

取扱説明書

# DORICO SE4

Free Music Notation Software





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

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

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

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

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

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2023.

All rights reserved.

Dorico SE\_4.3.30\_ja-JP\_2023-03-30

# 目次

8	<b>新機能</b>	176	<b>記譜モード</b>
13	<b>はじめに</b>	176	記譜モードのプロジェクトウィンドウ
13	プラットフォーム非依存文書	192	入力と編集
13	ドキュメントの構成	194	リズムグリッド
14	表記規則	195	キャレット
15	キーボードショートカット	200	音符の入力
15	Steinberg 社の Web サイトへのアクセス方法	240	音符のデュレーション
16	<b>Dorico のコンセプト</b>	245	MIDI 録音
16	デザイン方針とハイレベルコンセプト	251	記譜記号の入力
17	Dorico のプロジェクト	389	音符/アイテムの選択
17	Dorico のモード	397	アイテムの編集
18	Dorico のフロー	404	印刷されない要素を非表示にする
18	Dorico のプレーヤー	404	ナビゲーション
19	Dorico のインストゥルメント	409	ガイド
19	ポップオーバー	410	挿入モード
20	Dorico の音符と休符	414	配置ツール
21	リズム上の位置	424	移調ツール
22	Dorico のレイアウト	433	フローの分割
23	Dorico のページテンプレート	433	コメント
23	Dorico のキーボードショートカット	440	<b>再生モード</b>
25	<b>ユーザーインターフェース</b>	440	再生モードのプロジェクトウィンドウ
25	プロジェクトウィンドウ	449	トラック
38	ワークスペースの設定	456	再生ヘッド
47	カラー設定	458	楽譜の再生
51	「環境設定 (Preferences)」 ダイアログ	461	声部の個別再生の有効化
53	「環境設定 (Preferences)」 ダイアログの「キーボードショートカット (Key Commands)」 ページ	463	トラックをミュート/ソロにする
58	ジャンプ小節	465	再生時の反復
63	<b>プロジェクトとファイルの処理方法</b>	467	スウィング再生
63	Hub	470	「トランスポート (Transport)」 ウィンドウ
65	新規プロジェクトの開始	473	再生テンプレート
66	プロジェクト/ファイルを開く	480	エンドポイント
67	異なるバージョンの Dorico のプロジェクト	489	<b>印刷モード</b>
68	「存在しないフォント (Missing Fonts)」ダイアログ	489	印刷モードのプロジェクトウィンドウ
69	「プロジェクト情報 (Project Info)」 ダイアログ	494	レイアウトの印刷
72	プロジェクトテンプレート	498	グラフィックファイルとしての書き出し
72	ファイルの読み込みと書き出し	503	プリンター
90	自動保存	503	印刷/書き出し用のページ配置
92	プロジェクトのバックアップ	505	両面印刷
93	読み取り専用モード	506	ページサイズと用紙サイズ
94	<b>設定モード</b>	508	グラフィックファイルの形式
94	設定モードのプロジェクトウィンドウ	510	注釈
107	プレーヤー、レイアウト、フロー	512	<b>レイアウトと形式設定</b>
109	プレーヤー	512	ページ形式設定
115	アンサンブル	528	余白
117	インストゥルメント	531	譜表サイズ
148	プレーヤーグループ	534	譜表のスペーシング
152	フロー	537	音符のスペーシング
155	レイアウト	539	配置設定
162	プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名	541	組段区切り
168	フロー名とフロータイトル	543	フレーム区切り
170	ビデオ	545	タッチェット
		548	コンデンシング
		548	パート形式のコピー
		552	浄書モード
		552	ページテンプレート

555	フロー見出し	684	譜表グループをまたぐ小節線
556	フレーム	<b>687</b>	<b>小節番号</b>
564	楽曲フレームチェーン	687	小節番号を表示/非表示にする
<b>565</b>	<b>プロパティ</b>	688	小節番号の囲み線を表示/非表示にする
565	プロパティパネル	689	長休符における小節番号の範囲を表示/非表示にする
566	ローカルプロパティとグローバルプロパティ	690	ガイド小節番号の表示/非表示
567	プロパティ範囲の変更	690	レイアウトで使用する小節番号のパラグラフスタイルの変更
567	数値フィールドの値を変更する	691	小節番号の位置
<b>569</b>	<b>キーエディター</b>	695	小節番号の変更
569	キーエディターパネル	696	サブ小節番号
581	キーエディターの音符	698	小節番号とリピート
590	演奏される音符のデュレーションと記譜された音符のデュレーション	<b>699</b>	<b>連桁</b>
593	演奏技法エディター	699	拍に従う連桁グループ
594	ペロシティーエディター	700	手動で音符に連桁を付ける
597	強弱記号エディター	702	譜表に対する連桁の位置
602	MIDI ピッチベンドエディター	703	連桁の傾斜
603	MIDI CC エディター	705	中央配置の連桁
608	テンポエディター	707	譜表をまたぐ連桁/トレモロの作成
612	ヒストグラムツール	710	連桁のでっぱり
616	変換ツール	711	第2連桁
618	キーエディター設定	712	連桁内の連符
<b>620</b>	<b>ミキサー</b>	713	ステムレット
620	ミキサーパネル	713	扇形連桁
621	ミキサーウィンドウ	<b>715</b>	<b>音符と休符のグループ化</b>
622	ミキサーチャンネル	715	拍子のカスタム連桁グループを作成する
625	チャンネルの表示/非表示	<b>717</b>	<b>大括弧と中括弧</b>
625	チャンネルのスクロール	718	アンサンブルタイプごとの大括弧によるグループ化の変更
626	チャンネルの高さを変更する	720	第2括弧
626	チャンネルのボリュームを変更する	722	小副括弧
627	パンニングチャンネル	<b>724</b>	<b>コード記号</b>
628	Insert をチャンネルにロードする	725	コードの構成要素
629	リバーブプラグインの変更	725	コード記号の位置
<b>630</b>	<b>ライブラリー</b>	730	コード記号領域
630	「レイアウトオプション (Layout Options)」ダイアログ	731	コード記号の移調
632	音楽フォントダイアログ	732	コード記号の表記の変更
633	エクスペリションマップ	733	コード記号のルートとクオリティーを表示/非表示にする
653	パーカッションマップ	734	複合コード記号の配置を変更する
659	再生効果	735	括弧付きのコード記号
<b>663</b>	<b>記譜に関するリファレンス</b>	738	MusicXML ファイルから読み込まれたコード記号
<b>664</b>	<b>はじめに</b>	<b>739</b>	<b>コードダイアグラム</b>
<b>665</b>	<b>臨時記号</b>	740	コードダイアグラムの構成要素
665	臨時記号の削除	740	コードダイアグラムを表示/非表示にする
666	臨時記号を表示/非表示にするか括弧を付ける	742	使用されるコードダイアグラムのグリッドを表示/非表示にする
667	臨時記号のスタック	744	コードダイアグラムのフィンガリングの表示/非表示を切り替える
668	オルタードユニゾン	746	コードダイアグラムシェイプを変更する
669	微分音の臨時記号	747	新しいコードダイアグラムシェイプを作成する
669	臨時記号の有効範囲ルール	<b>750</b>	<b>音部記号</b>
<b>671</b>	<b>アーティキュレーション</b>	751	音部記号を装飾音符のあとに表示
672	アーティキュレーションの削除	751	レイアウトの移調に従い音部記号を表示/非表示にする
672	アーティキュレーションの位置	752	音部記号のオクターブを変更する
675	再生時のアーティキュレーション	753	オクターブ指示記号付き音部記号
<b>677</b>	<b>小節</b>	<b>754</b>	<b>オクターブ線</b>
677	小節の長さ	754	オクターブ線の位置
677	小節/拍の削除		
680	小節の分割		
<b>682</b>	<b>小節線</b>		
682	小節線のタイプ		



<b>757</b>	<b>キュー</b>	<b>820</b>	中間休止記号のタイプ
<b>758</b>	<b>強弱記号</b>	<b>820</b>	延長記号と休止記号の位置
758	強弱記号のタイプ	<b>824</b>	<b>調号</b>
759	強弱記号の位置	825	調号の配置
762	強弱記号に括弧を付ける	825	調号のタイプ
763	強弱記号レベルを変更する	826	調号の位置
763	局部的強弱記号を表示/非表示にする	827	予告の調号
764	結合式強弱記号の区切り文字を表示/非表示にする	827	異名同音の調号
765	強弱記号 sforzando/rinforzando の外観を変更する	<b>829</b>	<b>調性システム</b>
765	声部固有の強弱記号	829	オクターブの均等な分割 (EDO)
766	強弱記号の修飾語句	<b>830</b>	<b>歌詞</b>
769	段階的強弱記号	830	歌詞のタイプ
773	ニエンテのヘアピン	832	歌詞の音節のタイプ
775	強弱記号のグループ	833	歌詞のコピーと貼り付け
776	リンクされた強弱記号	835	歌詞の書き出し
778	音量タイプのための VST エクスプレッションマップ	835	歌詞のフィルター
<b>780</b>	<b>数字付き低音</b>	836	歌詞の位置
781	レイアウトで数字付き低音の表示/非表示を切り替える	840	歌詞テキストの編集
782	休符に数字付き低音を表示する	842	歌詞を斜体で表示する
783	数字付き低音に単一の括弧を表示する	843	歌詞に使用するパラグラフスタイルの変更
784	数字付き低音のホールドの線	844	歌詞のハイフンと歌詞の延長線
787	数字付き低音の位置	844	歌詞のライン番号
789	数字付き低音の外観	846	歌詞番号
<b>792</b>	<b>フィンガリング</b>	847	エリジョンスラー
792	フィンガリングの一般的な配置規則	<b>849</b>	<b>音符</b>
793	フィンガリングを替え指のフィンガリングに変更する	849	符頭セット
794	既存のフィンガリングの変更	855	弦への音符の割り当て
795	譜表に対するフィンガリングの位置の変更	856	音域外の音符のカラーを表示/非表示にする
796	フィンガリングの表示/非表示	<b>858</b>	<b>括弧付きの符頭</b>
797	フィンガリングの削除	859	符頭に括弧を表示する
797	親切フィンガリング	860	タイでつながれた 1 つまたはすべての符頭に括弧を表示する
797	フレット楽器のフィンガリング	862	コードの括弧の分割
801	フィンガリングスライド	<b>863</b>	<b>符尾</b>
803	バルブ式金管楽器のフィンガリング	863	符尾の方向
804	弦楽器におけるフィンガリングのシフト指示の表示/非表示	867	符尾の長さ
805	MusicXML ファイルから読み込まれたフィンガリング	<b>868</b>	<b>ハーモニクス</b>
<b>806</b>	<b>弦の指示記号</b>	869	音符をハーモニクスに変換する
807	弦の指示記号を削除する	870	倍音の変更
808	弦の指示記号の位置	871	ハーモニクスの臨時記号を表示/非表示にするか括弧を付ける
<b>810</b>	<b>前付け</b>	872	ハーモニクスの外観/スタイル
810	レイアウトの移調テキストの編集	<b>877</b>	<b>装飾音</b>
<b>812</b>	<b>装飾音符</b>	877	装飾音の音程の変更
812	装飾音符の一般的な配置規則	878	装飾音の位置
814	既存の音符を装飾音符に変換する	<b>880</b>	<b>トリル</b>
814	装飾音符を標準の音符に変換する	880	トリル記号の表示/非表示を切り替える
815	小節線の前後に装飾音符を表示する	881	トリルの速さの変更
816	装飾音符のサイズ	882	トリルの延長線で速さの変更指示の表示/非表示を切り替える
816	装飾音符のスラッシュ	882	トリルの延長線の表示/非表示を切り替える
816	装飾音符の符尾	883	トリル音程
817	装飾音符の連桁	890	再生時のトリル
817	再生時の装飾音符	<b>893</b>	<b>アルペジオ記号</b>
<b>818</b>	<b>延長記号と休止記号</b>	893	アルペジオ記号のタイプ
819	フェルマータのタイプ	896	アルペジオ記号の長さ
820	ブレス記号のタイプ	896	アルペジオ記号の一般的な配置規則
		897	拍に対するアルペジオの再生位置を変更する
		897	アルペジオの再生時のデュレーションを変更する

899	<b>グリッサンドライン</b>	959	ラインの位置
899	空白の小節をまたぐグリッサンド	963	ラインの長さ
900	グリッサンドのスタイルの変更	966	ラインのボディスタイルの変更
901	グリッサンドのテキストを個別に変更する	966	ラインのキャップの変更
902	再生時のグリッサンドライン	967	ラインの方向の変更
902		968	ラインへのテキストの追加
904	<b>ギターベンド</b>	973	<b>リハーサルマーク</b>
906	ギタープリベンドとギタープリダイブ	973	リハーサルマークの位置
908	ギターポストベンド	974	リハーサルマークのインデックスの変更
909	ビブラートバーのダイブとリターン	975	リハーサルマークのシーケンスタイプの変更
910	ベンドの音程	976	リハーサルマークに先頭および末尾テキストを追加する
910	ギターベンドホールドの線を表示/非表示にする	977	<b>マーカー</b>
911	ギタープリベンド/プリダイブの方向を変更する	977	マーカーを表示/非表示にする
912	プリベンド/プリダイブの臨時記号を表示/非表示にする	978	マーカーの垂直位置の変更
913	ベンディング、プリダイブおよびポストベンドの削除	979	マーカーのテキストを編集する
914	<b>ギターテクニック</b>	980	マーカーのタイムコードを変更する
914	ビブラートバーの演奏技法	980	マーカーを重要なマーカーに指定する
915	タッピング	981	<b>タイムコード</b>
916	ハンマーオンとプルオフ	982	タイムコードの開始位置の値を変更する
918	音符をデッドノートとして表示する	982	タイムコードの垂直位置を変更する
918	ビブラートバーのディップの音程を変更する	983	タイムコードの表示頻度を変更する
919	譜表に対するギターテクニックの位置の変更	985	<b>リピート括弧</b>
920	ギターテクニックの削除	985	リピート括弧でリピート回数の総数を変更する
921	<b>ジャズアーティキュレーション</b>	986	リピート括弧のセグメントの長さの変更
922	ジャズの装飾音	987	リピート括弧の位置
923	ジャズアーティキュレーションの位置	987	リピート括弧の最終セグメントの外観を個別に変更する
923	既存のジャズアーティキュレーションのタイプや長さを変更する	988	MusicXML ファイルのリピート括弧
924	スムーズのジャズアーティキュレーションの線のスタイルを変更する	989	<b>リピートマーカー</b>
925	ジャズアーティキュレーションの削除	990	リピートマーカーのインデックスの変更
926	<b>ページ番号</b>	991	リピートマーカーのテキストの編集
926	ページ番号の数字スタイルの変更	991	リピートマーカーを表示/非表示にする
927	ページ番号を表示/非表示にする	992	リピートマーカーの位置
929	<b>ハーブのペダリング</b>	993	リピート回数
930	ハーブペダルダイアグラムの外観の変更	995	<b>小節リピート記号</b>
931	レイアウト内のハーブのペダリングを表示または非表示にする	996	小節リピート領域の繰り返されるフレーズの長さを変更する
933	ハーブペダルダイアグラムの枠線を表示または非表示にする	997	領域の強調表示の表示/非表示を切り替える
933	ハーブペダルダイアグラムの位置	997	小節リピート記号のカウント
934	部分的なハーブのペダリング	1000	小節リピート記号のグループ化
936	<b>ペダル線</b>	1002	<b>通し番号付き小節領域</b>
937	サスティンペダルのリテイクおよびペダルの強さの変更指示	1003	通し番号付き小節領域の表示/非表示を切り替える
938	ペダル線の位置	1003	通し番号付き小節領域のカウント
940	ペダル線の分割	1007	<b>スラッシュ符頭</b>
941	ペダル線の開始記号、フック、および延長線	1007	スラッシュ領域
944	テキストによるペダル線の記号	1009	複声部におけるスラッシュ
946	再生時のペダル線	1012	スラッシュ領域の分割
946	MusicXML ファイルから読み込まれたペダル線	1012	スラッシュ領域の符尾を表示/非表示にする
947	<b>演奏技法</b>	1013	スラッシュ領域のカウント
948	演奏技法へのテキストの追加	1016	スラッシュ付き声部
949	演奏技法の表示/非表示	1019	<b>休符</b>
949	演奏技法の位置	1019	休符の一般的な配置規則
950	演奏技法の延長線	1020	暗黙の休符と明示的な休符
953	演奏技法のグループ	1022	休符のカラーを表示/非表示にする
956	<b>ライン</b>	1023	休符を垂直に移動する
958	ラインの構成要素	1023	休符の削除
		1024	空白の小節で小節休符を表示/非表示にする
		1025	長休符



- 1027 スラー**
- 1027 スラーの一般的な配置規則
- 1031 スラーのスタイル
- 1033 スラーのカーブ方向
- 1035 譜表および声部をまたぐスラー
- 1035 入れ子状のスラー
- 1037 リンクされたスラー
- 1039 再生時のスラー
- 1040 譜表ラベル**
- 1041 譜表ラベルを表示/非表示にする
- 1043 譜表ラベルのコンテンツ
- 1044 譜表ラベルに表示されるインストゥルメントの移調
- 1046 フローの開始位置でインストゥルメントの変更ラベルを表示/非表示にする
- 1047 プレーヤーグループのラベル
- 1048 打楽器キットの譜表ラベル
- 1050 コンデンスされた譜表の譜表ラベル
- 1051 譜表**
- 1052 レイアウトごとの譜表のオプション
- 1052 追加の譜表
- 1053 オッサ譜表
- 1053 組段の分割記号
- 1055 組段オブジェクト
- 1057 組段のインデント
- 1059 ディヴィジ**
- 1060 タブ譜**
- 1061 タブ譜のリズム
- 1061 音符の譜表とタブ譜を表示または非表示にする
- 1062 タブ譜で音符に割り当てられた弦の変更
- 1064 テンポ記号**
- 1065 テンポ記号のタイプ
- 1066 テンポ記号の要素
- 1068 テンポ記号の位置
- 1068 テンポのテキストの変更
- 1070 テンポ記号の表示/非表示
- 1070 メトロノームマーク
- 1074 段階的テンポ変更
- 1076 テンポの等式
- 1077 テキストアイテム**
- 1078 テキストのタイプ
- 1082 テキストのパラグラフスタイルの変更
- 1082 テキストアイテムを組段の開始位置に揃える
- 1083 テキストアイテムへの枠線の追加
- 1085 テキストアイテムの表示/非表示
- 1086 タイ**
- 1087 タイとスラー
- 1088 タイのスタイル
- 1090 タイのカーブ方向
- 1091 非標準のタイ
- 1093 レセヴィブレタイの表示/非表示
- 1094 タイの削除
- 1094 タイのつながりの分割
- 1096 拍子記号**
- 1097 拍子記号のタイプ
- 1099 親切拍子記号
- 1100 弱起(アウフタクト)
- 1101 大きな拍子記号
- 1103 拍子記号のスタイル
- 1107 拍子記号の位置
- 1108 拍子記号の表示/非表示
- 1109 入れ替え可能な拍子の拍子記号を終了する
- 1109 拍子記号のデザインを個別に変更する
- 1111 トレモロ**
- 1112 トレモロの一般的な配置規則
- 1113 タイのつながりの中のトレモロ
- 1113 トレモロの速さの変更
- 1114 トレモロの削除
- 1114 トレモロが付いた音符の位置
- 1115 連符**
- 1115 入れ子状の連符
- 1117 既存の音符を連符に変換する
- 1117 連符から標準の音符に変換する
- 1118 連符が小節線をまたぐことの許可/禁止の切り替え
- 1119 連符の連桁
- 1120 連符の角括弧
- 1123 連符の数や比率を示す数字
- 1125 無音程打楽器**
- 1125 打楽器キットと個々の打楽器インストゥルメント
- 1126 打楽器キットとドラムセット
- 1128 打楽器キットの別のインストゥルメントに音符を移動する
- 1128 打楽器キットの音符の記譜記号
- 1130 打楽器キットの表示タイプ
- 1132 無音程打楽器の演奏技法
- 1137 打楽器のレジェンド
- 1141 打楽器キットにおける声部
- 1143 再生モードにおける無音程打楽器
- 1143 ユニバーサルインド太鼓記譜法
- 1145 声部**
- 1146 声部カラーの表示/非表示
- 1147 複声部の音符位置
- 1149 未使用の声部
- 1149 他の声部の音符がすでにある譜表に伸びた音符
- 1150 用語集**
- 1164 索引**

# 新機能

## 追加された新機能: バージョン 4.3.0

### 音符をデュレーションで分割する

- 複数の短い音符に音符を分割できるようになりました。「[音符をデュレーションで分割する](#)」を参照してください。

### リピート小節線

- 選択したアイテムの範囲に反復開始線を追加すると、選択範囲の終了位置に反復終了線が自動的に追加されるようになりました。[ポップオーバーを使った小節線の入力](#) および [パネルを使った小節線の入力](#) を参照してください。

### 復帰のための音部変更記号

- 選択したアイテムの範囲に音部記号を追加すると、選択範囲の終了位置に復帰のための音部変更記号が自動的に追加されるようになりました。[ポップオーバーを使った音部記号の入力](#) および [パネルを使った音部記号の入力](#) を参照してください。

### レイアウトの移調トークン

- レイアウトが実音か移調音かを表示する新しいトークンを使用できます。初期設定では、インストゥルメント言語設定が使用されますが、テキストをレイアウトごとに個別に上書きすることもできます。[トークン](#) および [レイアウトの移調テキストの編集](#) を参照してください。

### キーエディターの改良

- キーエディターに複数のインストゥルメントを同時に表示して、選択したすべてのインストゥルメントに MIDI CC ポイントなどのデータを同時に入力できるようになりました。「[キーエディターでインストゥルメントを表示する](#)」を参照してください。
- MIDI CC と強弱記号ポイントをキーエディターのプライマリーインストゥルメントからすべてのセカンダリーインストゥルメントにコピーできるようになりました。これにより、トラック間でデータを簡単に同期できます。[強弱記号ポイントを別のインストゥルメントにコピーする](#) および [MIDI ポイントを別のインストゥルメントにコピーする](#) を参照してください。
- ベロシティエディターに加え、MIDI CC エディターでもヒストグラムツールと変換ツールを利用できるようになりました。[ヒストグラムツール](#) および [変換ツール](#) を参照してください。
- キーエディターのエディター設定を保存して、これらのエディターを再びすばやく開けるようになりました。「[キーエディター設定](#)」を参照してください。

### 歌詞の改良

- プロジェクトのすべての歌詞をプレーンテキストとして書き出しできるようになりました。「[歌詞の書き出し](#)」を参照してください。

### テキストの改良

- テキストアイテムにさまざまな境界線のスタイルを選択できるようになりました。「[テキストアイテムの境界線のスタイルの変更](#)」を参照してください。

### タイのつながりの中のトレモロ

- トレモロの入力時に、単音のトレモロをタイでつながれた最初または最後の音符に表示しないように指定できるようになりました。[タイのつながりの中のトレモロ](#)、[ポップオーバーを使ったトレモロの入力](#)、[パネルを使ったトレモロの入力](#) を参照してください。



## 追加された新機能: バージョン 4.2.0

### キーエディターの改良

- 打楽器エディターがキーエディターに戻りました。また、**ドラムスティックツール**を使用すると、無音程打楽器ごとに異なるデュレーションの音符を個別に入力できるようになりました。「**ドラムスティックツールを使用した音符の入力**」を参照してください。

## 追加された新機能: バージョン 4.1.0

### カラーの改良

- 「**環境設定 (Preferences)**」に新しく「**カラー (Colors)**」ページが追加されました。このページには、楽譜領域でさまざまな目的に使用されるカラーを制御できる新しいオプションが用意されています。たとえば、各譜表の最初の8つの声部にカラーを割り当てたり、楽譜とページのカラーを反転したりできます(初期設定では黒い背景に白で楽譜が表示されます)。**楽譜領域のカラーを変更する** および **色の反転** を参照してください。

### フローの印刷/書き出し

- 印刷/書き出しするフローを指定できるようになりました。これにより、選択したフローが表示されるすべてのページが印刷/書き出しされます。「**フローを印刷 (Print Flows) ダイアログ**」を参照してください。

### プロパティパネル

- アクティベーションスイッチだけでなく、プロパティパネルで各プロパティの名前をクリックしてプロパティをオンにできるようになりました。「**プロパティパネル**」を参照してください。

### 歌詞の改良

- 1文字ずつ下線を付けるなど、個々の歌詞の形式設定を編集できるようになりました。「**歌詞を編集 (Edit Lyric) ダイアログ**」を参照してください。
- 個々の歌詞に使用されているパラグラフスタイルを上書きできます。たとえば、間隔が狭い組段で歌詞のパラグラフスタイルを狭くしたい場合などに便利です。「**歌詞に使用するパラグラフスタイルの変更**」を参照してください。

## 追加された新機能: バージョン 4.0.0

### ハイライト

#### ジャンプ小節

- 新しいジャンプ小節を使用すると、コンピューターのキーボードのみを使用してコマンドを実行したり、任意の場所に移動したりできます。「**ジャンプ小節**」を参照してください。
- 特定のコマンドにジャンプ小節のエイリアスを割り当てることができます。これにより、お気に入りのコマンドに短いエントリーを使用できます。「**ジャンプ小節のエイリアスを割り当てる**」を参照してください。

#### プレーヤーの並べ替え

- 初期設定では、プロジェクトに追加した順番に関係なく、プレーヤーがオーケストラの順番に自動的にソートされるようになりました。プレーヤーのソート設定は、設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで変更できます。「**プレーヤーパネル**」を参照してください。
- たとえばソロバイオリンとオーケストラのための協奏曲などにおいて、プレーヤーをソリストに指定できるようになりました。ソリストは、同じタイプの他のインストゥルメントと同じナンバリングが付与されない、伝統的なスコア上の位置、つまり弦楽器の上に自動的に配置されるなど、異なる扱いになります。「**プレーヤーをソリストに指定**」を参照してください。

## カポ

- 個々のフレット楽器のカポを定義できるようになりました。そのあと、記譜上のピッチとコード記号/ダイアグラムにカポが与える影響をそれぞれ個別に制御してさまざまなニーズに対応できます。「カポ」を参照してください。

## 下ゾーン

- 以前は「下パネル」と呼ばれていた下ゾーンに、音符の入力に使用できるキーボードパネル、フレットボードパネル、ドラムパッドパネルなどのさまざまなパネルや、再生の調節に使用できるミキサーパネルやキーエディターパネルを表示できるようになりました。「下ゾーン (記譜モード)」を参照してください。

## MIDI の改良

- 対位法のピアノ譜などで、MIDI 録音中に、同じ位置の複数のパートを個々の声部に自動的に書き起こせるようになりました。MIDI 録音とクオンタイズの設定に応じて、スラー、トレモロ、トリル、ペダル線、連符、装飾音符を自動的に検出することもできます。「MIDI 録音」を参照してください。

## 挿入モードの範囲

- 挿入モードに機能が追加され、影響を与える範囲を変更できるようになりました。たとえば、フローのすべてのプレーヤーに影響を与えるとともに、現在の小節のデュレーションを変更するという挿入モードの効果を設定できます。「挿入モードの範囲」を参照してください。
- また、各フローに1つ停止位置を設定できるようになりました。これは、その停止位置以降の音符や記譜記号が、音符の挿入による影響を受けないようにするためのものです。「挿入モードの停止位置の設定」を参照してください。

## 再生モード

- 再生モードの外観と機能が一新されました。トラックはトラック概要に表示されるようになり、トラックインスペクターとキーエディターで編集オプションを使用できるようになりました。「再生モードのプロジェクトウィンドウ」を参照してください。
- ピアノロールが、トラック概要 (以前の名称は「イベントディスプレイ」) ではなくキーエディターに表示されるようになりました。「キーエディター」を参照してください。
- 新しいキーエディターの一部として強力なヒストグラムコントロールが採用され、連続していない音符を含めてさまざまな編集操作を実行できます。「ヒストグラムツール」を参照してください。
- ミキサーも外観と機能が一新されています。ミキサーウィンドウに加えて、記譜モードと再生モードでは、下ゾーンにパネルとして表示することもできます。「ミキサー」を参照してください。

## ライブラリー

- ライブラリーの視覚的なアイテムとオプションのダイアログに、新しい「ライブラリー (Library)」メニューからアクセスできるようになりました。また、これにより、すべてのモードからこれらのダイアログにアクセスできます。「ライブラリー」を参照してください。

## 通し番号付き小節領域

- 通し番号付き小節領域を使用すると、追加で記譜することなく特定の領域に小節数を表示できます。これは、繰り返される楽譜を演奏する際に、いくつの小節が過ぎたかを演奏者が把握できるようにするためのものです。「通し番号付き小節領域」を参照してください。

## その他の新機能

### 言語の改良

- アプリケーション言語の変更がすぐに効果を発揮するようになり、Dorico SE を再起動する必要がなくなりました。「アプリケーション言語の変更」を参照してください。

### Hub の再設計

- Hub が再設計され、「新規作成 (Create New)」ページが新設されました。ここではプロジェクトタイトルの追加、拍子記号の選択、開始時の小節数の指定など、プロジェクト基本情報の設定が行えます。「Hub」を参照してください。



## アンサンブルピッカー

- アンサンブルを追加する際に、カスタムアンサンブルを作成して、それ以降のプロジェクトに使用するために保存できるようになりました。アンサンブルピッカーにはデフォルトのキーボードショートカットも設定されています。[アンサンブルピッカー](#) および [カスタムアンサンブルの作成と保存](#) を参照してください。

## 記譜モードのツールボックス

- 音符ツールボックスの一部の機能に、クリックやボタンの長押しで利用できるオプションが追加されました。これによりたとえば、連符のポップオーバーを開くことができます。[「音符ツールボックス」](#) を参照してください。
- 記譜モードの記譜ツールボックスから、パネルとポップオーバーへのアクセスを切り替えられるようになりました。[「記譜ツールボックス」](#) を参照してください。

## 「音楽テキストを挿入 (Insert Music Text)」 ダイアログ

- 新しい「[音楽テキストを挿入 \(Insert Music Text\)」](#) ダイアログを使用すると、音符のグリフや臨時記号などの音楽記号をテキストアイテムやテキストフレームに簡単に追加できます。[「音楽テキストを挿入 \(Insert Music Text\)」](#) [ダイアログ](#)」 を参照してください。

## 数字付き低音の改善点

- タストソクの指示記号や括弧付きの数字を入力できるようになりました。各数字に括弧を1つだけ表示することもできます。[数字付き低音のポップオーバー](#) および [数字付き低音に単一の括弧を表示する](#) を参照してください。

## 音符の表記

- 音符を自動的に書き換えるためのダイアログが新たに追加され、書き換えを行なう音符の指定や、選択した音符への一般的な設定の適用を行なえるようになりました。[「音符を自動的に書き換え \(Respell Notes Automatically\)」](#) [ダイアログ](#)」 を参照してください。
- もともとは音符の書き換えをパートレイアウトで行なったものの、この表記をフルスコアレイアウトにも同様に表示させなくなった場合などには、音符の表記を他のレイアウトにコピーできるようになりました。[「音符の表記を別のレイアウトにコピーする」](#) を参照してください。
- さらに、音符の表記の変更は、現在のレイアウトのみ、またはすべてのレイアウトでリセットできます。[「音符の表記のリセット」](#) を参照してください。

## 配置設定の改良

- また、小節内の組段区切り/フレーム区切りを許可するかどうかも設定できるようになりました。小節内の区切りを禁止すると、組段区切り/フレーム区切りを挿入する開始位置の小節で任意のアイテムを選択できます。[「小節内の区切りを許可する/許可しない」](#) を参照してください。

## コード記号の改良

- ポリコード記号やオンコードのコード記号の配置を変更できます。[「複合コード記号の配置を変更する」](#) を参照してください。
- コード記号に括弧を付けられるようになりました。個々の括弧付きのコード記号に、左または右の括弧を1つだけ表示することもできます。[「括弧付きのコード記号」](#) を参照してください。
- コードダイアグラムを表示するよう設定されているプレーヤーに対し、コード記号のみ、または個々のコード記号のコードダイアグラムのみを表示できるようになりました。[「コード記号またはコードダイアグラムのみを表示する」](#) を参照してください。

## コードダイアグラムのフィンガリング

- コードダイアグラムの丸の中または弦の終端にフィンガリングを表示できるようになりました。コードダイアグラムの形状を編集する際に、個々のフィンガリングを変更できます。[コードダイアグラムのフィンガリングの表示/非表示を切り替える](#) および [「コードダイアグラムの編集 \(Edit Chord Diagram\)」](#) [ダイアログ](#) を参照してください。

## 打楽器の改良

- 無音程打楽器に属する休符を操作できるようになりました。これには、休符の垂直方向の移動や削除なども含まれます。[休符を垂直に移動する](#) および [休符の削除](#) を参照してください。

## 譜表ラベルの改良

- 各レイアウトのプレーヤーごとにインストゥルメント名のかわりにプレーヤー名を表示できるようになり、プレーヤー名も正式名称と略称のいずれかを設定できるようになりました。たとえば複数の打楽器奏者が含まれる楽曲では、現在の楽器にかかわらず譜表ラベルに「Percussion 1」と表示するのが好ましい場合もあります。[譜表ラベルにインストゥルメント名/プレーヤー名を表示する](#) および [プレーヤー名の変更](#) を参照してください。
- インストゥルメントの移調に括弧を付けたり、インストゥルメント番号のあとに表示したりするための、譜表におけるインストゥルメントの移調の外観および位置に関するオプションが追加されました。[「譜表ラベルにおけるインストゥルメントの移調の外観/位置を変更する」](#) を参照してください。
- 大規模な楽譜に使われることのあるプレーヤーグループの縦長のラベルを譜表ラベルの左に表示できるようになりました。[「プレーヤーグループのラベル」](#) を参照してください。

## その他

### オプションダイアログでデフォルトを保存、リセット、および削除

- 「環境設定 (Preferences)」ダイアログに「出荷時の設定にリセット (Reset to Factory)」のオプションが追加され、必要に応じてアプリケーションの環境設定を出荷時の設定に復元できるようになりました。[「環境設定 \(Preferences\) ダイアログ」](#) を参照してください。
- オプションダイアログでデフォルトを保存、リセット、および削除する4つの方法がすべて常に表示されるようになりました。従来は、保存されたデフォルトが既にある場合、その他のオプションを利用するためには、修飾キーを押しながら行なう必要がありました。[「レイアウトオプション \(Layout Options\) ダイアログ」](#) を参照してください。

### プロジェクトプレビュー

- プロジェクトを保存すると、楽譜領域で開いているレイアウトのプレビューイメージが生成されるようになりました。Hubの「最近使用したファイルを開く (Open Recent)」ページには、PNGファイルが使われます。[「プロジェクト情報 \(Project Info\) ダイアログ」](#) を参照してください。

### ペダル線の改良

- リテイクとペダルの強さの変更指示を、複数の位置に同時に追加したり複数の位置から同時に削除したりできるようになりました。[ポップオーバーを使ってリテイクを追加する](#)、[パネルを使ってリテイクを追加する](#)、[リテイクとペダルの強さの変更指示の削除](#) を参照してください。

### 声部の変更

- 音符入力中の声部の作成や切り替えと同じ方法で、既存の音符の声部を変更できるようになりました。[「既存の音符の声部を変更する」](#) を参照してください。

### ページテンプレート

- これまでは一貫したページ形式設定を実現するためのテンプレートは「マスターページ」と呼ばれていましたが、名称変更により、Dorico 全体を通して「ページテンプレート」と呼ばれるようになりました。[「ページテンプレート」](#) を参照してください。

### 小節番号の改良

- サブ小節番号のシーケンスの数字を非表示にし、「a」、「b」、および「c」などのアルファベット文字のみを表示できるようになりました。[「サブ小節番号を追加する」](#) を参照してください。

### 連桁の改良

- 新しい「カスタムの連桁の中央配置 (Custom Centered Beam)」ダイアログを使用して、第3線のいずれかの側のみの音符を含む連桁を強制的に中央に配置できるようになりました。[「連桁を中央に配置する」](#) を参照してください。

### 装飾音符

- 既存の音符を装飾音符に、またはその逆に変換できるようになりました。[既存の音符を装飾音符に変換する](#) および [装飾音符を標準の音符に変換する](#) を参照してください。

# はじめに

このたびは Dorico SE をダウンロードしていただき、ありがとうございます。

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

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

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

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

ぜひ本製品をご活用ください。

Steinberg Dorico チーム一同

## プラットフォーム非依存文書

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

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

注意事項:

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

## ドキュメントの構成

本書では、情報はその内容に応じて 3 つの異なるトピックに分類されています。

### ユーザーインターフェースの説明

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

### 基本コンセプトの説明

特定のソフトウェア機能のコンセプトと機能を説明するトピック。



### 手順の説明

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

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

### ヒント

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

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

---

## 表記規則

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

### 構造要素

#### 前提

手順を開始する前に完了しておくこと、または満たす必要がある条件を示します。

#### 手順

特定の結果を得るために必要な手順を示します。

#### 重要

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

#### 補足

問題やその他の関連情報について示します。

#### ヒント

役に立つ追加の情報を表示します。

#### 例

例を示します。

#### 結果

手順の結果を示します。

#### 手順終了後の項目

手順を実行したあとに行なう操作または必要事項を示します。

#### 関連リンク

本書に記載のある関連トピックを示します。

### 強調表示

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

例

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

---

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

---

例

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

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

---

ファイル名とフォルダーパスは、別々のフォントで表示されます。

---

例

example\_file.txt

---

## キーボードショートカット

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

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

---

例

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

---

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

---

例

**[Ctrl] (Windows) 又は [Opt] (macOS)** の意味: Windows では **[Ctrl]** を押し、macOS では **[Opt]** を押します。

---

## Steinberg 社の Web サイトへのアクセス方法

「ヘルプ (Help)」メニューからは、追加の情報にアクセスできます。

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

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

# Dorico のコンセプト

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

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

## デザイン方針とハイレベルコンセプト

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

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

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

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

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

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

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

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



[関連リンク](#)

[コンデンシング \(548 ページ\)](#)

[レイアウトへのプレーヤーの割り当て \(158 ページ\)](#)

## Dorico のプロジェクト

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

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

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

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

[関連リンク](#)

[Dorico のフロー \(18 ページ\)](#)

[Dorico のレイアウト \(22 ページ\)](#)

[Dorico のページテンプレート \(23 ページ\)](#)

[再生テンプレート \(473 ページ\)](#)

## Dorico のモード

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

Dorico SE には以下のモードがあります。

### 設定

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

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

### 記譜

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

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

### 再生

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

### 印刷

印刷モードでは、レイアウトを印刷したり、グラフィックファイルとして書き出したりできます。レイアウトの印刷時に、用紙サイズのほか、両面印刷や冊子印刷などのオプションを

指定できます。レイアウトの書き出し時に、PDF や PNG などのさまざまなグラフィックファイル形式を指定できるほか、書き出す際のファイル名に含める情報も設定できます。

関連リンク

[設定モード](#) (94 ページ)

[記譜モード](#) (176 ページ)

[印刷モード](#) (489 ページ)

[再生モード](#) (440 ページ)

## Dorico のフロー

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

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

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

関連リンク

[プレーヤー、レイアウト、フロー](#) (107 ページ)

[フロー](#) (152 ページ)

[タチェット](#) (545 ページ)

[フロー見出し](#) (555 ページ)

## Dorico のプレーヤー

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

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

### 補足

セクションプレーヤーが持てるインストゥルメントは 1 つだけです。

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

また、大規模な楽譜でオンステージプレーヤーとオフステージプレーヤーを区別する場合など、プレーヤーをグループ化することもできます。プレーヤーのグループ化とは、プレーヤーをまとめてスコア上

に配置し、グループ外のプレーヤーとは別に通し番号を付け、各レイアウトに設定されたアンサンプルタイプに応じてそれらを括弧で括弧することを意味します。

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

関連リンク

[プレーヤー、レイアウト、フロー](#) (107 ページ)

[プレーヤー](#) (109 ページ)

[プレーヤーグループ](#) (148 ページ)

[ディヴィジ](#) (1059 ページ)

[コンデンシング](#) (548 ページ)

[アンサンプルタイプによる大括弧でのグループ化](#) (719 ページ)

## Dorico のインストゥルメント

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

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

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

Dorico には、各インストゥルメントのプロパティに関する情報のデータベースがあります。これには、音域、一般奏法および特殊奏法、記譜の規則、調性、チューニング、音部記号、譜表の数、譜表タイプなどが含まれます。これらのプロパティをあらかじめ定義しておくことで、プロジェクトの正しい設定を簡単かつ迅速に行なうことができます。たとえば、ホルンのパートレイアウトに対して適切な調性と音部記号が設定されたホルンのインストゥルメントを選択すれば、レイアウトごとに音部記号を入力する必要はありません。同様に、すべての調号を非表示にするティンパニのインストゥルメントもあります。

