜表にディヴィジのパッセージを記譜することもできます。[トゥッティ](#)、[コンデンシング](#)、[エクスプロード](#)、[リデュース](#) も参照してください。

デッドノート

フレット楽器で演奏される音符です。この音符は、音をミュートすることで、音程を奏でるのではなく打楽器のような音を出します。通常は、片手を弦の上に軽く置いた状態で演奏します。Dorico Elements では、ギターやバンジューなどのフレット楽器に属する音のみをデッドノートに指定できます。

デュレーションをロック

既存の音符に対し、リズムを保ったままピッチのみ変更できる機能です。

展開矢印マーク

Dorico Elements のメインウィンドウの四方の端に表示される小さな矢印です。これにより、ツールバーやパネルの表示/非表示を個別に切り替えられます。

テンポトラック

MIDI データに含まれるタイミングに関する情報で、テンポ、SMPTE オフセット、拍子記号、タイムコード、およびマーカーに影響を与えるものです。MIDI ファイルのそれ以外のデータとは別個に読み込むこともできます。

と

トゥッティ

全員を意味するイタリア語です。あるパッセージについて、そのパートまたは譜表を読むすべてのプレーヤーが演奏することを指示します。通常はディヴィジのパッセージの終わりに、あるいは譜表が時にソロを指示し、時にトゥッティのパッセージを指示するような場合に使用されます。[ディヴィジ](#)も参照してください。

トークン

テキスト文字列内で使用されるコードで、プロジェクト内の何らかの情報 (現在のフローのタイトル、プレーヤー名、ページ番号など) に自動で置き換えられるものです。

通し演奏

楽曲のはじめから終わりまで1回演奏することです。リピート括弧やコーダのある楽譜など、複数のエンディングが存在する楽譜については、複数回の通し演奏が必要となります。

ドラムセット

ポップスやロック音楽で使用されることの多い、特殊なタイプの打楽器キットです。多くの場合、ドラムセットは打楽器キットとは異なる声部の配置を使用します。ドラムセットは打楽器キットの一種であり、このマニュアルで打楽器キットと記載されている場合にはドラムセットも含まれます。

トランスポート

再生と録音に関するすべてのオプションを網羅します。

は

倍音

倍音列内の単一のピッチまたは周波数のことであり、そのピッチは基音のピッチに応じて変化しますが、倍音列内の番号に応じて基音との間隔は常に一定です。たとえば、第2倍音は基音の1オクターブ上、第3倍音は基音の1オクターブと5度上、第4倍音は基音の2オクターブ上となります。[倍音列](#)も参照してください。

倍音列

基音と呼ばれる単一のピッチに関連して自然に発生する一連の周波数です。基音のピッチを演奏すると、発生する音には倍音列内のさまざまな音が含まれます。追加されるこれらの音は、部分音や倍音と呼ばれます。また、これらをハーモニクスとして演奏することで倍音を個々に鳴らすこともあります。倍音列に含まれる倍音の間隔には一貫したパターンがあり、この間隔は発生する倍音列が高くなるほど狭くなります。たとえば、第1倍音と第2倍音の間隔は1オクターブですが、第7倍音と第8倍音の間は長2度程度しかありません。倍音列の最上部では、ほとんどの倍音が微分音となります。[倍音](#)も参照してください。

配置設定

楽譜のページレイアウトを整えることです。ページごとの組段数や組段ごとの小節数を定義することが該当します。

パッチ

MIDI デバイスまたはバーチャルインストルメントの個別のサウンドを示す古い用語です。[チャンネル](#)、[MIDI](#)、[PC](#)も参照してください。

パネル

メインウィンドウの左右および下部に表示されるツールパレットです。すべてのモードで使用できますが、パレットに表示されるツールはモードごとに異なります。

半小節

均等な 4 つの拍に分割できる拍子記号が設定されているとき、小節を均等に 2 分割するリズム上の位置です。Dorico Elements では、特定の連桁のグループ化と音符のグループ化に関する設定が、半小節の存在する小節に適用されます。半小節を持つ拍子記号には、4/4 や 12/8 があります。

ハンドル

選択可能なアイテムで、線の終端、フレームの角、またはペダル線のリテイクやスラーの制御ポイントなどといった、移動できるポジションを示します。記譜モードではハンドルは丸い形で、それぞれがアイテムのリズム上の位置を示します。浄書モードではハンドルは四角い形で、それぞれがアイテムの表示上の位置を示します。

パート譜

1 人以上のプレーヤーが演奏するインストゥルメント用の楽譜です。フルスコアではなく個別に表示されます。アンサンブル全体の楽譜を見る必要のない演奏者は、自分の演奏する楽譜だけが読めれば良いため、パート譜を見て演奏します。[フルスコア](#)、[レイアウト](#) も参照してください。

ひ

ピッチデルタ

臨時記号により上下する音符のピッチを表わすオクターブの分割数です。たとえば 12-EDO の場合、ピッチデルタ「1」は音符のピッチを半ステップ (半音) 上昇させ、一般的にはシャープ記号 (#) で記譜されます。[EDO](#) も参照してください。

ピッチまたぎ

符尾が下向きの声部の音符のピッチが符尾が上向きの声部の音符よりも高くなることで、コンデンシングされた譜表など、複数の声部またはパートが含まれる譜表で起こることがあります。[コンデンシング](#) も参照してください。

ビブラートバー

電気フレット楽器、特にエレキギターに搭載されるデバイスで、演奏者はこれを使用して音符にビブラートを追加したり、ギターバンドのように音符のピッチを調節したりできます。

表記

特定のピッチの音符を、アルファベットによる音名と臨時記号を組み合わせる方法です。たとえば標準の 12-EDO ピッチシステムの場合、MIDI ノート 61 は C#、D \flat または B \sharp と表記できます。通常、同じピッチの音は調性に基づく一定の方法で表記されます。たとえば、MIDI ノート 61 は通常 D メジャーにおいては C# と表記されますが、A \flat メジャーにおいては D \flat と表記されます。[EDO](#)、[MIDI](#) も参照してください。

ふ

ファミリー

木管楽器、金管楽器、打楽器、弦楽器など、通常スコア上では大括弧で括られて表示される同属のインストゥルメントを意味します。

部位

記譜アイテムの一部です。たとえば音符の部位としては符頭、付点、臨時記号、符尾の先端、連桁などがあります。記譜モードでは、アイテムのどの部分を選択してもそのすべての部位が同時に選択され、加えられた変更はアイテム全体に影響します。浄書モードでは、各部位を個々に選択して、それぞれの位置や外観を微調節できます。[アイテム](#)、[セグメント](#) も参照してください。

フェルマータ

その位置にあるすべての音符を、表記上の長さよりも長く保持することを指示する音楽記号です。ほとんどの場合は曲線とその下の点の形で描かれますが、曲線のかわりに山形や四角が描かれるものもあります。

節

弦の 4 分の 1 など、弦に沿って長さを均等に分割する位置です。節の位置で弦に触れる (ただし完全には押さえない) ことで倍音が生成されます。[倍音](#)、[倍音列](#) も参照してください。

フック

他の線から (ほとんどの場合は直角に) 延びる短い線で、線の終端を分かりやすくします。Dorico Elements では、フックはペダル線、オクターブ線、リピート括弧、および連符の角括弧の終端に使用できます。


符頭に対する配置

アイテムの符頭に対する水平方向の配置を計算する際、Dorico Elements はその位置の最初の声部列の正面の符頭を使用します。正面の符頭とは、符尾の正しい側、つまり上向きの符尾の場合は左側、下向きの符尾の場合は右側にある符頭のことです。符頭に対して配置できるアイテムには、歌詞、コード記号、演奏技法などがあります。

符尾の分割

オルタードユニゾンの臨時記号を、それぞれが属する符頭のすぐ横に表示するための表記法です。

譜表のスペーシングのハンドル

浄書モードで「**譜表のスペーシング (Staff Spacing)**」が有効なとき、各譜表の左下角に表示される四角いハンドルです。譜表のスペーシングのハンドルで変更できるのは、1つの譜表の垂直位置のみです。[組段のスペーシングのハンドル](#)も参照してください。

譜表冒頭部

通常は楽譜の各組段の最初の音符または休符より前に表示される記譜記号です。通常、譜表冒頭部には音部記号、調号および拍子記号が含まれます。Dorico Elements では、譜表冒頭部は自動的に書き込まれるため、そこに含まれるアイテムはいずれも選択できません。

プラグイン

他のソフトウェアプログラム内で動作するソフトウェアプログラムです。Dorico Elements は VST インストゥルメントおよびエフェクト、それから Lua で記述されるスクリプトプラグインをサポートしています。

フルスコア

スコアの一種で、すべてのプレーヤーとそのインストゥルメントの楽譜が含まれ、通常は決められた順番で配置されます。この順番は楽曲の楽器編成によって異なります。オーケストラのフルスコアの場合は、一般的にはページの一番上に最高音の木管楽器 (ピッコロなど) が配置され、ページの一番下に最低音の弦楽器 (コントラバスなど) が配置されます。その間に金管楽器、鍵盤楽器、ボーカル、打楽器が配置されます。

フレーム

楽譜、テキスト、またはグラフィックを収めてページ上に配置するための、長方形のコンテナを指します。

プレーヤー

1つ以上のインストゥルメントを演奏するミュージシャンのことです。プレーヤーは、シングルプレーヤーまたはセクションプレーヤーのいずれかに定義され、フローとレイアウトに割り当てられます。[シングルプレーヤー](#)、[セクションプレーヤー](#)、[フロー](#)、[レイアウト](#)も参照してください。

プレーヤーグループ

メインアンサンブルのサブセット (オーケストラ内の同属楽器のグループなど)、または個別のグループ (オフステージの吹奏楽団やセカンドオーケストラなど) で構成されるプレーヤーの集合です。フルスコアにおいては、プレーヤーの各グループは個別にラベルが与えられ、インストゥルメントの順番にまとめてグループ化および番号付けされます。[プレーヤー](#)も参照してください。

フレット楽器

ほとんどの場合、複数の弦とフレットの付いたネックがあり、片手 (通常は左手) でネックのフレット位置の弦を押さえ、もう一方の手 (通常は右手) で対応する弦をはじいて演奏するタイプの楽器です。一般的なフレット楽器には、ギター、ウクレレ、バンジョーなどがあります。

フロー

交響曲の1楽章、アルバム内の1歌曲、ミュージカルの1曲、もしくは音楽理論の練習問題にある練習曲など、独立している楽譜の範囲のことです。フローは、プロジェクト内の他のフローと同じプレーヤーを、または特定のフローだけの別のプレーヤーを含むことができます。[プレーヤー](#)も参照してください。

プロジェクト

複数のフローおよびレイアウトを格納する Dorico Elements 形式のファイルです。フロー および レイアウト も参照してください。

プロパティ

プロパティパネルから編集できる、プロジェクト内の個々のアイテムおよびアイテムの部位の特性です。プロパティには、ローカルとグローバルの2種類があります。ローカルプロパティはレイアウトおよびフレームチェーンに固有のものです。つまり、初期設定では、特定のレイアウトに含まれるアイテムのローカルプロパティに変更を加えても、他のレイアウトやフレームチェーンにある同じアイテムには影響しません。

へ

ヘアピン

一点から広がるまたは一点に合流する、一対の斜線で描かれる強弱記号で、音を徐々に大きくまたは小さくすること、つまりクレッシェンドとディミヌエンドを表わします。

ペダルの強さの変更指示

ピアノのサステインペダルを 1 (完全に踏み込んだ状態) から 0 (踏み込んでいない状態) の間でどこまで踏み込むかを指定する変更指示です。ペダル線の高さが変化する形で記譜されます。

ページ区切り

特定の位置 (通常は小節線) で、楽譜のページを強制的に終了します。多くの場合は、パート譜でページをめくる際の利便性を確保するために使用されます。Dorico Elements では、フレーム区切りを使用するとページ区切りの効果が得られます。これはガイドによって表示されます。組段区切り も参照してください。

ページビュー

印刷時と同様の、一定の幅と高さのページレイアウトで楽譜を表示する表示オプションです。ギャラリービュー も参照してください。

ほ

ポイント (キーエディター)

キーエディター上の値の変化です。ポイントは四角形として表示され、ドラッグなどで選択や編集を行なえます。ポイントは一定またはリニアになります。一定ポイント、リニアポイント、値ラインも参照してください。

ポイント (サイズ)

活字印刷における基準単位で、フォントのサイズを表わします。

ポップオーバー

キーボードショートカットを使用して表示できる一時的な数値フィールドです。テキストエントリを入力することでアイテムを挿入できます。ポップオーバーは記譜モードでの音符入力時または楽譜領域でアイテムを選択時に開くことができます。異なるタイプのアイテムごとに専用のポップオーバーが用意されています。

ま

マイナーキー

メジャースケールとは異なる音程パターンを持つ、マイナースケールに基づく調号です。マイナースケールも参照してください。

マイナースケール

マイナーキーの音程を含む音符の並びです。マイナースケールには3つのタイプがあります。ナチュラル、ハーモニック、そしてメロディックです。ナチュラルマイナースケールはエオリアンモードの音程パターンに従います。キーボードでいえば A から A までのすべての白鍵の音符です。ハーモニックマイナースケールもエオリアンモードの音程パターンに従いますが、A ハーモニックマイナーにおける G# のように、スケールの7度にシャープが付きます。メロディックマイナースケールは、上昇時と下

降時で異なる音程パターンに従います。上昇時は(エオリアンモードに対し)6度と7度にシャープが付きますが、下降時はいずれもナチュラルです。[マイナーキー](#)も参照してください。

マウスポインター

通常はクリックすることで、アイテムやユーザーインターフェースに作用することが可能になる画面上のアイコンです。マウスポインターの位置は通常、外部接続のマウスまたはタッチパッドで制御されます。見た目は状況に応じて変化します。たとえばハイパーリンクの上にマウスポインターを合わせると、手の形になります。ただし、最も一般的な形状は、画面の左上方向を指す矢印です。本書では、カーソルやキャレットと区別するために「マウスポインター」という用語を使用しています。[カーソル](#)、[キャレット](#)、[タッチパッド](#)も参照してください。

め

明示的な休符

手動で入力された休符、あるいは MusicXML ファイルからインポートされた休符のことです。特定の声部の音符間に明示的な休符を抑制することはできません。[休符](#)、[暗黙の休符](#)も参照してください。

も

モード

プロジェクトウィンドウで選択できるワークスペースです。スコアを作成するワークフローの異なるフェーズのことを指します。[設定モード](#)、[記譜モード](#)、[浄書モード](#)、[再生モード](#)、[印刷モード](#)も参照してください。

よ

余白

テキストとその囲み線など、2 アイテム間の最小距離または最小間隔です。余白の値は、最小高さや最小幅などの他の設定値とは独立である場合があります。

余白を埋める休符

小節の途中で開始/終了するキューの前後の余分なスペースを埋める休符のことです。この休符は、キューのリズムが拍子にどう当てはまるか、またプレーヤーの既存の楽譜とどのような関係になるかを明確に表示します。[暗黙の休符](#)も参照してください。

り

リズムグリッド

デュレーションの単位であり、入力および編集の特定の性質、たとえばアイテムの移動量などに影響を与えます。その現在値はステータスバーに音価で示されるとともに、キャレットがアクティブな譜表の上の、拍および拍の分割を表わすルーラーの目盛りによっても示されます。[キャレット](#)も参照してください。

リズムセクション

ジャズや商業音楽で一般的に見られる楽器の集まりです。通常、リズムセクションにはキーボード、打楽器キット、ギター、ベースギター、コントラバスなどが含まれます。Dorico Elements では、リズムセクションとして定義されたインストゥルメントにはその他のインストゥルメントとは異なるコード記号を表示できます。

リデュース

複数のインストゥルメントの楽譜を、それより少ない数のインストゥルメントに割り当てる処理のことです。たとえば合唱用の楽曲を、キーボード用の楽譜に再編成するなどです。リデュースにより作成された楽曲はリダクションと呼ばれます。[エクスプロード](#)、[コンデンシング](#)、[ディヴィジ](#)も参照してください。

リニアポイント

キーエディター上の値の変化です。カーブ上のポイントとして機能し、その位置の値のみを設定して、その位置から次のポイントまでの値をなめらかに変化させることができます。[ポイント \(キーエディター\)](#)、[一定ポイント](#)、[値ライン](#)も参照してください。

両端揃え

楽譜のコンテンツをフレームの両端に合わせて、水平および垂直方向に調整します。[フレーム](#)、[両端揃え \(水平方向\)](#)、[両端揃え \(垂直方向\)](#)も参照してください。

両端揃え (垂直方向)

譜表や組段をフレームの全高に合わせて、できる限り均等に配置します。フレームに収められた楽譜の高さがフレームの垂直のスペースをすべて必要としない場合、余ったスペースは組段間に均等に分配され、さらに組段内の譜表間にも均等に分配されます。[フレーム](#)、[両端揃え](#)も参照してください。

両端揃え (水平方向)

楽譜のコンテンツをフレームの左右の両端に揃えます。組段上の譜表がすべて同じ幅を占めるように、音符のスペーシングを行なったあとに余ったスペースは、組段上のすべての列に均等に分配されます。場合によっては、フロー最後の組段には完全な両端揃えを行わず、フレーム幅の途中で終わらせることもできます。[フレーム](#)、[両端揃え](#)も参照してください。

れ

レイアウト

すべてのプレーヤーを含むフルスコアや1人のプレーヤーのみを含むインストゥルメントパートなど、1つまたは複数のフローの1人または複数のプレーヤーの楽譜を、ページ上にどのように配置するかを示したものです。[フロー](#)、[プレーヤー](#)も参照してください。

レイアウトオプション

ページや譜表サイズなど、個々のレイアウトを設定するためのオプションです。これらのオプションは「[レイアウトオプション \(Layout Options\)](#)」ダイアログで、レイアウトごとに個別に設定できます。[レイアウト](#)も参照してください。

列

組段のすべての譜表にわたっての同じ水平位置を表わす垂直の線です。楽譜の正確なスペーシングを目的として、音符と和音の位置決定に使用されます。複数の声部を配置する場合に、リズム上の同じ位置に列を複数使用できます。このとき、一部の声部の音符や和音は、他の声部の音符や和音から水平方向にずらして表示されます。

連符

記譜上の標準のデュレーションに対する分数のデュレーションによって演奏されるリズムです。たとえば3連符は、所定の音価で通常は2つの音符を演奏する時間において、その音価の音符を3つ演奏するものです。

わ

和音

リズム上の同じ位置から開始し1つの符尾を共有する、デュレーションが同じ2つ以上の音符の重なりです。

索引

数字

1 ステップ

- 移調楽器 138, 1053
- グリッサンドライン 1148, 1149
- 弦のピッチ 160
- 調性システム 1055
- トリル (「1 ステップのトリル」を参照してください)
- ピッチバンド 717
- バンドの音程 1148, 1149, 1157, 1171

1 ステップのトリル 1125, 1133

- 位置 1132
- 外観 1130
- 入力 352, 358
- 非表示 1122, 1126
- 表示 1122, 1126

1 本線の中間休止記号 348, 1039

1/2 踏み込みのペダル線 1192, 1193, 1195, 1196

1/4 踏み込みのペダル線 1192, 1193, 1195, 1196

16 進数 399

16 分音符 208, 232, 270

- 音符の分割 272
- 休符 256, 1302
- クオンタイズ 96
- グリッサンドライン 1150
- コード 262
- 弱起 (アウフタクト) 295, 300, 302
- スウィング再生 306, 565, 566
- 声部 241
- 装飾音符 260
- 挿入モード 246
- 打楽器 248, 698
- タブ譜 252
- トレモロ 425, 427, 1431

拍 313

- 非表示 1088, 1107
- 表示 1088, 1107
- メトロノームマーク 305
- リズムグリッド 225, 226
- 連桁 863, 884
- 連符 265, 268

2 分音符 208, 232, 270

- 音符の分割 272, 883-885
- 休符 256, 1302
- クオンタイズ 96
- グリッサンドライン 1150
- コード 262
- 弱起 (アウフタクト) 295, 300, 302
- 声部 241
- 挿入モード 246
- タイ 882-885
- 打楽器 248, 698
- タブ譜 252
- テンポの等式 1382
- トレモロ 425, 427, 1431
- 拍 313

2 分音符 (続き)

- 非表示 1088, 1107
- 表示 883, 1088, 1107
- 付点 239, 882-885, 1090
- メトロノームマーク 305
- リズムグリッド 225, 226
- 連符 265, 268

2 ページを 1 ページに集約の配置 603

2 連符 (「連符」を参照してください)

3 連符 1439

- スウィング再生 565, 566
- 入力 204, 265, 267

3/4 踏み込みのペダル線 1192, 1193, 1195, 1196

4 分音符 208, 232, 270

- 音符の分割 272, 883-885
- 休符 256, 1302
- クオンタイズ 96
- グリッサンドライン 1150
- 再生 769, 791
- 弱起 (アウフタクト) 295, 300, 302
- スウィング再生 565, 566
- 声部 241
- 装飾音符 260
- 挿入モード 246
- タイ 882-885
- 打楽器 248, 698
- タブ譜 252
- テンポの等式 1382
- トレモロ 425, 427, 1431

拍 313

- 非表示 1088, 1107
- 表示 883, 1088, 1107
- 付点 239, 882-885, 1090
- メトロノームマーク 305
- リズムグリッド 225, 226
- 連符 265, 268
- 和音 262

5 連符 (「連符」を参照してください)

6 連符 (「連符」を参照してください)

7 連符 (「連符」を参照してください)

8 分音符 208, 232, 270

- 音符の分割 272, 883-885
- 休符 256, 1302
- クオンタイズ 96
- グリッサンドライン 1150
- 再生 769, 791
- 弱起 (アウフタクト) 295, 300, 302
- スウィング再生 306, 565, 566
- 声部 241
- 装飾音符 260
- 挿入モード 246
- タイ 882-885
- 打楽器 248, 698
- タブ譜 252
- テンポの等式 1382
- トレモロ 425, 427, 1431

8分音符 (続き)

- 拍 [313](#)
- 非表示 [1088](#), [1107](#)
- 表示 [883](#), [1088](#), [1107](#)
- 付点 [239](#), [882-885](#), [1090](#)
- メトロノームマーク [305](#)
- リズムグリッド [225](#), [226](#)
- 連桁 [863](#), [884](#)
- 連符 [265](#), [268](#)
- 和音 [262](#)

8 連符 (「連符」を参照してください)

9 連符 (「連符」を参照してください)

A

- A 用紙サイズ [606](#), [614](#)
- Academico フォント [773](#), [774](#), [777](#)
- accelerando (「段階的テンポ変更」を参照してください) (「テンポ記号」も参照)
- adagio (「テンポ記号」を参照してください)
- Aikin 符頭 [1084](#), [1085](#)
- allegretto (「テンポ記号」を参照してください)
- AmpSimulator [740](#), [746](#)
- AutoPan [740](#), [746](#)

B

- B 用紙サイズ [606](#), [614](#)
- Boston コード記号 [894](#)
- bpm [1373](#)
 - 変更 [726](#), [1374](#)
- Brandt-Roemer コード記号 [894](#)
- Bravura 音楽フォント [773](#)
- Brickwall Limiter [740](#), [746](#)
- Britten カーリユー (「フェルマータ」を参照してください) (「プレス記号」も参照)
- Broadcast WAVE 形式 [104](#)

C

- calando (「段階的テンポ変更」を参照してください) (「テンポ記号」も参照)
- cantabile (「強弱記号の修飾語句」を参照してください)
- CC64
 - ペダル線 [94](#), [279](#), [281](#)
- Chorus [740](#), [746](#)
- circa
 - テンポ記号 [1375](#)
- CMYK 処理 [609](#)
- Compressor [740](#), [746](#)
- CSV ファイル [106](#)
- Cubase
 - インストゥルメント名 [1341](#)
 - エクスペッションマップ [782](#), [801](#)
 - 譜表ラベル [1341](#)

D

- 「Dark」のテーマ [52](#), [55](#)
- Distortion [740](#), [746](#)
- DJ-EQ [740](#), [746](#)
- dolce (「強弱記号の修飾語句」を参照してください)

- DoricoBeep [278](#), [534](#), [545](#)
 - サウンド [545](#)
- dpi [609](#)
- DualFilter [740](#), [746](#)

E

- EDO [1055](#)
- EnvelopeShaper [740](#), [746](#)
- EQ [740](#)
 - 変更 [746](#)

F

- Finale 音楽フォント [771](#), [773](#)
- fine
 - d.c. al [1266](#)
 - サイズ [1267](#)
 - 小節線 [841](#)
 - セクション [1266](#)
 - 入力 [424](#), [425](#)
 - 非表示 [1270](#)
 - 表示 [1270](#)
 - フォント [1267](#)
- FLAC ファイル
 - 書き出し [103](#), [104](#)
- Flanger [740](#), [746](#)
- flz (「演奏技法」を参照してください)
- fps [201](#)
- Funk 符頭 [1084](#), [1085](#)
- FX チャンネル [738-740](#)
 - Insert [746](#)
 - 削除 [746](#)
 - 追加 [745](#)
 - 名前 [746](#)
 - ボリューム [743](#)
 - ミキサー [735](#), [736](#)
 - リバーブ [748](#)

G

- Gate [740](#), [746](#)
- General MIDI [88](#), [94](#), [782](#), [796](#)
- gli altri (「ディヴィジ」を参照してください)
- Golden Age 音楽フォント [771](#), [773](#)
- Groove Agent
 - MIDI トリガー領域 [431](#), [587](#)
 - エンドポイント [542](#), [583](#)
 - 再生テンプレート [572](#), [573](#), [577](#)
 - ステージテンプレート [748](#)
 - スペーステンプレート [757](#)
 - パターン [97](#), [587](#)
 - パンニング [748](#)
 - 編集 [542](#)
 - ミドル C [51](#)
 - リバーブ [757](#)
 - ロード [540](#), [572](#), [577](#)

H

HALion Sonic Selection

エンドポイント [542](#), [583](#)
 再生テンプレート [572](#), [573](#), [577](#)
 ステージテンプレート [748](#)
 スペーステンプレート [757](#)
 声部の個別再生 [558](#)
 パンニング [748](#)
 編集 [542](#)
 リバーブ [757](#)
 ロード [540](#), [572](#), [577](#)

HALion Symphonic Orchestra

エンドポイント [542](#), [583](#)
 再生テンプレート [572](#), [573](#), [577](#)
 ステージテンプレート [748](#)
 スペーステンプレート [757](#)
 声部の個別再生 [558](#)
 パンニング [748](#)
 編集 [542](#)
 リバーブ [757](#)
 ロード [540](#), [572](#), [577](#)

Henze (「フェルマータ」を参照してください)

HTML ファイル

コメント [511](#)

Hub [70](#)

ビデオチュートリアル [70](#)
 プロジェクトの開始 [72](#)
 プロジェクトを開く [73](#), [74](#)

Hz

再生時のチューニング [558](#)

I

Iconica Sketch

エンドポイント [542](#), [583](#)
 再生テンプレート [572](#), [573](#), [577](#)
 ステージテンプレート [748](#)
 スペーステンプレート [757](#)
 声部の個別再生 [558](#)
 パンニング [748](#)
 編集 [542](#)
 リバーブ [757](#)
 ロード [540](#), [572](#), [577](#)

Indiana コード記号 [894](#)Insert [740](#)

削除 [747](#)
 変更 [746](#), [748](#)
 リバーブ [748](#), [759](#), [762](#)
 ロード [746](#)

J

Jazz Standards コード記号 [894](#)

L

l.v. タイ (「レセヴィブレタイ」を参照してください)
 largo (「テンポ記号」を参照してください)
 leggiero (「強弱記号の修飾語句」を参照してください)
 Leipzig 音楽フォント [771](#), [773](#)
 Leland 音楽フォント [771](#), [773](#)

lento (「段階的テンポ変更」を参照してください)
 (「テンポ記号」.も参照)

lento (「テンポ記号」を参照してください)

「Light」のテーマ [52](#)

Limiter [740](#), [746](#)

Lin One Dither [740](#), [746](#)

loco (「オクターブ線」を参照してください)

M

macOS

印刷 [597](#)

Maximizer [740](#), [746](#)

meno (「テンポ記号」を参照してください) (「強弱記号の修飾語句」.も参照)

Mensurstriche [845](#)

messa di voce [969](#)

移動 [472](#), [946](#), [962](#), [969](#)

間隔 [968](#)

装飾音符 [969](#)

タイ [324](#), [326](#), [472](#)

デュレーション [328](#)

長さ [968](#)

入力 [320](#), [323](#), [324](#), [326](#), [970](#)

ハンドル [962](#), [969](#)

表示 [970](#)

開きの幅 [962](#)

MIDI

thru [225](#)

値 [721](#), [727](#), [728](#), [731](#)

インストゥルメント [534](#), [538](#), [543](#) (「MIDI インストゥルメント」.も参照)

インストゥルメントのロード [540](#), [554](#), [572](#), [577](#)

上書き [722](#)

エクスプレッションマップ [782](#), [783](#), [797](#), [798](#)

エディター (「MIDI CC エディター」を参照してください) (「MIDI ピッチバンドエディター」.も参照)

エンドポイント [580](#), [583](#), [585](#)

音符入力 [232](#), [245](#), [255](#)

書き出し [102](#)

重なり合う音符 [270](#)

キーエディター [718](#)

クオンタイズ [96](#)

グリッサンドライン [1148](#), [1149](#)

コピー [472](#), [693](#), [722](#)

コントローラー (「MIDI コントローラー」を参照してください)

再生 [543](#), [580](#), [802](#)

削除 [694](#)

順番 [788](#)

ショートカット [60](#), [64](#)

スラー [1339](#)

ダイアログ [88](#), [96](#), [99](#)

チャンネル [534](#), [581](#), [735](#), [736](#), [738](#), [739](#)

デバイス (「MIDI デバイス」を参照してください)

テンポ [545](#), [556](#), [723](#)

テンポエディター [723](#)

テンポトラック [100-102](#), [545](#)

ナビゲーション [64](#)

入力 [720](#), [722](#)

ノート範囲 [136](#)

パーカッションマップ [534](#), [584](#), [802](#), [805](#)

パターン [97](#)

MIDI (続き)

- パン 736, 738, 744
 - 範囲 136
 - ピアノロールエディター 695
 - ヒストグラムツール 727, 729
 - ピッチ 37
 - ピッチバンド 718, 785, 1148, 1149
 - 開く 73
 - ファイル (「MIDI ファイル」を参照してください)
 - フェーダー 736
 - ペダル線 1208
 - ポート 534, 581
 - ボリューム 979
 - マーカー 546
 - ミキサー 735, 736, 738, 739
 - ミドル C 51
 - 読み込み 88, 96, 97
 - リンク 472
 - リンクの解除 472
 - 臨時記号の表記 255
 - 録音 (「MIDI 録音」を参照してください)
- MIDI CC エディター 587, 717, 718
- 値 721, 727, 729, 731, 732
 - 一定ポイント 721
 - ズーム 690
 - 高さ 689
 - 追加 692, 718
 - 閉じる 692, 718
 - ヒストグラムコントロール 728
 - フィルター 729
 - ペダル線 1208
 - 変換 (「変換ツール」を参照してください) (「ヒストグラムツール」.も参照)
 - 変換コントロール 731
 - ポイントの移動 721
 - ポイントのコピー 693
 - ポイントの削除 694
 - ポイントの選択 692
 - ポイントの入力 720
 - リニアポイント 721
- MIDI thru 225
- MIDI インストゥルメント 534, 538
- インスタンス 538
 - エンドポイント 585
 - ナンバリング 538
 - パネル 537
 - ロード 540, 554, 572, 577
- 「MIDI インポートオプション」ダイアログ 88
- 「MIDI クオンタイズオプション」ダイアログ 96
- MIDI コントローラー 718, 979
- 値 721, 727-729, 731, 732
 - エディター (「MIDI CC エディター」を参照してください) (「MIDI ピッチバンドエディター」.も参照)
 - 強弱記号 979
 - コピー 472, 693, 722
 - 入力 692, 720, 722
 - ペダル線 1208
 - 変換 (「変換ツール」を参照してください) (「ヒストグラムツール」.も参照)
 - 変換ツール 731
- MIDI チャンネル 735, 736, 738, 739

MIDI デバイス 282

- アクティビティ 37
 - エクスペリションマップ 782, 797, 798
 - 音符入力の設定 250
 - 警告 37
 - コード記号 328, 534, 547, 548
 - 再生テンプレート 572, 573
 - ステージテンプレート 748
 - スペーステンプレート 757
 - 打楽器キット 250
 - パーカッションマップ 802, 805
 - パンニング 748
 - ポリコード 328
 - 無効化 282
 - 有効化 282
 - リバーブ 757
- MIDI トリガー領域 587
- 移動 472
 - 強調表示 588
 - 長さ 441
 - 入力 431
 - ハンドル 587
 - ピッチ 51
 - 表示オプション 588
 - ベロシティ 431, 587
 - 変更 443
 - ポップオーバー 431
- MIDI ピッチバンドエディター 717, 718
- 値 721, 729, 732
 - ズーム 690
 - 高さ 689
 - 追加 692
 - 閉じる 692
 - 変換 (「変換ツール」を参照してください) (「ヒストグラムツール」.も参照)
 - ポイントの移動 721
 - ポイントのコピー 693
 - ポイントの削除 694
 - ポイントの選択 692
- MIDI ファイル 88
- 演奏技法 94
 - 書き出し 98, 99
 - クオンタイズ 88, 96
 - 再クオンタイズ 278
 - 再生の上書き 706
 - サスティンペダルコントローラー 281
 - スラー 94
 - 装飾音符 96
 - ダイアログ 88, 99
 - 調号 94
 - トリル 94
 - トレモロ 94
 - パーカッションマップ 92
 - 開く 73
 - ペダル線 88, 94, 281
 - 無音程打楽器 88
 - 読み込み 88
 - リピート 562
 - 連符 96
- MIDI ポイント
- コピー 472
 - リンク 472
 - リンクの解除 472

MIDI 録音 275

MIDI thru 225

オーディオバッファサイズ 279, 281

開始 275

カウントイン 279

重なり合う音符 270

クオンタイズ 96, 275

クリック設定 278, 545

再クオンタイズ 278

最適化 279

サスティンペダルコントローラー 281

スラー 279

声部 275

設定 279

装飾音符 96, 1031

ダイアログ 96

停止 275

デバイス 282 (「MIDI デバイス」.も参照)

テンポモード 556

トランスポートウィンドウ 569

トリル 279

トレモロ 279

ピッチ 223

ピッチの入力 223

拍子記号 275

非録音時の MIDI 入力データを記録 277

ペダル線 279, 281

リピート 277

レイテンシー 280

「MIDI を書き出し」ダイアログ 99

moderato (「テンポ記号」を参照してください)

molto

移動 960

強弱記号 320, 323, 956, 959

中央揃え 959

テンポ記号 303, 304, 307

フォントスタイル 977

MonoDelay 740, 746

MonoToStereo 740, 746

morendo (「段階的テンポ変更」を参照してください)

(「強弱記号の修飾語句」.も参照)

MorphFilter 740, 746

mosso (「テンポ記号」を参照してください)

mp (「強弱記号」を参照してください)

MP3 ファイル

書き出し 103, 104

MusicXML

ガイド 461

書き出し 85, 86

コード記号 916

小節線 461

ダイアログ 86

打楽器 85

開く 73

譜表ラベル 1341

ペダル線 1209

読み込み 84

リピート括弧 1265

連桁のリセット 866

「MusicXML を書き出し」ダイアログ 86

N

Nashville

コード記号 331, 894

番号 331

New York コード記号 894

NotePerformer

トリル 1134

November 音楽フォント 771, 773

O

Octaver 740, 746

P

PDF ファイル 608

書き出し 598, 599, 601

カラー 609

キーボードショートカット 60

ファイル名 601

フォント 609

フロー 598, 601

プロジェクトプレビュー 76

ページサイズ 598

レイアウト 598, 599

レイアウト番号 187

Petaluma 音楽フォント 771, 773

Phaser 740, 746

PingPongDelay 740, 746

più (「テンポ記号」を参照してください) (「強弱記号の修飾語句」.も参照)

PNG ファイル 608

解像度 609

書き出し 598, 599, 601

カラー 609

透明 599

ファイル名 601

プロジェクトプレビュー 76

レイアウト 598, 599

レイアウト番号 187

poco a poco

移動 960

強弱記号 320, 323, 956, 959, 967

中央揃え 959

テンポ記号 1378

フォントスタイル 977

possibile (「強弱記号の修飾語句」を参照してください)

precipitando (「段階的テンポ変更」を参照してください)

(「テンポ記号」.も参照)

presto (「テンポ記号」を参照してください)

primo

リピート括弧 1260

R

rallentando (「段階的テンポ変更」を参照してください)

(「テンポ記号」.も参照)

REVerence 740, 746, 748, 764

rfz (「強弱記号」を参照してください)

ritardando (「段階的テンポ変更」を参照してください)

(「テンポ記号」.も参照)

ritenuto (「段階的テンポ変更」を参照してください) (「テンポ記号」.も参照)
RoomWorks SE 740, 746
Ross コード記号 894
Rotary 740, 746
rubato
表現テキスト 956, 957

S

S 字型スラー 1324, 1325
Salzedo プレス記号 (「プレス記号」を参照してください)
Sebastian 音楽フォント 771, 773
secondo
リピート括弧 1260
Send 740
削除 747
ロード 746
sfz (「強弱記号」を参照してください)
simile
演奏技法 1218
強弱記号 320, 323, 956
非表示 1218
表示 1218
smorzando (「段階的テンポ変更」を参照してください) (「テンポ記号」.も参照)
SMPTe (「タイムコード」を参照してください) (「マーカ―」.も参照)
SMuFL 771, 773
音楽記号 402
強弱記号 977
コード記号 900
数字付き低音 993
テンポ記号 1371
トークン 672
拍子記号 1430
フィンガリング 1005
符頭 402
メトロノームマーク 1371
臨時記号 402
Stein-Zimmermann 臨時記号 290, 1055
StereoEnhancer 740, 746
stringendo (「段階的テンポ変更」を参照してください) (「テンポ記号」.も参照)
subito (「強弱記号の修飾語句」を参照してください)
SuperVision 740, 746
SVG ファイル 608
書き出し 598, 599, 601
カラー 609
ファイル名 601
フォント 609
レイアウト 598, 599
レイアウト番号 187

T

tanto (「テンポ記号」を参照してください)
thru
MIDI 225
TIFF ファイル 608
解像度 609
書き出し 598, 599, 601
カラー 609

TIFF ファイル (続き)
透明 599
ファイル名 601
レイアウト 598, 599
レイアウト番号 187
ToneBooster 740, 746
troppo (「テンポ記号」を参照してください)
Tube Compressor 740, 746
TXT ファイル
解析 110, 111
歌詞 1061

U

Unicode
テキスト 399
入力 399

V

VintageCompressor 740, 746
vivace (「テンポ記号」を参照してください)
VST Amp Rack 740, 746
VST Bass Amp 740, 746
VST インストゥルメント 534, 537
インスタンス 537
ウィンドウ 542
エクスペリションマップ 534, 584, 783
エンドポイント 580, 585
許可 539
クリック 545
コード記号 548
再生 572, 573, 580, 782, 802
ステージテンプレート 748
スペーステンプレート 757
設定 540, 542, 578, 585
名前 581
ナンバリング 537
パーカッションマップ 534, 584
パネル 537
パンニング 748
ブロック 539
編集 537, 542
ポート 534, 581
保存 578, 585
無効化 537, 554
有効化 537, 554
リバーブ 757
ロード 539, 540, 554, 572, 577
「VST と MIDI」 パネル 531, 537
VSTDynamics 740, 746

W

WahWah 740, 746
Walker 符頭 1084, 1085
WAV ファイル
書き出し 103, 104

X

X 形の符頭 1082, 1085
 打楽器 248, 698, 1452, 1454, 1455
 デッドノート 1170
 リセット 1086

あ

アーティキュレーション 826, 1210
 MIDI インポート 92
 位置 525, 827-830
 移動 525, 829, 830
 演奏技法固有の符頭 808
 音符 828
 重ね合わせ 830
 キーボードショートカット 283
 キット 1457
 強弱記号 979
 コピー 827
 再生 558, 559, 769, 783, 808-810, 831, 979
 削除 827
 ジャズ (「ジャズアーティキュレーション」を参照してください)
 順番 828
 衝突回避 830
 スペーシング 525
 スラー 828, 830, 1317
 タイ 829, 831, 1396
 タイプ 826
 打楽器 808, 1451, 1452, 1457
 デュレーション 826, 831
 トレモロ 808
 入力 214, 222, 282, 283
 パネル 208
 反転 830
 ピッチをデュレーションの前に指定 222
 符尾 828
 変更 282
 連符 282
 アーティフィシャルハーモニクス 1109
 再生 1109-1111
 スタイル 1113, 1116
 倍音 1111
 ピッチ 1111
 非表示 1110
 表示 1110
 変更 1116
 臨時記号 1112
 アイテム 219, 432
 コピー 468
 設定 (「プロパティ」を参照してください)
 選択 219, 432-435, 440, 451
 選択解除 440
 変更 443
 編集 678
 ほかのアイテムの後ろ 432
 リセット 447
 青い選択範囲 975, 1328
 アクセント (「アーティキュレーション」を参照してください)

上げ

ジャズアーティキュレーション (「ジャズアーティキュレーション」を参照してください)
 ペダル線 (「ペダルのリテイク」を参照してください)
 上げ弓 (「演奏技法」を参照してください)
 上げ弓プレス記号 (「プレス記号」を参照してください)
 値

MIDI CC 721, 727-729, 731, 732
 音符 (「音符のデュレーション」を参照してください)
 相対テンポ変更 1376
 タイムコード 197, 1257
 段階的テンポ変更 1376
 ヒストグラムコントロール 729
 フェーダー 738, 743
 フレームレート 197
 プロパティ 681
 ベロシティー 708-710, 727-729, 731
 メトロノームマーク 443, 1374-1376
 リズムグリッド 37, 226, 697
 レイテンシーの補正 280

値フィールド 681

値ライン

MIDI 718, 721
 強弱記号 711, 714
 テンポ 545, 723

アタッカ 557, 840

アタック

VST インストゥルメント 542
 アーティキュレーション 826, 1397
 強弱記号 323, 945
 再生 782
 デイレイ 791
 トレモロ 418, 425, 427, 1433

アタッチメントポイント

アイテム 472, 525
 コード記号の構成要素 897
 ライン 396-398, 1224, 1227

アチャカトゥーラ (「装飾音符」を参照してください)
 圧 (「演奏技法」を参照してください) (「ライン」も参照)

圧縮された MusicXML 85, 86

アドオンスイッチ 787, 795

アポジャトゥーラ (「装飾音符」を参照してください)

アポストロフィー 674

アラビア数字

ページ番号 1180

アルコ (「演奏技法」を参照してください)

アルト記号 (「音部記号」を参照してください)

アルトの省略

ホルンのフィンガリング 1005

アルファチャンネル 599, 609

アルペジオ記号 1137, 1140, 1224

位置 1140

移動 472, 475, 525

外観 1137-1139

角括弧 1137

曲線 354

形式設定 1138, 1139

再生 1141, 1142

再生時にミュート 561

削除 467

十字線 528

終端 1139

アルペジオ記号 (続き)

- スペーシング 1140
- 声部 358, 359
- 装飾音符 1140
- タイ 258
- タイプ 354, 1138
- デュレーション 1141, 1142
- 長さ 358, 359, 525, 1140
- 入力 351, 354, 358, 359
- 配置 1140
- 拍相対再生 1141
- パネル 356, 359
- 幅広 1137
- ハンドル 1140
- フィルター 440
- フィンガリング 1012
- 譜表をまたぐ 358, 359
- 変更 443
- 方向 1137
- ポップオーバー 354, 358
- アンサンプル 114, 133
- 角括弧 887, 888, 1348
- カスタム 119, 121, 135
- グループ (「プレーヤーグループ」を参照してください)
- 言語 119
- 追加 119, 134
- ディヴィジ 1361
- フィルター 457
- 譜表のグループ化 888, 1348
- プレーヤーの順番 130
- プロジェクトテンプレート 72, 79
- 保存 121, 135
- アンサンプルの作成 119, 135
- アンサンプルピッカー 119
- アンスケール
 - 装飾音符 1031
 - 連符 1441
- アンダースコア
 - 強弱記号 963
- アンビエンス 542
- アンブモデリング 740, 746
- 暗黙の休符 22, 1302, 1303
 - カラー 1306
 - 削除 1307
 - 声部 1304
 - 非表示 1304, 1307
 - 表示 1307
 - 明示的な休符 1305

い

イオニアン

- コード記号 334, 908
- スケール 496, 503

位置 23

- アーティキュレーション 827, 829, 830
- アイテム 447, 678
- 新しいアイテム 219
- アルペジオ記号 1140
- 演奏技法 445, 1214
- オクターブ線 939, 940, 943
- 音部記号 221, 931, 932

位置 (続き)

- 歌詞 1062
- 休止 1039
- 休符 1302, 1305, 1306
- 強弱記号 328, 946
- 弦の指示記号 1022
- コード記号 904
- 再生 550
- ジャズアーティキュレーション 1176
- 順番 529
- 垂直の順番 529
- 数字付き低音 989
- ステージ (「ステージテンプレート」を参照してください)
- スラー 1314, 1317, 1324
- 声部 1472
- 装飾音 1119
- 装飾音符 1029
- 挿入モード 462, 465, 466
- タイ 1400, 1409
- 打楽器キット内のインストゥルメント 155
- タッキングインデックス 529, 943
- 段階的強弱記号 968
- 中間休止記号 1040
- 調号 1049
- 停止 462, 465, 466
- テンポ記号 1368
- トリルの音程 1132
- トレモロ 1432
- 入力 219
- ハープペダルダイアグラム 1188
- ビデオ 199
- フィンガリング 997, 1001
- フェルマータ 1040
- 複声部の音符 1472
- プレス記号 1040
- ヘアピン 968
- ペダル線 1197, 1198
- 変更 445
- ライン 1227, 1228, 1231
- リズム 23
- リセット 447
- リハーサルマーク 1246
- 連結線 448
- 1 小節の小節休符
 - 小節数 1311
 - タセットバー 1311
 - 非表示 1308
 - 表示 1308
- 位置に連結されたライン (「ライン」を参照してください)
- 1 番括弧と 2 番括弧 (「リピート括弧」を参照してください)
- 移調 479, 481
 - MIDI インポート 92
 - インストゥルメント (「移調楽器」を参照してください)
 - エクスペッションマップ 782, 784, 787, 791
 - オクターブ 479, 480
 - 音符 479-481, 483, 494-496, 500, 503, 701, 702
 - 音部記号 117, 937
 - 弦楽器 164
 - コード記号 164, 165, 168-170, 172, 173, 185, 480, 481, 893, 903, 906

移調 (続き)

数字付き低音 480, 483
 スケール 496, 503
 選択範囲 480
 ダイアログ 481
 調号 480, 481, 1046, 1052, 1053
 トークン 671, 1027
 ピッチ (「移調音」を参照してください)
 譜表ラベル 1346
 フレット楽器 160, 162-164
 フロー 480, 481
 ポップオーバー 500
 臨時記号 481, 1052, 1053
 レイアウト 37, 181, 185, 186, 190, 671, 1027

移調音 186, 479

MIDI インポート 92
 印刷 594
 インストゥルメントの移調 1345
 音部記号 341, 934, 936
 音符入力 223
 書き出し 598
 コード記号 165, 185, 907, 908
 スコアレイアウト 594, 598
 ステータスバー 37
 トークン 671, 1027
 パートレイアウト 181, 185, 594, 598
 ピッチの入力 223
 表示 185
 譜表ラベル 1340, 1345
 レイアウト 185, 671, 1027

移調楽器 136, 138, 185, 1340

移調音 185, 186
 インストゥルメントの移調 1345, 1346
 音部記号 117, 934, 937
 コード記号 165, 907, 908
 実音 185, 186
 調号 186, 767, 1046, 1048, 1053
 追加 139
 譜表ラベル 1340, 1345, 1346
 フレット楽器 138, 168
 レイアウト 185, 186
 レイアウト名 190

「移調」ダイアログ 480, 481

1 線

打楽器キット 1459, 1460
 譜表 1353

一定ポイント 714, 721, 723

入力 712, 720, 725

一般的な慣習

臨時記号の有効範囲ルール 822

一般的な臨時記号の有効範囲ルール 823

移動 450, 472, 475, 525

messa di voce 472, 962, 969
 MIDI ポイント 721
 subito 958
 アーティキュレーション 829, 830
 アクセント 829
 アルペジオ記号 1140
 インストゥルメント 141, 142, 177, 751, 752, 755
 インストゥルメントの変更 144
 打ち消しのナチュラル記号 1050
 演奏技法 1214, 1215, 1218
 オクターブ線 942

移動 (続き)

音符 472, 477, 479, 519, 699, 701, 702, 1090, 1471, 1473, 1474
 音部記号 144, 472, 475, 932, 933
 音符を別の弦に 1364
 音符を別の譜表に 475, 477, 701, 702, 873, 876
 カーソル 285, 335, 406, 411
 解決音 992
 カウント 1273, 1287, 1299
 角括弧 887, 888, 913, 916, 1100
 歌詞 1064-1067, 1075, 1076
 歌詞の延長線 1073
 歌詞のハイフン 1073, 1074
 括弧 913, 916
 キーエディター 691
 ギターバンド 1160, 1162-1164
 キャレット 231, 265
 休符 519, 1306
 強弱記号 472, 715, 946, 948, 958, 960, 962, 969, 973-977
 強調記号 829
 組段 639, 642, 649, 650, 653
 組段区切り 648-650
 グリッサンドライン 1148
 弦の指示記号 1022, 1214, 1215, 1218
 コード記号 903, 904, 913, 916
 コードダイアグラム 924
 コメント 511
 再生ヘッド 453, 551, 552, 555
 ジャズアーティキュレーション 1176
 十字線 528
 修飾語句 960
 小節 646, 649, 650, 652, 653
 小節休符 1306
 小節線 467, 843
 小節番号 854, 855
 数字付き低音 986, 990, 992
 スタッカート 829
 スラー 1326, 1333
 スラッシュ 1034
 スラッシュ符頭 1301
 スラッシュ領域のカウント 1299
 選択 (「ナビゲーション」を参照してください)
 装飾音 1119
 装飾音符 1031, 1032, 1034
 ダイブ 1162, 1164
 打楽器 155
 タセットバー 1312
 タレット 657
 タッピング 1172
 タブ 48
 タブ譜の音符 1364
 段階的強弱記号 472, 946, 962
 チャンネル 742
 中括弧 887, 888
 中間休止記号 1040
 長休符 1312
 調号 144, 1050
 停止位置 465
 テキスト 525, 1388, 1390
 テヌート 829
 テンポ記号 726
 通し番号付き小節領域のカウント 1287

移動 (続き)

トレモロ 1436
 ナビゲーション (「ナビゲーション」を参照してください)
 パンニング 744
 ハンマーオン 1172
 ピアノロール 691
 ビブラートバー 1164, 1214, 1218
 ビュー 452-454, 552, 691, 742
 拍子記号 1426
 フィンガリング 924, 1010, 1014, 1015
 フェルマータ 1040, 1042
 付点 1090, 1091, 1473
 符頭の括弧 1099, 1100
 譜表 130-132, 524, 616, 617, 629, 631, 639
 プルオフ 1172
 フレーム 629, 630
 フレーム区切り 648
 プレーヤー 130-132, 177
 プレス記号 1040
 フロー 180, 653
 フロー見出し 630, 639
 ヘアピン 472, 946, 962, 969
 ページ 454, 552
 ペダル線 94, 1193, 1197
 ホールドの線 1160
 マーカー 1254
 マルカート 829
 ライン 1228-1231, 1245
 ラインのテキスト 1239-1241
 リピート回数 1273
 臨時記号 819, 820
 レイアウト 186
 連符 475, 1448
 イニシャル
 コメント 506, 511
 イベント
 マーカー 546
 イベントディスプレイ (「トラック概要」を参照してください)
 異名同音の表記
 MIDI 88, 275
 音符 255, 484, 486, 487
 書き換え 214, 484, 486, 487
 コード記号 165, 894, 907, 908
 調号 1052, 1053
 ピッチのマッピング 494, 495, 503
 モード 908
 臨時記号 255, 484, 486, 487
 入口
 インストゥルメントの変更 144, 147, 148
 ラベル 145, 147, 148
 入れ替え可能な拍子の拍子記号 1414
 終了 1428
 入力 294, 296, 298, 299
 入れ子
 スラー 1317, 1326, 1327
 連符 1439, 1440
 インキピット 842
 イングリッシュホルン (「インストゥルメント」を参照してください) (「移調楽器」も参照)

印刷 589, 594

macOS オプション 597
 PDF ファイル 598
 オプション 591
 音符の色 610
 ガイド 610
 歌詞 1061
 キーボードショートカット 60
 コメント 511, 610
 冊子印刷 605
 縮尺サイズ 594
 ジョブタイプ 603
 透かし 610
 声部の色 610
 タイム 610
 縦 603, 607
 注釈 610
 テキスト 106
 トンボ 610
 配置 603
 範囲 594, 596, 597
 日付 610
 部数 594
 プレビュー 35, 448
 フロー 596, 597
 ページサイズ 606, 607
 見開き 603
 向き 607
 用紙サイズ 606
 横 603, 607
 両面 594, 605
 レイアウト 594
 枠線 610
 印刷オプションパネル 589, 591
 印刷プレビュー領域 35
 ナビゲーション 35, 589
 印刷モード 19, 589
 切り替え 42, 589
 縦向き 603
 パネル 36, 589-591
 プリンター 603
 ページ設定 607
 横向き 603
 インスタンス
 コード記号 893
 追加 540
 プラグイン 534, 537
 インストゥルメント 21, 136
 MIDI 534, 538, 540
 MIDI インポート 88
 MIDI 録音 275
 VST 534, 537, 540
 アンサンプル (「アンサンプル」を参照してください)
 移調 138, 185 (「インストゥルメントの移調」も参照)
 移調の変更 140
 移動 141, 177, 751, 752, 755
 エクスペクションマップ 581, 783
 エンドポイント 580, 581, 583
 エンドポイントへの割り当て 583
 押さえるフィンガリング 1008
 音部記号 117, 140
 音符の入力 232, 236

インストゥルメント (続き)

解析 110
 角括弧 887, 888
 カラー 543, 695, 696, 751, 752
 既存のものの変更 140, 155
 キットから削除 154
 キットへの結合 153
 強弱記号 711, 956, 975, 978 (「強弱記号エディター」.も参照)
 空白の譜表 619
 グリッサンドライン 1148
 グループ (「インストゥルメントグループ」を参照してください)
 結合パート 184
 弦楽器 160
 言語 57, 117, 119, 194
 検索 117, 119
 コード記号 328, 900
 コピー 130
 コメント 506, 507, 510, 511
 再生 553, 555, 558-561, 572-574, 577, 580, 583, 782, 802
 再生モード 543
 削除 133, 142
 サステイン 978
 自動ナンバリング 137
 順番 130-132, 141, 155, 174
 小節線の結合 (「小節線の結合」を参照してください)
 スウィング再生 567
 数字付き低音 406
 スコア上の位置 114, 130
 ステージテンプレート (「ステージテンプレート」を参照してください)
 ソート 114, 130
 ソロ 555, 560, 735, 737
 打楽器 155, 802, 1459
 打楽器キットへの追加 152
 打楽器のレジェンド 1460, 1463
 タブ譜 1362, 1363
 チャンネル 735, 736, 738, 739
 チューニング 117, 160
 調号 117, 1048, 1052, 1053
 追加 117, 119, 129, 134, 139
 つま弾くフィンガリング 1008
 ディヴィジ 1361
 テンプレート 72, 79, 119, 121, 572, 748
 トラック (「インストゥルメントトラック」を参照してください)
 トレモロ 425, 427, 873
 名前 (「インストゥルメント名」を参照してください)
 ナンバリング 137, 138
 パーカッションマップ 581
 パートから削除 180, 184
 パートに追加 184
 パートレイアウト (「レイアウト」を参照してください)
 配置ツール 466
 範囲 1092
 パンニング 744, 748, 749, 751, 752, 754, 755
 非サステイン 978
 非表示 180, 184, 456
 表示 180, 184, 456