関連リンク

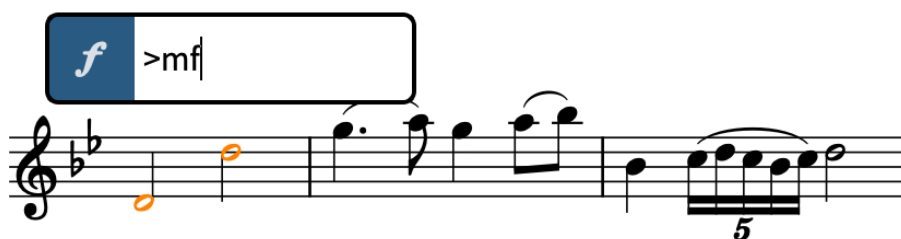
[インストゥルメント](#) (117 ページ)

[インストゥルメントの変更](#) (119 ページ)

[移調楽器](#) (122 ページ)

## ポップオーバー

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



エントリーの例が入力された強弱記号のポップオーバー



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

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

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

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

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

関連リンク

[キャレット](#) (195 ページ)

[音符の入力](#) (200 ページ)

[記譜記号の入力](#) (251 ページ)

[記譜ツールボックス](#) (182 ページ)

[右ゾーン \(記譜モード\)](#) (185 ページ)

## Dorico の音符と休符

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

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

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

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

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

## ヒント

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

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

### 関連リンク

- [音符 \(849 ページ\)](#)
- [タイ \(1086 ページ\)](#)
- [暗黙の休符と明示的な休符 \(1020 ページ\)](#)
- [音符と休符のグループ化 \(715 ページ\)](#)
- [拍に従う連符グループ \(699 ページ\)](#)
- [キャレット \(195 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(201 ページ\)](#)
- [音符/休符のデュレーションの強制 \(243 ページ\)](#)
- [タイの入力 \(227 ページ\)](#)

## リズム上の位置

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

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

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

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

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

### 関連リンク

- [音符と休符のグループ化 \(715 ページ\)](#)
- [連符 \(699 ページ\)](#)
- [拍子記号 \(1096 ページ\)](#)
- [挿入モードでの音符の挿入 \(216 ページ\)](#)
- [音符 \(849 ページ\)](#)
- [キャレット \(195 ページ\)](#)
- [挿入モード \(410 ページ\)](#)

[リズムグリッド](#) (194 ページ)

[注釈](#) (510 ページ)

## Dorico のレイアウト

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

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

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

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

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

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

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

レイアウトを削除しても、プロジェクトから楽譜が削除されることはありません。

関連リンク

[レイアウト](#) (155 ページ)

[プレイヤー、レイアウト、フロー](#) (107 ページ)

[ページ形式設定](#) (512 ページ)

[配置設定](#) (539 ページ)

[コンデンシング](#) (548 ページ)

[プロパティ](#) (565 ページ)

[ローカルプロパティとグローバルプロパティ](#) (566 ページ)

[ページテンプレート](#) (552 ページ)

[ページテンプレートのセット](#) (552 ページ)

[ページテンプレートの種類](#) (553 ページ)

[レイアウトへのページテンプレートのセットの適用](#) (515 ページ)

[レイアウトの印刷](#) (494 ページ)

[グラフィックファイルとしての書き出し](#) (498 ページ)



## Dorico のページテンプレート

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

フレームは、テキスト、楽譜、グラフィックを表示できるボックスです。デフォルトのページテンプレートは、ページの大部分を占める大きな楽譜フレームと上下のテキストフレームによって構成されます。楽譜の最初のページのテキストフレームには、プロジェクトのタイトル、作詞者、および作曲者が表示されます。楽譜の2ページ目以降のテキストフレームには、スコア譜の場合はそのページの一番上にあるフローのフロータイトルが表示され、パート譜の場合はレイアウト名が表示されます。

スコアとパートのすべてのページには、ページテンプレートのデフォルト形式設定が引き継がれます。

### 補足

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

ページの一番上に表示される情報、つまり選択できないタイトルや欄外見出しのテキストを変更したい場合は、ページテンプレートの優先が設定されないように「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログで変更することをおすすめします。最初のページの一番上に表示される大きいタイトルがプロジェクトタイトルです。2ページ目以降の欄外見出しには、そのページの最初のフローのフロータイトルがフルスコアレイアウトに使用され、レイアウト名がパートレイアウトに使用されます。

---

### 関連リンク

[ページテンプレート \(552 ページ\)](#)

[ページテンプレートの種類 \(553 ページ\)](#)

[フレーム \(556 ページ\)](#)

[「プロジェクト情報 \(Project Info\)」ダイアログ \(69 ページ\)](#)

## Dorico のキーボードショートカット

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

---

### 例

- 矢印キーを押すと楽譜領域内を移動できます。
- **[Alt/Opt]** を押すと選択したアイテムを変更できます。  
たとえば、記譜モードで **[Alt/Opt]** を押しながら上下の矢印キーを押すと、音符が1度ずつ移調されます。**[Alt/Opt]** を押しながら左右の矢印キーを押すと、音符/アイテムの位置が移動します。
- 記譜モードで、**[Shift]+[Alt/Opt]** を使用すると音符/アイテムのデュレーションを変更できます。  
たとえば、**[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押すと、音符/アイテムが現在のリズムグリッドの間隔ずつ長くなります。
- **[Ctrl]/[command]** を使用すると、選択したアイテムを変更する量が増えます。  
たとえば、記譜モードで **[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]** を押しながら上下の矢印キーを押すと、音符が1オクターブずつ移調されます。**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押すと音符のデュレーションが2倍になります。

- 記譜モードで、**[Shift]** を押しながら文字キーを押すとポップオーバーが開きます。  
たとえば、**[Shift]+[D]** を押すと強弱記号のポップオーバーが開き、**[Shift]+[O]** を押すと装飾音のポップオーバーが開きます。

---

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

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

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

#### 関連リンク

[インタラクティブ「Dorico キーボードショートカット \(Dorico Key Commands\)」マップ \(55 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(51 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(53 ページ\)](#)

[各機能のキーボードショートカットの検索 \(56 ページ\)](#)

[キーボードショートカットの割り当て \(56 ページ\)](#)

[キーボード言語の変更 \(57 ページ\)](#)

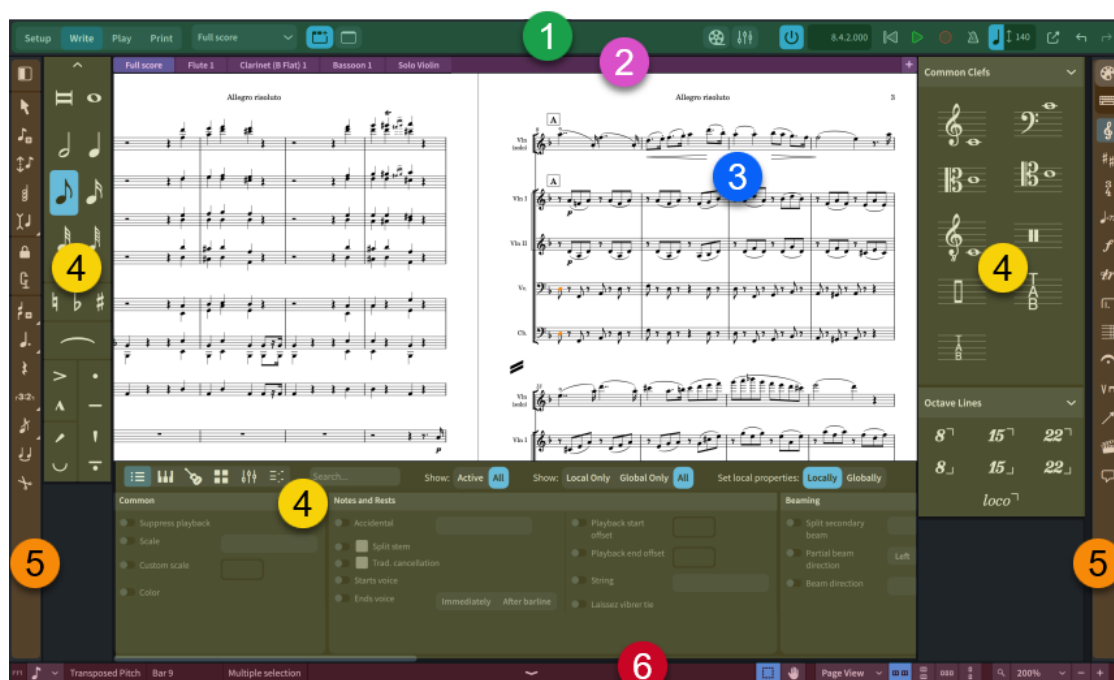
[アプリケーション言語の変更 \(46 ページ\)](#)

# ユーザーインターフェース

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

## プロジェクトウィンドウ

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



プロジェクトウィンドウは、以下の領域で構成されています。

### 1 ツールバー

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

### 2 タブバー

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

### 3 プロジェクト開始領域/楽譜領域/トラックの概要/印刷プレビュー領域

プロジェクトウィンドウの中心部であり、ここでプロジェクトの作業を行ないます。新規空白プロジェクトを開始すると、この領域にプロジェクト開始領域が表示され、最初のプレーヤーを追加できます。プレーヤーまたはアンサンプルを追加すると、この領域は楽譜領域となり、現在選択しているレイアウトの楽譜が表示されます。

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

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

#### 4 ゾーン

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

#### 5 ツールボックス

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

#### 6 ステータスバー

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

関連リンク

[新規プロジェクトの開始 \(65 ページ\)](#)

[複数のプロジェクトウィンドウを開く \(44 ページ\)](#)

[プロジェクトウィンドウに複数のタブを表示する \(43 ページ\)](#)

[レイアウトの切り替え \(38 ページ\)](#)

[設定モードのプロジェクトウィンドウ \(94 ページ\)](#)

[記譜モードのプロジェクトウィンドウ \(176 ページ\)](#)

[再生モードのプロジェクトウィンドウ \(440 ページ\)](#)

[印刷モードのプロジェクトウィンドウ \(489 ページ\)](#)

## ツールバー

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

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

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



ツールバーには以下のものがあります。

#### 1 モード

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

#### 2 ワークスペースオプション

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

#### 3 ビデオを表示 (Show Video)

ビデオウィンドウを開いたり閉じたりします。

#### 4 ミキサーを表示 (Show Mixer)

ミキサーウィンドウを開いたり閉じたりします。

#### 5 ミニトランスポート



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

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

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

#### 7 元に戻す (Undo)

前の動作を取り消すことができます。

#### 8 再実行 (Redo)

「元に戻す (Undo)」を使用して取り消した前の動作を復元できます。

関連リンク

[Hub \(63 ページ\)](#)

[Dorico のモード \(17 ページ\)](#)

[ミニトランスポート \(28 ページ\)](#)

[「トランスポート \(Transport\)」ウィンドウ \(470 ページ\)](#)

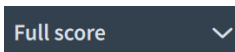
[ビデオ \(170 ページ\)](#)

[ミキサーウィンドウ \(621 ページ\)](#)

## ワークスペースオプション

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

### レイアウトセレクター



現在のタブに表示するレイアウトを選択できます。

### タブを表示 (Show Tabs)

楽譜領域の上にあるタブバーの表示/非表示を切り替えます。



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



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

### ゾーンを非表示/再表示 (Hide/Restore Zones)

すべてのゾーンの表示/非表示を切り替えます。



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



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

関連リンク

[レイアウト \(155 ページ\)](#)

[レイアウトの切り替え \(38 ページ\)](#)

[ゾーンとパネル \(33 ページ\)](#)

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)

## ミニトランスポート

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

### プロジェクトの有効化 (Activate Project)

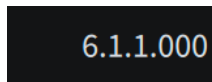


プロジェクトの再生を有効化/無効化します。再生を無効にすると、トランスポート機能と再生機能が無効になります。

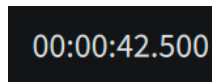
### タイムディスプレイ

以下のいずれかの形式で、再生ヘッドの位置が表示されます。

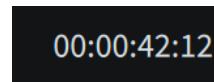
- 小節、拍、およびティック
- 経過時間 (時間、分、秒、ミリ秒の順)
- タイムコード (時間、分、秒、フレームの順)



小節と拍が表示されたタイムディスプレイ



経過時間が表示されたタイムディスプレイ



タイムコードが表示されたタイムディスプレイ

タイムディスプレイをクリックすると、表示形式を切り替えられます。

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



フローの最初に再生位置を移動します。

### 再生 (Play)

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



再生の停止時



再生中

### 録音 (Record)

MIDI 録音を開始/停止します。



MIDI 録音中以外の「録音 (Record)」



MIDI 録音中の「録音 (Record)」

### クリック (Click)

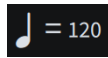


再生および録音中にメトロノームクリックを再生/ミュートします。

### テンポモード

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

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



固定テンポモード



追従テンポモード

#### ヒント

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

#### 関連リンク

[「トランスポート \(Transport\)」ウィンドウ \(470 ページ\)](#)

[楽譜の再生 \(458 ページ\)](#)

[再生ヘッドの移動 \(457 ページ\)](#)

[テンポモードの変更 \(460 ページ\)](#)

[トランスポートディスプレイに表示する内容の変更 \(472 ページ\)](#)


[MIDI 録音 \(245 ページ\)](#)

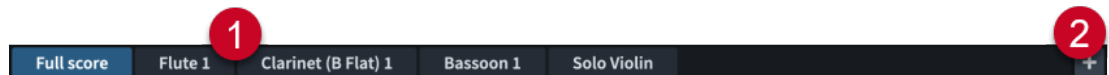
[ミキサーウィンドウ \(621 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(51 ページ\)](#)

## タブバー

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

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

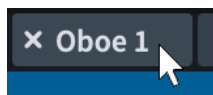


タブバーには以下のものが含まれます。

### 1 タブ

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

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



### 2 新規タブ (New Tab)

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

#### ヒント

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

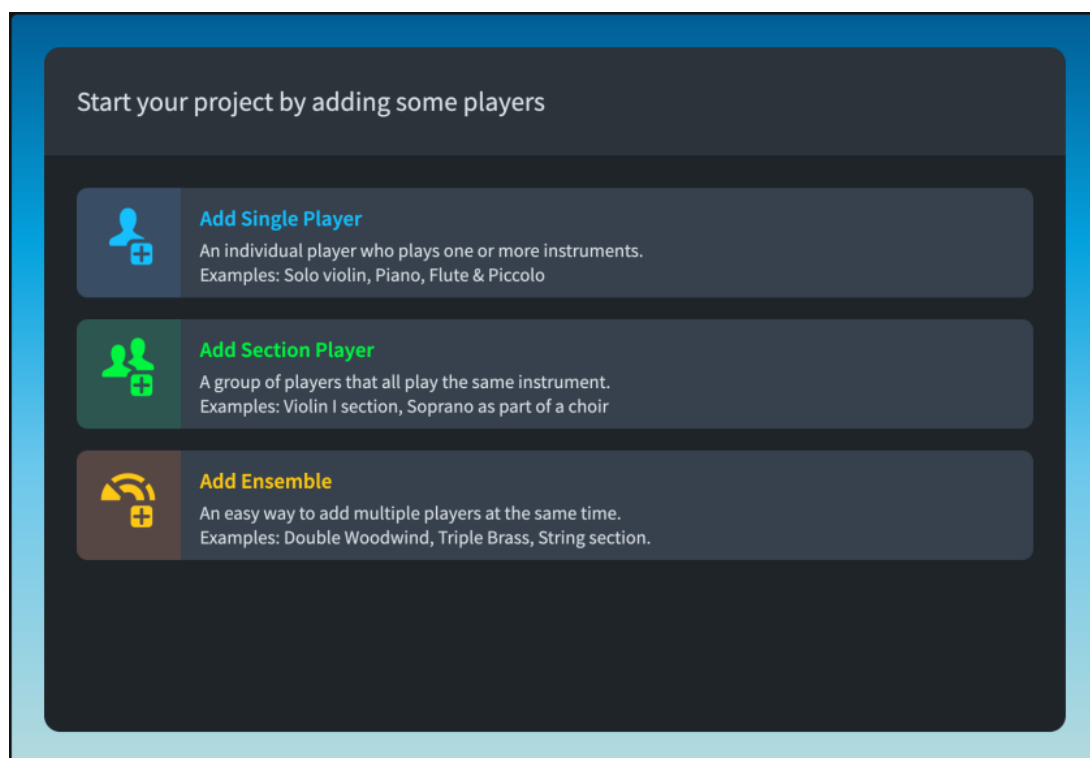
関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」 ダイアログ \(51 ページ\)](#)

## プロジェクト開始領域

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

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



プロジェクト開始領域

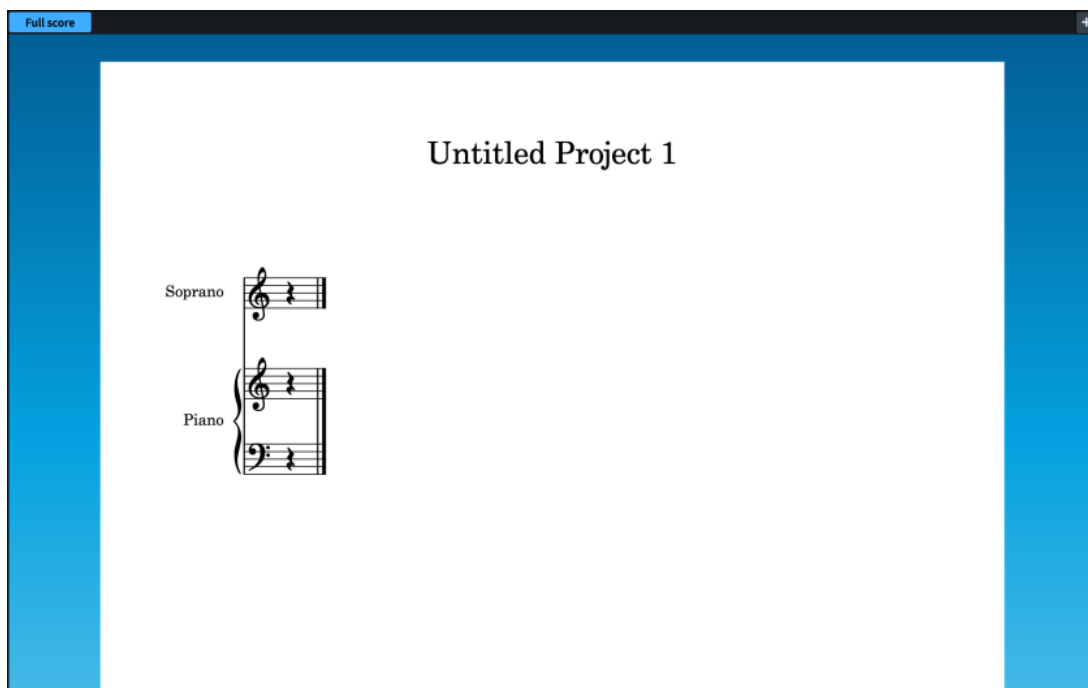
関連リンク

[プレーヤーの追加 \(110 ページ\)](#)

## 楽譜領域

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





新規作成した合唱の楽譜がページビューで表示された楽譜領域

楽譜領域には、ギャラリービューまたはページビューでレイアウトが表示されます。楽譜領域の上のタブバーを使用すると、プロジェクト内の複数のレイアウトを同時に開いてそれらを切り替えることができます。楽譜領域の右側と下部のスクロールバーを使用すると、レイアウト内でスクロールできます。

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

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

関連リンク

[ツールバー \(26 ページ\)](#)

[ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(45 ページ\)](#)

[レイアウトの切り替え \(38 ページ\)](#)

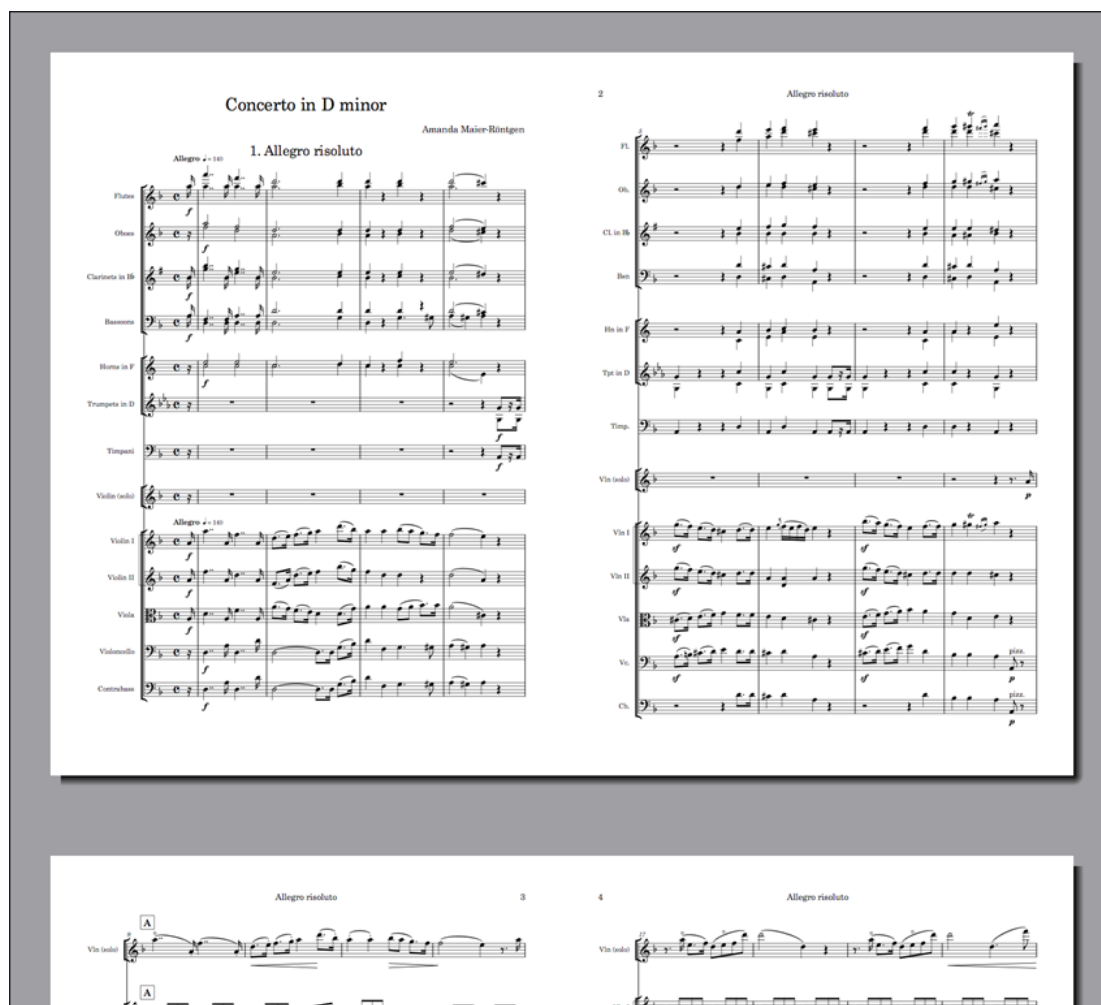
[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)

[ナビゲーション \(404 ページ\)](#)

[レイアウト \(155 ページ\)](#)

## 印刷プレビュー領域

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



「2 ページを 1 ページに集約」に設定した場合の印刷プレビュー領域

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

### ヒント

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

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

### 関連リンク

[印刷モードのプロジェクトウィンドウ \(489 ページ\)](#)

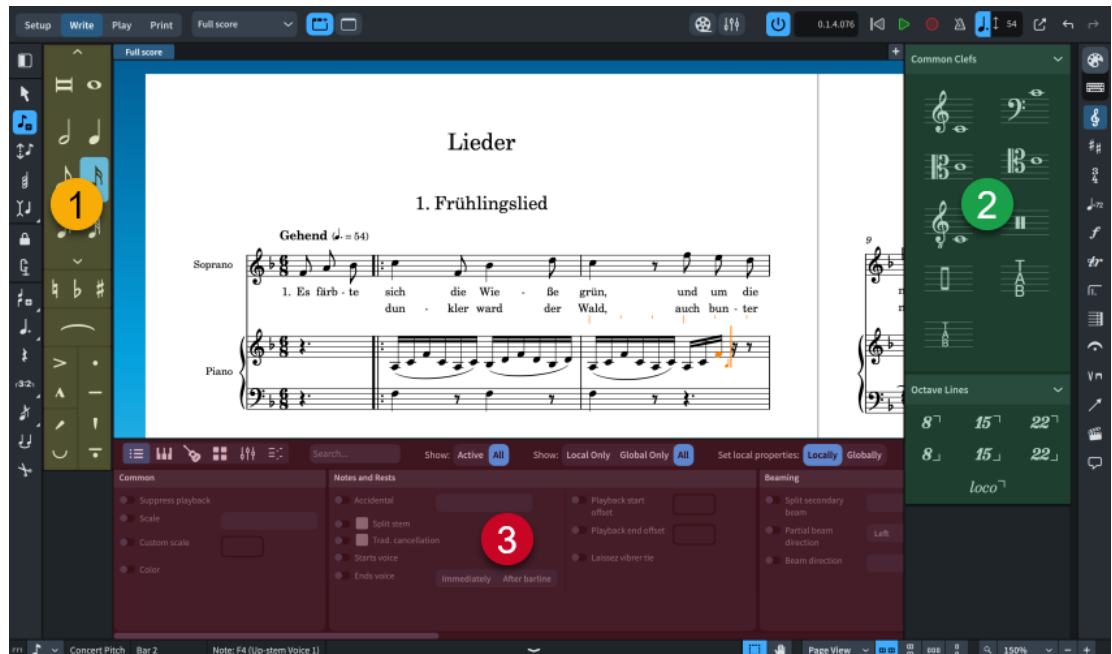
[印刷モードの「レイアウト \(Layouts\)」パネル \(490 ページ\)](#)

「環境設定 (Preferences)」ダイアログの「キーボードショートカット (Key Commands)」ページ (53 ページ)

## ゾーンとパネル

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

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



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

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

### モードとパネル

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

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

---

#### 関連リンク

[Dorico のモード \(17 ページ\)](#)  
[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)  
[設定モードのプロジェクトウィンドウ \(94 ページ\)](#)  
[記譜モードのプロジェクトウィンドウ \(176 ページ\)](#)  
[再生モードのプロジェクトウィンドウ \(440 ページ\)](#)  
[印刷モードのプロジェクトウィンドウ \(489 ページ\)](#)  
[プレーヤーパネル \(95 ページ\)](#)  
[「レイアウト \(Layouts\)」パネル \(設定モード\) \(103 ページ\)](#)  
[フローパネル \(106 ページ\)](#)  
[音符パネル \(181 ページ\)](#)  
[右ゾーン \(記譜モード\) \(185 ページ\)](#)  
[下ゾーン \(記譜モード\) \(186 ページ\)](#)  
[プロパティパネル \(565 ページ\)](#)  
[トラックインスペクター \(443 ページ\)](#)  
[キーエディターパネル \(569 ページ\)](#)  
[ミキサーパネル \(620 ページ\)](#)  
[印刷モードの「レイアウト \(Layouts\)」パネル \(490 ページ\)](#)  
[印刷オプションパネル \(492 ページ\)](#)

## ツールボックス

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

#### 記譜モード

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

#### 関連リンク

[プロジェクトウィンドウ \(25 ページ\)](#)  
[音符ツールボックス \(177 ページ\)](#)  
[記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)

## ステータスバー

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

#### 補足

モードによって使用できないオプションがあります。

---





記譜モードのステータスバー

### 1 リズムグリッドセクター

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

### 2 ステータス表示

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

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

### 3 展開矢印マーク

設定モードおよび記譜モードで下ゾーンの表示/非表示を切り替えられます。

### 4 選択ツール

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

### 5 ビュータイプセクター

設定モードと記譜モードで、楽譜領域で使用するビュータイプを選択できます。

### 6 ページ配置オプション



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

### 7 ズームオプション

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

### 8 MIDI アクティビティインジケーター/オーディオエンジン接続の警告

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

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

関連リンク

[リズムグリッド](#) (194 ページ)

[ビュータイプ](#) (36 ページ)

[ページビューのページ配置](#) (37 ページ)

[ズームオプション](#) (37 ページ)

[MIDI 録音](#) (245 ページ)

[楽譜の再生](#) (458 ページ)

[MIDI 入力デバイスの有効化/無効化](#) (250 ページ)

## 選択ツール

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

### 範囲選択ツール (Marquee Tool)



ドラッグして長方形を描くと、複数の音符や記譜記号を選択できます。

### ハンドツール (Hand Tool)



楽譜領域内のビューを動かすことができます。

#### ヒント

- **[Shift]** を押したままマウスを操作すると、現在選択していない方のツールを一時的に使用できます。
- 「**環境設定 (Preferences)**」の「**音符の入力と編集 (Note Input and Editing)**」ページで、以降のすべてのプロジェクトで使用するデフォルトの選択ツールを変更できます。

#### 関連リンク

[音符/アイテムの選択 \(389 ページ\)](#)

[範囲選択ツールを使った複数アイテムの選択 \(390 ページ\)](#)

[楽譜領域のビューを移動する \(408 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(51 ページ\)](#)

## ビュータイプ

Dorico SE にはレイアウトを表示する複数の方法があります。

以下のビュータイプを使用できます。

### ギャラリービュー

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

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

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

#### 補足

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

### ページビュー

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

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

#### 補足

- レイアウトを切り替えると、ビュータイプはデフォルトの設定にリセットされます。

- 「環境設定 (Preferences)」の「全般 (General)」ページの「ビュー (View)」セクションで、それ以降に作成するすべてのプロジェクトに使用するデフォルトのビュータイプを変更できます。
- 

関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(51 ページ\)](#)  
[ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(45 ページ\)](#)  
[ギャラリービューでの譜表のスペーシングを変更する \(536 ページ\)](#)  
[ページ形式設定 \(512 ページ\)](#)  
[プレーヤー \(109 ページ\)](#)  
[インストゥルメント \(117 ページ\)](#)

## ページビューのページ配置

楽譜領域で使用するページの配置方法を変更できます。

### 見開き (水平) (Spreads Horizontally)



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

### 見開き (垂直) (Spreads Vertically)



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

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



各ページを個別に左から右に配置します。

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



各ページを個別に上から下に配置します。

関連リンク

[ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(45 ページ\)](#)

## ズームオプション

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

### カスタムの表示倍率 (Custom Zoom)



カスタムの表示倍率を設定できるダイアログを開きます。

### 表示倍率を設定 (Set Zoom)



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

### ズームアウト (Zoom Out)



楽譜領域の音符および記譜記号の表示倍率を低下します。

## ズームイン (Zoom In)



楽譜領域の音符および記譜記号のサイズを拡大します。

関連リンク

[ステータスバー](#) (34 ページ)

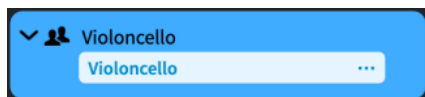
[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ](#) (51 ページ)

[楽譜領域でのズームイン/ズームアウト](#) (408 ページ)

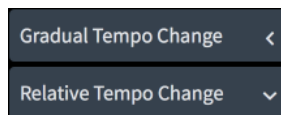
## 展開矢印マーク

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

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



プレイヤーカードの展開矢印マーク



テンポパネルのセクションの展開矢印マーク

関連リンク

[ゾーンの表示/非表示の切り替え](#) (39 ページ)

[プレイヤーパネル](#) (95 ページ)

[インストゥルメント](#) (117 ページ)

## ワークスペースの設定

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

関連リンク

[ナビゲーション](#) (404 ページ)

[ゾーンの表示/非表示の切り替え](#) (39 ページ)

[新規プロジェクトの開始](#) (65 ページ)

## レイアウトの切り替え

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

### 補足

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

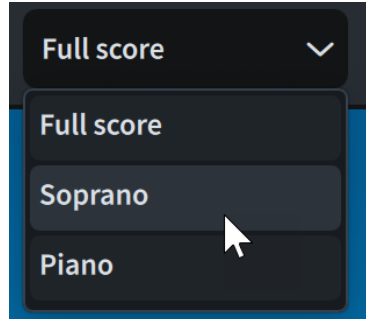
---

手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、別のレイアウトに切り替えます。



- 次のレイアウトに切り替えるには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[I]** を押します。
- 前のレイアウトに切り替えるには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[@]** を押します。
- レイアウトを開くプレーヤーの譜表上またはピアノロール上のアイテムを選択し、**[W]** を押します。
- ツールバーでレイアウトセレクターをクリックして、メニューからレイアウトを選択します。



---

#### 結果

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

#### ヒント

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

---

#### 関連リンク

[レイアウト \(155 ページ\)](#)

[ナビゲーション \(404 ページ\)](#)

[暗黙の休符と明示的な休符 \(1020 ページ\)](#)

[プレーヤー、レイアウト、フロー \(107 ページ\)](#)

[レイアウトへのプレーヤーの割り当て \(158 ページ\)](#)

[ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(45 ページ\)](#)

[トラック概要でフローを切り替える \(442 ページ\)](#)

## ゾーンの表示/非表示の切り替え

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

#### 補足

モードによっては、一部利用できない方法もあります。

---

#### 手順

1. 以下のいずれかの操作を行なって、左ゾーンの表示/非表示を切り替えます。
  - **[Ctrl]/[command]+[7]** を押します。
  - 左側のツールボックスで「**左ゾーンを表示 (Show Left Zone)**」をクリックします。
  - メインウィンドウの左端にある展開矢印ボタンをクリックします。
  - 「**ウィンドウ (Window)**」 > 「**左ゾーンを表示 (Show Left Zone)**」を選択します。

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

---

#### 結果

対応するゾーンの表示/非表示が切り替わります。メニューの対応するゾーンの横にチェックが入っていない場合は非表示、チェックが入っている場合は表示を示しています。

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

---

#### 例



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



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

---

#### 関連リンク

[ゾーンとパネル \(33 ページ\)](#)

[ツールバー \(26 ページ\)](#)


[展開矢印マーク \(38 ページ\)](#)

[プロパティパネル \(565 ページ\)](#)

## 新規タブを開く

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

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

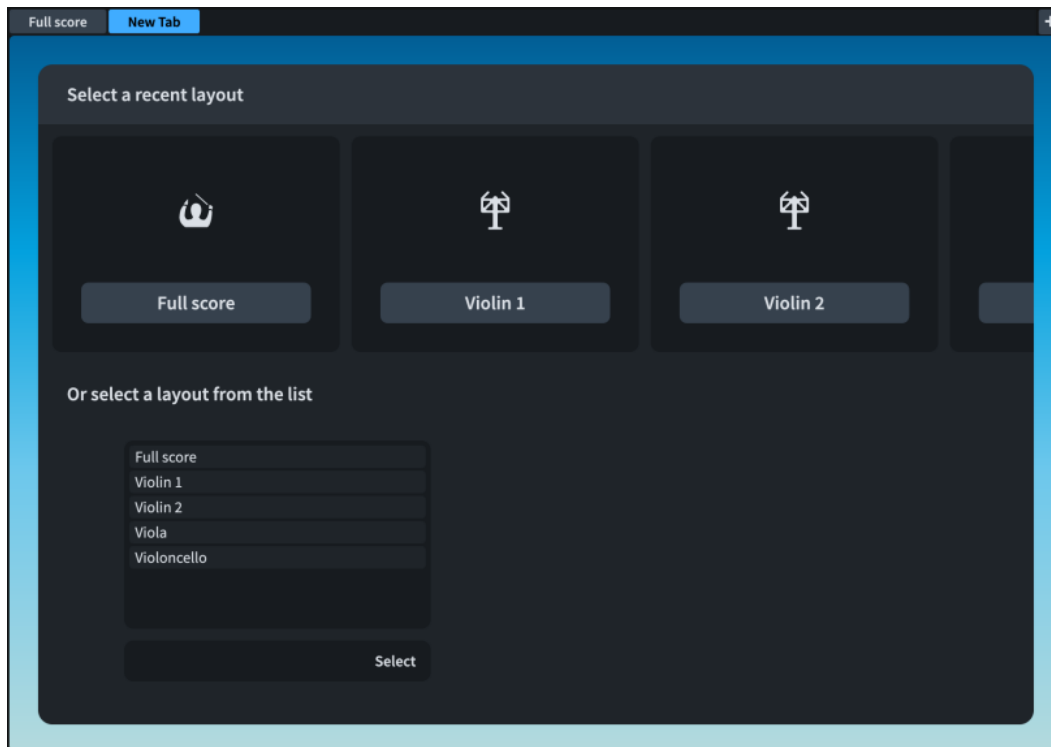
タブは、ツールバーと楽譜領域の間にあるタブバーに表示されます。タブが表示されていない場合は、ツールバーの「**タブを表示 (Show Tabs)**」  をクリックします。

#### 手順

1. 以下のいずれかの操作を行なって、新規タブを開きます。

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

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



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

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

---

#### 結果

選択したレイアウトがアクティブなタブで開きます。

#### ヒント

同じタブ内でレイアウトを切り替えることもできます。

---

#### 関連リンク

[タブバー \(29 ページ\)](#)

[ツールバー \(26 ページ\)](#)

[レイアウトの切り替え \(38 ページ\)](#)

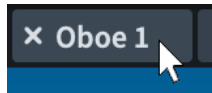
## タブを閉じる

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

---

### 手順

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



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

---

### 補足

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

---

### 結果

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

## タブの切り替え

異なるタブ間で切り替えて、楽譜領域に異なるレイアウトを表示できます。

---

### 手順

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

---

### ヒント

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

---

### 関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(51 ページ\)](#)

## タブの順番の変更

タブバー上でタブを別の位置に移動できます。

---

### 手順

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

## プロジェクトウィンドウに複数のタブを表示する

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

---

### 手順

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

### 結果

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

## 別のタブグループへのタブの移動

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

### 前提条件

プロジェクトウィンドウに2つ以上のタブを同時に表示しておきます。

---

### 手順

- 移動するタブをクリックし、移動先のタブグループにドラッグします。
- 

### 関連リンク

[新規タブを開く \(40 ページ\)](#)

## 別のウィンドウへのタブの移動

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

---

### 補足

- レイアウトは、同じプロジェクトに属している必要があります。タブを異なるプロジェクトのウィンドウに移動しようとしても、レイアウトが属するプロジェクトに新規ウィンドウが作成されません。



- タブが1つしか開いていない場合は、タブを別のウィンドウに移動することができません。
- 

#### 手順

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

## 複数のプロジェクトウィンドウを開く

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

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

---

#### 手順

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

#### 結果

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

#### ヒント

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

---

#### 関連リンク

[再生ヘッド](#) (456 ページ)

[タブの切り替え](#) (42 ページ)

## 全画面表示への切り替え

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

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

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

---

#### 手順

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

手順終了後の項目

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

関連リンク

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)

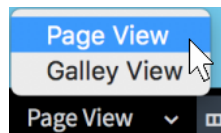
[楽譜領域でのズームイン/ズームアウト \(408 ページ\)](#)

## ギャラリービューまたはページビューへの切り替え

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

手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、ギャラリービューまたはページビューに切り替えます。
  - ギャラリービューに切り替えるには、**[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[2]** を押します。
  - ページビューに切り替えるには、**[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[1]** を押します。
  - ステータスバーのビューセレクターで、「**ギャラリービュー (Galley View)**」または「**ページビュー (Page View)**」を選択します。



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



見開き (水平) (Spreads  
Horizontally)



見開き (垂直) (Spreads  
Vertically)



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



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

結果

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

ギャラリービューでは、プロジェクトのすべての譜表が表示されます。初期設定では、各譜表の上にガイド小節番号が表示され、各インストゥルメントの上にガイドインストゥルメントラベルが表示されます。プレーヤーに複数のインストゥルメントが割り当てられている場合は、ガイドインストゥルメントラベルにプレーヤー名も表示されます。

補足

- ギャラリービューでは、音符のスペーシングの調整や垂直方向の衝突回避は自動的に行なわれないため、音符やアイテムが重なって見える場合があります。ギャラリービューのデフォルトの譜表間の間隔をレイアウトごとに個別に変更できます。
- レイアウトを切り替えると、ビュータイプはデフォルトの設定にリセットされます。
- 「**環境設定 (Preferences)**」の「**全般 (General)**」ページの「**ビュー (View)**」セクションで、すべてのプロジェクトに使用するデフォルトのビュータイプを変更できます。

- 「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページにある「ビュータイプを切り替え (Toggle View Type)」にキーボードショートカットを割り当てることができます。このコマンドによりギャラリービューとページビューが切り替わります。
  - 「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、「中央の選択 (Center Selection)」にキーボードショートカットを割り当てることができます。このコマンドを実行すると、選択範囲が自動的に表示されます。
- 

手順終了後の項目

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

関連リンク

[ビュータイプ \(36 ページ\)](#)

[ステータスバー \(34 ページ\)](#)

[レイアウトの切り替え \(38 ページ\)](#)

[ページビューのページ配置 \(37 ページ\)](#)