インストゥルメント (続き)

ファミリー (「インストゥルメントファミリー」を参照してください)
 フィルター (「インストゥルメントフィルター」を参照してください)
 譜表 50, 620, 621, 956, 1354, 1459
 譜表サイズ 633
 譜表のグループ化 888
 譜表のスペーシング 636
 譜表の表示 50
 譜表ラベル 192, 1344, 1346
 譜表をまたぐ 873
 プレーヤー 128
 プレーヤーパネル 114
 フレット楽器 160
 フローに追加 180
 プロジェクトテンプレート 72, 79
 ベロシティー 708 (「ベロシティーエディター」.も参照)
 変更 (「インストゥルメントの変更」を参照してください)
 ボリューム 743, 956
 マージ (「コンデンシング」を参照してください) (「リデュース」.も参照)
 ミキサー 735, 736, 738, 739, 743
 ミュート 560, 735, 737
 持ち替え 50, 139
 読み込み 88
 ラベル 50, 142, 143, 145, 146, 148, 157, 189, 190, 1340, 1344, 1349, 1351
 リズムセクション 888, 900
 リバーブ 748, 757, 759, 760, 762, 764
 リピート 561
 連桁 873
 ロード 540, 554, 572, 577
 インストゥルメントグループ 156, 174
 削除 158
 打楽器キット 156, 1350
 名前を付ける 157
 フィルター 457
 ラベル 1348
 インストゥルメントチャンネル 735, 736, 738, 739
 インストゥルメントトラック 542, 543
 MIDI (「MIDI CC エディター」を参照してください)
 オートメーション (「MIDI CC エディター」を参照してください)
 強弱記号 (「強弱記号エディター」を参照してください)
 ピアノロールエディター 695
 ベロシティー (「ベロシティーエディター」を参照してください)
 インストゥルメントの移調 138, 1345
 音部記号 934
 括弧 1346
 順番 1346
 非表示 192, 1346
 表示 192, 1346
 譜表ラベル 192, 1345, 1346
 変更 117, 140
 レイアウト 190
 レイアウト名 190

- インストゥルメントの色 543
 - MIDI CC エディター 718, 722
 - MIDI ピッチバンドエディター 717, 722
 - 演奏技法エディター 707
 - 強弱記号エディター 711, 716
 - ステージテンプレート 751, 752
 - 打楽器エディター 696
 - ピアノロールエディター 695
 - ペロシティーエディター 708
 - インストゥルメントの音程 (「インストゥルメントの移調」を参照してください)
 - インストゥルメントのスコアの順番
 - 変更 130
 - インストゥルメントのナンバリング 137, 138, 752, 1346
 - インストゥルメントの変更 142, 143, 148
 - 位置 144
 - キュー 144
 - 許可 143
 - 禁止 143
 - 言語 57, 142, 145, 192
 - 入力 139, 232, 236
 - 譜表ラベル 144
 - ラベル (「インストゥルメントの変更ラベル」を参照してください)
 - インストゥルメントの変更ラベル 136, 142, 148
 - 移動 144, 525
 - カラー 148
 - キュー 144
 - サイズ 148
 - 先頭 145
 - パラグラフスタイル 148
 - 非表示 147
 - 表示 147
 - フォント 148
 - フォントスタイル 777
 - 編集 145, 146
 - 末尾 145
 - 枠線 148, 777
 - インストゥルメントピッカー 117
 - インストゥルメントファミリー 117
 - MIDI インポート 90
 - アンサンブルピッカー 119
 - インストゥルメントピッカー 117
 - インストゥルメントフィルター 457
 - 演奏技法 382, 1210
 - 角括弧 886-888
 - 組段オブジェクト 1357, 1358
 - グリッサンドライン 1148
 - 再生テンプレート 574, 578
 - 小節線 844
 - ステージテンプレート 751, 752
 - タイムコード 1252
 - テンポ記号 1368
 - マーカー 1252
 - リハーサルマーク 1246
 - リピート括弧 1263
 - リピートマーカー 1271
 - インストゥルメントフィルター 117, 119, 456, 457
 - インストゥルメント 457, 460
 - キーボードショートカット 456, 457
 - 削除 461
 - 順番 457
 - 追加 460
 - インストゥルメントフィルター (続き)
 - 名前 457, 460
 - 無効化 459
 - 有効化 459
 - 「インストゥルメントフィルターを管理」ダイアログ 457
 - インストゥルメント名 188, 1340
 - 上付き 192
 - 「エンドポイントの設定」ダイアログ 581
 - 下線 192
 - カラー 192, 1349
 - サイズ 1349
 - 再生モード 543, 581, 736
 - 下付き 192
 - 上線 192
 - 省略 191, 192, 1344
 - ストレッチ 192
 - ソロ 132
 - デフォルトとして保存 192
 - トークン 672
 - トラック 543 (「インストゥルメントトラック」も参照)
 - 長さ 192, 1341, 1343
 - ナンバリング 137, 138, 1344
 - 配置 192, 1349
 - 非表示 1341, 1343, 1344
 - 表示 1341, 1343
 - フォント 1349
 - 譜表ラベル 192, 672, 1341, 1343, 1344
 - ベースラインの移動 192
 - 変更 191
 - ミキサー 735, 736
 - リセット 192, 194
 - 枠線 1028
 - 「インストゥルメント名を編集」ダイアログ 192
 - インターフェース (「ユーザーインターフェース」を参照してください)
 - インタラクティブキーボードショートカットマップ 62
 - インチ
 - 基準単位 51
 - 譜表のスペーシング 639
 - インデックス
 - 垂直スタック 529, 1215
 - 声部列 (「声部列の並び順」を参照してください)
 - トークン 670
 - リハーサルマーク 1247
 - インデント 1359
 - 組段 524, 627, 1341-1343, 1359
 - コーダ 524, 1271, 1272, 1359
 - 最後の組段 627
 - 最初の組段 1359
 - 削除 1359
 - テキスト 777
 - 譜表ラベル 1342
 - インド太鼓の記譜 1468
- ## う
- ウィンドウ
 - MIDI インストゥルメント 534
 - VST インストゥルメント 534, 537, 542
 - 再生 49, 552
 - 全画面表示 49
 - タブ 48

ウィンドウ (続き)

タブの移動 48
 トランスポート 569
 ビデオ 200
 開く 49
 複数 45, 48, 49
 プロジェクト 28
 分割 48
 ミキサー 736, 737
 ワークスペース 42

上付き

インストゥルメント名 192
 コード記号 894
 テキスト 400, 779
 トリルの音程 1132
 譜表ラベル 192

上の音符

打楽器 248, 1452, 1455
 トリル 1135

上向アルペジオ記号 (「アルペジオ記号」を参照してください)

ウクレレ (「フレット楽器」を参照してください)

後ろ 450

ナビゲーション 335, 406, 411, 451
 ピッチ 489, 490, 502
 リズム 489, 490, 502

打ち消し

調号 1050
 ナチュラル 1050
 二重臨時記号 824
 臨時記号 822, 824

ウッドブロック 148, 1450

クリック 278, 545
 追加 129, 139

ウナコルダペダル 1191, 1206

MIDI コントローラー 1208
 外観 1208
 開始記号 1201
 テキスト 1206-1208
 非表示 1208

上書き

MIDI ポイント 722
 位置 445
 移調 117, 341, 934, 936, 941
 演奏されるデュレーション 706
 エンドポイント 585
 オクターブ線 941
 音部記号 117, 341-343, 934, 936
 音符のデュレーション 705, 706
 休符 256
 強弱記号 712, 716
 再生テンプレート 572-574, 577, 585
 削除 706
 小節線 317, 318, 461, 841
 ステージテンプレート 754
 スペーステンプレート 759, 760, 762, 764
 テキスト 1388
 パラグラフスタイル 1388
 フロー見出し 666
 ベロシティー 706
 連桁 863, 865, 866, 876

え

映画 (「ビデオ」を参照してください)

エイリアス
 ジャンプ小節 68, 69

エオリアン

コード記号 334, 908
 スケール 496, 503

「エクスペリションマップ」ダイアログ 783

エクスペリションマップ 782, 783

MIDI 979

移調 784, 788, 791
 演奏技法 809, 1213
 演奏技法を非表示 1213
 エンドポイント 534, 580, 584, 585

書き出し 801

強弱記号 791

再生効果 783, 794, 798

作成 797, 798, 800

順番 783

条件 790, 798

スイッチ 787, 795, 798

ダイアログ 783, 794

動作 788, 798

トリル 1133

ピッチ 783, 797

ファイル形式 782, 801

フィルター 783

ボリューム 979

読み込み 801

リセット 793

両立しない演奏技法のグループ 792, 797, 800

レガート 791

エクスプロード 231, 245

MIDI インポート 92

音符入力 231, 245

コード 245

エスプレッシーヴォ (「強弱記号の修飾語句」を参照してください)

エディター 683

MIDI CC (「MIDI CC エディター」を参照してください) (「MIDI ピッチバンドエディター」も参照)

演奏技法 (「演奏技法エディター」を参照してください)

キーエディター (「キーエディター」を参照してください)

強弱記号 (「強弱記号エディター」を参照してください)

スクロール 691

設定 733, 734

打楽器 (「打楽器エディター」を参照してください)

追加 692, 733

テキスト 400

テンプレート 733

テンポ (「テンポエディター」を参照してください)

閉じる 692

ドラム (「打楽器エディター」を参照してください)

ピアノロール (「ピアノロールエディター」を参照してください)

ヒストグラム (「ヒストグラムツール」を参照してください)

ピッチバンド (「MIDI ピッチバンドエディター」を参照してください) (「MIDI CC エディター」も参照)

- エディター (続き)
 ベロシティー (「ベロシティーエディター」を参照してください)
 保存 733
- エフェクトチャンネル (「FX チャンネル」を参照してください)
- エリジョンスラー 1078
 サイズ 1078
 入力 403, 406
 幅 1062
- エレキギター (「フレット楽器」を参照してください)
- 演奏音
 打楽器のレジェンドの範囲 1460, 1463
 デュレーション 704, 1035, 1438 (「演奏されるデュレーション」.も参照)
 ピッチ (「発音上のピッチ」を参照してください) (「実音」.も参照)
- 演奏回数 1272
 変更 564, 1260
- 演奏技法 1210
 MIDI インポート 90, 92, 94
 位置 1214, 1218
 移動 472, 475, 489, 492, 525, 1214, 1215, 1218
 エクスプレッションマップ 782, 783, 809
 エディター (「演奏技法エディター」を参照してください)
 延長線 1216, 1219-1222
 エンドポイント設定 585
 回転 492
 ガイド 461, 1213
 書き出し 106
 括弧 1217
 カラー 56
 ギター 1166
 組み合わせ 794, 798, 808
 組段区切り 1218
 グループ化 1216, 1221, 1222
 グループ化の解除 1222
 サイズ 444
 再生 558, 559, 782, 783, 794, 798, 809, 810
 削除 467
 作成 1455
 識別 37
 十字線 528
 順番 1215
 衝突回避 1215
 垂直位置 1215
 声部 383, 385, 558, 559
 選択 434
 タイ 383, 385
 ダイアログ 810
 タイプ 379, 1210
 打楽器 802, 808, 1451, 1452, 1454, 1458
 ディヴィジ 1361
 ディスプレイ 37
 テキスト 1210, 1211
 テキストの追加 1211
 デュレーション 441, 1216, 1218, 1222
 トラック (「演奏技法エディター」を参照してください)
 長さ 441, 525, 1216, 1218
 入力 378, 379, 383, 385
 ハーモニクス (「ハーモニクス」を参照してください)
- 演奏技法 (続き)
 背景 1212
 背景の塗りつぶし 1212, 1213
 排他グループ 792
 パネル 382, 385
 反転 489 (「逆行」.も参照)
 ハンドル 1216, 1218, 1221
 反復 1218
 非表示 383, 1213
 表示 1213
 フィルター 440
 フェルマータ 1215
 フォント 1210
 複製 1218
 符頭 702, 808, 1452, 1454-1456
 譜表に対する位置 445
 フレーム区切り 1218
 変更 443, 702, 1455
 ポップオーバー 379, 383
 ミュート 561
 余白 1213
 ライン (「演奏技法の線」を参照してください)
- 演奏技法エディター 707
 非表示 707
 表示 707
- 演奏技法固有の符頭 1210, 1450, 1452, 1454
 アーティキュレーション 808
 外観 1456
 再生 808
 作成 1455
 入力 248, 698
 変更 702, 1455
- 演奏技法の線 1216, 1221
 外観 1218, 1219
 キャップ 1220
 組段区切り 1217
 構成要素 1217
 デフォルト設定 1216
 デュレーション 441, 1216, 1218
 非表示 1218, 1219
 表示 1218, 1219, 1222
 変更 1219, 1222
- 演奏技法パネル 385, 389
- 演奏技法レーン (「演奏技法エディター」を参照してください)
- 演奏されるデュレーション 704, 1035, 1438
 上書き 705, 706
 キーボードショートカット 705
 記譜されたデュレーション 704
 スラー 1339
 ツール 685
 変更 705, 706
 リセット 706
 ロック 685, 699, 700, 704
- 演奏上の指示 662, 664, 1024, 1384
 演奏技法 (「演奏技法」を参照してください)
 追加 399
 パート 399
- 延長 (「休止」を参照してください)
 延長記号 1206
 演奏技法の延長線 1217
 括弧 1205

延長記号 (続き)

テキスト 1207

ライン 1226

延長記号と休止記号パネル 350

延長線 1216, 1224

演奏技法 1216, 1218–1222

角度 1193

歌詞 406, 1058, 1073

キャップ 1220

強弱記号 320, 945, 950, 961, 963, 964

区切りをまたぐスラー 1318

数字付き低音 986

デュレーション 1216

テンポ記号 1369, 1378–1380

トリル 1122–1124

入力 379, 383, 385

非表示 1379

太さ 1205, 1381

ペダル線 1191, 1193, 1200, 1203–1205, 1207, 1208

延長線のキャップ 1226

エンドポイント 580

移動 441, 472, 525

インストゥルメント 583

エクスプレッションマップ 534, 581, 584

カスタム 586

グリッサンドライン 1144, 1148

削除 586

声部 583

設定 581, 585

名前の変更 586

パーカッションマップ 534, 581, 584

符頭の括弧 1099

プラグイン 572

変更 534, 583, 584

保存 586

「エンドポイントの設定」ダイアログ 581

「エンドポイントの設定を編集」ダイアログ 586

「エンドポイントの設定を保存」ダイアログ 586

エンベロープ

強弱記号 711, 715

お

扇形連桁 881

方向 881

大きい

選択範囲 435

拍子記号 (「大きな拍子記号」を参照してください)

符頭 1083

大きな拍子記号 1419, 1420

小節番号 856

オーギュメント 498

音程 352, 481, 498, 499, 822, 1127, 1128

コード記号 332, 894

スケール 496, 503

トリル 352, 1127, 1128

臨時記号 822

オーケストラ

インストゥルメントフィルター (「インストゥルメントフィルター」を参照してください)

キュー (「キュー」を参照してください)

順番 130, 131, 141, 174, 187, 1348

省略表現 119

オーケストラ (続き)

ステージテンプレート 749

パンニング 744

譜表のグループ化 888, 1348

プロジェクトテンプレート 72, 79, 119

オーケストレーション (「配置」を参照してください)

オーディオ

書き出し 103, 104

警告 37

再生 572, 577

ダイアログ 104

デバイスの設定 58

バッファサイズ 279, 281

パンニング 744, 748, 754

ビデオ 200

ボリューム 200, 735, 736, 743

ミキサー 735, 736

ミキサーの出力 581

リバーブ 757, 762, 764

リピート 562

「オーディオを書き出し」ダイアログ 104

オートメーションレーン (「MIDI CC エディター」を参照してください) (「キーエディター」も参照)

オーバースクロール 454

オープン

弦楽器 (「開放弦」を参照してください)

調号 1048

拍子記号 294, 298, 299, 1414, 1421, 1423

メーター 294, 298, 299, 1264, 1414, 1421, 1423

オーボエ (「インストゥルメント」を参照してください)

大文字

コード記号 894

フロー番号 674

ローマ数字 674

置き換え 443

キーエディター設定 733

フォント 75, 774

オクターブ線 939

位置 529, 939, 940

移動 472, 475, 525

ガイド 941

組段区切り 942

サイズ 444

削除 467

十字線 528

浄書モード 942

スタックの順番 943

選択 434

タイプ 341, 939

タッキングインデックス 529

長さ 441, 525, 942

入力 340–342, 344, 345

配置 940

パネル 345

ハンドル 942

非表示 941

表示 941

フィルター 440

フック 942

譜表に対する位置 445

フレーム区切り 942

ポップオーバー 340, 341, 344

レイアウト 941

- オクターブの移調 479–481
 - インストゥルメント 138
 - オクターブ線 341, 939
 - 音部記号 138, 340, 341, 936, 937
 - 親切臨時記号 824
 - 数字付き低音 994
 - スケールのマッピング 496, 503
 - 転回 489, 490, 501
 - ピッチのマッピング 494, 495, 503
- オクターブの均等な分割 1055
- オクターブの分割 1055
 - EDO 1055
 - 移調 480, 481
 - 再生 785, 1148, 1149
- オクタトニック
 - コード記号 334
 - スケール 496
- 押さえた状態の鍵盤 214
- 押さえるピッチ 1109
 - ハーモニクス 1113
 - フレットボードパネル 216
- オッサ譜表 1354
 - 移動 472, 475
 - ガイド 461, 1354
 - コンデンシング 1354
 - 再生 1354
 - 垂直方向のスペーシング 617, 635, 636
 - 譜表のスペーシング 617, 636
- 音
 - 再生（「クリック」を参照してください）
 - 微分音（「微分音」を参照してください）（「1/4 音」も参照）
- 音を消した音符（「デッドノート」を参照してください）
- オプション 27, 678
 - アイテム 678
 - 環境設定 58
 - 記譜記号 678, 767
 - 検索 58, 765, 767, 769
 - 再生 769
 - ズーム 37, 41, 454, 455
 - ツールバー 29
 - テキストの形式設定 400
 - トランスポート 29, 31
 - プロパティ 678
 - ページサイズ 607
 - レイアウト 765
 - ワークスペース 29, 30
- オプションを表示 40, 610
 - Hub 70
 - MIDI トリガー領域 588
 - 印刷 610
 - 印刷プレビュー 448, 589
 - ウィンドウ 49
 - 音域外の音符 54, 1092
 - 音符 562, 1092, 1470
 - 書き出し 610
 - 楽譜の移動 452–454, 552
 - 楽譜領域 34, 40, 50
 - カラー 52–56
 - キーエディター 683, 687, 689–692, 730
 - ギャラリービュー 40, 50
 - 休符 1092, 1306
 - 組段区切りガイド 651
- オプションを表示（続き）
 - 言語 57, 64
 - コード記号 170, 171, 173, 900, 902, 904, 906, 920
 - コードダイアグラム 918, 920, 921, 923
 - コメント 506, 512
 - 最近使用したプロジェクト 70
 - 再生ヘッド 552, 571
 - システムトラック 438
 - 小節番号 851
 - 数字付き低音 993
 - ズーム 41, 454, 455, 549, 550, 690
 - 声部 1469, 1470
 - 全画面表示モード 49
 - タイプ 40
 - タイムコード 571
 - 打楽器のレジェンド 1460
 - タブ 32, 43, 45, 47
 - 通し番号付き小節領域 1277
 - トラック 549, 550, 690
 - トランスポート 571
 - ハーブのペダリング 1092
 - 背景色 54
 - パネル 36, 44
 - ピアノロール 683, 687, 689–692, 695
 - ヒストグラムツール 730
 - 「ビデオ」ウィンドウ 200
 - 非表示 448
 - 拍子記号のガイド 1428
 - フレーム区切りガイド 654
 - フロー 533
 - ページのカラー 53
 - ページ配置 37, 40, 50
 - ページビュー 40, 50
 - 変更 37, 730
 - ミキサー 735, 737, 742
 - レイアウト 32, 43, 47
- オフセット 525, 681
 - インストゥルメントの変更 144
 - 演奏されるデュレーション 685, 699, 700, 704–706
 - 音符（「音符のスペーシング」を参照してください）
 - 歌詞のライン 1067
 - コード記号 904, 916
 - 小節番号 853–859
 - 声部列 1473, 1474
 - タイムコード 197, 1257
 - 長休符 1311, 1312
 - テキスト 1388, 1390
 - ビデオ 197
 - 付点 1473
 - フレット番号 927
 - リセット 447
 - リハーサルマーク 1247
 - 臨時記号 820
 - 連符 1448
- オブティカルスペーシング
 - 譜表をまたぐ連桁 874
- 重いスウィング（「スウィング再生」を参照してください）
- 親指 1008
 - コードダイアグラム 924, 925, 927
 - 入力 288
 - フィンガリング 1008
 - ポップオーバー 287, 288
- 折りたたみ式ドラッグ 642

- オルガン（「インストゥルメント」を参照してください）
 オルタードユニゾン [820](#)
 外観 [821](#)
 形式設定 [821](#)
 符尾の分割 [820](#)
- オルタレーション
 コード記号 [333](#), [894](#)
 ジャズの装飾音 [356](#)
- オルフ楽器（「インストゥルメント」を参照してください）
 音域
 移調 [483](#), [937](#)
 オクターブ線 [344](#), [345](#), [939](#)
 音部記号 [342](#), [343](#), [931](#), [937](#)
 音符入力 [235](#)
 プラグイン [539](#)
 変更 [479](#), [481](#), [483](#)
- 音価（「音符のデュレーション」を参照してください）
 音価が指定されたトレモロ（「トレモロ」を参照してください）
 音価が指定されないトレモロ（「トレモロ」を参照してください）
 音楽記号
 テキスト [399](#), [402](#), [672](#)
 トークン [672](#)
 入力 [399](#), [402](#), [672](#)
 文字スタイル [779](#)
- 「音楽テキストを挿入」ダイアログ [402](#)
- 音楽フォント [70](#)
 代替 [774](#)
- 音楽フォントダイアログ [773](#)
- オンコード [333](#), [894](#), [909](#)
 区切り文字 [894](#), [900](#), [909](#)
 入力 [328](#), [333](#)
 配置 [909](#)
- 音節
 位置 [1062](#)
 歌詞 [1058](#), [1063](#), [1064](#)
 強弱記号 [963](#)
 タイプ [1058](#)
 テンポ記号 [1379](#)
 連桁 [865](#)
- 音程
 移調 [480](#), [481](#), [500](#)
 オクターブの分割 [1055](#)
 音符入力 [235](#)
 簡略化 [994](#)
 ギターバンド（「バンドの音程」を参照してください）
 グリッサンドライン [1144](#)
 コード記号 [333](#), [894](#)
 自動保存 [109](#)
 数字付き低音 [994](#)
 装飾音 [1118](#)
 追加 [262](#), [269](#), [500](#)
 ディップ [1171](#)
 トリル [352](#), [357](#), [1125](#)–[1128](#), [1132](#)
 ハーモニクス [1109](#)–[1111](#), [1113](#), [1116](#)
 ハンドル [1160](#), [1162](#)–[1164](#)
 ピッチのマッピング [494](#), [495](#), [503](#)
 ビブラートバーのダイブとリターン [1156](#)
 微分音 [499](#)
 フレット楽器 [160](#)
 ポップオーバー [499](#)
 臨時記号 [352](#), [499](#), [1127](#)
- 音程追加のポップオーバー（「音符ツールのポップオーバー」を参照してください）
 音符 [22](#), [1080](#)
 アーティキュレーション [208](#), [827](#)–[829](#)
 アルペジオ記号（「アルペジオ記号」を参照してください）
 アンスケール [1031](#), [1441](#)
 移調 [479](#)–[481](#), [483](#), [500](#), [701](#)
 移動 [489](#), [492](#), [1090](#), [1452](#), [1455](#), [1471](#), [1473](#)
 異名同音の表記 [484](#), [486](#), [487](#)
 上書き [705](#), [706](#)
 演奏されるデュレーション [704](#)–[706](#)
 音域 [235](#), [479](#), [483](#)
 音域外 [54](#), [1092](#), [1364](#)
 音符のスペーシング [519](#)
 外観 [678](#)
 解析 [110](#)
 回転 [492](#)
 書き換え [484](#), [486](#), [487](#)
 角括弧（「括弧付きの符頭」を参照してください）
 重ね合わせ [270](#), [1470](#), [1471](#), [1473](#)
 歌詞を整列 [1064](#)
 加線 [1089](#), [1090](#)
 加線の非表示 [1090](#)
 括弧 [1094](#), [1095](#)
 カラー [54](#), [56](#), [562](#), [1084](#), [1092](#), [1470](#)
 キーエディター [683](#), [695](#)
 既存の音符への追加 [269](#)
 ギタープリバンド [1153](#)
 ギターバンド [365](#), [1151](#)
 ギターポストバンド [367](#), [1155](#)
 記譜されたデュレーション [23](#), [704](#)
 キュー（「キュー」を参照してください）
 休符 [1303](#)
 強弱記号 [320](#), [708](#), [711](#), [945](#)（「強弱記号エディター」も参照）
 強弱記号の整列 [947](#), [948](#)
 金管楽器のフィンガリング [1016](#)
 グリッサンドライン（「グリッサンドライン」を参照してください）
 グループ化 [863](#), [882](#)
 弦楽器 [1364](#)
 弦の指示記号（「弦の指示記号」を参照してください）
 弦のフィンガリング [1017](#), [1018](#), [1087](#)
 ゴーストノート [1095](#)
 コード [262](#), [265](#), [337](#), [338](#)
 コード記号の配置 [903](#)
 コピー [468](#), [470](#), [471](#), [703](#), [827](#)
 コンデンシング（「コンデンシング」を参照してください）
 再クオンタイズ [278](#)
 サイズ [444](#), [616](#), [632](#), [944](#)
 再生 [553](#), [558](#), [560](#), [561](#), [782](#)
 再生モード [697](#)
 削除 [463](#), [467](#), [704](#), [832](#), [1435](#)
 試聴 [224](#)
 ジャズアーティキュレーション（「ジャズアーティキュレーション」を参照してください）
 順番 [1473](#), [1474](#)
 水平方向のスペーシング（「音符のスペーシング」を参照してください）
 スケールのマッピング [496](#)
 ステムレット [880](#)

音符 (続き)

スペーシング (「音符のスペーシング」を参照してください)
 スラー 208, 827, 1317
 スラッシュ 1289
 スラッシュ符頭 1290
 スラッシュ領域 1294
 声部 241, 477, 478
 選択 432-435, 440, 451, 692
 選択解除 440
 装飾音符 260, 1029, 1031
 挿入モード 246, 462
 タイ 23, 258, 829, 1403
 第2連桁 877
 タイプ 208
 打楽器エディター 692, 696-700, 702
 打楽器キット 148, 248, 698, 1450, 1452, 1459, 1466
 タブ譜 1364
 調号 480, 481, 484, 486, 487
 デッドノート 1170
 デュレーション 208, 270, 272, 698, 700, 704
 デュレーションの固定 273, 883
 デュレーションをロック 483
 点線 239, 863, 882
 トリル 1122
 トリルの音程 1127, 1128
 トレモロ (「トレモロ」を参照してください)
 長さ 270, 698, 700
 ナビゲーション 451
 入力 222, 232, 236, 239, 246, 248, 262, 273, 697, 698
 パーカッションマップ 802
 ハープのペダリング 1182, 1183
 ハーモニクス (「ハーモニクス」を参照してください)
 倍音 1109
 配置 948
 速さ 270, 272, 881, 1367
 範囲 54, 1092
 反転 489, 490, 501
 ピアノロールエディター 683, 692, 695, 697, 699-701
 非減衰 1404
 ピッチ 479, 483
 ピッチ依存の符頭のデザイン 1084
 ピッチの変更 479, 483
 ピッチのマッピング 494
 非表示 587, 1088, 1093, 1294
 表記 484, 486, 487
 表示 1088, 1093, 1294
 表示位置の移動 (「音符のスペーシング」を参照してください)
 拍子記号 1423
 フィルター 440
 フォント 771, 773
 複声部の状況 1471, 1475
 付点 239, 885, 1090, 1091, 1473
 符頭セット 1080
 符頭のデザイン 1081
 符尾 (「符尾」を参照してください)
 符尾の長さ 1106
 符尾の非表示 1107
 符尾の方向 477, 1102, 1104, 1105, 1466
 符尾の方向の変更を解除 1106
 譜表の上 269, 479, 873, 893, 939, 1090, 1354
 譜表の下 269, 479, 873, 893, 939, 1090, 1354

音符 (続き)

譜表のスペーシング 617
 プロパティ 678
 分割 204, 272, 1405
 ペダル線 1197
 別のインストゥルメントへの移動 477, 702
 別の弦に移動 1364
 別の譜表に移動 475, 702, 873, 876
 ベロシティー 708 (「ベロシティーエディター」も参照)
 変換 488
 编者注 (「括弧付きの符頭」を参照してください)
 編集 204, 678
 ベンディング 366
 他の譜表まで伸ばす 475, 873, 876
 補助 1130
 ポップオーバー 498
 ホルンの支管の指示記号 1016
 ミュート 560, 561, 1170, 1210
 ユニゾン 1471
 ライン (「ライン」を参照してください) (「グリッサンドライン」も参照)
 リズムグリッド 225
 リズム上の位置の変更 472, 699
 リセット 706
 リテイク 1197
 臨時記号 208, 254, 479-481, 484, 486, 487, 814
 レセヴィブレタイ 1404
 連桁 862, 863
 連桁の解除 865
 連符 1439, 1441
 ロール (「トレモロ」を参照してください)
 音部記号 931
 位置 221, 932
 移調 341, 934, 936, 937
 移調楽器 117
 移動 144, 472, 475, 932, 933
 インストゥルメント 117
 インストゥルメントの変更 144
 インド太鼓 343, 1468
 上書き 117, 342, 343
 オクターブ指示記号 341, 936, 937
 ガイド 461, 934
 カラー 56
 間隔 931, 933
 ギター 138, 937
 削除 467
 小節番号 855
 親切 931
 スペーシング 933
 装飾音符 932
 タイ 1403
 タイプ 340
 長休符 1311, 1312
 調号 1049
 トークン 672
 入力 340, 342, 343
 パネル 343
 非表示 342, 343, 934, 935
 表示 934, 935
 フィルター 440
 復元 342, 343
 変更 117, 342, 343

- 音部記号 (続き)
 - ポップオーバー 340, 342
 - レイアウト 934
- 音部記号パネル 342, 343
- 音符ツールのポップオーバー 498
 - 音符の移調 483
 - 音符の追加 269
- 音符ツールボックス 204
- 音符と休符の色 56, 1092, 1306
 - 印刷 594, 610
 - 音域外の音符 54, 1092, 1362
 - 書き出し 598, 610
 - 休符 1306
 - 声部 54, 1470
 - タブ譜 1362
 - 反転 55
 - 非表示 448, 562, 1092, 1470
 - 符頭セット 1084
 - 変更 54, 56
 - ミュート 562
- 音符入力 232, 236, 239, 697
 - MIDI 275, 277, 279
 - 音域の選択 235
 - 音符の再生 224
 - 音符の追加 269, 500
 - 音符のピッチ変更 483
 - 音符をミュートする 224
 - 開始 230
 - キーボードパネル 214
 - キャレット 227, 231
 - 休符 1303
 - 弦楽器 216
 - コード 227, 262
 - 声部 241
 - 装飾音符 260
 - 挿入モード 227
 - タイ 258
 - 打楽器 97, 248, 250, 252, 698
 - タブ譜 236, 252
 - デュレーションをロック 483
 - ドラムパッドパネル 217
 - 入力と編集 219
 - ピアノキーボード 214
 - ピッチ 223
 - ピッチの入力 223
 - 非録音時の MIDI 入力データを記録 277
 - 複数の譜表 231, 245
 - 符尾の方向 252
 - フレット楽器 216
 - フレットボードパネル 216
 - マウス入力 220
 - リズムグリッド 226
 - 連符 265
- 音符の括弧 (「括弧付きの符頭」を参照してください)
- 音符のグループ化 22, 882
 - 音符入力 22, 23
 - カットコモンタイム 885
 - 休符 22
 - 弱起 (アウフタクト) 1418
 - スラッシュ符頭 1293
 - タイ 258
 - 拍子記号 23
 - ヘミオラ 273
- 音符のグループ化 (続き)
 - 変更 273, 883
 - メーター 863, 884
 - 連桁 862, 863, 865, 866, 882
- 音符の再クオンタイズ 278, 699, 700, 704
- 音符のスペーシング 515, 519, 520, 704, 874, 1306, 1312, 1472
 - 歌詞 520, 1062, 1064
 - ギャレービュー 40
 - 休符 1307
 - 組段 518, 627
 - コード記号 903
 - 個々の音符 521, 523
 - 小節線 843
 - 垂直線 1229
 - 声部 1473
 - 装飾音符 1029
 - 調号 1050, 1051
 - デフォルト 519
 - ハンドル 521, 523
 - 拍子記号 1416
 - 復元 524
 - 付点 1473
 - 符尾 874
 - 譜表をまたぐ連桁 874
 - 別のレイアウトへコピー 659
 - 変更 519, 521, 1229, 1307, 1473
 - 密度 518
 - 有効化 515
 - ライン 521, 1229
 - 両端揃え 518, 627
 - 臨時記号 820
 - レイアウト 519
 - レイアウトオプション 520, 765
- 音符のデュレーション 208, 270, 704, 705
 - エクスペッションマップ 783, 798
 - 演奏される (「演奏されるデュレーション」を参照してください)
 - キーエディター 698, 700
 - 記譜された (「記譜されたデュレーション」を参照してください)
 - 強制 273, 883
 - クオンタイズ 96
 - グリッサンドライン 1150
 - コード 262
 - 異なる 241
 - 再生 769, 791
 - スラッシュ領域 1293
 - 声部 241
 - 選択 270, 272
 - 打楽器 248, 698, 700
 - タブ譜 252
 - テンポの等式 306
 - 入力 232, 236, 270, 273
 - 拍の入力 313
 - 非表示 208
 - 表示 208
 - 符点の統合 1090
 - 分割 272
 - 変換 488
 - 変更 270, 700
 - メトロノームマーク 305
 - 連符 265, 268

- 音符のピッチ変更 483
 - 音符の表記 484, 486
 - 移調 500
 - 音符の追加 500
 - 自動的 486
 - リセット 487
 - レイアウト 487
 - 音符の譜表 1362
 - 非表示 1363
 - 表示 1363
 - 音符パネル 203, 208
 - 音名 503
 - MIDI トリガー領域 431, 587
 - 大文字/小文字 57
 - 言語 57
 - 転回 501
 - ピアノロールエディター 695
 - ピッチのマッピング 503
 - 符頭 1084
 - ミドル C 51
- ## か
- カーソル
 - 歌詞 406, 1070
 - キャレット 227
 - コード記号 335
 - 数字付き低音 411
 - テキスト 670
 - フィンガリング 285
 - カード
 - タイムコード 125
 - 展開矢印マーク 41
 - プレーヤー 114
 - フロー 125
 - レイアウト 122
 - カーニング
 - 数字付き低音 989
 - 臨時記号 819
 - カーブ
 - 強弱記号 978
 - カーブ方向
 - ギタープリベンド 1158
 - ギターベンド 445
 - スラー 1316, 1324, 1325, 1337
 - 装飾音符 1316
 - タイ 1400, 1401, 1409
 - 符頭の括弧 1099, 1100
 - カーリユール記号（「フェルマータ」を参照してください）
 - 外観
 - アイテム 678
 - デフォルト設定 765, 767
 - リセット 447
 - 改行
 - テキスト 399
 - 譜表ラベル 192, 1346
 - プロジェクト情報 76
 - リピートマーカー 1269
 - 解決音
 - 数字付き低音 992
 - 開始 230
 - Hub 70
 - MIDI 録音 275
 - 開始（続き）
 - 入れ替え可能な拍子の拍子記号 294, 298, 299, 1414, 1428
 - 音符入力 230, 232, 236
 - 再生 553
 - タイムコードの値 1257
 - プレーヤー 33
 - プロジェクト 33, 72
 - 領域 33
 - ワークスペース 42
 - 開始位置
 - 組段 644, 649
 - 再生 551
 - トリル 1120
 - ビデオ 199
 - フレーム 644, 652
 - ページ 644, 652
 - ライン 1234
 - 開始記号
 - ペダル線 1200, 1201, 1206
 - ライン 1217, 1226
 - 開始ページ
 - 左側のページ 623
 - ページ番号 623, 1180
 - 開始領域 33
 - 解析 110
 - 書き出し 111
 - 解像度
 - 画像 609
 - 変更 599
 - 回転 492
 - スラー 1333
 - タイ 1407
 - テキスト 1348
 - ピッチ 492, 502
 - ヘアピン 525, 962
 - リズム 492, 502
 - ガイド 461
 - 印刷 594, 610
 - インストゥルメントラベル 50, 189, 190
 - 演奏技法 1213
 - オクターブ線 941
 - オシリア譜表 472, 475, 1354
 - 音部記号 934
 - 書き出し 598, 610
 - 強弱記号 951
 - 組段区切り 649, 651
 - コード記号 893, 900, 905
 - 弱起（アウフタクト） 1417
 - 小節 836
 - 小節線 317, 318, 467, 836, 837, 1428
 - 小節番号 50, 448, 851
 - 数字付き低音 406, 982, 983, 993
 - 打楽器のレジェンド 1460
 - 長休止符 1312
 - 調号 291, 292, 1046
 - 追加の譜表 1354
 - テキスト 1394
 - テンポ記号 1372, 1373, 1375
 - トリル 1125-1128
 - ハープのペダリング 1182, 1184, 1185
 - 非表示 448, 462
 - 表示 462

ガイド (続き)

拍子記号 836, 1417, 1421, 1423, 1428
 譜表 472, 475
 譜表の変更 1354
 フレーム区切り 654
 ページ番号 448, 1181
 ライン 225, 528
 連符 1444, 1447

回復 277

音符 243, 277, 1291
 バックアップ 109
 ファイル 107-109

開放弦 1109

コードダイアグラム 918, 927
 ハーモニクス 1109
 ピッチ 160, 162

カウベル (「無音程打楽器」を参照してください) (「演奏技法固有の符頭」.も参照)

カウンターパートのレイアウト 43

カウント 1277

位置 1287, 1299
 移動 525, 1273, 1287, 1299
 解析 110
 歌詞 1071
 弱起 (アウフタクト) 1417
 小節 430, 1277, 1283, 1284, 1286, 1296
 小節線 1272
 小節番号 850, 860, 1417
 小節リピート記号 1277-1279
 スラッシュ符頭 1296-1298
 タイムコード 1256
 長休符 1311
 通し番号付き小節領域 430, 1284-1286
 範囲 850, 1284, 1286
 非表示 1273, 1279, 1286, 1298
 譜表に対する位置 1287, 1299
 フレーム 1256
 ページ番号 674
 リピート 564, 860, 1260, 1272, 1273

カウントイン

デュレーション 275, 279
 メトロノームクリック 275, 279

替え指のフィンガリング 998

位置 999
 ハンドル 999

書き起こし

MIDI インポート 92, 94
 MIDI 録音 275, 279
 声部 275

書き換え

音符 214, 484, 486, 487, 494-496, 503
 コード記号 165, 907, 908
 調号 1053
 臨時記号 214, 484, 486, 487

書き出し 80

FLAC ファイル 103, 104
 MIDI 98, 99
 MP3 ファイル 103, 104
 MusicXML ファイル 85, 86, 1265
 PDF 598, 599
 PNG 598, 599
 SVG 598, 599
 TIFF 598, 599

書き出し (続き)

WAV ファイル 103, 104
 アンサンブル 79, 121
 エクスプレッションマップ 801
 演奏技法 106
 オーディオ 103, 104
 オプション 591
 音符の色 610
 解析 111
 ガイド 610
 書き出し形式 598

歌詞 1061

カラーのグラフィック 609
 キーエディター設定 733
 キーボードショートカット 60

強弱記号 106

コメント 511, 610

再生テンプレート 580

白黒のグラフィック 609

透かし 610

ステージテンプレート 756
 スペーステンプレート 764

声部の色 610

タイム 610

打楽器キット 159

注釈 610

テキスト 106

テンポ記号 106

テンポトラック 102

トンボ 610

パーカッションマップ 807

配置 603

パス 600

パラグラフィスタイル 777

日付 610

ファイル名 601

フォントスタイル 774

符尾 103, 104

プレーヤー 82

フレット楽器のチューニング 163

フロー 82, 83, 596-598

ページ範囲 596, 597, 603

マーカー 106

リハーサルマーク 106

リピート 562

レイアウト 598

枠線 610

「書き出し用ファイル名」ダイアログ 601

かき鳴らす

アルペジオ (「アルペジオ記号」を参照してください)
 スラッシュ符頭 243, 1291
 フィンガリング 1012

描く 39, 221, 454, 479, 555, 685, 692

MIDI 720

音符 697 (「音符入力」.も参照)

強弱記号 712

強調表示 269, 468, 472, 475, 479

十字線 528

スクラブ再生 555

選択範囲 692, 732

テンポ 545, 723

ベロシティ 709

描く (続き)

マウスによる編集 221
リズムグリッド 225, 269, 468, 472, 475, 479

角括弧 886

アルペジオ記号 1137
アンサンブルタイプ 79, 888
移動 916, 1100
インストゥルメントの移調 1346
ガイド 461
カウント 1279, 1286, 1298
カポコード記号 165
カポのコード記号 894
強弱記号 953
グループ化 174, 887, 888, 1348
サイズ 915
小節線 844, 846
小節リピート記号 1277, 1279, 1284, 1286
小副括弧 892
水平 (「ライン」を参照してください)
数字付き低音 408, 985, 988
スラッシュ領域 1298
第2括弧 890, 892
ディヴィジ 887, 888, 891, 892, 1224, 1361
テンプレート 79
通し番号付き小節領域 1284, 1286
非表示 842, 887, 891
表示 842, 887, 891
拍子記号 1419, 1420
フィンガリング 1009
副括弧 890, 892
符頭 (「括弧付きの符頭」を参照してください)
太さ 914
譜表 887, 888, 1348
譜表のスペーシング 617, 636
譜表ラベル 1346
プレーヤーグループ 174, 846, 1348
プロジェクトテンプレート 79
ペダル線 1205
ホールドの線 988
リピート括弧 1260, 1262, 1264
レイアウト 887
連符 1444

学習素材 70

楽章 20, 178

書き出し 82, 83
タチエット 655
追加 179
フロー見出し 666
分割 512
ページ上に複数 623
読み込み 80, 81

拡大

テキスト 400

角度

扇形連桁 881
グリッサンドライン 525, 1144, 1148
弦のシフト指示 1017
ジャズアーティキュレーション 1176
スラー 1318, 1333
タイ 1407
トレモロ 1432
フィンガリングスライド 1013
ヘアピン 525, 962

角度 (続き)

ペダル線 1192, 1193, 1196, 1197
ライン 396, 525, 1224, 1231, 1245
連桁 869, 881
連符の大括弧 525, 1444
枠線 777, 1391

確認

印刷プレビュー 35, 448, 589
コメント 506

楽譜

組段に固定 650
コンデンシング (「コンデンシング」を参照してください)
再生 (「再生」を参照してください)
削除 133, 142, 181, 463, 467, 832-834
配置 (「配置」を参照してください)
抜粋 (「フロー」を参照してください)
フレームに固定 653
変換 (「変換」を参照してください)
編集 219

楽譜用紙 622

休符 1308, 1311
小節線 294, 839, 840, 842-844
小節番号 848
調号 291, 292
幅 614, 615, 627
譜表 129
譜表ラベル 1341

楽譜領域 34

オプションを表示 40, 50
楽譜の移動 452-454, 552
再生モード (「トラック概要」を参照してください)
ズームオプション 41, 454, 455
選択範囲の作成 435
ナビゲーション (「ナビゲーション」を参照してください)
パネル 44
複数のウィンドウ 49
フローを開く 533
ページ配置 40, 50
レイアウトを開く 32, 43, 47
下限 (「制限」を参照してください)

囲み線

小節番号 849
テキスト 777, 1242, 1390, 1391, 1393
フィンガリング 1003
ライン 1242
リハーサルマーク 1246
レイアウト名 1028

重ね合わせ

アーティキュレーション 830
音符 265, 270, 461, 638, 1090, 1470, 1471, 1473
強弱記号 949
小節線 949
小節番号 855
スラー 1318
スラッシュ領域 1299
声部 1090, 1470, 1471, 1473
テキスト 461, 638, 1390
譜表 614, 616, 617, 632, 638
臨時記号 818, 819

加算的な拍子記号 (「拍子記号」を参照してください)

- 歌詞 1056, 1384
 位置 1062
 移動 472, 475, 525, 1064–1067, 1075, 1076
 印刷 1061
 エリジョンスラー 403, 406, 1078
 延長線（「歌詞の延長線」を参照してください）
 オフセット 1067
 音節のタイプ 406, 1058
 音符のスペーシング 520, 1062, 1064
 解析 110
 カウント 1071
 書き出し 1061
 歌詞番号 1068, 1069, 1077
 カラー 56, 1068
 間隔 1062
 コーラス 404, 1056, 1057, 1075
 コピー 1059
 サイズ 1068, 1069, 1072
 削除 467
 斜体 1069, 1072
 十字線 528
 垂直位置 1056, 1057, 1065, 1066, 1074–1076
 ズーム 1071
 スペーシング 520, 1062, 1064, 1067–1069, 1072
 スペース 403, 406, 1071
 スラー 1078, 1321
 選択 434, 440, 1062
 タイ 258, 273, 403, 1063, 1073, 1074, 1398
 タイプ 404, 1056, 1058
 テキスト 1070–1072
 日本語の歌詞でのスラー 1078
 入力 403, 406
 ノーブレークススペース 403, 406, 1071
 配置 1062, 1064
 ハイフン（「歌詞のハイフン」を参照してください）
 パラグラフスタイル 1068, 1069
 ハンドル 1063, 1067, 1073
 フィルター 440, 1061, 1062
 フォントスタイル 1068, 1069, 1072
 譜表に対する配置 1065, 1066
 変更 1057, 1070–1072, 1075
 編集 1070–1072
 保存 1061
 ポップオーバー 403, 404, 406
 メリスマ様式 403, 406, 1062, 1073, 1074
 訳詞 404, 1056, 1057, 1075
 ライン（「歌詞のライン」を参照してください）（「歌詞の延長線」.も参照）
 連桁 865
- 歌詞の延長線 403, 404, 406, 1056, 1058, 1073, 1074
 移動 525, 1073
 延長 403
 入力 403, 406
 ハンドル 1073
- 歌詞のハイフン 1058, 1073
 移動 525, 1073, 1074
 延長 403
 間隔 1074
 入力 403
 パラグラフスタイル 1069, 1073
 ハンドル 1073
- 歌詞のライン 404, 1056, 1074
 位置 1063, 1067
 移動 1067
 オフセット 1067
 コピー 1059
 削除 467
 追加 403, 404
 ナビゲーション 406
 番号 1074–1076
 変更 1057, 1075, 1076
- 歌詞番号 1077
 書き出し 1061
 歌詞のライン番号 1074
 パラグラフスタイル 1068, 1069
 非表示 1077
 表示 1077
- 歌手 119, 136（「音楽の譜表」.も参照）
- カスタム
 アンサンブル 119, 135
 エンドポイント設定 585
 キーボードショートカット 60, 63, 64, 68
 コード記号 894, 895, 897
 コードダイアグラム 927
 サイズ 444, 616, 632
 再生テンプレート 572, 574, 578
 小節線の結合 846
 ズームレベル 455
 スコアレイアウト（「レイアウト」を参照してください）
 打楽器奏法 1452, 1454, 1455
 チューニング 160, 162–164, 918, 921
 テンポのテキスト 1370
 トリルの速さ 1134
 譜表サイズ 635
 譜表の順番 131
 プレーヤーの順番 131
 ページサイズ 606
 マーカー 412, 1253
 用紙サイズ 606
 リピート括弧 1263
 リピートマーカー 1268
 レイアウト 126
- カスタムスコアレイアウト（「レイアウト」を参照してください）
 カスタムテキスト 1383
 インストゥルメントの変更 146
 強弱記号 956
 打楽器のレジェンド 1464
 マーカー 413, 1253
 リピート 1272
 リピート括弧 1263
 リピートマーカー 1268
- カスタムの演奏技法
 再生 809
 打楽器 1452, 1454, 1455
- カスタムの符頭セット
 打楽器 1452, 1454, 1455
 「カスタムの譜表サイズ」ダイアログ 635
 「カスタムの連桁の中央配置」ダイアログ 871
- 下線
 インストゥルメント名 192
 歌詞 1072
 テキスト 400, 774, 777, 779

下線 (続き)

フィンガリング 1003
譜表ラベル 192

加線 1089

幅 1089
非表示 1090

画像

解像度 598, 599, 609
書き出し 598, 599
ビデオ 196

肩のオフセット

スラー 1337
タイ 1411
符頭の括弧 1099

片面印刷 594

楽器の持ち替え 128

移動 141
インストゥルメントの変更 (「インストゥルメントの変更」を参照してください)
音符の入力 232, 236
追加 139
譜表の表示 50

楽器編成リスト 671, 1024

ページテンプレート 662, 664

楽曲フレーム 669

強調表示 514, 639
フレームチェーン (「楽曲フレームチェーン」を参照してください)
密度 518
余白 518, 629, 631, 639
両端揃え (垂直方向) 636

楽曲フレームチェーン 677

パート形式のコピー 658, 659

括弧

アルペジオ記号 1137-1139
移動 916, 1100
インストゥルメントの移調 1346
演奏技法 1217
オクターブ線の数字 939
カウント 1279, 1284, 1286, 1296, 1298
カポコード記号 165, 894
ギターバンド 1151, 1153
強弱記号 953
形状 914, 988, 1095
弦のシフト指示 1087
ゴーストノート (「括弧付きの符頭」を参照してください)
コード記号 (「括弧付きのコード記号」を参照してください)
サイズ 915
小節番号 860
小節リピート記号 1277, 1279
数字付き低音 408, 985, 988
スタイル 914
スラッシュ領域 1296, 1298
タイのつながり 1097
打楽器の音符 (「括弧付きの符頭」を参照してください)
タブ譜 1113, 1151, 1153, 1156
追加 421, 423
テンポ記号 1373, 1375
通し番号付き小節領域 1284, 1286
トリル 1130

括弧 (続き)

入力 328, 335, 406, 408, 815, 913, 953, 985, 988, 1095, 1112

ハーモニクス 1112

反復 (「リピート括弧」を参照してください)

非表示 913

ビブラートバーのダイブとリターン 1156

表示 913

拍子記号 294, 298, 1421, 1424

フィンガリング 285, 287, 1007

符頭 (「括弧付きの符頭」を参照してください)

太さ 914

譜表ラベル 1346

フレット番号 1151, 1156

ペダル延長記号 1205, 1206

メトロノームマーク 1373, 1375

余白 916

リピート回数 1260

臨時記号 815, 824, 1112

括弧付きのコード記号 912, 1094

移動 916

カポ 165, 894

サイズ 912, 914, 915

スタイル 914

単一 913

表示 913

余白 916

括弧付きの符頭 1094, 1095, 1170

移動 525, 1099, 1100

カーブ 1099

間隔 1130

ギターバンド 1151, 1153

形式設定 1099

形状 1099, 1100

ゴーストノート 1095

コード 1094, 1095, 1098

再生 1095

スラー 1100

タイ 1100

タイのつながり 1097

タイプの変更 1095

打楽器 1095

タブ譜 1094, 1095, 1151, 1156

タブ譜のタイ 1097, 1396

トリル 1130

長さ 525, 1100

入力 1095

幅 1099

ハンドル 1100

非表示 1095

ビブラートバーのダイブとリターン 1156

表示 1095

分割 1098

合唱

演奏技法 382

歌詞 1056

歌詞番号 1077

合唱のテンプレート 72, 79, 749

譜表のグループ化 888

カットコモンタイム 1414

外観 1425

拍のグループ化 885

カップミュート (「演奏技法」を参照してください)

カテゴリー

アンサンブル 119, 121, 135
 テンプレート 72, 888
 符頭 1081, 1084
 プロジェクトテンプレート 79
 ライン 396, 1224

カデンツァ 294, 315, 316, 463, 464, 832, 1414
 組段の分割記号 1355

角丸の長方形
 テキストの囲み線 777, 1391
 枠線 777, 1391

カプセル
 枠線 777, 1391

カポ 164
 位置 170, 904
 音符の譜表 168
 括弧 165, 894
 間隔 165, 894
 コード記号 164, 165, 168-171, 173, 894, 903, 904
 削除 167, 169
 斜体 165, 894
 タブ譜 164-167
 追加 165, 166
 定義 165, 166, 168, 169, 172
 倍音 165, 166
 配置 903, 904
 非表示 170, 171, 173

「カポコード記号の定義」ダイアログ 169
 「カポの定義」ダイアログ 166

ガムラン (「インストゥルメント」を参照してください)

カラー 52
 「Dark」のテーマ 52
 「Light」のテーマ 52
 MIDI トリガー領域 588
 インストゥルメント 543, 695, 696, 751, 752, 755
 インストゥルメントの変更ラベル 148
 インストゥルメント名 192, 1349
 ウィンドウ 52
 演奏技法 56
 延長 56
 音域 54, 1092
 音符 54, 56, 562, 1470
 音部記号 56
 書き出し 599
 歌詞 56, 1068
 キャレット 54
 休符 56, 1306
 強弱記号 56
 グラフィック 599, 609
 コード記号 56, 897, 906
 コードダイアグラム 926, 927
 コメント 56
 再生ヘッド 54
 再生モード 543
 小節番号 56
 小節リピート記号 56, 1277
 白黒 609
 親切臨時記号 54, 817
 ステージテンプレート 751, 752, 755
 スラー 56
 スラッシュ領域 1292, 1296
 声部 54, 543, 695, 696, 1469, 1470
 装飾音 56

カラー (続き)

タブ譜 54, 56, 1092, 1362, 1364
 中間休止記号 56
 テキスト 56, 400, 777, 779
 テンポ記号 56
 トラック 543, 695, 696
 トリル 56
 背景 54, 55
 反転 55
 ピアノロールエディター 695, 696
 拍子記号 56
 フェルマータ 66
 符頭 56, 1084
 譜表ラベル 192, 1349
 プレス記号 56
 ページ 53, 55
 ペダル線 56
 マーカー 56
 ミキサー 739
 ミュート 562
 ライン 56
 リズムグリッド 54
 リセット 53, 54, 56
 リハーサルマーク 56, 1249
 臨時記号 54, 817
 連符 56