[ギャラリービューでの譜表のスペーシングを変更する \(536 ページ\)](#)

[レイアウトごとの垂直方向のスペーシングオプション \(534 ページ\)](#)

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(630 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(51 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(53 ページ\)](#)

[楽譜領域のビューを移動する \(408 ページ\)](#)

[楽譜領域でのズームイン/ズームアウト \(408 ページ\)](#)

[ガイド小節番号の表示/非表示 \(690 ページ\)](#)

[プレーヤー名の変更 \(163 ページ\)](#)

[楽譜領域 \(30 ページ\)](#)

## アプリケーション言語の変更

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

---

手順

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

結果

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

関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(51 ページ\)](#)

[キーボード言語の変更 \(57 ページ\)](#)

## 優先する基準単位の変更

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

---

### 手順

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

## カラー設定

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

### 関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(51 ページ\)](#)

[注釈 \(510 ページ\)](#)

[声部カラーの表示/非表示 \(1146 ページ\)](#)

[音域外の音符のカラーを表示/非表示にする \(856 ページ\)](#)

## ウィンドウのカラーテーマを変更する

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

---

### 手順

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

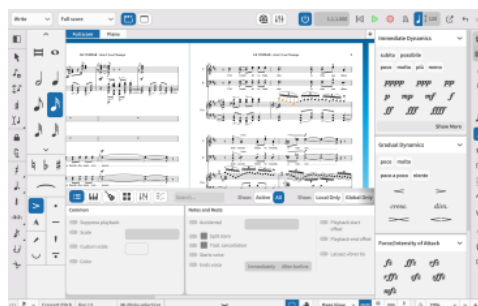
### 結果

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

例



「Dark」のテーマ



「Light」のテーマ

---

## ページのカラーの変更

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

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


手順

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

結果

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

ヒント

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

関連リンク

[レイアウト \(155 ページ\)](#)

[レイアウトの印刷 \(494 ページ\)](#)

[グラフィックファイルとしての書き出し \(498 ページ\)](#)



## 背景色の変更

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

---

### 手順

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


---

### 結果

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

---

### ヒント

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

---

## 楽譜領域のカラーを変更する

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

---

### 手順

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

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

---

#### 結果

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

#### ヒント

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

---

#### 関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(51 ページ\)](#)  
[注釈 \(510 ページ\)](#)  
[声部カラーの表示/非表示 \(1146 ページ\)](#)  
[音域外の音符のカラーを表示/非表示にする \(856 ページ\)](#)  
[音符/アイテムの選択 \(389 ページ\)](#)  
[キャレット \(195 ページ\)](#)  
[MIDI 録音 \(245 ページ\)](#)  
[再生ヘッド \(456 ページ\)](#)  
[タブ譜 \(1060 ページ\)](#)  
[リンクされた強弱記号 \(776 ページ\)](#)  
[リンクされたスラー \(1037 ページ\)](#)

## 色の反転

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

---

#### 手順

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

#### 結果

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

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

#### ヒント


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

---

## アイテムの色を変更する

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

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

---

手順

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

---

結果

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

関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

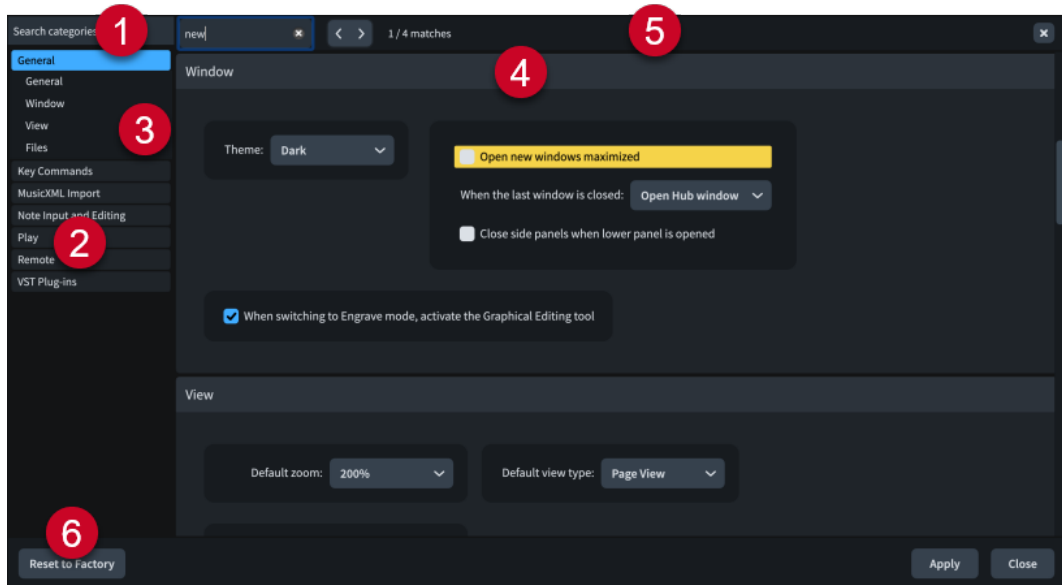
[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

## 「環境設定 (Preferences)」 ダイアログ

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

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

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



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

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

テキストを入力してカテゴリーやセクションタイトルをフィルタリングできます。

ヒント

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

#### 2 カテゴリーリスト

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

#### 3 セクションタイトル

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

#### 4 セクション

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

補足

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

#### 5 ページを検索バー

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

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

このバーには以下のオプションがあります。

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

## 6 出荷時の設定にリセット (Reset of Factory)

ダイアログのすべてのオプションを出荷時の設定にリセットできます。

関連リンク

[ビュータイプ \(36 ページ\)](#)

[ズームオプション \(37 ページ\)](#)

[選択ツール \(36 ページ\)](#)

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」 ダイアログ \(630 ページ\)](#)

[キーボードショートカット \(15 ページ\)](#)

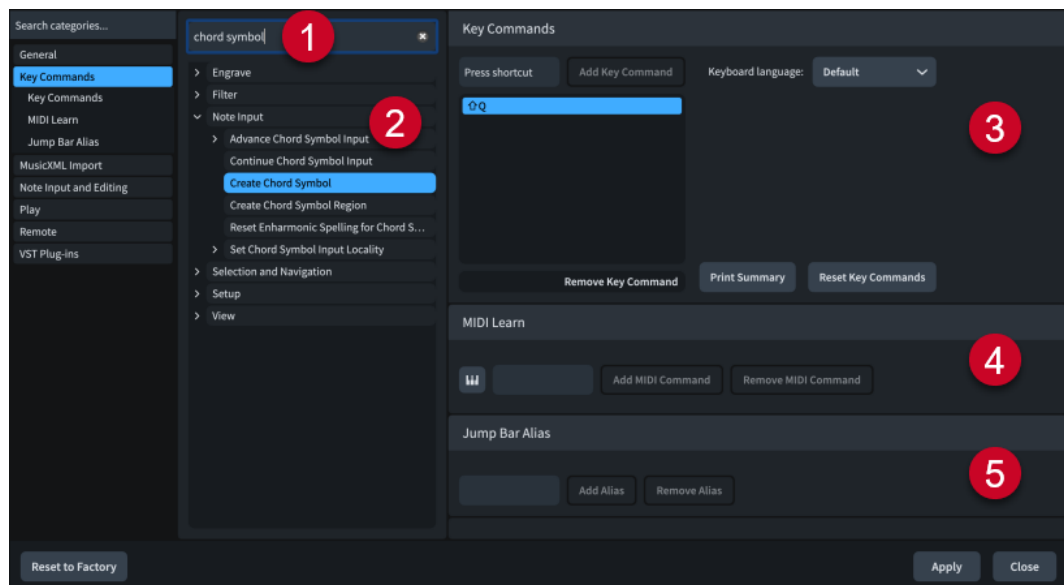
[数値フィールドの値を変更する \(567 ページ\)](#)

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

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

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

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





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

### 1 検索フィールド

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

### 2 機能

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

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

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

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

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


#### 補足

- 同じ機能に複数のキーボードショートカットを割り当てることができます。
- 別の機能にすでに割り当てられているキーボードショートカットを入力すると、警告が表示されます。

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

### 4 「MIDI Learn」セクション

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

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

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

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

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

関連リンク

[キーボードショートカットの割り当て \(56 ページ\)](#)

[MIDI コマンドの割り当て \(57 ページ\)](#)

[ジャンプ小節 \(58 ページ\)](#)

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

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

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

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



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

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

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

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

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

関連リンク

[キーボード言語の変更 \(57 ページ\)](#)

## 各機能のキーボードショートカットの検索

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

---

手順

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

---

結果

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

ヒント

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

---

## キーボードショートカットの割り当て

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

---

手順

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

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

5. 「ショートカットを押してください (Press shortcut)」入力フィールドをクリックします。
6. コンピューターキーボードで、割り当てるキーボードショートカットを押します。
7. 「キーボードショートカットを追加 (Add Key Command)」をクリックします。
8. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

---

#### 結果

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

#### 関連リンク

[キーボードショートカットのリセット \(58 ページ\)](#)

## MIDI コマンドの割り当て

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

---

#### 手順

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

## キーボード言語の変更

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

---

#### 手順

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

#### 補足

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

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

#### 結果

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

#### 関連リンク

[アプリケーション言語の変更](#) (46 ページ)

## キーボードショートカットの削除

機能のキーボードショートカットは個別に削除できます。

---

#### 手順

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

#### 結果

選択した機能からキーボードショートカットが削除されます。

#### 関連リンク

[各機能のキーボードショートカットの検索](#) (56 ページ)

[ジャンプ小節のエイリアスを削除する](#) (62 ページ)

## キーボードショートカットのリセット

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

---

#### 手順

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

#### 結果

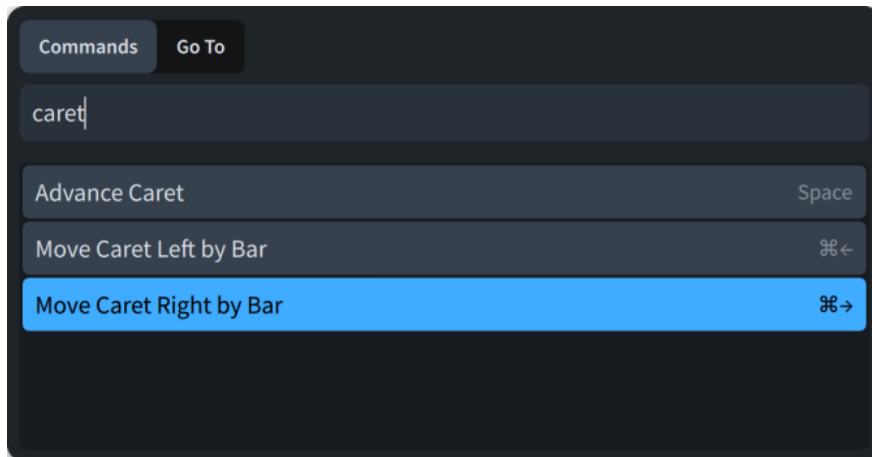
すべてのカスタムのキーボードショートカットが削除され、デフォルトのキーボードショートカットに戻ります。

## ジャンプ小節

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

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





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

## コマンド (Commands)

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

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

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

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

**[↓]** を押すと、最も頻繁に実行するコマンドが最大5つ表示されます。

### 補足

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

## 移動 (Go To)

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

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

### 移動の例

小節番号 [n] に移動 (例: 小節番号 32)

リハーサルマーク [n] に移動 (例: リハーサルマーク K)

### ジャンプ小節のエントリー

**「b[n]」** (例: 「b32」、「b+32」)

**「r[n]」** (例: 「rK」、「rk」)

移動の例	ジャンプ小節のエントリー
ページ番号 [n] に移動 (例: ページ番号 6)	「p[n]」 (例: 「p6」、「p+6」)
フロー番号 [n] に移動 (例: ページ番号 3)	「f[n]」 (例: 「f3」、「f+3」)
次のフローに移動	fn
前のフローに移動	fp

---

#### 例

フロー 3 の 20 小節めに移動するには、「f3b20」と入力します。

---

#### 関連リンク

[ナビゲーション \(404 ページ\)](#)

[Dorico のキーボードショートカット \(23 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(53 ページ\)](#)

[プロパティパネル \(565 ページ\)](#)

[ポップオーバー \(19 ページ\)](#)

[記譜記号の入力 \(251 ページ\)](#)

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(630 ページ\)](#)

## ジャンプ小節を使用して任意の場所に移動する

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

---

#### 手順

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

## ジャンプ小節を使用してコマンドを実行する

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

#### 前提条件

モード固有のコマンドを実行する場合は、そのモードを開いておきます。

---

#### 手順

1. **[J]** を押してジャンプ小節を表示します。
2. 必要に応じて、**[Alt]+[C] (Windows) 又は [Ctrl]+[1] (macOS)** を押して「コマンド (Commands)」モードに切り替えます。

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

## ジャンプ小節のエイリアスを割り当てる

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

---

### 手順

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

### ヒント

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

---

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

### 結果

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

### ヒント

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

---

### 関連リンク

[ジャンプ小節 \(58 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(53 ページ\)](#)

## ジャンプ小節のエイリアスを削除する

特定のコマンドに割り当てたジャンプ小節のエイリアスを削除できます。

---

### 手順

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

### 結果

選択した機能からジャンプ小節のエイリアスが削除されます。

# プロジェクトとファイルの処理方法

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

関連リンク

[新規プロジェクトの開始 \(65 ページ\)](#)

[プロジェクト/ファイルを開く \(66 ページ\)](#)

[ファイルの読み込みと書き出し \(72 ページ\)](#)

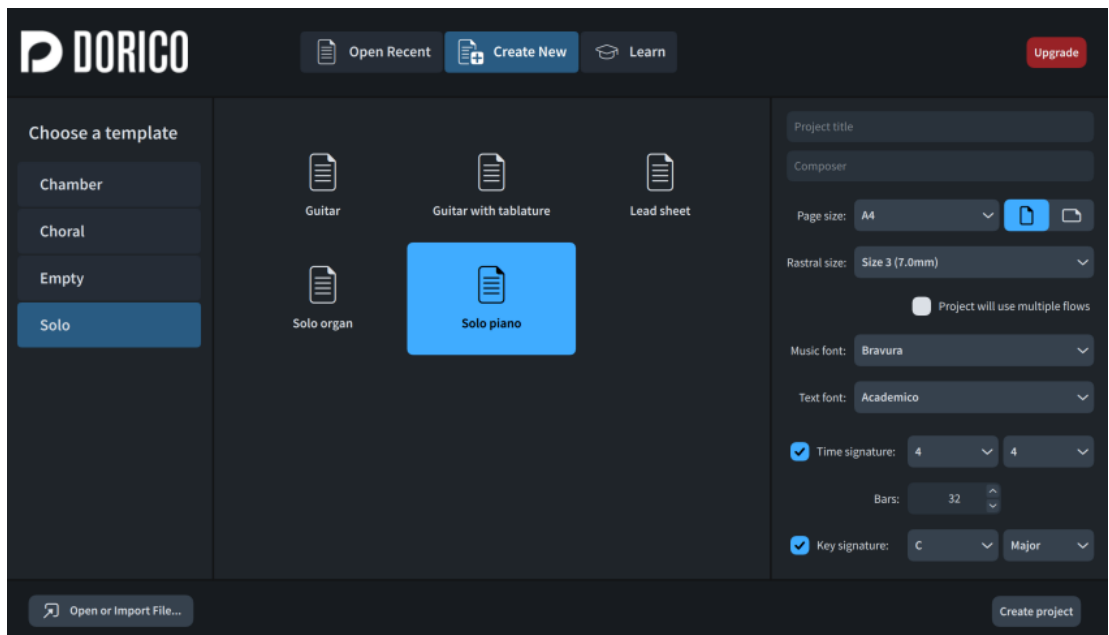
[自動保存 \(90 ページ\)](#)

[プロジェクトのバックアップ \(92 ページ\)](#)

## Hub

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

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



Hub には以下のページがあります。

### 最近使用したファイルを開く (Open Recent)


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

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

最近使用したプロジェクトのビュータイプを以下のいずれかから選択できます。

- **グリッドビュー** 

- **リストビュー** 

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

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

### 新規作成 (Create New)

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



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

#### 補足

Dorico SE で 1 つのプロジェクトに設定できるプレーヤーの最大数は 2 人です。そのため、含まれているプレーヤーが 1 人か 2 人のカテゴリおよびプロジェクトテンプレートのみ使用できます。

---

右側のプロジェクトオプションセクションには以下のオプションがあります。

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

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

### 学習 (Learn)

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



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

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

Hub の上部にある「**アップグレード (Upgrade)**」をクリックすると Steinberg Online Shop のページが表示され、Dorico Elements や Dorico Pro にアップグレードできます。

関連リンク

[ツールバー \(26 ページ\)](#)

[Hub から最近使用したプロジェクトを開く \(67 ページ\)](#)

[プロジェクトテンプレート \(72 ページ\)](#)

[「プロジェクト情報 \(Project Info\)」ダイアログ \(69 ページ\)](#)

[ページテンプレートの種類 \(553 ページ\)](#)

[譜表サイズ \(531 ページ\)](#)

## 新規プロジェクトの開始

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

### 補足

Dorico SE で 1 つのプロジェクトに設定できるプレーヤーの最大数は 2 人です。そのため、含まれているプレーヤーが 1 人か 2 人のカテゴリおよびプロジェクトテンプレートのみ使用できます。

---

### 手順

1. 必要に応じて、Hub が開いていない場合は、「**ウィンドウ (Window)**」 > 「**Hub**」を選択して Hub を開きます。
2. Hub で「**新規作成 (Create New)**」をクリックして「**新規作成 (Create New)**」ページを表示させます。
3. 以下のプロジェクトテンプレートカテゴリを 1 つ選択します。
  - **バンド (Band)**
  - **室内楽 (Chamber)**
  - **合唱 (Choral)**
  - **空白 (Empty)**
  - **ジャズ (Jazz)**
  - **オーケストラ (Orchestral)**

- **ソロ (Solo)**

4. プロジェクトテンプレートを選択します。
5. プロジェクトオプションのセクションで、必要に応じて情報や設定を追加または変更します。

**補足**

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

6. 以下のいずれかの操作を行なって、プロジェクトを新規作成します。
  - 「**プロジェクトを作成 (Create project)**」をクリックします。
  - プロジェクトテンプレートをダブルクリックします。

---

**結果**

選択したプロジェクトテンプレートを使用して新規プロジェクトが作成されます。

**ヒント**

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

---

**手順終了後の項目**

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

**関連リンク**

[Hub \(63 ページ\)](#)

[プロジェクトテンプレート \(72 ページ\)](#)

[アンサンブルタイプによる大括弧でのグループ化 \(719 ページ\)](#)

[プレーヤーの追加 \(110 ページ\)](#)

[プレーヤーへのインストゥルメントの追加 \(122 ページ\)](#)

[プレーヤーの削除 \(114 ページ\)](#)

[インストゥルメントの削除 \(126 ページ\)](#)

## プロジェクト/ファイルを開く

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

---

**手順**

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

### 3. 「開く (Open)」をクリックします。

---

#### 結果

選択したファイルが開きます。

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

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

#### 補足

- MusicXML や MIDI ファイルを別のプロジェクトとして開くのではなく、既存のプロジェクトに新しいフローとして読み込むこともできます。
  - Dorico SE で 1 つのプロジェクトに設定できるプレーヤーの最大数は 2 人です。2 人を超えるプレーヤーが含まれたプロジェクトを開くと、プロジェクトが読み取り専用モードで開かれます。
- 

#### 関連リンク

[読み取り専用モード \(93 ページ\)](#)

[Hub \(63 ページ\)](#)

[MusicXML ファイルの読み込み \(77 ページ\)](#)

[MIDI の読み込み \(80 ページ\)](#)

## Hub から最近使用したプロジェクトを開く

最近使用したプロジェクトを Hub から開くことができます。

---

#### 手順

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

#### 結果

選択した Dorico プロジェクトが開きます。

#### 補足

Dorico SE で 1 つのプロジェクトに設定できるプレーヤーの最大数は 2 人です。2 人を超えるプレーヤーが含まれたプロジェクトを開くと、プロジェクトが読み取り専用モードで開かれます。

---

## 異なるバージョンの Dorico のプロジェクト

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

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

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

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

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

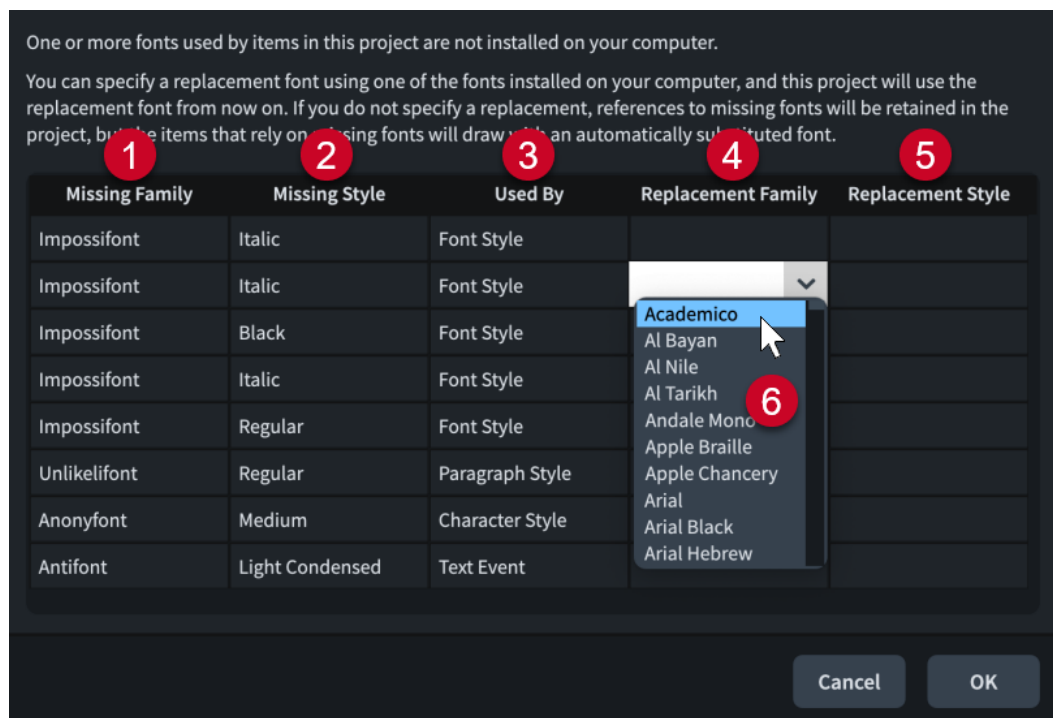
関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(51 ページ\)](#)

## 「存在しないフォント (Missing Fonts)」ダイアログ

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

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



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

### 1 存在しないファミリー (Missing Family)

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


### 2 存在しないスタイル (Missing Style)

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


### 3 使用箇所 (Used By)

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

### 4 代替ファミリー (Replacement Family)

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

### 5 代替スタイル (Replacement Style)

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

### 6 フォント

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

#### ヒント

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

#### 関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(51 ページ\)](#)

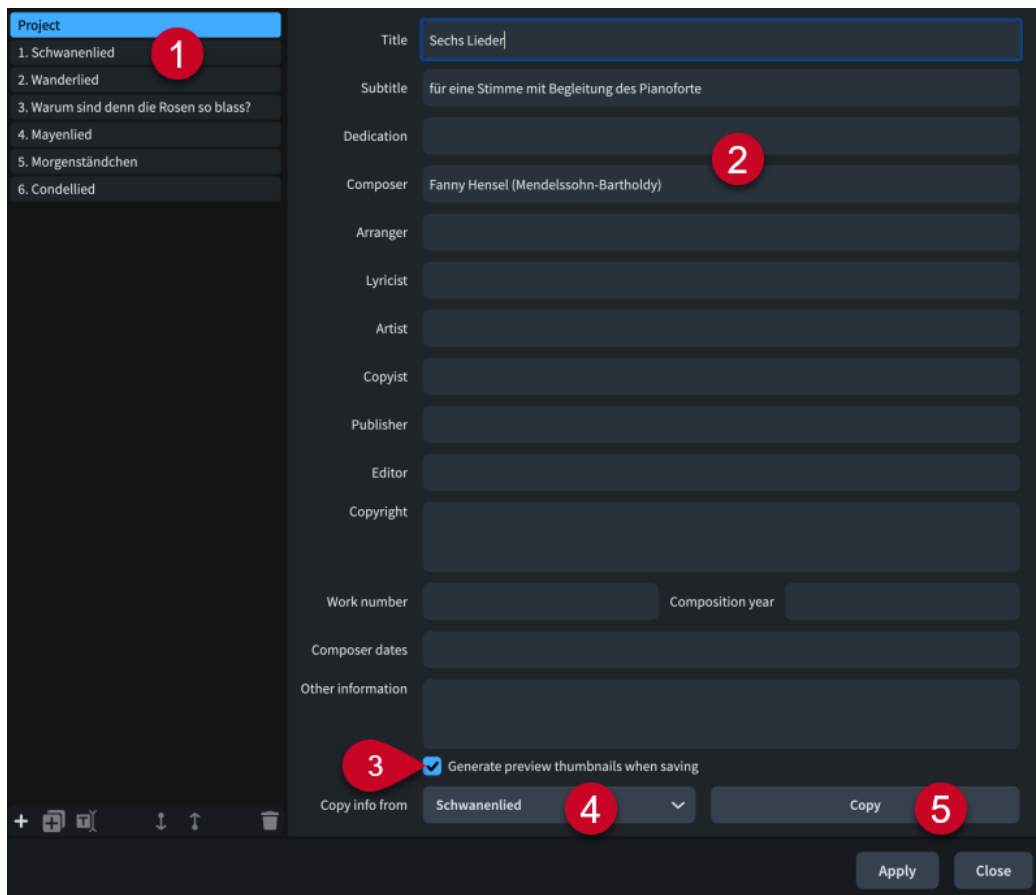
[記譜モードのテキストエディターオプション \(359 ページ\)](#)

## 「プロジェクト情報 (Project Info)」ダイアログ

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

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

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



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




## 1 フローリスト

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

### 補足

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




リストの最下部のアクションバーには以下のオプションがあります。

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

### 補足

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



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

## 2 情報フィールド

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

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

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

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

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

## 4 「次の楽譜から情報をコピー (Copy info from)」メニュー

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

## 5 コピー (Copy)

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

### ヒント

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

---

### 関連リンク

- [トークン \(558 ページ\)](#)
- [フロー \(152 ページ\)](#)
- [フロー名とフロータイトル \(168 ページ\)](#)
- [フローの再整理 \(154 ページ\)](#)
- [新規プロジェクトの開始 \(65 ページ\)](#)
- [プロジェクト/ファイルを開く \(66 ページ\)](#)
- [前付け \(810 ページ\)](#)
- [ページテンプレート \(552 ページ\)](#)
- [ページテンプレートの種類 \(553 ページ\)](#)
- [Hub \(63 ページ\)](#)

## プロジェクトテンプレート

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

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

### バンド (Band)

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

### 室内楽 (Chamber)

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

### 合唱 (Choral)

無伴奏混声四部合唱など、人気の合唱編成などの声部を含むアンサンブルです。

### 空白 (Empty)

空白のプロジェクトテンプレートです。

### ジャズ (Jazz)

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

### オーケストラ (Orchestral)

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

### ソロ (Solo)

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

#### 関連リンク

[アンサンブルタイプによる大括弧でのグループ化 \(719 ページ\)](#)

[新規プロジェクトの開始 \(65 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(1055 ページ\)](#)

[ページ形式設定 \(512 ページ\)](#)

[ページテンプレート \(552 ページ\)](#)

[ライブラリー \(630 ページ\)](#)

[Hub \(63 ページ\)](#)

## ファイルの読み込みと書き出し

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

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

#### 関連リンク

[グラフィックファイルとしての書き出し \(498 ページ\)](#)

## フローの読み込み

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

---

### 手順

1. 「**ファイル (File)**」 > 「**読み込み (Import)**」 > 「**フロー (Flows)**」を選択してエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
2. 読み込むフローのプロジェクトファイルの場所まで移動して選択します。
3. 「**開く (Open)**」をクリックして、最初に選択したプロジェクトの「**フローの読み込みオプション (Flow Import Options)**」ダイアログを開きます。
4. 「**フローの読み込みオプション (Flow Import Options)**」ダイアログの「**プレーヤーの処理方法 (Player handling)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **すべて新規のプレーヤーを作成 (Create All New Players)**
  - **可能な場合既存のプレーヤーとマージ (Merge with Existing Players Where Possible)**
5. 「**フローを読み込む (Import flows)**」リストで、読み込むフローそれぞれのチェックボックスをオンにします。  
リスト最下部には「**すべて選択 (Select All)**」または「**選択を解除 (Select None)**」ボタンもあります。
6. 「**OK**」をクリックすると選択したフローが読み込まれ、ダイアログが閉じます。
7. また、フローの読み込みを行なうプロジェクトを複数選択した場合は、それぞれのプロジェクトに対し手順4から6を繰り返します。プロジェクトごとに「**フローの読み込みオプション (Flow Import Options)**」ダイアログが自動的に開きます。

---

### 結果

選択したフローがプロジェクトに読み込まれます。

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

### 補足

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

---

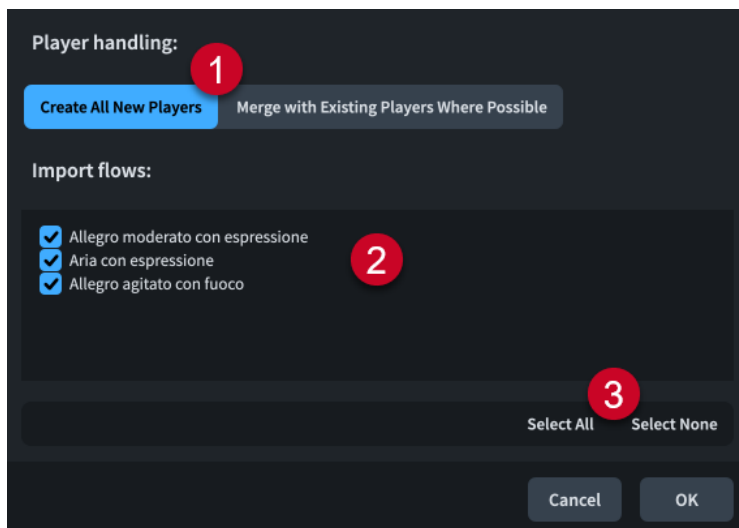
### 関連リンク

- [プロジェクト/ファイルを開く \(66 ページ\)](#)
- [フロー \(152 ページ\)](#)
- [フローの追加 \(153 ページ\)](#)
- [フローの再整理 \(154 ページ\)](#)

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

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

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



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

### 1 プレーヤーの処理方法 (Player handling)

読み込んだフローをどのようにプレーヤーに割り当てるか指定できます。

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

### 2 フローを読み込む (Import flows)

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

### 3 選択オプション

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

## フローの書き出し

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

### 補足


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

#### 前提条件

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

---

#### 手順

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

#### 関連リンク

[フロー \(152 ページ\)](#)

[MusicXML ファイルの書き出し \(78 ページ\)](#)

[MIDI の書き出し \(82 ページ\)](#)

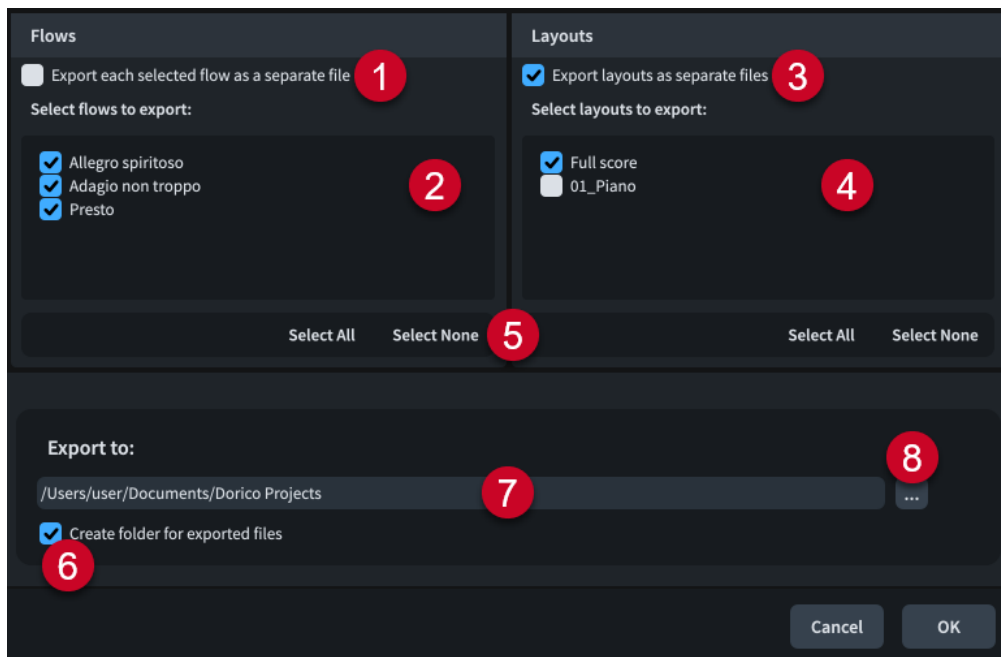
[テンポトラックの書き出し \(86 ページ\)](#)

[オーディオの書き出し \(87 ページ\)](#)

## 「フローを書き出し (Export Flows)」ダイアログ

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

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



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

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



## MusicXML ファイルの読み込み

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

### 前提条件

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

---

### 手順

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

---

### 結果

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

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

### ヒント

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

---

### 関連リンク

- 「**フローの読み込みオプション (Flow Import Options)**」ダイアログ (74 ページ)
- プロジェクト/ファイルを開く (66 ページ)
- 「**環境設定 (Preferences)**」ダイアログ (51 ページ)

## MusicXML ファイルから読み込まれた無音程打楽器

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

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

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

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

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

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

### 関連リンク

- [「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(140 ページ\)](#)
- [打楽器キット内のインストゥルメントの変更 \(143 ページ\)](#)
- [打楽器キットへのインストゥルメントの追加 \(143 ページ\)](#)
- [再生モードにおける無音程打楽器 \(1143 ページ\)](#)
- [MIDI の読み込み \(80 ページ\)](#)

## MusicXML ファイルの書き出し

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

---

### 手順

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

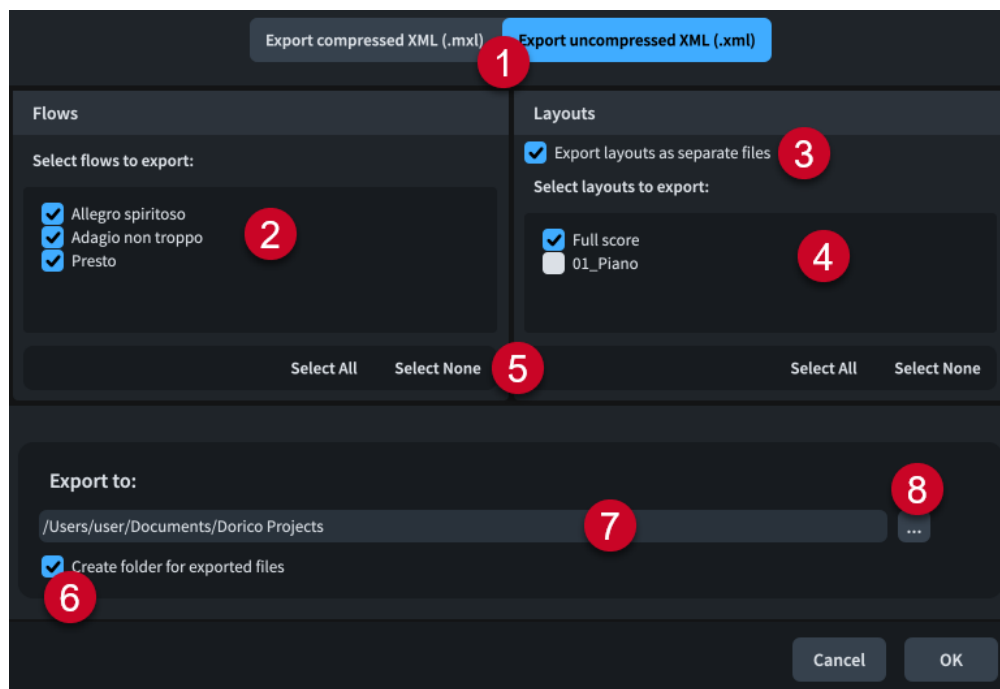
リスト最下部には「すべて選択 (Select All)」または「選択を解除 (Select None)」ボタンもあります。
- 「レイアウトをそれぞれ別ファイルで書き出し (Export layouts as separate files)」のオン/オフを切り替えます。

- 「レイアウトをそれぞれ別ファイルで書き出し (Export layouts as separate files)」をオンにした場合は、「書き出しを行なうレイアウトを選択 (Select layouts to export)」リストで書き出すレイアウトに対応するチェックボックスをオンにします。  
リスト最下部には「すべて選択 (Select All)」または「選択を解除 (Select None)」ボタンもあります。
- 「書き出し先 (Export to)」 フィールドの横の「フォルダーを選択 (Choose Folder)」をクリックして、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
- 保存先のフォルダーを探して選択します。
- 「選択 (Choose)」をクリックして、「書き出し先 (Export to)」フィールドに新しいパスを指定します。
- 「ファイル書き出し用フォルダーを作成 (Create folder for exported files)」をオン/オフにします。
- 「OK」をクリックすると、選択したフロー/レイアウトが MusicXML ファイルとして書き出され、ダイアログが閉じます。

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

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

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



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

### 1 ファイル形式オプション

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

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

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

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

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

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

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

### 5 選択オプション

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

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

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

### 7 「書き出し先 (Export to)」フィールド

書き出すファイルの保存先が表示されます。

### 8 フォルダーを選択 (Choose Folder)

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

## MIDI の読み込み

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

前提条件

「環境設定 (Preferences)」の「再生 (Play)」ページで、読み込む MIDI ファイルに適したオプションを設定しておきます。

---

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「読み込み (Import)」 > 「MIDI」を選択してエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
2. 読み込む MIDI ファイルを探して選択します。
3. 「開く (Open)」をクリックします。

---

結果

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

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

ヒント

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

---

#### 関連リンク

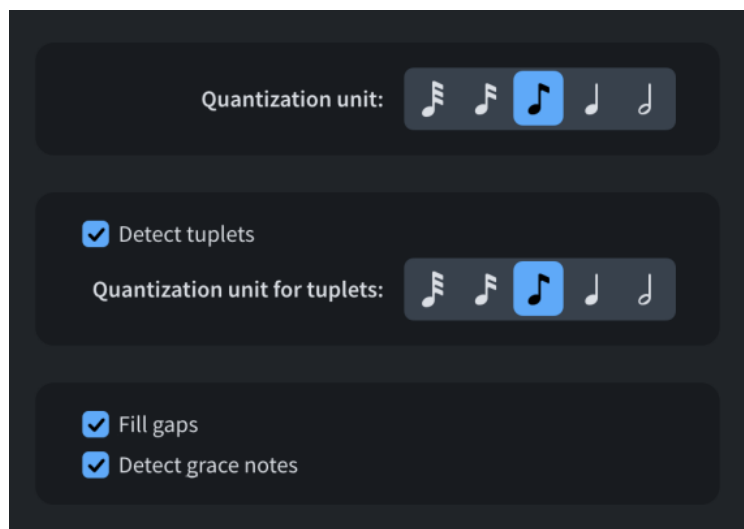
- [「環境設定 \(Preferences\)」 ダイアログ \(51 ページ\)](#)
- [プロジェクト/ファイルを開く \(66 ページ\)](#)
- [音符の再クオンタイズ \(248 ページ\)](#)
- [MIDI 録音/インポートでのサスティンペダルコントローラー設定の変更 \(250 ページ\)](#)
- [テンポトラックの読み込み \(83 ページ\)](#)
- [テンポトラックの書き出し \(86 ページ\)](#)

## クオンタイズオプション

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

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

- 「環境設定 (Preferences)」 > 「再生 (Play)」 > 「クオンタイズ (Quantization)」。
- 楽譜領域で 1 つ以上の音符を選択しているときに、「編集 (Edit)」 > 「再クオンタイズ (Requantize)」を選択します。



以下のクオンタイズオプションを使用できます。

### クオンタイズの単位 (Quantization unit)

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

### 連符を検出 (Detect tuplets)

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

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

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

### 間隔を埋める (Fill gaps)

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

### 装飾音符を検出 (Detect grace notes)

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

関連リンク

[MIDI 録音 \(245 ページ\)](#)

[音符の再クオンタイズ \(248 ページ\)](#)

[連符 \(1115 ページ\)](#)

[装飾音符 \(812 ページ\)](#)

## MIDI の書き出し

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

前提条件

MIDI を書き出すプレーヤーを含むレイアウトを楽譜領域で開いておきます。

---

手順

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

---

結果

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

関連リンク

[レイアウトの切り替え \(38 ページ\)](#)

[新規タブを開く \(40 ページ\)](#)

[レイアウトへのプレーヤーの割り当て \(158 ページ\)](#)

[テンポトラックの読み込み \(83 ページ\)](#)

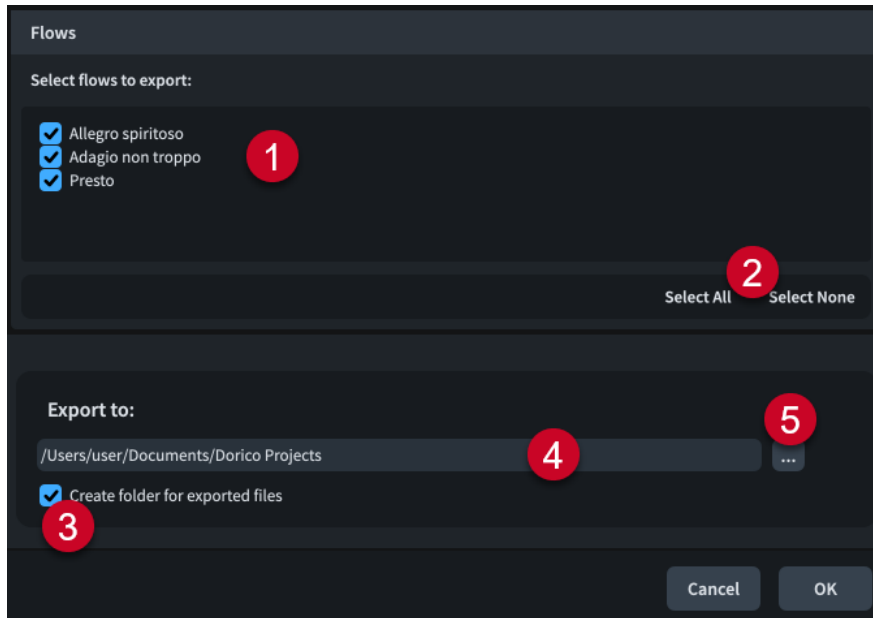
[テンポトラックの書き出し \(86 ページ\)](#)



## 「MIDI を書き出し (Export MIDI)」 ダイアログ

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

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



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

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

## テンポトラックの読み込み

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

手順

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

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

---

#### 結果

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

#### 関連リンク

[フロー](#) (152 ページ)

[テンポトラックの書き出し](#) (86 ページ)

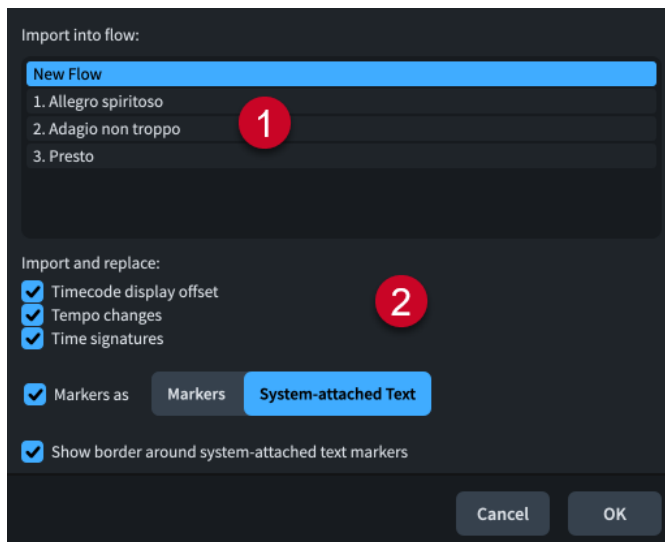
[MIDI の読み込み](#) (80 ページ)

[MIDI の書き出し](#) (82 ページ)

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

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

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



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

### 1 読み込み先のフロー (Import into flow)

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

補足

テンポトラックは一度に1つのフローにしか読み込めません。

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

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

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

## テンポトラックの書き出し

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

---

### 手順

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

### 関連リンク

[テンポトラックの読み込み \(83 ページ\)](#)

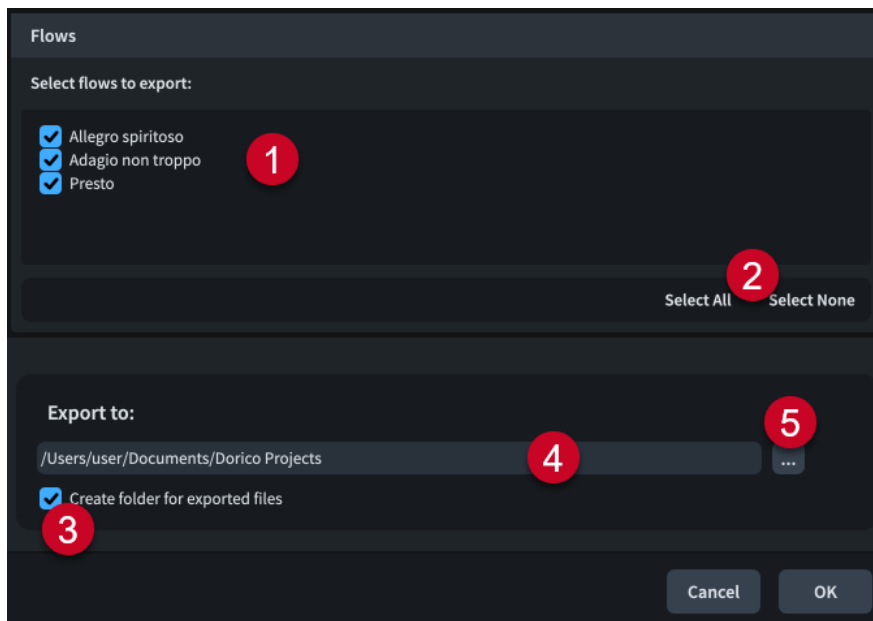
[MIDI の読み込み \(80 ページ\)](#)

[MIDI の書き出し \(82 ページ\)](#)

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

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

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



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

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

## オーディオの書き出し


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

### 前提条件

オーディオを書き出すプレーヤーを含むレイアウトを楽譜領域で開いておきます。

### 手順

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

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

---

関連リンク

[レイアウトの再整理 \(160 ページ\)](#)

[「レイアウト \(Layouts\)」パネル \(設定モード\) \(103 ページ\)](#)

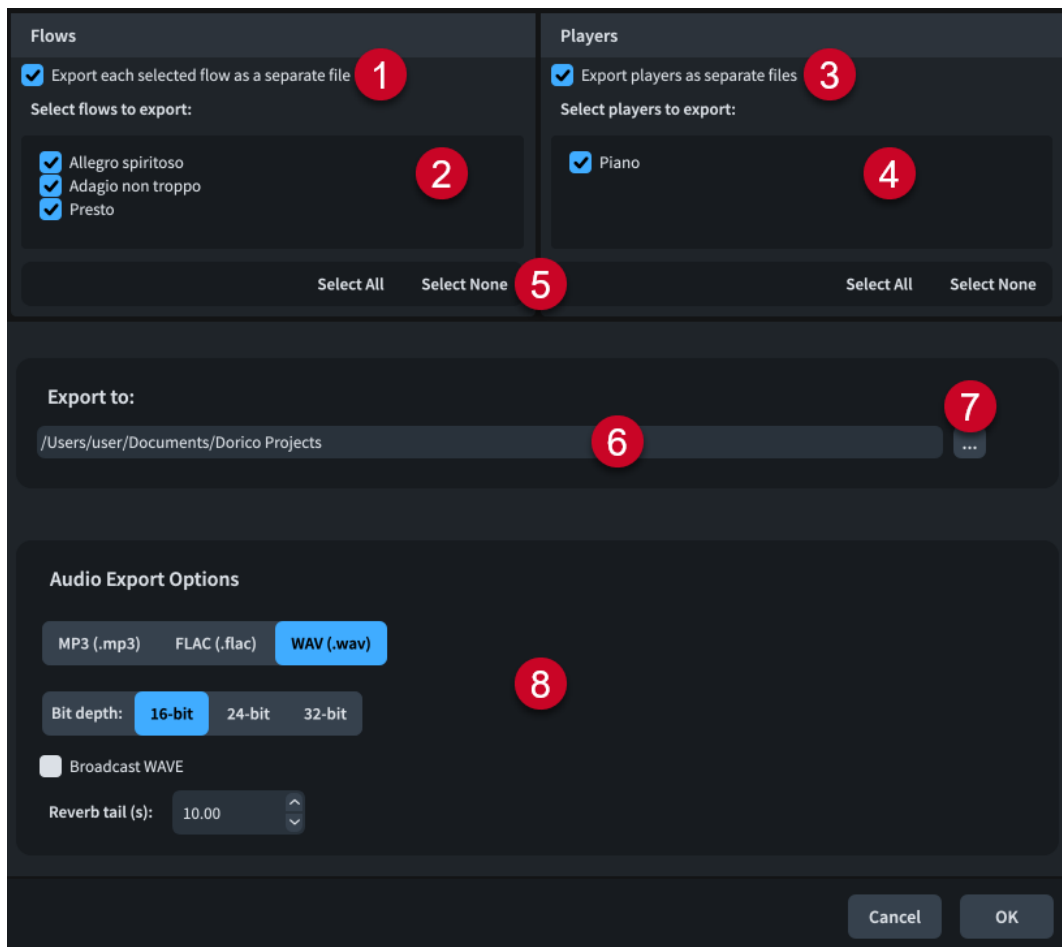
[レイアウトへのプレーヤーの割り当て \(158 ページ\)](#)

## 「オーディオを書き出し (Export Audio)」ダイアログ

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

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





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

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

プロジェクトの各フローを1つのオーディオファイルではなく個別のオーディオファイルとして書き出しできます。
- 2 書き出しを行なうフローを選択 (Select flows to export)**

プロジェクト内のすべてのフローのリストが表示されます。対応するチェックボックスをオンにしたフローは書き出しされます。
- 3 プレーヤーをそれぞれ別ファイルで書き出し (Export players as separate files)**

プロジェクトの全プレーヤーを1つのオーディオファイルに書き出すのではなく、各プレーヤーを個別のオーディオファイルに書き出しできます。
- 4 書き出しを行なうプレーヤーを選択 (Select players to export)**

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

対応するリストのすべてのフロー/プレーヤーの選択/選択解除ができます。たとえば、すべてのフローの選択を解除したあとに、書き出すフローのチェックボックスを1つだけ選択できます。
- 6 「書き出し先 (Export to)」フィールド**

書き出すオーディオファイルの保存先が表示されます。
- 7 フォルダーを選択 (Choose Folder)**

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

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

オーディオファイルの形式と書き出しを制御できる以下のオプションがあります。

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

## 自動保存

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

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

### 補足

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

## 複数のプロジェクトを開いている場合の自動保存

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

## 自動保存ファイルの削除

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

### 重要

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

### ヒント

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

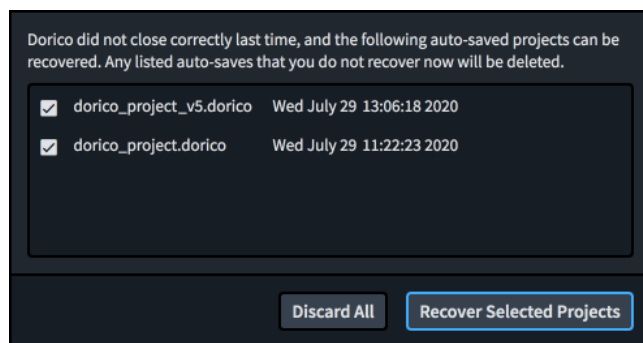
関連リンク

[プロジェクトのバックアップ \(92 ページ\)](#)

[ツールバー \(26 ページ\)](#)

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

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



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

### 自動保存されたプロジェクトのリスト

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

回復したいプロジェクトのチェックボックスをオンにできます。

### すべて破棄 (Discard All)

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

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

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

関連リンク

[自動保存の頻度の変更 \(92 ページ\)](#)

## 自動保存したプロジェクトの回復

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

---

手順

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

#### 補足

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

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

---

#### 結果

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

#### 手順終了後の項目

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

## 自動保存の頻度の変更

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

---

#### 手順

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

## 自動保存の無効化

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

---

#### 手順

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

## プロジェクトのバックアップ

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

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

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

## プロジェクトごとのバックアップ数の変更

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

---

手順

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

## バックアップ場所の変更

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

---

手順

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

結果

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

## 読み取り専用モード

最大数を超えるプレーヤーが含まれたプロジェクトは読み取り専用モードで開かれます。読み取り専用モードでは、プロジェクトの表示、再生、印刷はできませんが編集や保存はできません。

- 読み取り専用プロジェクトは、プロジェクトウィンドウのファイル名のあとに [読み取り専用 (Read-only)] というテキストが表示されます。

関連リンク

[プロジェクト/ファイルを開く](#) (66 ページ)

[楽譜の再生](#) (458 ページ)

[レイアウトの印刷](#) (494 ページ)

# 設定モード

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

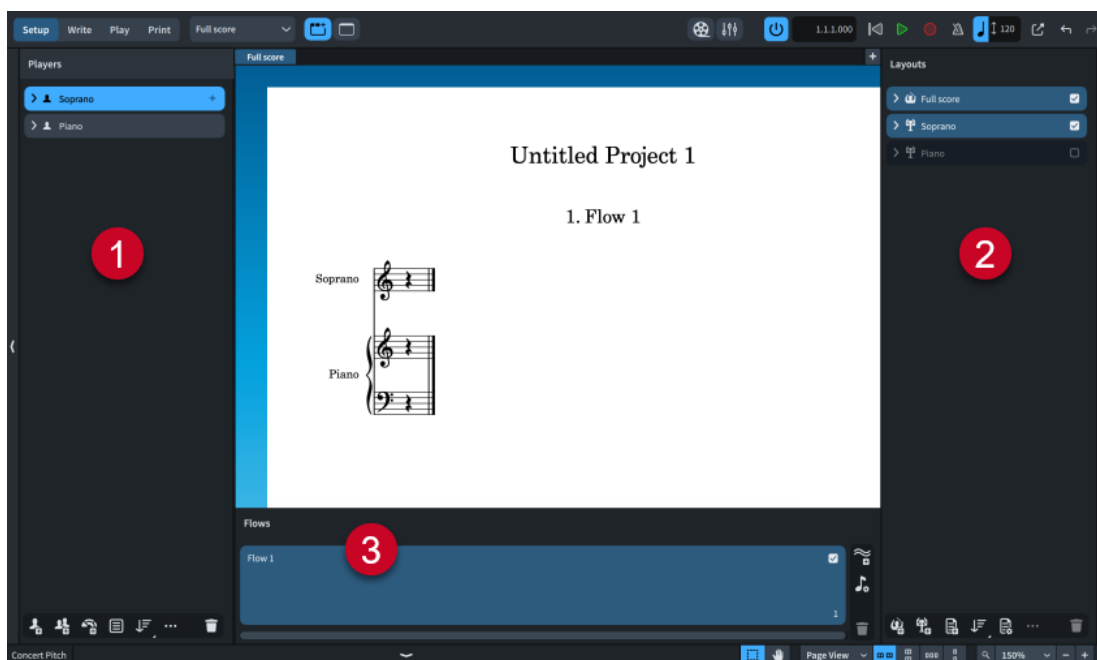
設定モードでは、楽譜領域の楽譜を表示したり、他のタブやレイアウト間で表示を切り替えたりできますが、楽譜領域内のアイテムを選択したり、編集したりすることはできません。

## 設定モードのプロジェクトウィンドウ

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

設定モードに切り替えるには、以下のいずれかの操作を行ないます。

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



設定モードには以下のパネルがあります。

### 1 プレーヤー (Players)

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

### 2 レイアウト (Layouts)

プロジェクト内のレイアウトのリストが表示されます。各プレーヤーに対してフルスコアレイアウトとパートレイアウトが1つずつ自動的に作成されますが、レイアウトは必要に応じて作成した



り削除したりできます。初期設定では、レイアウトにはすべてのフローが含まれ、フルスコアレイアウトにはすべてのプレイヤーが含まれます。

### 3 フロー (Flows)

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

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

関連リンク

[プレイヤー、レイアウト、フロー \(107 ページ\)](#)

[プロジェクトウィンドウ \(25 ページ\)](#)

[「レイアウト \(Layouts\)」パネル \(設定モード\) \(103 ページ\)](#)

[フローパネル \(106 ページ\)](#)

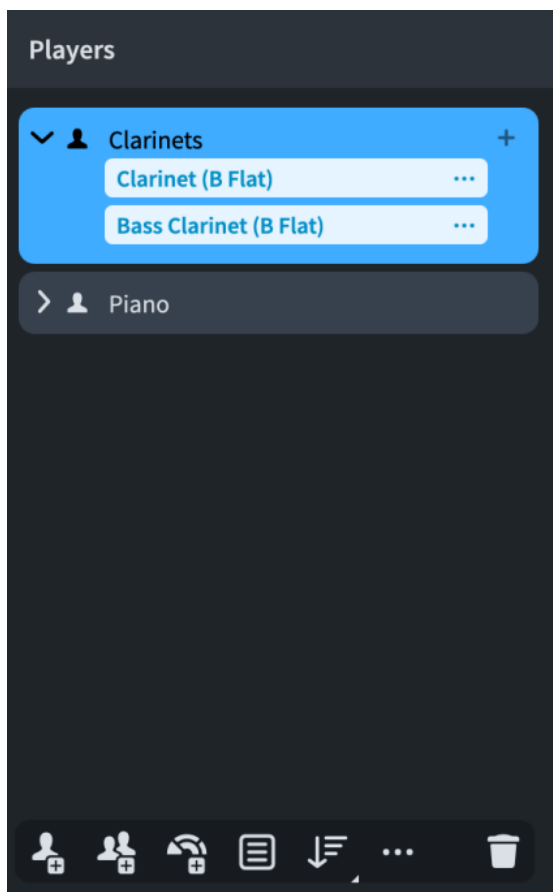
[新規プロジェクトの開始 \(65 ページ\)](#)

## プレイヤーパネル

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

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

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



「プレイヤー (Players)」パネルに表示されるプレイヤーの順番によって、すべてのレイアウトで使用されるプレイヤーのデフォルトの順番が設定されます。レイアウトごとにカスタマイズしたプレイヤーの順番を設定することもできます。

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





**1 展開矢印マーク**

プレイヤーカードを展開したり、折りたたんだりします。

**2 プレイヤーのタイプ**

以下のいずれかのプレイヤータイプが表示されます。

- シングルプレイヤー 
- セクションプレイヤー 


**3 プレイヤー名**

プレイヤーの名前が表示されます。初期設定では、プレイヤー名にはそのプレイヤーに割り当てられたすべてのインストゥルメントの名前が含まれます。プレイヤー名を手動で変更することもできます。

#### 4 インストゥルメントの追加アイコン

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

#### 5 インストゥルメントラベル

プレーヤーに割り当てられたインストゥルメントにはそれぞれ独自のインストゥルメントラベルがあります。各インストゥルメントラベルのインストゥルメントメニュー  からは、インストゥルメント名の変更や別のプレーヤーへのインストゥルメントの移動などのオプションを含むメニューを開くことができます。

インストゥルメントラベルは青色で表示されます。キットインストゥルメントのラベルは緑色で表示されます。

パネルの最下部のアクションバーには以下のオプションがあります。

#### シングルプレーヤーを追加 (Add Single Player)



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

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



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

#### アンサンブルを追加 (Add Ensemble)



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

#### グループを追加 (Add Group)



プロジェクトにプレーヤーグループを追加します。プレーヤーが選択されていない場合は、空白のプレーヤーグループが追加されます。既存のプレーヤーが選択されている場合は、それらがグループ化されます。

#### プレーヤーを並べ替え (Sort Players)



現在のプレーヤーのソート設定に従ってプレーヤーパネルのすべてのプレーヤーを並べ替えます。

「プレーヤーを並べ替え (Sort Players)」をクリックしたままにするか右クリックすると、以下のいずれかのオプションに設定を変更できます。

- **なし (None):** インストゥルメントに関係なく、新規プレーヤーはプレーヤーリストの一番下に追加されます。
- **オーケストラ (Orchestral):** 一般に認められたオーケストラの順番に従って新規プレーヤーがソートされます。たとえば、木管楽器は金管楽器や弦楽器の上に配置されます。
- **バンド (Band):** 一般に認められた吹奏楽/コンサートバンドの順番に従って新規プレーヤーがソートされます。たとえば、弦楽器は金管楽器と打楽器の間に配置されます。

#### プレーヤー設定 (Player Settings)



プレイヤーの名前を変更する場合や譜表の上にコード記号を表示する場合など、選択したプレイヤーの設定やコントロールにアクセスできます。

プレイヤーを右クリックすることでも、プレイヤー設定にアクセスできます。

### プレイヤーを削除 (Delete Player)



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

#### 関連リンク

[プレイヤー \(109 ページ\)](#)

[アンサンブル \(115 ページ\)](#)

[「レイアウト \(Layouts\)」パネル \(設定モード\) \(103 ページ\)](#)

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(630 ページ\)](#)

[デフォルトのプレイヤーの順番の変更 \(112 ページ\)](#)

[カスタマイズしたプレイヤーの順番の設定 \(113 ページ\)](#)

[プレイヤー名の変更 \(163 ページ\)](#)



[プレイヤーグループ \(148 ページ\)](#)

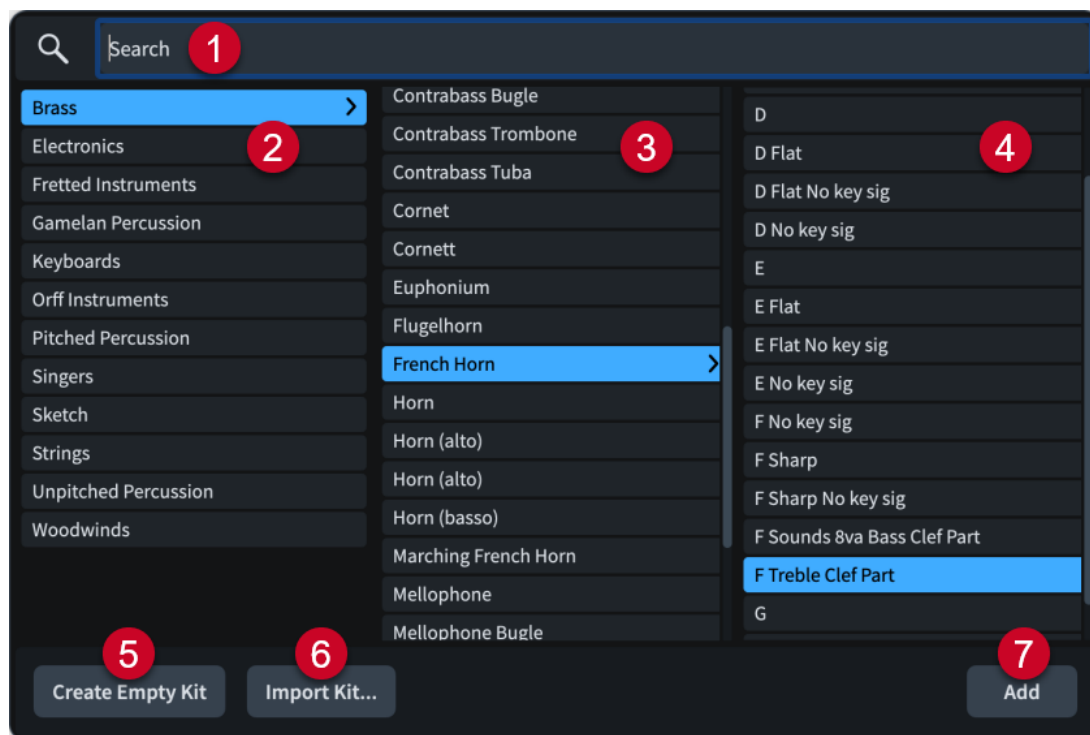
## インストゥルメントピッカー

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

インストゥルメントピッカーはアプリケーション言語を使用します。

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

- 新しいプレイヤーを追加します。
- 「プレイヤー (Players)」パネルで、プレイヤーカードの「インストゥルメントをプレイヤーに追加 (Add Instrument to Player)」をクリックします。
- 「プレイヤー (Players)」パネルでプレイヤーを選択して **[Shift]+[I]** を押します。
- 「プレイヤー (Players)」パネルで、プレイヤーを選択してアクションバーの「プレイヤー設定 (Player Settings)」をクリックし、「インストゥルメントをプレイヤーに追加 (Add Instrument to Player)」を選択します。プレイヤーを右クリックして、コンテキストメニューからオプションを選択することもできます。



インストゥルメントピッカーには以下のセクションおよびオプションがあります。

#### 1 検索フィールド

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

#### 2 インストゥルメントファミリー列

検索を絞り込むためのインストゥルメントファミリーを表示します。

#### 3 インストゥルメント列

選択したインストゥルメントファミリーのインストゥルメントを表示します。

#### 4 インストゥルメントタイプ列

選択したインストゥルメントのパートレイアウトで使用できる複数の移調、チューニング、調号オプション、または異なる動作のオプションが表示されます。使用可能なオプションがないインストゥルメントの場合、この列には何も表示されません。

#### 5 空のキットを作成 (Create Empty Kit)

プレーヤーに空の打楽器キットを追加します。

#### 6 キットを読み込む (Import Kit)

ライブラリーファイルとしてあらかじめ書き出した既存の打楽器キットを読み込みます。

#### 7 追加 (Add)

選択したインストゥルメントをプロジェクトに追加します。

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

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

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

#### 関連リンク



- [プレーヤー \(109 ページ\)](#)
- [インストゥルメント \(117 ページ\)](#)
- [移調楽器 \(122 ページ\)](#)
- [フレット楽器のチューニング \(127 ページ\)](#)
- [カポ \(131 ページ\)](#)
- [プレーヤーの追加 \(110 ページ\)](#)
- [プレーヤーへのインストゥルメントの追加 \(122 ページ\)](#)
- [インストゥルメントの変更 \(125 ページ\)](#)
- [アンサンブルの追加 \(115 ページ\)](#)
- [プレーヤーへの空の打楽器キットの追加 \(124 ページ\)](#)
- [打楽器キットの読み込み \(1127 ページ\)](#)
- [アプリケーション言語の変更 \(46 ページ\)](#)

## アンサンブルピッカー

アンサンブルピッカーを使用すると、複数のプレーヤーを含むアンサンブルを見つけてプロジェクトに追加できます。既存のアンサンブルを選択することも、新規に作成することもできます。

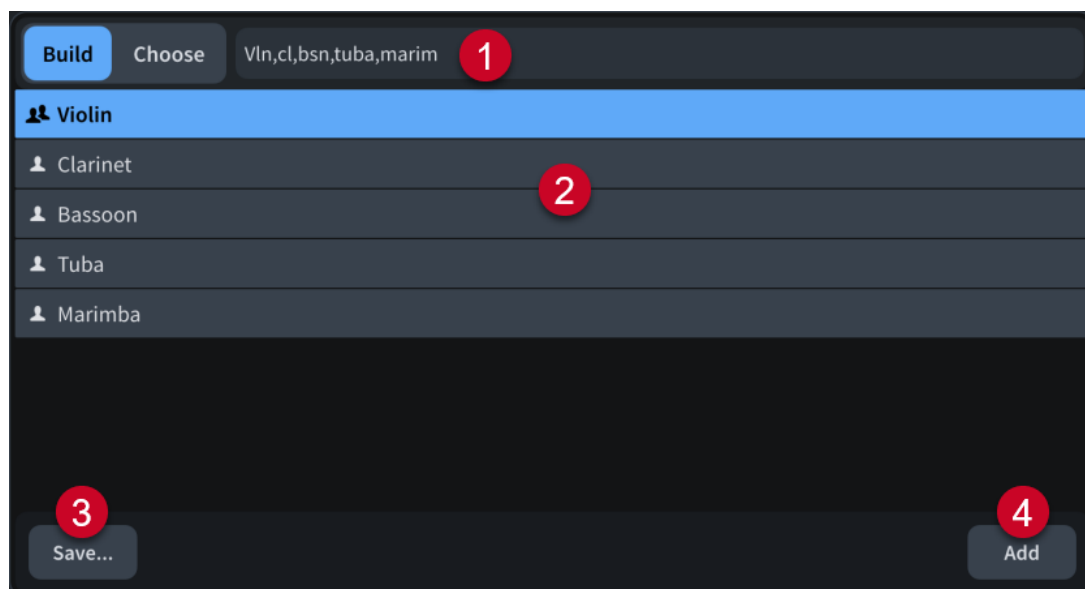
アンサンブルピッカーはアプリケーション言語を使用します。

設定モードでは、以下のいずれかの操作を行なって、アンサンブルピッカーを開くことができます。

- **[Shift]+[E]** を押します。
- 「**プレーヤー (Players)**」パネルで「**アンサンブルを追加 (Add Ensemble)**」 をクリックします。
- 空白のプロジェクトで、プロジェクト開始領域の「**アンサンブルを追加 (Add Ensemble)**」 をクリックします。

アンサンブルピッカーには「**ビルド (Build)**」タブと「**選択 (Choose)**」タブがあります。これらのタブは、アンサンブルピッカーの左上角のオプションを使用して切り替えられます。

### 「ビルド (Build)」タブ



「ビルド (Build)」タブには以下のものがあります。

#### 1 検索フィールド

以下のいずれかの操作を行なって、アンサンブルに含めるインストゥルメントを指定できます。



- 「**String Section**」など、既存のアンサンブルの名前を入力します。
- インストゥルメントの名前または略称を、それぞれコンマで区切って入力します。インストゥルメントの前に数字とスペースを付けることができます。たとえば、バイオリン2人、クラリネット3人、ファゴット1人、チューバ1人、マリimba1人を含むアンサンブルを作成するには「**2 vln, 3 cl,bsn,tuba,marim**」と入力します。
- 対応するオーケストラの省略表現を、区切り用文字を使用して、あるいは区切り用文字なしで入力します。たとえば、フルート2人、ピッコロ1人、オーボエ2人、クラリネット2人、ファゴット2人のあとにホルン4人、トランペット3人、トロンボーン3人、チューバ1人を追加するには、「**2picc.2.2.2 / 4.3.3.1**」と入力します。

金管楽器のみを指定するには、オーケストラの省略表現の前に「**br**」を付けます (例: 「**br4331**」)。



#### 補足

各インストゥルメントタイプに使用できるのは1桁の数字のみです。

## 2 プレーヤーリスト

検索フィールドに入力した内容に基づいて、アンサンブルに現在含まれているインストゥルメントが表示されます。

初期設定では、インストゥルメントはシングルプレーヤーに割り当てられます。リスト内のプレーヤーをダブルクリックしてプレーヤーのタイプを変更できます。アイコンには、以下のオプションの中から現在のプレーヤータイプが表示されます。

- シングルプレーヤー 
- セクションプレーヤー 

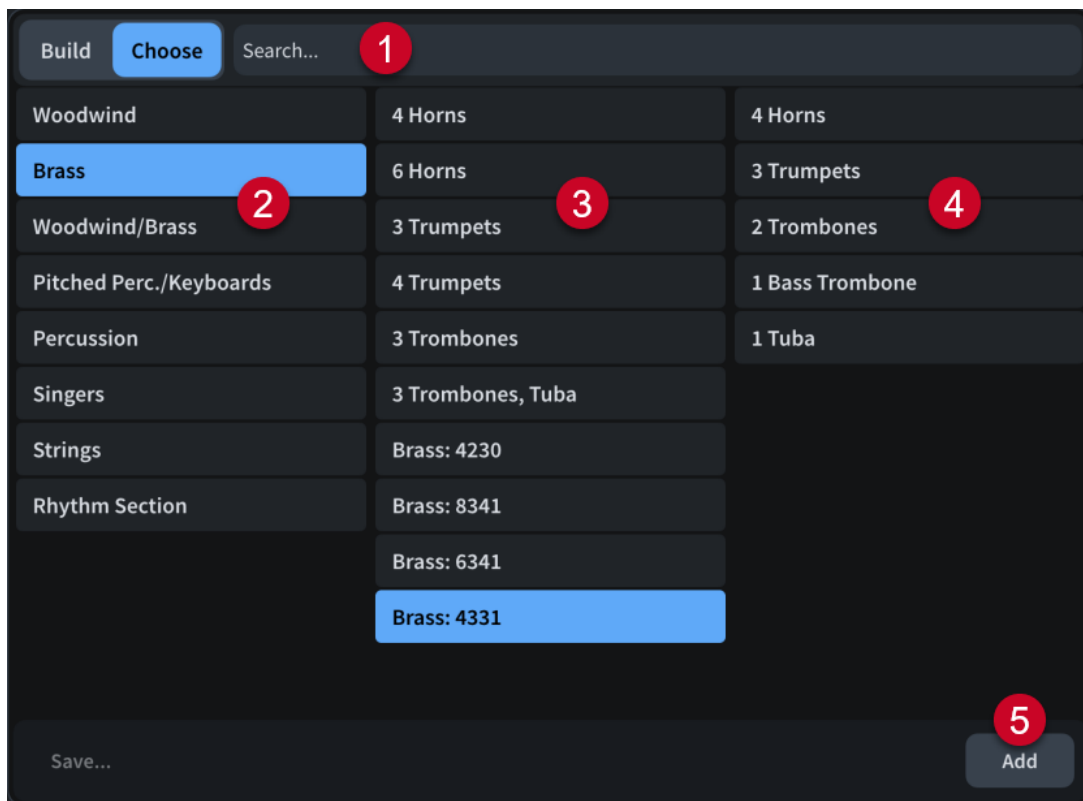
## 3 保存 (Save)

それ以降のプロジェクトで再利用するために、アンサンブルに名前を付けて保存できる「**カスタムのアンサンブルを保存 (Save Custom Ensemble)**」ダイアログを開きます。

## 4 追加 (Add)

カスタムアンサンブルのプレーヤーをプロジェクトに追加します。

## 「選択 (Choose)」 タブ



「選択 (Choose)」 タブには以下のものがあります。

- 1 検索フィールド**  
検索するアンサンブル名を直接入力します。
- 2 アンサンブルカテゴリー列**  
アンサンブル検索を絞り込むためのアンサンブルカテゴリーが表示されます。
- 3 アンサンブル列**  
選択したインストゥルメントファミリーのアンサンブルが表示されます。
- 4 アンサンブルの内容列**  
選択したアンサンブルに含まれているインストゥルメントが表示されます。
- 5 追加 (Add)**  
選択したアンサンブルのプレーヤーをプロジェクトに追加します。

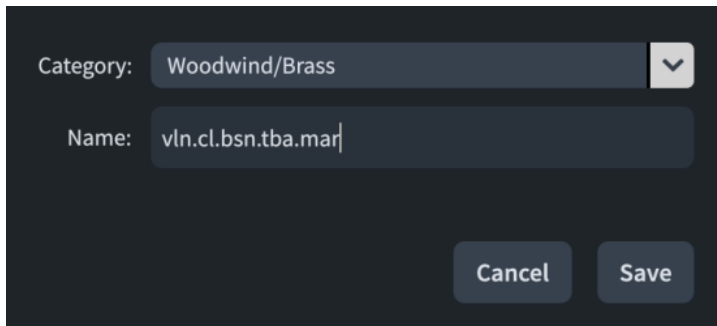
関連リンク

- [アンサンブル \(115 ページ\)](#)
- [アンサンブルの追加 \(115 ページ\)](#)
- [プレーヤー \(109 ページ\)](#)
- [プレーヤーの追加 \(110 ページ\)](#)
- [プロジェクトテンプレート \(72 ページ\)](#)
- [アプリケーション言語の変更 \(46 ページ\)](#)

## 「カスタムのアンサンブルを保存 (Save Custom Ensemble)」ダイアログ

「カスタムのアンサンブルを保存 (Save Custom Ensemble)」ダイアログでは、それ以降のプロジェクトで再利用するために、カスタムアンサンブルに名前を付けて保存できます。

- 設定モードで「カスタムのアンサンブルを保存 (Save Custom Ensemble)」ダイアログを開くには、アンサンブルピッカーでカスタムアンサンブルを作成して「保存 (Save)」をクリックします。



「カスタムのアンサンブルを保存 (Save Custom Ensemble)」ダイアログには以下のオプションがあります。

### カテゴリー (Category)

カスタムアンサンブルのアンサンブルカテゴリーを選択できます。

### 名前 (Name)

カスタムアンサンブルの名前を入力できます。

### 関連リンク

[アンサンブルの追加 \(115 ページ\)](#)

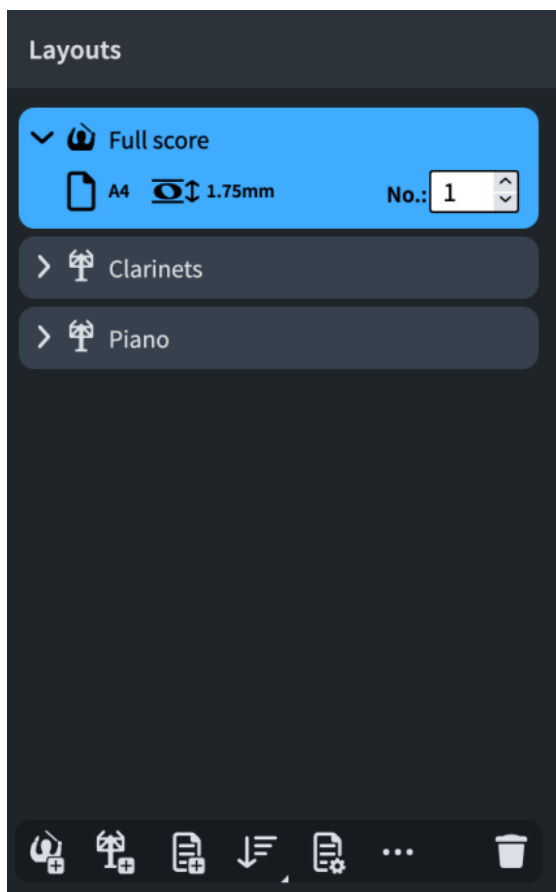
[カスタムアンサンブルの作成と保存 \(116 ページ\)](#)

## 「レイアウト (Layouts)」パネル (設定モード)

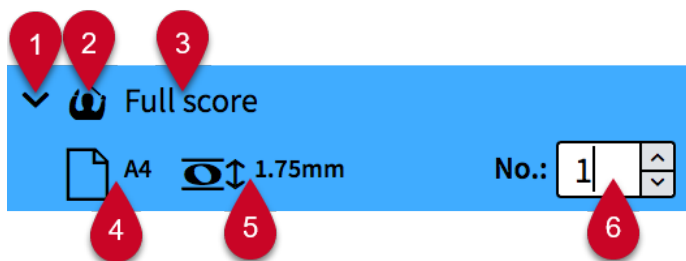
「レイアウト (Layouts)」パネルには、プロジェクト内のすべてのレイアウトがリスト表示されます。設定モードでは、このパネルはウィンドウの右側にあります。

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

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



「レイアウト (Layouts)」パネルでは、各レイアウトがカードとして表示されます。各レイアウトカードには以下が表示されます。






### 1 展開矢印マーク

レイアウトカードを展開したり、折りたたんだりします。

### 2 レイアウトのタイプ

以下のいずれかのレイアウトのタイプが表示されます。

- フルスコアレイアウト 
- パートレイアウト 
- カスタムスコアレイアウト 

### 3 レイアウト名

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

#### 4 ページのサイズと向き

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

#### 5 線間の高さ

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

#### 6 レイアウト番号

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

レイアウトタイプごとに異なるレイアウト番号のシーケンスがあります。たとえば、フルスコアレイアウトにはパートレイアウトとは別に通し番号が付けられます。

パネルの最下部のアクションバーには以下のオプションがあります。

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



プロジェクトにフルスコアレイアウトを追加します。初期設定では、すべてのプレイヤーとフローがレイアウトに含まれます。

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



プロジェクトに空白のパートレイアウトを追加します。そのあと、レイアウトに1人以上のプレイヤーを割り当てることができます。初期設定では、プロジェクトで作成されたすべてのフローがパートレイアウトに含まれます。

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



プロジェクトに空白のカスタムスコアレイアウトを追加します。そのあと、レイアウトにプレイヤーとフローを割り当てることができます。

#### レイアウトをソート (Sort Layouts)



「レイアウト (Layouts)」パネルのすべてのレイアウトを、フルスコアレイアウト、パートレイアウト、カスタムスコアレイアウトの順番に種類別にソートします。

「レイアウトをソート (Sort Layouts)」をクリックしたままにするか右クリックすると、以下のいずれかのオプションに設定を変更できます。

- **レイアウト番号 (Layout Number):** 各カテゴリ内のレイアウトを、現在のレイアウト番号に従ってソートします。
- **インストゥルメントのスコアの順番 (Instrument Score Order):** 各カテゴリ内のレイアウトを、「プレイヤー (Players)」パネルの対応するプレイヤーの順序に従ってソートします。