カラー領域 543, 588, 906, 1277, 1292, 1296
 MIDI CC エディター 718
 MIDI ピッチバンドエディター 717
 印刷 610
 演奏技法エディター 707
 書き出し 610
 強弱記号エディター 711
 打楽器エディター 696
 テンポエディター 723, 725
 テンポトラック 545
 ピアノロールエディター 695
 非表示 448
 変換ツール 731

軽いスウィング (「スウィング再生」を参照してください)
 軽いバンド (「ギターバンド」を参照してください)

間隔 525, 629
 アーティキュレーション 827, 830
 アイテムの周囲 (「背景の塗りつぶし」を参照してください)
 インストゥルメントの変更 144
 エリジョンスラー 1078
 演奏技法 1212, 1213
 延長線 1062, 1073
 オッサ譜表 617, 636
 音符 (「音符のスペーシング」を参照してください)
 音部記号 931, 933
 歌詞 1062, 1073, 1074
 括弧 916
 カポ 160, 165, 168, 169, 172, 894
 ギャレービュー 638
 休止 1043-1045
 休符 880
 強弱記号 946, 952, 955
 クオンタイズ 96
 組段 618, 1266
 組段のインデント 1342, 1359
 コーダ 524, 1271, 1272, 1359

間隔 (続き)

コード記号 894, 911, 916
 コードダイアグラム 921
 再生 557, 1043–1045
 削除 270
 小節 1272, 1359
 小節線 911, 954, 1212, 1213, 1243, 1393, 1465
 小節番号 855
 数字付き低音 406, 408, 986
 ステムレット 880
 スラー 1317, 1318, 1322, 1326
 タイ 1400
 打楽器のレジェンド 1465
 タセットバー 1311, 1312
 タチエット 657
 中間休止記号 1040, 1043–1045
 長休符 1311, 1312
 テキスト 777, 779, 1212, 1241, 1388, 1390, 1393
 テンポ記号 1380
 トリル 1130
 背景の塗りつぶし (「背景の塗りつぶし」を参照してください)
 ハイフン 1062, 1073, 1074
 パラグラフ 777, 779
 拍子記号 1426
 フィンガリングスライド 1013
 フェルマータ 1043, 1044
 符尾 874
 譜表 158, 524, 617, 618, 635, 636, 1266, 1359
 譜表ラベル 1342
 フレーム 629–631
 ブレス記号 1043, 1044
 フロー見出し 629, 630
 ヘアピン 962
 ペダル線 1199, 1200
 補助音符 1130
 余白 629
 ライン 1229, 1241
 リズムグリッド 37, 226, 691
 連桁 879, 880

環境設定

MIDI 281
 音符入力 222, 223, 236
 カラー 52
 キーボードショートカット 60, 63
 記譜記号の入力 221, 328
 コメント 510, 511
 サスティンペダルコントローラー 281
 選択ツール 39
 存在しないフォント 75
 テーマ 52
 ペダル線 281
 マウス入力 220

「環境設定」ダイアログ 58
 完全音程 480, 481, 483, 499

簡略化

数字付き低音 994
 拍子記号 1425
 臨時記号 486

き

キーエディター 683, 685, 718
 MIDI CC (「MIDI CC エディター」を参照してください)
 インストゥルメント 687
 演奏技法 (「演奏技法エディター」を参照してください)
 音符の移調 701, 702
 音符の移動 699
 音符の削除 704
 音符のデュレーション 697, 698, 700, 704
 音符の入力 697
 キーボードショートカット 44, 687, 689, 690
 強弱記号 (「強弱記号エディター」を参照してください)
 コピー 693, 703
 コントロール 727, 728, 731
 再生ヘッド 552
 ズーム 683, 690
 スクロール 552, 683, 691
 スラーの音符 1339
 声部 558, 685, 687
 設定 692, 733, 734
 選択 692
 高さ 689
 打楽器 (「打楽器エディター」を参照してください)
 ツールバー 685
 テンポ 723
 パネル 683, 685
 ピアノロール (「ピアノロールエディター」を参照してください)
 ヒストグラム (「ヒストグラムツール」を参照してください) (「変換ツール」.も参照)
 ピッチバンド (「MIDI ピッチバンドエディター」を参照してください)
 ベロシティー (「ベロシティーエディター」を参照してください)
 ベロシティーバーの選択 732
 変換ツール (「変換ツール」を参照してください) (「ヒストグラムツール」.も参照)
 リズムグリッド 685, 691
 連符 695
 ロック 687

キークリック (「演奏技法」を参照してください)
 キースイッチ 796
 MIDI インポート 94
 エクスプレッションマップ 782, 788
 パーカッションマップ 802

キーボード

MIDI 225, 275, 279, 695
 音符の入力 232, 275
 キーボードショートカットマップ 62
 グリッサンドライン 1148
 コード記号 328, 900
 サウンド 225, 553, 572
 スラッシュ (「スラッシュ符頭」を参照してください)
 追加 117, 119, 129
 トレモロ 425, 427, 873
 パネル 214
 符尾 874, 1106
 譜表をまたぐ 873–875, 1106

- キーボード (続き)
レイアウト 64
連桁 873-876
- キーボードショートカット 16, 26, 60, 66
MIDI 64
アーティキュレーション 283
インストゥルメントフィルター 456, 457
演奏されるデュレーション 705
キーエディター 687
キーボードレイアウト 64
ギャラリービュー 50
言語 64
検索 62, 63
検出 63, 66
再生 553
削除 65
下ゾーン 44
浄書モード 515
ズームレベル 455
ソロ 560
定義 58
テキストの形式設定 400
ナビゲーション 35, 452-454
パネル 44
符頭セット 1085
ページビュー 50
マウス入力 204
マップ 62
ミュート 560
リセット 65
割り当て 63, 64, 68
- キーボードパネル 214
キーボードショートカット 44
- 基音
弦のピッチ 160
ハーモニクス 1109
- 記号
印刷 610
演奏技法 1210
キャレット 227
コード 1268
コード (「コード記号」を参照してください) (「コードダイアグラム」.も参照)
小節休符 1306
小節リピート記号 1275, 1281
セーニョ 1268
装飾音 1118
注釈 610
調号 (「調号」を参照してください)
テキスト 399, 402
ビブラートバー 1166
吹き出し (「コメント」を参照してください)
ペダル線 1192, 1200, 1203, 1206
リピート (「リピートマーカー」を参照してください) (「リピート小節線」.も参照)
拍子記号 (「拍子記号」を参照してください)
- 奇数ページのレイアウト
印刷 594, 605
冊子印刷 605
- ギター 1166
アンブモデリング 740, 746, 747
エフェクト 542, 746
演奏技法 (「ギターテクニック」を参照してください)
- ギター (続き)
音域外の音符 160, 1092
音部記号 138, 937
音符入力 252
音符の弦の変更 1364
開放弦のピッチ 162
かき鳴らす 1012
カポ (「カポ」を参照してください)
弦楽器 162
弦の指示記号 (「弦の指示記号」を参照してください)
コード記号 (「コード記号」を参照してください)
コードダイアグラム (「コードダイアグラム」を参照してください)
再生 548, 1151, 1156, 1166, 1170, 1291
スクープ 371, 372, 1166
スコア上の位置 130-132
スコアの順番 131
スライド 1013
スラッシュ (「スラッシュ符頭」を参照してください)
ダイブ 368-370, 1156, 1162, 1164, 1166
タッピング 377, 1167
タブ譜 (「タブ譜」を参照してください)
チューニング 117, 138, 160, 162
追加 117, 119, 129, 139
ディップ 373, 374, 1166
デッドノート 1170
ハーモニクス 1109, 1111, 1113
ハンマーオン 376, 1168
ビブラートバー (「ビブラートバー」を参照してください)
フィンガリング 1008
プリダイブ (「ギタープリベンド」を参照してください)
プリベンド (「ギタープリベンド」を参照してください)
ブルオフ 376, 1168
ベンド (「ギターベンド」を参照してください)
ライン 374, 375, 1151, 1156, 1160, 1162-1164, 1166
- ギタースライド 1144
テキスト 1146, 1147
- ギターテクニック 1166-1168, 1210
移動 525, 1172
音程 1171
削除 1173
デッドノート 1170
入力 354, 364, 368-377
パネル 356
譜表に対する位置 1172
ポップオーバー 354
- ギタープリダイブ (「ギタープリベンド」を参照してください)
ギタープリベンド 1153
移動 525, 1162
形状 1162
長さ 1162
ハンドル 1162
ベンドの音程 1157
方向 1158
臨時記号 1159
- ギターベンド 1151, 1156
移動 525
延長 1151, 1157, 1160, 1164
音程 (「ベンドの音程」を参照してください)

- ギターバンド (続き)
 - 括弧 1151
 - グループ 1151, 1160
 - 形状 1160, 1164
 - コード 1151, 1155
 - 再生 1151
 - 削除 467
 - 十字線 528
 - セグメント 1160, 1164
 - ダイブ 1156
 - タブ譜 1363
 - 長さ 525
 - 入力 354, 364, 365
 - ハンドル 1160, 1164
 - 微分音 367, 1155, 1157
 - プリバンド 1153
 - 方向 445
 - ホールドの線 1157
 - ポストバンド 367, 1155
 - ポップオーバー 354, 365
 - ラン 1151, 1160
 - リリース 1151
- ギターポストバンド 1155
 - 移動 525, 1163
 - 形状 1163
 - コード 1155
 - 削除 1160
 - 入力 367
 - ハンドル 1163
 - 微分音 367, 1155
 - バンドの音程 1157
- キックドラム (「無音程打楽器」を参照してください)
- キット (「打楽器キット」を参照してください)
- 機能
 - キーボードショートカット 63
 - キーボードショートカットの削除 65
- 記譜オプション 27, 767
 - 休符 1305
 - 検索 767
 - 小節線 838, 840
 - 声部 1470
 - ダイアログ 767
 - 打楽器キット 1457
 - デフォルトとして保存 767
 - 連桁 862
- 「記譜オプション」ダイアログ 767
- 記譜記号
 - 位置 678
 - 外観 678
 - コピー 468, 470, 471
 - ズームオプション 41, 454, 455
 - スタックの順番 529
 - 設定 765, 767
 - 選択 433-435
 - 打楽器キット 1457
 - タッキングインデックス 529
 - 入力 21, 282
 - パネル 203
 - プロパティ 678
 - 変更 443
 - 編集 678
 - ポップオーバー 21
- 記譜されたデュレーション 704, 705
 - 演奏されるデュレーション 704
 - 再クオンタイズ 278
 - ツール 685
- 記譜ツールボックス 209
- 記譜に関するリファレンス 813
- 記譜モード 19, 203
 - 「移調」ダイアログ 481
 - 音符の入力 232
 - ガイド 461
 - 記譜オプション 767
 - 記譜記号の入力 282
 - キャレット 230
 - 切り替え 42, 203
 - 再生ヘッド 552
 - システムトラック 436
 - スペーシング 638
 - 選択 432-435, 438, 439, 451
 - ツールボックス 37, 203, 204, 209
 - テキストエディター 400
 - ナビゲーション (「ナビゲーション」を参照してください)
 - 入力と編集 219
 - パネル 36, 203, 208, 212, 678
 - ポップオーバー 21
- 逆行 489, 490, 502
- キャップ 1216, 1226
 - 演奏技法の延長線 1217, 1220
 - 延長 1226
 - 変更 1220, 1236
 - 矢印 1220, 1236
 - ライン 1226
- ギャラリービュー 40, 50
 - インストゥルメントの変更 142
 - インストゥルメントフィルター 457
 - インストゥルメントラベル 50
 - 小節番号 40, 851
 - 譜表のスペーシング 636, 638
 - 譜表ラベル 40
 - フロー 512
 - ページのドラッグ 454
- キャレット 227
 - 移動 225, 231, 1440
 - 延長 231, 245
 - カラー 54
 - コード 227, 262
 - スラッシュ 243
 - スラッシュ付き声部 227
 - 声部の指示 227, 241, 956
 - 前進 231
 - 装飾音符 227, 260
 - 挿入モード 227, 246
 - タイプ 227
 - 打楽器キット 248
 - タブ譜 227
 - デュレーションをロック 227
 - 入力と編集 219
 - 複数の譜表 231, 245
 - 無効化 204, 230
 - 有効化 204, 230
 - リズムグリッド 225, 226

- キュー 944
 移動 475
 インストゥルメントの変更 144
 ガイド 461
 休符 767
 削除 467
 小節休符 767, 1305
 スペーシング 519
 譜表 633
- 急激な増大を示すヘアピン（「広がり付きのヘアピン」を参照してください）
- 休止 1037, 1039
 位置 1039
 移動 472, 525, 1042
 同じ位置に複数 1040
 外観 443
 カラー 56
 再生 555, 1043–1045
 削除 467
 十字線 528
 小節線 1042
 選択 434, 440
 タイプ 347, 1037, 1044
 中間休止記号（「中間休止記号」を参照してください）
 デフォルト設定 1039
 デュレーション 443, 1043–1045
 入力 346–350
 パネル 350
 1つの譜表 1040
 フィルター 440
 フェルマータ 1038, 1041
 譜表に対する位置 1039
 ブレス記号（「ブレス記号」を参照してください）
 変更 1040
 ポップオーバー 347, 349
 リンク 1040
- 旧バージョン 74
- 休符 22, 1302
 暗黙 1302, 1303, 1305
 位置 1302, 1305, 1306
 移動 519, 1306, 1312（「音符のスペーシング」.も参照）
 埋める 270
 カラー 56, 1306（「音符と休符の色」.も参照）
 記譜オプション 1305
 空白の小節 1308, 1311
 グループ化（「音符のグループ化」を参照してください）
 削除 270, 463, 832–834, 1307, 1308
 小節休符（「小節休符」を参照してください）
 数字付き低音 406, 982, 984, 993
 スペーシング（「音符のスペーシング」を参照してください）
 声部 1302, 1304–1306, 1309
 タイプの変更 1305
 打楽器キット 767
 タセットバー（「長休符」を参照してください）
 長休符（「長休符」を参照してください）
 デュレーション 270
 デュレーションの強制 256, 273, 883
 点線 767
 統合 767, 1303–1305, 1310, 1311
 入力 204, 214, 232, 256, 257, 273
- 休符（続き）
 の位置にアイテムを入力 221, 328
 配置 1302, 1305, 1306
 幅 1311
 非表示 1295, 1307–1309, 1311
 表示 1307–1309, 1311
 復元 1307
 明示的 1302, 1303, 1305
 余白 1295
 リセット 1305, 1307
 連桁 862, 863, 880
- 休符のグループ化（「音符のグループ化」を参照してください）
- キューラベル
 移動 525
 譜表に対する位置 445
- 教会
 パンニング（「ステージテンプレート」を参照してください）
 リバース（「スペーステンプレート」を参照してください）
- 行間 1388
- 強弱
 アーティキュレーション 826
 強弱記号 945
 組段 650
 水平 1242, 1447
 数字付き低音の外観 995
 デュレーション（「デュレーションを強制」を参照してください）
 フレーム 653
 強弱記号 945, 956
 messa di voce（「messa di voce」を参照してください）
 poco a poco 959, 967
 possibile 958
 rfz 953
 sfz 953
 subito 958
 アーティキュレーション 979
 位置 946, 947
 移動 472, 475, 489, 492, 525, 715, 946, 948, 958, 960, 962, 969, 973–976
 上書き 712, 716
 エクスプレッションマップ 791
 エディター（「強弱記号エディター」を参照してください）（「ペロシティーエディター」.も参照）
 延長線 945, 961
 音節 963
 外観 953
 回転 492
 ガイド 461, 951
 書き出し 106
 角括弧 953
 括弧 953
 カラー 56
 強弱 945
 強弱のカーブ 978
 強度 443, 715, 950
 局部的 945
 区切り用文字 320, 952
 グループ化 973, 974
 グループ化の解除 974

強弱記号 (続き)

クレッシェンド (「段階的強弱記号」を参照してください)
 結合 945
 コピー 468, 471, 472, 693, 716, 975
 サイズ 444, 977
 再生 224, 558, 559, 562, 711, 718, 791, 809, 810, 956, 978, 980
 再生時にミュート 224, 561
 削除 467
 サステイン楽器 978
 十字線 528
 修飾語句 (「強弱記号の修飾語句」を参照してください)
 終端の位置 949
 小節線 948-950, 954
 小節リピート記号 1276
 省略 958, 967
 スペーシング 968
 声部固有 324, 326, 711, 712, 956
 選択 434, 440
 増減 (「*messa di voce*」を参照してください)
 タイ 324, 326, 472, 946
 タイプ 320, 945
 大譜表を用いる楽器 324, 326, 956
 打楽器キット 1458
 段階的 (「段階的強弱記号」を参照してください)
 ディミヌエンド (「段階的強弱記号」を参照してください)
 テキスト 963, 977
 デュレーション 328
 テンポ記号 1370
 トラック (「強弱記号エディター」を参照してください) (「ベロシティーエディター」も参照)
 長さ 441, 525, 715, 958, 962
 ニエンテ (「ニエンテ」を参照してください)
 入力 320, 323, 324, 326, 712, 716
 背景 954
 背景の塗りつぶし 954, 955
 配置 947-949, 973-976
 ハイフン 320, 952, 963
 パネル 326
 反転 489 (「逆行」も参照)
 ハンドル 441, 961, 962, 969
 非サステイン楽器 978
 ひと続きのヘアピン 964
 非表示 951-953, 958
 ヒューマナイズ 711, 979, 980
 表記規則 946
 表現テキスト (「強弱記号の修飾語句」を参照してください)
 表示 951
 広がり付きのヘアピン 965, 966
 フィルター 440
 フォントスタイル 977
 譜表に対する位置 445
 フレーズ 320, 324, 973, 979-981
 ヘアピン (「段階的強弱記号」を参照してください)
 ベロシティー 708, 709, 950, 978, 980
 変更 443, 715, 950
 編集 950
 ポップオーバー 320, 324
 ボリューム 950, 978, 980

強弱記号 (続き)

余白 955
 リピート 562
 リンク 471, 472, 975-977
 リンクの解除 471, 472, 977
 レベル (「強弱記号レベル」を参照してください)
 強弱記号エディター 320, 708, 711, 945, 975
 一定ポイント 714
 高さ 689, 690
 追加 692
 閉じる 692
 非表示 711
 表示 711
 ポイントの移動 715
 ポイントのコピー 693
 ポイントの削除 694
 ポイントの選択 692
 ポイントの入力 712
 リニアポイント 714
 強弱記号のグリフ 945
 フォントスタイル 977
 強弱記号の修飾語句 945, 956, 1367, 1378
 poco a poco 967
 possibile 958
 subito 958
 移動 960
 外観 958
 中央揃え 959
 入力 320, 323, 324, 326, 957
 表示 951
 フォントスタイル 977
 ヘアピン 959
 強弱記号パネル 323, 326
 強弱記号レーン (「強弱記号エディター」を参照してください)
 強弱記号レベル 320, 323, 324, 326, 950, 978
 再生 711, 978, 980
 変更 715, 950
 リセット 694, 711, 715, 979-981
 強弱のカーブ 978
 強制
 数字付き低音の外観 995
 譜表の表示/非表示 620
 協奏曲
 カデンツァ 463, 464
 ソリスト 132
 強調記号 (「アーティキュレーション」を参照してください)
 強調表示
 MIDI 717, 718, 720, 722
 MIDI トリガー領域 587, 588
 印刷 610
 音符 269, 468, 472, 475, 479
 書き出し 610
 楽曲フレーム 514, 639
 強弱記号 711, 712, 714, 716
 検索のマッチ 58, 765, 767, 769
 コード記号領域 905, 906
 コメント 512
 小節リピート記号 1275, 1277
 スラッシュ領域 1292, 1296
 停止位置 465
 テンポ変更 545, 723, 725

強調表示 (続き)

通し番号付き小節領域 [1277](#)
 トラック [532](#), [545](#)
 非表示 [448](#)
 符鉤 (「ガイド」を参照してください)
 マウスによる編集 [269](#), [468](#), [472](#), [475](#), [479](#)

強度

強弱記号 [324](#), [326](#), [443](#), [711](#), [945](#), [950](#), [951](#), [978](#), [980](#)

許可 (「有効化」を参照してください) (「***DELETE***」も参照)

曲 (「フロー」を参照してください)

曲集 [19](#), [76](#), [126](#), [178](#)

作詞者 [1026](#)
 作曲者 [1025](#)
 タイトル [1024](#)
 著作権 [1027](#)

曲線のアルペジオ記号 [1137](#)

再生 [1141](#), [1142](#)
 デュレーション [1141](#), [1142](#)
 入力 [354](#)
 ポップオーバー [354](#)

局部的強弱記号 (「強弱記号」を参照してください)

距離

インストゥルメント [748](#), [751](#), [752](#), [755](#), [757](#), [759](#),
[760](#), [762](#)
 インストゥルメントの変更ラベル [144](#)
 角括弧 [890](#), [892](#)
 歌詞 [1062](#), [1067](#), [1073](#), [1074](#), [1390](#)
 組段のインデント [1342](#), [1359](#)
 コードダイアグラム [921](#)
 小節番号 [855](#)
 中括弧 [890](#)
 テキストの枠線 [777](#), [1393](#)
 ハイフン [1073](#), [1074](#)
 パンニング [748](#), [751](#), [752](#), [755](#), [757](#), [759](#), [760](#), [762](#)
 フェルマータ [1040](#)
 符頭 [874](#)
 符尾 [874](#)
 譜表 (「譜表のスペーシング」を参照してください)
 譜表ラベル [1342](#)
 プレス記号 [1040](#)
 フロー見出し [630](#)
 ページの端 [615](#), [631](#)
 余白 [615](#), [629](#)–[631](#)
 リバース [748](#), [751](#), [752](#), [755](#), [757](#), [759](#), [760](#), [762](#)
 連桁 [880](#)

切り替え

インストゥルメント (「インストゥルメントの変更」を参照してください)
 ウィンドウ [42](#), [49](#)
 音符 [477](#), [523](#), [1473](#)
 音符の順番 [1474](#)
 ギャラービュー [50](#)
 声部 [478](#)
 選択 [432](#), [451](#), [523](#)
 タブ [47](#)
 ハンドル [523](#), [528](#)
 ビュータイプ [50](#)
 譜表のスペーシングのハンドル [639](#)
 フロー [452](#)–[454](#), [533](#)
 ページビュー [50](#)
 モード [42](#)

切り替え (続き)

リハーサルマーク [1247](#)
 レイアウト [29](#), [43](#), [47](#)

切り取り

音符 [272](#)
 小節 [832](#)–[834](#)
 スラッシュ領域 [1293](#)
 選択範囲 [468](#), [512](#), [832](#)–[834](#)
 タイのつながり [272](#), [1405](#)
 拍 [463](#), [832](#)

金管楽器

移調 [117](#), [138](#)
 演奏技法 [382](#)
 角括弧 [888](#), [1348](#)
 組段オブジェクト [1358](#)
 グリッサンドライン [1148](#), [1149](#)
 グループ [174](#)
 コード記号 [900](#)
 追加 [117](#), [119](#), [129](#), [134](#), [139](#)
 パンニング (「ステージテンプレート」を参照してください)
 フィンガリング [997](#), [1005](#), [1016](#)
 プレーヤーの順番 [114](#), [130](#)
 プロジェクトテンプレート [79](#)
 ホルンの支管の指示記号 [1005](#), [1016](#)
 リバース (「スペーステンプレート」を参照してください)

近代式の臨時記号打ち消し [824](#)

均等な譜表のスペーシング [618](#)

<

クイックツールセレクター [685](#)

空気音 (「演奏技法」を参照してください) (「菱形の符頭」も参照)

空白の小節

解析 [110](#)
 休符 (「小節休符」を参照してください)
 削除 [834](#)
 長休符 [1310](#), [1311](#)
 入力 [315](#), [316](#)
 幅 [835](#)
 非表示 [619](#), [1308](#), [1311](#)
 表示 [619](#), [1308](#), [1311](#)

空白の声部 [1475](#)

空白の譜表 [619](#)

組段の分割記号 [1355](#)

タレット [655](#)
 追加 [129](#), [134](#), [139](#)
 非表示 [619](#)–[622](#), [636](#)
 表示 [619](#)–[622](#), [636](#)
 フローのあと [622](#)

空白ページ

削除 [25](#), [666](#), [1384](#)
 譜表のスペーシングの変更 [639](#)

空白領域 (「背景の塗りつぶし」を参照してください)

グールド

臨時記号 [290](#), [1055](#)

クエスチョンマーク

タブ譜 [479](#), [1362](#)
 ハーモニクス [1110](#)

クォーテーションマーク

デュレーションのトークン [671](#), [674](#)

- クオリティー
 移調 480, 481, 500
 音程 499, 500
 コード記号 328, 332, 894, 909
- クオンタイズ 96
 MIDI インポート 88, 94, 96
 MIDI 録音 96, 275, 279
 音符の分割 272
 再クオンタイズ 278
 装飾音符 96
 変更 278
 連符 96
- 区切り
 音符 272
 組段 649
 再生 557, 1043
 タイのつながり 272, 1405
 長休止符 1310, 1312
 フレーム 652
 ページ 652
- 区切り用文字
 強弱記号 320, 952
 組段 (「組段の分割記号」を参照してください)
 コード記号 900, 909
 タイムコード 1256
 デュレーションのトークン 674
 トークン 671, 674
 拍子記号 1421, 1424
 フィンガリング 1016
 譜表ラベル 1346
 連符 879, 884
- くさび形符頭 1082, 1085
 くさび線 396, 1224
 入力 397
 非表示 1218
 表示 1216, 1218, 1219, 1235
- 組み合わせ
 再生効果 794, 798, 808
 トレモロ 808
 パートレイアウト 184
- 組段
 移動 639, 642, 649, 650, 653
 インデント 524, 627, 1341, 1342, 1359
 インデントの変更 1359
 音部記号 935
 開始位置 524
 解析 110
 歌詞 1063, 1067, 1074, 1077
 数 110, 645
 間隔 617, 618, 1266, 1359
 区切り (「組段区切り」を参照してください)
 組段に変換 650
 形式設定 516
 コーダの間隔 1271, 1272
 コード記号 902, 904
 固定 644-647
 コンデンシングされた譜表 (「コンデンシング」を参照してください)
 終了位置 524
 小節線 841-843
 小節番号 848, 853, 856, 1284
 垂直位置 (「組段のスペーシング」を参照してください)
- 組段 (続き)
 スペーシング (「組段のスペーシング」を参照してください)
 セクション 1266
 選択 434, 435
 タイムコード 1257, 1258
 高さ 616-618
 調号 1049
 調性 1055
 ディヴィジ 1361
 テキスト (「組段に付くテキスト」を参照してください)
 通し番号付き小節領域 1284
 トラック (「システムトラック」を参照してください)
 トリル記号 1122
 長さ 524, 627
 配置 618, 627
 配置設定 644-648
 幅 524, 627
 譜表 (「譜表」を参照してください)
 譜表サイズ 633
 譜表ラベル 1341, 1343, 1351, 1359
 分割 1266
 分割記号 (「組段の分割記号」を参照してください)
 密度 (「組段密度表示」を参照してください)
 余白 627, 1341, 1342, 1359
 リセット 648
 リハーサルマーク 1246
 リピート小節線 841
 両端揃え 618, 627
- 組段オブジェクト 1357
 位置 1358
 コピー 436
 サイズ 616, 633
 選択 432, 436, 438, 439
 テキスト 399
 テンポ記号 1367, 1368
 拍子記号 1420, 1426
 ライン 397, 1224
 リハーサルマーク 1246
 リピート回数 1272
 リピート括弧 1260, 1263
 リピートマーカー 1271
 レイアウト 1357
- 組段区切り 516, 612, 649
 移動 648
 演奏技法 1218
 演奏技法の線 1217
 オクターブ線 942
 音部記号 931
 ガイド 461, 649, 651
 角括弧 842
 強弱記号 962
 組段に変換 650
 グリッサンドライン 1148
 削除 648, 651
 自動的 645, 647
 小節線 648, 841, 842
 小節リピート記号 645, 649
 スラー 1318
 挿入 646, 647, 649
 タイ 1402
 調号 1051

- 組段区切り (続き)
 ディヴィジ 1361
 拍子記号 1416
 譜表サイズ 633
 譜表のスペーシング 617
 譜表の非表示 620
 譜表の表示/非表示 620
 譜表ラベル 1343
 ヘアピン 962
 別のレイアウトへコピー 658-660
 ライン 1226, 1245
 リピート括弧 1263
- 組段に付くテキスト 1383, 1384
 移動 525, 1388
 ガイド 461
 書き出し 106
 形式設定 400, 403, 777, 1388
 コピー 436
 選択 432, 436, 438, 439
 テンポトラック 101
 入力 399
 背景 1393
 背景の塗りつぶし 1393
 配置 777, 1388
 パラグラフスタイル 1388
 非表示 1394
 表示 1394
 複数の位置 1358
 譜表 1357, 1358
 譜表に対する位置 445
 マーカー 101
 余白 777, 1393
 枠線 777, 1390
- 組段の形式設定 612
 インデント 1341, 1359
 音符のスペーシング (「音符のスペーシング」を参照してください)
 組段オブジェクト (「組段オブジェクト」を参照してください)
 組段区切り (「組段区切り」を参照してください)
 組段の分割記号 (「組段の分割記号」を参照してください)
 コンデンシング (「コンデンシング」を参照してください)
 配置設定 (「配置設定」を参照してください)
 譜表ラベル 1341, 1343
 フレーム区切り (「フレーム区切り」を参照してください)
 別のレイアウトへコピー 658, 659
- 組段の小節線 842, 843
 角括弧 886
 小副括弧 892
 第2括弧 890, 892
 中括弧 886
 テキストの配置 777, 1388
 非表示 842, 843
 表示 842, 843
 副括弧 890, 892
- 組段のスペーシング 515, 617, 635
 デフォルト設定 617, 636
 ハンドル 523, 639
 変更 617, 618, 639
 両端揃え 618, 636
- 組段の途中の間隔
 コーダ 1266, 1271, 1272
- 組段の分割記号 1355
 幅 1356
 非表示 1355
 表示 1355
- 組段密度表示 518
 クラシックギター (「フレット楽器」を参照してください)
 グラデーションの背景 54
 グラフ 730
 グラフィック
 コード記号 897
 ファイル (「グラフィックファイル」を参照してください)
 グラフィックファイル 598, 608
 書き出し 598-600
 画像解像度 609
 カラー 609
 形式 608
 白黒 609
 ファイル名 601
 フォント 609
- クラリネット (「インストゥルメント」を参照してください) (「移調楽器」も参照)
 クリック 278, 569
 MIDI 録音 275
 カウントイン 275, 279
 再生 278, 545, 553
 サウンド 278, 545
 設定 278
 ボリューム 743
 ミキサー 735, 736
 無効化 553
 有効化 553
 リバーブ 759, 760
- グリッサンドライン 1144, 1174, 1224
 移動 525, 1148
 エンドポイント 1144, 1148
 角度 1144, 1148
 ギターバンド (「ギターバンド」を参照してください)
 組段区切り 1148
 形式設定 1145
 再生 785, 1148-1150, 1182
 削除 467
 スタイル 1145
 セグメント 1148
 線のスタイル 1145
 タイのつながり 1148-1150
 タイプ 354
 単音 1174
 テキスト 1146, 1147
 デュレーション 1149, 1150
 長さ 525, 1148
 入力 351, 354, 360, 361, 1145
 ハープのペダリング 1148, 1149, 1182
 パネル 356, 361
 ハンドル 1148
 非表示 1146, 1147
 表示 1146, 1147
 フィルター 440
 フレーム区切り 1148
 変更 443
 方向 1087

グリッサンドライン (続き)
 ポップオーバー 354, 360
 臨時記号 1144

グリッド
 Hub 70
 間隔 158
 グループ 157
 コードダイアグラム 921, 923, 924
 打楽器キット 156-158, 1350, 1459, 1460
 譜表 1350, 1459
 譜表ラベル 1341, 1344
 リズム 225, 226

クリッピング 743

グリフ
 演奏技法 1210
 音楽記号 399, 402, 672
 括弧付きの符頭 1100
 強弱記号 977
 コード記号 897
 代替フォント 774
 テキスト 399, 402, 672
 トリル 1118, 1119
 フォント 771, 773, 774, 977
 ペダル線 1200
 臨時記号 484, 486, 487

グループ
 インストゥルメント (「インストゥルメントグループ」を参照してください)
 演奏技法 1216, 1221, 1222
 音符 (「音符のグループ化」を参照してください)
 角括弧 886
 ギターバンド 1151, 1160
 休符 (「音符のグループ化」を参照してください)
 強弱記号 973-975
 小節リピート記号 1281
 打楽器キット 149, 156-158, 1350
 タブ 48
 中括弧 886
 譜表 844, 846
 譜表のスペーシング 617, 636
 譜表ラベル 1351
 プレーヤー (「プレーヤーグループ」を参照してください)
 連桁 (「連桁グループ」を参照してください)

グループ化の解除
 演奏技法 1222
 強弱記号 974

クレッシェンド (「段階的強弱記号」を参照してください)

グローバル
 オプション 27
 音符のスペーシング 519, 521
 キーボードショートカット 62
 コード記号 328, 893
 数字付き低音 406, 982
 フェルマータ 1037
 プロパティ 662, 678-680
 ペダルの強さ 1195

クロススティック (「無音程打楽器」を参照してください)
 (「演奏技法固有の符頭」も参照)

黒玉符頭 1080, 1081

グロッケンシュピール (「インストゥルメント」を参照してください)
 (「移調楽器」も参照)

け

警告

MIDI 入力 37
 移調 594, 598
 印刷 594
 インストゥルメントの変更 142, 147, 148
 オーディオエンジン 37
 書き出し 598
 異なるバージョンの Dorico 74
 存在しないフォント 75
 プレーヤーの削除 114, 133

計算

値 681
 解析 110
 コード記号 337, 338
 スタック 529, 818
 テンポ記号 414
 ハープのペダリング 392

形式 (「ファイル形式」を参照してください)

形式設定 612

アルペジオ記号 1138, 1139
 インストゥルメントの変更ラベル 145, 146, 148
 オルタードユニゾン 821
 歌詞 1068, 1069, 1072
 キャップ 1220, 1236
 強弱記号 963, 977
 組段 516, 658
 グリッサンドライン 1145
 コード記号 895, 897
 コードダイアグラム 927, 929
 小節番号 848, 852, 853
 小節リピート記号 1280
 スラー 1321-1323, 1333, 1335
 装飾音符 1031
 タイ 1398-1400, 1407, 1408
 タイムコード 1254
 タレット 655, 657
 タブ譜のフォント 1366
 段階的強弱記号 963
 テキスト 400, 403, 774, 777, 779, 781, 1384, 1388
 テンポ記号 1379-1381
 ニエンテのヘアピン 972
 ハンドル 528
 拍子記号 1430
 ファイル名 601
 フォント 774
 符頭 1085, 1086
 符頭の括弧 1099, 1100
 譜表ラベル 192, 1349
 フレーム 517, 658
 プレーヤーグループのラベル 1348, 1349
 フロー見出し 667, 668
 ヘアピン 963
 ページ 612, 658-660, 1024
 ページ形式設定 644, 663
 ページテンプレート 662
 ペダル線 1201-1203, 1205
 マーカー 412, 1253, 1254
 前付け 1024
 ライン 1219, 1220, 1235, 1236
 リピートマーカー 1267

形式設定 (続き)

レイアウト 615, 658-660

連符 1441, 1447

形式設定パネル 514, 516

傾斜

ペダル線のフック 1202

連桁 869, 1035

形状

括弧 914, 988, 1095

ギターバンド 1160, 1162-1164

コードダイアグラム 917, 923, 925-927

小節番号の囲み線 849

数字付き低音の括弧 988

スラー 1318, 1319, 1330-1333, 1337

タイ 1406, 1407

テキストの囲み線 777, 1391

複数セグメントによるスラー 1332

符頭 1081, 1084

符頭の括弧 1095, 1099, 1100

連桁 867, 869-873, 876, 877, 879, 881, 1106

連符の大括弧 1444, 1445, 1447

枠線 777, 849, 1391

結合

小節線 (「小節線の結合」を参照してください)

小節線を表示した譜表 846

符尾 873, 876, 1106

ペダル線 1200

連結線 448

連桁 863, 865, 873, 876, 1106

結合式強弱記号 (「強弱記号」を参照してください)

結合拍子の拍子記号 294, 1414

結合 1425

入力 294, 296, 298, 299

破線の小節線 294, 1414

弦楽器 136, 160

演奏技法 (「演奏技法」を参照してください)

音域外の音符 1092, 1364

替え指のフィンガリング 998

角括弧 888, 1348

カポ (「カポ」を参照してください)

カラー 54

組段オブジェクト 1358

グリッサンドライン 1148, 1149

グループ 174

弦番号 1087

コード記号 900

コードダイアグラム 918, 927

削除 160

スラー (「ハンマーオン」を参照してください)

タッピング (「タッピング」を参照してください)

チューニング 117, 160, 558, 1087

追加 117, 119, 129, 134, 139, 160

ハーモニクス 1109

範囲 160

番号 (「弦の指示記号」を参照してください)

パンニング (「ステージテンプレート」を参照してください)

ハンマーオン (「ハンマーオン」を参照してください)

ピッチ 160, 1087

ピッチの変更 160

表示 (「弦の指示記号」を参照してください)

フィンガリング 1008, 1087 (「弦の指示記号」も参照)

弦楽器 (続き)

フィンガリングのシフト 1017

プルオフ (「ハンマーオン」を参照してください)

プレーヤーの順番 114, 130

フレット楽器 117, 160

への音符の割り当て 1087

変更 1087, 1364

バンド (「ギターバンド」を参照してください)

ボウイング記号 379, 382, 1214

リセット 1364

リバーブ (「スペーステンプレート」を参照してください)

言語 56

アプリケーション 57

アンサンブル 119

インストゥルメント 57, 117, 119, 142, 145, 192, 194

キーボードショートカット 26, 62, 64

トークン 58

日時 58

譜表ラベル 57

検索 58

アンサンブル 119

インストゥルメント 117

音符 440

環境設定 58

キーボードショートカット 60, 62, 63

記譜オプション 767

再生オプション 769

プロパティ 678

レイアウトオプション 765

検出

弦楽器 395

装飾音符 96

転回 338

連符 96

献呈 76, 1024

書き出し 106

トークン 673

弦の指示記号 1008, 1020, 1087

位置 1022

移動 472, 475, 525, 1022, 1214, 1215, 1218

弦番号 1087

削除 1021

順番 1215

水平位置 1022

デュレーション 441, 1216

長さ 1216, 1218

入力 378, 379, 382, 393-395

パネル 382, 394

ハンドル 1218

フォント 1005, 1020

譜表の内側 395, 1020, 1021

譜表の外側 393, 394, 1020

ポップオーバー 379, 382, 393

ライン 393, 394, 441, 1216

弦のシフト指示 1017

角度 1017

入力 285, 287, 1017

太さ 1017

方向 1018, 1087

弦のピッチ

フレット楽器 162

変更 162, 1087

鍵盤

記号 (「調号」を参照してください)

こ

交響曲 (「フロー」を参照してください)

交互拍子の拍子記号 (「拍子記号」を参照してください)

格子状配列

臨時記号 818

校正

親切臨時記号 817

臨時記号 817

構成要素 601

アーティキュレーション 827

演奏技法の延長線 1217

コード記号 331, 894, 897

コードダイアグラム 918

テンポ記号 1371

ライン 1226

構造

ドキュメント 14

反復 420, 562, 1260, 1266, 1275

拍子 294, 862, 882, 1293, 1413, 1414

後方

再生 (「スクラブ再生」を参照してください)

小節の移動 649, 652

候補メニュー

演奏技法のポップオーバー 379

テンポのポップオーバー 304

ゴーストノート 1094, 1095

ギター (「デッドノート」を参照してください) (「括弧付きの符頭」.も参照)

コーダ 1266

インデント 524, 1271, 1272, 1359

角括弧 842

間隔 524, 1271, 1272, 1359

組段の途中の間隔 1266, 1271, 1272

サイズ 1267

小節線 842

セクション 1266

入力 424, 425

非表示 1270

表示 1270

フォント 1267

複数 1267

コーデック 196

コード 262, 670

エクスプロード 245

音域の選択 236

角括弧 912

括弧 912

括弧付きの符頭 1094, 1095, 1098

ギターバンド 1151, 1155

キャレット 227, 231, 262

構築 269

再生 547, 548, 553, 558, 561

識別 37, 337

試聴 224

数字付き低音 406, 408, 982

スケールのマッピング 496

声部 241, 1469

選択 432, 433

装飾音符 260

コード (続き)

タイ 258, 1401

タイム 1256

タブ譜 236, 252

トラック (「コードトラック」を参照してください)

入力 204, 245, 262

ビブラートバーのダイブとリターン 1156

フィンガリング 1012

符尾の方向 1103 (「声部」.も参照)

ポストベンド 1155

ライン 245, 358-361, 397, 398

ロール (「アルペジオ記号」を参照してください)

コード記号 262, 893

MIDI での操作 64

MIDI 入力 328

MusicXML の読み込み 916

位置 894, 900, 903, 904, 909

移調 165, 168-173, 185, 480, 481, 893, 906

移調楽器 165, 185, 907, 908

移動 472, 525, 903, 904

異名同音の表記 164, 165, 169-173, 894, 907, 908

インストゥルメント 328, 900, 902

オルタレーション 894

オンコード 328, 900, 909

音程 333

音符のスペーシング 903

外観 894, 895, 897

ガイド 461, 893, 905

カスタム 895, 897

括弧 (「括弧付きのコード記号」を参照してください)

カポ 164, 165, 169-171, 173, 894

カラー 56, 897

間隔 165, 894

強調表示 906

クオリティー 328, 894, 909

区切り用文字 900, 909

組段 902, 904

グローバル 893

構成要素 (「コード記号の構成要素」を参照してください)

コピー 436, 900, 902, 904

サイズ 444, 900, 909, 915

再生 534, 547-549

削除 467, 900

サスペンション 333

斜体 165, 894, 900

主 165

十字線 528

浄書オプション 894

小節線 903, 911

省略 333

数字付き低音 406, 408

スペーシング 903, 904

スラッシュ領域 900, 905, 1292

生成 337, 338

選択 432, 436, 438-440

ダイアグラム (「コードダイアグラム」を参照してください)

ダイアログ 895, 897

タイプ 331, 894

高さ 904, 909

デフォルト設定 894

転回形 328

コード記号 (続き)

トラック (「コードトラック」を参照してください)
 入力 328, 331, 335-338, 900
 入力中のナビゲーション 335
 背景 911
 背景の塗りつぶし 894, 911
 配置 894, 900, 903, 904, 909
 ピッチ 185
 非表示 336, 900, 902, 905, 909, 920
 表記 164, 165, 169-173, 894, 907, 908
 表示 328, 336, 900, 902, 905, 909, 920
 表示オプション 906
 フィルター 440
 フォント 900
 付加音 333
 譜表 328, 900, 902
 譜表に対する位置 904
 プレーヤー 328, 900, 902
 変更 443, 894
 ボイシング 328, 549
 ポップオーバー 331
 ポリコード 328, 333, 909
 モーダル 334, 908
 余白 894, 911, 916
 領域 (「コード記号領域」を参照してください)
 臨時記号 165, 169, 172, 331, 894, 900, 906, 907
 ルート 328, 331, 894, 909
 レイアウト 902
 ローカル 893
 和音なし 334
 「コード記号オプション」ダイアログ 894
 「コード記号の外観を編集」ダイアログ 895
 コード記号の構成要素 894
 アタッチメントポイント 897
 外観 894
 カスタム 897
 タイプ 894
 入力 331
 ハンドル 895, 897
 ポップオーバー 331
 「コード記号要素の編集」ダイアログ 897
 コード記号領域 905
 移動 472, 475
 強調表示 906
 長さ 441
 入力 335, 336
 ハンドル 441, 905
 非表示 900, 902
 表示 900, 902
 ポップオーバー 335
 コードダイアグラム 893, 917
 親指 924, 925, 927
 開放弦 918, 927
 カスタム 927
 カラー 926, 927
 間隔 921
 記号 (「コード記号」を参照してください)
 グリッド 921, 923, 924
 形式設定 927
 形状 925-927
 構成要素 918
 サイズ 921
 シェイプのコピー 925

コードダイアグラム (続き)

省略弦 918, 927
 チューニング 160, 162, 921, 925
 ナット 918
 入力 918, 920
 バレー 918, 927
 非表示 918, 920, 921, 923
 表示 918, 920, 921, 923
 フィンガリング 918, 924, 925, 927
 フォントスタイル 929
 フレット番号 924, 925, 927, 929
 変更 925, 926
 編集 927
 丸 927
 リセット 925, 927
 列 921, 923-925
 「コードダイアグラムの編集」ダイアログ 927
 「コードダイアグラムを選択」ダイアログ 926
 コードトラック 547
 非表示 549
 表示 549
 コードの括弧 (「括弧付きの符頭」を参照してください)
 (「括弧付きのコード記号」も参照)
 コーナー
 トンボ 610
 連桁 877
 コーラスの歌詞 1056
 歌詞を変更 1057
 パラグラフスタイル 1068
 ポップオーバー 404
 ラインを変更 1075
 古式の臨時記号打ち消し 824
 五重奏のテンプレート 72, 79, 749
 譜表のグループ化 888
 五線のサイズ 632
 五線譜 1353
 打楽器キット 149, 1459, 1460
 打楽器のレジェンド 1461
 符頭 1454, 1456
 固定
 音符のデュレーション 258, 270, 273, 883
 組段 645, 650
 小節 645, 653
 数字付き低音 995
 フレーム 653
 ページ 645, 653
 レイアウト 647
 固定テンポ変更 1368
 括弧 1373
 固定テンポモード 556
 固定フォントサイズ 774, 777
 古典派
 装飾音 356
 トリル 1133, 1135
 コピー 466, 468, 470, 471
 MIDI 472, 693, 722
 アーティキュレーション 827
 インストゥルメント 130
 演奏技法 1218
 音符 468, 470, 471, 703, 827, 876
 歌詞 1059
 強弱記号 468, 471, 472, 693, 716, 975
 組段オブジェクト 436, 1358

- コピー (続き)
 コード記号 [436](#), [900](#), [902](#), [904](#)
 コードダイアグラムシェイプ [925](#)
 小節線 [179](#)
 スラー [471](#), [827](#)
 挿入モード [462](#)
 テキスト [58](#), [468](#)
 テンポ記号 [468](#), [693](#)
 トレモロ [876](#)
 パート形式 [658](#), [659](#)
 ピッチ [493](#), [494](#), [503](#)
 譜表のスペーシング [643](#)
 フレーム [662](#), [664](#)
 プレーヤー [130](#)
 フロー [80](#), [179](#)
 プロパティ [662](#)
 ページ形式設定 [660](#)
 ページテンプレート [662](#), [664](#)
 ポイント [693](#)
 連桁 [876](#)
 和音モード [265](#)
- コマンド
 ジャンプ小節 [66](#), [68](#)
- コメント [461](#), [506](#)
 イニシャル [506](#), [511](#)
 印刷 [511](#), [594](#), [610](#)
 インストゥルメント [507](#), [510](#)
 書き出し [511](#), [598](#), [610](#)
 カラー [56](#)
 削除 [467](#), [507](#)
 作成者 [506](#), [511](#)
 順番 [511](#)
 小節番号 [507](#), [509](#), [510](#)
 ソート [511](#)
 ダイアログ [507](#)
 追加 [509](#)
 ディスプレイ [507](#), [510](#)
 パネル [507](#), [510](#)
 日付 [507](#), [510](#)
 非表示 [512](#)
 表示 [512](#)
 フロー [507](#), [510](#)
 変更 [510](#)
 返信 [509](#)
 リスト [507](#), [510](#)
- 「コメント」ダイアログ [507](#)
- 小文字
 コード記号 [894](#)
 フロータイトル [674](#)
 ローマ数字 [674](#)
- コモンタイム (「拍子記号」を参照してください)
- 小指 [1008](#)
 入力 [288](#)
 ポップオーバー [288](#)
- コルレーニョ (「演奏技法」を参照してください)
- コロン
 強弱記号 [320](#), [952](#)
 連符 [1447](#)
- ゴング (「無音程打楽器」を参照してください)
- コンサートバンド (「バンド」を参照してください) (「プロジェクトテンプレート」も参照)
- コンサートホール
 パンニング (「ステージテンプレート」を参照してください)
 リバープ (「スペーステンプレート」を参照してください)
- コンソルディーノ (「演奏技法」を参照してください)
- コンチェルト
 楽章 (「フロー」を参照してください)
 カデンツァ [1414](#)
- コンデンシング [617-619](#), [658](#), [1361](#)
 オシタ譜表 [1354](#)
 ガイド [461](#)
 打楽器 (「打楽器キット」を参照してください)
 追加の譜表 [1354](#)
 ディヴィジ [1351](#)
 パラグラフスタイル [1349](#), [1351](#)
 フォント [777](#), [1349](#), [1351](#)
 譜表ラベル [1349](#), [1351](#)
- コントラバス (「インストゥルメント」を参照してください)
- コントローラー
 MIDI (「MIDI コントローラー」を参照してください)
 エクスプレッションマップ [782](#)
- コントロールチェンジの動作 [788](#), [796](#)
- コンプレッサー [764](#)
- コンマ
 ブレス記号 (「ブレス記号」を参照してください)

さ

- 最近使用したプロジェクト [70](#), [74](#)
 再実行 [29](#), [449](#)
 履歴 [450](#)
 最終的なテンポ [1376](#)
 最初の組段
 インデント [1359](#)
 譜表ラベル [1341](#)
 ページ番号 [1180](#)
- 最初のページテンプレート [664](#)
 形式設定 [664](#)
 ページ番号 [1180](#)
 ページへの割り当て [624](#)
- サイズ [632](#)
 アルベジオ記号のフィンガリング [1012](#)
 インストゥルメントの変更ラベル [148](#)
 インストゥルメント名 [1349](#)
 エリジョンスラー [1062](#), [1078](#)
 演奏技法 [444](#)
 オーディオバッファ [279](#), [281](#)
 オクターブ線 [444](#)
 音符 [444](#), [616](#), [632](#), [944](#)
 角括弧 [887](#), [888](#), [915](#), [1348](#)
 歌詞 [1068](#), [1069](#), [1071](#), [1072](#)
 括弧 [915](#)
 間隔 [158](#), [1322](#), [1400](#)
 キーエディター [689](#), [690](#)
 基準単位 [51](#)
 キュー [944](#)
 強弱記号 [444](#), [977](#)
 組段 [627](#)
 組段オブジェクト [616](#), [633](#)
 コード記号 [444](#), [900](#), [912](#), [915](#)
 コードダイアグラム [921](#), [929](#)

サイズ (続き)

五線 632
 固定 774, 777
 小節 462, 463, 519, 616, 617, 627, 636, 832, 1359
 小節線 844, 846
 小節番号 852
 数字付き低音 993
 スペース 632
 スラー 1333
 装飾音符 444, 1029, 1033
 タイ 1407
 タイトル 777
 打楽器エディター 689, 690
 タストソロ 993
 タセットバー 1311
 タブ譜 1366
 チャンネル 742
 長休符 1311
 テキスト 400, 774, 777, 1388
 テンポ記号 1371
 トラック 549, 550, 689, 690
 パラグラフスタイル 777
 ピアノロールエディター 689, 690
 左手のフィンガリング 1008
 「ビデオ」ウィンドウ 200
 拍子記号 1419, 1420, 1429
 広がり付きのヘアピン 966
 フィンガリング 929, 1003, 1005, 1012, 1366
 フォントスタイル 400, 774, 777, 1388
 符頭 616, 632, 944, 1081, 1085, 1086
 譜表 616, 632, 633, 765
 譜表との相対値 774, 777
 譜表ラベル 1349, 1350
 プレーヤーグループのラベル 1348, 1349
 フレット番号 929
 フロー見出し 777
 プロジェクトウィンドウ 39, 49
 ページ 606, 614, 765
 ページ番号 1179
 ミキサー 742
 メトロノームマーク 1371
 用紙 606, 607
 ラインのテキスト 1239
 リハーサルマーク 444, 1249
 リピート括弧 1262, 1263
 リピートマーカー 1267
 臨時記号 816, 900
 レセヴィブレタイ 1404
 連桁 867, 869, 879
 再生 553, 572, 809, 1361
 Insert のバイパス 747
 MIDI thru 225
 MIDI コントローラー 718
 アーティキュレーション 558, 559, 769, 783, 831
 アイテムを除外する 561
 アクセント 831
 アルペジオ記号 1141, 1142
 インストゥルメント 558, 559, 782, 802
 インストゥルメントのサウンド 540, 542, 572, 577
 上書き 706
 エクスプレッションマップ 782, 783
 演奏回数 564, 1260
 演奏技法 558, 559, 798, 809, 810

再生 (続き)

エンドポイント 534, 580, 581, 583-585
 オーディオの書き出し 103, 104
 オーディオバッファサイズ 279, 281
 オシア譜表 1354
 オプション (「再生オプション」を参照してください)
 音符 224, 558, 559
 音符のデュレーション 704, 769, 791
 音符の非表示 1294
 音符の録音 277
 開始 553
 括弧付きの符頭 1095
 間隔 1044, 1045
 環境設定 58
 キーボードパネル 214
 ギターバンド 1151
 休止 1043-1045
 強弱記号 224, 558, 559, 711, 791, 956, 978, 980
 強弱のカーブ 978
 クリック 278, 545, 553, 569, 723
 グリッサンドライン 785, 1148-1150, 1182
 経過時間 569, 571
 ゴーストノート 1095
 コード 224
 コード記号 534, 547-549
 固定テンポ 556
 再生ヘッド (「再生ヘッド」を参照してください)
 サウンド 540, 542, 572, 577
 サウンドのロード 540, 542, 572, 577
 サウンドライブラリーの変更 578
 ジャズアーティキュレーション 809, 1174
 小節リピート記号 1276
 スウィング 565, 567, 568
 スクラブ再生 555
 スタッカート 831
 ステージテンプレート 748, 749
 スペーステンプレート 757
 スラー 284, 558, 559, 769, 1339
 スラッシュ 477, 1289, 1291, 1294
 声部 558, 559, 583
 選択範囲 553
 装飾音 1118
 装飾音符 1035
 ソロ 560, 735
 タイムコード 569, 571, 1251, 1256
 打楽器 534, 584, 696, 702, 802, 1451, 1452, 1454, 1455
 チャンネル (「チャンネル」を参照してください) (「トラック」も参照)
 中間休止記号 1043-1045
 チューニング 558
 追従テンポ 556
 ディレイ 740, 745, 746, 791, 1150
 デッドノート 1170
 テヌート 831
 デフォルト設定 577, 754, 762, 764
 デフォルトのテンポ 467, 1367
 テンプレート (「再生テンプレート」を参照してください)
 テンポ 545, 556, 569, 723, 1044, 1374-1376
 テンポの等式 1382
 トランスポート 569, 571
 トリル 1133, 1134

再生 (続き)