#### レイアウトオプション (Layout Options)



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

### レイアウト設定 (Layout Settings)



レイアウトの名前を変更する場合など、選択したレイアウトの設定やコントロールにアクセスできます。

レイアウトを右クリックすることでも、レイアウト設定にアクセスできます。

### レイアウトを削除 (Delete Layout)



選択したレイアウトをプロジェクトから削除します。

関連リンク

[設定モードのプロジェクトウィンドウ \(94 ページ\)](#)

[レイアウト \(155 ページ\)](#)

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」 ダイアログ \(630 ページ\)](#)

[印刷モードの「レイアウト \(Layouts\)」 パネル \(490 ページ\)](#)

[ファイルの読み込みと書き出し \(72 ページ\)](#)

[レイアウトへのプレーヤーの割り当て \(158 ページ\)](#)

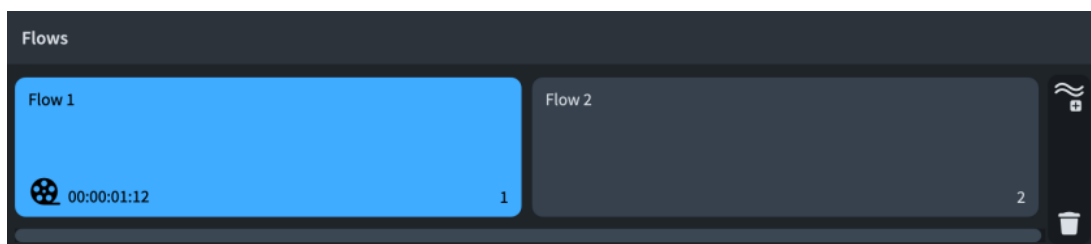
[レイアウトへのフローの割り当て \(158 ページ\)](#)

## フローパネル

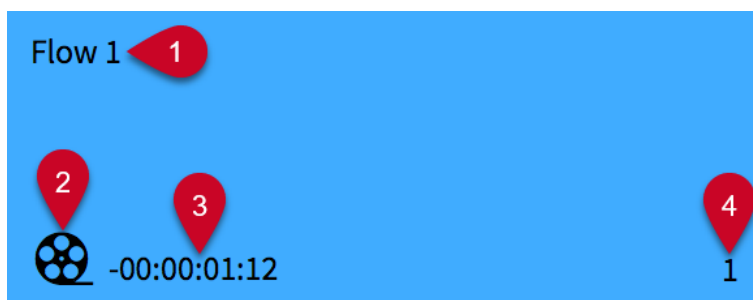
「フロー (Flows)」パネルには、プロジェクト内のすべてのフローが横並びに表示されます。このパネルは設定モードのウィンドウの下にあります。

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

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



「フロー (Flows)」パネルでは、各フローがカードとして表示されます。各フローカードには以下が表示されます。



1 フロー名



フロー名を表示します。名前を変更せずに複数のフローを作成すると、新規フローを作成するたびに、名前の後ろに通し番号の数字を追加したフロー名が付けられます。

## 2 フィルムリールアイコン

フローにビデオが添付されていることを示します。

## 3 フロータイムコード

フローの開始タイムコードを表示します。

## 4 フロー番号

フローの通し番号を表示します。新規フローを作成するか読み込むかするたびに通し番号の値が増加します。また、通し番号は、レイアウト内のフローの位置を示します。

「フロー (Flows)」パネルには以下のオプションがあります。

### フローを追加 (Add Flow)



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

### フローを削除 (Delete Flow)



選択したフローをプロジェクトから削除します。

#### 関連リンク

[設定モードのプロジェクトウィンドウ \(94 ページ\)](#)

[フロー \(152 ページ\)](#)

[ビデオ \(170 ページ\)](#)

## プレーヤー、レイアウト、フロー

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

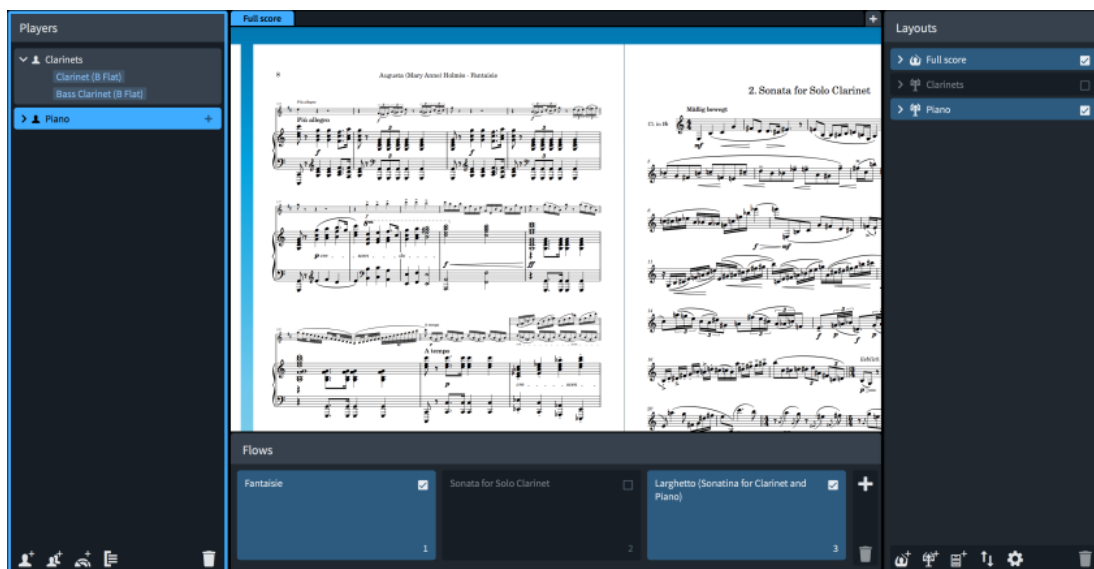
- プレーヤーはレイアウトとフローのあらゆる組み合わせに割り当てることができます。たとえば、フルスコアレイアウトとそのパートレイアウトの両方に1人のプレーヤーを割り当てたり、演奏をしないフローからプレーヤーを削除したりできます。初期設定では、プレーヤーはすべてのフルスコアレイアウト、それぞれのパートレイアウト、およびプロジェクトで作成されたすべてのフローに割り当てられます。
- レイアウトにはプレーヤーとフローのあらゆる組み合わせを含めることができます。たとえば、1つのパートレイアウトにすべての歌手を割り当てておいて、歌のないフローをレイアウトから削除できます。初期設定では、レイアウトにはすべ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

#### 補足

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

- レイアウトからフローを削除すると、そのフローから該当するレイアウトが自動的に削除されます。また、その逆も同様です。プレイヤーとレイアウト、プレイヤーとフローについても同じです。

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



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

#### 例

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

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

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

#### 関連リンク

[設定モードのプロジェクトウィンドウ \(94 ページ\)](#)

[「プロジェクト情報 \(Project Info\)」ダイアログ \(69 ページ\)](#)

[フロー \(152 ページ\)](#)

[レイアウト \(155 ページ\)](#)

[レイアウトへのフローの割り当て \(158 ページ\)](#)

[レイアウトへのプレイヤーの割り当て \(158 ページ\)](#)

[フローにプレイヤーを割り当てる](#) (154 ページ)  
[ファイルの読み込みと書き出し](#) (72 ページ)  
[タレット](#) (545 ページ)  
[フロー見出し](#) (555 ページ)  
[コンデンシング](#) (548 ページ)

## プレイヤー

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

Dorico SE のプレイヤーには、以下のタイプがあります。

### シングルプレイヤー

1 つ以上のインストゥルメントを演奏できる 1 人のプレイヤーを指します。たとえば、アルトサクソフォンも演奏するクラリネット奏者や、バスドラム、シンバル、トライアングルを演奏する打楽器奏者がソロプレイヤーです。

### セクションプレイヤー

全員が同じインストゥルメントを演奏する複数のプレイヤーを指します。たとえば、オーケストラの第 1 バイオリンセクションの 8 人のバイオリン奏者からなるバイオリンセクションプレイヤーや、混声合唱のソプラノパートのソプラノセクションプレイヤーなどがあります。

#### 補足

セクションプレイヤーが持てるインストゥルメントは 1 つだけです。

---

たとえばソロバイオリンとオーケストラのための協奏曲などにおいて、シングルプレイヤーとセクションプレイヤーのどちらもソリストに指定できます。

Dorico SE でプレイヤーを追加すると、自動的に以下ようになります。

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

#### 補足

Dorico SE で 1 つのプロジェクトに設定できるプレイヤーの最大数は 2 人です。2 人を超えるプレイヤーが含まれたプロジェクトを開くと、プロジェクトが読み取り専用モードで開かれます。

### 関連リンク

[読み取り専用モード](#) (93 ページ)  
[プレイヤー、レイアウト、フロー](#) (107 ページ)  
[フロー](#) (152 ページ)  
[レイアウト](#) (155 ページ)  
[インストゥルメント](#) (117 ページ)  
[プレイヤーの追加](#) (110 ページ)  
[アンサンブルの追加](#) (115 ページ)  
[プレイヤーをソリストに指定](#) (113 ページ)  
[デフォルトのプレイヤーの順番の変更](#) (112 ページ)

[カスタマイズしたプレイヤーの順番の設定 \(113 ページ\)](#)  
[プレイヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(162 ページ\)](#)  
[譜表ラベル \(1040 ページ\)](#)  
[譜表ラベルにインストゥルメント名/プレイヤー名を表示する \(1043 ページ\)](#)  
[アンサンブルタイプによる大括弧でのグループ化 \(719 ページ\)](#)  
[インストゥルメントのナンバリング \(118 ページ\)](#)  
[インストゥルメントの変更 \(119 ページ\)](#)





## プレイヤーの追加

シングルプレイヤーおよびセクションプレイヤーをプロジェクトに追加できます。シングルプレイヤーは複数のインストゥルメントを持つことができますが、セクションプレイヤーが持てるインストゥルメントは1つだけです。

### 補足

Dorico SE で1つのプロジェクトに設定できるプレイヤーの最大数は2人です。

### 手順

1. 設定モードで以下のいずれかの操作を行なって、楽器が関連付けられていないプレイヤーを追加し、インストゥルメントピッカーを開きます。
  - シングルプレイヤーを追加するには **[Shift]+[P]** を押します。
  - セクションプレイヤーを追加するには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[P]** を押します。
  - 「**プレイヤー (Players)**」パネルで「**シングルプレイヤーを追加 (Add Single Player)**」 をクリックします。
  - 「**プレイヤー (Players)**」パネルで「**セクションプレイヤーを追加 (Add Section Player)**」 をクリックします。
  - 空白のプロジェクトで、プロジェクト開始領域の「**シングルプレイヤーを追加 (Add Single Player)**」 をクリックします。
  - 空白のプロジェクトで、プロジェクト開始領域の「**セクションプレイヤーを追加 (Add Section Player)**」 をクリックします。

### ヒント

また、「**プレイヤー (Players)**」パネルで既存の楽器が関連付けられていないプレイヤーやシングルプレイヤーを選択して **[Shift]+[I]** を押すことでインストゥルメントピッカーを開くこともできます。

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

### 結果

シングルプレイヤー/セクションプレイヤーが追加され、選択したインストゥルメントに合わせて自動的に名前が付けられます。「**プレイヤー (Players)**」パネルのプレイヤーの順番は、現在のプレイヤーのソート設定によって決まります。

プレイヤーは、独自の新しいパートレイアウト、すべてのフルスコアレイアウト、およびプロジェクトで作成されたすべてのフローに割り当てられます。

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

#### 補足

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

#### 手順終了後の項目

- 追加したシングルプレイヤーに複数のインストゥルメントを割り当てるには、シングルプレイヤーに他のインストゥルメントを追加します。
- プレイヤーをソリストに指定できます。
- すべてのレイアウトのプレイヤーのデフォルトの順番を変更したり、カスタマイズしたプレイヤーの順番をレイアウトごとに設定したりできます。

#### 関連リンク

[プレイヤーパネル \(95 ページ\)](#)  
[インストゥルメントピッカー \(98 ページ\)](#)  
[プレイヤー、レイアウト、フロー \(107 ページ\)](#)  
[プレイヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(162 ページ\)](#)  
[譜表ラベル \(1040 ページ\)](#)  
[譜表ラベルにインストゥルメント名/プレイヤー名を表示する \(1043 ページ\)](#)  
[インストゥルメントのナンバリング \(118 ページ\)](#)  
[プレイヤーをソリストに指定 \(113 ページ\)](#)  
[デフォルトのプレイヤーの順番の変更 \(112 ページ\)](#)  
[プレイヤーへのインストゥルメントの追加 \(122 ページ\)](#)  
[アンサンブルの追加 \(115 ページ\)](#)  
[プレイヤー名の変更 \(163 ページ\)](#)  
[インストゥルメント名の変更 \(165 ページ\)](#)  
[レイアウト \(155 ページ\)](#)  
[プロジェクト開始領域 \(30 ページ\)](#)  
[プロジェクトテンプレート \(72 ページ\)](#)  
[再生テンプレート \(473 ページ\)](#)  
[ファイルの読み込みと書き出し \(72 ページ\)](#)

## プレイヤーの複製

既存のプレイヤーを複製できます。複製を行なうと、元のプレイヤーと同じインストゥルメントが割り当てられた同じタイプのプレイヤーが追加されます。

#### 補足

Dorico SE で 1 つのプロジェクトに設定できるプレイヤーの最大数は 2 人です。

#### 手順

1. 設定モードの「**プレイヤー (Players)**」パネルで、複製するプレイヤーを選択します。
2. アクションバーで「**プレイヤー設定 (Player Settings)**」をクリックし、「**プレイヤーを複製 (Duplicate Player)**」を選択します。

#### 結果

元のプレイヤーと同じインストゥルメントを使用する新規プレイヤーが追加され、これらのインストゥルメントに合わせて名前が付けられます。初期設定では、追加したプレイヤーは「**プレイヤー**」

**(Players)** パネルの元のプレイヤーの下に表示されます。元のプレイヤーと新規プレイヤーは、名前が区別されるように自動的に番号付けされます。

新しいプレイヤーは、独自の新しいパートレイアウト、すべてのフルスコアレイアウト、およびプロジェクトで作成されたすべてのフローに割り当てられます。

#### 補足

- 元のプレイヤーに属する既存の楽譜は複製されません。
- また、プレイヤーを複製するには、「**プレイヤー (Players)**」パネルでプレイヤーを右クリックし、コンテキストメニューから「**プレイヤーを複製 (Duplicate Player)**」を選択します。

#### 関連リンク

[プレイヤーパネル \(95 ページ\)](#)

[プレイヤー名の変更 \(163 ページ\)](#)

[プレイヤー、レイアウト、フロー \(107 ページ\)](#)

[配置ツール \(414 ページ\)](#)

[音符/アイテムのコピーと貼り付け \(416 ページ\)](#)

[カスタマイズしたプレイヤーの順番の設定 \(113 ページ\)](#)

[フローの複製 \(153 ページ\)](#)

## デフォルトのプレイヤーの順番の変更

すべてのレイアウトで、プレイヤーの譜表を表示するデフォルトの順番を変更できます。これはたとえば、プロジェクトで通常とは異なるインストゥルメントの順番が必要な場合に役立ちます。


#### 手順


1. 設定モードの「**プレイヤー (Players)**」パネルで、デフォルトの位置を変更するプレイヤーを選択します。
2. 選択したプレイヤーをクリックして、上下にドラッグします。  
挿入ラインはプレイヤーが配置される場所を示します。

#### 結果

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

#### ヒント

「**プレイヤー (Players)**」パネルで「**プレイヤーを並べ替え (Sort Players)**」をクリックすることで、タイプに従って自動的にプレイヤーを並べ替えることもできます。

「**プレイヤーを並べ替え (Sort Players)**」をクリックしたままにするか右クリックすると、以下のいずれかのオプションに設定を変更できます。

- なし (None)
- オーケストラ (Orchestral)
- バンド (Band)

通常とは異なるデフォルトのプレイヤーの順番を使用する際は、この設定を「**なし (None)**」に変更することをおすすめします。

#### 関連リンク

[プレイヤーパネル \(95 ページ\)](#)



## カスタマイズしたプレイヤーの順番の設定

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

---

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、カスタマイズしたプレイヤーの順番を設定するレイアウトを選択します。

### 補足

カスタマイズしたプレイヤーの順番を設定できるのは、一度に1つのレイアウトのみです。初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。

3. カテゴリリストの「**プレイヤー (Players)**」をクリックします。
4. 「**プレイヤー (Players)**」セクションで、「**カスタマイズしたプレイヤーの順番を使用する (Uses custom player order)**」をオンにします。
5. リストから、位置を変更するプレイヤーを選択します。
6. 以下のいずれかの操作を行なって、他のプレイヤーに対する位置を変更します。
  - 「**上へ移動 (Move up)**」をクリックします。
  - 「**下へ移動 (Move down)**」をクリックします。
7. 選択したレイアウト内の他のプレイヤーの位置を変更する場合は、手順5から6を繰り返します。
8. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

---

### 結果

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

### 関連リンク

[レイアウト](#) (155 ページ)

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ](#) (630 ページ)

## プレイヤーをソリストに指定

たとえばソロバイオリンとオーケストラのための協奏曲などにおいて、シングルプレイヤーとセクションプレイヤーのどちらもソリストに指定できます。1つのプロジェクトに複数のソリストを設定できます。

### 前提条件

ソリストに指定するプレイヤーを追加しておきます。

---

### 手順

1. 設定モードの「**プレイヤー (Players)**」パネルで、ソリストに指定するプレイヤーを選択します。

2. アクションバーで「**プレイヤー設定 (Player Settings)**」  をクリックし、「**ソリスト (Soloist)**」を選択します。

#### 結果

選択したプレイヤーがソリストに指定されます。

ソリストとして割り当てられているプレイヤーのインストゥルメントは、自動的に番号付けされません。デフォルトのインストゥルメント名を使用している場合に限り、「ソロ」の先頭テキストが自動的に付与され、譜表ラベルに表示されます。

ソリストは伝統的なスコア上の位置、つまり弦楽器の上に自動的に配置され、他のプレイヤーとは個別の大括弧が付与されます。

「**ソリスト (Soloist)**」を再度選択してメニュー横のチェックマークを消すと、プレイヤーはソリストからそれが属するタイプの標準のプレイヤーに戻ります。

#### ヒント

また、「**プレイヤー (Players)**」パネルでプレイヤーを右クリックし、コンテキストメニューから「**ソリスト (Soloist)**」を選択することでも、プレイヤーをソリストに指定できます。

#### 関連リンク

- [プレイヤーパネル \(95 ページ\)](#)
- [プレイヤーの追加 \(110 ページ\)](#)
- [インストゥルメントのナンバリング \(118 ページ\)](#)
- [アンサンブルタイプによる大括弧でのグループ化 \(719 ページ\)](#)
- [デフォルトのプレイヤーの順番の変更 \(112 ページ\)](#)
- [譜表ラベル \(1040 ページ\)](#)
- [譜表ラベルのコンテンツ \(1043 ページ\)](#)


## プレイヤーの削除

プロジェクトからプレイヤーを削除できます。この操作を行なうと、削除したプレイヤーに割り当てられたインストゥルメントもすべて削除されます。

#### 重要

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

#### 手順

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

#### 補足

他のプレーヤーを含むパートレイアウトは削除できません。

#### 関連リンク

[プレーヤーパネル \(95 ページ\)](#)

[インストゥルメントの削除 \(126 ページ\)](#)

[レイアウトの削除 \(161 ページ\)](#)

[デフォルトレイアウトの復元 \(162 ページ\)](#)

## アンサンブル

アンサンブルとは一般的に一緒に使用される複数のプレーヤーの集合です。たとえばフルート 2 人、オーボエ 2 人、クラリネット 2 人、ファゴット 2 人からなる二管編成セクションなどがあります。Dorico SE にはあらかじめ定義されたアンサンブルが用意されていますが、カスタムアンサンブルを構築することもできます。

アンサンブルの構成に応じて、シングルプレーヤー、セクションプレーヤー、またはその両方が含まれます。たとえば木管アンサンブルはシングルプレーヤーで構成される一方、弦楽アンサンブルはセクションプレーヤーで構成されます。

アンサンブルを使用すると、プロジェクトに複数のプレーヤーを同時に追加して、楽器編成を素早く構築できます。

#### 補足

Dorico SE で 1 つのプロジェクトに設定できるプレーヤーの最大数は 2 人です。2 人を超えるプレーヤーが含まれたプロジェクトを開くと、プロジェクトが読み取り専用モードで開かれます。

#### 関連リンク

[プレーヤー \(109 ページ\)](#)

[アンサンブルピッカー \(100 ページ\)](#)

[「カスタムのアンサンブルを保存 \(Save Custom Ensemble\)」ダイアログ \(103 ページ\)](#)

[プロジェクトテンプレート \(72 ページ\)](#)


## アンサンブルの追加


ストリングスセクションや四部合唱など、アンサンブルを追加することで複数のプレーヤーを同時に追加できます。既存のアンサンブルを選択することも、新規に作成することもできます。

#### 補足

Dorico SE で 1 つのプロジェクトに設定できるプレーヤーの最大数は 2 人です。そのため、含まれているプレーヤーが 1 人か 2 人のアンサンブルのみ使用できます。

#### 手順

1. 設定モードで以下のいずれかの操作を行なって、アンサンブルピッカーを開きます。
  - **[Shift]+[E]** を押します。
  - 「**プレーヤー (Players)**」パネルで、「**アンサンブルを追加 (Add Ensemble)**」 をクリックします。

- 空白のプロジェクトで、プロジェクト開始領域の「アンサンブルを追加 (Add Ensemble)」をクリックします。
- アンサンブルピッカーで追加するアンサンブルを選択するか作成します。
- それ以降のプロジェクトで再利用したいアンサンブルを新規に作成した場合は、必要に応じて、「保存 (Save)」をクリックして「カスタムのアンサンブルを保存 (Save Custom Ensemble)」ダイアログを開き、アンサンブルを保存します。
- 「追加 (Add)」をクリックします。

#### 結果

選択したアンサンブルのプレーヤーが、アンサンブルタイプに応じてシングルプレーヤーまたはセクションプレーヤーとして「プレーヤー (Players)」パネルに追加されます。これらは、プロジェクトで作成されたすべてのフローに割り当てられます。

#### ヒント

プロジェクトテンプレートを使用すると、複数のプレーヤーが存在するプロジェクトを開始できます。

#### 関連リンク

[プレーヤーパネル \(95 ページ\)](#)

[アンサンブルピッカー \(100 ページ\)](#)

[「カスタムのアンサンブルを保存 \(Save Custom Ensemble\)」ダイアログ \(103 ページ\)](#)

[プレーヤー名の変更 \(163 ページ\)](#)

[プロジェクト開始領域 \(30 ページ\)](#)

[新規プロジェクトの開始 \(65 ページ\)](#)

[プロジェクトテンプレート \(72 ページ\)](#)

[プロジェクト/ファイルを開く \(66 ページ\)](#)

[プレーヤー、レイアウト、フロー \(107 ページ\)](#)



[ファイルの読み込みと書き出し \(72 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(53 ページ\)](#)

## カスタムアンサンブルの作成と保存

たとえば、通常とは異なる楽器編成のアンサンブルの楽譜を頻繁に作成する場合など、アンサンブルピッカーでカスタムアンサンブルを作成し、それ以降のプロジェクトで再利用するために保存しておくことができます。



#### 手順

- 設定モードで以下のいずれかの操作を行なって、アンサンブルピッカーを開きます。
  - [Shift]+[E]** を押します。
  - 「プレーヤー (Players)」パネルで、「アンサンブルを追加 (Add Ensemble)」をクリックします。
  - 空白のプロジェクトで、プロジェクト開始領域の「アンサンブルを追加 (Add Ensemble)」をクリックします。
- 「ビルド (Build)」をクリックして「ビルド (Build)」タブに切り替えます。
- 使用するインストゥルメントを検索フィールドに入力します。

たとえば、バイオリン 2 人、クラリネット 3 人、ファゴット 1 人、チューバ 1 人、マリンバ 1 人を含むアンサンブルを作成するには「**2 vln, 3 cl,bsn,tuba,marim**」と入力します。

#### ヒント

オーケストラの省略表現を使用してインストゥルメントを指定することもできます。

- 現在のエントリーによって特定されたインストゥルメントを確定して検索フィールドをクリアするには、**[Tab]** を押します。
- プレーヤーのタイプを変更するには、リスト内のプレーヤーをダブルクリックします。各プレーヤーのアイコンは、そのプレーヤーがシングルプレーヤー  かセクションプレーヤー  を表わしています。
- 「保存 (Save)」をクリックして「カスタムのアンサンブルを保存 (Save Custom Ensemble)」ダイアログを開きます。
- 「カテゴリー (Category)」メニューからアンサンブルカテゴリーを選択します。
- 「名前 (Name)」フィールドにアンサンブルの名前を入力します。
- 「保存 (Save)」をクリックすると、アンサンブルが保存されて「カスタムのアンサンブルを保存 (Save Custom Ensemble)」ダイアログが閉じます。
- アンサンブルをプロジェクトに追加してアンサンブルピッカーを閉じるには「追加 (Add)」をクリックします。

#### 結果

アンサンブルが保存され、それ以降のプロジェクトに追加できるようになります。アンサンブルピッカーで「追加 (Add)」をクリックした場合は、アンサンブル内のプレーヤーがプロジェクトに追加されません。

#### 関連リンク

[アンサンブルピッカー \(100 ページ\)](#)

[「カスタムのアンサンブルを保存 \(Save Custom Ensemble\)」ダイアログ \(103 ページ\)](#)

[プレーヤー \(109 ページ\)](#)

[プレーヤーの追加 \(110 ページ\)](#)

## インストゥルメント

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

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

これは、インストゥルメントを割り当てる前に、まずプレーヤーまたはアンサンブルを追加する必要があることを意味します。そのあと、必要に応じてプレーヤーやアンサンブルをグループに割り当てることもできます。アンサンブルを追加すると、そのアンサンブルに適したインストゥルメントがプレーヤーに自動的に追加されます。

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

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

パートレイアウトが常にト音記号のバージョンがあるフレンチホルンなど、特定の形式設定とチューニングの要件があるインストゥルメントのバージョンが複数あります。

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

#### 関連リンク

- [プレーヤー \(109 ページ\)](#)
- [ピアノロールエディター \(581 ページ\)](#)
- [トラックインスペクター \(443 ページ\)](#)
- [無音程打楽器 \(1125 ページ\)](#)
- [インストゥルメントピッカー \(98 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(201 ページ\)](#)
- [プレーヤーの追加 \(110 ページ\)](#)
- [プレーヤーへのインストゥルメントの追加 \(122 ページ\)](#)
- [プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(162 ページ\)](#)
- [譜表ラベル \(1040 ページ\)](#)
- [アンサンブルタイプによる大括弧でのグループ化 \(719 ページ\)](#)
- [フレット楽器の開放弦のピッチの変更 \(129 ページ\)](#)
- [インストゥルメントの変更 \(125 ページ\)](#)
- [インストゥルメントの移動 \(126 ページ\)](#)
- [プレーヤーをソリストに指定 \(113 ページ\)](#)
- [デフォルトのプレーヤーの順番の変更 \(112 ページ\)](#)
- [インストゥルメントの削除 \(126 ページ\)](#)
- [ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(45 ページ\)](#)
- [インストゥルメントの変更の許可/禁止を切り替える \(120 ページ\)](#)
- [空白の譜表の表示/非表示を切り替える \(519 ページ\)](#)
- [「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」 ダイアログ \(140 ページ\)](#)

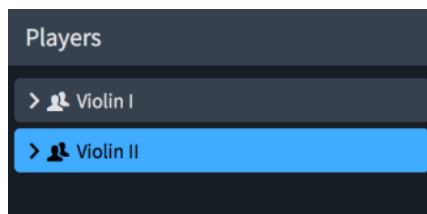
## インストゥルメントのナンバリング

ホルン1とホルン2のように、同じインストゥルメントが複数ある場合には、簡単に識別できるようにインストゥルメントに番号を付けるのが慣例です。Dorico SE では、1つのプロジェクトに同じタイプのインストゥルメントが複数ある場合、インストゥルメントに自動的に番号が付けられます。

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



バイオリンが1つの場合は番号なし



2つめのバイオリンを追加すると両方が自動的にナンバリングされる



インストゥルメントのナンバリングは、プレーヤーではなく個々のインストゥルメントに適用されます。たとえば、2人のフルート奏者とピッコロ奏者からなるアンサンブルで、2番フルートにはピッコロも割り当てられる場合、インストゥルメントには以下のように番号が振られます。

- Flute 1
- Flute 2 & Piccolo 1
- Piccolo 2

#### ヒント

それぞれのプレーヤーに割り当てられるインストゥルメントの番号を変更する場合は、個々のインストゥルメントを別のプレーヤーに移動できます。たとえば、2番フルートの持ち替え楽器を1番ピッコロではなく2番ピッコロにする場合、プレーヤー間でピッコロのインストゥルメントを交換できます。

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

- インストゥルメント名が同じインストゥルメントがプロジェクトに複数含まれている。
- インストゥルメントの調性が同じである。
- インストゥルメントが割り当てられたプレーヤーが、シングルまたはセクションのどちらか同じタイプである。
- プレーヤーが同じグループに属している。

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

#### 補足

ソリストとして割り当てられているプレーヤーのインストゥルメントは、自動的に番号付けされません。

#### 関連リンク

[プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(162 ページ\)](#)

[インストゥルメント名の変更 \(165 ページ\)](#)

[プレーヤーグループ \(148 ページ\)](#)

[譜表ラベルに表示されるインストゥルメントの移調 \(1044 ページ\)](#)

[インストゥルメントの移動 \(126 ページ\)](#)

[プレーヤーをソリストに指定 \(113 ページ\)](#)

[譜表ラベルのコンテンツ \(1043 ページ\)](#)

[移調楽器 \(122 ページ\)](#)

## インストゥルメントの変更

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



オーボエからイングリッシュホルンへのインストゥルメント変更

Dorico SE では、以下の条件が満たされる場合、適切なインストゥルメントの変更ラベルを表示するなど、インストゥルメントの変更が自動的に取扱われます。

- 2つ以上のインストゥルメントが割り当てられたシングルプレーヤーを追加している。
- シングルプレーヤーに割り当てられた2つ以上のインストゥルメントの譜表に音符を入力している。たとえば、オーボエの譜表にオーボエの音符、イングリッシュホルンの譜表にイングリッシュホルンの音符を入力しておきます。
- 同じシングルプレーヤーに割り当てられた異なるインストゥルメントの音符が重なり合っていない。
- レイアウトでインストゥルメントの変更が許可されている。

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

関連リンク

[インストゥルメントの変更の許可/禁止を切り替える \(120 ページ\)](#)

[プレーヤーの追加 \(110 ページ\)](#)

[プレーヤーへのインストゥルメントの追加 \(122 ページ\)](#)

[ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(45 ページ\)](#)

[音符の入力 \(201 ページ\)](#)

[フローの開始位置でインストゥルメントの変更ラベルを表示/非表示にする \(1046 ページ\)](#)

[インストゥルメントの変更 \(125 ページ\)](#)

## インストゥルメントの変更の許可/禁止を切り替える

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

インストゥルメントの変更を禁止すると、1人のシングルプレーヤーに割り当てられた複数のインストゥルメントも含め、選択したレイアウトにすべてのインストゥルメントの譜表が表示されます。

### ヒント

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

---

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
  2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、インストゥルメントの変更を許可または禁止するレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
  3. カテゴリーリストの「**プレーヤー (Players)**」をクリックします。
  4. 「**インストゥルメントの変更 (Instrument Changes)**」セクションで、「**インストゥルメントの変更を許可 (Allow instrument changes)**」をオンまたはオフにします。
  5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
-

#### 結果

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

#### 補足

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

#### 関連リンク

[インストゥルメント \(117 ページ\)](#)

[音符の入力 \(201 ページ\)](#)

[空白の譜表の表示/非表示を切り替える \(519 ページ\)](#)

[フローの開始位置でインストゥルメントの変更ラベルを表示/非表示にする \(1046 ページ\)](#)

[インストゥルメントの変更 \(125 ページ\)](#)

## インストゥルメントの変更ラベルのデフォルトのテキストを編集する

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

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

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. インストゥルメントの変更ラベルのデフォルトの内容を変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「**プレーヤー (Players)**」をクリックします。
4. 「**インストゥルメントの変更 (Instrument Changes)**」セクションで、「**変更ラベルで使用するインストゥルメント名 (Instrument names to use in change labels)**」に以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **正式名称 (Full Names)**
  - **略称 (Short Names)**
5. 「**インストゥルメントの変更通知の先頭テキスト (Prefix for instrument change warnings)**」で以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **To**
  - **Take**
  - **カスタム (Custom)**
6. 「**カスタム (Custom)**」を選択した場合は、必要に応じて以下のフィールドの一方または両方に使用するテキストを入力します。
  - **カスタムの先頭テキスト (Custom prefix)**

- **カスタムの末尾テキスト (Custom suffix)**

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

---

結果

選択したレイアウトのすべてのインストゥルメントの変更ラベルでインストゥルメント名の長さと同頭/末尾テキストが変更されます。

関連リンク

[フローの開始位置でインストゥルメントの変更ラベルを表示/非表示にする](#) (1046 ページ)

[譜表ラベル](#) (1040 ページ)

## 移調楽器

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

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

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

個々の音部記号のオクターブを変更することもできます。

関連リンク

[インストゥルメントピッカー](#) (98 ページ)

[インストゥルメントのナンバリング](#) (118 ページ)

[譜表ラベルに表示されるインストゥルメントの移調](#) (1044 ページ)

[実音と移調音](#) (160 ページ)

[レイアウトの移調/非移調の設定](#) (159 ページ)

[レイアウトの移調テキストの編集](#) (810 ページ)

[フレット楽器の移調を変更する](#) (134 ページ)

[異名同音の調号](#) (827 ページ)

[インストゥルメントの変更](#) (125 ページ)

[レイアウトの移調に従い音部記号を表示/非表示にする](#) (751 ページ)

[オクターブ指示記号付き音部記号](#) (753 ページ)

[フレット楽器のチューニング](#) (127 ページ)

[カポ](#) (131 ページ)

## プレイヤーへのインストゥルメントの追加

インストゥルメントの追加は、シングルプレイヤーにもセクションプレイヤーにも行なえます。シングルプレイヤーは複数のインストゥルメントを持つことができますが、セクションプレイヤーが持てるインストゥルメントは1つだけです。

前提条件

少なくとも1人のプレイヤーを設定しておきます。

#### 手順

1. 設定モードの「**プレイヤー (Players)**」パネルで、インストゥルメントを追加するプレイヤーを選択します。

#### 補足

- インストゥルメントは一度に1人のプレイヤーにのみ追加できます。
- インストゥルメントは、すでにインストゥルメントが1つ割り当てられているセクションプレイヤーには追加できません。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、インストゥルメントピッカーを開きます。

- **[Shift]+[I]** を押します。
- プレイヤーのカードでプラス記号 **+** をクリックします。

3. インストゥルメントピッカーで任意のインストゥルメントを選択します。

4. **[Return]** を押して、選択したインストゥルメントを追加します。

#### 結果

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

#### 補足

- 音符を入力する前は、シングルプレイヤーに割り当てられた最初のインストゥルメントのみがページビューのフルスコアに表示されます。ギャラリービューにはすべてのインストゥルメントの譜表が表示されるため、たとえばインストゥルメントの変更を作成する目的でシングルプレイヤーに割り当てられた他のインストゥルメントに音符を入力する際は、ギャラリービューに切り替えることをおすすめします。
- 複数のプレイヤーをプロジェクトに同時に追加したい場合は、アンサンブルを追加するかプロジェクトテンプレートを使用します。

#### 関連リンク

[プレイヤー \(109 ページ\)](#)

[プレイヤーパネル \(95 ページ\)](#)

[インストゥルメントピッカー \(98 ページ\)](#)

[プレイヤーの追加 \(110 ページ\)](#)

[アンサンブルの追加 \(115 ページ\)](#)

[プレイヤーをソリストに指定 \(113 ページ\)](#)

[新規プロジェクトの開始 \(65 ページ\)](#)

[ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(45 ページ\)](#)

[再生テンプレート \(473 ページ\)](#)

[インストゥルメントの変更 \(119 ページ\)](#)

[プレイヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(162 ページ\)](#)

[インストゥルメント名の変更 \(165 ページ\)](#)

## プレイヤーへの空の打楽器キットの追加

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

### 補足

打楽器キットは、すでにインストゥルメントが1つ割り当てられているセクションプレイヤーには追加できません。

### 前提条件

少なくとも1人のプレイヤーを設定しておきます。

### 手順

- 設定モードの「**プレイヤー (Players)**」パネルで、以下のいずれかの操作を行なって「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。
  - プレイヤーを選択し、**[Shift]+[I]** を押してインストゥルメントピッカーで「**空のキットを作成 (Create Empty Kit)**」をクリックします。
  - プレイヤーカード内のプラス記号 **+** をクリックして、インストゥルメントピッカーで「**空のキットを作成 (Create Empty Kit)**」をクリックします。
  - 1人のプレイヤーを選択してから、アクションバーの「**プレイヤー設定 (Player Settings)**」**⋮** をクリックし、「**空のキットを作成 (Create Empty Kit)**」を選択します。プレイヤーを右クリックして、コンテキストメニューからオプションを選択することもできます。
- 「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログで任意の打楽器をキットに追加します。

### 関連リンク

[プレイヤーパネル \(95 ページ\)](#)

[打楽器キットと個々の打楽器インストゥルメント \(1125 ページ\)](#)

[「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(140 ページ\)](#)

[インストゥルメントピッカー \(98 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプ \(1130 ページ\)](#)

## キットへの個別の打楽器インストゥルメントの結合

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

### 手順

- 設定モードの「**プレイヤー (Players)**」パネルで、キットに組み込む打楽器が割り当てられたプレイヤーを選択します。
- アクションバーで「**プレイヤー設定 (Player Settings)**」**⋮** をクリックし、「**インストゥルメントでキットを編成 (Combine Instruments into Kit)**」を選択して「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。

### ヒント

プレイヤーを右クリックして、コンテキストメニューからオプションを選択することもできます。

- 新規の打楽器キットを編集します。  
たとえば、グリッドまたは五線譜にインストゥルメントが表示される順番を変更できます。



#### 結果

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

#### 補足

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

---

## インストゥルメントの変更

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


#### 補足

- 個別の無音程打楽器インストゥルメント以外のパーカッションキットは、他のインストゥルメントに変更できません。
  - 有音程打楽器インストゥルメントを無音程打楽器インストゥルメントに、またその逆の変更はできません。
  - 以下の手順は、フローの途中で演奏者が現在の楽器から別の楽器に変更することを示すインストゥルメントの変更ではなく、インストゥルメントタイプを変更する方法について説明します。
- 

#### 手順

1. 設定モードの「**プレイヤー (Players)**」パネルで、インストゥルメントを変更するプレイヤーのカードを展開します。  
カードには、プレイヤーに割り当てられたインストゥルメントのリストが表示されます。



2. インストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**インストゥルメントを変更 (Change Instrument)**」を選択してインストゥルメントピッカーを開きます。
  3. インストゥルメントピッカーで任意のインストゥルメントを選択します。
  4. **[Return]** を押して、選択したインストゥルメントを変更します。
- 

#### 結果

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

初期設定では、必要に応じて異なる音部記号が使用されます。つまり、新しい音部記号に応じて音符が正しく記譜されるように、音符の表示が変わる場合があります。

#### 手順終了後の項目

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

#### 関連リンク

[プレイヤーパネル \(95 ページ\)](#)

[インストゥルメントピッカー \(98 ページ\)](#)

[フレット楽器のチューニング \(127 ページ\)](#)

[移調楽器 \(122 ページ\)](#)

- [「弦とチューニングを編集 \(Edit Strings and Tuning\)」ダイアログ \(127 ページ\)](#)
- [インストゥルメントの変更 \(119 ページ\)](#)
- [譜表ラベルのインストゥルメントの移調を表示/非表示にする \(1044 ページ\)](#)
- [デフォルトのプレーヤーの順番の変更 \(112 ページ\)](#)

## インストゥルメントの移動


インストゥルメントに対してすでに入力されている楽譜に影響を与えることなく、個別のインストゥルメントを移動できます。インストゥルメントをプレーヤー間で移動したり、シングルプレーヤーのインストゥルメントリスト内の別の位置に移動したりできます。これは、たとえばスコア内の譜表の順番を変える場合などに便利です。