トレモロ 558, 559, 808, 1437, 1438
 ノートベロシティー 708
 ハーモニクス 1109-1111
 パッチ 580
 早送り 551
 パンニング 744, 748, 749, 754
 ピッチ 558
 ビブラートバーのダイブとリターン 1156
 微分音 785
 フェーダー 735, 736, 743
 フェルマータ 1043, 1044
 複数のウィンドウ 49
 プラグイン 736
 プリロール 557
 プレス記号 1043, 1044
 フロー 583
 フロー間の間隔 557
 ペダル線 1208
 ベロシティー 708
 ボリューム 224, 735, 736, 743
 ボリュームのリセット 743
 巻き戻し 551
 マルカート 831
 ミキサー (「ミキサー」を参照してください)
 ミュート 560, 561, 735
 無音の再生テンプレート 572, 573
 無効化 554
 メトロノーム 569
 メトロノームクリック 545
 有効化 29, 553, 554
 ライン 550, 552
 立体音響 (「ステージテンプレート」を参照してください) (「スペーステンプレート」も参照)
 リバーブ 738, 739, 748, 757, 762, 764
 リピート 562-564, 1260
 リピート回数 561-564, 1260
 両立しない演奏技法のグループ 800
 レガート 769, 791, 1339
 再生オプション 27, 769
 強弱記号 978, 980
 検索 769
 スウィング再生 567
 スラー 1339
 ダイアログ 769
 タイミング 831, 1141
 デフォルトとして保存 769
 トリル 1133
 トレモロ 1437
 ペダル線 1208
 リピート 562
 「再生オプション」ダイアログ 769
 再生効果 580, 798, 809, 810, 826, 1210
 エクスプレッションマップ 782, 783
 エンドポイント 580
 組み合わせ 794, 798
 再生テンプレート 572
 削除 800, 810
 作成 810
 識別 37
 代替 810
 打楽器 808
 単音 810

再生効果 (続き)

デ스플레이 37
 パーカッションマップ 802
 編集 810
 方向 810
 リセット 810
 両立しない演奏技法のグループ 800
 「再生効果の組み合わせ」ダイアログ 794
 「再生効果を編集」ダイアログ 810
 再生テンプレート 572, 573
 上書き 572
 エンドポイント設定 537, 581, 585
 書き出し 580
 カスタム 572, 574, 578
 作成 534, 540, 542, 578, 583, 584
 出荷時のデフォルト 573
 ステージテンプレート (「ステージテンプレート」を参照してください)
 スペーステンプレート 574, 580, 757
 ダイアログ 573, 574
 代替 574
 トラックインスペクター 534
 ファイル形式 572
 変更 577
 メトロノームクリック 278, 545
 読み込み 579
 リセット 577
 再生ヘッド 550
 位置 553
 移動 453, 551, 552, 555
 カラー 54
 休止 555
 再生 553, 569
 ズーム 550, 690
 追従 37, 552
 トランスポート 569, 571
 早送り 551
 非表示 552, 555
 表示 552, 555
 巻き戻し 551
 リピート 562
 再生ヘッドに追従 552
 スクラブ再生 555
 再生モード 19, 531
 MIDI インストゥルメント 534, 538, 540, 572, 577
 VST インストゥルメント 534, 537, 539, 540, 572, 577
 「VSTとMIDI」パネル 537
 ウィンドウの要素 531
 上書き 706
 エクスプレッションマップ 782, 794
 エクスプレッションマップの書き出し 801
 「エンドポイントの設定」ダイアログ 581
 音符の移動 699
 音符の削除 704
 音符のデュレーション 698, 700, 704, 705
 音符の入力 697
 切り替え 42, 531
 再生 553, 769
 再生ヘッド (「再生ヘッド」を参照してください)
 サウンドのロード 539, 540, 572, 577
 ズーム 550, 690
 打楽器エディター 696

再生モード (続き)

チャンネル (「チャンネル」を参照してください) (「トラック」.も参照)
 ツールボックス 531
 トラック 542
 トラック概要 532
 トランスポート 31, 569
 パーカッションマップ 802
 パネル 36, 531, 534
 ピアノロールエディター 695
 ミキサー (「ミキサー」を参照してください)

最適化された譜表 617-619 (「コンデンシング」.も参照)
 サイドスティック (「無音程打楽器」を参照してください) (「演奏技法固有の符頭」.も参照)

再表示

臨時記号 822-824

再読み込み

ビデオファイル 198

サウンド (「再生」を参照してください)

サウンドトラック

オーディオ 200

ボリューム 200

サウンドライブラリー 572, 802

エクスペリションマップ 783

再生 782, 783, 802

サウンドのロード 540, 554, 572, 577

存在しないサウンド 577

ディレイ 791

ドキュメント 70

トリル 1133

パーカッションマップ 805

パンニング (「ステージテンプレート」を参照してください) (「スペーステンプレート」.も参照)

変更 577, 578

作詞者 76, 1026

書き出し 106

最初のページ 664, 1024

斜体 76, 777

追加 1026

トークン 673

フォント 777, 1026

太字 76, 777

削除 467, 514

FX チャンネル 746

Insert 747

MIDI ポイント 694

アーティキュレーション 827

インストゥルメント 133, 142, 154

インストゥルメントの移調 192, 1346

インストゥルメントフィルター 461

インストゥルメント名 1341, 1343

インデント 1359

エディター 692

エフェクト 747

エフェクトチャンネル 746

エンドポイント 585, 586

音符 463, 704, 832, 1088, 1093

音符間の間隔 270

音部記号 467, 934, 935

音符のスペーシングの変更 524

カウント 1273

角括弧 815, 824, 842, 913, 953, 985, 988, 1095

重なり合う音符 270

削除 (続き)

括弧 815, 824, 913, 953, 985, 988, 1095

カポ 167, 169

キーエディター設定 734

キーボードショートカット 65

ギターテクニック 1173

ギターポストバンド 1160

休符 270, 832, 1307, 1308

強弱記号 694

空白ページ 25

組段区切り 648, 651

組段のインデント 1359

弦楽器 160

弦の指示記号 1021

コード記号 900

コードダイアグラム 918, 920, 923

コメント 507

再生効果 800, 810

再生の上書き 706

自動保存されたプロジェクト 107, 108

ジャズアーティキュレーション 1178

弱起 (アウフタクト) 463

ジャンプ小節のエイリアス 69

小節 312, 463, 832-834

小節線 842, 846

小節番号の変更 858

スクープ 1173

声部 1475

装飾音符 1031

挿入モード 462

タイ 477, 882, 884, 885, 1405, 1466

タイトル 625

タイム 462, 463, 832-834

打楽器キットのグループ 158

タッピング 1173

中央配置の連桁 872

中括弧 842

停止位置 466

テンプレート 734

テンポ記号 694

トリルの音程 1129

トレコルデ 1208

トレモロ 1435

ニエンテ記号 972

拍 313, 463, 832, 834

ピッチのマッピング 495

ビデオ 201

拍子記号 467

ファイル 70

フィンガリング 1004, 1005

フィンガリングスライド 1014

フェルマータ 1041

付点 1088, 1090, 1093

符頭の括弧 1095

符尾の方向の変更 1106

譜表 619, 620

譜表のスペーシングの変更 641

譜表ラベル 1341, 1343

フレーム 625

フレーム区切り 648, 655

プレーヤー 133, 177, 180, 184

フロー 181, 184

フロー番号 667, 668

削除 (続き)

フロー見出し 625
 プロジェクト 70
 ページ 666
 ページテンプレートの優先 666
 ページ番号 1179
 ペダル線 1197
 ペダルの強さの変更指示 1197
 ベロシティーの変更 710
 ベンディング 1160
 マーカー 414
 リズミックフィールドの変更 568
 リテイク 1197
 臨時記号 814
 レイアウト 187
 連桁 865
 連符 1441
 枠線 777, 1028, 1390

作成 (「入力」を参照してください)

作成者名 506, 507
 作詞者 1026
 でソート 511
 非表示 510
 表示 510
 変更 511

サクソフォン (「インストゥルメント」を参照してください) (「移調楽器」も参照)

下げ弓 (「演奏技法」を参照してください)

サスティン楽器 978

サスティンペダル 1191

MIDI コントローラー 281, 1208

MusicXML の読み込み 1209

延長線 1203

開始記号 1201

浄書モード 1193

テキスト 1206, 1207

入力 381, 387, 389

ハンドル 1193

分割 1199

ポップオーバー 381, 387

マージ 1200

リテイク 388, 390, 1192, 1194

リテイク/強さの変更指示の削除 1197

レベルの変更指示 390, 1192, 1195

サスペンション

角括弧 988

コード記号 333

数字付き低音 406, 408, 986, 990, 992

作曲家 70, 76, 1025

書き出し 106

最初のページ 664, 1024

斜体 76, 777

追加 1025

トークン 673

フォント 777, 1025

太字 76, 777

フロー見出し 666-668

冊子印刷 605

印刷 603, 605

両面印刷 605

サブ小節番号 859

追加 859

変更 859

サブタイトル 76, 662, 664, 666-668, 777 (「フロー見出し」も参照)

三角形

コード記号 894

再生 802

打楽器 (「無音程打楽器」を参照してください)

符頭 1082, 1085, 1452, 1455

連桁 869

三重小節線 839, 841

三重付点音符 239

三重臨時記号

移調 481

書き換え 484, 486, 487

入力 254, 290

賛美歌

音符のスペーシング 520

歌詞 520, 1068

ティック 839

サンプリングされたトリル 1133, 1134

無効化 1134

有効化 1134

サンプリングレート 37, 279, 281

サンプルライブラリー (「サウンドライブラリー」を参照してください)

し

シーケンス

再生 555, 562

サブ 859

小節番号 857-859

タイプ 1248

譜表ラベル 137, 138

ページ番号 623

リハーサルマーク 1247

シェイク (「ジャズの装飾音」を参照してください)

四角

角括弧 890, 892, 1224

括弧付きの符頭 1094, 1095, 1100

数字付き低音の括弧 988

符頭 1084

臨時記号の括弧 815, 1112

時間

タイムコード 1256

トランスポート 31, 569

指揮者用のスコア (「コンデンシング」を参照してください) (「レイアウト」も参照)

ジグザグ

ライン (「ライン」を参照してください)

臨時記号 818

指示記号

オクターブ 937

音部記号 937

キャレット 956

声部 956

四重奏のテンプレート 72, 79, 749

譜表のグループ化 888

システムトラック 436

楽譜の削除 833

楽譜の選択 438, 439

小節の入力 316

停止位置 465, 466

- システムトラック (続き)
 拍の入力 316
 非表示 438, 448
- 下ゾーン 29, 36, 213
 キーエディター (「キーエディター」を参照してください)
 キーボードショートカット 44
 記譜モード 678, 683, 735
 再生モード 683, 735
 浄書モード 678, 735
 設定モード 125
 非表示 44
 表示 44
 プロパティパネル (「プロパティパネル」を参照してください)
 ミキサーパネル (「ミキサーパネル」を参照してください)
- 下付き
 インストゥルメント名 192
 コード記号 894
 テキスト 400, 779
 譜表ラベル 192
- 下の音符
 打楽器 248, 1452, 1455
 トリル 1135
- 下向アルペジオ記号 (「アルペジオ記号」を参照してください)
 舌を鳴らす (「演奏技法」を参照してください)
- 試聴
 MIDI デバイス 225, 275, 431
 音符 224, 225, 275, 431, 555
 コード 224, 431, 555
 スクラブ再生 555
- 実音 186
 印刷 594
 インストゥルメントの移調 1345
 音部記号 341, 934, 936
 書き出し 598
 ステータスバー 37
 トークン 671, 1027
 ピッチの入力 223
 表示 185
 譜表ラベル 1340, 1345
 レイアウト 181, 185, 594, 598, 671, 1027
- 実線
 スラー 1320, 1321
 タイ 1398
 テンポ記号 1380
 ライン 1224, 1235
- 室内楽
 アンサンブル 79, 119, 121, 133, 748
 パンニング (「スペーステンプレート」を参照してください)
 リバーブ (「スペーステンプレート」を参照してください)
- 自動保存 107, 108
 音程 109
 日時 108
 プロジェクトの回復 108
 プロジェクトの削除 107
 無効化 109
- 「自動保存したプロジェクトを回復」ダイアログ 108
- シフト
 オクターブ 341, 481, 483, 488, 936
 音部記号 341, 936
 ピッチ (「回転」を参照してください)
 リズム (「回転」を参照してください)
- シャープ (「臨時記号」を参照してください)
- ジャズ
 アーティキュレーション (「ジャズアーティキュレーション」を参照してください)
 音楽フォント 771, 773
 グリフ 771, 773
 コード記号 894
 バンドのテンプレート 72, 79
 譜表のグループ化 888
 プレーヤーの順番 114, 130
- ジャズアーティキュレーション 1174, 1175
 位置 1176
 移動 525, 1176
 外観 1177
 コピー 827
 再生 809, 810, 1174
 削除 1178
 スムーズ 1174
 線のスタイル 1177
 装飾音 (「ジャズの装飾音」を参照してください)
 タイプ 353, 1174, 1177
 デュレーション 1177
 長さ 525, 1176, 1177
 入力 351, 353, 362, 363
 パネル 356, 363
 ハンドル 1176
 変更 1177
 ベンド 1174
 ポップオーバー 353, 362
- ジャズの装飾音 1174, 1175
 タイプ 353
 入力 353, 357, 358
 ポップオーバー 353
- 斜線
 コード記号 894, 909
 ライン 397, 881, 1144, 1174
 臨時記号のスタック 818
- 斜体
 インストゥルメントの変更ラベル 148
 インストゥルメント名 1349
 歌詞 1068, 1069, 1072
 強弱記号 945
 献呈 76, 777
 コード記号 165, 894, 900
 コードダイアグラム 929
 作詞者 76, 777
 作曲者 76, 777
 サブタイトル 76, 777
 数字付き低音 993
 タイトル 76, 777
 タストソロ 993
 著作権 76, 777
 テキスト 400, 777, 779
 テンポ記号 1371
 フィンガリング 929, 1005, 1006
 譜表ラベル 192, 777, 1349
 プレーヤーグループのラベル 1348, 1349
 プロジェクト情報 76, 777

斜体 (続き)

マークダウン 76
リハーサルマーク 1249
リピート括弧 1263

弱起 (アウフタクト) 1414, 1417

ガイド 461
小節の変換 463, 1418
入力 294, 295, 300, 302, 463
拍の削除 313, 463, 832, 833

シャドー音符 219

カラー 54

ジャンプ

再生 563
入力 424, 425
反復 1266
非表示 1270
表示 1270
リハーサルマーク 453, 1247

ジャンプ記号 (「リピートマーカ」を参照してください)

ジャンプ小節 66

移動 67
エイリアス 68, 69
エントリー 66
コマンド 66, 68
表示 67, 68

ジャンベ (「無音程打楽器」を参照してください)

重音のトレモロ (「トレモロ」を参照してください)

終止線 314, 838-840

演奏回数 564, 1260
組段の終了位置 841
入力 312, 314, 317, 318, 840
リピート小節線 841

十字線 528

修飾キー

キーボードショートカット 62
検索 62

修飾語句 320, 323, 956

終端線 1226

終端の位置

アルペジオ記号 1140
オクターブ線 940
強弱記号 949
スラー 830, 1315-1318, 1331-1333
タイ 1406, 1409
トリル 1120
譜表線 1316
ペダル線 1198
ライン 1227, 1232, 1234
リピート括弧 1264
連符の大括弧 1446

重要なマーカー 414, 1255

終了位置の小節線 840, 841

縮尺サイズ

印刷 594, 606, 607
音符 444
音符のスペーシング 519, 520
キュー 519, 520
コード記号の構成要素 895, 897
コードダイアグラム 921
小節線 838, 839, 841
装飾音符 519, 520, 1029, 1033
フィンガリング 1003, 1008

縮尺サイズ (続き)

譜表 632, 633, 635, 636
臨時記号 816

縮小 (「サイズ」を参照してください)

主コード記号 164, 165, 170, 171, 173
移調 168

出荷時のデフォルト

再生テンプレート 573
ステージテンプレート 749
スペーステンプレート 757

出力

オーディオ書き出し 58
パンニング 749, 751, 752
プラグイン 581
ボリューム 743
ミキサー 581, 735, 736
リバーブ 757, 759, 760, 762

ジュテ (「演奏技法」を参照してください)

取得 (「回復」を参照してください) (「非録音時のMIDI入力データを記録」も参照)

順番 529

MIDI メッセージ 788
アーティキュレーション 828
インストゥルメント 132, 137, 138, 141, 155, 189, 190, 1346

インストゥルメントフィルター 457

エクスプレッションマップ 783

演奏技法 1215

オーケストラ 130-132, 141, 174, 1348

音符 1473, 1474

弦の指示記号 1215

コード記号 909

コメント 511

ジャズ 130

スコア 130-132, 174, 1348

声部 767, 1470, 1473

タブ 47

調号 1047

テンポ記号 1377

動作 788

名前 141, 189, 190

バンド 130

フェルマータ 1215

付点 1090, 1473

譜表ラベル 1346

フレームチェーン 677

プレーヤー 130-132, 174, 1348

フロー 76, 180

ページ 40, 50

メトロノームマーク 1377

ライン 1228

リハーサルマーク 1247

リピートマーカ 1267

臨時記号 818, 819, 1047

レイアウト 186

小音符 444

キュー (「キュー」を参照してください)
装飾音符 (「装飾音符」を参照してください)
トリル (「トリル」を参照してください)
ハーモニクス (「ハーモニクス」を参照してください)
譜表 (「譜表サイズ」を参照してください)
連符 1439 (「連符の数字」も参照)

条件

エクスプレッションマップ 790, 798

上限（「制限」を参照してください）

詳細設定

非表示 41

表示 41

浄書オプション

コード記号 894

浄書ツール（「プロパティ」を参照してください）（「デフォルト設定」も参照）

浄書モード 19, 514

アイテムの移動 525

アイテムの選択 432, 434, 435, 451, 515

音符のスペーシング 519

キーボードショートカット 515

切り替え 42, 514

組段区切り 649

組段に変換 650

再生ヘッド 552

ツールボックス 515

パーセンテージ 518

パネル 36, 514, 516, 678

譜表のスペーシング 635

フレーム区切り 652

フレームに変換 653

ページ区切り（「フレーム区切り」を参照してください）

小数点位置

メトロノームマーク 309, 310, 1374

小節 832

赤 465, 466

移動 453, 646, 648-650, 652, 653

音符のグループ化 23, 882, 884, 885, 1293

カウントイン 279

数の固定 645, 650, 653

間隔 1272, 1359

休符（「小節休符」を参照してください）

休符の配置 1306

組段区切り 648, 649

グリッサンドライン 1145

グループ化（「小節リピート記号」を参照してください）（「長休符」も参照）

結合 467

コード記号 905

コンテンツの削除 834

サイズ 462, 463, 519, 616, 617, 627, 636, 832, 1359

再生 553, 569

削除 312, 463, 832-834

弱起（アウフタクト） 1417, 1418

小節休符（「小節休符」を参照してください）

スペーシング 519, 521, 835, 1229, 1307

スラッシュ符頭 1292, 1293

選択 432, 433, 435, 438

挿入モード 462

タイムコード 1258

高さ 616-618, 636

長休符 1310, 1311

ディスプレイ 569, 571

デュレーション 832

展開 315, 316, 463, 464

長さ 463, 832

ナビゲーション 453

入力 312, 314-316, 462

小節（続き）

配置 627, 844, 1306, 1359

パネル 314, 316

幅 519, 521, 627, 835, 1307, 1359

番号 848

半小節 767, 882, 885

反復 1260, 1266, 1275

ビブラート（「ビブラートバー」を参照してください）（「ギター」も参照）

フレーム 110

フレーム区切り 648, 652

分割 648, 649, 652, 653, 836

ポップオーバー 312, 315

連桁のグループ化 23, 882, 884, 885

連符 1442

小節休符 1308

移動 1306

解析 110

カウント 1311

キュー 767, 944, 1305

削除 1304, 1307

スラッシュ 1304

声部 1304, 1305, 1309

長休符 1311

入力 257, 312

非表示 619, 1304, 1305, 1307-1309

表示 619, 1305, 1308, 1309

小節数

長休符 850

小節線 837

移動 467, 843

開始（「組段の小節線」を参照してください）

ガイド 317, 318, 461, 467, 837

カウント（「リピート回数」を参照してください）

カスタムの結合（「小節線の結合」を参照してください）

間隔 911, 954, 1212, 1243, 1393, 1465

記譜オプション 838

強弱記号 948-950, 954

組段 842, 843

組段区切り 648, 841

結合（「小節線の結合」を参照してください）

コード 842

コード記号 903, 911

コピー 179

最終（「終止線」を参照してください）

削除 467, 846

三重 314

自由拍子 1414

終了位置の小節線 840, 841

縮尺サイズ 838, 839

小節番号 854, 855

声楽の譜表 844, 846

装飾音符 1032

タイプ 314, 838

大譜表を用いる楽器 844, 846

単一 838, 839, 841

段階的テンポ変更 1369

短線 838, 839, 841

中間休止記号 351

長休符 317

調号 841, 1049

ティック 838, 839, 841

小節線 (続き)

デフォルト 839, 840
 デフォルト設定 838
 長さ 844, 846
 二重 838, 839, 841
 入力 312, 314, 317, 318, 836
 配置 844
 破線 838, 839, 841, 1414, 1425
 パネル 314, 318
 反復 (「リピート小節線」を参照してください)
 非表示 294, 840-842, 911, 954, 1212, 1243, 1393, 1414, 1465
 拍子記号 846, 1426
 表示なし 294, 840, 841, 1414
 フェルマータ 1042
 太さ 838, 839, 841
 譜表のグループ化 844, 846, 888
 譜表をまたぐ 844, 846
 フレーム区切り 648
 変更 317, 318, 838-841
 ポップオーバー 312, 314, 317
 リハーサルマーク 1246
 連符 1442

小節線に連結されたライン (「ライン」を参照してください)

小節線の結合 844, 846

デフォルト 846, 887, 888
 非表示 842, 843, 846

小節線 (太線) 839-841

小節と小節線パネル 314, 316, 318

「小節に移動」ダイアログ 453

小節の時間 (「リピート括弧」を参照してください)

小節番号 848

位置 853-855, 1287

移動 525, 854, 855

音部記号 855

外観 848, 852

解析 110

ガイド 461, 851

カウント 1284

囲み線 849

括弧 860

カラー 56

間隔 855

ギャラリービュー 40

組段に対する位置 856

合計 (「カウント」を参照してください)

コメント 506, 507, 509-511

サイズ 852

削除 858

サブ 859

シーケンスの変更 857

弱起 (アウフタクト) 1417

小節線 854, 855

衝突回避 855

代替 860

長休止符 848, 850

デフォルト設定 848

パートレイアウト 852

背景の塗りつぶし 849

配置 855

パラグラフスタイル 852, 853

範囲 850, 1283 (「通し番号付き小節領域」も参照)

小節番号 (続き)

非表示 848, 851, 856, 859

表示 848, 851, 859

拍子記号 856

頻度 848

フォント 852, 853

複数の位置 853

譜表に対する位置 853, 1287

プライマリーシーケンスに戻す 860

変更 858, 859

リハーサルマーク 1248

リピートセクション 860

リピートの2回目以降 860

レイアウトオプション 848

小節番号のプライマリーシーケンス 857

変更 858, 859

戻す 860

「小節番号の変更を挿入」ダイアログ 857

小節リピート記号 1275, 1431

移動 472, 475

カウント 1277-1280

カウントの移動 525

数の変更 1278

括弧 1277, 1279

カラー 56

記号 1281

強弱記号 1276

強調表示 1275, 1277

組段区切り 649

グループ化 1281

再生 443, 1276

削除 467

小節番号 850

タイプ 419

長休止符 1311

統合 1311

長さ 441

入力 419, 420, 429

背景の塗りつぶし 1275

配置設定 645

パネル 420

ハンドル 441

表示オプション 1277

頻度 1279

フィルター 440

フォントスタイル 1277, 1280

フレーズの長さ 443, 1276

フレーム区切り 653

変更 443, 1276

ポップオーバー 419

領域 1275

上線付きテキスト 400, 777, 779

インストゥルメント名 192

譜表ラベル 192

衝突回避

アーティキュレーション 830

演奏技法 1215

音部記号 855

ギャラリービュー 638

強弱記号 946, 948, 954

コード記号 911

小節線 911, 954

小節番号 855

衝突回避 (続き)

スラー 1318, 1326
 タイ 1396, 1409
 タイトル 629
 テキスト 1390
 符頭の括弧 1100
 譜表 617, 618, 636, 638, 639
 フロー見出し 629
 余白 629
 ライン 1229
 臨時記号 818–820

小副括弧 (「第2括弧」を参照してください)

情報 (「プロジェクト情報」を参照してください)

省略

インストゥルメント名 188, 191, 192, 460, 1344
 強弱記号 945, 958, 967
 コード記号 333
 コードダイアグラム 918, 927
 テンポのテキスト 1371
 日付 675
 譜表ラベル 149, 1341, 1343, 1344

ショートカット

MIDI 60, 64
 キーボードショートカット 60, 63
 ジャンプ小節 66

除外 126

延長記号を再生から 1044
 コードダイアグラム 923
 再生 561
 スラッシュ付き声部を再生から 1291
 テンポ変更を再生から 556, 1044
 フローからプレーヤーを 126, 180
 リピートを再生から 563
 レイアウトからプレーヤーを 126, 184
 レイアウトからフローを 126, 184

初期化スイッチ 787, 795

ジョブタイプ 591, 603

印刷 603
 選択 603
 ページ範囲 596, 597

白

音符 1148, 1149
 符頭 1080, 1081, 1085
 譜表 55
 ページ 53, 55
 領域 (「背景の塗りつぶし」を参照してください)

白黒 609

白黒のグラフィック 609

シロフォン (「インストゥルメント」を参照してください)
 (「移調楽器」も参照)

新ウィーン楽派の臨時記号の有効範囲ルール 822, 823

新規プロジェクト 72

シングルプレーヤー 128, 132

MIDI インポート 88
 アンサンプル 119, 133–135
 オッサ譜表 1354
 空白の譜表 619
 追加 129, 134, 135
 譜表 620, 621
 譜表サイズ 633
 譜表ラベル 1340
 余分な譜表 1354

シンコペーション

ステムレット 880
 拍のグループ化 882

親切

臨時記号 (「親切臨時記号」を参照してください)

親切音部記号 931

親切拍子記号 1416

非表示 1416

表示 1416

親切フィンガリング 1007

括弧 1007

非表示 1007

表示 1007

親切臨時記号 822, 824

一般的な慣習 824

括弧 822, 824

カラー 54, 817

タイのつながり 815, 1112, 1402

トリル 1126

非表示 815, 824, 1112

表示 815, 824, 1112

モダニスト 823

シンバル (「無音程打楽器」を参照してください)

す

図

書き出し 598, 599

吹奏楽 (「バンド」を参照してください) (「プロジェクト
 テンプレート」も参照)

垂直位置 525

poco a poco 959

アーティキュレーション 828, 830

アイテムの反転 445

インストゥルメント 130–132

演奏技法 445, 1214, 1215

カウント 1287, 1299

歌詞 1056, 1062, 1065–1067, 1074–1076

カポコード記号 170

休止 1039

休符 1302, 1305, 1306

強弱記号 946, 959, 960

組段 617, 618, 636

組段オブジェクト 1358

弦の指示記号 1215

コード記号 170, 894, 900, 902, 904, 909, 920

コメント 511

修飾語句 959

小節番号 853, 855, 856, 1287

数字付き低音 983, 991

スタックの順番 (「スタックの順番」を参照してくだ
 さい)

スラー 1318, 1324

スラッシュ符頭 1301

装飾音 1119

タイ 1400, 1409

タイムコード 1252, 1257

タッチェット 657

中間休止記号 1040

テキスト 445, 1357, 1358, 1390

テンポ記号 1357, 1358, 1368

トリル 1119

トレモロ 1432

垂直位置 (続き)

ハープペダルダイアグラム 1188
 拍子記号 1357, 1358, 1419, 1420, 1426
 フィンガリング 997, 1009, 1010, 1012
 フェルマータ 1040, 1215
 譜表 130-132, 617, 618, 636, 639
 プレーヤー 130-132
 ブレス記号 1040
 フロー見出し 626, 629, 630, 666
 ペダル線 1197
 変更 445
 ボウイング記号 1215
 マーカー 1252
 ライン 1215, 1227, 1231, 1234, 1245
 リハーサルマーク 1246, 1357, 1358
 リピート括弧 1263, 1357, 1358
 リピートマーカー 1271, 1358
 レアウト 186

垂直スタックの順番 (「スタックの順番」を参照してください)

垂直線 (「ライン」を参照してください) (「アルペジオ記号」も参照)

垂直方向のスペーシング

オシリア譜表 1354
 歌詞 1067
 括弧付きの符頭 1095, 1098
 組段 (「組段のスペーシング」を参照してください)
 コードダイアグラム 921
 打楽器キット 158
 タレット 657
 テキスト 777, 779
 譜表 (「譜表のスペーシング」を参照してください)
 フレーム密度表示 518

垂直方向の配置

アイテム 528
 演奏技法 1221
 休符 1305, 1306
 強弱記号 948, 973-977
 コード記号 904
 十字線 528
 ライン 1221

スイッチ 787, 795

作成 797, 798
 プロパティ 678

水平位置 525

poco a poco 959
 アルペジオ記号 1140
 インストゥルメントの変更 144
 インストゥルメント名 192
 音符 518, 519, 1090, 1471-1474
 音部記号 932, 933
 歌詞 1062, 1064
 休符 1302, 1307, 1311, 1312
 強弱記号 946, 947, 959, 960
 組段 524, 627
 弦の指示記号 1022
 コード記号 900, 903
 修飾語句 959
 小節番号 854
 装飾音 1119
 タセットバー 1311, 1312
 長休符 1311, 1312
 テキスト 777, 1388

水平位置 (続き)

テンポ記号 1368
 トリル 1119
 拍子記号 1426
 付点 1091
 譜表 627
 譜表ラベル 192
 ライン 472, 475, 1228-1230, 1234, 1245
 リハーサルマーク 1246
 臨時記号 818-820
 連符 1448
 連符の大括弧 1446

水平方向のスペーシング (「音符のスペーシング」を参照してください)

水平方向の配置

アイテム 528
 インストゥルメント名 192
 歌詞 1062, 1064
 強弱記号 948, 973, 974
 組段 627
 コード記号 909
 十字線 528
 装飾音 1119
 テキスト 777, 1388
 譜表 627
 譜表ラベル 192

スウィング再生 565, 566

3 連符 566
 比率 566
 ポップオーバー 306
 無効化 568
 有効化 306, 567

数字付き低音 982, 986

位置 989, 991
 移調 480, 483
 移動 472, 525, 986, 987, 990, 992
 インストゥルメント 406
 オクターブ 994
 外観 993, 995
 解決音 406, 408, 986, 992
 ガイド 406, 461, 982, 983, 993
 角括弧 408, 985, 988
 括弧 408, 985, 988
 簡略化 994
 休符 406, 982, 984, 993
 グローバル 406
 固定 995
 サイズ 993
 削除 467
 サスペンション 408, 986
 十字線 528
 垂直位置 983
 スラッシュ 408
 装飾音符 987, 992
 デュレーション 441, 986, 987, 992
 長さ 441, 525, 986, 987, 990, 992
 入力 406, 408, 411
 入力オプション 995
 入力中のナビゲーション 411
 反転 991
 ハンドル 441, 986, 990, 992
 ピッチ 479
 非表示 983

- 数字付き低音 (続き)
 表示 [406, 983](#)
 フォント [993](#)
 譜表 [406](#)
 譜表に対する位置 [991](#)
 プレーヤー [406, 983](#)
 ホールドの線 [986](#)
 ポップオーバー [408](#)
 リセット [995](#)
 臨時記号 [410](#)
 列 [989](#)
 ローカル [406, 982](#)
- 数字付き低音の複音程 [406, 408, 994](#)
- 数値フィールド [681](#)
- スーパーロクリアンスケール [496, 503](#)
- ズーム [37](#)
 MIDI トリガー領域 [588](#)
 オプション [37, 41, 454](#)
 歌詞 [1071](#)
 キーエディター [683, 689, 690](#)
 キーボードショートカット [455](#)
 コード記号 [906](#)
 小節リピート記号 [1277](#)
 スラッシュ領域 [1292, 1296](#)
 打楽器エディター [689-691](#)
 通し番号付き小節領域 [1277](#)
 トラック [549, 550, 689, 690](#)
 ピアノロールエディター [689-691](#)
 変更 [454, 455](#)
- 透かし [610](#)
 印刷 [594](#)
 書き出し [598](#)
 フォントスタイル [774](#)
- スクイーズ (「ジャズの装飾音」を参照してください)
- スクープ
 削除 [1173](#)
 ジャズ (「ジャズアーティキュレーション」を参照してください)
 入力 [362, 363, 371, 372](#)
 ビブラートバー [1166](#)
 ポップオーバー [353, 354](#)
- スクラブ再生 [31, 555, 569](#)
- スクロール [454](#)
 キーエディター [683, 691](#)
 再生 [552, 555](#)
 打楽器エディター [691](#)
 ピアノロールエディター [691](#)
 ミキサー [742](#)
- スクロールビュー (「ギャラリービュー」を参照してください)
- スケール [1055](#)
 EDO [1055](#)
 値 (「スケールアップ」を参照してください) (「ヒストグラムツール」.も参照)
 移調 [481, 496, 503](#)
 オクターブの分割 [1055](#)
 調号 [1046, 1048](#)
 度 [894, 1084](#)
 マイナー [496, 503, 1048](#)
 マッピング [496, 503](#)
 メジャー [496, 503, 1048](#)
 モーダル [496, 503](#)
 練習曲 (「フロー」を参照してください)
- スケールアップ [728, 729, 731](#)
- スケールディグリー
 Nashville 番号 [331](#)
 コード記号 [331, 894](#)
 トリル [1125, 1127, 1128](#)
 符頭 [1084](#)
 ポップオーバー [499](#)
 マッピング [496](#)
- スケールのマッピング [496, 503](#)
 「スケールをマッピング」ダイアログ [496](#)
- スコア (「レイアウト」を参照してください)
- スコルダトゥーラ [160, 162](#)
- スタイル
 外観 [447](#)
 括弧 [914, 988, 1095](#)
 グリッサンドライン [1144, 1145](#)
 ジャズアーティキュレーション [1177](#)
 スラー [1320, 1321](#)
 タイ [1398](#)
 中間休止記号 [1039](#)
 テキスト [774, 777, 779](#)
 テンポ記号 [1368, 1378](#)
 ニエンテのヘアピン [972](#)
 拍子記号 [1421, 1423, 1425](#)
 フェルマータ [1038](#)
 フォント [774](#)
 ブレス記号 [1039](#)
 ページ番号 [1179](#)
 余白 [612](#)
 リセット [447](#)
- スタジオ
 パンニング (「ステージテンプレート」を参照してください)
 リバーブ (「スペーステンプレート」を参照してください)
- スタッカート (「アーティキュレーション」を参照してください) (「再生効果」.も参照)
- スタッカティッシモ (「アーティキュレーション」を参照してください)
- スタックの順番 [529](#)
 演奏技法 [1215](#)
 オクターブ線 [529](#)
 ガイド [461](#)
 弦の指示記号 [1215](#)
 コード記号 [170, 171, 173, 894, 909](#)
 スラー [529](#)
 フェルマータ [1215](#)
 変更 [943](#)
 ボウイング記号 [1215](#)
 ライン [1228](#)
 臨時記号 [818, 819](#)
 連符 [529](#)
- スティッキング [1458](#)
- ステージテンプレート [748, 749, 757](#)
 エクスプレッションマップ [785](#)
 書き出し [756](#)
 作成 [751, 752, 755](#)
 出荷時のデフォルト [749](#)
 ダイアログ [749, 751, 752](#)
 パーカッションマップ [802](#)
 変更 [754](#)
 読み込み [756](#)
 リセット [754](#)

- 「ステージテンプレートを適用」ダイアログ 749
「ステージテンプレートを編集」ダイアログ 752
ステータスバー 37
 選択ツール 39
 幅 39
 ビュータイプ 40
ステップ入力（「音符入力」を参照してください）
ステップによる移動
 スクラブ再生 555
STEMレット 880
 間隔 880
 長さ 880
ステレオパン 736, 738
 変更 744
ストレート再生（「スウィング再生」を参照してください）
ストレッチ
 インストゥルメント名 192
 音符のスペーシング 519
 歌詞 1068, 1069, 1072
 組段 518, 618, 627, 636
 テキスト 777, 779
 譜表ラベル 192
 ページ 618, 636
ストローク
 数字付き低音 408
 スラー 1320, 1321
 装飾音符 260, 261, 1029, 1033
 タイ 1398
 トレモロ 1431-1434, 1436
スナップピッチカート（「演奏技法」を参照してください）
スネアドラム（「無音程打楽器」を参照してください）
スネアロール（「トレモロ」を参照してください）
スピッカート（「演奏技法」を参照してください）
スプレッド
 ヒストグラムコントロール 728, 729, 731
 ページ配置 50
スペーシング 519, 617, 635, 636
 アルペジオ記号 1140
 音符（「音符のスペーシング」を参照してください）
 音部記号 931, 933
 歌詞 520, 1062, 1064, 1067-1069, 1072-1074
 カポ 165, 894
 間隔 519
 ギャラリービュー 40
 キュー 519
 休符（「音符のスペーシング」を参照してください）
 組段（「組段のスペーシング」を参照してください）
 （「譜表のスペーシング」も参照）
 コード記号 894, 903, 904, 909, 911, 916
 コードダイアグラム 921
 コンデンシング 658
 小節 519, 521, 835, 1229, 1307
 声部列 1473, 1474
 装飾音符 519
 打楽器 149, 158, 1460
 タチエット 657
 段階的強弱記号 968
 中間休止記号 351
 テキスト 777, 779, 1388
 ハイフン 1062, 1073, 1074
 拍子記号 1426
 付点 1473
 符尾 874
スペーシング（続き）
 譜表（「譜表のスペーシング」を参照してください）
 譜表線 149, 158, 1460
 譜表をまたぐ連桁 874
 フレーム密度 518
 フレット 160
 フロー見出し 630
 ミキサー 742
 リハーサルマーク 1246
 臨時記号 818-820
 レイアウトオプション 765
スペーステンプレート 748, 757
 エクスペリションマップ 785
 書き出し 764
 再生テンプレート 574, 580
 作成 759, 762
 出荷時のデフォルト 757
 ダイアログ 757, 759, 760
 パーカッションマップ 802
 変更 762, 764
 読み込み 763
 リセット 762
「スペーステンプレートを適用」ダイアログ 757
「スペーステンプレートを編集」ダイアログ 760
スマートクォート 671, 674
スミア（「ジャズの装飾音」を参照してください）
スムーズ
 MIDI 721
 強弱記号 714
 グリッサンドライン 1144, 1148, 1149
 ジャズアーティキュレーション 1174
 スラーの形状 1331, 1332
 タイの形状 1406, 1407
スラー 1210, 1314, 1397
 MIDI インポート 94
 MIDI 録音 279
 アーティキュレーション 828, 830, 1317
 アルペジオ記号（「曲線のアルペジオ記号」を参照してください）
 位置 529, 1314, 1316-1318, 1324, 1325
 移動 472, 475, 1333
 入れ子 1317
 入れ子状のスラー 1326, 1327
 エリジョン 1078
 エンドポイント 1317, 1318, 1331, 1333
 大きなピッチ差 1319
 カーブ 1316, 1323-1325, 1337
 回転 1333
 角度 1318, 1333
 重ね合わせ 1318
 歌詞 1078, 1321
 肩のオフセット 1337
 カラー 56
 間隔 1318, 1326
 間隔の大きさ 1322
 ギターテクニック 376
 組段区切り 1318
 形式設定 1321-1323, 1333, 1335
 形状 1318, 1319, 1330, 1332, 1333, 1337
 コピー 468, 471, 827
 再生 284, 558, 559, 769, 1339
 削除 467
 十字線 528

- スラー (続き)
- 浄書モード 1331
 - 小節番号 855
 - 衝突回避 1318, 1326
 - スタイル 1320, 1321
 - スラー内 1326, 1327
 - 制御ポイント 1331
 - 声部をまたぐ 284, 1326
 - セグメント (「スラーのセグメント」を参照してください)
 - 選択 434, 451
 - 装飾音 1120
 - 装飾音符 284, 1029, 1315, 1316
 - タイ 1315, 1317
 - タイとスラー 1397
 - 高さ 1336
 - タッキングインデックス 529
 - 短線 1319
 - デュレーション 1339
 - 点線 1320-1322
 - 長さ 441, 1315
 - 日本語のエリジョン 1078
 - 入力 214, 284, 376, 1327
 - 破線 1320-1322
 - パネル 208
 - 範囲 1319
 - 反転 1316, 1324, 1325
 - ハンドル 1319, 1330-1332
 - ハンマーオン 376, 1168
 - フィルター 440
 - フィンガリング 1002
 - 複数セグメント 1332
 - 符頭の括弧 1100
 - 太さ 1335
 - 符尾の方向 1317, 1324
 - 譜表線 1316
 - 譜表をまたぐ 284, 1318, 1326
 - プルオフ 376, 1168
 - フレーム区切り 1318
 - 平坦なスラー 1323
 - 编者注 1320, 1321
 - ミュート 561
 - リンク 471, 1328, 1329
 - リンクの解除 471, 1329
- スラーのセグメント 1330, 1332
- 数 1330
- スライド
- キーエディター 683
 - ギター 1144
 - ジャズ (「ジャズアーティキュレーション」を参照してください)
 - ズーム 683
 - テンポ 31
 - ピッチ (「グリッサンドライン」を参照してください) (「ピッチベンド」.も参照)
 - フィンガリング (「フィンガリングスライド」を参照してください)
- スライド先
- インストゥルメント 944
 - 音符 1013
 - ファイルの書き出し 600
- スライド元の音符 1013
- スラッシュ 1289
- 音符 (「スラッシュ付き声部」を参照してください) (「トレモロストローク」.も参照)
 - 休止 (「中間休止記号」を参照してください)
 - 休符 1304
 - 強弱記号 320, 952
 - 組段 (「組段の分割記号」を参照してください)
 - コード記号 894, 909
 - 三重 1431
 - 小節休符 1304
 - 数字付き低音 408
 - 声部 (「スラッシュ付き声部」を参照してください)
 - 装飾音符 1029, 1033-1035
 - 打楽器 1452
 - 中間休止記号 (「中間休止記号」を参照してください)
 - トレモロ (「トレモロストローク」を参照してください)
 - 二重 1355, 1431
 - 拍子記号 1421, 1424
 - 符頭 1081, 1083, 1289, 1452
 - 符尾 (「トレモロストローク」を参照してください)
 - 符尾なし 1290
 - 領域 (「スラッシュ領域」を参照してください)
- スラッシュ記号 1289
- スラッシュ付き声部 1289, 1431
- 移動 1301
 - キャレット 227, 243
 - 休符 1304
 - 再生 1289, 1291
 - 小節休符 1304
 - 垂直位置 1301
 - 打楽器キット 149, 248, 1291
 - 入力 243
 - 複声部の状況 1299
 - 符尾なし 227, 243
 - 符尾の非表示 1107
 - 符尾の方向 1105
 - 譜表上の位置 1301
 - 変更 477, 1290
 - ポップオーバー 419
- スラッシュ符頭 1289, 1292
- 位置 1299
 - 移動 472, 475, 1301
 - 音符のグループ化 882, 1293
 - 外観 1299
 - カウント 1296-1298
 - カウントの移動 525
 - 数の変更 1297
 - 括弧 1298
 - キャレット 227, 243
 - 休符 1295, 1304
 - 休符の非表示 1295
 - 強調表示 1292, 1296
 - 再生 1291
 - 削除 467
 - 小節休符 1304
 - 垂直位置 1301
 - 声部 243, 477, 1289, 1290, 1300
 - タイプ 1290
 - 打楽器キット 149, 155, 248, 1291
 - 入力 243, 420, 428
 - パネル 420
 - ピッチ 243, 1291

スラッシュ符頭 (続き)

表示オプション 1296
 頻度 1297
 フィルター 440
 フォントスタイル 1280, 1296
 付点 1293
 符尾 1294
 符尾なし 227, 243
 符尾の方向 1105, 1300
 譜表上の位置 155, 1301
 譜表に対する位置 1299
 分割 1293
 ポップオーバー 419, 428
 領域 1289, 1292, 1296
 連桁 1294

スラッシュ領域 1292

位置 1299
 移動 472, 475, 1301
 音符のグループ化 882, 1293
 カウント 1296, 1298
 カウントの移動 525
 重ね合わせ 1299
 括弧 1298
 休符 1295
 休符の非表示 1295
 強調表示 1292, 1296
 コード記号 900, 905, 1292
 削除 467
 垂直位置 1301
 声部 1289, 1300
 デフォルト設定 1293
 長さ 441
 入力 428
 拍のグループ化 1293
 ハンドル 441
 表示オプション 1296
 フィルター 440
 フォントスタイル 1280
 複合拍子の拍子記号 1293
 複数 1299
 符尾 1294
 符尾の方向 1300
 譜表上の位置 1301
 譜表に対する位置 1299
 他の音符の非表示 1294
 他の音符の表示 1294
 ポップオーバー 419, 428
 連桁 1294

スラップタンギング (「演奏技法」を参照してください)
 スルタスト (「演奏技法」を参照してください)
 スルポンティチェッコ (「演奏技法」を参照してください)
 スロット 534, 740

せ

声楽の譜表 79, 117, 119, 136, 139

音節ごとに連桁を付ける 865
 角括弧 888, 1348
 グリッサンドライン 1148, 1149
 グループ 174
 小節線 844, 846
 パンニング (「ステージテンプレート」を参照してください)

声楽の譜表 (続き)

譜表のグループ化 888, 1348
 リバープ (「スペーステンプレート」を参照してください)

制御ポイント

スラー 1331, 1332
 タイ 1406, 1407, 1411
 ハンドル 1319, 1337, 1411

制限 728, 729, 731

ヒストグラムコントロール 728, 729, 731

生成

コード記号 337, 338
 ハープのペダリング 392

生成されたトリル 1133, 1134

再生 1134

生成用文字列 601

声部 241, 820, 1469

MIDI CC エディター 718
 MIDI インポート 92, 94
 MIDI 録音 275, 277, 279
 VST インストゥルメント 542
 アーティキュレーション 827
 位置 1472
 演奏技法 383, 385, 707
 エンドポイント 583
 オクターブ線 344, 345
 音符の移動 475
 音符のスペーシング 523
 音符を貼り付ける 703
 重ね合わせ 1471, 1473
 加線 1090
 カラー 54, 543, 695, 696, 1469, 1470
 キーエディター 558, 687, 697
 記譜オプション 1470
 キャレット 227, 241
 キュー 944
 休符 1302, 1304-1306
 強弱記号 324, 326, 711, 956, 980, 981
 切り替え 241
 グリッサンドライン 360, 361
 コード 262
 コード記号の再生 328, 548, 549
 コピー 703
 再生 558, 559, 583
 削除 1475
 識別 37, 1470
 順番 767, 1473, 1474
 順番の入れ替え 1473
 小節休符 257, 1305, 1309
 新規作成 241, 243, 477
 親切臨時記号 824
 スクラブ再生 555
 ステータスバー 37
 スペーシング (「音符のスペーシング」を参照してください)
 スラー 1317, 1324, 1326
 スラッシュ 243, 477, 1289, 1290, 1299
 スラッシュ符頭 243, 1300
 スラッシュ領域 1294
 選択 432-435, 440, 477, 687, 692, 697
 装飾音符 1029
 挿入モード 246, 462
 ソロ 560

声部 (続き)

タイ 258, 1400, 1403
 打楽器キット 148, 149, 154, 1457, 1466, 1467
 追加 241, 243, 477
 ディヴィジ (「ディヴィジ」を参照してください) (「コンデンシング」も参照)
 トラック 534, 543, 558
 ドラムセット 148, 154, 1457, 1466, 1467
 トレモロ 1437
 内容の入れ替え 478
 入力 241, 243, 262, 477, 697
 パート (「レイアウト」を参照してください)
 配置 1471-1474
 パンニング 744, 956
 ピアノロールエディター 687, 695, 697
 ヒストグラムツール 727, 729
 非表示 1294
 表示 1294
 フィルター 440, 685, 729
 フェルマータ 1039, 1041
 付点 1090, 1473
 符尾 1473, 1474
 符尾の方向 1102, 1105, 1466, 1469, 1475
 フロー 583
 ベロシティ 708-710, 727, 729, 980, 981
 変更 477, 478, 1290
 方向 1300
 ボリューム 743
 ミキサー 735, 736, 743
 ミュート 560
 臨時記号のスタックの順番 818, 819
 列の並び順 1473
 連桁 1104

声部の色

印刷 610
 書き出し 610
 非表示 448, 1470
 表示 1470
 変更 54

声部の個別再生 534, 558

演奏技法 383, 385
 エンドポイントの変更 583
 音符の入力 697
 ピアノロールエディター 695
 無効化 559
 有効化 558

声部列の並び順 1471-1474

音符のスペーシング 523
 加線 1090
 順番 1473, 1474
 デフォルト設定 767
 付点 1090, 1473
 リセット 1474

声部をまたぐ

アルペジオ記号 358, 359
 スラー 284, 441, 472, 475, 1326
 タイ 258, 1403
 ライン 397, 398

セーニョ 1266

サイズ 1267
 セクション 1266
 入力 424, 425
 非表示 1270

セーニョ (続き)

表示 1270
 フォント 1267
 複数 1267

セカンダリーインストゥルメント 687, 716, 720, 722

セクション

fine 1266
 コーダ 1266
 反復 1266
 非表示 41, 1270
 表示 41, 1270

セクションプレーヤー 128

MIDI インポート 88
 アンサンプル 119, 133-135
 オシリア譜表 1354
 空白の譜表 619
 追加 129, 134, 135
 ディヴィジ 1361
 譜表 620, 621
 譜表ラベル 1340

セグメント

移動 525
 演奏技法の延長線 1220
 ギターバンド 1160, 1164
 キャップ 1236
 グリッサンドライン 1148
 最終 1264
 スラー 1330
 長さ 1262, 1264
 フック 1264
 ヘアピン 962
 ライン 1245
 リピート回数 1261
 リピート括弧 421, 423, 1261-1264
 連符 1442

絶対値によるチャンネル変更の動作 796

設定 27, 765

MIDI インポート 88
 MIDI 録音 279
 ウィンドウ 42
 エンドポイント 581, 585, 586
 オーディオ 58
 オーディオデバイス 58, 279, 281
 音符入力 222, 223, 236
 環境設定 58
 キーエディター 692, 733, 734
 キーボードショートカット 63
 記譜記号の入力 221, 328
 個々のアイテム (「プロパティ」を参照してください)
 再生 58, 572
 打楽器キット 149
 打楽器キットの音符の入力 250
 調号 1047
 デフォルト 58, 765, 767, 769
 ドラムセット 149
 ハープペダル 1182
 ビデオ 197
 フロー固有 767
 プロパティ 678-680
 プロパティのコピー 662
 マウス入力 220
 両面印刷 594
 臨時記号 819, 822, 1047

設定 (続き)

レイアウト固有 765
ワークスペース 42

設定モード 19, 113

アンサンブル 133
インストールメント (「インストールメント」を参照してください)
ガイド 461
切り替え 42, 113
打楽器 149
パネル 36, 113, 114, 122, 125
プレーヤー (「プレーヤー」を参照してください)
プレーヤーグループ 174
プレーヤーの追加 134
フロー (「フロー」を参照してください)
レイアウト (「レイアウト」を参照してください)

セット

ドラムセット (「ドラムセット」を参照してください)
ページテンプレート (「ページテンプレートのセット」を参照してください)

セレクター

パネル 209, 212, 213
レイアウト 29, 30

ゼロ

弦の指示記号 395, 1020
コードダイアグラム 917, 927
小節番号 1417
フィンガリング 1005

全音符 208, 232, 270

音符の分割 272
休符 256, 1302
グリッサンドライン 1150
コード 262
声部 241
挿入モード 246
打楽器 248, 698
タブ譜 252
トレモロ 425, 427, 1431
拍 313
メトロノームマーク 305
連符 265, 268

全画面表示 49

線間の高さ 616, 632, 633

前進

歌詞のポップオーバー 406
キャレット 231
コード記号のポップオーバー 335
数字付き低音のポップオーバー 411
スラー 441
ヘアピン 441

選択 39, 432, 433, 435, 440, 450

アイテム 219, 432, 433, 435, 451, 515, 692
青 975, 1328
音符 39, 224, 432, 433, 435, 440, 451, 692
音符のスペーシングのハンドル 523
歌詞 434, 440, 1062
キーエディター 692
記譜記号 39, 435, 451
記譜モード 204, 432-435, 438, 439, 451
強弱記号 434, 440
組段オブジェクト 436, 438, 439
組段に付くテキスト 436, 438, 439
組段のスペーシングのハンドル 639

選択 (続き)

コード 224
コード記号 436, 438, 439
再実行 449, 450
再生 553, 569
システムトラック 436
浄書モード 432, 434, 435, 451
小節 432, 433, 436, 438
ステータスバー 37
すべて 435, 436, 438, 439
声部 434, 440, 477, 687, 692
選択の延長 433-435
選択の変更 (「ナビゲーション」を参照してください)
選択範囲の移調 480
調号 436, 438, 439
ツール 37, 39, 204, 685
テンポ記号 436, 438, 439
トラック 90
拍 439
パネル 209, 212, 213
範囲選択 39, 435, 692, 732
ハンドル 528
拍子記号 436, 438, 439
フィルター 440
譜表 435
譜表のスペーシングのハンドル 639
フロー 435
ベロシティーバー 732
ポイント 692
ほかのアイテムの後ろのアイテム 432
元に戻す 449, 450
より広く 433-435
リハーサルマーク 436, 438, 439
リピート括弧 436, 438, 439
選択解除 (「選択」を参照してください)
「選択からコード記号を生成」ダイアログ 338
範囲選択ツール 39
キーエディター 692
使用 435, 692, 732
センチメートル
基準単位 51
譜表のスペーシング 639
センチ
ミキサー 735, 736
先頭
インストールメントの変更ラベル 57, 145, 146
強弱記号 956, 957
非表示 146
フィンガリング 1016
リハーサルマーク 1249

そ

増減 (「messa di voce」を参照してください)
装飾 (「装飾音」を参照してください)
装飾音 1118

アチャカトゥーラ (「装飾音符」を参照してください)
アポジャトゥーラ (「装飾音符」を参照してください)
位置 1119
移動 472, 475, 489, 492, 525, 1119
音程 1118
回転 492
カラー 56

装飾音 (続き)

削除 467
 ジャズ 1175 (「ジャズアーティキュレーション」も参照)
 十字線 528
 スラー 1120
 選択 434
 タイプ 352
 テキストの枠線 777, 1391
 トリル (「トリル」を参照してください)
 長さ 441
 入力 351, 352, 357, 358
 配置 1119
 パネル 356, 358
 反転 489 (「逆行」も参照)
 フィルター 440
 譜表に対する位置 445
 変更 443
 ポップオーバー 352, 357
 臨時記号 1118, 1132
 装飾音パネル 358, 359, 361
 装飾音符 248, 260, 261, 1029
 messa di voce 969
 アルペジオ記号 1140
 アンスケール 1031
 位置 1029, 1032
 移調 480
 移動 472, 475, 489, 492, 1031, 1032
 音域 479
 音部記号 932
 外観 1035
 回転 492
 ギターバンド 365
 キャレット 227, 260
 クオンタイズ 96
 グリッサンドライン 360, 361
 コード 260, 261
 サイズ 444, 1033
 再生 557, 1035
 削除 467, 1031
 小節線 1032
 数字付き低音 987, 992
 スクラブ再生 555
 スケールのマッピング 496
 スペーシング 519, 1029
 スラー 284, 1029, 1315, 1316
 スラッシュ 1029, 1033, 1034
 声部 1029
 タイ 258, 1403
 タイプ 1033
 打楽器 261
 デフォルト設定 1029
 デュレーション 260, 1035
 トリル 1133
 入力 96, 204, 260, 1031
 速さ 1035
 反転 489, 1029
 ピッチ 479
 ピッチのマッピング 494
 フィンガリング 1003
 符尾 1029, 1033, 1035
 ヘアピン 969
 ペダル線 1198

装飾音符 (続き)

変換 488, 1031
 ライン 1230
 連桁 1035
 和音 262
 相対値によるチャンネル変更の動作 796
 相対テンポ変更 1368, 1376
 挿入 (「入力」を参照してください) (「挿入モード」も参照)
 挿入ポイント 227
 挿入モード 204, 219, 462
 音符の入力 246
 キャレット 227, 246
 停止位置 462, 465, 466
 範囲 463, 464
 拍子記号 298-300, 302, 463, 1413
 無効化 246
 有効化 204, 246
 連符 467
 ソート
 インストゥルメント 130-132
 コメント 511
 プレーヤー 114, 130-132
 フロー 180
 レイアウト 186, 187
 ゾーン 28, 36
 印刷モード 589-591
 記譜モード 203, 208, 212-214, 216, 217, 678, 683, 735
 再生モード 531, 683, 735
 下 678
 浄書モード 514, 678
 設定モード 113, 114, 122, 125
 非表示 44
 表示 44
 ソステヌートペダル 1191
 MIDI コントローラー 1208
 開始記号 1201
 テキスト 1206, 1207
 ソナタ (「フロー」を参照してください)
 ソリスト 132
 組段オブジェクト 1358
 パンニング 752
 ソルディーノ (「演奏技法」を参照してください)
 ソルフエージュコード記号 331, 894
 ソロ 735, 736, 1361
 インストゥルメント 555, 560
 組段オブジェクト 1358
 再生 555, 558, 559
 指示 399
 スクラブ再生 555
 声部 560
 チャンネル 560, 738
 トラック 560
 譜表ラベル 132
 プレーヤー (「ソリスト」を参照してください) (「シングルプレーヤー」も参照)
 無効化 560, 735-737
 存在しないサウンド
 ロード 577
 「存在しないフォント」ダイアログ 75

た

- ターン 1118
 - 音程 1118
 - ジャズ (「ジャズの装飾音」を参照してください)
 - ページ (「フレーム区切り」を参照してください)
- タイ 22, 882, 1396-1398, 1402
 - messa di voce 969
 - アーティキュレーション 829, 831, 1396
 - アクセント 829
 - 位置 1315, 1400, 1407, 1409
 - 演奏技法 383, 385
 - エンドポイント 1406
 - 音符のグループ化 273, 883, 884
 - 音部変更記号 1403
 - カーブ方向 1400, 1401
 - 外観 1398
 - 回転 1407
 - 歌詞 258, 273, 403, 1063, 1073, 1074, 1398
 - 肩のオフセット 1411
 - 括弧 1097
 - 括弧付きの符頭 1097
 - 間隔の大きさ 1400
 - ギターバンド 1157
 - 強弱記号 324, 326, 472, 946, 969
 - 強制 273, 883
 - 区切り 1405
 - 組段区切り 1402
 - 形式設定 1398-1400, 1407, 1408
 - 形状 1407
 - コード 1401
 - 削除 477, 882, 1405, 1466
 - 実線 1398
 - 浄書モード 1406
 - 小節のナンバリング (「通し番号付き小節領域」を参照してください)
 - 小節番号 855
 - 衝突回避 1396, 1409
 - 親切臨時記号 815, 1112
 - スタイル 1398
 - スタッカート 829
 - スラー 1315, 1317
 - スラーとタイ 1397
 - 制御ポイント 1406
 - 声部 258, 1400, 1474
 - 声部をまたぐ 258, 280
 - 装飾音符 258, 1403
 - タイのつながり (「タイのつながり」を参照してください)
 - 高さ 1409, 1410
 - タブ譜 1396
 - チェーン (「タイのつながり」を参照してください)
 - テヌート 829
 - 点線 1398-1400
 - トレモロ 1433
 - 入力 204, 258
 - 拍のグループ化 882-885
 - 破線 1398-1400
 - 幅 1407
 - 半小節 767, 882, 885
 - 反転 1401
 - ハンドル 1406, 1407, 1409-1411
 - 半分が破線 1398
- タイ (続き)
 - 非標準タイプ 1402
 - 拍子記号 1396, 1403
 - 符頭の括弧 1100
 - 太さ 1408
 - 符尾 1104
 - 譜表線 1409
 - 譜表をまたぐ 258, 1403
 - フレーム区切り 1402
 - 分割 272, 273, 882, 883, 1405
 - ヘアピン 324, 326, 472, 946
 - ペダル線 388
 - 编者注 1398
 - 臨時記号 815, 1402
 - 隣接しない音符 258, 1403
 - リセヴィブレ 1403, 1404
- 第2声部
 - 小節休符 257, 1309
 - 追加 241
- 第2連桁 877
 - 休符 880
 - 分割 865
 - 変更 878
 - 方向 877
 - ライン 878
 - リセット 878
- ダイアグラム
 - コード (「コードダイアグラム」を参照してください)
 - ハーブのペダリング (「ハーブのペダリング」を参照してください) (「ハーブペダルダイアグラム」も参照)
 - ダイアド (「コード」を参照してください) (「コード記号」も参照)
 - ダイアログ 27
- 対位法 257
 - MIDI インポート 92
 - MIDI 録音 275
 - 再生 980, 981
 - 小節休符 257, 1309
 - 声部 241, 1469
- 第3線
 - 符尾の方向 1102
- 代替
 - 音楽フォントスタイル 774
 - 再生効果 810
 - 再生テンプレート 574
 - リバーブ 759, 760
- 代替フォントスタイル 774
- タイトル 76, 195, 664, 666, 1024
 - 書き出し 106
 - 楽章 666
 - 最初のページ 664, 1024
 - サイズ 777
 - 斜体 76, 777
 - 追加 70, 1024, 1384
 - テンプレート 666
 - トークン 670
 - パラグラフスタイル 664, 666, 777, 1024
 - 非表示 70, 625, 626
 - 表示 70, 625, 626
 - ファイル名 601
 - フォント 664, 666, 777, 1024
 - 太字 76, 777

タイトル (続き)

フロー 195, 666, 1024
 フロー見出し 626, 666-668
 プロジェクト 195, 601, 1024
 ページテンプレート 664
 変更 76, 196, 1384
 欄外見出し 626, 665
 臨時記号 672

タイトルページ 662, 1024

トークン 670

第2 括弧 890, 892

小副括弧 892
 中括弧 892
 非表示 891
 表示 891
 副括弧 892

タイのつながり 1396

アーティキュレーション 829, 1396
 アクセント 829
 括弧付きの符頭 1097
 グリッサンドライン 1148-1150
 削除 1405
 小節のナンバリング (「通し番号付き小節領域」を参照してください)
 スタッカート 829
 スラー 1315
 選択 1396
 タブ譜 1396
 テヌート 829
 トレモロ 1433
 符尾の方向 1104
 分割 272, 883, 884, 1405

タイプ

アーティキュレーション 1175
 アルペジオ記号 354
 演奏技法 379, 1210
 演奏技法の線 1217, 1219
 延長 347, 1037
 オクターブ線 341, 939
 音節 1058
 音符 208
 音部記号 340
 外観 447
 囲み線 849
 歌詞 404, 1056, 1057
 キャレット 227
 休止 347, 1037
 強弱記号 320, 945
 グリッサンドライン 354
 コード記号 331, 894
 ジャズアーティキュレーション 353, 1174, 1175, 1177
 小節線 838
 小節リピート記号 419
 スラッシュ符頭 1290
 装飾音 352, 1175
 装飾音符 1033
 タイ 1398
 打楽器のレジェンド 1462
 中間休止記号 348, 1039
 調号 289
 テキスト 1384
 テンプレート 79

タイプ (続き)

テンポ記号 304, 307, 1368
 トラック 542
 トレモロ 418, 1431
 拍子記号 294, 1414, 1421, 1424
 フィンガリング 287, 1016
 フェルマータ 347, 1038, 1044
 符頭 1081, 1084
 符頭セット 1080
 プレーヤー 88, 128, 132
 プレス記号 348, 1039
 ページテンプレート 664
 ペダル線 381, 1191
 ライン 1224, 1226
 リセット 447
 リハーサルマーク 1248
 リピート括弧 417
 リピートマーカー 417
 連符 267, 1439
 ダイブ 1151, 1156, 1166
 移動 525
 入力 366, 368-370
 ハンドル 1162, 1164
 ビブラートバー (「ビブラートバー」を参照してください) (「ギターバンド」.も参照)
 プリダイブ (「ギタープリバンド」を参照してください)
 ポップオーバー 354
 大譜表を用いる楽器 136
 MIDI インポート 94
 MIDI 録音 275
 角括弧 888
 強弱記号 324, 326, 946, 956, 980, 981
 コード記号 904
 小節線 844, 846
 スウィング再生 567
 スラー 284
 声部 227, 241, 980, 981, 1469
 タイ 258
 中央配置の連桁 870, 873-875
 中括弧 886
 長休符 1310
 トレモロ 425, 427, 873, 876
 符尾 874, 1106
 譜表 618, 844
 譜表のグループ化 888
 譜表のスペーシング 636
 譜表の非表示 619-621, 636
 譜表をまたぐ 873-876, 1106
 分割ポイント 94
 両端揃え (垂直方向) 636
 連桁 873-876, 1106
 タイム
 位置 23
 記号 (「拍子記号」を参照してください)
 言語 58
 削除 462, 463, 832-834
 挿入 246, 315, 316, 462, 463, 557, 1043
 ディスプレイ 569, 571
 トークン 675 (「日時」.も参照)
 トラック (「テンポトラック」を参照してください) (「テンポエディター」.も参照)
 トランスポートウィンドウ 569, 571

- タイム (続き)
 ビデオ 199
 マーカー 1251
 レイテンシー 275, 279, 280
- タイムコード 1256
 オフセット 1257
 開始位置の値 1257
 書き出し 104
 垂直位置 1257
 ダイアログ 197
 テキスト 1253
 テンポ 414
 トランスポートウィンドウ 569, 571
 ドロップフレーム 1256
 入力 412
 ノンドロップフレーム 1256
 パネル 414
 頻度 1258
 フォントスタイル 1254
 譜表 1252, 1257
 譜表のスペーシング 617, 636
 フロー 125
 変更 197, 1254, 1257
 マーカー 413, 414
- ダウンロード 70
- ダカーボ
 アルコーダ 1266
 アルセーニョ 1266
 アルフィーネ 1266
 サイズ 1267
 入力 424, 425
 非表示 1270
 表示 1270
 フォント 1267
 ワードラップ 1269
- 高さ
 エディター 689
 角括弧 887, 888, 915, 1348
 括弧 915
 キーエディター 685, 689, 690
 キーボード 214
 組段 617, 618, 636
 コード記号 904, 909, 915
 小節 616-618, 636
 スラー 1336
 タイ 1409-1411
 打楽器エディター 689, 690
 チャンネル 742
 中括弧 889
 トラック 549, 690
 ドラムパッド 217
 ハンドル 1331, 1332, 1336, 1406
 ピアノロールエディター 689, 690
 広がり付きのヘアピン 966
 符頭の括弧 1100
 譜表 616-618, 629, 631, 632, 636
 ヘアピン 962, 966
 ページ 614, 615, 618
 ペダル線 1193, 1196
 ミキサー 735, 737, 742
 ライン 1234
- 打楽器
 MIDI 37, 683, 696, 718, 802
 アーティキュレーション 1452
 インストゥルメントの変更 139, 142
 演奏技法 808
 音符入力 97, 248, 250, 252, 697, 698
 キット (「打楽器キット」を参照してください)
 組段オブジェクト 1358
 グループ 174, 1348
 装飾音符 261
 追加 117, 119, 129, 139, 152
 ドラムセット (「ドラムセット」を参照してください)
 トレモロ 808, 1452
 パート名 188, 190
 パートレイアウト 184, 1460
 パンニング (「ステージテンプレート」を参照してください)
 符頭 702, 1452, 1454, 1455
 譜表線 149, 158, 1459, 1460
 譜表ラベル 1344, 1348, 1350
 有音程打楽器 (「インストゥルメント」を参照してください)
 リバーブ (「ステージテンプレート」を参照してください)
 ルーディメンツ 232, 261, 270, 1029, 1431, 1437, 1439
 レジェンド (「打楽器のレジェンド」を参照してください)
 レセヴィブレタイ 1404
 無音程打楽器 (「無音程打楽器」を参照してください)
- 打楽器エディター 696
 演奏技法 696
 演奏されるデュレーションと記譜されたデュレーション 704
 音符の移動 699, 702
 音符のコピー 703
 音符の削除 704
 音符の選択 692
 音符のデュレーション 698, 700, 704, 705
 音符の入力 697
 再生ヘッド 552
 ズーム 690
 スクロール 552, 691
 高さ 689, 690
 ツール 685
 トラック 542
 ナビゲーション 691
- 打楽器キット 148, 1450
 Groove Agent 587
 MIDI 37, 683, 696, 718, 802
 一線譜を使用するインストゥルメント 1459
 インストゥルメントの削除 154
 インストゥルメントの順番 155
 インストゥルメントの追加 152
 インストゥルメントのフィルタリング 149
 インストゥルメントの変更 155
 演奏技法 702, 1451, 1452, 1455
 音符入力 250, 252, 697
 音符の移動 477
 音符の入力 97, 248, 698
 書き出し 159
 間隔の大きさ 158
 記譜オプション 1457

- 打楽器キット (続き)
 記譜記号 1457
 キャレット 248
 休符 767
 強弱記号 1458
 グリッド 156-158, 1459
 グループ 156-158
 五線譜 1353, 1459
 個別のインストゥルメントとキット 1450
 作成 117, 139, 148, 149, 152, 153
 スティックング 1458
 スペース 158
 スラッシュ符頭 1289, 1291, 1292, 1294
 声部 149, 767, 1466, 1467
 設定 149, 250
 装飾音符 261
 トラック 532, 543
 ドラムセット (「ドラムセット」を参照してください)
 名前を付ける 149, 156, 157
 パターン 587
 ヒット 1289, 1292, 1294
 表示タイプ 149, 1450, 1459, 1460
 符頭 702, 1452, 1454-1456
 符尾の方向 149, 252, 767, 1466
 譜表 149, 1450, 1459, 1460
 譜表上の位置 155, 250, 1452
 譜表線 149, 158, 1459, 1460
 譜表に対するレジェンドの位置 445
 譜表ラベル 149, 156, 157, 1341, 1350, 1459
 プレーヤーに追加 117, 139
 編集領域 149, 1459
 読み込み 159
 ルーディメンツ 261, 1029
 ルーティング 583
 レジェンド 1460
 「打楽器キットを編集」ダイアログ 149
 「打楽器の演奏技法」ダイアログ 1452
 打楽器のスティックング 1458
 「打楽器の符頭の上書き」ダイアログ 1454
 打楽器のレジェンド 1460
 位置 1460
 インストゥルメント名 1463
 演奏中のインストゥルメント 1463
 ガイド 461, 1460
 十字線 528
 タイプ 1460, 1462
 追加 1461
 テキスト 1464
 長さ 1463
 背景 1465
 背景の塗りつぶし 1465
 範囲 1460, 1463
 ハンドル 1463
 譜表に対する位置 445
 変更 1462
 余白 1465
 レイアウト 1460
 タグ (「ガイド」を参照してください) (「コメント」も参照)
 多重録音
 MIDI 録音 277
 タストソロ 406, 408, 777, 982, 993
 タセットバー (「長休符」を参照してください)
 タレット 20, 655
 移動 657
 書き出し 82
 形式設定 655
 テキスト 657
 パラグラフスタイル 655
 非表示 656, 1311
 表示 656, 1311
 太さ 777
 フローからプレーヤーを削除 180
 余白 657
 枠線 777
 多調 291, 292, 1046
 タッキングインデックス 529
 演奏技法 1215
 弦の指示記号 1215
 コード記号 170, 171, 173
 小節番号 855
 フェルマータ 1215
 変更 943, 1215, 1228
 ボウイング記号 1215
 ライン 1228, 1229
 タッピング 1008, 1167
 移動 525, 1172
 削除 1173
 入力 377
 譜表に対する位置 1172
 ポップオーバー 354
 タップ
 打楽器 (「装飾音符」を参照してください) (「連符」も参照)
 タップテンポ入力 307
 縦線 317, 318, 838, 839, 841
 縦向き 607, 614
 ステータスバー 39
 多拍子 298, 299, 1413
 タブ
 移動 48
 オプションを表示 45
 切り替え 47
 グループ 48
 順番 47
 閉じる 46
 バー 32
 非表示 30
 表示 30
 開く 45
 複数表示 48
 レイアウト 43, 45, 47
 タブ譜 1362
 音域外の音符 479, 1092, 1362, 1364
 音程 1157
 音部記号 931
 音符入力 236, 252
 音符の弦の変更 1364
 音符を別の弦に移動 1364
 外観 1366
 開放弦のピッチ 162
 括弧付きの符頭 1094, 1095, 1151, 1156
 括弧つきフレット番号 1151, 1156
 カポ 164-167
 カラー 54, 56
 ギターバンド 1151, 1363

タブ譜 (続き)

キャレット 227
 クエスチョンマーク 479, 1362
 弦楽器 160, 162, 232, 236, 1364
 弦のリセット 1364
 コード 236, 252, 1097
 サイズ 1366
 タイ 1097, 1396
 ダイブ 1156, 1164
 チューニング 160, 163-167
 デッドノート 1170
 デフォルトの記譜 232, 236
 トリル 1122
 ハーモニクス 1110, 1113
 番号 1362, 1364, 1366
 非表示 1363
 表示 1363
 フォントスタイル 1366
 符尾 1363
 プリベンド (「ギタープリベンド」を参照してください)
 フレット 160, 165-167
 ベンド (「ギターベンド」を参照してください)
 ベンドの音程 1157
 ホールドの線 1151, 1157
 ポストベンド (「ギターポストベンド」を参照してください)
 緑の音符 1362, 1364
 リズム 1363
 連符 1363
 和音 1095
 タブラの記譜 1468
 タブロイド 606
 ダルセーニョ 1266
 非表示 1270
 表示 1270
 単位
 クオンタイズ 96
 システムトラック 436
 スウィング再生 566
 タイム 197, 569
 テンポ 307, 414
 長さ 51
 拍 197, 307, 414, 443, 1373, 1374
 ビデオ 197
 メトロノームマーク 443, 1374
 リズムグリッド 225
 連符 267
 単一の声部の状況 1469
 アーティキュレーション 827
 ギタープリベンド 1158
 装飾音符 1029
 タイのカーブ方向 1400
 符尾の方向 1029, 1102
 単音の再生効果 809, 810
 入力 383, 810
 単音のトレモロ (「トレモロ」を参照してください)
 単音のレガート 791, 1339
 段階的強弱記号 945, 961
 messa di voce 969
 poco a poco 959, 967
 位置 968
 移動 472, 946, 948, 962, 969, 973, 975

段階的強弱記号 (続き)

延長線 963
 音節 963
 外観 963, 965-967
 開始位置 962
 回転 525, 962
 角度 525, 962
 切り詰め 967, 968
 組段区切り 962
 グループ化 973, 974
 グループ化の解除 974
 再生 978
 終了位置 949, 962
 小節線 949, 950
 省略 967
 スペーシング 968
 線のスタイル 963
 装飾音符 969
 タイ 324, 326, 472
 中央揃えされたテキスト 959
 デュレーション 328, 441, 961, 969, 973, 975
 点線 963, 967
 テンポ記号 1370
 長さ 328, 441, 961, 967, 969, 973, 975
 ニエンテ (「ニエンテ」を参照してください)
 入力 320, 323, 324, 326
 配置 948, 949, 973-977
 ハイフン 963
 破線 963
 幅 962
 ハンドル 441, 962
 ひと続きのヘアピン 964
 開きの幅 962
 広がり付きのヘアピン 965, 966
 フォントスタイル 977
 方向 320, 964, 969, 979
 ボリューム 978
 リンク 975-977
 リンクの解除 977
 連続 964, 969, 973, 979
 段階的テンポ変更 1133, 1368, 1378
 poco a poco 1378
 位置 1369
 移動 525
 延長線 1378-1380
 音節 1379
 書き出し 106
 描く 723
 間隔 1380
 形式設定 1379-1381
 最終的なテンポ 1376
 再生モード 545, 723
 小節線 1369
 スタイル 1379, 1381
 中間休止記号 1043
 テキスト 1370
 テンポエディター 723
 トリル 1134
 長さ 441, 525
 入力 304, 307, 309, 310, 725
 ハイフン 1379
 破線 1380
 フェルマータ 1043

段階的テンポ変更 (続き)

太さ [1381](#)
 ポップオーバー [304](#)
 ライン [1378-1380](#)

単語 (「歌詞」を参照してください) (「テキスト」.も参照)

単語のスペーシング [400, 777, 779](#)

インストゥルメント名 [192](#)
 歌詞 [1068, 1069, 1072](#)
 譜表ラベル [192](#)

単純拍子 (「拍子記号」を参照してください)

男声四重唱 (「プロジェクトテンプレート」を参照してください)

短線

音符 [96, 232, 260, 270, 519, 1029](#)
 強弱記号 [958, 967](#)
 再生時の音符 [96, 769, 790, 1035](#)
 小節線 [839, 841](#)
 スコア (「コンデンシング」を参照してください) (「レイアウト」.も参照)
 ステムレット [880](#)
 打楽器の音符 [698](#)
 テンポのテキスト [1371](#)

タンバリン (「無音程打楽器」を参照してください)

ダンピング (「演奏技法」を参照してください)

ち

チェーン

タイ [1396](#)
 フレーム [677](#)

チェロ (「インストゥルメント」を参照してください)

チャンネル [735, 738, 739](#)

FX (「FX チャンネル」を参照してください)

Insert [740, 746, 747](#)
 Insert のバイパス [747](#)
 MIDI [94, 738, 739](#)

インストゥルメント [583, 738, 739](#)
 エクスプレッションマップ [534, 581, 584, 796](#) (「チャンネル変更の動作」.も参照)

エフェクト (「FX チャンネル」を参照してください)

エンドポイント [580](#)
 コントロール [738, 740](#)

再生 [580](#)
 スクロール [742](#)
 ストリップ [735, 736, 740](#)

設定 [581](#)
 ソロ [560](#)
 高さ [742](#)
 追加 [745](#)
 名前 [746](#)

名前の変更 [746](#)
 パーカッションマップ [534, 581, 584](#)

パンニング [744, 748](#)

ビデオ [739](#)
 非表示 [742](#)
 表示 [742](#)
 プラグイン [581](#)

変更 [583](#)
 ボリューム [743](#)
 ミキサー [735, 736, 738-740, 746](#)
 ミュート [560](#)
 メーター [738](#)

チャンネル (続き)

読み込み [94](#)
 リバース [748, 757](#)

チャンネル変更の動作 [534, 581, 584, 796](#)

中央揃えされたテキスト
 小節番号 [854, 855](#)
 ヘアピン [959](#)

中央の選択 [50](#)

中央配置の連桁 [870](#)
 削除 [872](#)
 作成 [871](#)

中括弧 [886](#)

ガイド [461](#)
 第2括弧 [890, 892](#)
 非表示 [842, 887, 889, 891](#)
 表示 [842, 887, 889, 891](#)
 譜表のスペーシング [617, 618, 636](#)

中間休止記号 [1037, 1039](#)

位置 [351, 1040](#)
 移動 [472, 525](#)
 同じ位置に複数 [1040](#)
 カーリュウ記号 [1040](#)

外観 [443](#)

カラー [56](#)

間隔 [1040](#)

再生 [1043-1045](#)

削除 [467](#)

タイプ [443, 1039](#)

段階的テンポ変更 [1043](#)

入力 [348-351](#)

フェルマータ [1040](#)

プレス記号 [1040](#)

リンク [1040](#)

注釈 [506, 610, 1226](#)

音符/休符の色 [54, 56, 562, 1092, 1306, 1470](#)
 ガイド [461](#)

強調表示 [588, 905, 906, 1275, 1277, 1292, 1296](#)

コメント [506](#)

声部の色 [54, 1470](#)

装飾音 (「装飾音」を参照してください)

ライン [1226](#)

チュートリアル [70](#)

チューニング

開放弦のピッチ [162](#)
 書き出し [163](#)
 カスタム [160, 162-164, 918, 921](#)
 カポ (「カポ」を参照してください)
 ギター [117, 160, 164](#)
 組段 (「調性システム」を参照してください)

弦楽器 [162](#)

コードダイアグラム [921, 925-927](#)

再生 [558](#)

ダイアログ [160](#)

フレット楽器 [117, 160, 164](#)

変更 [117, 160, 162](#)

読み込み [164](#)

チューバ (「インストゥルメント」を参照してください)

調

移調 [480, 481](#)

マイナー [1048](#)

メジャー [1048](#)

- 長休止符 655, 1275, 1310, 1311
 1小節 1311
 移動 1312
 音部記号 1311, 1312
 ガイド 461, 1312
 小節線 317
 小節番号 848, 850
 タチエット 655, 656
 調号 1311, 1312
 幅 1311
 非表示 1311
 表示 1311
 拍子記号 1311, 1312
 分割 1310-1312
 調号 1046, 1055
 MIDI インポート 94
 位置 291, 1049
 移調 480, 481, 1053
 移調楽器 186, 767, 1053
 移動 144, 472, 475, 1050
 異名同音 1052, 1053
 インストゥルメントの変更 144
 オープン 1048
 オクターブの分割 1055
 音部記号 1049
 ガイド 291, 292, 461, 1046
 書き換え 1053
 削除 467
 小節線 841, 1049
 スケール 1048
 選択 432, 436, 438, 439
 タイプ 289, 1048
 多調 291, 292, 1046
 長休止符 1311, 1312
 調性システム 1055
 なし 117
 入力 289-292
 パネル 290, 292
 反復開始線 841
 非表示 117, 140, 289, 291, 292, 1046, 1048, 1049, 1051
 表示 1049, 1051
 表示なし 1048
 フィルター 440
 複数 1046
 変更 291, 292, 443, 841, 1047, 1049
 ポップオーバー 289, 291
 マイナー 1048
 無調 1048
 メジャー 1048
 持たないインストゥルメント 117, 140, 1046, 1048, 1053
 予告 1051
 臨時記号 289, 290, 480, 481, 484, 814, 1047
 調号、調性システム、臨時記号パネル 290, 292
 調性システム 1055
 オクターブの分割 1055
 スケールのマッピング 496, 503
 パネル 292
 長方形
 音符 695, 696, 704
 楽譜（「楽曲フレーム」を参照してください）（「フレーム」も参照）
 長方形（続き）
 カラー付き（「ガイド」を参照してください）
 組段の上（「システムトラック」を参照してください）
 小節番号の囲み線 849
 テキストの囲み線 777, 1028, 1390, 1391
 符頭 1084
 粹線 777, 1391
 直線 1224
 引用符 671, 674
 ギターバンド 1151
 グリッサンドライン 1144
 ジャズアーティキュレーション 1177
 デュレーション 671, 674
 ペダル線 1191
 著作権 76, 1027
 書き出し 106
 最初のページ 664
 斜体 76, 777
 追加 1027
 トークン 673
 フォント 777, 1027
 太字 76, 777
 散りばめ
 臨時記号 818

 つ
 追加
 possibile 958
 subito 958
 括弧 421, 423, 1260
 クレッシェンド 967
 声部 241, 1309, 1469
 ディミヌエンド 967
 フロア 80
 追加の演奏技法
 符頭 1081
 追加の譜表 1354
 オシニア譜表（「オシニア譜表」を参照してください）
 ガイド 461, 1354
 コンデンシング 1354
 タイ 258
 追従テンポモード 556
 ツール 37
 選択 37, 39
 タイムコード 1256
 配置（「配置」を参照してください）
 編集（「プロパティ」を参照してください）（「デフォルト設定」も参照）
 ツールバー 29
 キーエディター 685
 トランスポートオプション 29, 31
 非表示 29
 ミキサー 737
 ワークスペースオプション 29, 30
 ツールボックス 37
 音符 203, 204
 キーエディター 685
 記譜記号 203, 209
 浄書 515

て

ディヴィジ [658](#), [1361](#)
 移動 [472](#), [475](#)
 延長 [472](#), [475](#)
 ガイド [461](#)
 角括弧 [887](#), [888](#), [891](#), [892](#), [1224](#), [1361](#)
 空白の譜表を隠す [619](#)–[621](#)
 コンデンシング [658](#), [1351](#), [1361](#)
 再生 [558](#), [559](#), [583](#)
 短縮 [472](#), [475](#)
 パラグラフスタイル [1349](#)
 フォント [1349](#)
 譜表 [619](#)–[621](#)
 譜表サイズ [633](#)
 譜表のスペーシング [618](#)
 譜表ラベル [1341](#), [1351](#)
 譜表ラベルを非表示にする [1341](#)
 停止 (「開始」を参照してください)
 停止位置 [462](#)
 移動 [465](#)
 削除 [466](#)
 追加 [465](#)
 ディチューンしたフレット楽器 [164](#), [168](#)
 ティック
 演奏されるデュレーション [704](#)–[706](#)
 小節線 [839](#), [841](#)
 ブレス記号 (「ブレス記号」を参照してください)
 ディップ [1166](#)
 移動 [525](#)
 音程 [1171](#)
 入力 [373](#), [374](#)
 ポップオーバー [354](#)
 ディミニッシュ (「オーギュメント」を参照してください)
 (「音程」.も参照)
 ディミヌエンド (「段階的強弱記号」を参照してください)
 デイレイ
 Insert [740](#), [746](#)
 インストゥルメントの変更 [144](#)
 エクスペッションマップ [791](#)
 グリッサンドの再生 [1150](#)
 ティンパニ [136](#)
 調号 [117](#)
 パンニング (「ステージテンプレート」を参照してください)
 リバーブ (「スペーステンプレート」を参照してください)
 レセヴィブレタイ [1404](#)
 ロール (「トレモロ」を参照してください) (「トリル」.も参照)
 データ
 エクスペッションマップ [783](#)
 ライブラリー [765](#)
 テーマ [52](#)
 テオルボ (「フレット楽器」を参照してください)
 手書きフォント [771](#)
 テキスト [774](#), [1383](#), [1384](#)
 移動 [472](#), [525](#), [1388](#), [1390](#)
 印刷 [106](#)
 インストゥルメントの変更 (「インストゥルメントの変更ラベル」を参照してください)
 インストゥルメント名 (「インストゥルメント名」を参照してください)

テキスト (続き)

上付き [400](#)
 エディター (「テキストエディター」を参照してください)
 演奏技法 [1210](#), [1211](#)
 音楽記号 [399](#), [402](#), [672](#)
 音楽フォント [771](#), [773](#)
 外観 [400](#), [774](#), [777](#), [779](#)
 解析 [110](#)
 ガイド [461](#), [1394](#)
 書き出し [106](#)
 重ね合わせ [1390](#)
 歌詞 [1058](#), [1070](#)–[1072](#)
 下線 [400](#), [777](#)
 カラー [56](#), [400](#), [777](#), [779](#)
 行間 [1388](#)
 強弱記号 (「強弱記号」を参照してください) (「強弱記号の修飾語句」.も参照)
 組段に付くテキスト [399](#), [1357](#), [1358](#), [1383](#)
 グリッサンドライン [1146](#), [1147](#)
 グリフ [399](#), [402](#), [672](#)
 形式設定 [70](#), [400](#), [774](#), [777](#), [781](#), [1388](#)
 コピー [58](#), [468](#)
 コメント (「コメント」を参照してください)
 作詞者 [76](#), [664](#), [1026](#)
 作曲者 [76](#), [664](#), [1025](#)
 下付き [400](#)
 十字線 [528](#)
 小節番号 (「小節番号」を参照してください)
 上線 [400](#), [777](#)
 衝突回避 [1390](#)
 省略強弱記号 [958](#), [967](#)
 垂直 (「プレーヤーグループのラベル」を参照してください)
 水平 [1242](#)
 水平方向の配置 [777](#), [1388](#)
 スタイル [774](#)
 ストレッチ [400](#), [777](#)
 スペーシング [400](#), [777](#), [779](#), [1388](#)
 選択 [434](#), [440](#)
 存在しないフォント [75](#)
 タイトル [76](#), [664](#), [1024](#)
 タイプ [1384](#)
 タイムコード [1253](#)
 打楽器のレジェンド [1464](#)
 タチエット [655](#), [657](#) (「長休符」.も参照)
 注釈 [1226](#)
 著作権 [76](#), [664](#), [1027](#)
 デフォルト設定 [399](#), [781](#), [1390](#)
 テンポ記号 [443](#), [1367](#), [1370](#)–[1372](#), [1378](#)
 テンポの省略テキスト [1371](#)
 トークン (「トークン」を参照してください)
 取り消し線 [400](#)
 入力 [399](#), [1238](#)
 パート名 (「レイアウト名」を参照してください)
 背景 [1212](#), [1393](#)
 背景色 [400](#), [777](#), [779](#)
 背景の塗りつぶし [1212](#), [1244](#), [1393](#)
 配置 [400](#), [777](#), [1388](#)
 パラグラフスタイル [777](#), [779](#), [1388](#)
 非表示 [1273](#), [1394](#)
 表現 (「強弱記号の修飾語句」を参照してください)
 表示 [1273](#), [1394](#)

テキスト (続き)

フィルター 440
 フィンガリング 1006
 「フォントスタイルを編集」ダイアログ 774
 復元 1206, 1208
 複数の位置 1357, 1358
 譜表からの距離 525
 譜表に対する位置 445
 譜表ラベル (「譜表ラベル」を参照してください) (「プレイヤーグループのラベル」.も参照)
 フロータイトル 196
 ベースラインの移動 400
 ペダル線 1206-1208
 ヘッダー 664
 編集 403, 1370, 1384
 保存 106
 マーカー 101, 412, 414, 1251, 1253
 前付け 76, 664, 1024-1027
 文字スタイル 779, 781
 余白 777, 1244, 1393
 ライン 1226, 1238-1244
 欄外見出し 664
 リセット 1388, 1390
 リハーサルマーク 1246, 1249
 リピート括弧 1263
 リピートマーカー 1267-1269
 臨時記号 399, 402
 レイアウト名 188, 1028
 レディング 777, 779
 ワードラップ 1269
 枠線 777, 1028, 1242, 1390-1392
 テキストアイテム 1383, 1384
 位置 1357, 1358
 移動 472
 ガイド 1394
 書き出し 106
 カラー 56, 400, 777
 コピー 58, 468
 識別 1384
 十字線 528
 垂直位置 1357, 1358
 選択 434, 440
 入力 399
 非表示 1394
 表示 1394
 フィルター 440
 譜表 1357, 1358
 編集 403
 テキストエディター 400, 403
 歌詞 1071, 1072
 記譜モード 400
 コメント 507, 509, 510
 テキストスタイル 774
 テキストのワードラップ
 リピートマーカー 1269
 テキストフレーム 1384
 書き出し 106
 識別 1384
 トークン 670
 フロー見出し 626
 欄外見出し 626
 デクレッシェンド (「段階的強弱記号」を参照してください)

デザイン

スラー 1320, 1321, 1323
 装飾音符のスラッシュ 1033
 拍子記号 1429, 1430
 フィンガリング 1003
 符頭 1081, 1084-1086
 矢印 1219, 1220, 1224, 1236
 ライン 1219, 1220, 1224, 1235, 1236
 デタシェ (「演奏技法」を参照してください) (「アーティキュレーション」.も参照)
 デッドノート 1170
 テヌート (「アーティキュレーション」を参照してください)
 テノール記号 (「音部記号」を参照してください)
 デバイス
 オーディオ 58, 279-281, 558
 デフォルト設定 18, 27, 58, 678, 765, 767, 769
 MIDI 472
 アーティキュレーション 222
 インストゥルメント名 57, 191, 192, 194
 演奏技法 1216
 音符入力オプション 222
 音符のグループ化 767
 音符のスペーシング 519, 520
 重なり合う音符 767
 キーボードショートカット 26, 60, 63
 記譜記号の入力 221, 328
 強弱記号 471, 472
 コード記号 894, 900
 再生 572, 577, 743, 754, 762, 764, 769
 再生テンプレート 573
 小節線 839, 840
 ステージテンプレート 749
 スペーステンプレート 757, 764
 スラー 471
 声部の順番 767
 選択ツール 39
 範囲選択ツール 39
 ダイアログ 27
 タブ譜の弦 232, 236
 テキスト 774, 777, 781, 1390
 ハンドツール 39
 パンニング 754
 ファイル名 601
 フォントスタイル 781
 付点 222
 符頭 1086
 譜表のグループ化 888
 譜表のスペーシング 617, 636
 譜表ラベル 57, 191, 192, 194
 フロー 767
 フロー見出し 666
 プロジェクトテンプレート 79
 ボリューム 743
 マウス入力 220
 ライブラリー 765
 リセット 765, 767, 769
 リバース 762, 764
 臨時記号 222
 レイアウト 188, 648, 765
 連符のグループ化 767, 866
 「デフォルト」のフロー見出し 663, 666

- デフォルトのページテンプレート 663, 664
 作詞者 1024
 作曲者 1024
 タイトル 1024
 トークン 1024
 デモプロジェクト 70
 デュレーション 441, 1216, 1302
 MIDI 録音のカウントイン 279
 アーティキュレーション 826, 831
 アルペジオ記号 1141, 1142
 演奏技法 379, 383, 385, 441, 1216, 1222
 演奏される 704
 オーディオ 103, 104
 音符 23, 208, 270, 272, 697, 698, 700, 704
 解析 110
 書き出し 110, 111, 671, 674
 記譜された 704
 休符 256, 270, 273, 883, 1302
 強弱記号 328, 441, 961, 969, 973, 975
 強制 273, 883
 グリッサンドライン 1149, 1150
 ジャズアーティキュレーション 1177
 小節 23, 463, 832
 数字付き低音 441, 986, 987, 992
 スラー 1339
 装飾音符 1035
 打楽器 698
 ディスプレイ 31, 569, 671, 674
 トークン 671, 674
 トレモロ 1437, 1438
 入力の設定 221, 328
 ビブラートバーのライン 1166
 フェルマータ 443
 プリロール 557
 フロー 557, 674, 832-834
 プロジェクト 671
 ペダル線 1208
 変更 270, 273, 441, 883
 横棒線 1233
 ライン (「デュレーション線」を参照してください)
 リピート括弧 1262
 臨時記号 822, 823
 ロック 483
 デュレーション線 1216, 1224
 演奏技法 1216, 1221
 外観 1219
 弦の指示記号 393, 394, 1020, 1216
 数字付き低音 986, 987, 992
 入力 379, 383, 385
 ハンドル 1214, 1216, 1218
 非表示 441, 1216, 1218, 1219
 表示 441, 1216, 1218, 1219
 デュレーションを強制 204, 273
 音符の入力 273
 休符の入力 256, 273
 有効化 204
 デュレーションをピッチの前に指定して音符を入力 232
 デュレーションをロック 204, 483
 デルタ 728, 729, 731
 展開 441
 アイテム 441
 インストゥルメント 751, 752, 755
 エディター 689, 690
 展開 (続き)
 オプション 41
 音符 270, 1031, 1044, 1441
 間隔 1044, 1045
 キーエディター 689, 690
 キャレット 231, 245
 組段 617, 618, 627, 638
 弦楽器 160
 小節 315, 316, 463, 464
 小節線 844, 846
 ステージテンプレート 751, 752, 755
 スペーシング 617, 618, 629
 スラー 1315
 選択範囲 433-435
 装飾音符 1031
 打楽器グリッド 158
 中間休止記号 1045
 デュレーション 270, 441, 1044
 範囲 160
 パンニング 751, 752, 755
 フェルマータ 1044
 譜表 158, 617, 618, 638, 1459
 フロー見出し 629, 630
 ページ 614
 メニュー 41
 余白 615, 629-631
 連符 1441
 転回
 コード記号 549
 再生 549
 数字付き低音 408
 ピッチ 489, 490, 501
 転回形
 コード記号 328
 数字付き低音 406, 982
 展開矢印マーク 41
 「エクスペッションマップ」ダイアログ 783
 プロパティパネル 37
 電子楽器 117
 グリッサンドライン 1148
 点線 525
 アタッチメント 448, 472, 525
 オクターブ線 939
 休符 204, 767
 強弱記号 945
 十字線 528
 スラー 1320-1322
 タイ 1398-1400
 停止位置 466
 テンポ記号 304, 1378-1380
 トレモロ 425, 427
 拍の単位 307
 符頭 1084
 ヘアピン 963
 ライン 525, 1224
 伝統音楽
 音楽フォント 771, 773
 五線のサイズ 632
 調性システム 1055
 テンプレート
 アンサンブル 119, 121, 133, 135, 748
 角括弧 79
 カテゴリー 72

テンプレート (続き)

キーエディター 692, 733, 734
 再生 537, 572
 削除 734
 新規プロジェクト 70
 ステージ (「ステージテンプレート」を参照してください)
 スペース (「スペーステンプレート」を参照してください)
 タイトル 664, 666
 テキスト (「パラグラフスタイル」を参照してください) (「フォントスタイル」も参照)
 譜表 79, 119, 135, 888
 譜表のグループ化 888
 プレーヤー 119, 121, 133, 135, 748
 フロー見出し 666
 プロジェクト (「プロジェクトテンプレート」を参照してください)
 ページ (「ページテンプレート」を参照してください)

テンポ 1367

bpm 1373
 MIDI 録音 556
 描く 723
 休止 1044
 クリック設定 278, 545
 検出 414, 1255
 固定テンポ 556, 569
 再生 303, 304, 307, 309, 310, 556, 723, 1044
 再生時にミュート 561
 再生モード 545, 723
 追従テンポ 556, 569
 デフォルト 467, 1367
 等式 (「テンポの等式」を参照してください)
 トラック (「テンポトラック」を参照してください)
 入力 725
 範囲 1375
 変更 726
 変更の削除 694
 マーク (「テンポ記号」を参照してください)
 メトロノームマーク 1373

録音 556

テンポエディター 545, 723

ズーム 690
 高さ 689
 追加 687, 692
 テンポの変更 726
 テンポ変更の移動 726
 テンポ変更の入力 725
 閉じる 687, 692
 ポイントのコピー 693
 ポイントの削除 694
 ポイントの選択 692

テンポ記号 723, 1367, 1378

poco a poco 1378
 位置 1358, 1368
 移動 472, 525, 726, 1377
 延長線 1367, 1378-1380
 外観 1375
 ガイド 461, 1372, 1373, 1375
 書き出し 106
 括弧 1373, 1375
 カラー 56
 間隔 1380

テンポ記号 (続き)

近似値 1375
 形式設定 1379-1381
 検出 414, 1255
 構成要素 1371, 1372, 1375, 1377
 固定テンポ変更 307, 1368
 コピー 468, 693
 サイズ 1371
 再生 467, 562, 1367, 1375, 1376
 再生時にミュート 561
 削除 467
 十字線 528
 順番 1377
 小数点位置 309, 310, 1374
 小節線 1369
 省略 1371
 垂直位置 1357, 1358
 スタイル 1379, 1381
 整数 309, 310
 選択 432, 434, 436, 438-440
 相対テンポ変更 307, 1368, 1376
 タイプ 304, 307, 1368
 段階的テンポ変更 307, 1368, 1376, 1378
 中間休止記号 1043
 テキスト 443, 1368, 1370, 1371
 テンポをリセット 307, 1368
 等式 (「テンポの等式」を参照してください)
 トリル 1134
 長さ 441, 525, 1368
 入力 303, 307, 309, 310
 配置 1368
 ハイフン 1379
 拍の単位 305, 443, 1374
 破線 1380
 パネル 307
 ハンドル 441, 1368
 非表示 309, 1372
 表示 1372
 ピリオド 1375
 フィルター 440
 フェルマータ 1043
 フォント 1371
 複数の位置 1357, 1358, 1368
 譜表 1358
 変更 443, 1370, 1371, 1374-1376
 ポップオーバー 304
 メトロノームマーク (「メトロノームマーク」を参照してください)
 ライン 1378-1380
 リハーサルマーク 1246
 リピート 562

テンポトラック 100-102, 545, 723

エディター (「テンポエディター」を参照してください)
 書き出し 102
 再生モード (「テンポトラック」を参照してください) (「テンポエディター」も参照)
 ダイアログ 101, 102
 非表示 549, 692, 723
 表示 549, 692, 723
 編集 (「テンポエディター」を参照してください)
 読み込み 100, 101
 「テンポトラックの読み込み」ダイアログ 101

「テンポトラックを書き出し」ダイアログ 102

テンポの等式 1382

入力 306, 307, 309, 310

パネル 307

ポップオーバー 306

テンポパネル 307

テンポ変更（「テンポ記号」を参照してください）

「テンポを検出」ダイアログ 414

重要なマーカー 1255

と

ドイツ（「ジャズアーティキュレーション」を参照してください）

同期

MIDI 722

インストゥルメント 685, 716, 722

楽譜にビデオを 199

キーエディター 685

強弱記号 716

トラック 685

統合 658

音符 265, 477, 1471

休符 767, 1303-1305, 1309-1311

結合拍子の拍子記号 1425

小節 467

小節リピート記号 1311

声部 149, 477, 658, 1466, 1467, 1469, 1471-1474

中間休止記号 1040

パートレイアウト 184

拍子記号 1425

フェルマータ 1040-1042

付点 1090

符尾 149, 1466, 1467, 1469

譜表（「コンデンシング」を参照してください）

譜表ラベル 156, 157, 1350, 1351

プレーヤー 175, 184, 658

プレス記号 1040

フロー 80

動作 788, 796

等式

テンポ記号 306, 307, 1382

トゥッティ 1361

透明

アイテム 56

音符 56, 1088

グラフィック 599

ツールブラック 609

トークン 670, 1384

SMuFL 672

音楽記号 672

音部記号 672

書き出し 106

言語 58

最初のページ 664

作詞者 664, 673, 1026

作曲者 664, 673, 1025

タイトル 195, 664, 673

タイム 675

著作権 664, 673, 1027

入力 670

日付 675

ファイル名 601, 671

トークン（続き）

譜表ラベル 672

フロー 195, 666-668, 673, 674, 1024

プロジェクト情報 76, 195, 664, 673

ページテンプレート 664, 1024

ページ番号 674

欄外見出し 665

臨時記号 672

レイアウト名 664, 673

ローマ数字 674

通し番号付き小節領域 850, 1283

位置 1287

移動 472

カウント 1284-1286

数の変更 1285

括弧 1286

強調表示 1277

組段 1284

長さ 441

入力 430

パネル 420

ハンドル 441, 1283

非表示 1284

表示 1284

頻度 1285

フォントスタイル 1280, 1284

譜表に対する位置 1287

ポップオーバー 419

ト音記号（「音部記号」を参照してください）

ドキュメント 14, 70

閉じる（「開く」を参照してください）

ドット

ギタータッピング 1167

小節線（「リピート小節線」を参照してください）

トムトム（「無音程打楽器」を参照してください）

止め指（「左手のフィンガリング」を参照してください）

ドライ

リバーブ 748

トライアド（「コード」を参照してください）（「コード記号」も参照）

トラック 542, 683, 735

Insert 735, 736, 740, 746, 747

MIDI（「MIDI CC エディター」を参照してください）

MIDI インポート 88

インストゥルメント（「インストゥルメントトラック」を参照してください）

演奏技法（「演奏技法エディター」を参照してください）

オートメーション（「MIDI CC エディター」を参照してください）

音符の入力 697

カラー 543, 695, 696

キーエディター 683

強弱記号（「強弱記号エディター」を参照してください）

組段（「システムトラック」を参照してください）

コード（「コードトラック」を参照してください）

ズーム 549, 550, 689, 690

声部 543, 558, 559

声部の個別再生 558, 559, 583

選択 90

ソロ 560

タイプ 542

- トラック (続き)
 タイム (「テンポトラック」を参照してください) (「テンポエディター」.も参照)
 高さ 549, 689
 打楽器 (「打楽器エディター」を参照してください)
 追加 692
 テンポ (「テンポトラック」を参照してください)
 名前 88
 幅 550, 690
 ピアノロール (「ピアノロールエディター」を参照してください)
 非表示 549, 687, 692
 表示 549, 687, 692
 ベロシティー (「ベロシティーエディター」を参照してください)
 ボリューム 743
 マーカー 546
 ミュート 560
 読み込み 88
 ルーティング 534, 583
 ロック 687
 ロック解除 687
 ドラッグ 39, 221, 454, 479, 555, 692 (「描く」.も参照)
 トラックインスペクター 531, 534
 トラック概要 532
 MIDI CC (「MIDI CC エディター」を参照してください)
 MIDI ピッチバンド (「MIDI ピッチバンドエディター」を参照してください) (「MIDI CC エディター」.も参照)
 オートメーション (「MIDI CC エディター」を参照してください)
 キーエディター 683
 強弱記号 (「強弱記号エディター」を参照してください)
 コードトラック 547
 テンポエディター 723
 テンポトラック 545 (「テンポエディター」.も参照)
 ピッチバンド (「MIDI ピッチバンドエディター」を参照してください) (「MIDI CC エディター」.も参照)
 マーカートラック 546
 ドラムキット (「打楽器キット」を参照してください) (「ドラムセット」.も参照)
 ドラムセット 148, 149, 1450
 インストゥルメントのフィルタリング 149
 音符の入力 97, 248, 250, 698
 書き出し 159
 キットを定義 154
 キャレット 248
 スラッシュ符頭 1289, 1292, 1294
 声部 154, 1466
 設定 149, 250
 追加 139
 名前を付ける 149
 パターン 97
 ヒット 1289, 1292, 1294
 符頭 1456
 符尾の方向 154
 読み込み 159
 レセヴィブレタイ 1404
 ドラムの基礎 (「無音程打楽器」を参照してください)
 ドラムパッドパネル 217
 キーボードショートカット 44
 ドラムロール (「トレモロ」を参照してください)
 トランスポート 569
 ウィンドウ 569
 基本オプション 29, 31
 再生ヘッド 551
 再生ヘッドの位置 569, 571
 非表示 569
 表示 569
 無効化 554
 有効化 554
 リピート 562
 トランブルマン (「装飾音」を参照してください)
 トランペット (「インストゥルメント」を参照してください) (「移調楽器」.も参照)
 ドリアン
 コード記号 334, 503, 908
 スケール 496
 トリガー
 MIDI 97, 587
 取り消し線付きテキスト 400, 777, 779
 トリル 1118, 1122, 1130, 1133, 1431
 MIDI インポート 92, 94
 MIDI 録音 279
 NotePerformer 1134
 位置 1119, 1120
 移動 472, 475, 525, 1119
 延長線 (「トリル線」を参照してください)
 音程 352, 1125-1128, 1130, 1132
 音程の削除 1129
 外観 1130, 1131
 開始位置 1120
 開始音 1135
 ガイド 461, 1125-1128
 カラー 56
 記号の非表示 1122
 再生 809, 810, 1133, 1134
 削除 467
 サンプリング 1134
 十字線 528
 生成 1134
 装飾音符 1133
 タブ譜 1122
 長さ 441
 入力 352, 357, 358
 配置 1120, 1124
 パネル 356, 358
 速さ 1123, 1133, 1134
 ハリウッドスタイル 1130
 ハンドル 441
 ピッチ 1127, 1128, 1135
 フィルター 440
 譜表に対する位置 445
 補助音符 1130
 ポップオーバー 352
 ライン (「トリル線」を参照してください)
 リセット 1129
 臨時記号 1127, 1130, 1132
 トリル線 1123, 1124
 長さ 441, 525
 速さ 1123, 1124
 非表示 1124
 表示 1124

トリルの音程 1125, 1126, 1132
 位置 1132
 外観 1130, 1131
 ガイド 461, 1126
 削除 1129
 入力 357
 ハリウッドスタイル 1130
 非表示 1126
 微分音 1126–1128
 表示 1125, 1126
 変更 1127, 1128
 補助音符 1130
 リセット 1129
 臨時記号 1127, 1130
 トリルの開始音 1133
 トルコ音楽
 オクターブの分割 1055
 トレコルデ (「ウナコルダペダル」を参照してください)
 (「ペダル線」も参照)
 トレモロ 1431
 MIDI インポート 92, 94
 MIDI 録音 279
 アーティキュレーション 808
 アタック 418, 425, 427, 1433
 位置 1432, 1436
 音価が指定された 1431
 音価が指定されない 1431
 角度 1432
 再生 558, 559, 808–810, 1437, 1438
 削除 1435
 重音 418, 1431
 ストローク (「トレモロストローク」を参照してください)
 ストロークの移動 1436
 ストロークの数 1433
 声部 1437
 タイのつながり 1433
 タイプ 418, 1431
 打楽器 1451, 1452
 単音 418, 1431
 デュレーション 1437
 入力 418, 420, 425, 427
 パネル 420, 427
 速さ 1434
 譜表をまたぐ 873, 876
 ポップオーバー 418, 425
 リリース 418, 425, 427, 1433
 連符 1431
 トレモロストローク 1289, 1431, 1434
 移動 1436
 数の変更 1433, 1434
 トレモロプラグイン 740, 746
 ドロップ (「ジャズアーティキュレーション」を参照してください)
 ドロップフレームのタイムコード 1256
 トロンボーン (「インストゥルメント」を参照してください)
 トンボ 610
 印刷 594
 書き出し 598

な

内容

演奏技法 1217
 小節 834
 テーブル 1024
 テンポ記号 1370, 1372, 1377
 前付け 1024
 ライン 1217, 1226
 長さ 441, 525
 messa di voce 968
 アルペジオ記号 358, 359, 1140
 インストゥルメント名 145, 146, 191, 1341, 1343
 演奏技法 1216, 1218, 1221
 延長線 1216, 1218, 1221
 オーディオ 104
 オクターブ線 441, 942
 音符 270, 698, 700, 704, 705
 音符の演奏されるデュレーション 704, 705
 音符の記譜されたデュレーション 704
 角括弧 1100
 楽譜 70, 312, 832–834, 1043
 歌詞の延長線 1073
 歌詞のハイフン 1073, 1074
 ギターバンド 1160, 1162, 1164
 休止 1043
 強弱記号 328, 441, 715, 958, 962, 967
 組段 524, 627
 組段の分割記号 1356
 グリッサンドライン 1148
 弦の指示記号 1216, 1218
 コード記号の括弧 914
 ジャズアーティキュレーション 1176, 1177
 小節 70, 294, 312, 463, 832–834, 1043
 小節線 844, 846
 小節リピート記号のフレーズ 443, 1276
 数字付き低音 986, 987, 990, 992
 ステムレット 880
 スラー 1315, 1326
 装飾音符のスラッシュ 1034
 打楽器のレジェンド 1463
 タセットバー 1311
 単位 51
 中括弧 889
 長休符 1311
 ディヴィジのパッセージ 472, 475
 テンポ記号 1368, 1380
 フィンガリングスライド 1015
 フック 525, 1193, 1264
 符頭の括弧 1100
 符尾 869, 1106
 譜表ラベル 1341, 1343, 1344
 プレーヤーグループ名 176
 プレーヤー名 189, 1341, 1343
 フロー 31, 70, 110, 312, 569, 671, 674, 832–834
 プロジェクト 31, 70, 110, 312, 569, 671, 674, 832–834
 ヘアピン 950, 968
 ペダル線 1193, 1197, 1200, 1204
 ホールドの線 986, 987, 990, 992, 1160
 ライン 397, 398, 441, 1216, 1218, 1221, 1232–1234, 1245
 リバーブテール 104