### 前提条件

インストゥルメントの移動先となるプレーヤーを追加しておきます。

---

### 手順

- 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、移動するインストゥルメントが割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
  - 以下のいずれかの操作を行なってインストゥルメントを移動します。
    - シングルプレーヤーのインストゥルメントの順番を変更するには、1つのインストゥルメントをクリックし、任意の位置にドラッグしてマウスを放します。
    - インストゥルメントを別のプレーヤーに移動するには、1つのインストゥルメントをクリックし、任意のプレーヤーカードにドラッグしてマウスを放します。
    - インストゥルメントを別のプレーヤーに移動するには、インストゥルメントラベルのインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**インストゥルメントをプレーヤーに移動 (Move Instrument to Player)**」 > [プレーヤー名] をクリックします。
- 

### 関連リンク

- [プレーヤーパネル \(95 ページ\)](#)
- [プレーヤーの追加 \(110 ページ\)](#)
- [デフォルトのプレーヤーの順番の変更 \(112 ページ\)](#)

## インストゥルメントの削除


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

### 重要

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

---

### 手順

- 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、削除するインストゥルメントが割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
  - インストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**インストゥルメントを削除 (Delete Instrument)**」を選択します。
  - 「**OK**」をクリックします。
-

#### 結果

インストゥルメントがプレーヤーから削除されます。

#### ヒント

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

---

#### 関連リンク

[プレーヤーパネル \(95 ページ\)](#)

[プレーヤーの削除 \(114 ページ\)](#)

## フレット楽器のチューニング

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

Dorico SE でタブ譜を表示するには以下の情報が必要です。

- インストゥルメントの弦の本数
- 各弦の開放弦のピッチ
- フレット数
- 各弦が始まるフレット番号 (バンジョーの 5 弦など)
- フレット間のピッチの間隔
- カポのフレット番号 (該当する場合)

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

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

#### 関連リンク


[インストゥルメントピッカー \(98 ページ\)](#)

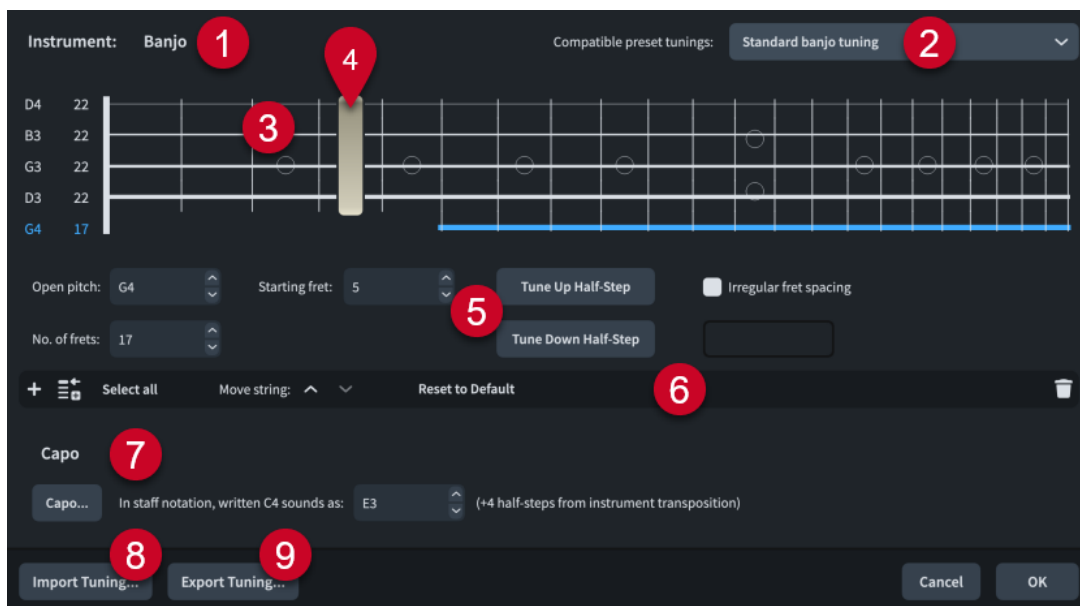
[インストゥルメントの変更 \(125 ページ\)](#)

[カポ \(131 ページ\)](#)

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

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

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



「弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)」ダイアログは以下で構成されます。

#### 1 インストゥルメント (Instrument)

選択したフレット楽器の名前が表示されます。

#### 2 互換性のあるプリセットチューニング (Compatible preset tunings)

選択したフレット楽器と弦の数が同じフレット楽器のプリセットチューニングを選択できます。ダイアログで行なった変更がプリセットチューニングと一致する場合、自動的にそのプリセットチューニングが選択されます。

#### 3 弦エディター

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

#### 4 カポ表示

フレット楽器に追加したカポのフレットポジションと範囲を示します。




#### 5 コントロール

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

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

## 6 アクションバー

弦の数と配置を変更できるオプションがあります。

- **弦を追加 (Add String)** : 現在選択している一番下の弦の下に新しい弦を追加します。新しい弦は、現在選択している一番下の弦を複製したものになります。
- **弦を一番上に追加 (Add String at Top)** : フレットボードの一番上に新しい弦を追加します。新しい弦は、一番上の弦を複製したものになります。
- **すべて選択 (Select all)**: すべての弦を一度に選択します。
- **「弦を移動 (Move string)」ボタン**: 現在選択している弦をフレットボード上で上下に移動します。
- **デフォルトにリセット (Reset to Default)**: フレット楽器のすべての弦とそのチューニングを出荷時のデフォルト設定に戻します。
- **弦を削除 (Delete String)** : 選択した弦を削除します。

## 7 「カポ (Capo)」セクション

カポとフレット楽器の移調を変更できるオプションが含まれています。

- **カポ (Capo)**: フレット楽器にフルカポやパーシャルカポを追加できる「**カポの定義 (Capo Definition)**」ダイアログを開きます。
- **譜表上の記譜における C4 の発音 (In staff notation, written C4 sounds as)**: 選択したフレット楽器の移調を変更できます。このピッチによって、対応する数の半ステップの音符とコード記号の表記が決まります。

## 8 チューニングを読み込み (Import Tuning)

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

## 9 チューニングを書き出し (Export Tuning)

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

関連リンク

[プレーヤーパネル \(95 ページ\)](#)

[コードダイアグラム \(739 ページ\)](#)

[タブ譜 \(1060 ページ\)](#)

[フレット楽器のチューニング \(127 ページ\)](#)


[カポ \(131 ページ\)](#)

## フレット楽器の開放弦のピッチの変更

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

---

手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、開放弦のピッチを変更するフレット楽器が割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
2. インストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)**」を選択して「**弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)**」ダイアログを開きます。
3. 開放弦を変更する弦を選択します。
4. 「**開放弦のピッチ (Open pitch)**」の値を、たとえば「**G2**」などに変更します。

5. 必要に応じて、手順 3 と 4 を繰り返してほかの弦の開放弦のピッチを変更します。
  6. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
- 

#### 結果

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

新しいチューニングをコードダイアグラムで使用できるようになります。

#### 関連リンク

[プレーヤーパネル \(95 ページ\)](#)


[コードダイアグラム \(739 ページ\)](#)

[コードダイアグラムを表示/非表示にする \(740 ページ\)](#)

## フレット楽器のチューニングの読み込み

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

#### 手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、読み込んだチューニングを適用するフレット楽器が割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
  2. インストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)**」を選択して「**弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)**」ダイアログを開きます。
  3. ダイアログ下部の「**チューニングを読み込み (Import Tuning)**」をクリックして、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
  4. 読み込む .doricotuning ライブラリーファイルを探して選択します。
  5. 「**開く (Open)**」をクリックします。
- 

#### 結果

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

## フレット楽器のチューニングの書き出し

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

#### 手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、チューニングを書き出すフレット楽器が割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
2. インストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)**」を選択して「**弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)**」ダイアログを開きます。
3. ダイアログ下部の「**チューニングを書き出し (Export Tuning)**」をクリックして、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
4. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、ライブラリーファイルの名前と保存場所を指定します。



## 5. 「保存 (Save)」をクリックします。

### 結果

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

### 手順終了後の項目

ライブラリーファイルを他のプロジェクトに読み込むと、フレット楽器のチューニングを再利用できます。

## カポ

カポとは、演奏者がフレット楽器のネックに取り付け、1つのフレットポジションで弦を押さえるデバイスです。これにより、カポがかかった開放弦の発音上のピッチが高くなり、演奏者は同じフィンガリングとコードシェイプでより高いピッチを出すことができます。

Dorico SE では、以下のいずれかの操作を行なって、記譜された楽譜にそれぞれ個別にカポを反映できます。

- フレット楽器にカポを追加することで、タブ譜に表示されるピッチを変更できます。Dorico SE は、カポをタブ譜のフレット番号の0番めのフレットとして扱います。個々のフレット楽器に追加したカポは、「**弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)**」ダイアログと、フレットボードパネルの対応するフレットポジションに、指定した弦をまたいで表示されます。
- フレット楽器の移調を、カポやディチューンしたフレット楽器を反映するように変更できます。また、フレット楽器の移調を音符の譜表や主コード記号に反映することもできます。
- 楽譜のコード記号/ダイアグラム、または使用されるコードダイアグラムのグリッド用にカポを定義し、主コードのみ、カポコードのみ、またはその両方を表示できます。

たとえば、タブ譜にはカポのピッチを表示し、音符の譜表には発音上のピッチを表示するなどできます。また、ボーカルのパートレイアウトでリードシートを作成する場合などに、フレット楽器が含まれていないレイアウトのコード記号に主コードとカポコードを両方表示することもできます。

### 関連リンク

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

[フレットボードパネル \(189 ページ\)](#)

[コード記号 \(724 ページ\)](#)

[コードダイアグラム \(739 ページ\)](#)

[フレット楽器のチューニング \(127 ページ\)](#)

[コード記号/コードダイアグラムのカポを定義する \(136 ページ\)](#)

[使用されるコードダイアグラムのグリッドのカポを定義する \(138 ページ\)](#)

[レイアウト \(155 ページ\)](#)

[レイアウトの移調/非移調の設定 \(159 ページ\)](#)

[レイアウトへのプレーヤーの割り当て \(158 ページ\)](#)

## カポコードと主コード

Dorico SE では、同じコード記号に対して、元のピッチのみ、定義されたカポに基づく発音上のピッチのみ、またはその両方 (主コードの上または下にカポコード) を表示できます。

### 主コード

入力した本来のコード記号です。表示されるピッチは、そのレイアウトが移調音が実音か、レイアウトの主コード記号にフレット楽器の移調が使用されているかどうかによって変わります。たとえば、B $\flat$  のトランペットの移調音のパートレイアウトでは、C7 のコード記号が D7 として表示されます。

## カポコード

求められる主コードを生成するために、カポのフレットポジションに応じてフレット楽器で演奏すべきコードです。たとえば、第2フレットにカポを付けたギター奏者がGm7を演奏すると、発音されるコードはAm7になります。

メインコードと一緒に表示される場合、カポコードは斜体で表示されます。

### 関連リンク

[実音と移調音 \(160 ページ\)](#)

[フレット楽器の移調を変更する \(134 ページ\)](#)

[カポコード記号を表示/非表示にする \(137 ページ\)](#)

[使用されるコードダイアグラムのグリッドのカポコード記号を表示/非表示にする \(139 ページ\)](#)

[コード記号の表記の変更 \(732 ページ\)](#)

## フレット楽器にカポを追加する


個々のフレット楽器にカポを追加できます。Dorico SE はカポを0番めのフレットとして扱うため、これは対応するインストゥルメントのタブ譜に表示されるピッチに影響します。たとえば、ギタープロジェクトでカポが必要なフレットがフローごとに異なる場合、複数のプレーヤーを追加し、それぞれにギターインストゥルメントを割り当てて必要なカポを追加するといでしょう。

### 補足

これらの手順は音符の譜表のピッチ、楽譜のコード記号/ダイアグラム、または使用されるコードダイアグラムのグリッドには影響しません。

---

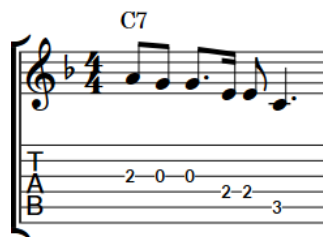
### 手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、カポを追加するフレット楽器が割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
  2. インストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)**」を選択して「**弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)**」ダイアログを開きます。
  3. 「**カポ (Capo)**」セクションで、「**カポ (Capo)**」をクリックして「**カポの定義 (Capo Definition)**」ダイアログを開きます。
  4. 「**カポ (Capo)**」で以下のいずれかのオプションを選択します。
    - **フルカポ (Full Capo)**
    - **パーシャルカポ (Partial Capo)**
  5. 「**フレット (Fret)**」の値を変更することでカポのフレットポジションを変更します。
  6. 「**パーシャルカポ (Partial Capo)**」を選択した場合は、必要に応じてカポをかける弦を変更します。
  7. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、「**カポの定義 (Capo Definition)**」ダイアログを閉じます。
  8. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、「**弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)**」ダイアログを閉じます。
- 

### 結果

設定に応じて、選択したインストゥルメントにカポが追加されます。「**弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)**」ダイアログと、選択したインストゥルメントのフレットボードパネルの対応するフレットポジションに、指定した弦をまたいでカポが表示されます。

例



カポなし



第3フレットにカポを追加

関連リンク

[プレーヤーパネル \(95 ページ\)](#)

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

[フレットボードパネル \(189 ページ\)](#)

[フレット楽器の移調を変更する \(134 ページ\)](#)

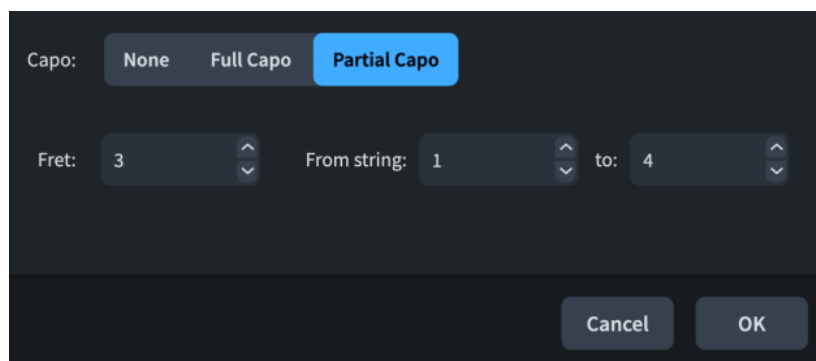
[コード記号/コードダイアグラムのカポを定義する \(136 ページ\)](#)

[使用されるコードダイアグラムのグリッドのカポを定義する \(138 ページ\)](#)

## 「カポの定義 (Capo Definition)」ダイアログ

「カポの定義 (Capo Definition)」ダイアログを使用すると、フレット楽器にフルカポやパーシャルカポを追加できます。

- 「弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)」ダイアログから「カポの定義 (Capo Definition)」ダイアログを開くには、「カポ (Capo)」セクションの「カポ (Capo)」をクリックします。



「カポの定義 (Capo Definition)」ダイアログには以下のオプションがあります。

### カポ (Capo)

以下のいずれかのカポのタイプを選択できます。

- なし (None)
- フルカポ (Full Capo)
- パーシャルカポ (Partial Capo)

### フレット (Fret)

カポのフレットポジションを変更できます。

### 開始弦 [n] 終了弦 [n] (From string [n] to [n])


カポをかける最初と最後の弦を設定できます。「カポ (Capo)」に「パーシャルカポ (Partial Capo)」を選択している場合のみ使用できます。

## フレット楽器からカポを削除する

個々のフレット楽器からカポを削除できます。これは対応するインストゥルメントのタブ譜に表示されるピッチに影響します。

---

### 手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、カポを削除するフレット楽器が割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
  2. インストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)**」を選択して「**弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)**」ダイアログを開きます。
  3. 「**カポ (Capo)**」セクションで、「**カポ (Capo)**」をクリックして「**カポの定義 (Capo Definition)**」ダイアログを開きます。
  4. 「**カポ (Capo)**」に「**なし (None)**」を選択します。
  5. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、「**カポの定義 (Capo Definition)**」ダイアログを閉じます。
  6. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、「**弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)**」ダイアログを閉じます。
- 


## フレット楽器の移調を変更する

追加されたカポを反映したい場合や、フレット楽器の弦がすべてディチューンされている場合などに、個々のフレット楽器の移調を変更できます。これは、フレット楽器の移調に使用するレイアウトごとの設定に応じて、音符の譜表に表示されるピッチや楽譜の主コード記号に影響する場合があります。

### 補足

- インストゥルメントピッカーにはフレット楽器ごとにさまざまなチューニングが用意されています。
  - フレット楽器の弦の開放弦のピッチを変更することもできます。
  - フレット楽器の移調はタブ譜に表示されるピッチ (インストゥルメントのカポを使用) や使用されるコードダイアグラムのグリッドには影響しません。
- 

### 手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、移調を変更するフレット楽器が割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
  2. インストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)**」を選択して「**弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)**」ダイアログを開きます。
  3. 「**カポ (Capo)**」セクションで、「**譜表上の記譜における C4 の発音 (In staff notation, written C4 sounds as)**」のピッチを変更します。  
このピッチによって、対応する数の半ステップの音符とコード記号の表記が決まります。
  4. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
-

関連リンク

[プレーヤーパネル \(95 ページ\)](#)

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

[インストゥルメントピッカー \(98 ページ\)](#)

[フレット楽器の開放弦のピッチの変更 \(129 ページ\)](#)

[レイアウトの移調/非移調の設定 \(159 ページ\)](#)

## フレット楽器の移調を使用する

対応するフレット楽器の移調に応じて、音符の譜表と主コード記号に移調音を表示できます。これは、レイアウトごと、さらには少なくとも1つのフレット楽器が割り当てられたプレーヤーごとに個別に設定できます。

たとえば、フレット楽器にカポを追加しており、求められる音を出すために演奏者が演奏すべきピッチを音符の譜表と主コード記号に表示したい場合などに行いません。

---

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、音符の譜表と主コード記号にフレット楽器の移調を使用するレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「**プレーヤー (Players)**」をクリックします。
4. 「**フレット楽器 (Fretted Instruments)**」セクションで、少なくとも1つのフレット楽器が割り当てられたプロジェクト内のプレーヤーごとに「**フレット楽器の移調 (Use fretted instrument transposition)**」をオンにします。
5. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **音符の譜表に使用 (For notation)**
  - **音符の譜表と主コード記号に使用 (For notation and main chord symbols)**
6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

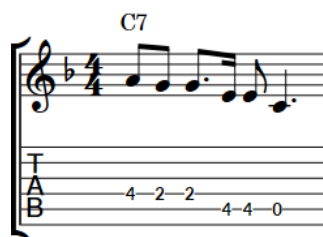
---

結果

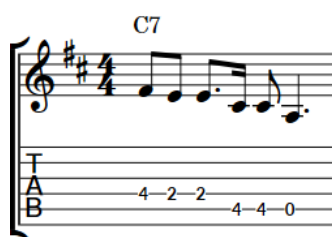
対応するフレット楽器に設定した移調は、選択したレイアウトの音符の譜表のみ、または音符の譜表と主コード記号の両方に使用されます。

たとえば、カポコード記号を表示するように設定されたカポ付きのフレット楽器には「**音符の譜表に使用 (For notation)**」を選択し、ディチューンしたフレット楽器には「**音符の譜表と主コード記号に使用 (For notation and main chord symbols)**」を選択するなどできます。

例



フレット楽器の移調 (第3フレットの capo を反映) が音符の譜表にも主コード記号にも使用されていない



フレット楽器の移調が音符の譜表にのみ使用されている



フレット楽器の移調が音符の譜表と主コード記号に使用されている

関連リンク

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(630 ページ\)](#)

[プレーヤー \(109 ページ\)](#)

[カポコードと主コード \(131 ページ\)](#)

[コード記号 \(724 ページ\)](#)

[音符の譜表とタブ譜を表示または非表示にする \(1061 ページ\)](#)

[カポコード記号を表示/非表示にする \(137 ページ\)](#)


## コード記号/コードダイアグラムのカポを定義する

コード記号やコードダイアグラムのカポをプレーヤーごとに定義できます。これは、カポコード記号のコードダイアグラムシェイプと移調に影響します。たとえば、リードシートを作成する際に、声楽のプレーヤーに主コード記号とカポコード記号の両方を表示するなどできます。

### 補足

これらの手順は、使用されるコードダイアグラムのグリッドや、音符の譜表/タブ譜のピッチには影響しません。

### 手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、コード記号/ダイアグラムのカポを定義するプレーヤーを選択します。
2. アクションバーの「**プレーヤー設定 (Player Settings)**」 をクリックし、「**コード記号 (Chord Symbols)**」 > 「**カポコード記号の定義 (Capo Chord Symbol Definition)**」を選択して「**カポコード記号の定義 (Capo Chord Symbol Definition)**」ダイアログを開きます。

### ヒント

プレーヤーを右クリックして、コンテキストメニューからオプションを選択することもできます。

3. 「**カポコード記号の記譜における C4 の発音 (In capo chord symbols, written C4 sounds as)**」のピッチを変更します。  
このピッチによって、対応する数の半ステップのカポコード記号の表記が決まります。
4. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

### 結果

設定した移調と表記のカポが選択したプレーヤーに設定されます。




## カポコード記号を表示/非表示にする

主コードのみ、カポコードのみ、またはその両方をプレーヤーごとにコード記号に表示できます。たとえば、ギター奏者には両方を表示し、歌手には主コードのみを表示するなどできます。

### 補足

コードダイアグラムには、プレーヤーのカポセットが常に反映されます。

### 手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、コード記号のカポコードの表示/非表示を切り替えるプレーヤーを選択します。
2. アクションバーの「**プレーヤー設定 (Player Settings)**」をクリックして、以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 主コードのみを表示するには、「**コード記号 (Chord Symbols)**」 > 「**カポの主コード記号を表示 (Show Main Chord Symbol for Capo)**」を選択します。
  - カポコードのみを表示するには、「**コード記号 (Chord Symbols)**」 > 「**カポの移調したコード記号を表示 (Show Transposed Chord Symbol for Capo)**」を選択します。
  - 主コードの上にカポコードを表示するには、「**コード記号 (Chord Symbols)**」 > 「**カポのコード記号を主コード記号の上に表示 (Show Capo Chord Symbol Above Main)**」を選択します。
  - 主コードの下にカポコードを表示するには、「**コード記号 (Chord Symbols)**」 > 「**カポのコード記号を主コード記号の下に表示 (Show Capo Chord Symbol Below Main)**」を選択します。

### ヒント

プレーヤーを右クリックして、コンテキストメニューからこれらのオプションを選択することもできます。

### 結果

選択したプレーヤーのコード記号を表示するように設定されたインストゥルメントの譜表とレイアウトに従って、主コードとカポコードがコード記号に表示されます。メインコードと一緒に表示される場合、カポコードは斜体で表示されます。

各組段の一番上の譜表の上のみコード記号が表示されるレイアウトでは、コード記号に主コード/カポコードが表示されるかどうかは各組段の一番上のプレーヤーの設定によって決まります。

### 例



主コードのみ表示      カポコードのみ表示      主コードの上にカポコードを表示      主コードの下にカポコードを表示

### 関連リンク

- [カポコードと主コード \(131 ページ\)](#)
- [コード記号の位置 \(725 ページ\)](#)
- [コード記号を表示/非表示にする \(725 ページ\)](#)
- [レイアウトでコード記号を表示/非表示にする \(727 ページ\)](#)
- [1つまたは複数の譜表の上にコード記号を表示する \(727 ページ\)](#)

- [空白の譜表の表示/非表示を切り替える \(519 ページ\)](#)
- [コード記号またはコードダイアグラムのみを表示する \(742 ページ\)](#)
- [コードダイアグラムを表示/非表示にする \(740 ページ\)](#)
- [コード記号の入力 \(294 ページ\)](#)

## 主コード記号またはカポコード記号のみを表示する

主コードとカポコードの両方を表示するよう設定された譜表に、主コードまたはカポコードのみを表示できます。これにより、たとえば各コード記号が初めて表示される際には両方を表示し、それ以降は主コードのみを表示するなどできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

### 前提条件

- 譜表に主コードまたはカポコードのみを表示するプレーヤーを、その両方を表示するように設定しておきます。
- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

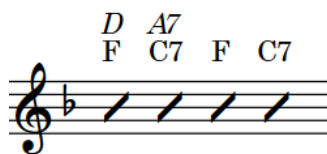
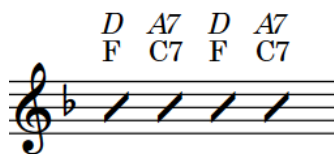
### 手順

- 表示されるコードを変更するコード記号を選択します。
- プロパティパネルの「**コード記号 (Chord Symbols)**」グループで「**次のみ表示 (Show only)**」をオンにします。
- 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 主コード**
  - カポコード**

### 結果

選択したコード記号に主コードまたはカポコードのみが表示されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

### 例



すべてのコード記号に主コードとカポコードの両方が表示された状態      一部のコード記号に主コードのみが表示された状態

## 使用されるコードダイアグラムのグリッドのカポを定義する

使用されるコードダイアグラムのグリッドのカポを、レイアウトごとに個別に定義できます。これは、カポコード記号のコードダイアグラムシェイプと移調に影響します。たとえば、リードシートを作成する際に、声部のパートレイアウトの使用されるコードダイアグラムのグリッドに主コード記号とカポコード記号の両方を表示するなどできます。

#### 補足

これらの手順は、音符の譜表/タブ譜の楽譜またはピッチのコード記号/ダイアグラムに影響しません。

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、使用されるコードダイアグラムのグリッドにカポを定義するレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「**コード記号とコードダイアグラム (Chord Symbols and Diagrams)**」をクリックします。
4. 「**コードダイアグラム (Chord Diagrams)**」セクションで、「**移調にカポを使用 (Use capo with transposition)**」のピッチを変更します。  
このピッチによって、対応する数の半ステップのカポコード記号の表記が決まります。
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

#### 関連リンク

[使用されるコードダイアグラムのグリッドを表示/非表示にする \(742 ページ\)](#)

[カポコードと主コード \(131 ページ\)](#)

[フレット楽器にカポを追加する \(132 ページ\)](#)

[コード記号の入力 \(294 ページ\)](#)

## 使用されるコードダイアグラムのグリッドのカポコード記号を表示/非表示にする

使用されるコードダイアグラムのグリッドに、主コードのみ、カポコードのみ、またはその両方をレイアウトごとに個別に表示できます。たとえば、ギターのパートレイアウトには両方を表示し、ボーカルのパートレイアウトには主コードのみを表示するなどできます。

#### 補足

使用されるコードダイアグラムのグリッドのコードダイアグラムには、レイアウトのカポセットが常に反映されます。

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、使用されるコードダイアグラムのグリッドのカポコード記号を表示または非表示にするレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。


3. カテゴリーリストの「コード記号とコードダイアグラム (Chord Symbols and Diagrams)」をクリックします。
  4. 「コードダイアグラム (Chord Diagrams)」セクションで、「カポのコード記号 (Capo chord symbols)」メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
    - 主コードのみを表示するには、「メインコード記号のみ表示 (Show Only Main Chord Symbol)」を選択します。
    - カポコードのみを表示するには、「移調したコード記号のみ表示 (Show Only Transposed Chord Symbol)」を選択します。
    - 主コードの上にカポコードを表示するには、「メインコード記号の上に表示 (Show Above Main Chord Symbol)」を選択します。
    - 主コードの下にカポコードを表示するには、「メインコード記号の下に表示 (Show Below Main Chord Symbol)」を選択します。
  5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
- 

#### 結果

主コード、カポコード、またはその両方が、選択したレイアウトの使用されるコードダイアグラムのグリッドに表示されます。メインコードと一緒に表示される場合、カポコードは斜体で表示されます。

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

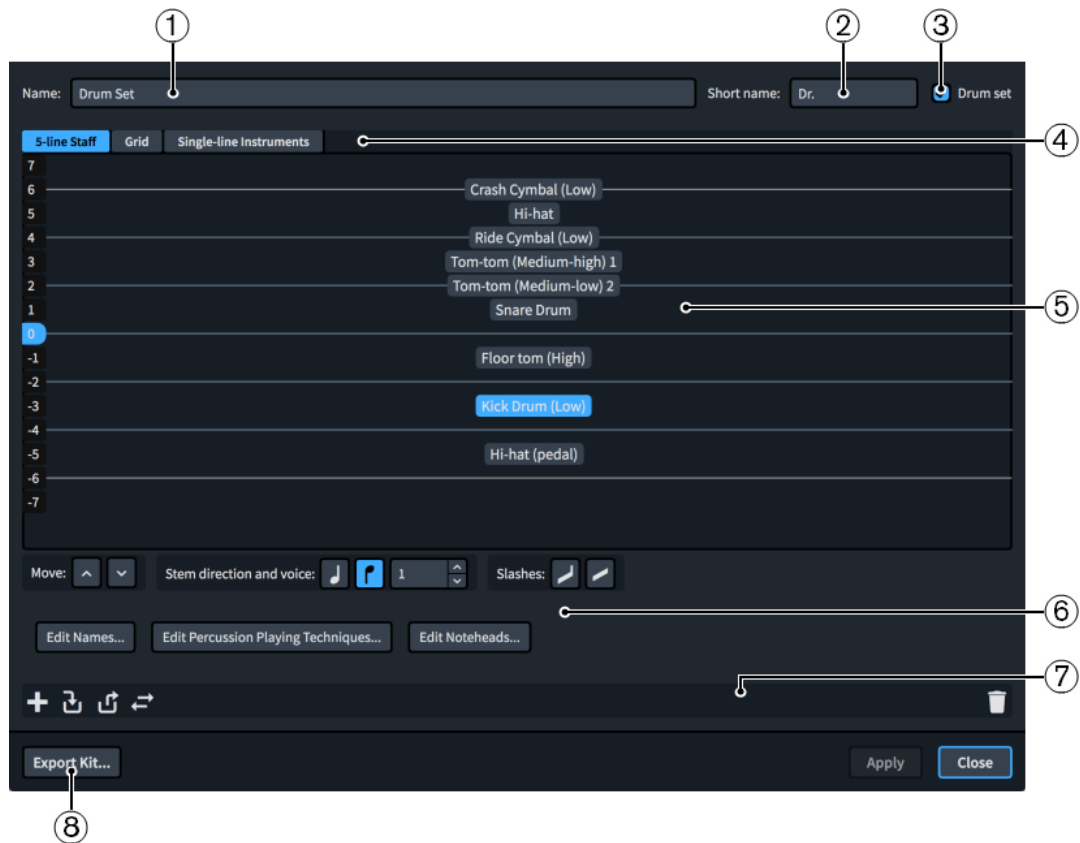
「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」ダイアログでは、打楽器キットにどのインストゥルメントを含めるかやキットの表示タイプごとにインストゥルメントをどのように配置するかなど、打楽器キットに対する変更を行なえます。

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

#### 補足

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

---



## 1 名前 (Name)

打楽器キットの正式名称の入力または変更ができます。これは、五線譜表示を使用している打楽器キットの**完全な**譜表ラベルで使用されます。

## 2 略称 (Short name)

打楽器キットの略称を入力または変更できます。これは、五線譜表示を使用している打楽器キットの**省略された**譜表ラベルで使用されます。

## 3 ドラムセット (Drum set)

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

## 4 表示タイプ

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

- **五線譜 (5-line Staff):** キットのインストゥルメントは五線譜上に表示されます。譜表のそれぞれの線および間にどのインストゥルメントが表示されるか指定できます。キットの名前を示す1つの譜表ラベルが表示されます。
- **グリッド (Grid):** キットのインストゥルメントはグリッド上に表示され、それぞれのインストゥルメントに1本ずつの線が与えられます。各線間の間隔はカスタマイズできます。各インストゥルメントの譜表ラベルは、通常の譜表ラベルより小さなフォントで表示されます。
- **一線譜を使用するインストゥルメント (Single-line Instruments):** キットのインストゥルメントは、それぞれの線上で個別のインストゥルメントとして表示されます。各インストゥルメントには標準サイズの譜表ラベルが表示されます。

## 5 エディター

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

## 6 コントロール

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

- **名前を編集 (Edit Names):** 現在選択しているインストゥルメントの名前を変更できる「**インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)**」ダイアログを開きます。






### 補足

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

- **打楽器の演奏技法を編集 (Edit Percussion Playing Techniques):** 符頭とアーティキュレーションとトレモロとの組み合わせが、現在選択しているインストゥルメントの再生にどのように影響するかを変更できる「**打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)**」ダイアログを開きます。
- **符頭を編集 (Edit Noteheads):** 五線譜キット表示において、現在選択しているインストゥルメントが使用している符頭を上書きできる「**打楽器の符頭の上書き (Override Percussion Noteheads)**」ダイアログを開きます。

## 7 アクションバー

すべての表示タイプに適用されるオプションが含まれています。

- **新規インストゥルメントを追加 (Add New Instrument) **: インストゥルメントピッカーを開き、キットに追加する新しい無音程打楽器インストゥルメントを選択できます。
- **プレーヤーから既存のインストゥルメントを追加 (Add Existing Instrument From Player) **: キット内ではなく、個別の打楽器インストゥルメントを含むプロジェクト内の他のプレーヤーのリストが表示されます。別のプレーヤーの打楽器インストゥルメントを選択し、その打楽器インストゥルメントを楽譜とともに現在のキットに移動できます。
- **キットからインストゥルメントを削除 (Remove Instrument From Kit) **: 個別のインストゥルメントとして表示されるように、選択したインストゥルメントをキットから削除します。個別のインストゥルメントは他のプレーヤーまたは他のキットインストゥルメントに移動できます。
- **インストゥルメントを変更 (Change Instrument) **: インストゥルメントピッカーを開き、新しい無音程楽器を選択して、楽譜を保持したまま選択したインストゥルメントと置き換えることができます。
- **インストゥルメントを削除 (Delete Instrument) **: インストゥルメントを楽譜ごとキットから削除します。

## 8 キットを書き出す (Export Kit)

別のプロジェクトで使用できるように、打楽器キットをライブラリーファイルとして書き出せます。

### 関連リンク

[打楽器キットとドラムセット \(1126 ページ\)](#)

[打楽器キットにおける声部 \(1141 ページ\)](#)

[打楽器キットの譜表ラベル \(1048 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプ \(1130 ページ\)](#)

[「インストゥルメント名を編集 \(Edit Instrument Names\)」ダイアログ \(165 ページ\)](#)

[「打楽器の演奏技法 \(Percussion Instrument Playing Techniques\)」ダイアログ \(1133 ページ\)](#)




[「打楽器の符頭の上書き \(Override Percussion Noteheads\)」ダイアログ \(1134 ページ\)](#)  
[無音程打楽器の演奏技法 \(1132 ページ\)](#)  
[演奏技法固有の符頭 \(1132 ページ\)](#)  
[打楽器キット内のインストゥルメントの符尾の方向/声部を指定する \(1142 ページ\)](#)

## 打楽器キットへのインストゥルメントの追加

「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログで、打楽器キットに新しいインストゥルメントを追加できます。

---

### 手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、インストゥルメントを追加するキットが割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
2. キットインストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。
3. 「**新規インストゥルメントを追加 (Add New Instrument)**」  をクリックして、インストゥルメントピッカーを開きます。
4. インストゥルメントピッカーで任意の打楽器インストゥルメントを選択します。
5. **[Return]** を押して、選択したインストゥルメントを追加します。
6. 「**閉じる (Close)**」をクリックします。

---

### 結果

選択したインストゥルメントが打楽器キットに追加されます。

### 関連リンク



[プレーヤーパネル \(95 ページ\)](#)  
[打楽器キットの表示タイプ \(1130 ページ\)](#)

## 打楽器キット内のインストゥルメントの変更

インストゥルメントの既存の楽譜はすべて保持したまま、打楽器キット内の既存のインストゥルメントを変更できます。

---

### 手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、インストゥルメントを変更するキットが割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
  2. キットインストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。
  3. 変更するインストゥルメントをクリックします。
  4. アクションバーの「**インストゥルメントを変更 (Change Instrument)**」  をクリックしてインストゥルメントピッカーを開きます。
  5. インストゥルメントピッカーで任意の打楽器インストゥルメントを選択します。
  6. **[Return]** を押して、選択したインストゥルメントを変更します。
  7. 「**閉じる (Close)**」をクリックします。
-

#### 結果

インストゥルメントがインストゥルメントピッカーで選択したものに变更されます。前のインストゥルメントの入力した楽譜はすべて保持されます。

#### 補足

演奏技法固有の符頭を使用して表現された演奏技法は保持されません。


---

## 打楽器キットをドラムセットとして定義

個別の打楽器キットをドラムセットとして定義できます。五線譜表示を使用する場合、ドラムセットは打楽器キットとは異なる声部を使用します。

---

#### 手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、ドラムセットとして定義するキットが割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
  2. キットインストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。
  3. ダイアログの右上にある「**ドラムセット (Drum set)**」をオンにします。
  4. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
- 

#### 結果

選択した打楽器キットがドラムセットとして定義されます。五線譜表示タイプを使用している場合、キット内のインストゥルメントの声部の配置はドラムセットのデフォルト設定に従います。

#### 補足

打楽器キットをドラムセットとして定義しておく必要がなくなった場合は、そのキットの「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログで「**ドラムセット (Drum set)**」をオフにできます。

---

#### 関連リンク

[プレーヤーパネル \(95 ページ\)](#)

[「打楽器の演奏技法 \(Percussion Instrument Playing Techniques\)」ダイアログ \(1133 ページ\)](#)


## グリッド表示の打楽器キット内でのインストゥルメントグループの作成

キット内のインストゥルメントを見やすくするために、グリッド表示タイプを使用する打楽器キット内でインストゥルメントグループを作成できます。

グリッド表示の打楽器キット内では、独自のインストゥルメントの名前が譜表ラベルに表示されます。たとえば「Wood Block (High)」、「Wood Block (Medium)」、「Wood Block (Low)」のかわりに「ウッドブロック」と表示するなど、グループを作成してグリッド表示の打楽器キットの譜表ラベルをシンプルにできます。

---

#### 手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、グリッド表示にグループを作成するキットが割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
2. キットインストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。

- ダイアログの一番上にある「**グリッド (Grid)**」をクリックします。
- グループに含める最初のインストゥルメントをクリックします。
- グループに含める最後のインストゥルメントを **[Shift]** を押しながらクリックします。

#### 補足

グループに含めることができるのは隣り合うインストゥルメントのみです。

---

- 「**追加 (Add)**」 **+** をクリックします。
- 

#### 結果

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

#### 関連リンク

[プレイヤーパネル \(95 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプ \(1130 ページ\)](#)

## グリッド表示の打楽器キット内でのグループ名の変更

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

---

#### 手順

- 設定モードの「**プレイヤー (Players)**」パネルで、グリッド表示グループの名前を変更するキットが割り当てられたプレイヤーのカードを展開します。
  - キットインストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー **...** をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。
  - ダイアログの一番上にある「**グリッド (Grid)**」をクリックします。
  - 名前を変更するグループをダブルクリックして「**打楽器グリッドのグループ名を編集 (Edit Percussion Grid Group Names)**」ダイアログを開きます。  
グループは、打楽器キットインストゥルメントのリストの左側の列に、色付きのブロックとして表示されます。
  - 「**打楽器グリッドのグループ名を編集 (Edit Percussion Grid Group Names)**」ダイアログの対応するフィールドに、グループに付ける名前を入力します。
    - 正式名称 (Full Name)**
    - 略称 (Short Name)**
  - 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
- 

#### 結果

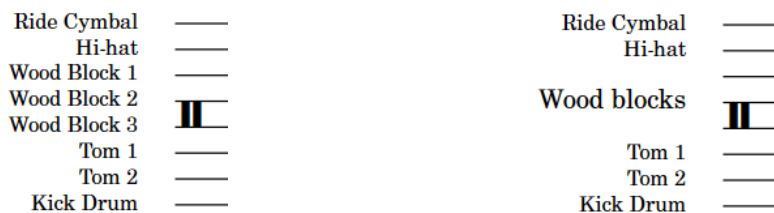
グループ名が変更されます。また、グループの譜表ラベルも変更されます。

#### 補足

グリッド表示の打楽器キットのグループの譜表ラベルには、グリッド表示の打楽器キットのグループ化されていないインストゥルメントの譜表ラベルとは異なるパラグラフスタイルが使用されます。

---

例



グループ化されていないグリッド表示の打楽器キット

ウッドブロックがグループ化されたグリッド表示の打楽器キット



関連リンク

[打楽器キットの譜表ラベル \(1048 ページ\)](#)

## グリッド表示の打楽器キット内でのグループの削除

グリッド表示タイプを使用している打楽器キット内で、グループ内のインストゥルメントを削除することなくグループを削除できます。

手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、グリッド表示からグループを削除するキットが割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
2. キットインストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。
3. ダイアログの一番上にある「**グリッド (Grid)**」をクリックします。
4. 削除するグループをクリックします。  
グループは、打楽器キットインストゥルメントのリストの左側の列に、色付きのブロックとして表示されます。
5. 「**削除 (Delete)**」  をクリックします。