長さ (続き)

リピート括弧 1262, 1264
レセヴィブレタイ 1404
連符の大括弧 1444

なぞる (「演奏技法」を参照してください)

ナチュラル

括弧 815, 824, 1112
入力 254
非表示 815, 824, 1112
表示 815, 824, 1112

ナチュラルハーモニクス 1109

外観 1113, 1115
非表示 1110
表示 1110

ナチュラルマイナー (「スケール」を参照してください)
(「調号」.も参照)

ナット

コードダイアグラム 918
タブ譜 164, 165, 1362
フレット楽器 160

ナビゲーション 66, 450, 451

アイテム 451
印刷プレビュー領域 35, 589
音符 451
音符入力 232, 235, 236, 252
楽譜領域 451
歌詞のポップオーバー 406
キーエディター 690, 691
記譜モード 451
キャレット 231

弦楽器 160

コード記号のポップオーバー 335

再生 551, 553, 555

ジャンプ小節 66, 67

小節 453

数字付き低音のポップオーバー 411

選択範囲 432-435, 451

打楽器エディター 690, 691

パートレイアウト 43, 47, 533

ハンドル 523, 528, 639

ピアノロール 690, 691

フィンガリングのポップオーバー 285

フロー 452

ページ 452, 454, 552

ミキサー 742

リズムグリッド 225

リハーサルマーク 453

レイアウト 43, 47

名前

インストゥルメント (「インストゥルメント名」を参照してください)

インストゥルメントフィルター 457, 460

グループ 157

作詞者 1026

作曲者 1025

打楽器キット 149, 157

チャンネル 746

トークン 670

ドラムセット 149

符頭 1084

譜表ラベル (「譜表ラベル」を参照してください) (「インストゥルメント名」.も参照)

プレーヤー 188-191, 671, 1344

名前 (続き)

プレーヤーグループ 174, 176, 1348

フロー 195, 601, 1024

フロー見出し 666

ミキサー 738, 746

レイアウト 188, 190, 601

名前の変更

インストゥルメント 188, 191

インストゥルメントフィルター 457, 460

エンドポイント 586

グループ 157

タイトル 195, 1024

打楽器キット 149, 157

チャンネル 746

ドラムセット 149

ファイル 70

譜表 188, 191

プレーヤー 188-190

プレーヤーグループ 176

フロー 195, 1024

レイアウト 188, 190

波線 1144, 1174, 1224

演奏技法 1219

グリッサンドライン 1144, 1145

ジャズアーティキュレーション 353, 356, 362, 363, 1174, 1177

トリル 1123, 1124

入力 358-363, 397

非表示 1218

表示 1216, 1218, 1235

に

ニアセンド 759, 760

ニエンテ 971

移動 946, 962

削除 972

スタイル 972

テキスト 971, 972

デュレーション 328

入力 320, 323, 324, 326, 972

丸 971, 972

二重 681

値 681

オクターブ 498

音符のデュレーション 270

ケーデンス (「装飾音」を参照してください)

小節線 314, 317, 318, 838-841

スラッシュ 1355, 1431

全音符 208, 232, 236, 241, 245, 246, 248, 252, 262, 270, 272

バス (「インストゥルメント」を参照してください) (「移調楽器」.も参照)

付点音符 22, 239, 882

符尾 820, 1469 (「声部」.も参照)

臨時記号 254, 290, 481, 484, 486, 487, 824

日時 675

印刷 594

書き出し 598

言語 58

コメント 506, 507, 510, 511

自動保存されたプロジェクト 108

日時 (続き)

注釈 610

トークン 58, 675

2のべき乗ではない拍子記号 (「拍子記号」を参照してください)

に変換

組段 516, 650

フレーム 517, 653

日本語

コード記号 894

日本語の歌詞でのスラー 1078

入力 219, 221

FXチャンネル 745

messa di voce 320, 323, 324, 326, 328, 969, 970

MIDI 88, 275, 282, 540, 572, 573, 577

MIDI トリガー領域 431

MIDI ポイント 720, 722

Unicode 399

VST インストゥルメント 540, 572, 573, 577

アーティキュレーション 222, 282, 283

アルペジオ記号 351, 354, 358

アンサンブル 119, 134, 135

位置 219

入れ子状のスラー 1327

入れ子状の連符 1440

インストゥルメント 117, 129, 139

インストゥルメントの変更 232, 236

インストゥルメントフィルター 460

エクスプレッションマップ 797, 798, 800

エディター 692, 733

エフェクトチャンネル 745

エリジョンスラー 403, 406

演奏技法 378, 379, 383, 385, 697, 698, 702, 1455

オクターブ 498

オクターブ線 340-342, 344, 345

音域の選択 235

オンコードのコード記号 328

音程 498

音符 222, 232, 236, 245, 246, 252, 269, 273, 275, 500, 697, 698

音部記号 340, 342, 343

歌詞 403, 406

括弧 328, 335, 406, 408, 815, 913, 953, 985, 988, 1095, 1112

括弧付きの符頭 1095

カポ 165, 166

間隔 349, 350, 1043-1045

キーエディター 687, 692, 697, 712, 720, 725, 733

キーボードショートカット 63

ギタースクープ 354, 371, 372

ギターダイブ 354, 368-370

ギタータッピング 354, 377

ギターディップ 354, 373, 374

ギターのライン 354, 374, 375

ギタープリダイブ 366

ギターバンド 354, 364, 365

ギターバンドホルドの線 1157

ギターポストバンド 367

キャレット 227, 230

休止 346-350

休符 204, 214, 232, 256, 273

強弱記号 320, 323, 324, 326, 328, 712, 716, 957

強弱記号の修飾語句 320, 323, 324, 326, 957

入力 (続き)

組段区切り 647, 649, 650

組段に付くテキスト 399

グリッサンドライン 351, 354, 360, 361, 1145

弦楽器 160

弦の指示記号 378, 382, 393-395

弦の指示記号の線 441

コード 204, 262, 269, 500

コード記号 328, 331, 335-338

コード記号の括弧 328, 335, 913

コード記号領域 335

コードダイアグラム 900, 918, 920

コードダイアグラムシェイプ 927

コメント 507, 509

再生効果 798, 810

再生テンプレート 578, 579

サウンド 534, 540, 542, 577, 578, 583-585

ジャズアーティキュレーション 351, 353, 362, 363

ジャズの装飾音 353, 357, 358

弱起 (アウフタクト) 294, 295, 300, 302, 463

小節 312, 314-316

小節休符 257, 312

小節線 312, 314, 317, 318

小節番号のカウント 419, 430

小節番号の変更 858, 859

小節リピート記号 419, 420, 429

スイッチ 798

スウィング再生 306

数字付き低音 406, 408, 411

数字付き低音のホルドの線 406, 408, 441, 986, 987

スクープ 371, 372

ステージテンプレート 749, 751, 752, 755, 756

スペーステンプレート 757, 759, 760, 762, 763

スラー 284, 376, 1327

スラッシュ付き声部 243, 1291

スラッシュ符頭 419, 420, 428

スラッシュ領域 419, 428

声部 241, 243, 477

設定 220-222, 328

装飾音 351, 352, 357, 358

装飾音符 96, 260, 1031

挿入モード 246

ソリスト 132

タイ 204, 258

ダイブ 366, 368-370

タイムコード 412, 1252, 1257

打楽器キット 97, 139, 149, 152, 153, 248, 697, 698, 702, 1455

打楽器キット内のインストゥルメント 152

打楽器キットにおける音符 97, 248, 250, 698

打楽器のレジェンド 1461

タッピング 354, 377

タブ譜 252, 1363

段階的強弱記号 320, 323, 324, 326, 328

段階的テンポ変更 304, 307, 309, 310, 725

チャンネル 745

中央配置の連符 871

中間休止記号 346, 348-350

長休符 1311

調号 289-292, 814

追加のリピート括弧 421, 423

ディップ 373, 374

テキスト 399, 1238

入力 (続き)

テンポ記号 303, 304, 307, 309, 310, 725
 テンポの等式 304, 307, 309, 310
 トークン 670
 通し番号付き小節領域 419, 430
 ドラムセット 97, 139
 トリル 352, 357, 358
 トリルの音程 1128
 トレモロ 418, 420, 425, 427
 ニエンテ 320, 323, 324, 326, 328, 972
 入力と編集 219
 ハープのペダリング 378, 381, 390–392
 ハーモニクス 1110
 拍 313, 315, 316
 パネル 209
 パラグラフィスタイル 779
 パンニング 749
 ハンマーオン 354, 376
 左手のフィンガリング 288
 ピッチのマッピング 494, 495, 503
 ビデオ 198
 ビブラートバー 364, 366, 368
 ビブラートバーのスクープ 371, 372
 ビブラートバーのダイブ 369, 370
 ビブラートバーのディップ 373, 374
 ビブラートバーのライン 374, 375, 441
 拍子記号 294, 298, 299
 フィンガリング 285
 フェルマータ 346–350
 フォントスタイル 779, 781
 複数の声部への音符の入力 241
 付点 222, 232, 236, 239
 符頭 702, 1455
 符頭の括弧 1095
 符尾 241, 1469 (「声部」.も参照)
 符尾の方向 252
 譜表 129, 134, 139, 1361
 プルオフ 354, 376
 フレーム区切り 647, 653
 プレーヤー 119, 129, 135
 プレーヤーグループ 175
 ブレス記号 346, 348–350
 フロー 80, 179, 180, 512
 ペダル線 378, 381, 387–390
 ベロシティー 709
 ベンディング 366
 ホールドの線 441, 986, 987
 ポストバンド 367
 ポップオーバー 21, 209
 マーカー 412–414, 546
 マウス入力 220
 右手のフィンガリング 288
 無音程打楽器 697, 698
 メトロノームマーク 303, 309, 310
 文字スタイル 781
 ライン 379, 383, 385, 396–398
 ラインのテキスト 1238
 リズミックフィール 304, 567
 リズムグリッド 225, 226
 リテイク 387, 388, 390, 1200
 リハーサルマーク 412
 リバース 757, 762
 リピート括弧 417, 420–423

入力 (続き)

リピートマーカー 417, 420, 424, 425
 両立しない演奏技法のグループ 800
 臨時記号 222, 254, 290, 814
 レイアウト 183, 188
 連桁 232, 863
 連符 96, 265, 1440, 1441
 任意の音符 (「括弧付きの符頭」を参照してください) (「括弧付きのコード記号」.も参照)

ぬ

塗りつぶした符頭 1081

の

ノートベロシティー
 MIDI インポート 94, 279
 ノート名
 コード記号 331, 333, 900
 ハープのペダリング 1182, 1183, 1188
 ホルンの支管の指示記号 1005
 ノーブレークスペース 403, 406, 1071
 ノッチ
 スラー 1320, 1321
 タイ 1398
 ペダル線 (「ペダルのリテイク」を参照してください)
 ノンアルペジオ記号 (「アルペジオ記号」を参照してください)
 ノンドロップフレームのタイムコード 1256

は

バー
 グラフ 730
 パーカッションマップ 802
 MIDI インポート 92
 MIDI ノート 37, 802
 エンドポイント 534, 580, 584
 音符入力 250
 書き出し 807
 カスタム 805
 再生効果 802
 作成 805
 ダイアログ 802
 ファイル形式 807
 フィルター 802
 読み込み 807
 リセット 802
 リンク 534, 584
 「パーカッションマップ」ダイアログ 802
 バージョン
 ファイル 74
 パーセンテージ
 音符のデュレーション 791, 1339
 縮尺サイズ 444, 594, 607, 915, 1008
 浄書モード 518
 垂直方向のスペーシング 518, 618, 636
 水平方向のスペーシング 518, 520, 627
 テンポ記号 1368, 1376
 パート (「レイアウト」を参照してください)

- パート形式 658-660
 組段の形式設定 658
 「パート形式をコピーする」ダイアログ 660
 パート名 188, 190
 パートレイアウト（「レイアウト」を参照してください）
 ハープ（「インストゥルメント」を参照してください）（「ハープのペダリング」.も参照）
 ハーフディミニッシュ（「スケール」を参照してください）（「音程」.も参照）
 ハープのペダリング 136, 1182
 移動 472, 475, 525
 音域外の音符 1092
 外観 1182, 1183
 ガイド 461, 1182, 1184, 1185
 グリッサンドライン 1148, 1149, 1182
 計算 392
 再生 1182
 十字線 528
 ダイアグラム（「ハープペダルダイアグラム」を参照してください）
 入力 378, 381, 390-392
 ノート名 1183
 倍音 1188
 背景の塗りつぶし 1187
 非表示 1184, 1185
 表示 1184
 フィルター 440
 ポップオーバー 381
 余白 1187
 枠線 1186, 1187
 ハープペダルダイアグラム 1182, 1183
 位置 1188
 表示 1183
 ハーフホールディミニッシュ
 コード記号 334
 スケール 496, 503
 パームミュート（「演奏技法」を参照してください）（「ギターテクニック」.も参照）
 ハーモニクス 1109
 アーティフィシャル 1109
 外観 1113, 1115, 1116
 クエスチョンマーク 1110
 弦番号 1087, 1364
 再生 1109-1111
 スタイル 1113, 1116
 タブ譜 1110, 1113
 ナチュラル 1109
 入力 1110
 倍音 1111
 ピッチ 1111
 非表示 1110
 表示 1110
 符頭 1085, 1110, 1113
 臨時記号 1112
 ハーモニクマイナー（「スケール」を参照してください）（「調号」.も参照）
 バイオリン（「インストゥルメント」を参照してください）
 倍音 1109, 1111
 カポ 165-167
 ハープのペダリング 1188, 1189
 非表示（「背景の塗りつぶし」を参照してください）
 連桁 877
 背景 52
 演奏技法 1212
 カラー 53, 54, 777, 779
 強弱記号 954
 グラデーション 54
 コード記号 911
 打楽器のレジェンド 1465
 テキスト 400, 777, 779, 1212, 1243, 1393
 塗りつぶし 911, 954, 1011, 1020, 1212, 1243, 1393, 1465
 フィンガリング 1011
 ページ 53
 ライン 1243
 背景の塗りつぶし 1393
 演奏技法 1212, 1213
 強弱記号 954, 955
 弦の指示記号 1020
 コード記号 894, 911
 小節番号 849
 小節リピート記号 1275
 打楽器のレジェンド 1465
 テキスト 777, 1212, 1244, 1393
 ハープのペダリング 1187
 フィンガリング 1011
 譜表線 911, 954, 1001, 1011, 1212, 1243, 1393, 1465
 余白 777, 911, 955, 1187, 1213, 1244, 1393, 1465
 ライン 1243, 1244
 排除グループ
 エクスペッションマップ 783
 配置 466, 468
 MIDI インポート 88
 アイテム 528
 アルペジオ記号 1140
 移調（「移調」を参照してください）
 インストゥルメントの変更 140
 インストゥルメント名 192
 演奏技法 1214, 1218, 1222
 オクターブ線の数字 940
 音符 1471-1474（「声部列の並び順」.も参照）
 音符の変換（「変換」を参照してください）
 カウント 1272, 1273
 楽章 178
 歌詞 1062, 1064
 休符 1302, 1305, 1306
 強弱記号 947, 948, 973-976
 組段 618, 627, 636, 1342, 1359
 コード記号 337, 338, 894, 900, 903, 904, 909
 コピー 468, 470, 471
 コンデンシング（「コンデンシング」を参照してください）
 十字線 528
 小節 627, 844, 1359
 小節線 844
 小節番号 854, 855
 声部 475, 477, 478, 1471-1474
 装飾音 1119
 段階的強弱記号 949
 調号の臨時記号 1047
 ツール 466, 488
 テキスト 400, 777, 779, 1388
 テンポ記号 1368
 トリル 1120
 貼り付け 471

配置 (続き)

拍子記号 1426
 フィルター 440, 456
 フィンガリング 999
 フェルマータ 1040-1042
 付点 1090, 1473
 譜表 618, 627, 636, 1342, 1359
 譜表ラベル 192, 1342, 1349
 フロー 178
 ページ 40, 50
 ページ番号 1179
 ペダル線 1192, 1193, 1196, 1197, 1199, 1200
 ライン 1227, 1234
 リデュース 658 (「コンデンシング」.も参照)
 リピート回数 1272, 1273
 リピート括弧 1263
 リピートマーカー 1267
 配置設定 644
 音符のスペーシング 519, 520
 組段あたりの小節数 645, 650
 小節の移動 646
 譜表のスペーシング 617, 635, 636
 フレームあたりの組段数 645, 653
 フロー 512, 623
 別のレイアウトへコピー 658, 659
 リセット 648
 ロック 645, 647
 バイパス 740, 747 (「ミュート」.も参照)
 ハイハット (「無音程打楽器」を参照してください)
 ハイフン
 歌詞 403, 406, 1058, 1073, 1074
 間隔 1074
 強弱記号 320, 952, 963, 967
 テンポ記号 1379
 拍子記号 1421, 1424
 譜表ラベル 1346
 ハ音記号 (「音部記号」を参照してください)
 拍
 1分あたり 1373
 削除 313, 463, 832-834
 弱起 (アウフタクト) (「弱起 (アウフタクト)」を参照してください)
 選択 439
 相対位置 447
 挿入モード 462, 463
 ディスプレイ 569, 571
 入力 313, 315, 316, 462, 463
 ポップオーバー 313
 録音レイテンシー 279, 280
 拍グループ 22, 862, 882
 カットコモンタイム 885
 スラッシュ符頭 1293
 タイ 1396
 定義 294, 884
 拍子記号 1421, 1422
 分子 1421
 拍の単位 1373
 設定 307
 テンポ記号 305
 拍の削除 313
 拍の入力 313
 メトロノームマーク 443, 1374
 連符 268

拍の変調

連符 1441
 はさみ 204
 スラッシュ 1293
 タイ 1405
 有効化 204
 端
 フレーム 666, 669
 ページ 629
 余白 629
 場所
 バックアップフォルダー 110
 パス
 MIDI ファイル 98, 99
 MusicXML ファイル 85
 オーディオ 103
 テンポトラック 102
 バックアップ 110
 フロー 82
 プロジェクト 671
 レイアウト 600
 バス記号 (「音部記号」を参照してください)
 バスドラム (「無音程打楽器」を参照してください)
 破線 525
 アタッチメント 448, 472, 525
 オクターブ線 939
 歌詞 403, 406, 1073, 1074
 ギターバンドホールドの線 1157
 弦の指示記号の線 1020, 1216
 ジャズアーティキュレーション 1177
 十字線 528
 浄書モード 521
 小節線 294, 839-841, 1414, 1425 (「結合拍子の拍子記号」.も参照)
 数字付き低音 986
 スラー 1320-1322
 タイ 1398-1400
 テンポ記号 1378-1380
 ビブラートバーのライン 374, 375, 1166
 譜表間 456
 譜表ラベル 1346
 フレーム 666, 921
 ヘアピン 963
 ペダル延長線 1204
 ペダル線 1203
 ライン 396, 525, 1224
 パターン
 Groove Agent 97
 MIDI トリガー領域 431, 587
 回転 492
 逆行 489, 490
 コードダイアグラム 917, 925-927
 スケール 496, 503
 転回 489, 490
 ドラムセット 97
 反復 468, 493, 494, 503
 ピッチ 493, 494, 503
 マッピング 494-496, 503
 発音上のピッチ 186, 1109
 再生 558
 ハーモニクス 1113
 ピッチの入力 223
 レイアウト 185

- バックアップ 109
数 110
自動保存 (「自動保存」を参照してください)
場所 110
- 撥弦楽器
アルペジオのフィンガリング 1012
弦楽器 1087
弦の指示記号 (「弦の指示記号」を参照してください)
スライド 1013, 1014
タブ譜 (「タブ譜」を参照してください)
チューニング 160
フィンガリング 285, 1008
ポップオーバー 288
- 抜粋 (「フロー」を参照してください)
- パッチ
エンドポイント 580
再生 580, 782, 802
- バッファ
オーディオ 279, 281
- 羽根つき連桁 (「扇形連桁」を参照してください)
- パネル 36, 209
MIDI インストゥルメント (「トラックインスペクター」を参照してください)
VST インストゥルメント (「トラックインスペクター」を参照してください)
アルペジオ記号 356, 359
印刷オプション 591
印刷モード 589
演奏技法 382, 385, 389
延長 350
オクターブ線 345
音符 208
音部記号 342, 343, 345
キーエディター 683
キーボード 214
ギターテクニック 356, 365, 370, 372, 374, 375
記譜記号 212
記譜モード 203, 208, 212, 678
休止 350
強弱記号 323, 326
グリッサンドライン 356, 361
形式設定 516
再生モード 531
ジャズアーティキュレーション 356, 363
浄書モード 514, 678
小節 314, 316
小節線 314, 318
小節リピート記号 420
スラッシュ符頭 420
設定モード 113
装飾音 356, 358, 359, 361, 363
調号 290, 292
調性システム 292
テンポ 307, 310
ドラムパッド 217
トレモロ 420, 427
非表示 30, 41, 44
表示 30, 41, 44, 213
拍子記号 296, 299, 302
プレーヤー 113, 114
フレットボード 216
フロー 113, 125
プロパティ 678
- パネル (続き)
ペダル線 382, 389
ミキサー 735
リピート括弧 420
リピートマーカー 420
臨時記号 292
レイアウト 113, 122, 590
- 幅
messa di voce 968
ウィンドウ 39, 49
エリジョンスラー 1062, 1078
音符 690
音符のデュレーション 519, 704 (「音符のスペーシング」も参照)
角括弧 890, 892
加線 1089
キーエディター 690
空白の小節 835, 1307
組段 524, 627, 1359
組段の分割記号 1356
グラフィック 897
鍵盤 214
小節 519, 521, 627, 835, 1307, 1359
小節線 838
タイ 1407
打楽器エディター 690
タセットバー 1310, 1311
中括弧 890
長休符 1311
テキストの枠線 1242, 1392
トラック 550, 690
ピアノロールエディター 690
拍子記号 1429
広がり付きのヘアピン 966
符頭 1083
符頭の括弧 1099
ヘアピン 950, 962, 968
ページ 614, 615, 627
ライン 627
ラインの枠線 1242
臨時記号 819
レセヴィブレタイ 1404
列 75
連桁 867, 879
- 幅広アルペジオ記号 1137, 1139
早送り 551, 555, 569
- 速さ
bpm 1373
アルペジオ記号 1141, 1142
再生 556, 1044, 1367
スウィング再生 565, 566
装飾音符 1035
テンポ記号 1367, 1374, 1376, 1378
トリル 1123, 1133, 1134
トレモロ 1434
ビデオ 201
フレームレート 201
変更 303, 556, 725, 726, 1044, 1374, 1376
連桁 (「扇形連桁」を参照してください)
- パラグラフスタイル 774, 777, 852, 1249
インストゥルメントの変更ラベル 148
インストゥルメント名 1349
上書き 1388

パラグラフスタイル (続き)

- 書き出し 777
- 歌詞 1068, 1069
- 歌詞番号 1068, 1069
- コンデンスング 1349
- 作詞者 1026
- 削除 777
- 作成 779
- 作曲者 1025
- 小節番号 852, 853
- 水平方向の配置 777
- 存在しないフォント 75
- ダイアログ 777
- タイトル 664, 777, 1024
- 打楽器キット 1350
- タチエット 655
- 著作権 1027
- ディヴィジ 1349
- テキストの入力 399
- デフォルト 781
- デフォルトとして保存 777
- 譜表ラベル 1349, 1350
- プレーヤーグループのラベル 1348, 1349
- フロー見出し 666
- ページ番号 1179
- 変更 777, 779, 781, 1388
- 読み込み 777
- リセット 1388
- リハーサルマーク 1249
- リピートマーカー 1267
- 枠線 777
- 「パラグラフスタイル」ダイアログ 777
- 「パラグラフスタイルを変更」ダイアログ 1388
- バラライカ (「フレット楽器」を参照してください)
- バランス
 - ミックス (「ミキサー」を参照してください)
- バリエーション
 - 追加 117, 139
 - 変更 140
- ハリウッドスタイルのトリル 1130
 - 位置 1132
 - 音程 1132
 - 表示 1131
- 貼り付け (「コピー」を参照してください)
- バルトークピチカート (「演奏技法」を参照してください)
- バルブ
 - フィンガリング 1016
- バレ 1210
 - コードダイアグラム 918, 927
 - 追加 927
 - 入力 379, 383, 385
 - 非表示 1213
- バロック
 - アポジャトゥーラ 1029, 1035
 - 数字付き低音 (「数字付き低音」を参照してください)
 - 装飾音 356, 1118
 - チューニング 558
 - トリル 1133, 1135
- 範囲
 - アルペジオ記号 358, 359, 1140
 - インストゥルメント 136, 160
 - 音符 160, 785, 1092, 1148, 1149
 - 音符のコピー 471

範囲 (続き)

- カウント 1284-1286
- カラー 54, 56, 1092
- キュー 944
- グリッサンドライン 785, 1148, 1149
- 弦楽器 160
- 鍵盤 214
- 再生時の強弱記号 978, 980
- ジャンプ小節 66
- 十字線 528
- 小節番号 850, 1284-1286
- スラー 1319
- 選択 435
- 挿入モード 463, 464
- 打楽器のレジェンド 1463
- 通し番号付き小節領域 1284-1286
- ピッチ 160, 785, 1092, 1148, 1149
- フレーム 37
- フロー 596, 597
- プロパティ 679, 680
- ページ 594, 596, 597
- ページサイズ 606
- メトロノームマーク 1373, 1375
- 用紙サイズ 606
- ライン 398, 1140, 1232
- 半音階のグリッサンド 1144
 - 再生 1148, 1149
- 半月形符頭 1084, 1085
- 番号
 - 値フィールド 681
 - 移動 525
 - インストゥルメント 132, 137, 138, 752, 1346
 - 解析 110
 - 書き出し 110, 111
 - 歌詞 1077
 - 歌詞のライン 1074-1076
 - 空白の小節 110
 - 組段 110, 645
 - 組段あたりの小節数 645
 - 弦楽器 (「弦の指示記号」を参照してください)
 - コードダイアグラム 924, 925, 927
 - コンデンスング 1351
 - 小節 (「小節番号」を参照してください)
 - 小節線 564, 1260
 - 小節リピート記号 1277, 1278
 - 数字付き低音 (「数字付き低音」を参照してください)
 - スラーのセグメント 1330
 - スラッシュ符頭 1297
 - スラッシュ領域のカウント 1296
 - タブ譜 (「タブ譜」を参照してください)
 - 長休符 1310
 - 通し番号付き小節領域 1283-1285
 - ハイフン 1073, 1074
 - バックアップ 110
 - 拍子記号 1422
 - 譜表 110, 619, 1354
 - 譜表線 622, 1459, 1460
 - 譜表ラベル 1346, 1351
 - プラグイン 534, 537, 538
 - フレームあたりの組段数 645
 - フレット (「フレット」を参照してください) (「タブ譜」も参照)
 - フロー (「フロー番号」を参照してください)

番号 (続き)

ページ 1179, 1180
 リハーサルマーク 1247, 1248
 リピート 564, 1260
 レイアウト 187
 連桁線 878
 連符 1447

番号の付け直し

インストゥルメント 138
 インストゥルメントフィルター 457, 460
 小節 857-859
 フロー 180
 レイアウト 187

半小節

音符のグループ化 767, 882, 885
 カットコメントタイム 885
 タイ 767, 882, 885
 連桁のグループ化 862, 884

バンジョー (「フレット楽器」を参照してください)

半ステップ

グリッサンドライン 1144, 1148, 1149
 弦のピッチ 160
 数字付き低音 410
 調性システム 1055
 トリル (「半ステップのトリル」を参照してください)
 ハープのペダリング 1182
 ピッチバンド 717
 ベンドの音程 1148, 1149, 1157, 1171
 臨時記号 254, 814

半ステップのトリル 1125, 1133

位置 1132
 外観 1130
 入力 352, 357, 358
 非表示 1122, 1126
 表示 1122, 1126

パンセ (「装飾音」を参照してください)

伴奏

再生 980, 981
 入力 232, 236, 239, 241, 262
 和音 262, 893, 900, 917, 918

反転 445, 447, 489, 490, 1104, 1325, 1401

アーティキュレーション 830
 印刷 605
 演奏技法 1215
 音符 1104-1106
 カラー 55
 ギターテクニック 1172
 ギターバンド 1158
 コード記号 904
 再生 (「スクラブ再生」を参照してください)
 数字付き低音 991
 スラー 1316, 1324, 1325
 装飾音符の符尾 1029
 タイ 1401
 ピッチ 489, 490, 501, 502
 フィンガリング 1000
 符尾 870, 871, 873, 876, 1102, 1104-1106
 ライン 1231, 1237
 リズム 489, 490, 502
 リセット 447
 両面印刷 605
 連桁 867, 868
 連符 1445

バンド 79

EQ 740
 ステージテンプレート 749
 追加 72, 119
 譜表のグループ化 888
 プレーヤーの順番 114, 130
 プロジェクトテンプレート 72, 79

ハンドツール 39

ページのドラッグ 454

ハンドル

MIDI トリガー領域 587
 アルペジオ記号 1140
 移動 525, 969
 演奏技法 1216, 1218, 1221
 オクターブ線 942
 音符のスペーシング 521, 523
 角括弧 1100
 歌詞 1063, 1067, 1073
 ギターバンド 1160, 1162-1164
 強弱記号 961, 962, 969
 組段のスペーシング 639
 グリッサンドライン 1148
 弦の指示記号 1218
 コード記号 895, 897, 905
 ジャズアーティキュレーション 1176
 数字付き低音 986, 990, 992
 スラー 1319, 1330-1332
 選択 523, 528
 タイ 1406, 1407, 1409-1411
 打楽器のレジェンド 1463
 デュレーション 441
 テンポ記号 1368
 通し番号付き小節領域 1283
 長さ 441
 フィンガリング 999, 1014
 符頭の括弧 1100
 符尾 1106, 1436
 譜表のスペーシング 639
 ヘアピン 962, 969
 ペダル線 1193
 ベンドの音程 1160, 1162-1164
 ライン 1245
 リピート括弧 1262, 1263
 リリース 1160, 1164
 連桁 869
 連符の大括弧 1444
 パンニング 736, 738, 744, 748, 749, 751, 752, 755, 759, 760
 バンピング 338
 反復 (「コピー」を参照してください) (「リピート」も参照)
 反復開始線 314, 838, 839
 カウント (「リピート回数」を参照してください)
 組段区切り 841
 調号 841
 入力 312, 314, 317, 318
 リピート回数 562, 1272
 反復記号パネル 420
 反復終了線 314, 838, 839
 カウント (「リピート回数」を参照してください)
 入力 312, 314, 317, 318
 リピート回数 562, 564, 1260, 1272
 リピート括弧 1260

半分にする (「二重」を参照してください)

ハンマーオン 1168
 移動 525, 1172
 削除 1173
 スラー 1168
 入力 376
 譜表に対する位置 1172
 ポップオーバー 354

ひ

非圧縮の MusicXML 85, 86

ピアノ 136
 アルベジオ記号 358, 359
 押さえる音符 (「括弧付きの符頭」を参照してください)
 替え指のフィンガリング 998
 強弱記号 (「強弱記号」を参照してください)
 グリッサンドライン 1148
 コード記号の再生 548
 再生 1208
 スコア上の位置 130-132
 スコアの順番 130-132
 スラー 284
 声部 241, 1469
 中括弧 889
 手の指示 (「ライン」を参照してください)
 トレモロ 425, 427, 873
 パンニング (「ステージテンプレート」を参照してください)
 符尾 241, 874, 1469
 譜表をまたぐ 873-876, 1106
 ペダル線 (「ペダル線」を参照してください)
 リテイク 1192, 1197, 1200
 リバーブ (「スペーステンプレート」を参照してください)
 レベルの変更指示 1192, 1197
 連桁 873-876
 ピアノロールエディター 695
 演奏されるデュレーションと記譜されたデュレーション 704
 音符の移調 701
 音符の移動 699
 音符のコピー 703
 音符の削除 704
 音符の選択 692
 音符のデュレーション 697, 700, 704, 705
 音符の入力 697
 再生ヘッド 552
 ズーム 690
 スクロール 552, 691
 声部の個別再生 695
 高さ 689, 690
 ツール 685
 トラック 542
 ナビゲーション 691
 ピッチ 51, 695, 697, 701
 ミドル C 51
 連符 695
 ピーキング 743
 非移調レイアウト 185
 ビープ (「クリック」を参照してください)

非減衰 (「演奏技法」を参照してください) (「レセヴィブ
 レタイ」.も参照)

非サスティン楽器 978
 ベロシティー 708 (「ベロシティーエディター」.も参
 照)
 菱形の符頭 1082, 1083, 1085, 1210
 打楽器 1452, 1455
 ハーモニクス 1110, 1113, 1115, 1116
 リセット 1086
 臨時記号 1112
 ヒストグラムツール 727, 728, 731
 値の変更 709, 729
 グラフの種類 730
 コントロール 728, 729
 非表示 727
 表示 727
 フィルター 729
 棒グラフ 730
 領域グラフ 730
 左ゾーン 36, 37
 印刷モード 590
 記譜モード 208
 浄書モード 516
 設定モード 114
 非表示 44
 表示 44
 左手のフィンガリング 1008
 位置 998, 1010
 サイズ 1008
 スライド 1013, 1014
 タッピング (「タッピング」を参照してください)
 入力 285, 288
 背景の塗りつぶし 1011
 ハンマーオン (「ハンマーオン」を参照してください)
 プルオフ (「ハンマーオン」を参照してください)
 ポップオーバー 288
 左パン 759, 760
 左フック (「ライン」を参照してください)
 左ページ 662, 664
 から開始 623
 ピチカート (「演奏技法」を参照してください)
 ビッグバンド (「バンド」を参照してください) (「ジャ
 ズ」.も参照)
 ピッコロ (「インストゥルメント」を参照してください)
 (「移調楽器」.も参照)
 ピッチ
 MIDI 37, 683, 695, 696, 717, 718, 782, 802, 1148
 MIDI トリガー領域 431, 587
 移調 (「移調」を参照してください) (「移調音」.も参
 照)
 移調音 138, 186
 インストゥルメント 138, 140
 エクスプレッションマップ 783, 797
 オクターブ線 344, 345, 939
 音部記号 342, 343, 931
 音符入力 235, 254
 回転 492, 502
 開放弦 160, 162
 ギターテクニック 1171
 ギターの弦 162
 クリック 278, 545
 弦楽器 160, 162, 927, 1087, 1182
 弦の変更 1364

ピッチ (続き)

- コードダイアグラム 927
- 再生 558
- 識別 37
- 実音 186
- ジャズアーティキュレーション 1174
- スラッシュ符頭 243, 1291
- 装飾音 1118
- 調号 1046
- ディスプレイ 37
- ディップ 1171
- トリル 1125, 1127, 1128, 1131, 1133, 1135
- 入力 223
- ハーモニクス 1109-1111
- 倍音 1109, 1111
- 範囲 785, 1092, 1148, 1149
- 反転 489, 490, 501
- 反復 493, 494, 503
- ピアノロールエディター 695, 701
- 微分音 499, 822, 1055
- フィルター 440
- 符頭 1080, 1084
- フレット楽器の弦 162
- 変更 51, 162, 479-481, 483, 701
- バンド (「ピッチバンド」を参照してください)
- ポップオーバー 498
- マッピング 494, 496
- ミドル C 51
- メトロノームクリック 278, 545
- 輪郭強調 980
- 臨時記号 254, 480, 481, 484, 486, 487, 814
- ピッチのスナップ
 - スケール 496, 503
 - ピッチ 494, 495, 503
- ピッチの入力 223
- ピッチのマッピング 494, 495, 503
- ピッチの輪郭強調 980
- ピッチバンド 1144, 1151
 - MIDI コントローラー 717, 720
 - エクスペクションマップ 785
 - ギター (「ギターバンド」を参照してください)
 - グリッサンドライン 785, 1148, 1149
 - 微分音 785
- 「ピッチを繰り返す」ダイアログ 494
- ピッチをデュレーションの前に指定 236
 - アーティキュレーション 222
 - 付点 222
 - 有効化 204
 - 臨時記号 222
- 「ピッチを転回」ダイアログ 490
- 「ピッチを反転および転回」ダイアログ 490
- 「ピッチをマッピング」ダイアログ 495
- ヒット 1294
- ビット解像度 103, 104
- ピットバンド (「バンド」を参照してください) (「プロジェクトテンプレート」.も参照)
- ビデオ 70, 196
 - ウィンドウ 200
 - オーディオ 200, 735, 736, 738, 742
 - 開始位置 199
 - 形式 196
 - サイズ 200
 - 再読み込み 198

ビデオ (続き)

- 探す 198
- 削除 201
- ダイアログ 197
- タイムコード 1256, 1257
- チャンネル 735, 736, 738, 742
- チュートリアル 70
- 追加 198
- 同期 199
- パネル 414
- 非表示 200
- フレームレート 201
- フロー 125
- ボリューム 200
- マーカー 546, 1251
- ミキサー 735, 736, 738, 742
- 「ビデオのプロパティ」ダイアログ 197
- 非表示 44, 448, 462, 467, 731, 1277, 1296, 1394
- fine 1270
- MIDI CC エディター 692, 718
- MIDI ピッチバンドエディター 692
- VST インストゥルメント 537
- 入れ替え可能な拍子の拍子記号 1414
- インストゥルメントの移調 192, 1346
- インストゥルメントの変更 143, 146
- インストゥルメントの変更ラベル 147
- インストゥルメント名 1341, 1343, 1344
- エリジョンスラー 1078
- 演奏技法 383, 1213, 1218
- 演奏技法エディター 707
- 延長線 1218, 1219
- オクターブ線 941
- 音符 587, 1088, 1090, 1093, 1107, 1294
- 音部記号 342, 343, 934, 935
- 音符の色 448, 610, 1092
- 開始ページ番号 1180
- ガイド 448, 462, 651, 654
- カウント 850, 1273, 1279, 1286, 1298
- 角括弧 815, 824, 887, 891, 913, 953, 985, 988, 1095, 1348
- 歌詞番号 1077
- 加線 1090
- 括弧 815, 824, 913, 953, 985, 988, 1095
- カポ 170, 171, 173
- カラー 562, 588, 817, 1092, 1277, 1296, 1306, 1470
- 記号 934, 941, 1213
- ギタープリバンドの臨時記号 1159
- ギターバンドホルドの線 1157
- キャップ 1220
- キャレット 230
- 休符 1304, 1307-1309, 1311
- 休符の色 1306
- 強弱記号 951-953, 958
- 強弱記号エディター 692, 711
- 強調表示 448
- 空白の譜表 619
- 区切り用文字 952
- 組段の小節線 842, 843
- 組段の分割記号 1355
- グリッサンドラインのテキスト 1146, 1147
- 弦の指示記号 395, 441
- コーダ 1270
- コード記号 336, 900, 902, 905, 909, 920

非表示 (続き)

コード記号の括弧 913
 コード記号のクオリティー 909
 コード記号のルート 894, 909
 コードダイアグラム 918, 920, 921, 923
 コードダイアグラムのフィンガリング 924, 927
 コメント 512
 コンデンシングの色 448
 再生ヘッド 552, 555
 システムトラック 438, 448
 ジャンプ小節 67, 68
 小節休符 1304, 1305, 1307-1309
 小節線 294, 840-843, 911, 954, 1212, 1243, 1393, 1414, 1465
 小節番号 848, 850, 851, 856, 859
 小節リピート記号のカウント 1279
 親切拍子記号 1416
 親切臨時記号 815, 824, 1112
 数字付き低音 408, 983, 984, 986
 数字付き低音の括弧 985, 988
 ステータスバーのツール 39
 スラッシュ領域のカウント 1298
 声部の色 448, 610, 1470
 セーニョ 1270
 先頭 146
 ゾーン 30, 44
 タイ 883
 第2括弧 891
 タイムコード 1258
 ダカーポ 1270
 打楽器のレジェンドのガイド 1460
 タレット 656
 タブ 30
 タブ譜 1363
 ダルセーニョ 1270
 チャンネル 742
 中括弧 887, 889, 891
 長休符 1311
 調号 117, 140, 289, 291, 292, 1046, 1048, 1049, 1051
 長方形 849
 ツールバー 29
 ディヴィジの色 448
 ディヴィジ譜表 619-621
 ディヴィジのラベル 1341
 テキスト 1394
 テキストの枠線 777, 1028, 1242, 1390
 デッドノート 1170
 テンポエディター 692
 テンポ記号 309, 1372, 1379
 通し番号付き小節領域 1284, 1286
 トラック 549, 687
 トランスポートウィンドウ 569
 トリル記号 1122
 トリルの延長線 1124
 トリルの音程 1126
 トレコルデ 1208
 ニエンテ 972
 ハープのペダリング 1184, 1185, 1189
 ハーモニクス 1110
 背景 911, 954, 1212, 1243, 1393, 1465
 ハイフン 952
 パネル 30, 37, 41, 44, 114, 122
 ヒストグラムツール 727

非表示 (続き)

「ビデオ」ウィンドウ 200
 ビブラートバーのライン 441
 拍子記号 463, 1416, 1428
 広がり付きのヘアピン 965
 フィンガリング 924, 1004, 1007
 フィンガリングスライド 1014
 フェルマータ 1041
 副括弧 891
 符鉤 863, 865, 866, 1107
 付点 1088, 1090, 1093
 符頭の括弧 1095
 符尾 1107, 1294
 譜表 126, 180, 184, 456, 459, 619-621, 1363
 譜表線 911, 954, 1011, 1212, 1243, 1393, 1465
 譜表ラベル 1341, 1343
 部分的なハープのペダリング 1189
 プレーヤー 180, 184
 プレーヤーグループのラベル 1348
 フロー 184, 655
 フロータイトル 626
 フローパネル 125
 フロー番号 667, 668
 フローページ番号 626
 フロー見出し 70, 625
 ページ番号 626, 1180, 1181
 ペダル線 1201-1203
 ベロシティーエディター 692, 708
 ホールドの線 986, 1157
 マーカー 1251
 丸 849, 972
 ミキサー 735-737, 742
 ミキサーのオーディオ出力 581
 メトロノームマーク 309, 1372
 予告の調号 1051
 余白 448
 余白を埋める休符 1295
 ライン 441, 448, 986, 1218, 1219, 1348, 1379
 ラインのテキスト 1238
 欄外見出し 626
 リピート回数 1273
 リピートマーカー 1270
 臨時記号 814, 815, 824, 1112, 1126, 1159
 臨時記号のカラー 817
 レセヴィブレタイ 1404
 連結線 448
 連桁 1107, 1294
 連符 1444, 1447
 枠線 448, 777, 849, 1028, 1186, 1242, 1390
 ビブラート (「演奏技法」を参照してください)
 ビブラートバー 1151, 1156, 1166
 移動 525, 1162, 1164
 音程 1157, 1171
 コード 1156
 再生 1156
 削除 467, 1173
 スクープ 1166
 ダイブ 1156, 1164, 1166
 ディップ 373, 374, 1166, 1171
 デュレーション 441, 1216
 長さ 441
 入力 366, 368-370, 374, 375
 ハンドル 1162, 1164

- ビブラートバー (続き)
 プリダイブ (「ギタープリベンド」を参照してください)
 ライン 374, 375, 441, 1166, 1216
 リターン 1156, 1164, 1166
- ビブラートプラグイン 740, 746
- ビブラフォン (「インストゥルメント」を参照してください) (「大譜表を用いる楽器」も参照)
- 微分音 822
 EDO 1055
 MIDI ピッチ 37
 移調 500
 音程 499, 500
 ギターベンド 367, 1155, 1157
 再生 785
 識別 37
 トリル 1126-1128
- ビューオプション
 ガイド 462
 小節リピート記号 1277
 スラッシュ領域 1296
 ページ番号 1181
 ライン 448
 臨時記号 817
 連結線 448
- ヒューマナイズ
 音符のデュレーション 769
 強弱記号 711, 979, 980
- 表
 MIDI インポート 90
 エンドポイントの設定 581
 書き出し 106
 コメント 511
 条件 790
 スイッチ 787
 テキスト 106
 動作 788
 トラック 90
 内容 (「前付け」を参照してください)
 パーカッションマップ 802
 フォント 75
 マーカー 414
- 秒
 タイムコード 1256
 デュレーションのトークン 671, 674
 トランスポート 31, 569
- 表記
 音符 255, 484, 486, 487
 コード記号 164, 165, 893, 906, 907
 臨時記号 255, 484, 486, 487
- 表記規則
 アルペジオ記号 1140
 アンサンブル 79
 演奏技法 1214
 歌詞 1062
 キュー 944
 休止 1039
 休符 1302
 強弱記号 946
 声部 1472
 装飾音 1119
 装飾音符 1029
 中間休止記号 1040
- 表記規則 (続き)
 調号 1047, 1049
 テンポ記号 1368
 トリル 1119
 トレモロ 1432
 ハープのペダリング 1188
 フィンガリング 997
 フェルマータ 1040
 ブレス記号 1040
 ペダル線 1197
 ミドル C 51
 リハーサルマーク 1246
 臨時記号 814, 822, 1047, 1055
- 表記法
 タイムコード 1256
 デュレーション 671, 674
- 表現テキスト (「強弱記号の修飾語句」を参照してください)
- 表示
 MIDI 入力 37
 オーディオエンジン 37
 親指 287
 音部記号 937
 組段密度 518
 弦のフィンガリング 1017, 1018, 1087
 テンポ (「テンポ記号」を参照してください)
 トリルの音程 1125, 1132
 フィンガリング 287, 1016
 フレーム密度 518
 ホルンの支管 1016
- 表示位置の調整 525
- 表示オプション 28, 40
 印刷プレビュー 35
 楽譜領域 34, 40, 50
 画像解像度 609
 キーエディター 683
 言語 57
 再生 571
 ゾーン 36
 タイム 31, 571, 675
 打楽器エディター 696
 タブ 45
 トランスポート 31
 パネル 36, 44
 ピアノロール 683, 695
 日付 675
 フレーム 612, 677
 プロジェクトウィンドウ 32
 ページ 612
 レイアウト 32
- 拍子記号 1413, 1414
 MIDI 録音 275
 位置 298, 299, 1358, 1420, 1426
 移動 472, 475, 525, 1426
 入れ替え可能な拍子 1414, 1428
 大きい 1419
 オープン 1414, 1421, 1423
 音符のグループ化 23, 863, 882, 885, 1293
 外観 1429
 ガイド 461, 836, 1421, 1423, 1428
 カスタム 1414
 括弧 294, 298, 1421, 1424
 カットコモン 294, 296, 1425

拍子記号 (続き)

カラー 56
 間隔のスペーシング 1426
 休符のグループ化 863, 882, 885
 区切り用文字 1421, 1424
 組段オブジェクト 1420
 クリック 275
 結合拍子 1414, 1425
 交互拍子 1414
 コモン 294, 296, 1425
 混合拍子 1414
 サイズ 1419, 1420, 1429
 削除 467
 弱起 (アウフタクト) 295, 300, 302, 1414, 1417, 1418
 小節線 837, 846, 1426
 小節番号 856
 垂直位置 1357, 1358, 1419, 1420
 スタイル 1421, 1424
 スラッシュ符頭 1293
 選択 432, 436, 438, 439
 挿入モード 246, 462-464
 タイ 1396, 1403
 大括弧のグループ 1419
 タイプ 294, 1414
 多拍子 298-300, 302, 1413
 単純拍子 1414
 長休符 1311, 1312
 デザイン 1429, 1430
 2 のべき乗ではない分母の拍子 1414
 入力 294, 298, 299
 拍グループ 23, 767, 1422
 破線の小節線 1414, 1425
 パネル 296
 非表示 463, 1416, 1428
 表示 1416, 1428
 フィルター 440
 フォントスタイル 1429, 1430
 複合拍子 1414
 複数の位置 1357, 1358
 符頭 1423
 譜表 1358, 1419, 1420
 譜表の上 1420
 分子 1413, 1421, 1422
 分母 1413, 1421, 1423
 変更 246, 443, 462-464, 836
 変拍子 1414
 ポップオーバー 294
 予告 1416
 連桁のグループ化 23, 767, 863, 884
 拍子記号の幅を狭める 1429
 拍子記号 (拍子) パネル 296
 表示タイプ 149
 強弱記号 1458
 打楽器キット 1450, 1459
 変更 1460
 編集領域 149, 1459
 開きの幅
 messa di voce 962, 969
 ヘアピン 961, 962, 969
 開く 73
 MIDI ファイル 73, 88
 MusicXML ファイル 73
 VST インストゥルメント 542

開く (続き)

ウィンドウ 49, 542
 エディター 692, 733
 キーエディター 683, 692, 733
 サウンドライブラリー 542
 自動保存ファイル 108
 ゾーン 44
 タブ 45, 46
 テンプレート 72
 ドキュメント 70
 トランスポートウィンドウ 569
 パネル 44
 「ビデオ」ウィンドウ 200
 ビデオチュートリアル 70
 ファイル 73, 108
 フロー 533
 プロジェクト 72-74, 108
 プロパティパネル 44, 213, 678
 ミキサー 735-737
 レイアウト 43
 ピリオド
 possibile 958
 subito 958
 歌詞 1058
 強弱記号 958, 967
 テンポ記号 1375
 付点 204, 239
 比率
 音符のスペーシング 520
 スウィング再生 566
 装飾音符 1033
 連符 1447, 1448
 広がり付きのヘアピン 965
 サイズ 966
 非録音時の MIDI 入力データを記録 277, 569
 ピンチハーモニクス 1113, 1116
 頻度
 再生時のピッチ 558
 自動保存 109
 小節番号 848, 1285
 小節リピート記号のカウント 1279
 スラッシュ領域のカウント 1297
 タイムコード 1258
 通し番号付き小節領域のカウント 1285
 トリル 1123
 ハーモニクス 1109
 ふ
 ファーストステップ 70
 ファーセンド 759, 760
 ファイル 80
 書き出し 80, 106, 598-600
 異なるバージョンの Dorico 74
 存在しないフォント 75
 ビデオ 198
 開く 73
 読み込み 80
 ファイル形式 608
 CSV 106
 MIDI 88
 MusicXML 84
 PDF 608

- ファイル形式 (続き)
 - エクスプレッションマップ 782, 801
 - オーディオ 103, 104
 - グラフィックファイル 608
 - 再生テンプレート 572
 - パーカッションマップ 807
 - バックアップ 109
 - ビデオ 196
- ファイル名 601
 - 構成要素 601
 - 生成用文字列 601
 - 設定 601
 - トークン 671
- ファゴット (「インストゥルメント」を参照してください)
- ファミリー
 - インストゥルメント (「インストゥルメントファミリー」を参照してください)
 - フォント 75, 781
- フィードバック
 - コメント (「コメント」を参照してください)
- フィル 248, 260, 261 (「装飾音符」.も参照)
- フィルター 440, 456
 - EQ 740, 746, 747
 - Insert 740, 746, 747
 - アンサンブル 119, 134, 135
 - インストゥルメント 117, 119, 456 (「インストゥルメントフィルター」.も参照)
 - エクスプレッションマップ 783
 - エフェクト 740, 746, 747
 - オプション 765, 767, 769
 - 音符 440
 - 歌詞 440, 1061, 1062
 - キーエディター 729
 - キースイッチ 94
 - 強弱記号 440
 - 周波数 740, 746, 747
 - 声部 440, 685, 729
 - 選択 440
 - 選択解除 440
 - 打楽器 149
 - テキストアイテム 440
 - テンポ記号 440
 - ドラム 149
 - パーカッションマップ 802
 - ハーブのペダリング 440
 - ヒストグラムツール 729
 - ピッチ 440
 - 符尾の方向 440
 - 譜表 (「インストゥルメントフィルター」を参照してください)
 - プロパティ 678
 - ミキサー 740, 742, 746, 747
- フィンガータッピング (「タッピング」を参照してください)
- フィンガリング 997
 - MusicXML の読み込み 1019
 - アルペジオ記号 1012
 - 位置 924, 997, 1001, 1009, 1010
 - 移動 525, 924, 1010
 - 親指の文字 924, 925, 927
 - 外観 929, 1003, 1005, 1007
 - 替え指 998, 999
 - 角括弧 1009
- フィンガリング (続き)
 - 囲み線 1003
 - 下線 1003
 - 括弧 285, 287, 1007
 - 区切り用文字 1016
 - 弦楽器 1087
 - 弦のシフト指示 1017, 1018
 - コードダイアグラム 917, 918, 924, 925, 927
 - サイズ 929, 1003, 1005
 - 削除 1004, 1005
 - 斜体 1006
 - スラー 1002
 - スライド (「フィンガリングスライド」を参照してください)
 - 装飾音符 1003
 - タイプ 287, 1016
 - タッピング (「タッピング」を参照してください)
 - デザイン 1003
 - 入力 285, 287
 - 背景 1011
 - 背景の塗りつぶし 1011
 - 配置 999
 - バルブ式金管楽器 1016
 - 反転 1000
 - ハンドル 999
 - ハンマーオン (「ハンマーオン」を参照してください)
 - 非表示 924, 1004, 1007
 - 表示 1004, 1007
 - フォント 929, 1005, 1006
 - フォントスタイル 1007
 - 譜表に対する位置 1000
 - 譜表の内側 1001
 - プルオフ (「ハンマーオン」を参照してください)
 - フレット楽器 1008 (「タッピング」.も参照)
 - 変更 925, 927, 999
 - ポップオーバー 285, 287
 - ホルンの支管の指示記号 1016
 - 丸 1003
 - 予告 1007
 - リセット 447
 - 粹線 1003
- フィンガリングスライド 1013
 - 移動 525, 1014
 - 削除 1014
 - 長さ 1015
 - ハンドル 1013, 1014
 - 非表示 1014
 - 表示 1014
 - リセット 1014
- フーガ
 - 再生 980, 981
 - 声部 241
 - 分析 56, 1224
- フェーダー 735, 736, 738
 - 移動 743
 - リセット 743
- 笛のような音 (「演奏技法」を参照してください) (「菱形の符頭」.も参照)
- フェルマータ 1037, 1038
 - 位置 1040
 - 移動 472, 525, 1042
 - 上書き 1040
 - 演奏技法 1215

- フェルマータ (続き)
同じ位置に複数 1040
カーリユー記号 1040
外観 443
カラー 56
再生 1043, 1044
削除 467, 1041
十字線 528
小節線 1042
声部 1041
タイプ 443, 1038, 1040
段階的テンポ変更 1043
中間休止記号 1040
デュレーション 443, 1038, 1044
入力 347-350
1つの譜表 1040
非表示 1041
表示 1041
符尾 1040
譜表ごとの数 1041
プレス記号 1040
変更 1040
ボウイング記号 1215
リンク 1040, 1041
- フォーラム 70
- フォル (「ジャズアーティキュレーション」を参照してください)
- フォルダー
書き出しパス 600
バックアップ 109, 110
- フォルツァンド (「強弱記号」を参照してください)
- フォルテ (「強弱記号」を参照してください)
- フォントスタイル 774, 777, 1384
PDF ファイル 609
SVG ファイル 609
インストゥルメントの変更ラベル 148
インストゥルメント名 1349
演奏技法 1214
音符 771, 773
書き出し 774
楽譜 771, 773
歌詞 1056, 1068, 1069, 1072
歌詞番号 1068, 1069
記譜記号 771, 773
強弱記号 977
グリフ 771, 773, 977
弦の指示記号 1005, 1020
コード記号 900
コードダイアグラム 929
コンデンシング 777, 1349, 1351
サイズ 774, 777
作詞者 1026
作曲者 1025
小節番号 (「パラグラフスタイル」を参照してください)
小節リピート記号 1277, 1280
数字付き低音 993
スラッシュ符頭 1280, 1296
存在しないフォント 75
ダイアログ 774
代替 774
タイトル 664, 666, 777, 1024
タイムコード 1254
- フォントスタイル (続き)
打楽器キット 1350
タストソロ 993
タブ譜 1366
著作権 1027
ディヴィジ 1349
デフォルト 781
テンポ記号 1371
通し番号付き小節領域 1280, 1284
パラグラフスタイル (「パラグラフスタイル」を参照してください)
拍子記号 1429, 1430
ファミリー 781
フィンガリング 929, 1005, 1006
譜表ラベル 1349, 1350
プレーヤーグループのラベル 1348, 1349
フロー見出し 666, 777
ページ番号 1179
変更 774, 781
マーカー 1254
文字スタイル 779
読み込み 774
ラインのテキスト 1239
リセット 774, 777
リハーサルマーク (「パラグラフスタイル」を参照してください)
リピートマーカー 1267
レイアウト名 1028
枠線 777, 1028
- 「フォントスタイルを編集」ダイアログ 774
- 付加音
コード記号 333
- 深さ
入れ子状のスラー 1326
入れ子状の連符 1439
オーディオ 744
- 吹き出し
コメント (「コメント」を参照してください)
- 副括弧 (「第2括弧」を参照してください)
- 復元
音部記号 342, 343
テキスト 1206, 1208
ペダル線 1206, 1208
- 複合拍子の拍子記号 1414
音符のグループ化 882, 1293
スラッシュ符頭 1293
入力 294, 296, 298, 299
連桁のグループ化 862, 1293
- 複数
楽章 178
組段あたりの小節番号 853
コーダ 1267
セーニョ 1267
バウンスロール (「トレモロ」を参照してください)
譜表の入力 231, 245
ページ上のフロー 623
- 複数セグメントによるスラー 1330, 1332
- 複数の譜表を使用するインストゥルメント 1354
スラー 284
トレモロ 873, 876
符尾 874, 1106
譜表の非表示 619-621, 636

複数の譜表を使用するインストゥルメント (続き)

譜表をまたぐ 873-876, 1106

連桁 873-876, 1106

複数貼り付け 470, 471

複製

MIDI 693, 722

アイテム 468, 470, 471

エクスプレッションマップ 797

演奏技法 1218

音符 468, 470, 471, 703

強弱記号 468, 716

コピー (「コピー」を参照してください)

再生テンプレート 578

スイッチ 798

調号 1051

テンポ記号 468, 693, 1358

パーカッションマップ 805

パラグラフスタイル 779

ピッチ 493, 494, 503

拍子記号 1416

プレイヤー 130

フロー 179

ポイント 693, 716, 722

文字スタイル 781

リハーサルマーク 1358

リピート括弧 1358

複声部の状況 1469

アーティキュレーション 827

音符 1475

音符位置 1472

音符の入力 241

ギタープリバンド 1158

休符 1302, 1304-1306

強弱記号 445, 956

スラー 1316

スラッシュ 1294, 1299

声部列の並び順 1473

装飾音 445, 1119

装飾音符 1029, 1316

タイ 1401

フェルマータ 1039, 1041

符点の統合 1090

符尾の方向 1029, 1103, 1475

含める (「除外」を参照してください)

符鉤

音符 863, 865, 866, 1102

非表示 863, 1107

表示 865, 1107

符尾 863, 865, 866, 1102

譜表の上 (「ガイド」を参照してください)

マーカー (「マーカー」を参照してください)

リセット 866

節 1109

変更 1111

部数

複数印刷 594

フック

演奏技法 1216, 1218

オクターブ線 942

長さ 1264

ペダル線 1192, 1193, 1196, 1200, 1202

リピート括弧 1264

連符 1444

付点 239, 882, 884

移動 1090, 1091, 1473

音符 (「付点音符」を参照してください)

音符の分割 272

数 239, 270

カットコモン拍子記号 885

削除 1088, 1093

スラッシュ符頭 1293

声部 1090, 1471, 1473

挿入モード 462

統合 1090

トレモロ 425, 427

入力 222, 232, 236, 239, 270

ピッチをデュレーションの前に指定 222

非表示 1088, 1090, 1093

表示 1090

複合拍子の拍子記号 1293

和音モード 265

付点音符 239, 882

音符のグループ化 22, 882, 883, 885, 1293

強制 273, 883

三重 239

スウィング再生 565, 566

スラッシュ符頭 1293

声部 1471

テンポの等式 1382

統合 1090, 1471

トレモロ 425, 427

二重 239

入力 204, 239

付点の移動 1091

符頭 1081

Aikin 1084

Funk 1084

Walker 1084

X形 1082

アーティキュレーション 830

円形 1081

演奏技法 702, 1452, 1454, 1455

大きい 1083

解析 110

角括弧 (「括弧付きの符頭」を参照してください)

重ね合わせ 1471

加線 1090

括弧 (「括弧付きの符頭」を参照してください)

カラー 56, 1084

キュー (「キュー」を参照してください)

強弱記号 472

くさび形 1082

形状 1081, 1084, 1085 (「符頭セット」.も参照)

五線譜 1454

サイズ 444, 616, 632, 944, 1081, 1085, 1086

三角 1082

四角 1084

スラッシュ 1083, 1289, 1452

セット (「符頭セット」を参照してください)

タイプ 1081

打楽器 248, 698, 702, 1452, 1454-1456

長方形 1084

デザイン 1081, 1084-1086 (「符頭セット」.も参照)

点線 1084

ノート名 1084

ハーモニクス 1110, 1113

符頭 (続き)

半月 1084
 菱形 1082, 1083, 1110, 1113
 ピッチ依存 1084
 非表示 1088, 1093
 表示 1088, 1093
 拍子記号 1423
 フェルマータ 1040
 符尾なし 1107
 ヘアピン 472
 変更 1085, 1086
 編集 1085
 ミュート 1083
 無音程打楽器 1452, 1454
 矢印 1082
 ライン 1234
 リセット 1086

舞踏室

パンニング (「ステージテンプレート」を参照してください)
 リバーブ (「スペーステンプレート」を参照してください)

符頭セット 1080, 1081, 1084, 1085

音度 1084
 加線 1090
 カラー 1084
 タイプ 1080
 デザイン 1081, 1084
 ピッチ依存 1084
 リセット 1086

符頭に連結されたライン (「ライン」を参照してください)

不透明度 461, 599, 609

太さ

角括弧 890, 914
 括弧 914
 弦のシフト指示 1017
 コード記号 894, 914
 小節番号 852
 スラー 1321, 1335
 装飾音符のスラッシュ 1033
 タイ 1399, 1408
 タレット 777
 段階的テンポ変更 1381
 テキストの枠線 1242, 1392
 拍子記号 1429
 フォント 897
 ペダル線 1205
 ライン 894
 ラインの枠線 1242
 リハーサルマーク 1249
 連桁 867, 879
 枠線 777, 1187, 1242, 1392

太字 400, 774, 777, 779, 1384

インストゥルメントの変更ラベル 148
 歌詞 1068, 1069
 献呈 76, 777
 コード記号 900
 作詞者 76, 777
 作曲者 76, 777
 サブタイトル 76, 777
 数字付き低音 993
 タイトル 76, 777
 タストソロ 993

太字 (続き)

テンポ記号 1371
 フィンガリング 1005
 プロジェクト情報 76, 777
 マークダウン 76
 リハーサルマーク 1249
 リピート括弧 1263

符尾 862, 1102

アーティキュレーション 830
 オーディオ 103, 104
 オルタードユニゾン 820
 間隔 874 (「音符のスペーシング」.も参照)
 結合 (「声部」を参照してください)
 ステムレット (「ステムレット」を参照してください)
 スラー 1317
 スラッシュ 1431
 スラッシュ符頭 1290, 1294, 1300
 声部 241, 477, 1102, 1105, 1469, 1473, 1474
 装飾音符 1033, 1035
 タイ 1104
 打楽器キット 149, 154, 252, 767, 1466, 1467
 タブ譜 1363
 デュレーション 208, 232, 270, 272
 トレモロ 1431, 1433, 1436
 トレモロの削除 1435
 長さ 869, 1035, 1106
 二重 241, 820, 1469 (「声部」.も参照)
 入力 241, 1469 (「声部」.も参照)
 反転 870, 871, 873, 876, 1102, 1104-1106
 ハンドル 1106, 1436
 非表示 1107
 表示 1107
 フェルマータ 1040
 符鉤 1102
 符尾の分割 820, 821
 譜表をまたぐ 873, 876, 1106
 方向 (「符尾の方向」を参照してください)
 リセット 866, 1106
 連桁 865, 869, 874
 連桁の位置 875
 連桁の解除 865
 符尾が上向きの声部 (「声部」を参照してください)
 符尾が下向きの声部 (「声部」を参照してください)
 符尾なし
 スラッシュ符頭 227, 243, 1290
 符頭 1107
 符尾の分割 820
 外観 821
 符尾の方向 1102
 ギタープリベンド 1158
 コード 1103
 スラー 1317, 1324
 スラッシュ符頭 1105, 1300
 声部 477, 1102, 1105, 1469
 装飾音符 1029, 1035
 タイ 1104
 第3線 1102
 打楽器キット 149, 154, 252, 767, 1466, 1467
 単一の声部の状況 1102, 1105
 中央配置の連桁 871
 ドラムセット 154
 フィルター 440
 複声部の状況 1103

符尾の方向 (続き)

譜表に対する位置 868
 譜表の第3線にある音符 1102
 譜表をまたぐ連桁 873, 1106
 変更 477, 1104, 1105, 1300
 他の譜表まで伸びた音符 873, 876, 1475
 リセット 868, 1106
 連桁グループ 1104
 連桁の位置 867, 875

譜表 1353

VST インストゥルメント 542
 アイテムのコピー 468, 470
 移調楽器 138
 1線 1252, 1257, 1258, 1350, 1353, 1459
 移動 524, 616, 617, 629, 631, 639
 インストゥルメントの変更 142, 145, 146
 インストゥルメントの変更ラベル 147
 インデント 524, 627, 1341, 1342, 1359
 大きな拍子記号 1420
 オッシア譜表 (「オッシア譜表」を参照してください)
 音符 475, 1362, 1363
 音部記号 937
 音符入力 231, 245
 音符を伸ばす 873, 876
 解析 110
 角括弧 79, 887, 888, 1348
 数 110, 619, 622, 645, 1354
 カラー 55
 間隔 524, 618, 1266, 1359
 ギャレービュー 50
 休止 1039
 強弱記号 324, 326, 445, 956
 強弱記号のリンク 471, 975
 空白 (「空白の譜表」を参照してください) (「空白の譜表」.も参照)
 組段オブジェクト 1357, 1358
 組段区切り 649
 組段の分割記号 1355
 グリッサンドライン 360, 361
 グリッド 1350, 1459
 グループ 174, 846, 888 (「譜表のグループ化」.も参照)
 言語 57
 弦の指示記号 (「弦の指示記号」を参照してください)
 コード記号 185, 328, 900, 902, 904, 905
 五線譜 1350, 1353, 1459
 固定 644-647
 コメント 506, 507, 510
 コンデンシング (「コンデンシング」を参照してください)
 サイズ (「譜表サイズ」を参照してください)
 再生 553
 弱起 (アウフタクト) (「弱起 (アウフタクト)」を参照してください)
 順番 130-132
 小節休符 (「小節休符」を参照してください)
 小節線 844, 846
 小節番号 851, 853
 衝突回避 617, 618, 636, 638, 639
 白 55
 垂直方向のスペーシング (「譜表のスペーシング」を参照してください)
 スウィング再生 567

譜表 (続き)

数字付き低音 406, 982
 スペーシング (「譜表のスペーシング」を参照してください)
 スラー 1326, 1328
 スラーのリンク 471
 声部 241
 選択 435
 タイ 258, 1403, 1409
 ダイアログ 635
 タイムコード 1252, 1257, 1258
 高さ 616-618, 629, 631, 632
 打楽器 1459, 1460
 タレット 655
 タブ譜 1362, 1363
 調号 291, 292, 1046
 追加 129, 134, 139, 1354, 1361
 ディヴィジ 1361
 テキスト 399, 1357, 1358
 テンポ記号 1357, 1358
 トレモロ 873, 876
 名前 (「譜表ラベル」を参照してください) (「インストゥルメント名」.も参照)
 名前の変更 191
 配置設定 644-647
 配置ツール 466
 幅 627
 非表示 126, 180, 184, 456, 457, 459, 460, 619-622, 1363
 表示 50, 180, 184, 456, 457, 459, 461, 619-622
 拍子記号 298-300, 302, 1357, 1358, 1413, 1419, 1420, 1426
 フィルター (「インストゥルメントフィルター」を参照してください) (「フィルター」.も参照)
 フィンガリング 1001, 1011
 フェルマータ 1041
 複数に入力 221, 231, 245
 複数の声部 241, 658
 符尾の長さ 1106
 譜表ラベル (「譜表ラベル」を参照してください)
 分割 424, 425, 1266
 分割記号 (「組段の分割記号」を参照してください) (「分割の矢印」.も参照)
 ページビュー 50
 マーカー 1252
 メトロノームマーク 1357, 1358
 余白 627, 629, 631, 1341, 1342, 1359
 ラスタライズ (「譜表サイズ」を参照してください)
 ラベル (「譜表ラベル」を参照してください)
 リデュース 658
 リハールマーク 1357, 1358
 リピート括弧 1357, 1358
 リピートマーカー 1271
 レイアウトオプション 616
 連桁 873-876
 譜表サイズ 607, 616, 632
 MusicXML ファイル 84
 カスタム 635
 個々の譜表 633
 五線のサイズ 632
 線間の高さ 632
 ダイアログ 635

譜表サイズ (続き)

変更 616, 633, 635
レイアウト 616, 632, 633

譜表上の位置

音符入力 250
打楽器 702, 1451, 1452, 1455
打楽器キット 155, 250
ライン 1140, 1231, 1232, 1234

譜表線

数 149, 622, 1459, 1460
弦の指示記号 1020
スペーシング 149, 158, 1460
スラー 1316
タイ 1409
打楽器 149, 158, 1460
タブ譜 160, 1362
テキスト 1212, 1243, 1393
塗りつぶし 911, 954, 1001, 1011, 1020, 1212, 1243, 1393, 1465
フィンガリング 1011

譜表に対する位置

アーティキュレーション 830
演奏技法 445
オクターブ線 445, 939
歌詞 1065
ギタープリベンド 1158
ギターベンド 445
キューラベル 445
強弱記号 445, 946
弦の指示記号 393-395, 1020, 1022
小節番号 856
数字付き低音 991
スラー 1325
スラッシュ領域のカウント 1299
装飾音 445
打楽器のレジェンド 445
タッピング 1172
テキスト 445
通し番号付き小節領域のカウント 1287
トリル 445
ハーモニクス 1115
ハンマーオン 1172
左手のフィンガリング 1010
フィンガリング 1000, 1001, 1009
プルオフ 1172
ペダル線 1197
変更 445
リセット 447
リピートマーカー 1271
連桁 867, 868
連符の大括弧 1445

譜表に対する配置

歌詞 1066
ライン 1231
リハーサルマーク 1246

譜表に対するフォントサイズ 774, 777

譜表に付くテキスト 1383, 1384

移動 489, 492, 525, 1388
回転 492
ガイド 461
書き出し 106
形式設定 400, 403, 777, 1388
選択 432

譜表に付くテキスト (続き)

入力 399
背景 1393
背景の塗りつぶし 1393
配置 777, 1388
パラグラフスタイル 1388
反転 489 (「逆行」も参照)
非表示 1394
表示 1394
譜表に対する位置 445
余白 777, 1393
枠線 777, 1390

譜表の共有 (「コンデンシング」を参照してください) (「ディヴィジ」も参照)

譜表のグループ化

アンサンプルタイプ 887, 888
小節線の結合 844, 846
デフォルト設定 79, 887, 888
プレーヤーグループ 174
変更 887

譜表の下書きを作る (「譜表の草案を作る」を参照してください)

譜表の手動表示/非表示 620, 621
譜表のスペーシング 515, 616, 635
ギャレービュー 636, 638
組段 518
組段の移動 642
組段密度 518
コピー 643
コンデンシング 658
最後の組段 627
水平 518, 627
ディヴィジ 618
テキストの衝突回避 1390
デフォルト設定 617, 636
ハンドル 639
復元 641
譜表の非表示 619-621
フロー見出し 630
変更 617, 618, 635, 639
密度 518
有効化 515
リハーサルマーク 1246
両端揃え 518, 618, 627, 636
レイアウト 617
レイアウトオプション 765

「譜表のスペーシングをコピー」ダイアログ 643

譜表の草案を作る 117, 119

譜表冒頭部 1024
音部記号 935
小節線 842, 843
調号 1049
ページテンプレート 662

譜表ラベル 188, 1340

Cubase 1341
MusicXML の読み込み 1341
移調楽器 1340, 1345, 1346
インストゥルメントの変更 144
インストゥルメントの変更ラベル 147
インストゥルメント名 57, 156, 157, 188, 191, 192, 194, 672, 1341, 1344
インデント 1342, 1349, 1359
上付き 192

譜表ラベル (続き)

改行 1346
 角括弧 1348
 下線 192
 括弧 1346
 カラー 192, 1349
 ギャレービュー 40
 区切り用文字 1346
 組段 1343
 グループ化 156, 157, 1348, 1350, 1351
 言語 57
 コンデンスされた譜表 1349, 1351
 最初の組段 1341, 1359
 サイズ 1349, 1350
 下付き 192
 斜体 192, 777
 上線 192
 ストレッチ 192
 ソロ 132
 打楽器 149, 156, 157, 1344, 1350, 1459, 1463
 ディヴィジ 1351
 デフォルト設定 79
 トークン 672
 長さ 1341, 1343, 1344
 ナンバリング 137, 138, 1344, 1351
 配置 192, 1342, 1349
 パラグラフスタイル 777, 1349
 非表示 1341, 1343
 表示 1341, 1343
 フォント 777, 1349
 プレーヤーグループ (「プレーヤーグループのラベル」を参照してください)
 プレーヤー名 189, 1344
 フロー 1341
 プロジェクトテンプレート 79
 ベースラインの移動 192
 変更 191, 1344, 1346
 リセット 194
 譜表をまたぐ
 アルペジオ記号 358, 359
 重なり合う音符 1471
 スペーシング 874
 スラー 284, 441, 472, 475, 1318, 1326
 タイ 258, 1403
 トレモロ 873, 876
 符尾 873, 876, 1106
 ライン 397, 398
 リセット 876
 連桁 873-876, 1106
 プライマリー
 インストゥルメント 687, 716, 720, 722
 連桁 877
 プライム 671, 674
 プラグイン 572
 インスタンス 534, 537
 ウィンドウ 542
 エクスプレッションマップ 534, 584, 783
 エンドポイント 534, 572, 580, 583, 584
 許可 539
 再生 534, 537, 572, 736
 設定 574, 581, 583, 585, 586
 パーカッションマップ 534, 584
 開く 542

プラグイン (続き)

ブロック 539
 変更 542, 572, 748
 保存 585, 586
 ミキサー 581, 736, 740
 リバーブ 748, 759, 762
 リファレンス 70
 ロード 540, 554, 572, 577, 745, 746, 748, 759, 762
 フラジオレット (「ハーモニクス」を参照してください)
 + 記号
 キャレット 227
 コード記号 894
 タッピング 1167
 拍子記号 294, 1414
 ミュート (「演奏技法」を参照してください)
 リムショット (「演奏技法」を参照してください) (「演奏技法固有の符頭」.も参照)
 ブラスバンド (「バンド」を参照してください) (「プロジェクトテンプレート」.も参照)
 フラッタータンギング (「演奏技法」を参照してください)
 フラット
 スラー 1323
 臨時記号 (「臨時記号」を参照してください)
 連桁 869
 フリジアン
 コード記号 334, 908
 スケール 496, 503
 プリセット 27
 インストゥルメントフィルター 457
 エフェクト 796
 コード記号 894
 ズーム 41
 背景色 54
 譜表サイズ 632
 プリタイプ (「ギタープリベンド」を参照してください)
 フリップ (「ジャズの装飾音」を参照してください)
 プリベンド (「ギタープリベンド」を参照してください)
 プリロール 557
 デュレーション 557
 フロー 557
 振り分け
 値 727
 強弱記号 963
 組段あたりの小節数 645
 小節の拍 884
 フレームあたりの組段数 645
 フレームあたりの譜表数 618
 ベロシティ 727
 プリンター 603
 選択 594
 ブルースギターのポストベンド 1155
 フルート (「インストゥルメント」を参照してください)
 プルオフ (「ハンマーオン」を参照してください)
 フルスコアレイアウト (「レイアウト」を参照してください)
 フレーズ
 強弱記号 324, 973, 979-981
 コード記号領域 905
 小節リピート記号 443, 1276
 スラー 1314
 フレーム 669, 1390
 移動 629, 630
 解析 110

- フレーム (続き)
 間隔 629-631
 区切り 612, 652
 組段 618, 627, 645
 コードダイアグラム 921, 923
 コピー 662, 664
 サイズ 37
 小節 110
 制限 629
 選択 515
 選択部分から作成 653
 タイムコード 1256
 デュレーション 31, 569, 1256
 トークン 670
 トランスポート 31, 569
 破線 666, 921
 範囲 37
 非表示 448
 譜表 618, 627
 フロー見出し 626, 629, 630, 666
 編集 515
 密度 518
 余白 612, 629, 631
 欄外見出し 626
 リセット 666
- フレーム区切り 517, 612, 644, 652
 移動 648
 演奏技法 1218
 オクターブ線 942
 音部記号 931
 ガイド 461, 654
 角括弧 842
 グリッサンドライン 1148
 削除 648, 655
 小節線 648, 842
 小節リピート記号 653
 スラー 1318
 挿入 646, 647, 653
 タイ 1402
 調号 1051
 ディヴィジ 1361
 左に最初のページ 623
 拍子記号 1416
 譜表サイズ 633
 譜表のスペーシング 617
 譜表の非表示 620
 譜表の表示/非表示 620
 譜表ラベル 1343
 別のレイアウトへコピー 658-660
 ライン 1245
 リピート括弧 1263
- フレーム使用率のしきい値
 両端揃え (垂直方向) 618, 636
 両端揃え (水平方向) 627
- フレームチェーン
 楽譜 (「楽曲フレームチェーン」を参照してください)
 プロパティ 662, 678-680
- フレーム密度表示 518
- フレームレート 201
 ダイアログ 197
 トランスポートウィンドウ 569, 571
 ドロップフレームのタイムコード 1256
- フレームレート (続き)
 ノンドロップフレームのタイムコード 1256
 変更 197, 201
- プレーヤー 20, 126, 128
 MIDI インポート 88
 MIDI の書き出し 98, 99
 アンサンブル 114, 133
 移調 138
 移調の変更 140
 移動 130, 131, 177
 インストゥルメント 21, 50, 136, 139, 140
 インストゥルメントの順番 141
 インストゥルメントのナンバリング 137, 138
 インストゥルメントの変更ラベル 147
 オーディオの書き出し 103
 オクターブ線 941
 オシタ譜表 1354
 音部記号 934
 カード 114
 解析 110
 書き出し 82
 角括弧 887, 888, 1348
 カラー 543, 695, 696
 間のインストゥルメントの移動 141
 空白の譜表 619
 組段の分割記号 1355
 グループ (「プレーヤーグループ」を参照してください)
 グループから削除 177
 グループ間の移動 177
 結合パート 184
 コード記号 328, 900
 コピー 130
 コンデンシング 658
 最大数 128
 削除 133, 142, 177
 シングルプレーヤー 114, 128, 129
 スウィング再生 567, 568
 数字付き低音 406, 983
 スコア上の位置 114, 130, 131
 セクションプレーヤー 114, 128, 129
 ソート 114, 130
 ソリスト 132
 ソロ 560, 735
 打楽器キット 152, 153
 タブ譜 1362, 1363
 追加 117, 119, 129, 134, 135, 139, 175
 追加の譜表 1354
 ディヴィジ 1361
 トークン 671
 名前の変更 189
 名前を付ける 188-191, 1344
 パートレイアウト (「レイアウト」を参照してください)
 パネル 113, 114
 パンニング 744, 748
 ピッチ 138
 非表示 180, 184
 表示 180, 184
 複数のインストゥルメント 50, 139, 189, 190, 1344
 複製 130
 譜表 620, 621
 譜表サイズ 633

- プレイヤー (続き)
 譜表ラベル 1344
 プレイヤー名 189, 190
 フロー 126, 180
 フローから削除 180
 フローに追加 180
 保存 121
 ボリューム 743, 956
 マージ 80, 81, 84, 88, 92, 94
 ミュート 560, 735
 読み込み 80, 81
 リスト 188, 671
 リバース (「スペーステンプレート」を参照してください)
 レイアウト 126, 184, 190
- プレイヤーカード 114, 126
 展開矢印マーク 41
- プレイヤーグループ 114, 174
 MIDI インポート 94
 アンサンブル 119
 削除 177
 作成 94, 175
 大括弧のグループ化 846
 名前を付ける 176
 パンニング 752
 フィルター 457
 プレイヤーの移動 177
 プレイヤーの削除 177
 プレイヤーの追加 175
 ラベル (「プレイヤーグループのラベル」を参照してください)
- プレイヤーグループのラベル 1340, 1348
 非表示 1348
 表示 1348
 フォント 1348, 1349
- 「プレイヤーグループ名を変更」ダイアログ 176
- プレイヤーパネル 113, 114
- プレイヤー名 188
 インストゥルメントトラック 543
 グループ (「プレイヤーグループのラベル」を参照してください)
 トークン 671
 長さ 1341, 1343
 非表示 1341, 1343
 表示 1341, 1343
 譜表ラベル 1341, 1343, 1344
 変更 189
 リセット 189, 190
- 「プレイヤー名を変更」ダイアログ 189
- プレイヤーラベル
 非表示 147, 1348
 表示 147, 1348
 譜表ラベル 1340, 1344, 1348, 1351
- ブレイクフロント (続き)
 演奏技法 1210
 弦の指示記号 1020
 コード記号 900
 小節番号 852
 数字付き低音 993
 タストソロ 993
 タブ譜 1366
 テンポ記号 1371
 拍子記号 1429, 1430
- ブレイクフロント (続き)
 フィンガリング 929, 1005
 リハーサルマーク 1249
- ブレス記号 1037-1039
 位置 1040
 移動 472, 475, 525
 同じ位置に複数 1040
 カーリユー記号 1040
 外観 443
 カラー 56
 再生 1043, 1044
 削除 467
 タイプ 443, 1039
 中間休止記号 1040
 入力 348-350
 フェルマータ 1040
- フレット 160, 1362
 位置 160
 音域外の音符 1364
 音程 160
 音符入力 216, 252
 開始番号 918, 927, 929
 角括弧 (「括弧付きの符頭」を参照してください)
 括弧 (「括弧付きの符頭」を参照してください)
 カポ (「カポ」を参照してください)
 弦番号 1087
 コードダイアグラム (「コードダイアグラム」を参照してください)
 サイズ 929, 1366
 削除 160, 927
 スペーシング 160
 追加 160, 252, 927
 フォントスタイル 929, 1366
 変更 1364
- フレット楽器 160
 アルペジオのフィンガリング 1012
 移調 138, 160, 165, 166, 168
 親指 924, 925, 927
 音符入力 216
 開放弦のピッチ 162
 カポ (「カポ」を参照してください)
 ギターテクニック (「ギターテクニック」を参照してください)
 ギターバンド 1151
 グリッサンドライン 1148, 1149
 弦楽器 160, 162, 164, 1087
 弦の指示記号 (「弦の指示記号」を参照してください)
 コード記号 165, 168, 907
 コードダイアグラム 917, 918
 スライド 1013, 1014, 1148, 1149
 タブ譜 (「タブ譜」を参照してください)
 チューニング 140, 160, 164, 165, 168, 907
 チューニングの書き出し 163
 チューニングの変更 117, 140, 160, 162
 チューニングの読み込み 164
 追加 117, 139
 ディチューン 164, 168
 ハーモニクス 1109-1111, 1113
 パンニング (「ステージテンプレート」を参照してください)
 ピンチハーモニクス 1116
 フィンガリング 285, 1008
 フレット 160

- フレット楽器 (続き)
 ポップオーバー 288
 リバーブ (「スペーステンプレート」を参照してください)
- フレットボードパネル 216
 キーボードショートカット 44
- プレビュー
 印刷プレビュー 35, 589
 音符のスペーシング 520
 画像 76, 107
 カラー 53, 54
 ファイル名 601
 フォントスタイル 774, 777
 プロジェクト 76, 107
- 触れるピッチ 1109
 ハーモニクス 1113
- フロアタム (「無音程打楽器」を参照してください)
- フロー 20, 126, 178
 MIDI インポート 88
 MusicXML ファイル 86
 PDF ファイル 598, 601
 アタッカ 557
 移調 480, 481
 移動 452, 653
 印刷 596, 597
 インストゥルメントの変更ラベル 147
 インデント 524, 1359
 オーディオ 103, 104
 カード 125
 解析 110
 書き出し 82, 83, 596, 597
 間隔 557
 記譜オプション 767
 切り替え 533
 空白の小節の削除 834
 組段 627
 組段の分割記号 1355
 コードダイアグラム 921, 923
 コピー 80, 179
 コメント 507, 510
 再生 557, 583
 作詞者 76, 1026
 削除 181
 作曲者 76, 1025
 終了位置の小節線 840
 順番 76, 180
 声部 583
 選択 435
 ソート 180
 タイトル 70, 76, 106, 195, 196, 626, 664, 666, 1024
 タイムコード 125
 タッチェット 655, 656
 調号 1046
 著作権 76, 1027
 追加 179, 512
 デフォルト設定 767
 デュレーション 674, 832-834
 テンポトラック 100
 トークン 673, 674
 トリミング 312, 317, 318, 834
 ナビゲーション 452
 名前 76, 106, 195, 601, 1024
 パネル 125
- フロー (続き)
 番号 (「フロー番号」を参照してください)
 ビデオ 125, 196, 198, 199
 非表示 184
 表示 184
 開く 533
 複製 179
 譜表サイズ 633
 譜表ラベル 1341
 プリロール 557
 プレーヤー 126, 180
 プレーヤーの削除 180
 プレーヤーの追加 180
 プロジェクトテンプレート 79
 分割 512, 623
 ページ上に複数 623
 ページテンプレート 624
 ページ番号 626, 674
 マージ 80, 88, 623
 見出し (「フロー見出し」を参照してください)
 読み込み 80, 81, 84, 88
 リハーサルマーク 1247
 両端揃え 627
 臨時記号の有効範囲ルール 822, 823
 レイアウト 126
 レイアウトから削除 184
 レイアウトに追加 184
 フローカード 126
 フロータイトル 76, 195, 196
 書き出し 106
 追加 1024
 フローのトリミング 312, 834
 「フローの読み込みオプション」ダイアログ 81
 フローパネル 113, 125
 フロー番号 180
 削除 667, 668
 トークン 674
 非表示 667, 668
 フロー見出し 666-668
 変更 76, 180
 フロー見出し 76, 662-664, 666-668, 777
 移動 630, 639
 書き出し 106
 間隔 629, 630, 921
 コードダイアグラム 921, 923
 サイズ 777
 ダイアログ 668
 タイトル 626
 デフォルト 666
 パラグラフスタイル 666
 非表示 70, 625
 表示 70, 625
 フォント 666
 フレーム 666
 フロータイトル 626
 ページテンプレート 624
 ページ番号 626, 1180
 変更 667, 668
 編集 667, 668
 優先の解除 666
 余白 629, 630, 921
 リセット 667
 「フロー見出しを編集」ダイアログ 668

- フロー名 76, 195, 601
 - 追加 1024
- 「フローを書き出し」ダイアログ 83
- ブログ 70
- プログラムチェンジの動作 782, 788, 796
- プロジェクト 19, 76, 80, 126
 - Hub 70
 - MIDI ファイル 98, 99
 - MusicXML ファイル 85, 86
 - PDF ファイル 598, 608
 - ウィンドウ 28
 - オーディオ 103
 - 開始 72
 - 開始領域 33
 - 解析 110
 - 回復 108
 - 書き出し 85, 86, 98, 99, 102
 - 楽章 178
 - 異なるバージョンの Dorico 74
 - 最近 74
 - 作詞者 1026
 - 作曲者 1025
 - 自動保存 107, 108
 - 設定 27, 765, 767, 769
 - 全画面表示モード 49
 - 存在しないフォント 75
 - タイトル 70, 196, 664, 666, 1024
 - タブ 48
 - 著作権 1027
 - デフォルトのフォントスタイル 781
 - デュレーション 671
 - テンプレート (「プロジェクトテンプレート」を参照してください)
 - トークン 671, 673
 - バックアップ 109, 110
 - バックアップの場所 110
 - ビデオ 196, 198
 - 開く 49, 73, 74, 108
 - ファイルパス 110, 600, 671
 - フォントスタイル 781
 - 複数のウィンドウ 49
 - フレームレート 201
 - プレビュー 76
 - フロー 80–83, 178, 179, 196, 512
 - フローの書き出し 82, 83
 - フローの分割 512
 - フローの読み込み 80, 81, 84
 - マージ 80
 - レイアウト (「レイアウト」を参照してください)
 - ワークスペース 42
- プロジェクトウィンドウ 28
 - Dark 52, 55
 - Light 52
 - 印刷モード 589
 - 記譜モード 203
 - 再生モード 531
 - 浄書モード 514
 - 設定モード 113
 - テーマ 52
 - 幅 39, 49
 - 複数開く 49
 - 分割 48
- プロジェクト情報 76
 - 書き出し 79, 106
 - 作詞者 1026
 - 作曲者 1025
 - タイトル 1024
 - 著作権 1027
 - トークン 76, 195, 664, 673
 - フロータイトル 195, 1024
 - プロジェクトテンプレート 79
 - ページテンプレート 664, 1024
- 「プロジェクト情報」ダイアログ 76
- プロジェクトテンプレート 72, 79
 - Hub 70
 - MIDI インポート 88
 - カテゴリー 79
 - プロジェクトの開始 72
- 「プロジェクトの解析」ダイアログ 110, 111
- プロップ (「ジャズアーティキュレーション」を参照してください)
- プロパティ 678
 - 値 681
 - 音符 678
 - 記譜記号 678
 - グローバル 679, 680
 - 検索 678
 - 選択したアイテム 678
 - 範囲 678–680
 - ビデオ 197
 - 別のレイアウトへコピー 662
 - ローカル 679, 680
- プロパティパネル 678
 - キーボードショートカット 44
 - 記譜モード 203, 213
 - 展開矢印マーク 37
- 分
 - タイムコード 1256
 - デュレーションのトークン 671, 674
 - トランスポート 31, 569
- 分割
 - PDF ファイル 598
 - 音符 204, 272, 273, 477, 767, 882–885, 1293, 1405, 1466
 - 角括弧 1098
 - カットコモンタイム 885
 - 休符 256, 273, 883, 885, 1304
 - 小節 648, 649, 652, 653, 836, 882, 884, 885, 1293, 1414, 1425
 - 小節線の結合 846
 - スラッシュ領域 1293
 - 声部 477, 1466
 - タイ 272, 273, 767, 882–884, 1405
 - 長休符 1310–1312
 - テンポの等式 1382
 - 拍子記号 294, 884, 1421, 1422
 - 符頭の括弧 1098
 - 譜表 424, 425, 649, 652, 653, 658, 1266, 1361
 - フレーズ 477, 1361
 - フロー 512, 596–598
 - プロジェクトウィンドウ 48
 - ペダル線 1199
 - リピートマーカのテキスト 1269
 - 連桁 767, 862, 865, 877, 880, 882, 884, 885
 - 連符 1442

分割記号（「組段の分割記号」を参照してください）

分割ポイント 94

分子

スタイル 1421, 1422

拍子記号 1413

分数

アルペジオ記号 1141, 1142

ギターバンド 1157

グリッサンドライン 1150

コード記号 894

数字付き低音 408

テンポ記号 309, 310, 414, 1373, 1374

トレモロ 1437, 1438

拍子記号 294, 1413, 1414

フィンガリング 999

分析

コード 337

フーガ 56, 980, 981, 1224

和声 982, 1224

分母

スタイル 1421, 1423

拍子記号 1413

へ

ヘアピン（「段階的強弱記号」を参照してください）

平行

ライン 862, 877, 1039, 1144, 1216, 1355

ページ

移動 452

印刷 596, 597, 603, 607

オプションを表示 37

解析 110

書き出し 596-598, 603

カラー 53, 55

空白の譜表を隠す 620

区切り（「フレーム区切り」を参照してください）

形式設定 1024

コピー 662, 664

サイズ（「ページサイズ」を参照してください）

削除 666

設定 607

選択部分から作成 653

総数 110, 674

ターン（「フレーム区切り」を参照してください）

高さ 614, 615, 618

長方形（「フレーム」を参照してください）

テンプレート（「ページテンプレート」を参照してください）（「フロー見出し」も参照）

トークン 674

ドラッグ 454

ナビゲーション 452, 454

背景色 54, 55

配置 40, 50

端（「ページ余白」を参照してください）

幅 614, 615, 627

範囲 603

番号（「ページ番号」を参照してください）

左 662, 664

ビューの変更 50

複数のフロー 623

譜表のスペーシング 643

フレーム（「フレーム」を参照してください）

ページ（続き）

フロー見出し（「フロー見出し」を参照してください）

ページテンプレート（「ページテンプレート」を参照してください）（「フロー見出し」も参照）

編集 666

右 662, 664

密度 518, 616, 618, 632, 633

見開き 662, 664

向き 614

余白 612, 615, 629-631

レイアウト 612, 644, 645, 662

ロック 647

ページ区切り（「フレーム区切り」を参照してください）

ページ形式設定 612

空白の譜表 619, 622

組段 524, 617, 645

組段あたりの小節数 645

組段に変換 650

組段の移動 642

形式設定 663

固定 644, 645, 647, 653, 658-660, 662

コピー 643

タイトル 662, 666

タレット 656

長休止符 1312

ディヴィジ 1361

テキスト 773, 774, 777, 779, 781, 1390

配置設定 644

左ページ 623

複数のフロー 623

譜表 620, 621

譜表サイズ 632

譜表のスペーシング 617, 635, 643, 1390

フレームに変換 653

フロー見出し 612, 666

ページサイズ 614

ページテンプレート 615, 662-664

リセット 648, 666

ロック 647

ページサイズ 606, 607

MusicXML ファイル 84

グラフィックファイル 598

新規プロジェクト 70

変更 614

レイアウトオプション 765

ページテンプレート 25, 662, 664

コピー 662, 664

最初 624, 664

作曲家 664

セット（「ページテンプレートのセット」を参照してください）

タイトル 664

タイプ 664

デフォルト 664

フロー見出し（「フロー見出し」を参照してください）

プロジェクトテンプレート 79

ページ番号 665, 1179

ページへの割り当て 624

ページテンプレートのセット 663

適用 615

フロー見出し 663, 666

レイアウト 615

- ページテンプレートの優先 1384
 - 削除 666
- 「ページの移動」ダイアログ 452
- ページ配置 40, 50
- ページパネル 514
- ページ範囲
 - 印刷 596, 597
 - 書き出し 596, 597
 - 選択 603
 - フロー 596, 597
- ページ番号 665, 1179
 - 外観 1179
 - 開始 623, 1180
 - ガイド 1181
 - カウント 674
 - 合計 674
 - サイズ 1179
 - 削除 1179
 - 水平方向の配置 1179
 - 数字スタイル 1180
 - トークン 674
 - パラグラフスタイル 1179
 - 非表示 626, 1180, 1181
 - 表示 626, 1181
 - フォントスタイル 1179
 - フロー 674
 - フロー見出し 626, 1180
 - ページテンプレート 665
- ページビュー 40, 50
 - 小節番号 851
 - ナビゲーション 452, 454
 - 配置 40, 50
 - フロー 512
 - ページ番号 1181
- ページめくり（「フレーム区切り」を参照してください）
- ページ余白 612, 629
 - 非表示 448
 - 変更 615, 631
- ベース音
 - オルタード 328, 333
 - 数字付き低音（「数字付き低音」を参照してください）
 - 対位法 980, 981
- ベースギター（「フレット楽器」を参照してください）
- ベーススイッチ 787, 795
- ベースライン
 - アタッチメントポイント 897
 - インストゥルメント名 192
 - 歌詞 1067, 1072
 - 強弱記号 963
 - コード記号 894
 - テキスト 400, 779
 - 譜表ラベル 192
- へ音記号（「音部記号」を参照してください）
- ペダル
 - ハーブのペダリング（「ハーブのペダリング」を参照してください）
 - ピアノ（「ペダル線」を参照してください）
- ペダル線 1191
 - MIDI インポート 88, 94, 281
 - MIDI コントローラー 1208
 - MIDI 録音 279, 281
 - MusicXML の読み込み 1209
 - 上げ 1192
- ペダル線（続き）
 - 位置 1197, 1198
 - 移動 94, 472, 525, 1193, 1197
 - 延長線 1191, 1200, 1203-1205
 - 音符 1197
 - 外観 1200, 1201, 1203, 1206-1208
 - 開始記号 1200, 1201, 1206
 - ガイド 461
 - 括弧 1205, 1206
 - カラー 56
 - 間隔 1204
 - 形式設定 1201-1203, 1205
 - 再生 1208
 - 再生時にミュート 561
 - 削除 467
 - 十字線 528
 - 終了記号 1202, 1203
 - 順番 1197
 - 浄書モード 1193
 - 装飾音符 1198
 - タイプ 381, 1191
 - 打楽器 1210
 - テキスト 1206-1208
 - デュレーション 1208
 - 長さ 441, 525, 1193, 1197, 1200
 - 入力 378, 381, 387, 389
 - ハーブのペダリング（「ハーブのペダリング」を参照してください）
 - 配置 1192, 1193, 1196, 1197, 1199, 1200
 - 破線 1203, 1204
 - パネル 382, 389
 - ハンドル 1193
 - 非表示 1201-1203
 - フィルター 440
 - フック 1193, 1200, 1202
 - 太さ 1205
 - 譜表に対する位置 1197
 - 分割 1199
 - 変更 443
 - ポップオーバー 381, 387
 - マージ 1200
 - リテイク（「ペダルのリテイク」を参照してください）
 - リテイクの削除 1197
 - リリース 1200
 - レベル（「ペダルの強さの変更指示」を参照してください）
- ペダルの強さの変更指示 1192, 1193, 1195, 1196
 - 開始レベル 1195, 1196
 - 削除 1197
 - 終了レベル 1196
 - 入力 1195
 - ハンドル 1193
- ペダルのリテイク 1192
 - 音符 1197
 - 削除 1197
 - タイプ 1194
 - 入力 381, 387-390, 1200
 - ハンドル 1193
 - ペダルの強さ 1196
- ヘッダー
 - MIDI CC エディター 718
 - MIDI ピッチバンドエディター 717
 - エディター 692

- ヘッダー (続き)
 キーエディター 683
 強弱記号エディター 711
 打楽器エディター 696
 テンポエディター 723
 トラック 532, 534, 543, 545-547
 ピアノロールエディター 687, 695
 フロー 666
 ベロシティーエディター 708
 「~へ」の指示記号 (「インストゥルメントの変更ラベル」を参照してください)
 ヘミオラ
 音符のデュレーションの強制 273
 個別の拍子記号 298-300, 302
- 部屋
 パンニング (「ステージテンプレート」を参照してください)
 リバーブ (「スペーステンプレート」を参照してください)
- ベロシティー
 MIDI インポート 94
 MIDI トリガー領域 431, 587
 MIDI 録音 279
 エクスプレッションマップ 791
 エディター (「ベロシティーエディター」を参照してください)
 括弧付きの符頭 1095
 コントロール 709, 727-729, 731
 選択 732
 ヒストグラムツール 727, 728
 変換ツール 731
 変更 431, 443, 709, 710, 727-729, 731
 リセット 710
- ベロシティーエディター 708, 709, 711
 ズーム 690
 高さ 689
 追加 692, 708
 閉じる 692, 708
 ヒストグラムコントロール 728
 フィルター 729
 ベロシティーの変更 709, 727-729, 731
 ベロシティーのリセット 710
 変換コントロール 731
- ベロシティーレーン (「ベロシティーエディター」を参照してください)
 変移線 1216, 1224
 MIDI 721
 演奏技法 1221
 外観 1219
 強弱記号 714
 デュレーション 1216
 テンポ 723, 725
 入力 379, 383, 385
 非表示 1219
 表示 1219, 1222
- 変換 488
 MIDI CC 728
 PDF 598
 音符から連符 1441
 音符を装飾音符に 1031
 回転 492
 キーエディター 727, 728, 731
 逆行 489
- 変換 (続き)
 繰り返し 493
 スケールのマッピング 496
 選択範囲 732
 装飾音符を標準の音符に 1031
 転回 489
 ビッチのマッピング 494
 ベロシティー 727, 728, 731
 ポップオーバー 498
 レイアウトをグラフィックファイルに 598
 連符から標準の音符 1441
- 変換先
 音符 494-496, 503
- 変換ツール 727, 731
 非表示 732
 表示 732
- 編曲者 76
 書き出し 106
 斜体 76, 777
 追加 76
 トークン 673
 フォント 777
 太字 76, 777
- 変更ラベル
 インストゥルメント (「インストゥルメントの変更ラベル」を参照してください)
- 編者注
 音符 1094, 1095
 強弱記号 953
 コード記号 912, 913
 数字付き低音 985, 988
 スラー 1320, 1321
 タイ 1398
 臨時記号 816
- 編集 219, 441, 443
 アイテム 443, 528, 678
 移動 (「移動」を参照してください)
 音符 204
 音符のデュレーション 270, 441
 歌詞のテキスト 1070-1072
 再実行 449, 450
 入力と編集 219
 ハンドル 528
 フロー見出し 667, 668
 マウス入力 220
 マウスによる編集 221
 元に戻す 449, 450
 リズムグリッド 225, 226
 領域 149, 1459
- 返信
 コメント 506, 509
- ベンディング
 削除 1160
 長さ 525
 入力 366
- バンド
 ギター (「ギターバンド」を参照してください) (「ダイブ」も参照)
 ジャズ (「ジャズアーティキュレーション」を参照してください) (「ジャズの装飾音」も参照)
 ビブラート (「ビブラートバー」を参照してください)

- バンドの音程 [1157](#)
 ハンドル [1160](#), [1162-1164](#)
 微分音 [1157](#)
- 変拍子
 アウフタクトとしての小節 [1418](#)
 拍子記号 [1414](#)
- ## ほ
- ボイスニング
 音符 [241](#), [262](#)
 コード記号 [328](#), [548](#), [549](#)
 コードダイアグラム [917](#), [921](#), [923](#), [925](#), [927](#)
 打楽器キット [149](#), [154](#)
- ポイント
 MIDI [718](#), [720](#), [721](#)
 一定 [714](#), [721](#)
 基準単位 [51](#)
 強弱記号 [711](#), [712](#), [714](#), [715](#)
 コピー [693](#), [716](#), [722](#)
 削除 [694](#)
 選択 [692](#)
 テンポ変更 [723](#), [725](#)
 譜表のスペーシング [639](#)
 リニア [714](#), [721](#)
- 棒グラフ [730](#)
- 方向
 アルペジオ記号 [1137](#), [1138](#)
 移調 [480](#), [481](#)
 扇形連桁 [881](#)
 オーディオ（「パンニング」を参照してください）
 ギタープリベンド [1158](#)
 ギターベンド [445](#)
 グリッサンドライン [1087](#)
 弦のシフト指示 [1018](#), [1087](#)
 再生効果 [809](#), [810](#)
 スラーのカーブ [1324](#), [1325](#)
 スラッシュ符頭 [1300](#)
 装飾音符 [1031](#)
 タイのカーブ [1400](#), [1401](#)
 段階的強弱記号 [961](#), [969](#), [970](#), [979](#)
 パンニング [744](#)
 不完全連桁 [877](#)
 符尾 [1102](#), [1104-1106](#)
 ヘアピン [961](#), [969](#), [970](#)
 用紙の向き [607](#)
 ライン [1237](#)
 連桁 [867](#), [868](#), [877](#)
- ボーイング（「演奏技法」を参照してください）（「スラー」も参照）
- ボーカスコア（「レイアウト」を参照してください）
- ポート [534](#), [545](#), [581](#), [723](#)
 インストゥルメント [583](#)
 エクスプレッションマップ [534](#), [581](#), [584](#)
 コードトラック [534](#)
 設定 [581](#)
 テンポエディター [723](#)
 テンポトラック [545](#)
 パーカッションマップ [534](#), [581](#), [584](#)
 変更 [583](#)
 ミキサー [736](#)
- ポール・ド・ヴォア（「装飾音」を参照してください）
- ホールトーン
 コード記号 [334](#)
 スケール [496](#), [503](#)
- ホールドの線 [1151](#), [1157](#)
 移動 [525](#), [1160](#)
 角括弧 [988](#)
 ギターベンド [1160](#)
 数字付き低音 [441](#), [986](#), [987](#), [990](#), [992](#)
 長さ [986](#), [987](#), [992](#), [1160](#)
 ハンドル [990](#), [1160](#)
 非表示 [986](#), [1157](#)
 表示 [986](#), [1157](#)
- ホールハーフディミニッシュ（「スケール」を参照してください）（「音程」も参照）
- 星
 ペダル線 [1191](#), [1203](#)
- 補助音符 [1130](#)
 位置 [1132](#)
 表示 [1131](#)
 符頭のデザイン [1085](#)
- ポストベンド（「ギターポストベンド」を参照してください）
- 保存 [70](#), [107](#)
 MIDI ファイル [88](#), [98](#), [99](#)
 MusicXML ファイル [85](#)
 PDF ファイル [598](#)
 PNG ファイル [598](#)
 SVG ファイル [598](#)
 TIFF ファイル [598](#)
 アンサンブル [121](#)
 インストゥルメント名をデフォルトとして [192](#)
 インポート設定 [88](#)
 エクスプレッションマップ [801](#)
 エディター [733](#)
 演奏した音符 [277](#)
 エンドポイント設定 [585](#), [586](#)
 オーディオ [98](#), [99](#), [103](#), [104](#)
 歌詞 [1061](#)
 カスタムアンサンブル [121](#)
 キーエディター設定 [733](#)
 記譜オプションをデフォルトとして [767](#)
 グラフィックファイル [598](#), [600](#)
 コードダイアグラムシェイプ [927](#)
 コメント [511](#)
 再生テンプレート [579](#), [580](#)
 自動保存（「自動保存」を参照してください）
 ステージテンプレート [751](#), [755](#), [756](#)
 スペーステンプレート [759](#), [762-764](#)
 設定をデフォルトとして [88](#), [765](#), [767](#), [769](#), [774](#), [777](#)
 打楽器キット [159](#)
 テキスト [106](#)
 デフォルトの再生オプション [769](#)
 パーカッションマップ [807](#)
 バックアップ [109](#), [110](#)
 パラグラフスタイルをデフォルトとして [777](#)
 フォルダーの場所 [110](#)
 フォントスタイルをデフォルトとして [774](#)
 プラグイン [585](#)
 プレーヤー [121](#)
 プロジェクトテンプレート [88](#)
 文字スタイルをデフォルトとして [779](#)
 レイアウトオプションをデフォルトとして保存 [765](#)

ボックス（「枠線」を参照してください）（「フレーム」.も参照）

ホットキー（「キーボードショートカット」を参照してください）

ポップオーバー 21, 209

MIDI トリガー領域 431

アイテムの変更 443

アルペジオ記号 354, 358

アンサンブル（「アンサンブルピッカー」を参照してください）

移調 500

インストゥルメント（「インストゥルメントピッカー」を参照してください）

インストゥルメントフィルター 457

演奏技法 379, 383, 387

延長 347, 349

オクターブ線 340, 341, 344

音程追加（「音符ツールのポップオーバー」を参照してください）

音部記号 340, 342

音符ツール 269, 483, 498

歌詞 403, 404, 406

ギターテクニック 354, 365, 368, 369, 371, 373, 374, 376, 377

休止 347, 349

強弱記号 320, 324

グリッサンドライン 354, 360

弦の指示記号 382

コード記号 331, 335

ジャズアーティキュレーション 353, 362

小節 312, 315

小節線 312, 314, 315, 317, 318

小節リピート記号 419, 429

ショートカット（「ジャンプ小節」を参照してください）

数字付き低音 408, 411

スラッシュ符頭 419

装飾音 352, 357, 358, 360, 362

調号 289, 291

テンポ 304, 309

通し番号付き小節領域 419

トリル 352, 1128

トレモロ 418, 425

ハーブのペダリング 381

拍 313

拍子記号 294, 298, 300

フィンガリング 285, 287

ペダル線 381, 387

メトロノームマーク 304

リピート 417, 425, 429

リピート括弧 417

リピートマーカー 417

連符 265, 267

ボディ

演奏技法の延長線 1217, 1219

変更 1235

ライン 1224, 1226, 1235

ポリコード記号 333, 893

入力 328

配置 909

ポリフォニー 1469

MIDI インポート 92

MIDI 録音 275

ポリフォニー（続き）

コンデンシング（「コンデンシング」を参照してください）

再生 558, 559, 980, 981

声部の追加 241

声部の変更 477

ボリューム

MIDI 979

括弧付きの符頭 1095

強弱記号 715, 945, 950, 971, 978, 980

クリック 743

再生 743, 791, 978, 980

増減（「*messa di voce*」を参照してください）

チャンネルメーター 735, 736, 743

トラック 735, 736, 743

ビデオオーディオ 200

ペロシティー 708-710, 727, 731, 791

ミキサー 735, 736, 743

無音の再生テンプレート 572, 573

メトロノームクリック 278

リセット 743

ポルタ線（「リピート括弧」を参照してください）

ポルタメント（「グリッサンドライン」を参照してください）

ホルン 136

移調 117, 138, 140

音部記号 117, 140, 341, 936

支管の指示記号 1005, 1016

調号 117, 140

パンニング（「ステージテンプレート」を参照してください）

フィンガリング 1005, 1016

リバーブ（「スペーステンプレート」を参照してください）

ボンゴ（「無音程打楽器」を参照してください）（「打楽器キット」.も参照）

ま

マーカー 1251, 1256

移動 472, 1254

ガイド（「ガイド」を参照してください）

書き出し 98, 99, 104, 106

カラー 56

コメント（「コメント」を参照してください）

削除 414, 467

重要 414, 1255

垂直位置 617, 636, 1252

ダイアログ 413

タイムコード 413, 1254

テキスト 101, 412, 414, 1253

トラック 546, 549

入力 412, 413, 546

パネル 414

非表示 1251, 1270

表示 1251, 1270

フィルター 440

フォントスタイル 1254

譜表 1252

譜表のスペーシング 617, 636

読み込み 101

リピート 417, 1266

「マーカーを追加」ダイアログ 413

マーク
 テンポ（「テンポ記号」を参照してください）
 トリル [1118](#), [1119](#), [1122](#), [1132](#)
 リハーサル（「リハーサルマーク」を参照してください）
 マークアップ（「コメント」を参照してください）（「注釈」.も参照）
 マークダウン [76](#)
 テキストアイテム [58](#)
 マージ
 音符 [94](#), [262](#), [265](#), [273](#), [658](#), [882-885](#)
 休符 [256](#), [273](#), [882-885](#), [1303](#), [1304](#)
 声部 [92](#), [94](#), [658](#)
 譜表 [658](#)
 プレーヤー [80](#), [81](#), [84](#), [88](#), [92](#), [94](#)
 フロー [80](#), [88](#), [623](#)
 プロジェクト [80](#)
 ペダル線 [1200](#)
 連桁 [862](#), [863](#)
 マイナー
 音程 [480](#), [481](#), [483](#), [499](#)
 コード記号 [332](#), [333](#), [894](#)
 スケール [496](#), [503](#), [1048](#)
 調 [1048](#)
 マウス入力 [219](#)
 設定 [220](#)
 無効化 [204](#), [220](#), [221](#)
 有効化 [204](#), [220](#), [221](#)
 マウスによる編集
 無効化 [221](#)
 有効化 [221](#)
 前（「後ろ」を参照してください）
 前付け [1024](#)
 演奏上の指示 [662](#), [664](#)
 作詞者 [664](#)
 作曲者 [664](#)
 タイトル [662](#), [664](#)
 著作権 [664](#)
 プレーヤーリスト [670](#)
 ページテンプレート [662](#), [664](#)
 巻き戻し [551](#), [555](#), [569](#)
 マスター出力ボリューム [735](#), [736](#), [738](#), [739](#), [743](#)
 マスターページ（「ページテンプレート」を参照してください）
 マッチ
 オプション検索 [58](#), [765](#), [767](#), [769](#)
 末尾
 インストゥルメントの変更 [57](#), [145](#)
 演奏技法 [1211](#)
 強弱記号 [956](#), [957](#)
 タイムコード [1256](#)
 リハーサルマーク [1249](#)
 マップ
 エクスプレッション（「エクスプレッションマップ」を参照してください）
 キーボードショートカット [62](#)
 スケール（「スケールのマッピング」を参照してください）
 打楽器（「パーカッションマップ」を参照してください）
 ピッチ（「ピッチのマッピング」を参照してください）
 マリンバ（「インストゥルメント」を参照してください）（「大譜表を用いる楽器」.も参照）