結果

グループが削除されます。グループ内の各インストゥルメントの個別の譜表ラベルは復元されます。

## 打楽器キット内のインストゥルメントの位置の変更

すべての表示タイプの打楽器キット内で、インストゥルメントの位置を変更し、スコアとパートに表示されるインストゥルメントの順番を変更できます。また、五線譜表示タイプではスラッシュ付き声部の譜表上の位置も変更できます。

手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、インストゥルメントの位置を変更するキットが割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
2. キットインストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。
3. インストゥルメントの順番を変更するキットの表示タイプをクリックします。

たとえば、そのキットがグリッド表示タイプを使用している場合にインストゥルメントの順番を変更するには「**グリッド (Grid)**」をクリックします。

4. 位置を変更する打楽器インストゥルメントまたはスラッシュ付き声部をクリックします。

#### 補足

マウスを使用する場合、一度に移動できるインストゥルメント/スラッシュ付き声部は1つだけです。

5. 以下のいずれかの操作を行なって、選択したインストゥルメント/スラッシュ付き声部の位置を変更します。
    - 上に移動するには、「**移動 (Move)**」の上矢印をクリックします。
    - 下に移動するには、「**移動 (Move)**」の下矢印をクリックします。
    - インストゥルメントを個別にクリックして上下にドラッグします (五線譜表示タイプのみ)。
  6. 必要に応じて、打楽器キット内の他のインストゥルメントおよび同じ打楽器キットのほかのキット表示タイプにこれらの手順を繰り返します。
  7. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
- 

#### 結果

キット内の選択したインストゥルメントまたはスラッシュ付き声部の位置が変更されます。複数のインストゥルメントに同じ譜表上の位置を使用できますが、演奏者が見分けられるよう異なる符頭を使用することをおすすめします。

#### 関連リンク


[プレーヤーパネル \(95 ページ\)](#)

[打楽器キットの別のインストゥルメントに音符を移動する \(1128 ページ\)](#)

## 打楽器グリッドの線の間隔の変更

グリッド表示タイプを使用している打楽器キットの線の間隔を変更できます。

#### 手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、グリッド表示の間隔の大きさを変更する打楽器キットが割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
  2. キットインストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。
  3. ダイアログの一番上にある「**グリッド (Grid)**」をクリックします。
  4. 下の間隔を変更するインストゥルメントをクリックします。
  5. 「**間隔 (Gap)**」の値を変更します。
  6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
- 

#### 結果



選択したインストゥルメントの下の間隔が変更されます。

## 打楽器キットから個別のインストゥルメントを削除

キット内の別のインストゥルメントに影響を与えることなく打楽器キットからインストゥルメントを個別に削除できます。たとえば、インストゥルメントをある打楽器キットから別のプレイヤーに移動する場合などに行ないます。

---

### 手順

1. 設定モードの「**プレイヤー (Players)**」パネルで、インストゥルメントを削除するキットが割り当てられたプレイヤーのカードを展開します。
2. キットインストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。
3. キットから削除するインストゥルメントをクリックします。
4. アクションバーの「**キットからインストゥルメントを削除 (Remove Instrument From Kit)**」  をクリックします。
5. 「**閉じる (Close)**」をクリックします。

---

### 結果

選択したインストゥルメントが打楽器キットから削除されます。これらは同じプレイヤーに属する個別のインストゥルメントとして表示されます。

### 手順終了後の項目

必要に応じてそのインストゥルメントを別のプレイヤーに移動できます。

### 関連リンク

[プレイヤーパネル \(95 ページ\)](#)

[インストゥルメントの移動 \(126 ページ\)](#)

## プレイヤーグループ

プレイヤーグループとは、二部合唱の一方の声部やオフステージアンサンブルなど、1つのまとまりとして扱われるミュージシャンの集合のことです。プレイヤーグループには、各レイアウトに設定された大括弧のグループ化に応じて個別の角括弧を付けることができます。

プレイヤーのグループ化とは、プレイヤーをまとめてデフォルトのプレイヤー順に配置し、グループ外のプレイヤーとは別に通し番号を付け、各レイアウトに設定されたアンサンブルタイプに応じてそれらを括弧で括ることを意味します。

たとえば二部合唱 (SATB/SATB) 用のプロジェクトの場合、初期設定ではすべての声部が同じファミリーに含まれるため、単一の大括弧で結合されます。ただし、各合唱を独自のグループに追加した場合は、それぞれが個別に括弧で括られます。これは、3つの個別のグループを持つブリテンの『戦争レクイエム (War Requiem)』や2つの個別のオフステージ吹奏楽団を必要とするウォルトンの『ベルシャザールの饗宴 (Belshazzar's Feast)』のように、複数のグループを含む楽譜で便利です。

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

レイアウトごとに、プレイヤーグループに対してプレイヤーグループのラベルを個別に表示することもできます。



#### 関連リンク


- [インストゥルメントのナンバリング \(118 ページ\)](#)
- [大括弧と中括弧 \(717 ページ\)](#)
- [アンサンブルタイプによる大括弧でのグループ化 \(719 ページ\)](#)
- [デフォルトのプレイヤーの順番の変更 \(112 ページ\)](#)
- [カスタマイズしたプレイヤーの順番の設定 \(113 ページ\)](#)
- [プレイヤーグループのラベル \(1047 ページ\)](#)
- [プレイヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(162 ページ\)](#)

## プレイヤーグループの追加

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

---

#### 手順

- 既存のプレイヤーを含むグループを追加する場合は、設定モードの「**プレイヤー (Players)**」パネルでそれらのプレイヤーを選択します。
- 「**プレイヤー (Players)**」パネルで「**グループを追加 (Add Group)**」をクリックします。

---

#### 結果

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

#### 手順終了後の項目

- グループにプレイヤーを追加したり、グループ間でプレイヤーを移動したりできます。
- プレイヤーグループの名前を変更したり、プレイヤーグループのラベルを表示したりできます。

#### 関連リンク

- [プレイヤーパネル \(95 ページ\)](#)
- [グループへのプレイヤーの追加 \(149 ページ\)](#)
- [グループ間のプレイヤーの移動 \(151 ページ\)](#)
- [プレイヤーグループ名の変更 \(150 ページ\)](#)
- [プレイヤーグループのラベル \(1047 ページ\)](#)

## グループへのプレイヤーの追加


既存のプレイヤーグループに新規プレイヤーを追加できます。


#### 補足

Dorico SE で 1 つのプロジェクトに設定できるプレイヤーの最大数は 2 人です。

---

#### 手順

- 設定モードの「**プレイヤー (Players)**」パネルで、新規プレイヤーを追加するグループを選択します。
- 以下のいずれかの操作を行なって新規プレイヤーを追加します。
  - シングルプレイヤーを追加するには、アクションバーで「**シングルプレイヤーを追加 (Add Single Player)**」をクリックします。

- セクションプレイヤーを追加するには、アクションバーの「セクションプレイヤーを追加 (Add Section Player)」をクリックします。

インストゥルメントピッカーが開きます。

#### ヒント

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

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

#### 結果

選択したグループに、対応するタイプのプレイヤーが追加されます。

#### ヒント

既存のプレイヤーをグループ間で移動させることもできます。

#### 関連リンク

- [プレイヤーパネル \(95 ページ\)](#)
- [インストゥルメントピッカー \(98 ページ\)](#)
- [プレイヤーの追加 \(110 ページ\)](#)
- [グループ間のプレイヤーの移動 \(151 ページ\)](#)

## プレイヤーグループ名の変更

プレイヤーグループを追加後に名前を変更できます。これにより、プレイヤーグループのラベルに表示される名前が変更されます。

#### 手順

1. 設定モードの「プレイヤー (Players)」パネルで、名前を変更するプレイヤーグループを選択します。
2. アクションバーで「プレイヤー設定 (Player Settings)」をクリックし、「プレイヤーグループ名を変更 (Rename Player Group)」を選択して「プレイヤーグループ名を変更 (Rename Player Group)」ダイアログを開きます。

#### ヒント

プレイヤーグループを右クリックして、コンテキストメニューからオプションを選択することもできます。

3. 以下のフィールドに新しい名前を入力するか、既存の名前を編集します。
  - **正式名称 (Full name)**
  - **略称 (Short name)**
4. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

#### 結果

選択したプレイヤーグループの対応する名前が変更されます。

初期設定では、プレイヤーグループのラベルにプレイヤーグループの正式名称が表示されます。プレイヤーグループの正式名称が括弧より長い場合は、プレイヤーグループの略称が使われます。

関連リンク

[プレイヤーパネル \(95 ページ\)](#)

[プレイヤーグループのラベル \(1047 ページ\)](#)

[プレイヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(162 ページ\)](#)

## プレイヤーグループの削除

たとえば、MIDI ファイルを読み込んだ際に作成したプレイヤーグループが不要になった場合、プレイヤーグループを削除できます。プレイヤーグループを削除する場合、そのグループに含まれるプレイヤーを保持するか、一緒に削除できます。

---

手順

1. 設定モードの「**プレイヤー (Players)**」パネルで、削除するグループを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択したグループを削除します。
  - **[Backspace]** 又は **[Delete]** を押します。
  - 「**プレイヤー (Players)**」パネルで「**プレイヤーを削除 (Delete Player)**」 をクリックします。
3. 表示される警告メッセージで、以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 「**プレイヤーを保持 (Keep Players)**」: グループは削除されますが、プレイヤーは保持されます。
  - 「**プレイヤーを削除 (Delete Players)**」: グループとそこに含まれるプレイヤーが削除されます。

---

## グループ間のプレイヤーの移動

プレイヤーはプレイヤーグループ間で移動できます。たとえば、グループ化されていないプレイヤーを既存のグループに編入したり、あるグループから別のグループにプレイヤーを移動させたりできます。

---

手順

1. 設定モードの「**プレイヤー (Players)**」パネルで、移動するプレイヤーを選択します。
2. 選択したプレイヤーをクリックし、任意の位置にドラッグします。  
挿入ラインはプレイヤーが配置される場所を示します。

---

結果

プレイヤーが新しい位置に移動します。

ヒント

- また、既存のプレイヤーを既存のグループに追加するには、「**プレイヤー (Players)**」パネルでプレイヤーを右クリックし、コンテキストメニューから「**プレイヤーをグループに追加 (Add Player to Group)**」>[グループ] を選択します。
- プレイヤーグループに新規プレイヤーを追加することもできます。

---


関連リンク

[グループへのプレイヤーの追加 \(149 ページ\)](#)

## グループからのプレイヤーの削除

プレイヤーをグループから削除できます。

### 手順

- 設定モードの「**プレイヤー (Players)**」パネルで、以下のいずれかの操作を行なって、グループからプレイヤーを削除します。
  - 複数のプレイヤーを選択してから、クリックしてグループの外側にドラッグします。
  - 1人のプレイヤーを選択してから、アクションバーの「**プレイヤー設定 (Player Settings)**」をクリックし、「**プレイヤーをグループから削除 (Remove Player from Group)**」を選択します。プレイヤーを右クリックして、コンテキストメニューからオプションを選択することもできます。

### 結果

プレイヤーはグループからは削除されますが、プロジェクト内には個別のプレイヤーとして残ります。

## フロー

フローとは、音楽コンテンツ内で完全に独立している個別の楽譜の範囲のことであり、フローごとに異なるプレイヤーを含めることができるほか、拍子記号や調号も個別に設定できます。1つのプロジェクトに複数のフローを含めることができます。

各プロジェクトの目的に応じて、たとえばアルバム内の1歌曲、ソナタや交響曲の1楽章、ステージミュージカルの1曲め、または数小節からなる短い音階練習曲や初見練習曲をフローとして作成できます。

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

Dorico SEでフローを追加すると、自動的に以下ようになります。

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

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

### 重要

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

### 関連リンク


- [フローパネル \(106 ページ\)](#)
- [プレイヤー \(109 ページ\)](#)
- [レイアウト \(155 ページ\)](#)
- [タチェット \(545 ページ\)](#)
- [プレイヤー、レイアウト、フロー \(107 ページ\)](#)
- [フローの読み込み \(73 ページ\)](#)
- [フローの書き出し \(74 ページ\)](#)
- [新規プロジェクトの開始 \(65 ページ\)](#)
- [プロジェクト/ファイルを開く \(66 ページ\)](#)
- [フロー見出し \(555 ページ\)](#)

## フローの追加

たとえば複数の楽章からなる大規模な作品を浄書する場合など、プロジェクトには新規フローをいくつでも追加できます。

---

### 手順

- 設定モードで、以下のいずれかの操作を行なってフローを追加します。
  - **[Shift]+[F]** を押します。
  - 「**フロー (Flows)**」パネルで、「**フローを追加 (Add Flow)**」をクリックします。

---

### 結果

プロジェクトに新規フローが追加されます。既存のすべてのプレーヤーが新規フローに割り当てられ、新規フローが既存のすべてのフルスコアとパートレイアウトに自動的に割り当てられます。

### 手順終了後の項目

- フロー名は変更できます。
- フローに割り当てるプレーヤーと、フローを割り当てるレイアウトは変更できます。

### 関連リンク

- [フローパネル \(106 ページ\)](#)
- [フローの読み込み \(73 ページ\)](#)
- [フローの書き出し \(74 ページ\)](#)
- [新規プロジェクトの開始 \(65 ページ\)](#)
- [プロジェクト/ファイルを開く \(66 ページ\)](#)
- [フロー名の変更 \(169 ページ\)](#)
- [プレーヤーの追加 \(110 ページ\)](#)
- [フローにプレーヤーを割り当てる \(154 ページ\)](#)
- [レイアウトへのフローの割り当て \(158 ページ\)](#)

## フローの複製

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

---

### 手順

- 設定モードの「**フロー (Flows)**」パネルで、複製するフローを右クリックしてコンテキストメニューから「**フローを複製 (Duplicate Flow)**」を選択します。

---

### 結果

元のフローのすべての楽譜とプレーヤーを含む新規フローが追加されます。新規フローは、すべてのフルスコアとパートレイアウトに自動的に追加されます。

## フローにプレイヤーを割り当てる

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

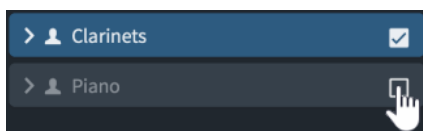
### 補足

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

---

### 手順

1. 設定モードの「**フロー (Flows)**」パネルで、割り当てられたプレイヤーを変更するフローを選択します。
2. 「**プレイヤー (Players)**」パネルで、フローに割り当てる各プレイヤーのカードのチェックボックスをオンにします。



### ヒント

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

---

### 結果

プレイヤーカードのチェックボックスをオンにした場合は選択したフローにプレイヤーが割り当てられ、チェックボックスをオフにした場合はフローからプレイヤーが除外されます。

### 関連リンク

[フローパネル \(106 ページ\)](#)

[タレット \(545 ページ\)](#)

[レイアウトへのフローの割り当て \(158 ページ\)](#)

[レイアウトへのプレイヤーの割り当て \(158 ページ\)](#)

## フローの再整理

読み込んだフローを最後ではなく最初のフローにする必要がある場合には、フローの順番を変更できます。

---

### 手順



1. 設定モードの「**フロー (Flows)**」パネルで、順番を変更するフローを選択します。
  2. 選択したフローをクリックして左右にドラッグします。
- 

### 結果

選択したフローが指定した位置に移動します。初期設定では、フロー番号は「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログおよびレイアウト内の順番に従い自動的に更新されます。



## ヒント

フローの再整理は、「プロジェクト情報 (Project Info)」ダイアログのフローリストでフローを選択して、アクションバーの「下へ移動 (Move Down)」または「上へ移動 (Move Up)」をクリックすることでも行なえます。多数のフローが存在するプロジェクトでは、この方がフローの再整理を容易に行なえるかもしれません。


## 関連リンク

[「プロジェクト情報 \(Project Info\)」ダイアログ \(69 ページ\)](#)  
[フロー名とフロータイトル \(168 ページ\)](#)  
[フローの読み込み \(73 ページ\)](#)  
[フロー見出し \(555 ページ\)](#)  
[トークン \(558 ページ\)](#)

## フローの削除

使用しなくなったフローを削除できます。フローを削除すると、そのフローのすべてのインストゥルメントおよびプレーヤーに関連する楽譜がすべて削除されます。

## 手順

1. 設定モードの「フロー (Flows)」パネルで、削除するフローを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択したフローを削除します。
  - **[Backspace]** 又は **[Delete]** を押します。
  - 「フロー (Flows)」パネルで、「フローを削除 (Delete Flow)」 をクリックします。

## 関連リンク

[フローの読み込み \(73 ページ\)](#)  
[フローの書き出し \(74 ページ\)](#)

## レイアウト

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

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

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

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

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

Dorico SE には以下のレイアウトタイプがあります。

### フルスコア

初期設定では、フルスコアのレイアウトには、プロジェクトのすべてのプレーヤーとすべてのフローが含まれます。初期設定では、フルスコアレイアウトは実音です。

プロジェクトごとにフルスコアレイアウトが1つ自動的に作成されます。

### パート

プレーヤーをプロジェクトに追加すると、パートレイアウトが自動的に作成されます。空のパートレイアウトを作成して、プレーヤーを手動で割り当てることもできます。

初期設定では、パートレイアウトにはすべてのフローが含まれます。また、初期設定ではパートレイアウトは移調音です。

パートレイアウトの形式設定をコピーできます。

### カスタムスコア

カスタムスコアレイアウトには、はじめ、プレーヤーやフローが含まれていません。そのため、スコアを手動で作成して、たとえばすべてのフローではなく1つのフローだけを割り当てたり、ボーカルとピアノのプレーヤーだけを割り当ててボーカルスコアを作成したりできます。初期設定では、カスタムスコアレイアウトは実音です。

### ヒント

- 各プロジェクトには、各タイプのレイアウトを必要なだけいくつでも作成できます。
- プレーヤー、レイアウト、フローは自由に組み合わせることができます。たとえば、演奏者がインストゥルメントの変更を自分で管理できるように、すべての打楽器プレーヤーを1つのパートレイアウトに追加できます。また、大規模なプロジェクトで合唱のリハーサル用にピアノ譜を作成し、そのピアノプレーヤーをボーカルスコアだけに割り当てれば、オーケストラのフルスコアにはその楽譜が表示されません。
- 初期設定では、スコアレイアウトで音符を書き換えると、その他すべてのレイアウトの表記にも影響を及ぼしますが、パートレイアウトで音符を書き換えると、現在のパートレイアウトの表記にのみ影響します。
- 「**レイアウトオプション (Layout Options)**」で設定したオプションを、スコアレイアウトとパートレイアウトそれぞれのデフォルトとして個別に保存できます。これはたとえば、フルスコアとパートレイアウトでは異なるページサイズと譜表サイズが必要となることが多いからです。
- レイアウトを削除しても、プロジェクトから楽譜が削除されることはありません。

### 関連リンク

[ページ形式設定](#) (512 ページ)

[パート形式のコピー](#) (548 ページ)

[フロー](#) (152 ページ)

[プレーヤー](#) (109 ページ)

[プレーヤー、レイアウト、フロー](#) (107 ページ)

[ページテンプレート](#) (552 ページ)

[ページテンプレートのセット](#) (552 ページ)

[ページテンプレートの種類](#) (553 ページ)

[レイアウトへのページテンプレートのセットの適用](#) (515 ページ)

[プロパティ](#) (565 ページ)

[ローカルプロパティとグローバルプロパティ](#) (566 ページ)

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ](#) (630 ページ)

[プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名](#) (162 ページ)




- [レイアウト番号の付け直し \(161 ページ\)](#)
- [レイアウト名の変更 \(164 ページ\)](#)
- [レイアウトの切り替え \(38 ページ\)](#)
- [ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(45 ページ\)](#)
- [譜表ラベルを表示/非表示にする \(1041 ページ\)](#)
- [アンサンブルタイプによる大括弧でのグループ化 \(719 ページ\)](#)
- [配置設定 \(539 ページ\)](#)
- [コンデンシング \(548 ページ\)](#)
- [ディヴィジ \(1059 ページ\)](#)
- [レイアウトの移調テキストの編集 \(810 ページ\)](#)
- [音符の書き換え \(429 ページ\)](#)
- [テキストアイテムの表示/非表示 \(1085 ページ\)](#)

## レイアウトの作成

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

---

### 手順

- 設定モードの「**レイアウト (Layouts)**」パネルで、以下のレイアウトのタイプから1つをクリックします。
  - **フルスコアレイアウトを追加 (Add Full Score Layout)** 
  - **パートレイアウトを追加 (Add Instrumental Part Layout)** 
  - **カスタムスコアレイアウトを追加 (Add Custom Score Layout)** 

---

### 結果

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

### 補足

- レイアウトは、プレイヤーを少なくとも1人割り当てるまでレイアウトセクターには表示されません。
- **[Shift]+[L]** を押すことでも、カスタムスコアレイアウトを新規に追加できます。

---

### 手順終了後の項目

- レイアウトにプレイヤーとフローを割り当てることができます。
- レイアウトリスト内での新しいレイアウトの位置を変更したい場合は、レイアウトの再整理や番号の付け直しを行ないます。

### 関連リンク

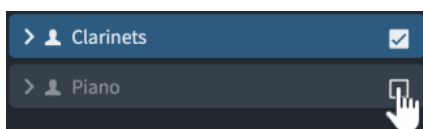
- [「レイアウト \(Layouts\)」パネル \(設定モード\) \(103 ページ\)](#)
- [ワークスペースオプション \(27 ページ\)](#)
- [レイアウトの再整理 \(160 ページ\)](#)
- [レイアウト番号の付け直し \(161 ページ\)](#)
- [レイアウトの切り替え \(38 ページ\)](#)
- [ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(45 ページ\)](#)
- [新規タブを開く \(40 ページ\)](#)

## レイアウトへのプレイヤーの割り当て

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

### 手順

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



### ヒント

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

### 結果

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

### 関連リンク

[プレイヤーパネル \(95 ページ\)](#)

[「レイアウト \(Layouts\)」パネル \(設定モード\) \(103 ページ\)](#)

[プレイヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(162 ページ\)](#)

[レイアウト名の変更 \(164 ページ\)](#)

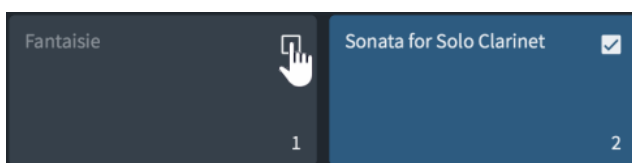
[フローにプレイヤーを割り当てる \(154 ページ\)](#)

## レイアウトへのフローの割り当て

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

### 手順

1. 設定モードの「**レイアウト (Layouts)**」パネルで、割り当てられたフローを変更するレイアウトを選択します。
2. 「**フロー (Flows)**」パネルで、レイアウトに割り当てる各フローのフローカードのチェックボックスをオンにします。



#### ヒント

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

---

#### 結果

フローカードのチェックボックスをオンにした場合は選択したレイアウトにフローが割り当てられ、チェックボックスをオフにした場合はレイアウトからフローが除外されます。

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

#### 関連リンク

[「レイアウト \(Layouts\)」パネル \(設定モード\) \(103 ページ\)](#)

[フローパネル \(106 ページ\)](#)

## レイアウトの移調/非移調の設定

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

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

---

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
  2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、移調/非移調の設定を行なうレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながらかlickするレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながらかlickするレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながらかlickするレイアウトをクリックします。
  3. カテゴリーリストの「**プレイヤー (Players)**」をクリックします。
  4. 「**プレイヤー (Players)**」セクションで「**移調レイアウト (Transposing layout)**」のオン/オフを切り替えます。
  5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
- 

#### 結果

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

#### ヒント

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

---

#### 関連リンク

[移調楽器 \(122 ページ\)](#)

[フレット楽器のチューニング \(127 ページ\)](#)

- [選択範囲の移調 \(425 ページ\)](#)
- [ピッチの入力設定の変更 \(208 ページ\)](#)
- [レイアウトの移調に従い音部記号を表示/非表示にする \(751 ページ\)](#)
- [レイアウトの移調テキストの編集 \(810 ページ\)](#)

## 実音と移調音

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

### 実音

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

### 移調音

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

移調音レイアウトは、インストゥルメントの移調に応じて調号とコード記号を自動的に変更します。移調レイアウトと実音レイアウトで異なる音部記号を使用することもできます。

### 関連リンク

- [選択範囲の移調 \(425 ページ\)](#)
- [異名同音の調号 \(827 ページ\)](#)
- [オクターブ指示記号付き音部記号 \(753 ページ\)](#)
- [カポコードと主コード \(131 ページ\)](#)
- [レイアウトの移調テキストの編集 \(810 ページ\)](#)

## レイアウトの再整理

カスタムスコアレイアウトを追加して、フルスコアのすぐ下に表示したい場合に、「**レイアウト (Layouts)**」パネルとレイアウトセレクターに表示されるレイアウトの順番を変更できます。


### 手順


- 設定モードの「**レイアウト (Layouts)**」パネルで、順番を変更するレイアウトを選択します。
- 選択したレイアウトをクリックして、上下にドラッグします。

### 結果

選択したレイアウトが指定した位置に移動します。これはレイアウト番号には影響しません。

### ヒント

また、「**レイアウト (Layouts)**」パネルで「**レイアウトをソート (Sort Layouts)**」をクリックすることで、タイプに従って自動的にレイアウトをソートすることもできます。これにより、すべてのフルスコアレイアウトは上に、すべてのパートレイアウトは中間に、そしてすべてのカスタムスコアレイアウトは下に配置されます。

「**レイアウトをソート (Sort Layouts)**」をクリックしたままにするか右クリックすると、以下のいずれかのオプションに設定を変更できます。

- **レイアウト番号 (Layout Number)**

- **インストゥルメントのスコアの順番 (Instrument Score Order)**
- 

関連リンク


[「レイアウト \(Layouts\)」パネル \(設定モード\) \(103 ページ\)](#)

## レイアウト番号の付け直し

設定モードの「**レイアウト (Layouts)**」パネルでは、レイアウトを異なる位置にドラッグした場合などに、すべてのレイアウトのレイアウト番号を現在の位置に従って付け直すことができます。

---

手順

1. 設定モードの「**レイアウト (Layouts)**」パネルで、任意のレイアウトを選択します。
2. アクションバーで「**レイアウト設定 (Layout Settings)**」をクリックし、「**レイアウト番号の付け直し (Renumber Layouts)**」を選択します。

ヒント

レイアウトを右クリックすることで表示されるコンテキストメニューでも、このオプションを選択できます。

---

結果


すべてのレイアウトのレイアウト番号が現在の位置に従って付け直されます。フルスコアレイアウト、カスタムスコアレイアウト、そしてパートレイアウトはそれぞれ別に番号付けされます。

## レイアウトの削除

対応する楽譜をプロジェクトから取り除くことなくレイアウトを削除できます。これによりたとえば、Violin I と Violin II が組み合わさったパートレイアウトのみを使用するために、それぞれ個別のパートレイアウトは削除する、といった操作ができます。

---

手順

1. 設定モードの「**レイアウト (Layouts)**」パネルで、削除するレイアウトを選択します。
  2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択したレイアウトを削除します。
    - **[Backspace]** 又は **[Delete]** を押します。
    - 「**レイアウト (Layouts)**」パネルで「**レイアウトを削除 (Delete Layout)**」をクリックします。
- 

結果

プロジェクトから楽譜を一切取り除くことなく、選択したレイアウトが削除されます。

手順終了後の項目

初期設定で Dorico SE に用意されているパートレイアウトは、あとからすべて復元できます。

関連リンク

[「レイアウト \(Layouts\)」パネル \(設定モード\) \(103 ページ\)](#)

[プレーヤー、レイアウト、フロー \(107 ページ\)](#)



## デフォルトレイアウトの復元

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

---

### 手順

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

---

### 結果

デフォルトのパートレイアウトのセットが復元され、プロジェクトのすべてのフローを含む単一のパートレイアウトがプレイヤーごとに再作成されます。再作成されたパートレイアウトは、「レイアウト (Layouts)」リストの一番下に追加されます。パートレイアウトの順序は、「プレイヤー (Players)」パネル内の対応するプレイヤーの順序に一致します。

## プレイヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名

Dorico SE では、状況に応じて同じプレイヤーを 3 種類の名前で呼ぶことができます。これにより、譜表ラベルやパートレイアウトの上部などのさまざまな場所に関連情報を表示できます。

以下の名前はプレイヤーとインストゥルメントに関連付けられます。

### プレイヤー名

「プレイヤー (Players)」パネルで各プレイヤーに表示される名前です。譜表ラベルでインストゥルメント名のかわりに使用することもできます。

プレイヤー名はインストゥルメントを追加時に自動的に生成され、プレイヤー名を変更しない限りは、対応するインストゥルメント名にリンクされます。

### レイアウト名

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

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

### インストゥルメント名

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

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

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

### 補足

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

- インストゥルメントの移調をインストゥルメント名の前後どちらに表示させるかなど、譜表ラベルのインストゥルメント名の表示方法を、インストゥルメント名を変更することなくさまざまに変更できます。
- 

#### 関連リンク

[インストゥルメントのナンバリング \(118 ページ\)](#)

[ページテンプレート \(552 ページ\)](#)

[トークン \(558 ページ\)](#)

[譜表ラベル \(1040 ページ\)](#)

[譜表ラベルに表示されるインストゥルメントの移調 \(1044 ページ\)](#)

[譜表ラベルにインストゥルメント名/プレイヤー名を表示する \(1043 ページ\)](#)

[打楽器のレジェンド \(1137 ページ\)](#)

[プレイヤー \(109 ページ\)](#)

[レイアウト \(155 ページ\)](#)

[レイアウトへのプレイヤーの割り当て \(158 ページ\)](#)

[インストゥルメント名の変更 \(165 ページ\)](#)


[プレイヤーグループ名の変更 \(150 ページ\)](#)

## プレイヤー名の変更

プレイヤーのプレイヤー名を変更したり、名前を変更したプレイヤーをデフォルト名にリセットしたりできます。複数のインストゥルメントが割り当てられたプレイヤーについては、ギャラリービューのガイドインストゥルメントラベルにプレイヤー名が表示され、譜表ラベルに表示される場合もあります。

---

#### 手順

1. 設定モードの「**プレイヤー (Players)**」パネルで、名前を変更するプレイヤーを選択します。
2. アクションバーで「**プレイヤー設定 (Player Settings)**」をクリックし、「**プレイヤー名を変更 (Rename Player)**」を選択して「**プレイヤー名を変更 (Rename Player)**」ダイアログを開きます。

#### ヒント

プレイヤーを右クリックして、コンテキストメニューからオプションを選択することもできます。

---

3. 以下のフィールドに新しい名前を入力するか、既存の名前を編集します。
    - **正式名称 (Full name)**
    - **略称 (Short name)**
  4. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
- 

#### 結果

選択したプレイヤーの対応する名前が変更されます。対応するパートレイアウト名の変更をすでに行っていない場合は、レイアウト名が更新されます。

#### 補足

- すでにレイアウト名を変更している場合、インストゥルメント名を表示する譜表ラベルやパートレイアウト上部に表示される名前が、これの影響を受けることはありません。インストゥルメント名とレイアウト名は個別に変更できます。
  - プレイヤー名を変更すると、それ以降はプレイヤーに割り当てられたインストゥルメントまたはインストゥルメント名を変更しても更新されなくなります。
-

#### 関連リンク


- [プレイヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(162 ページ\)](#)
- [プレイヤーパネル \(95 ページ\)](#)
- [トークン \(558 ページ\)](#)
- [インストゥルメント名の変更 \(165 ページ\)](#)
- [プレイヤーグループ名の変更 \(150 ページ\)](#)
- [譜表ラベル \(1040 ページ\)](#)
- [譜表ラベルにインストゥルメント名/プレイヤー名を表示する \(1043 ページ\)](#)
- [ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(45 ページ\)](#)

## レイアウト名の変更

レイアウト名を変更したり、変更したレイアウト名をデフォルト名にリセットしたりできます。初期設定では、レイアウト名はパートレイアウトの上部に表示されます。

---

#### 手順

- 設定モードの「**レイアウト (Layouts)**」パネルで、名前を変更するレイアウトを選択します。
- [Return]** を押してレイアウト名のテキストフィールドを開きます。
- 以下のいずれかの操作を行なって、レイアウトの名前を変更します。
  - 新規レイアウト名を入力するか、既存の名前を編集します。
  - レイアウト名をプレイヤー名に戻すには、「**デフォルトにリセット (Reset to Default)**」  をクリックします。

#### ヒント

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

- 
- [Return]** を押します。
- 

#### 結果

選択したレイアウトの名前が変更されるか、デフォルト名に戻ります。

#### 補足

- レイアウト名の変更は、インストゥルメント名またはプレイヤー名を表示する譜表レベルには影響を及ぼしません。
  - パートレイアウト名を変更すると、それ以降は対応するプレイヤー名を変更しても更新されなくなります。
- 

#### 関連リンク

- [プレイヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(162 ページ\)](#)
- [「レイアウト \(Layouts\)」パネル \(設定モード\) \(103 ページ\)](#)
- [トークン \(558 ページ\)](#)
- [譜表ラベル \(1040 ページ\)](#)
- [譜表ラベルのコンテンツ \(1043 ページ\)](#)

## インストゥルメント名の変更


初期設定では、インストゥルメント名は譜表ラベルと譜表の上に表示されるインストゥルメントの変更ラベルに使用されます。インストゥルメント名を別の言語で表示する場合など、各インストゥルメントに使用されるインストゥルメント名は変更できます。

### 補足

インストゥルメント名を変更しても、すでにレイアウト名を変更していた場合、パートレイアウトの上部に表示される名前の変更されません。レイアウト名は個別に変更できます。

---

### 手順

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

### 結果

選択したインストゥルメントのインストゥルメント名が変更されます。対応するプレイヤー名をすでに変更していなければ、プレイヤー名が更新されます。

- 変更をデフォルトとして保存しなかった場合は、選択したインストゥルメントの名前だけが変更されます。現在のプロジェクトおよびそれ以降のプロジェクトにあとから追加される同じタイプのインストゥルメントは、元のデフォルト名を使用します。
- 変更をデフォルトとして保存した場合は、現在のプロジェクトおよびそれ以降のプロジェクトにあとから追加される同じタイプのすべてのインストゥルメントが新しいインストゥルメント名を使用します。名前をリセットしない限り、そのタイプの既存のインストゥルメントには影響しません。

### 関連リンク

[プレイヤーパネル \(95 ページ\)](#)

[インストゥルメント \(117 ページ\)](#)

[インストゥルメントの変更 \(119 ページ\)](#)

[インストゥルメントのナンバリング \(118 ページ\)](#)

[プレイヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(162 ページ\)](#)

[譜表ラベル \(1040 ページ\)](#)

[譜表ラベルにインストゥルメント名/プレイヤー名を表示する \(1043 ページ\)](#)

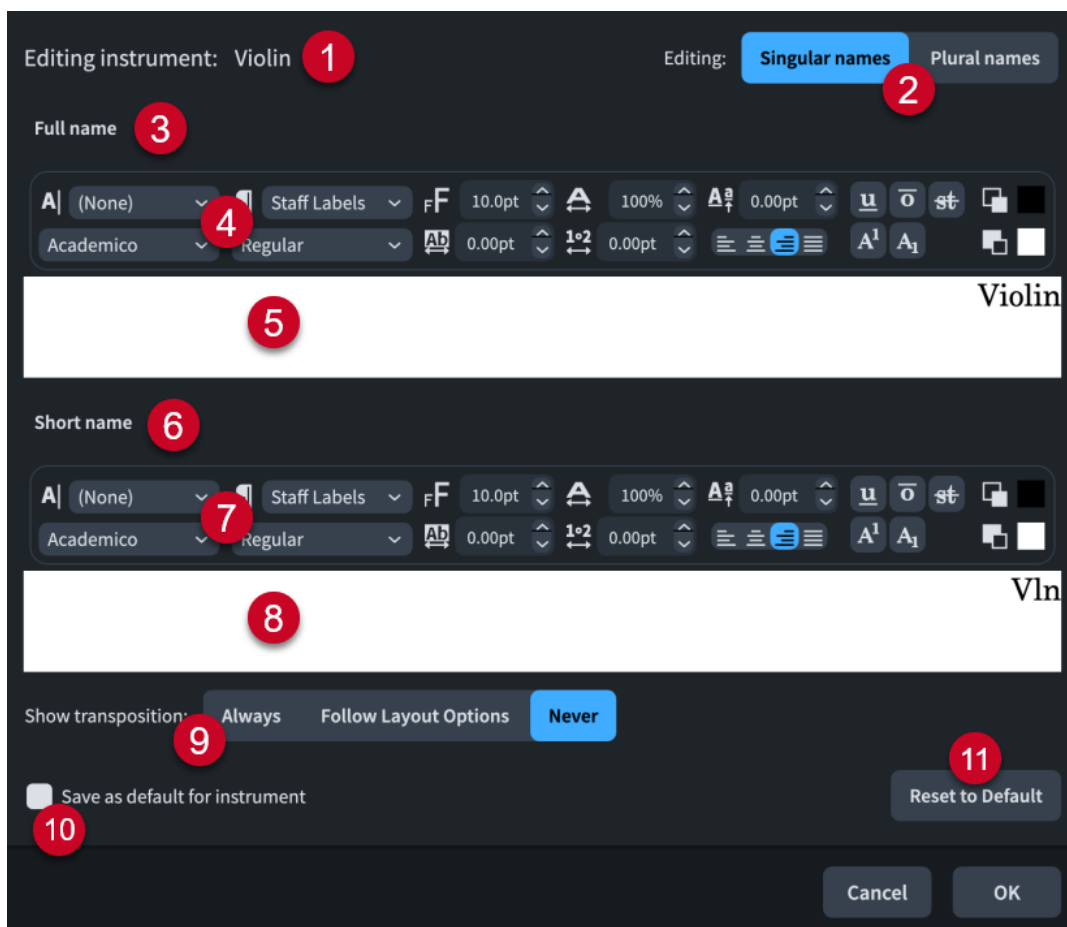
[譜表ラベルにおけるインストゥルメントの移調の外観/位置を変更する \(1045 ページ\)](#)

[インストゥルメントの変更ラベルのデフォルトのテキストを編集する \(121 ページ\)](#)

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

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

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



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

- 編集するインストゥルメント (Editing instrument)**  
インストゥルメントの固定された基本の名前を表示します。
- 編集 (Editing)**  
選択したインストゥルメントの「**単数形 (Singular names)**」と「**複数形 (Plural names)**」のどちらを編集するかを切り替えることができます。  
「**単数形 (Singular names)**」は譜表に含まれているプレイヤーが1人の場合に使用され、「**複数形 (Plural names)**」は譜表に複数のプレイヤーが含まれている場合に使用されます。
- 「正式名称 (Full name)」セクション**  
インストゥルメントの正式名称の外観を編集するオプションが含まれています。
- 正式名称のテキストエディターオプション**  
インストゥルメントの正式名称の選択部分のフォント、サイズ、形式設定をカスタマイズできます。
- 正式名称のテキスト編集領域**  
完全な譜表ラベルに表示される、選択したインストゥルメントの現在の長い名前が表示されます。インストゥルメント名の任意の部分を選択して、自由に編集できます。たとえば、新しい行にイタリック体で情報を追加できます。ただし、インストゥルメントの変更ラベルのインストゥルメント名は常に1行で表示されます。

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

#### 6 「略称 (Short name)」セクション

インストゥルメントの略称の外観を編集するオプションが含まれています。

#### 7 略称のテキストエディターオプション

インストゥルメントの略称の選択部分のフォント、サイズ、形式設定をカスタマイズできます。

#### 8 略称のテキスト編集領域

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

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

#### 9 移調を表示 (Show transposition)

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

以下のオプションから、移調をいつ表示するかを選択できます。

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

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

チェックボックスをオンにすると、ダイアログで加えた変更がデフォルトとして保存されます。これは、現在のプロジェクトおよびそれ以降のすべてのプロジェクトに追加する、そのタイプのすべての新規インストゥルメントに影響します。名前をリセットしない限り、そのタイプの既存のインストゥルメントには影響しません。

#### 11 デフォルトにリセット (Reset to Default)

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

#### 補足

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

#### 関連リンク

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(630 ページ\)](#)

[インストゥルメント名のリセット \(168 ページ\)](#)

[譜表ラベル \(1040 ページ\)](#)

[譜表ラベルを表示/非表示にする \(1041 ページ\)](#)

[記譜モードのテキストエディターオプション \(359 ページ\)](#)




## インストゥルメント名のリセット

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

### 補足

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

### 手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、名前をリセットするインストゥルメントを含むプレーヤーのカードの展開矢印マークをクリックします。  
カードが展開され、プレーヤーに割り当てられたインストゥルメントが表示されます。
2. インストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**名前を編集 (Edit Names)**」を選択して「**インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)**」ダイアログを開きます。
3. 「**デフォルトにリセット (Reset to Default)**」をクリックします。
4. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