丸
 演奏技法 [382](#), [1210](#)
 キーボードパネル [214](#)
 弦の指示記号 [1020](#)
 コード記号 [894](#)
 コード記号の括弧 [912](#), [914](#)
 コードダイアグラム [917](#), [918](#), [927](#)
 小節番号の囲み線 [849](#)
 数字付き低音の括弧 [988](#)
 タッピング [1167](#)
 ハーモニクス [1113](#), [1115](#)
 ピッチ [492](#), [502](#)
 フィンガリング [1003](#)
 符頭 [1081](#), [1085](#), [1452](#), [1455](#)
 符頭の括弧 [1094](#), [1095](#)
 ヘアピン（「ニエンテ」を参照してください）
 リズム [239](#), [492](#), [502](#)（「付点音符」.も参照）
 マルカート（「アーティキュレーション」を参照してください）
 マルトレ（「アーティキュレーション」を参照してください）
 マンドリン（「フレット楽器」を参照してください）

み

ミキサー [735](#), [736](#)
 オーディオ出力を非表示にする [581](#)
 サウンドトラック [200](#)
 スクロール [742](#)
 高さ [737](#), [742](#)
 チャンネル [735](#), [736](#), [738](#), [739](#), [742](#), [746](#)
 チャンネルストリップ [740](#)
 ツールバー [737](#)
 トラックのミュート [560](#), [735-737](#)
 トラックをソロにする [560](#), [735-737](#)
 パンニング [738](#), [744](#)
 ビデオ [200](#)
 非表示 [735-737](#)
 表示 [735-737](#)
 フィルター [740](#), [742](#)
 ポート [735](#), [736](#)
 ボリューム [743](#)
 リセット [560](#), [735](#), [743](#)
 ミキサーパネル [735](#)
 キーボードショートカット [44](#)
 右ゾーン [36](#), [37](#)
 印刷モード [591](#)
 記譜モード [212](#)
 設定モード [122](#)
 非表示 [44](#)
 表示 [44](#)
 右手のフィンガリング [1008](#)
 アルペジオ記号 [1012](#)
 位置 [998](#)
 角括弧 [1009](#)
 タッピング（「タッピング」を参照してください）
 入力 [285](#)
 ポップオーバー [288](#)
 右パン [759](#), [760](#)
 右フック（「ライン」を参照してください）
 右ページ [662](#), [664](#)
 から開始 [623](#)

- ミクソリディアン
 - コード記号 [334, 908](#)
 - スケール [496, 503](#)
 - 短い
 - 再生時の音符 [831](#)
 - 密集和音
 - 臨時記号のスタック [818](#)
 - 密度
 - 組段 [518](#)
 - フレーム [518](#)
 - ページ [518, 616, 618, 627, 632, 633](#)
 - ミディアムスウィング（「スウィング再生」を参照してください）
 - 緑の音符
 - 強弱記号エディター [711](#)
 - タブ譜 [1364](#)
 - ミドル C [51](#)
 - Groove Agent [97](#)
 - エクスペクションマップ [788](#)
 - 音部記号 [931](#)
 - 再生 [51, 558, 788, 802](#)
 - 転回 [490, 501](#)
 - パーカッションマップ [802](#)
 - ピッチのマッピング [495, 503](#)
 - フレット楽器 [160, 162, 168](#)
 - 変更 [51](#)
 - ミニトランスポート [29, 31](#)
 - 見開き
 - ページ配置 [40, 603](#)
 - 見開きページ [662, 664](#)
 - ミュート
 - Insert [747](#)
 - MIDI キーボード [225](#)
 - アイテム [561, 562](#)
 - インストゥルメント [560](#)
 - エフェクト [747](#)
 - 音符 [224, 561, 562, 1170](#)
 - カラー [562](#)
 - スラッシュ音符 [477, 1289, 1291](#)
 - 声部 [560](#)
 - チャンネル [560, 738, 747](#)
 - トラック [560, 735, 736](#)
 - 無効化 [560, 735-737](#)
 - ミリ秒 [31, 569](#)
 - ディレイ [791](#)
 - ミリメートル
 - 基準単位 [51](#)
 - 譜表のスペーシング [639](#)
 - フレームの寸法 [37](#)
 - 未割当のインストゥルメント
 - サウンドのロード [577](#)
- ## む
- 無音
 - MIDI キーボード [225](#)
 - アイテムのミュート [561](#)
 - 音符 [1170](#)
 - 再生テンプレート [572, 573, 577](#)
 - 存在しないサウンド [577](#)
 - ヘアピン（「ニエンテ」を参照してください）
 - 無音程打楽器 [1450](#)
 - MIDI [37, 683, 696, 718, 802](#)
 - MIDI インポート [88](#)
 - MusicXML ファイル [85](#)
 - アーティキュレーション [808, 1452, 1457](#)
 - インストゥルメントの順番 [155](#)
 - インド太鼓の記譜 [1468](#)
 - 演奏技法 [702, 808, 1210, 1451, 1452, 1454, 1455, 1458](#)
 - 音符入力 [97, 248, 250, 252, 697, 698](#)
 - 音符の移動 [477](#)
 - 括弧（「括弧付きの符頭」を参照してください）
 - キーエディター（「打楽器エディター」を参照してください）
 - キット（「打楽器キット」を参照してください）
 - キットにおける強弱記号 [1458](#)
 - キットにおける声部 [1466, 1467](#)
 - キットの書き出し [159](#)
 - キットの読み込み [159](#)
 - 記譜オプション [1457](#)
 - 記譜記号 [1457](#)
 - グリッドキットの表示 [156-158, 1350](#)
 - グループ [156, 1350](#)
 - グループ名の変更 [157](#)
 - ゴーストノート（「括弧付きの符頭」を参照してください）
 - 個別のインストゥルメント [1450](#)
 - 再生 [534, 584, 802, 808, 1451](#)
 - 再生モード（「打楽器エディター」を参照してください）
 - スティッキング [1458](#)
 - スラッシュ符頭 [149, 1291](#)
 - 装飾音符 [261](#)
 - 追加 [117, 119, 139](#)
 - ドラムセット（「ドラムセット」を参照してください）
 - トレモロ [808, 1452](#)
 - なぞる（「演奏技法」を参照してください）
 - パーカッションマップ [534, 584, 802](#)
 - パートレイアウト [184, 1460](#)
 - パンニング（「ステージテンプレート」を参照してください）
 - 表示タイプ [149, 1450, 1459, 1460](#)
 - 符頭 [1452, 1455](#)
 - 符尾の方向 [149, 252, 1466](#)
 - 譜表 [149, 1459, 1460](#)
 - 譜表上の位置 [702, 1452, 1455](#)
 - 譜表ラベル [156, 157, 1350](#)
 - ルーディメンツ [232, 261, 270, 1029, 1431, 1437, 1439](#)
 - レジェンド [1460, 1461, 1463, 1464](#)
 - レセヴィブレタイ [1404](#)
 - 連符 [1457](#)
 - 向き
 - 印刷 [594, 607](#)
 - 書き出し [607](#)
 - 縦 [607](#)
 - 変更 [614](#)
 - 横 [607](#)
 - 無効化
 - 音符入力 [232, 236](#)
 - ガイド [448, 462](#)
 - キャレット [230](#)
 - 強調表示 [448](#)

無効化 (続き)

- 再生 554
- 再生ヘッドの追従 552
- 挿入モード 246
- ソロにされたトラック 560, 735-737
- ダブルクリックによるモードの切り替え 42, 203
- プレーヤーの並べ替え 130
- マウス入力 220
- マウスによる編集 221
- ミュートされたトラック 560, 735-737
- 和音の入力 262

無調の調号 1048

- 音符の表記 481

め

明示的な休符 1302, 1303

- 暗黙の休符 1305
- カラー 1306
- 削除 1307
- 非表示 1307
- 表示 1307

命名規則

- ファイル名 601

メーター 1413

- オープン 1414, 1421, 1423
- 音符のグループ化 863, 882, 885, 1293
- カットコモンタイム 885
- 休符のグループ化 863, 882, 885
- スラッシュ符頭 1293
- チャンネルレベル 735, 736
- トレモロ 1431
- 拍子記号 (「拍子記号」を参照してください)
- 変更 443
- 変拍子 832, 836
- 連桁のグループ化 863, 884
- 連符 1439

メジャー

- 音程 480, 481, 483, 499
- コード記号 332, 333, 894
- スケール 496, 503, 1048
- 調 1048

メゾ

- 強弱記号 (「強弱記号」を参照してください)

メトロノームクリック (「クリック」を参照してください)

メトロノームマーク 1367, 1368, 1373

- 値 443, 726, 1374
- 移動 472, 525, 1377
- 外観 1375
- 括弧 1373, 1375
- 近似値 1375
- クリック 278, 545
- 構成要素 1375
- サイズ 1371
- 再生 278, 545, 569, 1375
- 順番 1377
- 小数点位置 309, 310, 1374
- 垂直位置 1357, 1358
- 選択 434
- 相対テンポ変更 1376
- 等式 307, 1382
- トリル 1134
- 入力 303, 309, 310, 725

メトロノームマーク (続き)

- 拍の単位 305, 443, 1373, 1374
- 範囲 1375
- 非表示 309, 1372
- 表示 1372
- ピリオド 1375
- フォント 1371
- 複数の位置 1357, 1358
- 譜表 1358
- 変更 443, 726, 1374, 1376
- ポップオーバー 304

メリスマ様式の歌詞 403, 406, 1062, 1073, 1074

メロディー

- コード 893, 900, 918
- 再生 553, 558, 560, 980, 981
- 声部 241, 558, 658, 1469
- 入力 232, 236, 239 (「音符入力」.も参照)
- 符尾 241, 658
- 和音 262, 917

メロディックマイナー (「スケール」を参照してください)
(「調号」.も参照)

も

モーター (「演奏技法」を参照してください)

モーダル

- グリッサンドライン 1148, 1149
- コード記号 334, 908
- スケール 496, 503

モード 19, 29

- 移調 496, 503
- 印刷 589
- 記譜 203
- グリッサンドライン 1148, 1149
- コード 227, 908
- 再生 531
- ジャンプ小節 66-68
- 浄書 514
- スケールのマッピング 496, 503
- 設定 113
- 挿入 227, 246, 265, 462
- テンポ 556

文字

- リハーサルマーク 1248

文字色 400, 777, 779

文字スタイル 774, 779

- 削除 779
- 作成 781
- 存在しないフォント 75
- ダイアログ 779
- デフォルトとして保存 779

「文字スタイル」ダイアログ 779

モジュレーションホイールダイナミクス 979

モダニストの臨時記号の有効範囲ルール 823

木管楽器 136

- 移調 117, 138
- 演奏技法 382
- 角括弧 888, 1348
- グリッサンドライン 1148, 1149
- グループ 174
- コード記号 900
- 追加 117, 119, 129, 134, 139

木管楽器 (続き)

パンニング (「ステージテンプレート」を参照してください)
 プレーヤーの順番 [114](#), [130](#)
 リバーブ (「スペーステンプレート」を参照してください)

モックアップ

書き出し [103](#)

元スタイル

パラグラフスタイル [777](#), [779](#)

元に戻す [29](#), [449](#)

履歴 [450](#)

もとのインストゥルメント [944](#)

元の音符

スケールのマッピング [496](#), [503](#)
 ピッチのマッピング [494](#), [495](#), [503](#)

モノフォニー (「ポリフォニー」を参照してください)

モルデント (「装飾音」を参照してください)

モルト

マルカート (「アーティキュレーション」を参照してください)

や

訳詞 [1056](#)

歌詞を変更 [1057](#)
 パラグラフスタイル [1068](#)
 ポップオーバー [404](#)
 ラインを変更 [1075](#)

矢印 [1224](#)

アルペジオ記号 [1137](#)
 キャップ [1220](#), [1236](#)
 ゾーン [37](#), [44](#), [113](#)
 デザイン [1219](#)
 展開 [41](#)
 パネル [37](#), [44](#), [113](#)
 符頭 [1082](#), [1085](#)
 ライン [1226](#)
 臨時記号 [1055](#)

ゆ

有音程打楽器 (「インストゥルメント」を参照してください) (「移調楽器」も参照)

有効化 [230](#)

EQ [740](#)
 Insert [747](#)
 MIDI thru [225](#)
 MIDI インポート [90](#)
 MIDI デバイス [282](#)
 MIDI のコピー [472](#)
 VST インストゥルメント [537](#), [539](#), [554](#)
 インストゥルメントの変更 [143](#)
 インストゥルメントフィルター [459](#)
 音符入力 [230](#), [232](#), [236](#)
 音符のスペーシング [515](#), [521](#)
 ガイド [462](#)
 記譜モードのダブルクリック [42](#), [203](#)
 キャレット [230](#)
 休符の入力 [204](#)
 強弱記号のリンク [471](#), [472](#)
 グラフィックスライス [515](#)
 グラフィックの編集 [515](#)

有効化 (続き)

コード記号の再生 [547](#), [548](#)
 再生 [29](#), [553](#), [554](#), [572](#), [577](#)
 再生時のサンプリングされたトリル [1134](#)
 再生中のクリック [553](#)
 再生ヘッドの追従 [552](#)
 システムトラック [438](#)
 自動保存 [109](#)
 スウィング再生 [306](#), [567](#), [568](#)
 スラーの衝突回避 [1318](#)
 スラーのリンク [471](#)
 声部の個別再生 [558](#), [559](#)
 装飾音符の入力 [204](#)
 挿入モード [204](#), [246](#)
 ダブルクリックによるモードの切り替え [42](#), [203](#)
 チャンネルエフェクト [740](#), [747](#)
 テキストの衝突回避 [1390](#)
 デュレーションを強制 [204](#)
 デュレーションをロック [204](#)
 トラック [90](#)
 はさみ [204](#)
 ピッチをデュレーションの前に指定 [204](#)
 付点音符 [204](#)
 譜表のスペーシング [515](#), [639](#)
 部分的なハーブのペダリング [1189](#)
 プラグイン [539](#)
 フレーム [515](#)
 プレーヤーの並べ替え [130](#)
 マークダウン [76](#)
 マウス入力 [204](#), [220](#)
 マウスによる編集 [221](#)
 ラインの衝突回避 [1229](#)
 連符の入力 [204](#)
 和音の入力 [204](#), [262](#)
 ユーザーインターフェース [28](#)
 ウィンドウ [28](#)
 カラー [52-55](#)
 言語 [57](#), [64](#)
 トランスポートオプション [31](#)
 ユーザー名
 コメント [506](#), [511](#)
 優先
 フロー見出し [666](#)
 ユニゾン [1361](#)
 オルタード (「オルタードユニゾン」を参照してください)
 声部 [241](#), [1470](#), [1471](#), [1473](#)
 符尾 [241](#)
 ユニバーサルインド太鼓記譜法 [1468](#)

よ

用紙

カラー [53](#)
 サイズ [606](#), [607](#), [614](#)
 向き [607](#)
 両面印刷 [605](#)

洋式の調性

オクターブの分割 [1055](#)
 調号 [1047](#)

用紙サイズに合わせる [607](#) (「譜表サイズ」も参照)

抑制
 強調表示 [448](#), [462](#), [1277](#), [1296](#) (「非表示」.も参照)
 再生 [561](#), [562](#)
 譜表 [619-621](#)

予告
 調号 (「予告の調号」を参照してください)
 拍子記号 (「親切拍子記号」を参照してください)

予告の調号 [1051](#)
 非表示 [1051](#)
 表示 [1051](#)

横棒線 (「ライン」を参照してください) (「グリッサンドライン」.も参照)

横向き [607](#), [614](#)

余白 [629](#), [1028](#)
 MusicXML ファイル [84](#)
 インストゥルメント名 (「譜表ラベル」を参照してください)
 演奏技法 [1213](#)
 音部記号 [933](#)
 楽曲フレーム [518](#), [629](#), [631](#), [639](#)
 休符 (「余白を埋める休符」を参照してください)
 強弱記号 [955](#)
 コード記号 [894](#), [911](#), [916](#)
 コードダイアグラム [921](#)
 打楽器のレジェンド [1465](#)
 タレット [657](#)
 テキスト [777](#), [1244](#), [1393](#)
 トリル [1130](#)
 ハープのペダリング [1187](#)
 非表示 [448](#)
 拍子記号 [1426](#)
 譜表 [524](#), [627](#), [629](#), [631](#), [1341](#), [1342](#), [1359](#)
 フレーム [612](#)
 フロー見出し [630](#)
 ページ [612](#), [615](#), [629](#)
 変更 [524](#), [615](#)
 補助音符 [1130](#)
 無音 [104](#)
 ライン [1244](#)

余白を埋める休符 [1302](#)
 スラッシュ領域 [1295](#)
 非表示 [1295](#)

余分な譜表
 移動 [472](#), [475](#)
 ディヴィジ (「ディヴィジ」を参照してください)
 非表示 [619-621](#)
 表示 [619-621](#)

読み込み [80](#)
 Cubase データ [782](#), [801](#)
 MIDI ファイル [88](#)
 MusicXML ファイル [84](#), [85](#), [1265](#)
 エクスプレッションマップ [782](#), [801](#)
 演奏技法 [90](#), [94](#)
 キーエディター設定 [733](#)
 再生テンプレート [579](#)
 ステージテンプレート [756](#)
 スペーステンプレート [763](#)
 打楽器キット [97](#), [159](#)
 テンポトラック [100](#), [101](#)
 トラック [88](#)
 ドラムセット [97](#), [159](#)
 パーカッションマップ [807](#)
 パラグラフスタイル [777](#)

読み込み (続き)
 フォントスタイル [774](#)
 フレット楽器のチューニング [164](#)
 フロー [80](#), [81](#), [88](#)
 ペダル線 [88](#), [94](#), [281](#)
 無音程打楽器 [85](#), [88](#)

読み取り専用モード [73](#), [128](#)

1/4 音 [822](#), [1055](#)
 移調 [500](#)
 オクターブの分割 [1055](#)
 ギターバンド [367](#), [1155](#), [1157](#)
 調性システム [1055](#)
 臨時記号 [822](#), [1055](#)

5

ライドベル (「無音程打楽器」を参照してください) (「演奏技法固有の符頭」.も参照)
 「ライブステージ」ダイアログ [751](#)
 「ライブスペース」ダイアログ [759](#)
 ライブラリー [765](#)
 サウンド [534](#), [537](#), [539](#), [572](#), [782](#), [783](#), [802](#)
 打楽器 [802](#)
 フレット楽器のチューニング [163](#), [164](#)
 プロジェクトテンプレート [79](#)

ライン [1144](#), [1210](#), [1216](#), [1224](#), [1226](#)
 MIDI [718](#), [720](#), [722](#)
 アルペジオ記号 (「アルペジオ記号」を参照してください)
 位置 [1227](#), [1228](#), [1231](#)
 移動 [472](#), [475](#), [525](#), [1228-1231](#), [1245](#)
 演奏技法 (「演奏技法の線」を参照してください)
 延長 (「ホールドの線」を参照してください)
 オクターブ線 (「オクターブ線」を参照してください)
 音符 (「符尾」を参照してください) (「連桁」.も参照)
 音符の連結 (「連桁」を参照してください)
 外観 [1219](#), [1235](#), [1236](#)
 開始位置 [1234](#)
 ガイド [225](#), [528](#)
 描く [725](#)
 角括弧 [886](#), [890](#), [892](#), [1348](#)
 囲み線 [849](#)
 歌詞 [403](#), [404](#), [406](#), [1056](#), [1073](#), [1074](#) (「歌詞の延長線」.も参照)
 加線 [1089](#)
 カラー [56](#)
 ギターバンド (「ギターバンド」を参照してください) (「ビブラートバー」.も参照)
 キャップ [1220](#), [1226](#), [1236](#)
 休止 (「中間休止記号」を参照してください) (「休止」.も参照)
 強弱記号 [711](#), [712](#), [716](#), [963](#)
 組段区切り [1226](#), [1245](#)
 組段の分割記号 (「組段の分割記号」を参照してください)
 グリッサンド (「グリッサンドライン」を参照してください)
 グループ [1348](#)
 弦の指示記号 [393](#), [394](#), [441](#)
 弦のシフト指示 [1018](#)
 構成要素 [1226](#)
 コード [245](#), [359-361](#), [397](#), [398](#)

ライン (続き)

サイズ 1232, 1239
 再生 (「再生ヘッド」を参照してください)
 削除 467
 ジャズアーティキュレーション 1174, 1177
 斜線 397
 十字線 528
 終端 1226
 終了位置 1234
 順番 1215, 1228
 浄書モード 521, 1229
 小節線 (「小節線」を参照してください)
 小節番号 853, 855
 衝突回避 1229
 垂直 398, 1224, 1227-1229
 垂直位置 1215, 1227, 1231
 水平 397, 1224, 1227, 1228
 水平のテキスト 1242
 数字付き低音 (「数字付き低音」を参照してください)
 ステムレット (「ステムレット」を参照してください)
 スラー 1314, 1321
 セグメント 1245
 装飾音符 1033, 1230
 挿入モード 465, 466
 タイ 1398, 1399
 第2 連桁 878
 第2 括弧 890, 892
 タイプ 1219, 1224, 1227
 タイムコード 1252
 タブ譜 1362
 段階的テンポ変更 1381
 中間休止記号 (「中間休止記号」を参照してください)
 注釈 1226
 停止位置 465, 466
 テキスト 777, 1226, 1238-1244, 1390
 デュレーション 1233, 1234
 テンポ記号 545, 723, 1378, 1380
 トリル 1123, 1124
 長さ 525, 1232-1234, 1245
 斜め 396, 1224, 1231
 波線 1123, 1137
 入力 396-398
 ハープのペダリング 1182, 1188
 背景 1243
 背景の塗りつぶし 1243, 1244
 配置 528, 1234
 幅 627
 反転 1237
 ハンドル 1245
 非表示 441, 986, 1218
 ビブラートバー (「ビブラートバー」を参照してください)
 表示 441, 986, 1218
 フィンガリング 1017
 フォント 1239
 符頭 1081, 1234, 1452
 符頭にかかる 1081, 1452
 太さ 894
 譜表 1353
 譜表に対する位置 1231
 譜表に対する配置 1231
 譜表をまたぐ 398
 フレーム区切り 1245

ライン (続き)

プレーヤーグループ (「プレーヤーグループのラベル」を参照してください)
 ペダル (「ペダル線」を参照してください)
 ベロシティー 709
 変更 1219, 1235, 1236
 マーカー 1252
 余白 1244
 リピート括弧 (「リピート括弧」を参照してください)
 リピートマーカーのテキスト 1269
 臨時記号 1234
 列 1228, 1229
 連結 396, 397, 1224, 1227
 連桁 (「連桁」を参照してください)
 連符の大括弧 (「連符の大括弧」を参照してください)
 和音 358
 ラインのスペーシング 616, 777, 779, 1388 (「譜表のスペーシング」も参照)
 ラスタライズ (「譜表サイズ」を参照してください)
 ラック (「VST と MIDI」パネル) を参照してください
 ラベル
 インストゥルメント 157, 192, 1340
 インストゥルメントの変更 (「インストゥルメントの変更ラベル」を参照してください)
 角括弧 1348
 打楽器キット 157, 1350, 1459
 譜表 (「譜表ラベル」を参照してください)
 プレーヤーグループ 157, 1348
 マーカー 1251
 ラン
 ギターバンド 1151, 1160
 装飾音符 261
 欄外見出し 664
 書き出し 106
 非表示 626
 フォント 777
 フロータイトル 70, 76, 626, 1024
 プロジェクトのタイトル 70, 76, 1024
 ページテンプレート 665
 ページ番号 626
 ランダム化 728, 729, 731

り

リーガル用紙サイズ 606
 リード 181
 移調 138
 インストゥルメントの変更 142
 追加 117, 119, 129, 139
 パート名 188, 190
 譜表ラベル 1344
 リードシート
 インストゥルメントの追加 129, 139
 音部記号 935
 カポコード記号 169-173
 組段あたりの小節数 645
 コード記号 328, 336, 893
 コードダイアグラムのグリッド 921, 923, 924
 再生 1291
 小節線 843
 スラッシュ (「スラッシュ符頭」を参照してください)
 打楽器キット 148
 長休符 1311

- リードシート (続き)
 調号 1049
 ドラム 148
 フレームあたりの組段数 645
 プロジェクトテンプレート 79
- リガード (「ハンマーオン」を参照してください)
- リスト
 Hub 70
 コメント 507
 プレーヤー 188, 671
- リストライク (「ギタープリベンド」を参照してください)
- リズムックフィール 565, 566
 ガイド 461, 567, 568
 デフォルト設定 566
 変更 567
 変更の削除 568
 ポップオーバー 306
- リズム
 回転 492, 502
 コード記号 337, 338
 再クオンタイズ 278
 スラッシュ (「スラッシュ符頭」を参照してください)
 タイ 882-885
 タブ譜 1363
 反転 489, 490, 502 (「逆行」.も参照)
 ロック 483
- リズム記号 23, 1289
- リズムグリッド 37, 225
 楽譜の選択 439
 カラー 54
 間隔 37, 226
 キーエディター 685, 691
 キーボードショートカット 60, 63
 変更 226
 連結線 448
- リズムセクション
 角括弧 888, 1348
 コード記号 893, 900, 902
 再生 1291
 スラッシュ (「スラッシュ符頭」を参照してください)
 追加 117, 119, 129, 134, 139
 譜表のグループ化 888, 1348
- 「リズムを反転」ダイアログ 490
- リセット 467
 アイテム 447
 位置 447, 529
 インストゥルメント名 192, 194
 エクスプレッションマップ 793
 演奏されるデュレーション 706
 オプション 58, 765, 767, 769
 音符のスペーシング 524
 外観 447
 カポ 167-169
 カラー 54, 56
 環境設定 58
 キーボードショートカット 65
 休符 1305, 1307
 強弱記号 694, 979, 980
 強弱記号レベル 980, 981
 組段 639, 648
 コード記号 908
 コード記号のボイスイング 549
 コードダイアグラム 925, 927
- リセット (続き)
 再生効果 810
 再生テンプレート 577
 再生の上書き 706
 小節番号 858, 860
 垂直方向のスペーシング 641
 数字付き低音 995
 ステージテンプレート 754
 スペーステンプレート 762
 声部の順番 1474
 ソロ状態 560, 735
 第2連桁 878
 チャンネルボリューム 743
 チャンネル名 746
 テキスト 1388
 テンポ 1368
 トリルの音程 1129
 ノートベロシティー 710
 パーカッションマップ 802
 パートレイアウト 188
 背景色 54
 配置設定 648
 パラグラフスタイル 777, 1388
 フィンガリング 925, 1010
 フィンガリングスライド 1014
 フェーダー 743
 フォントスタイル 774, 777
 符頭 1086
 符尾 866, 1106
 譜表 620, 621, 639, 648
 譜表のスペーシング 641
 譜表ラベル 194
 譜表をまたぐ連桁 872, 876
 プレーヤー名 189, 190
 フロー見出し 667
 ページ 666
 ページサイズ 614, 765
 ページテンプレート 624
 ページのカラー 53
 ベロシティー 710
 ボイスイング 549
 ボリューム 743
 ミュート状態 560, 735
 文字スタイル 779
 臨時記号 814
 レイアウト 188, 648, 666, 765
 レイアウト名 190
 連桁 866, 868, 872, 876, 878
- 立体音響 (「パンニング」を参照してください) (「リバーブ」.も参照)
 リッチブラック 609
 リップ (「ジャズアーティキュレーション」を参照してください) (「グリッサンドライン」.も参照)
 リディアン
 コード記号 334, 908
 スケール 496, 503
- リテイク (「ペダルのリテイク」を参照してください)
- リデュース 181, 477, 632, 658
 音符のデュレーション 270, 272
 音符をコード記号に 337, 338
 コンデンシング (「コンデンシング」を参照してください)

- リニアポイント 714, 721, 723
 入力 712, 720, 725
- リハーサルマーク 1246
 位置 1246, 1358
 移動 453, 472, 525
 インデックス 1247
 開始番号 1247
 書き出し 106
 囲み線 1246
 カラー 56, 1249
 サイズ 444, 1249
 削除 467
 シーケンス 1247, 1248
 十字線 528
 順番 1247
 小節線 1246
 垂直位置 1357, 1358
 選択 432, 436, 438, 439
 先頭 1249
 タイプ 1248
 テンポ記号 1246
 ナビゲーション 453
 入力 412
 フィルター 440
 フォント 1249
 複数の位置 1246, 1357, 1358
 譜表 1358
 譜表に対する配置 1246, 1358
 末尾 1249
- 「リハーサルマークに移動」ダイアログ 453
- リバーブ 738-740, 748, 757
 削除 746
 チャンネル 736
 追加 745, 757, 762
 テール 104
 デフォルト設定 764
 テンプレート（「スペーステンプレート」を参照してください）（「ステージテンプレート」.も参照）
 非表示 742
 表示 742
 変更 748, 757, 762, 764
 保存 759, 760, 762
 ミキサー 736
- リピート
 演奏技法 1218
 音符（「トレモロ」を参照してください）（「小節リピート記号」.も参照）
 カウント 564, 1260, 1277, 1284
 カウントの移動 525
 書き出し 562
 括弧（「リピート括弧」を参照してください）
 強弱記号 562
 グループ化 1281
 再生 561-564, 1044, 1260
 小節 1275, 1283
 小節線（「リピート小節線」を参照してください）
 テンポ記号 562
 長さ 443, 1276
 任意の音符（「括弧付きの符頭」を参照してください）
 番号 564, 1260, 1267, 1277, 1284, 1296
 頻度 561, 1279, 1285
 フォントスタイル 1280
- リピート（続き）
 マーカー（「リピートマーカー」を参照してください）
 ミュート 561
- リピート回数 562, 1260, 1272
 MIDI 録音 277
 移動 1273
 小節番号 860
 総数 564, 1260
 任意の音符（「括弧付きの符頭」を参照してください）
 場所 1273
 非表示 1273
 表示 1273
 分割 1261
 変更 564, 1260, 1261
 ミュート 561
 リピート 563, 564, 1044, 1260, 1261
- リピート括弧 1260
 MIDI 録音 277
 MusicXML ファイル 1265
 位置 1263, 1358
 移動 472, 525, 1262
 外観 1264
 書き出し 562
 組段区切り 1263
 最終セグメント 1264
 サイズ 1262, 1263
 再生 562, 563, 1044
 削除 467
 十字線 528
 小節番号 860
 垂直位置 1357, 1358
 セグメント 1260, 1263
 選択 432, 436, 438, 439
 タイプ 417
 追加の括弧 421, 423
 テキスト 1263
 長さ 525, 1262
 入力 417, 420-423
 任意の音符（「括弧付きの符頭」を参照してください）
 配置 1263
 パネル 420, 422, 423
 ハンドル 1262, 1263
 フィルター 440
 フォントスタイル 1263
 複数の位置 1263, 1357, 1358
 フック 1264
 譜表 1358
 フレーム区切り 1263
 ポップオーバー 417, 421
 リピート回数 1260, 1261
- リピート小節線 838, 839, 1266
 MIDI 録音 277
 演奏回数 564, 1260
 カウント（「リピート回数」を参照してください）
 書き出し 562
 角括弧 1260, 1264
 組段の開始位置 841
 組段の終了位置 841
 再生 562, 563, 1044
 テキスト（「リピート回数」を参照してください）
 入力 312, 314, 317, 318
 パネル 314, 318
 ポップオーバー 312, 314, 317

- リピート小節線 (続き)
 - リピート回数 [564](#), [1260](#)
 - リピート括弧 [1260](#), [1264](#)
- リピートセクション (「リピートマーカー」を参照してください)
- リピートの2回目以降
 - 小節番号 [860](#)
- リピートのポップオーバー [417](#)
- リピートマーカー [1266](#)
 - MIDI 録音 [277](#)
 - 位置 [1271](#), [1358](#)
 - 移動 [472](#), [525](#)
 - インデックス [1267](#)
 - 演奏回数 [564](#)
 - 書き出し [562](#)
 - サイズ [1267](#)
 - 再生 [562](#), [563](#), [1044](#)
 - 削除 [467](#)
 - 十字線 [528](#)
 - 順番 [1267](#)
 - 小節線 [841](#)
 - 小節番号 [860](#)
 - 垂直位置 [1357](#), [1358](#)
 - タイプ [417](#)
 - テキスト [1268](#)
 - 入力 [417](#), [420](#), [424](#), [425](#)
 - 任意の音符 (「括弧付きの符頭」を参照してください)
 - パネル [420](#), [425](#)
 - パラグラフスタイル [1267](#)
 - 非表示 [1270](#)
 - 表示 [1270](#)
 - フィルター [440](#)
 - フォント [1267](#)
 - 複数 [1267](#)
 - 複数の位置 [1271](#), [1357](#), [1358](#)
 - 譜表 [1358](#)
 - 譜表に対する位置 [1271](#)
 - 変更 [443](#)
 - ポップオーバー [417](#), [424](#)
 - ライン [1269](#)
 - ワードラップ [1269](#)
- リブレット
 - 書き出し [1061](#)
 - リブレット作者 [76](#), [673](#), [1026](#)
- リムショット (「演奏技法」を参照してください) (「演奏技法固有の符頭」.も参照)
- リュート (「フレット楽器」を参照してください)
- 領域
 - MIDI ノート (「MIDI トリガー領域」を参照してください) (「MIDI CC エディター」.も参照)
 - 印刷プレビュー [35](#)
 - 演奏技法 [707](#)
 - 音符 [695](#), [696](#)
 - カウント [1277](#), [1284](#), [1296](#)
 - 楽譜 [34](#)
 - キーエディター [683](#), [692](#), [695](#), [696](#), [707](#), [711](#), [717](#), [718](#), [723](#), [731](#), [732](#)
 - 強弱記号 [711](#)
 - グラフ [730](#)
 - コード記号 (「コード記号領域」を参照してください)
 - 再生モード (「カラー領域」を参照してください)
 - 小節 (「通し番号付き小節領域」を参照してください)
- 領域 (続き)
 - 小節リピート記号 (「小節リピート記号」を参照してください)
 - スラッシュ [1292](#), [1293](#) (「スラッシュ符頭」.も参照)
 - 選択 [435](#), [436](#), [438](#), [439](#), [692](#), [731](#), [732](#)
 - ツール [36](#), [678](#)
 - テンポ [723](#)
 - プロジェクト開始領域 [33](#)
 - 編集 [36](#), [149](#), [1459](#)
- 両端揃え
 - 組段 [524](#), [618](#), [627](#), [636](#), [1359](#)
 - 垂直 [618](#), [636](#)
 - 譜表 [618](#), [627](#), [636](#), [1359](#)
- 両端揃え (垂直方向)
 - 組段 [618](#), [636](#)
 - 譜表 [618](#), [636](#)
- 両端揃え (水平方向)
 - 組段 [627](#)
 - テキスト [777](#)
 - 譜表 [627](#)
- 両面印刷 [594](#), [605](#)
 - 冊子印刷 [605](#)
- 両立しない演奏技法のグループ [792](#)
 - 編集 [800](#)
- リリース
 - ギターバンド [1151](#)
 - トレモロ [418](#), [425](#), [427](#), [1433](#)
 - ハンドル [1160](#), [1164](#)
- 「履歴」ダイアログ [450](#)
- リンク
 - MIDI [472](#), [722](#)
 - VST/MIDI へのパーカッションマップのリンク [534](#), [584](#)
 - キーエディター [687](#)
 - 強弱記号 [471](#), [472](#), [975](#)–[977](#)
 - 強弱記号のグループ [973](#), [974](#)
 - 小節線 [844](#), [846](#), [887](#)
 - スラー [471](#), [1328](#), [1329](#)
 - 中間休止記号 [1037](#), [1040](#)
 - トラック [687](#)
 - フェルマータ [1037](#), [1040](#), [1041](#)
 - 譜表 (「角括弧」を参照してください) (「中括弧」.も参照)
 - フロータイトル [195](#), [1024](#)
 - フロー名 [195](#), [1024](#)
- リンクの解除
 - キーエディター [687](#)
 - 強弱記号 [977](#)
 - スラー [1329](#)
 - トラック [687](#)
- 臨時記号 [814](#)
 - MIDI 入力 [255](#)
 - Stein-Zimmermann [1055](#)
 - 移調 [481](#), [1052](#), [1053](#)
 - 移動 [819](#), [820](#)
 - 異名同音 [484](#), [486](#), [487](#)
 - 打ち消し [822](#), [824](#)
 - オクターブの分割 [1055](#)
 - オルタードユニゾン (「オルタードユニゾン」を参照してください)
 - 音程 [352](#), [499](#), [1127](#)
 - カーニング [819](#)
 - 外観 [815](#), [824](#)

臨時記号 (続き)

- ガイド 461
- 書き換え 484, 486, 487
- 角括弧 815, 824, 1112
- 括弧 815, 824, 1112
- カラー 54, 817
- ギタープリベンド 1159
- グールド矢印 1055
- 区切りをまたぐタイ 815, 1402
- グリッサンドライン 1144
- コード記号 165, 169, 172, 331, 894, 900, 906-908
- サイズ 816, 900
- 再表示 822-824
- 削除 814
- 衝突回避 818-820
- 親切 (「親切臨時記号」を参照してください)
- 数字付き低音 410
- スタックの順番 818, 819
- スペーシング 819
- 装飾音 1118, 1132
- タイトル 672
- 調号 814, 1046, 1047, 1052
- テキスト 399, 402, 672
- トークン 672
- トリル 1125-1127, 1130, 1132
- 入力 222, 254, 290
- パート名 190
- ハーブのペダリング (「ハーブのペダリング」を参照してください)
- ハーモニクス 1112
- パネル 208, 292
- ピアノロールエディター 695, 697
- ピッチをデュレーションの前に指定 222
- 非表示 814, 815, 824, 1112, 1126
- 微分音 822
- 表示 814, 815, 824, 1112, 1126
- 表示なし 289, 815, 1048, 1112
- 変更 254, 290
- ホルンの支管の指示記号 1005
- 矢印 1055
- 有効範囲ルール (「臨時記号の有効範囲ルール」を参照してください)
- 1/4 音 822, 1055
- ライン 1234
- レイアウト名 190
- 和音 818
- 臨時記号の表記 255
 - 変更 484, 486, 487
 - リセット 487
- 臨時記号の有効範囲ルール 822
 - 一般的な慣習 822
 - 新ウィーン楽派 822
 - 変更 823
 - モダニスト 823
- リンフォルツァンド (「強弱記号」を参照してください)

る

- ルーティング 534, 543, 583, 584
- ルート
 - コード記号 328, 331, 333, 894, 909

ルーラー

- 再生モード 532
- 十字線 528
- リズムグリッド 225

ルバート

- 組段に付くテキスト 399, 777
- テキスト 399, 777
- テンポ記号 304, 1367
- 表現テキスト 320

れ

- レイアウト 24, 122, 126, 181, 658
 - MIDI インポート 94
 - MIDI の書き出し 98
 - MusicXML ファイル 86
 - 移調 138, 181, 185, 186, 671, 1027
 - 異名同音の表記 484, 487
 - 印刷 594, 603, 607
 - 印刷モードのパネル 590
 - インストゥルメントの順番 130
 - インストゥルメントの変更ラベル 147
 - インストゥルメントフィルター (「インストゥルメントフィルター」を参照してください)
 - インデント 1359
 - 大きな拍子記号 1419, 1420
 - オーケストラの順番 130-132, 174, 1348
 - オーディオの書き出し 103
 - 音部記号 341, 934, 936, 941
 - 音符のスペーシング 519
 - 音符の表記 484, 487
 - カード (「レイアウトカード」を参照してください)
 - 解析 110
 - 書き出し 598, 603
 - 角括弧 887, 888, 891 (「譜表のグループ化」も参照)
 - カスタムスコア 181
 - 画像解像度 599
 - カラーモード 599
 - キーエディター 683
 - キーボード 62, 64
 - キュー (「キュー」を参照してください)
 - 強弱記号 948
 - 切り替え 43
 - 空白の譜表 619, 622
 - 組段オブジェクト 1357, 1358
 - 組段の形式設定 617, 627, 636, 649, 658
 - 組段の分割記号 1355
 - グラフィックファイル 598, 608
 - 形式設定 612, 658, 659
 - 形式設定のコピー 658-660
 - コード記号 902
 - 固定 645, 647
 - コンデンシング 658
 - 削除 187
 - 作成 94, 183, 188
 - 実音 186, 671, 1027
 - 縮尺サイズ 607
 - 順番 186
 - 小節番号 848, 850, 852, 853
 - 数字付き低音 983
 - ズーム 41, 454
 - 設定 765
 - 設定モードのパネル 122, 181

レイアウト (続き)

選択 30
 ソート 186
 タイトル 662, 664, 666
 タイムコード 1252, 1257, 1258
 打楽器キットの表示 1460
 打楽器のレジェンド 1460
 タレット 655-657
 タブ 32, 45
 中括弧 887-889, 891 (「譜表のグループ化」.も参照)
 長休止符 850, 1311, 1312
 ディヴィジ 1361
 テキスト 399, 664, 1383, 1390, 1394
 トークン 671, 672, 1027
 通し番号付き小節領域 1284
 ナビゲーション 450-454
 名前の変更 190
 名前を付ける 190 (「レイアウト名」.も参照)
 パート 181, 184, 658
 パートのコピー 658-660
 ハープのペダリング 1184
 配置設定 644, 645, 647, 648
 番号 (「レイアウト番号」を参照してください)
 番号の付け直し 187
 比較 48
 左ページ 623
 ビュータイプ 40
 拍子記号 1419, 1420, 1429
 開く 32, 43
 ファイル名 601
 フィンガリング 1004
 フォントサイズ 774, 777
 復元 188
 複数のウィンドウ 49
 複数開く 45, 48
 部数 594
 譜表 619-621
 譜表サイズ 616
 譜表のスペーシング 617, 618, 636, 1390
 譜表の非表示 619-621
 譜表フィルター (「インストゥルメントフィルター」を参照してください)
 譜表ラベル 188, 672, 1341, 1344
 フルスコア 181
 フレーム区切り 652
 フレームチェーン (「楽曲フレームチェーン」を参照してください)
 プレーヤー 126, 184
 プレーヤーの結合 184
 プレーヤーの削除 184
 プレーヤーの順番 130-132, 174, 1348
 プレーヤーの追加 184
 フロー 126, 184, 623, 624
 フローの削除 184
 フローの追加 184
 フロー範囲 596, 597
 フロー見出し 625, 626, 666-668
 プロパティ 662, 678-680
 プロパティのコピー 662
 ページサイズ 606, 614
 ページテンプレート (「ページテンプレート」を参照してください)
 ページテンプレートのセット 615, 663

レイアウト (続き)

ページの優先の解除 666
 ページ範囲 596, 597, 603
 ページ番号 1179
 ページめくり 652
 マーカー 1251, 1252
 前付け 1024
 向き 607, 614
 用紙サイズ 606
 用紙サイズに合わせる 607
 余白 615, 629, 631
 欄外見出し 626
 リセット 648, 666, 765
 リハーサルマーク 1246, 1249, 1358
 リpeatマーカーのテキスト 1269
 両端揃え 618, 627, 636
 両端揃え (垂直方向) 618
 臨時記号 484, 487
 「レイアウト」パネル 122
 ロック 645, 647
 枠線 1028 (「余白」.も参照)
 レイアウトオプション 27, 765
 検索 765
 小節番号 848-850, 853
 ダイアログ 765
 デフォルトとして保存 765
 別のレイアウトへコピー 658, 659
 「レイアウトオプション」ダイアログ 765
 レイアウトカード 122, 126
 展開矢印マーク 41
 番号 122 (「レイアウト番号」.も参照)
 開く 122
 レイアウトセレクター 30
 レイアウトの切り替え 43
 レイアウトの順番 186
 レイアウトパネル
 設定モード 122
 「レイアウト」パネル
 印刷モード 589, 590
 設定モード 113
 レイアウト番号 122
 順番 186
 変更 187
 レイアウト名 188, 190
 最初のページ 664
 トークン 671
 変更 190
 欄外見出し 665
 リセット 190
 臨時記号 190
 枠線 1028
 レイテンシー
 MIDI録音 275, 279
 値の変更 280
 レイヤー (「声部」を参照してください)
 レート
 フレーム 201
 レーン (「エディター」を参照してください) (「トラック」.も参照)
 レガート
 演奏技法 (「演奏技法」を参照してください) (「再生効果」.も参照)
 音符のデュレーション 270

- レガート (続き)
再生 769, 791, 1339
スラー 1314, 1339
- レセヴィブレタイ 1210, 1403, 1404
角度 1407
形状 1407
幅 1404, 1407
- レター用紙サイズ 606, 614
- 列
強弱記号 948, 973, 974
コード記号 165, 170, 171, 173, 894
コードダイアグラム 921, 923, 924
小節番号 855
数字付き低音 982, 989, 990
声部 1471-1473
存在しないフォント 75
ビデオ 414
ボタン (「ツールバー」を参照してください) (「下ゾーン」.も参照)
マーカー 414
ライン 1228, 1229
臨時記号 818, 819
- レディング 777, 779
- レベル
入れ子状の連符 1439
強弱記号 (「強弱記号レベル」を参照してください)
チャンネル 735, 736, 743
ペダル線 1192, 1193, 1195, 1196 (「ペダルの強さの変更指示」.も参照)
- 連結線 23, 472, 525
演奏技法 1214, 1216, 1218, 1221
強弱記号 968
十字線 528
中間休止記号 351
テキスト 1384
非表示 448
表示 448
- 連桁 862, 863, 881
位置 867, 873, 876, 1106
扇形 881
大きなピッチ差 1035
音符 863
角度 869, 881
歌詞 865
間隔 879
記譜オプション 862
休符 862, 863, 880
グループ化 862, 863, 882, 885 (「拍グループ」.も参照)
傾斜 869, 1035
コーナー 877
ステムレット (「ステムレット」を参照してください)
スペーシング 874
スラッシュ 1294
声楽の譜表 865
装飾音符 1035
タイ 258
第2連桁 877, 878
第1連桁 877
タブ譜 1363
中央配置の連桁 870, 871
デフォルト設定 862
倍音 877
- 連桁 (続き)
半小節 862, 884
反転 867, 868
ハンドル 869
非表示 1107
拍子記号 863, 884
複数の譜表 (「譜表をまたぐ連桁」を参照してください)
太さ 867
符尾の方向 867, 871, 873, 875, 1106
譜表間のオプティカルスペーシング 874
譜表に対する位置 867, 868
譜表をまたぐ (「譜表をまたぐ連桁」を参照してください)
分割 767, 862, 865, 882, 885
方向 867-869, 877
メーター 884
リセット 866, 868, 872, 876
臨時記号 823
臨時記号の再表示 823
連桁の解除 865
連符 862, 865, 866, 880, 882, 1443
- 連桁グループ 22, 862, 863, 882
カットコモンタイム 885
記譜オプション 862
作成 863
弱起 (アウフタクト) 1418
選択 432, 433
定義 862, 884
デフォルト設定 767, 862
半小節 862
拍子記号 863
符尾の方向 1104
リセット 866
- 連桁線
数 878
間隔 879
太さ 867
方向 877
- 連桁の傾斜 869
装飾音符 1035
変更 869
- 連桁のでっぱり 877
練習曲 (「フロー」を参照してください)
練習問題
カラー 56, 1084
テキストの配置 1388
ノート名の符頭 1084
抜粋 (「フロー」を参照してください)
- 連続
MIDI CC 731, 732
音符 232, 483, 488, 731, 732
ギターバンド 1151, 1156
休符 1310
強弱記号 324, 326, 964, 969, 973, 979
コントローラー 796
小節数 1278, 1285
ビュー 40, 50, 683, 695, 696
譜表をまたぐ連桁 873
ヘアピン 964
ペロシティー 731, 732
リハーサルマーク 1247

連符 1029, 1431, 1439

アーティキュレーション 282, 828
 アンスケール 1441
 位置 529
 移動 472, 475, 489, 492, 525, 1448
 入れ子状の連符 1439, 1440
 音符 1441
 外観 1444, 1447
 回転 492
 ガイド 461, 1444, 1447
 角括弧 (「連符の大括弧」を参照してください)
 カラー 56
 キーエディター 695
 クオンタイズ 96
 形式設定 1447
 削除 1441
 終了位置 1446
 小節線 1442
 水平括弧 1447
 スウィング再生 565, 566
 スラー 284
 タイプ 267, 1439
 打楽器キット 1457
 タッキングインデックス 529
 トレモロ 1431
 入力 96, 265, 1440, 1441
 拍の単位 268
 番号 (「連符の数字」を参照してください)
 反転 489, 1445 (「逆行」も参照)
 ハンドル 1444
 ピアノロールエディター 695
 非表示 1444, 1447
 表示 1447
 比率 (「連符の数字」を参照してください)
 フィルター 440
 フック 1444
 譜表に対する位置 1445
 変換 488, 1441
 ポップオーバー 265, 267
 臨時記号 254
 連桁 862, 865, 866, 880, 882, 1443

連符の数字 1439, 1447

外観 1447
 水平位置 1448
 非表示 1447

連符の大括弧 1444

移動 525
 角度 525, 1444
 終了位置 1446
 水平 1447
 長さ 525, 1444
 ハンドル 1444
 非表示 1444
 表示 1444
 フック 1444

連符の比率 (「連符の数字」を参照してください)

ろ

ローカル

コード記号 328, 893
 数字付き低音 406, 982
 プロパティ 662, 678-680

ロード

MIDI インストゥルメント 540, 554, 572, 577
 VST インストゥルメント 540, 554, 572, 577
 再生テンプレート 577
 サウンド 540, 554, 572, 577, 745, 746, 748, 762, 764
 ステージテンプレート 754
 スペーステンプレート 762, 764
 ビデオファイル 198
 リバーブ 746, 748, 762, 764

ローマ数字

トークン 674
 フロー番号 674
 ページ番号 1180
 和声分析 982

ロール (「トレモロ」を参照してください) (「連符」も参照)

ローコード (「アルペジオ記号」を参照してください) 録音

MIDI (「MIDI 録音」を参照してください)
 演奏技法 279
 オーディオ 103
 カウントイン 279
 クリック設定 278, 545
 デバイス 282
 テンポ 556
 ピッチの入力 223
 非録音時の MIDI 入力データを記録 277, 569
 ペダル線 279

六線譜

タブ譜 (「タブ譜」を参照してください)

ロクリアン

コード記号 334, 908
 スケール 496, 503

ロシア式

インストゥルメント名 57

ロック

演奏されるデュレーション 685, 704
 キーエディター 687
 組段 516, 647, 648, 650
 デュレーション (「デュレーションをロック」を参照してください)
 フレーム 517, 647, 648
 レイアウト 647, 648

ロマンチック

トリル 1133

わ

ワークスペース 19

オプション 29, 30
 環境設定 58
 キーボードショートカット 26, 63
 設定 42, 56

ワークフロー

コメント 506

ワーミーバー (「ビブラートバー」を参照してください)

ワイルドカード (「トークン」を参照してください)

和音 893

アルペジオ記号 1140
 移動 489, 492
 回転 492
 記号 (「コード記号」を参照してください) (「コードダイアグラム」も参照)

和音 (続き)

- 構築 [500](#)
- 再生 [1291](#)
- 衝突回避 [818](#), [820](#)
- 数字付き低音 [994](#)
- 装飾音符 [261](#), [262](#)
- タブ譜 [1095](#), [1097](#)
- 入力 [269](#), [500](#)
- 反転 [489](#)
- ピッチのマッピング [494](#)
- ベロシティ [709](#) (「ベロシティエディター」も参照)
- 変換 [488](#)
- 密集 [818](#)
- 臨時記号 [818-820](#)

和音なしの記号 [334](#)和音の入力 [265](#)

- アルペジオ記号 [358](#)
- エクスプロード [245](#)
- 音域の選択 [236](#)
- キャレット [227](#)
- タブ譜 [252](#), [262](#)
- 複数の譜表 [245](#)
- 有効化 [204](#), [262](#)

枠線 [610](#), [1390](#)

- 印刷 [594](#)
- インストゥルメントの変更ラベル [148](#), [777](#)
- 書き出し [598](#)
- 形状 [777](#), [849](#), [1391](#)
- コード記号 [911](#)
- 小節番号 [849](#)
- スタイル [777](#), [1391](#)
- タレット [655](#), [777](#)
- テキスト [777](#), [1242](#), [1390](#), [1391](#)
- パート名 [777](#)
- ハーブのペダリング [1186](#), [1187](#)
- フィンガリング [1003](#)
- 太さ [1187](#), [1242](#), [1392](#)
- 余白 [777](#), [911](#), [1187](#), [1393](#)
- ライン [1242](#)
- レイアウト名 [1028](#)

和声分析 (「数字付き低音」を参照してください)

割り当て

- MIDI コマンド [64](#)
- エンドポイントに声部を [583](#)
- エンドポイントへのインストゥルメントの割り当て [583](#)
- エンドポイントへのエクスペリションマップの割り当て [534](#), [584](#)
- エンドポイントへのパーカッションマップの割り当て [534](#), [584](#)
- 音符を弦に [1087](#)
- キーボードショートカット [63](#)
- 声部 [241](#), [243](#), [477](#), [558](#), [1291](#), [1466](#), [1467](#)
- 打楽器キットの声部 [1291](#), [1466](#), [1467](#)
- 符頭のデザイン [1085](#)
- フローにプレーヤーを [126](#), [180](#)
- ページテンプレート [615](#)
- レイアウトにプレーヤーを [126](#), [184](#)
- レイアウトにフローを [126](#), [184](#)