### 結果

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

### ヒント

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

### 関連リンク

[プレーヤーパネル \(95 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(53 ページ\)](#)

[レイアウト名の変更 \(164 ページ\)](#)

## フロー名とフロータイトル

プロジェクトにフローを追加する場合、初期設定では「**フロー (Flow)**」に通し番号が付いたフロー名となります。Dorico SE では、フローにはフロー名とフロータイトルがあります。初期設定ではこれらは同じですが、フローのスケッチバージョンを整理したい場合などに、楽譜に表示されるタイトルに影響を与えることなくフロー名とフロータイトルを区別できます。

### フロー名

設定モードの「**フロー (Flows)**」パネル、または「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログのフローリストのうちいずれかで設定を行ないます。

### フロータイトル

「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログの各フローの「**タイトル (Title)**」フィールドで設定を行ないます。



フロータイトルは、個別に変更を行わない限りは自動的にフロー名と一致します。フロータイトルを変更すると、フロータイトルとフロー名のリンクが解除されます。

レイアウトに表示されるタイトルは、「{@projectTitle@}」と「{@flowTitle@}」のトークンを使用して、「プロジェクト情報 (Project Info)」ダイアログの「タイトル (Title)」フィールドにリンクされています。これにより、楽譜に表示されるタイトルとは異なる名前を使用してフローを整理できます。

#### ヒント

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

---

#### 関連リンク

[トークン \(558 ページ\)](#)

[「プロジェクト情報 \(Project Info\)」ダイアログ \(69 ページ\)](#)

[フローパネル \(106 ページ\)](#)

## フロー名の変更

フロー名は設定モードで変更できます。これにより、対応するフローのタイトルが自動的に更新され、「プロジェクト情報 (Project Info)」ダイアログでタイトルを変更するまで維持されます。

---

#### 手順

1. 設定モードの「フロー (Flows)」パネルで、名前を変更するフローカードをダブルクリックしてフロー名のテキストフィールドを開きます。
  2. フローの新しい名前を入力するか、既存の名前を編集します。
  3. **[Return]** を押します。
- 

#### 結果

フロー名が変更されます。「プロジェクト情報 (Project Info)」ダイアログでフローに別の名前を入力していなければ、楽譜領域に表示されるタイトルが新しいフロー名に更新されます。

#### ヒント

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

---

#### 関連リンク

[フローパネル \(106 ページ\)](#)

## フロータイトルの変更

「プロジェクト情報 (Project Info)」ダイアログでフロータイトルを変更できます。一度この操作を行なうと、フロー名を変更してもフロータイトルは自動的に変更されなくなります。

---

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[I]** を押して「プロジェクト情報 (Project Info)」ダイアログを開きます。
  2. フローリストで、タイトルを変更するフローを選択します。
  3. 「タイトル (Title)」フィールドに新しいタイトルを入力します。
  4. 必要に応じて、プロジェクト内の他のフローに対して手順 2 と 3 を繰り返します。
  5. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
-

#### 結果

選択したフローのタイトルが変更されます。

#### 補足

これにより、フロー名と楽譜領域に表示されるタイトルの間のリンクが解除されます。

---

#### 関連リンク

[「プロジェクト情報 \(Project Info\)」ダイアログ \(69 ページ\)](#)

## ビデオ

Dorico SE は、プロジェクト内でのビデオの使用とそれに関連する記譜記号 (マーカーやタイムコードなど) をサポートしており、重要なマーカーが設定された位置に基づいて適切なテンポを見つけることができます。

ビデオは、連続する画像がすばやく切り替わることで画像が動いているという印象を与えます。ほんの数秒のものから数時間に及ぶ長編映画まで、ビデオの長さはさまざまです。

Dorico SE 内のビデオは独立した「**ビデオ (Video)**」ウィンドウに表示され、楽譜と一緒に再生されます。また、ビデオに含まれているオーディオも再生されます。このオーディオの音量は楽譜の音量とは別に制御できます。

#### ヒント

プロジェクトのフレームレートの設定なども含むこれらの機能は、ビデオを添付しなくても使用できます。

---

#### 関連リンク

[ビデオの追加 \(172 ページ\)](#)

[フレームレート \(175 ページ\)](#)

[タイムコード \(981 ページ\)](#)

[マーカー \(977 ページ\)](#)

[ビデオオーディオのボリュームの変更 \(174 ページ\)](#)

## サポートされるビデオ形式

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

以下のビデオ形式がサポートされます。

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

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

#### 補足

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

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

関連リンク

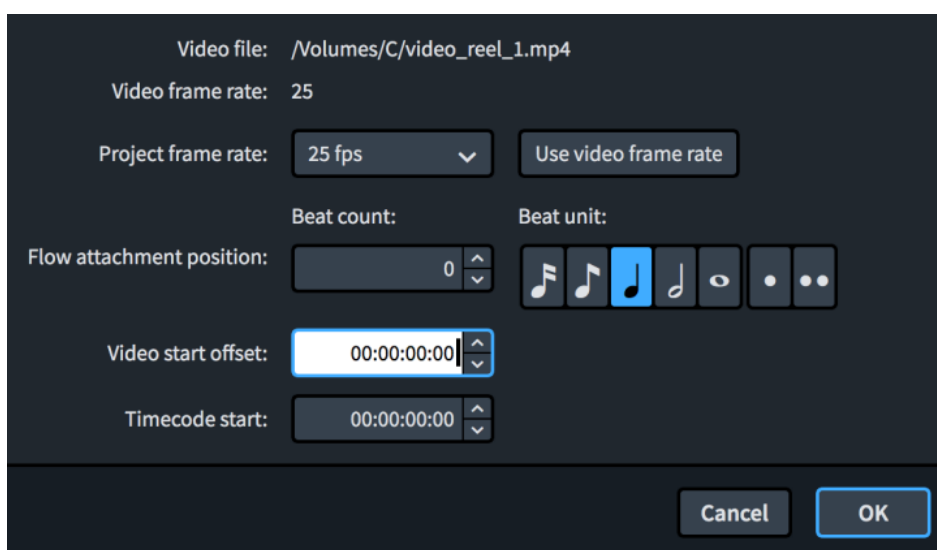
[フレームレート](#) (175 ページ)

## 「ビデオのプロパティ (Video Properties)」 ダイアログ

「ビデオのプロパティ (Video Properties)」ダイアログでは、フレームレートや開始位置など、ビデオに関連する設定を変更できます。

- 設定モードで「ビデオのプロパティ (Video Properties)」ダイアログを開くには、「フロー (Flows)」パネルでフローを右クリックして、コンテキストメニューから「ビデオ (Video)」>「プロパティ (Properties)」を選択します。

このダイアログは新しいビデオを追加した際にも自動的に開きます。



「ビデオのプロパティ (Video Properties)」ダイアログには以下のフィールドとオプションがあります。

### ビデオファイル (Video file)

コンピューター上のビデオファイルの場所を表示します。このフィールドは読み取り専用です。

### ビデオのフレームレート (Video frame rate)

ビデオファイルのフレームレートを表示します。このフィールドは読み取り専用です。

### プロジェクトのフレームレート (Project frame rate)

プロジェクトのフレームレートをメニューから選択できます。設定できるフレームレートはプロジェクト全体で1つのみです。

### ビデオのフレームレートを使用 (Use video frame rate)

プロジェクトのフレームレートをビデオファイルと同じに設定します。

### フローのアタッチメント位置 (Flow attachment position)

ビデオを添付する位置を設定します。これは、8つの付点4分音符のように、「拍のカウント (Beat count)」設定と「拍の単位 (Beat unit)」設定を組み合わせることで設定します。

### ビデオ開始位置のオフセット (Video start offset)

フローのアタッチメント位置に合わせてビデオ内の位置を設定できます。たとえば、ビデオの5秒めを第3小節の先頭に合わせるように設定できます。

### タイムコードの開始位置 (Timecode start)

ビデオの開始位置のタイムコードを設定できます。これはフローのタイムコードにも影響しますが、フローの開始位置のタイムコードはビデオに合わせて調整されます。たとえば、ビデオの開始位置のタイムコードが 02:00:00:00 で、4/4 拍子のフローの第 3 小節の先頭までビデオが始まらない場合、フローの開始位置のタイムコードは 02:00:00:00 より 8 拍分短くなります。つまり、テンポが 60 bpm であればフローの開始位置のタイムコードは 01:59:52:00 になります。

#### 補足

フローのタイムコードは「**フロー (Flows)**」パネルのフローカードに表示されます。

---


#### 関連リンク

[タイムコード \(981 ページ\)](#)

[フローパネル \(106 ページ\)](#)

## ビデオの追加

プロジェクト内の各フローにビデオを追加できます。プロジェクトに以前追加したビデオを Dorico SE が見つけられず、再読み込みする場合もこの手順を実行します。

フローに参照できないビデオが含まれている場合、「**フロー (Flows)**」パネルのフローカードにはビデオアイコンのかわりに警告アイコン  が表示されます。これは、ビデオファイルなしでプロジェクトだけを誰かに送った場合に起こります。

#### 前提条件

少なくとも 1 人のプレーヤーをプロジェクトに追加しておきます。

#### 手順

1. 設定モードの「**フロー (Flows)**」パネルで、ビデオを追加または再読み込みするフローを右クリックし、コンテキストメニューから「**ビデオ (Video)**」 > 「**添付 (Attach)**」を選択してエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
2. 追加するビデオファイルを探して選択します。
3. 「**開く (Open)**」をクリックして「**ビデオのプロパティ (Video Properties)**」ダイアログを開きます。
4. 必要に応じて設定を変更します。
5. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

#### 結果

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

ビデオを再読み込みした場合、前の設定はすべて保持されます。

#### 関連リンク

[フローパネル \(106 ページ\)](#)

[プレーヤーの追加 \(110 ページ\)](#)

[タイムコード \(981 ページ\)](#)

[タイムコードの開始位置の値を変更する \(982 ページ\)](#)

## ビデオの開始位置の変更

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

### 手順

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

### 結果

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

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

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


### 補足

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

## 「ビデオ (Video)」ウィンドウを表示/非表示にする

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

### 手順

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

### 関連リンク

[ツールバー \(26 ページ\)](#)

[マーカートラック \(452 ページ\)](#)

## 「ビデオ (Video)」 ウィンドウのサイズの変更

「ビデオ (Video)」 ウィンドウのサイズはいつでも変更できます。

前提条件

「ビデオ (Video)」 ウィンドウを表示しておきます。

---

手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、「ビデオ (Video)」 ウィンドウのサイズを変更します。
    - 角または端をクリックして任意の方向にドラッグします。
    - 形を変えずにサイズを変更するには、**[Shift]** を押しながら角または端をクリックしてドラッグします。
- 

結果

「ビデオ (Video)」 ウィンドウのサイズが変更されます。Dorico SE に新しいサイズと形状が保存され、サイズを再び変更するまで、すべてのプロジェクトに対してこのサイズと形状が使用されます。

## ビデオの削除

各フローからビデオを個別に削除できます。

---

手順

- 設定モードの「フロー (Flows)」パネルでビデオを削除するフローを右クリックして、コンテキストメニューから「ビデオ (Video)」 > 「添付解除 (Detach)」を選択します。
- 

結果

選択したフローからビデオが削除されます。

関連リンク


[フローパネル \(106 ページ\)](#)

## ビデオオーディオのボリュームの変更

追加されたビデオに含まれるすべてのオーディオは、プロジェクト内の楽譜と一緒に再生されます。ビデオのボリュームは手動で変更できます。

---

手順

1. ミキサーに**ビデオチャンネル**が表示されていない場合は、ミキサーツールバーで「**ビデオ (Video)**」をクリックします。
  2. 以下のいずれかの操作を行ないます。
    - ビデオオーディオのボリュームを変更するには、**ビデオチャンネルのフェーダー**をクリックして上下にドラッグします。
    - ビデオオーディオをミュートするには、**ビデオチャンネルのミュート **をクリックします。
- 

結果

プロジェクト内のビデオに含まれるオーディオのボリュームが変更されます。

関連リンク

[ミキサーパネル \(620 ページ\)](#)

[ミキサーウィンドウ \(621 ページ\)](#)

[トラックをミュート/ソロにする \(463 ページ\)](#)

[インストールメントのミュート/ソロ状態の解除 \(464 ページ\)](#)

## フレームレート

ビデオのフレームレートとは、画像が動いているという印象を与えるために単位時間ごとに使用される静止画像の数であり、一般的に1秒あたりのフレーム数、つまり fps で表わされます。

画像が動いているという印象を与えるのに必要な1秒あたりのフレーム数は人間の目が動きを処理する速度によって決まり、最も一般的なフレームレートは24 fps 程度です。ただし、最近の主要な映画はより鮮明な映像を生み出す48 fps で公開されています。

Dorico SE は23.976 fps から60 fps までのフレームレートをサポートしています。たとえば、米国とカナダの放送基準であるNTSCでは29.97 fps が使われています。

フレームレートはタイムコードと密接に関係しており、タイムコードには時間と現在のフレーム位置の両方が含まれています。

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

初期設定では、プロジェクトにもビデオファイルと同じフレームレートが使われますが、別のフレームレートを手動で選択することもできます。

関連リンク

[タイムコード \(981 ページ\)](#)

## プロジェクトのフレームレートの変更

初期設定では、ビデオのフレームレートがプロジェクトのフレームレートとして使われます。フレームレートの異なる複数のビデオがプロジェクトに含まれている場合など、プロジェクトのフレームレートは必要に応じて変更できます。

### ヒント

フレームレートはプロジェクトにビデオが含まれていなくても変更できます。

---

### 手順

1. 設定モードで、以下のいずれかの操作を行なって「**ビデオのプロパティ (Video Properties)**」ダイアログを開きます。
    - ビデオをフローに追加します。
    - 「**フロー (Flows)**」パネルで、フローを右クリックし、コンテキストメニューから「**ビデオ (Video)**」 > 「**プロパティ (Properties)**」を選択します。
  2. 「**プロジェクトのフレームレート (Project frame rate)**」メニューからプロジェクトに使用するフレームレートを選択します。
  3. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
- 

### 結果

プロジェクトのフレームレートが変更されます。



# 記譜モード

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

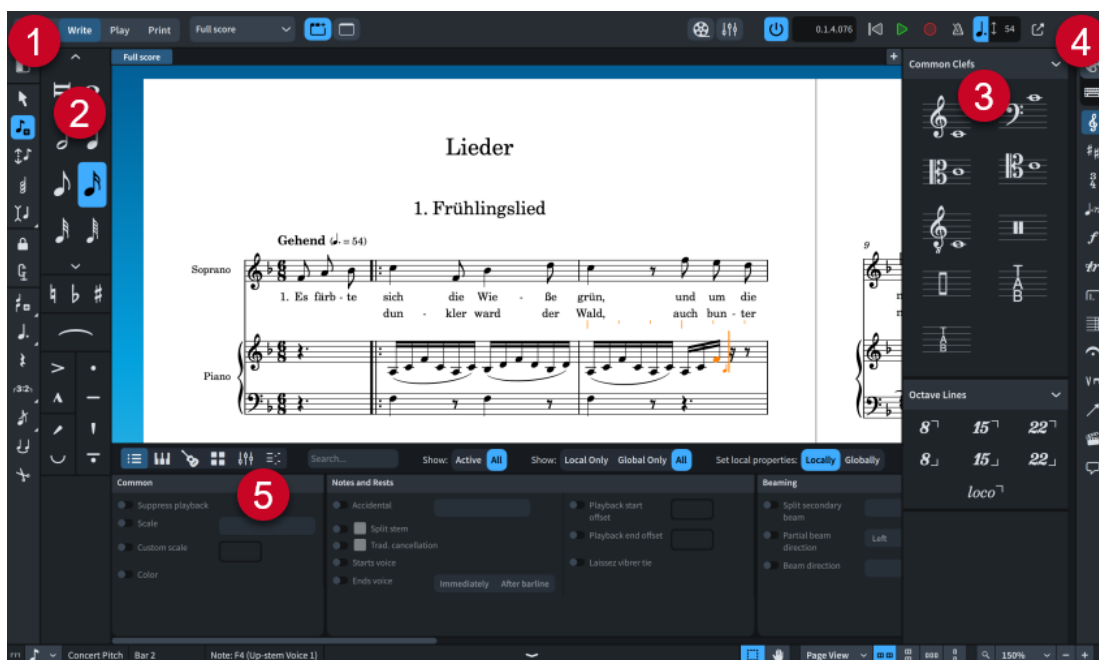
設計により、記譜モードで音符やアイテムの表示位置を動かすことはできません。Dorico Pro では、表示位置の調整は浄書モードでのみ行なえます。

## 記譜モードのプロジェクトウィンドウ

記譜モードのプロジェクトウィンドウには、楽譜を書くのに必要なツールや機能で構成されるツールボックスやパネルが含まれます。

記譜モードに切り替えるには、以下のいずれかの操作を行ないます。

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



記譜モードでは、以下のゾーンとツールボックスが表示されます。

### 1 音符ツールボックス

音符の入力と編集に影響するツールが表示されます。

### 2 左ゾーン

音符パネルが表示されます。音符パネルには、音符の入力で最も一般的に使用される音符のデュレーション、臨時記号、アーティキュレーションが表示されます。

### 3 右ゾーン

現在の記譜ツールボックスの選択に応じてさまざまなパネルを表示できます。右ゾーンのパネルには、強弱記号や演奏技法など、楽譜に追加できる記譜項目がカテゴリ別に表示されます。

#### 4 記譜ツールボックス

「パネル (Panels)」と「ポップオーバー (Popovers)」のどちらがアクティブであるかに応じて、パネルボタンまたはポップオーバーボタンが表示されます。

右ゾーンにさまざまな記譜記号のパネルを表示したり、ポップオーバーを開いたり、リハーサルマークやテキストなど特定のアイテムを直接入力したりできます。

#### 5 下ゾーン

現在の下ゾーンのツールバーの選択に応じてさまざまなパネルを表示できます。下ゾーンのパネルには現在選択している音符や記譜記号を個別に変更できるプロパティパネルと、音符を入力できるキーボードパネルがあります。

関連リンク

[下ゾーン \(記譜モード\) \(186 ページ\)](#)

[プロパティパネル \(565 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

## 音符ツールボックス

音符ツールボックスのツールを使用すると、音符入力の開始、音符の修正、そして入力する音符のタイプや範囲の変更を行なえます。音符ツールボックスは、記譜モードのウィンドウの左側にあります。

#### 左ゾーンを表示 (Show Left Zone)



左ゾーンの表示/非表示を切り替えます。

#### 選択 (Select)



マウス入力を有効化/無効化します。「**選択 (Select)**」をオンにすると、マウス入力が無効化され、譜表をクリックして音符を入力することができなくなります。

#### ヒント

「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで、「**マウス入力を無効化 (Disable Mouse Input)**」にキーボードショートカットを割り当てることができます。

#### 音符入力を開始 (Start Note Input)



キャレットの表示/非表示を切り替えることで、音符入力を開始/停止します。楽譜領域で音符、休符、またはアイテムが選択されている場合、選択したリズム上の位置から音符入力開始されます。楽譜領域で何も選択していない場合、ビュー内の一番上の譜表のリズム上の一番前の位置から音符入力開始されます。

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



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

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

## 和音 (Chords)



音符入力の際、リズム上の同じ位置に複数の音符を追加して、和音を構成できます。この機能を使用すると、音符の入力後にカーレットが自動的に進まなくなります。和音モードは、音符入力以外の一部の編集にも影響を及ぼします。たとえば音符やアイテムのコピー/貼り付けを、既存の音符や記譜記号を上書きせずに実行できます。

**[Q]** を押して和音の入力を開始/終了することもできます。





## 挿入 (Insert)



音符の入力時に、カーレット以降にある現在の声部の既存の音符を上書きせず、その前に音符を挿入できます。挿入モードは、音符の削除やデュレーションの変更など、音符の入力以外の一部の編集にも影響します。たとえば、挿入モードがオンの状態で音符のデュレーションを短くすると、音符間に休符を残さずに音符同士を近づけます。

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

「挿入 (Insert)」をクリックしたままにする、または右クリックすると、以下のオプションにアクセスできます。

- **声部 (Voice)** : 挿入モードは選択した声部にのみ影響を与えます。
- **プレーヤー (Player)** : 挿入モードは選択したプレーヤーに属するすべての声部とインストゥルメントに影響を与えます。
- **全般 (Global)** : 挿入モードはフロー内のすべてのプレーヤーに影響を与えます。
- **現在の小節のグローバル調整 (Global Adjustment of Current Bar)** : 挿入モードはフロー内のすべてのプレーヤーに影響を与え、現在の小節のデュレーションを変更し、変更されたデュレーションに合わせて拍子記号を更新します。

**[I]** を押して挿入モードのオン/オフを切り替えることもできます。**[Alt/Opt]+[I]** を押すと、挿入モードの範囲を順に切り替えられます。

## デュレーションをロック (Lock to Duration)



音符のデュレーションを維持したままピッチを変更できます。音符の入力中のみ使用できます。

**[L]** を押して「デュレーションをロック (Lock to Duration)」のオン/オフを切り替えることもできます。

## デュレーションを強制 (Force Duration)



音符入力中は、選択した明示的なデュレーションで音符/休符を入力できます。音符入力以外では、既存の音符の現在の記譜されたデュレーションが固定されます。たとえば、「デュレーションを強制 (Force Duration)」をオンにすると、初期設定では、Dorico SE がタイで結ばれた音符を分割し、4/4 の 2 つめの 4 分音符の拍に、付点 4 分音符を強制的に入力します。

### 重要

たとえば、音符のデュレーションを強制し、あとから拍子記号の変更や小節線の移動を行なうと、予期しない結果を招くことがあります。

外観をリセットすることで、選択した音符の「デュレーションを強制 (Force Duration)」を解除できます。




**[O]** を押して「**デュレーションを強制 (Force Duration)**」のオン/オフを切り替えることもできます。

### 声部を作成 (Create Voice)



音符入力中は、現在の譜表に新しい声部が作成され、そこに音符を入力できるようになります。音符入力中ではない場合、「**声部を作成 (Create Voice)**」を使用すると、既存の音符の声部を変更できます。

「**声部を作成 (Create Voice)**」をクリックしたままにする、または右クリックすると、以下のオプションにアクセスできます。





- **声部を作成 (Create Voice)** : 現在の譜表に新しい声部を作成します。キーボードショートカット **[Shift]+[V]** を使用してもかまいません。
- **スラッシュ付き声部を作成 (Create Slash Voice)** : クリックする度に新しいスラッシュ付き声部を作成します。たとえば3番目のスラッシュ声部は符尾なしになります。キーボードショートカット **[Shift]+[Alt/Opt]+[V]** を使用してもかまいません。
- **次の声部 (Next Voice)** : 譜表上のすべてのアクティブな声部が順に切り替わります。キーボードショートカット **[V]** を使用してもかまいません。

### 付点音符 (Dotted Notes)



音符入力中は、現在選択しているデュレーションに基づき、付点音符/付点休符を入力できます。音符入力中ではない場合、「**付点音符 (Dotted Notes)**」を使用すると、既存の音符/休符に付点を追加または付点を削除できます。

「**付点音符 (Dotted Notes)**」をクリックしたままにする、または右クリックすると、以下のオプションにアクセスできます。

- **1つの付点** : 音符入力中は、入力する音符/休符に1つの付点が付くようになります。音符入力中ではない場合、選択した既存の音符/休符に1つの付点が追加されます。
- **2つの付点** : 音符入力中は、入力する音符/休符に2つの付点が付くようになります。音符入力中ではない場合、選択した既存の音符/休符に2つの付点が追加されます。
- **3つの付点** : 音符入力中は、入力する音符/休符に3つの付点が付くようになります。音符入力中ではない場合、選択した既存の音符/休符に3つの付点が追加されます。
- **4つの付点** : 音符入力中は、入力する音符/休符に4つの付点が付くようになります。音符入力中ではない場合、選択した既存の音符/休符に4つの付点が追加されます。

また、**[.]** を押して「**付点音符 (Dotted Notes)**」のオン/オフを切り替えることもできます。**[Alt/Opt]+[.]** を押すと、付点の数を順に切り替えられます。

### 休符 (Rests)



現在選択しているデュレーションで、音符ではなく休符を入力できます。

**[,]** を押して休符の入力を開始/終了することもできます。

#### 補足








「**デュレーションを強制 (Force Duration)**」をオンにしていない場合、Dorico SE は音符に対する位置に応じて、また現在の拍子に従って隣接する休符を自動的に結合します。

### 連符 (Tuplets)



現在選択している音符のデュレーションに基づき、キャレット位置または選択しているリズム上の位置に3連符を入力します。

「**連符 (Tuplets)**」をクリックしたままにする、または右クリックすると、以下のオプションにアクセスできます。



- **2:3** : 2連符 (3つ分のスペースに2つの音符を配置) を入力します。
- **3:2** : 3連符 (2つ分のスペースに3つの音符を配置) を入力します。
- **4:3** : 4連符 (3つ分のスペースに4つの音符を配置) を入力します。
- **5:4** : 5連符 (4つ分のスペースに5つの音符を配置) を入力します。
- **6:4** : 6連符 (4つ分のスペースに6つの音符を配置) を入力します。
- **7:8** : 7連符 (8つ分のスペースに7つの音符を配置) を入力します。
- **x:y** : 任意の比率による連符を入力できる、連符のポップオーバーを開きます。

### 装飾音符 (Grace Notes)



キャレットの位置に、標準の音符ではなく装飾音符を入力できます。音符の入力中のみ使用できます。

「**装飾音符 (Grace Notes)**」をクリックしたままにする、または右クリックすると、以下のオプションにアクセスできます。

- **スラッシュなし装飾音符 (Unslashed Grace Notes)** : スラッシュなし装飾音符を選択します。
- **スラッシュ付き装飾音符 (Slashed Grace Notes)** : スラッシュ付き装飾音符を選択します。

[/] を押して装飾音符の入力を開始/終了することもできます。[Alt/Opt]+[/] を押すことで、装飾音符のスラッシュ付き/スラッシュなしを切り替えられます。

### タイ (Tie)



音符入力中は、次に入力する音符が、同じ譜表の同じ声部に属する同じピッチの前の音符とタイでつながれます。音符入力中ではない場合、このツールを使用して、異なる声部の同じピッチの音符をつなげたり、装飾音符をリズムを持つ音符につなげたりできます。

[T] を押して「**タイ (Tie)**」をオンにすることもできます。

補足

「**タイ (Tie)**」をオフにすることはできません。タイを削除するには、「**はさみ (Scissors)**」を使用する必要があります。

### はさみ (Scissors)



音符入力中は、音符と明示的な休符をキャレットの位置で2つに分割します。音符入力中ではない場合、タイのつながりの中のすべてのタイを削除します。

[U] を押して「**はさみ (Scissors)**」をオンにすることもできます。

### 関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(53 ページ\)](#)

[マウス入力の有効化/無効化 \(209 ページ\)](#)

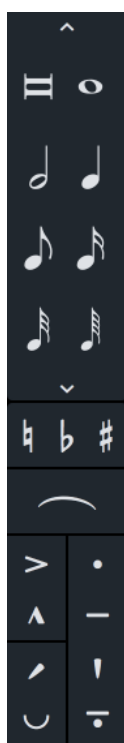
- [付点音符の入力 \(209 ページ\)](#)
- [和音の入力 \(230 ページ\)](#)
- [装飾音符の入力 \(229 ページ\)](#)
- [連符の入力 \(233 ページ\)](#)
- [連符のポップオーバー \(234 ページ\)](#)
- [拍子記号と弱起の入力方法 \(262 ページ\)](#)
- [アイテムの外観のリセット \(403 ページ\)](#)

## 音符パネル

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

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

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



音符パネルの上部には、音符の入力または既存の音符のデュレーション変更のために選択できる音符のデュレーションが含まれます。初期設定では、最も一般的な音符のデュレーションだけが表示されます。このセクションの上下にある「すべての音符を表示/非表示 (Show/Hide All Notes)」展開矢印マークをクリックすると、すべての音符のデュレーションを表示できます。

音符パネルの中央部では、臨時記号の有効化/無効化、およびスラーの有効化を実行できます。

音符パネルの下部では、アーティキュレーションを有効化/無効化できます。

関連リンク

- [音符の入力 \(201 ページ\)](#)
- [臨時記号の入力 \(224 ページ\)](#)
- [アーティキュレーションの入力 \(251 ページ\)](#)
- [スラーの入力 \(252 ページ\)](#)

- [入れ子状のスラーを入力する \(1036 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの削除 \(414 ページ\)](#)
- [臨時記号の削除 \(665 ページ\)](#)
- [アーティキュレーションの削除 \(672 ページ\)](#)

## 記譜ツールボックス

記譜ツールボックスは、さまざまな記譜記号の入力に使用するパネルやポップオーバーにアクセスできます。このパネルは、記譜モードのウィンドウの右側にあります。

### パネル



記譜ツールボックスからパネルにアクセスできます。パネルでは、パネル内の記譜記号をクリックすることで記譜記号を入力できます。

### ポップオーバー



記譜ツールボックスからポップオーバーにアクセスできます。ポップオーバーでは、コンピューターのキーボードからエントリーを入力することで記譜記号を入力できます。ポップオーバーは、キャレットがアクティブ、またはアイテムが選択されている一番上の譜表の上で、キャレットの位置または選択している中で一番前にあるアイテムのリズム上の位置に開きます。

#### 補足

ポップオーバーは音符の入力中、または楽譜領域で1つ以上の音符かアイテムが選択されている場合のみ利用できます。

## パネルボタン

### 音部記号 (Clefs)



音部記号とオクターブ線のセクションがある音部記号パネルの表示/非表示を切り替えます。

### 調号、調性システム、臨時記号 (Key Signatures, Tonality Systems, and Accidentals)



調号、調性システム、臨時記号のセクションがある調号、調性システム、臨時記号パネルの表示/非表示を切り替えます。このパネルでは、カスタムの調性システムの作成と編集も行なえます。

### 拍子記号 (拍子) (Time Signatures (Meter))



さまざまな拍子記号のセクションがある拍子記号 (拍子) パネルの表示/非表示を切り替えます。入れ替え可能な拍子の拍子記号や弱起 (アウフタクト) 付きの拍子記号といったカスタム拍子記号を作成できるセクションもあります。

### テンポ



段階的テンポ変更、メトロノームマーク、テンポの等式など、さまざまなテンポ変更のセクションがあるテンポパネルの表示/非表示を切り替えます。



### 強弱記号 (Dynamics)



局部的強弱記号、段階的強弱記号、カスタムの結合式強弱記号など、さまざまなタイプの強弱記号のセクションがある強弱記号パネルの表示/非表示を切り替えます。

### 装飾音 (Ornaments)



装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ギターテクニックのセクションがある装飾音パネルの表示/非表示を切り替えます。

### 反復記号 (Repeat Structures)



リピート括弧とリピートセグメント、リピートマーカ、単音トレモロと重音トレモロ、小節リピート記号、スラッシュ領域など、さまざまな反復記号のセクションがある反復記号パネルの表示/非表示を切り替えます。

### 小節と小節線 (Bars and Barlines)



小節、小節休符、小節線のセクションがある小節と小節線パネルの表示/非表示を切り替えます。

### 延長記号と休止記号 (Holds and Pauses)



フェルマータ、ブレス記号、中間休止記号のセクションがある延長記号と休止記号パネルの表示/非表示を切り替えます。

### 演奏技法 (Playing Techniques)



さまざまなインストゥルメントファミリーグループのセクションがある演奏技法パネルの表示/非表示を切り替えます。各セクションには、対応するインストゥルメントファミリーの演奏技法が含まれています。

### ライン (Lines)



水平線と垂直線のセクションがあるラインパネルの表示/非表示を切り替えます。

### ビデオ (Video)



「ビデオのプロパティ (Video Properties)」ダイアログの呼び出し、現在のフローにあるマーカの表示や編集、重要なマーカに対する適切なテンポの計算を行なえるビデオパネルの表示/非表示を切り替えます。

### コメント



現在のフローのコメントの表示、編集、および書き出しが行なえるコメントパネルの表示/非表示を切り替えます。

## ポップオーバーおよび直接入力ボタン

### 音部記号 (Clefs)



音部記号やオクターブ線のポップオーバーを開きます。

### 調号、調性システム、臨時記号 (Key Signatures, Tonality Systems, and Accidentals)



調号のポップオーバーを開きます。

### 拍子記号 (拍子) (Time Signatures (Meter))



拍子記号のポップオーバーを開きます。

### テンポ (Tempo)



テンポのポップオーバーを開きます。

### 強弱記号 (Dynamics)



強弱記号のポップオーバーを開きます。

### 装飾音 (Ornaments)



装飾音のポップオーバーを開きます。

### 反復記号 (Repeat Structures)



反復記号のポップオーバーを開きます。

### 小節と小節線 (Bars and Barlines)



小節と小節線のポップオーバーを開きます。

### 延長記号と休止記号 (Holds and Pauses)



延長記号と休止記号のポップオーバーを開きます。

### 演奏技法 (Playing Techniques)



演奏技法のポップオーバーを開きます。

### リハーサルマーク (Rehearsal Marks)



リハーサルマークを入力します。

### テキスト (Text)



テキストアイテムを入力するためのテキストエディターを開きます。

### 歌詞 (Lyrics)



歌詞のポップオーバーを開きます。

### コード記号 (Chord Symbols)



コード記号のポップオーバーを開きます。

### 音符ツール (Note Tools)



音符ツールのポップオーバーを開きます。

### フィンガリング (Fingering)



フィンガリングのポップオーバーを開きます。

### 数字付き低音 (Figured Bass)



数字付き低音のポップオーバーを開きます。

#### 関連リンク

[記譜モードのプロジェクトウィンドウ](#) (176 ページ)

[記譜記号の入力](#) (251 ページ)

[音符ツールのポップオーバー](#) (237 ページ)

[記譜モードのテキストエディターオプション](#) (359 ページ)

[「ビデオのプロパティ \(Video Properties\)」ダイアログ](#) (171 ページ)

[「コメント \(Comment\)」ダイアログ](#) (434 ページ)

## 右ゾーン (記譜モード)

記譜ツールボックスの選択に応じて利用できる記譜アイテムごとに異なるパネルが、記譜モードの右ゾーンに表示されます。右ゾーンのパネルを使用して記譜記号を入力できます。右ゾーンは、記譜モードのウィンドウの右側にあります。

入力する記譜記号を探し、その記譜記号を入力したあとに楽譜領域のサイズを広げたい場合などは、以下のいずれかの操作を行なって右ゾーンの表示/非表示を切り替えられます。

- **[Ctrl]/[command]+[9]** を押します。
- 記譜ツールボックスで、表示するパネルのボタン、または非表示にするパネルのアクティブなボタンをクリックします。
- 「**ウィンドウ (Window)**」 > 「**右ゾーンを表示 (Show Right Zone)**」を選択します。

#### 関連リンク

[ゾーンの表示/非表示の切り替え](#) (39 ページ)

[音部記号パネル](#) (304 ページ)

[調号、調性システム、臨時記号パネル](#) (259 ページ)

[拍子記号 \(拍子\) パネル \(265 ページ\)](#)  
[テンポパネル \(275 ページ\)](#)  
[強弱記号パネル \(290 ページ\)](#)  
[装飾音パネル \(318 ページ\)](#)  
[反復記号パネル \(378 ページ\)](#)  
[小節と小節線パネル \(282 ページ\)](#)  
[延長記号と休止記号パネル \(311 ページ\)](#)  
[演奏技法パネル \(343 ページ\)](#)  
[ラインパネル \(355 ページ\)](#)  
[ビデオパネル \(372 ページ\)](#)  
[コメントパネル \(435 ページ\)](#)

## 下ゾーン (記譜モード)

記譜モードの下ゾーンには、音符の入力や音符/アイテムの編集に使用するさまざまなパネルを表示できます。

下ゾーンの表示/非表示を切り替えるには、以下のいずれかの操作を行ないます。

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

下のゾーンの左上にあるパネルセレクターを使用して、対応するパネルを表示できます。

### プロパティ (Properties)



外観や位置を変更するなどして、個々の音符や記譜記号を編集できるプロパティパネルを表示します。

### キーボード (Keyboard)



ピアノキーボードレイアウトを使用して音符を入力できるキーボードパネルを表示します。選択した音符のピッチは鍵盤を押さえた状態として表示されます。

### フレットボード (Fretboard)



選択したインストゥルメントタイプに対応するフレットボードレイアウトを使用してフレット楽器の音符を入力できるフレットボードパネルを表示します。

### ドラムパッド (Drum Pads)



ドラムパッドのレイアウトを使用して無音程打楽器の音符を入力できるドラムパッドパネルを表示します。

### ミキサー (Mixer)



プロジェクト内のインストゥルメントによって再生中に出力されるサウンドを、マスター出力と個々のインストゥルメントのチャンネルの両方でコントロールできるミキサーパネルを表示します。

## キーエディター



選択したインストゥルメントに属する音符を連続するピアノロールに表示して編集できるキーエディターパネルを表示します。

### 関連リンク

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)

[プロパティパネル \(565 ページ\)](#)

[キーボードパネル \(187 ページ\)](#)

[フレットボードパネル \(189 ページ\)](#)

[ドラムパッドパネル \(190 ページ\)](#)

[ミキサーパネル \(620 ページ\)](#)

[キーエディターパネル \(569 ページ\)](#)


[音符の入力 \(200 ページ\)](#)

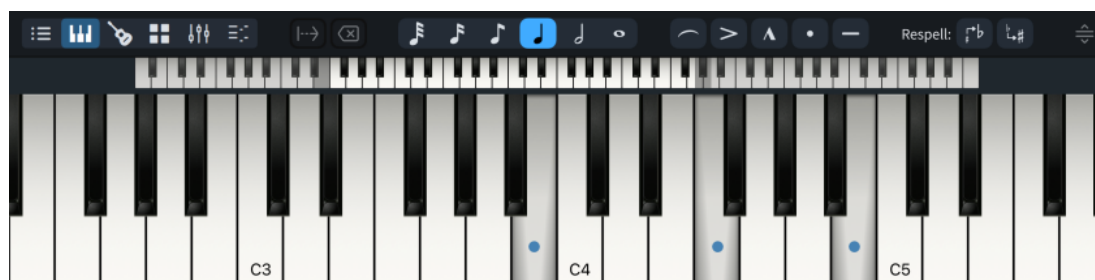
[記譜記号の入力 \(251 ページ\)](#)

## キーボードパネル

キーボードパネルでは、ピアノキーボードレイアウトを使用して音符を入力できます。選択した音符と再生時に発音される音符は鍵盤を押さえた状態として青い丸付きで表示されます。これは記譜モードのウィンドウ下部の下ゾーンに配置されています。

音符の入力中は、キーボードパネルで押した音符が入力されます。音符の入力以外では、最後に選択したインストゥルメントのサウンドで押した音が再生されますが、入力はありません。

- キーボードパネルを表示するには、下ゾーンを表示させ、下ゾーンのツールバーで「**キーボード (Keyboard)**」をクリックします。



ツールバーとキーボードの間にキーボード範囲セクターがあります。明るい色の鍵盤はパネルに表示されている鍵盤を示します。範囲の両端にある暗い色の鍵盤を使用すると、パネルに表示される鍵盤を変更できます。これによりたとえば、表示される鍵盤の数を減らして鍵盤の幅を広げることができます。

キーボードパネルのツールバーには以下のオプションがあります。

### キャレットを進める (Advance Caret)



音符を入力することなく現在選択されている音符のデュレーションの分だけキャレットを進めます。段階的強弱記号やペダル線などのデュレーションを持つ記譜記号を延長します。音符の入力中のみ使用できます。

**[Space]** を押してキャレットを進めることもできます。

### 左を削除 (Delete Left)



前の位置の音符を削除してキャレットをその位置に戻します。音符の入力中のみ使用できます。

音符の入力中に **[Backspace]** を押して音符/アイテムを削除することもできます。

#### ヒント

音符入力中ではない場合、**[Backspace]** 又は **[Delete]** を押して音符/アイテムを削除できます。

### 音符のデュレーションを設定 (Set Note Duration)



音符のデュレーションを選択できます。音符の入力中に入力する次の音符のデュレーションを選択することも、音符の入力以外で既存の音符のデュレーションを変更することもできます。

対応するキーボードショートカットを押すか、左ゾーンの音符パネルで音符のデュレーションをクリックして音符のデュレーションを選択することもできます。

### スラー (Slur)



現在選択している音符から始まるスラー、または選択した音符にまたがるスラーを入力します。音符の入力中は、音符を入力するとスラーが自動的に延長されます。

**[S]** を押してスラーを入力することもできます。

### アーティキュレーションを設定 (Set Articulation)



アーティキュレーションを有効化/無効化できます。音符の入力中に入力する次の音符に対して行なうことも、既存の音符にアーティキュレーションを追加することもできます。

対応するキーボードショートカットを押してアーティキュレーションを有効化/無効化することもできます。

#### 補足

音符にアクセントとマルカートの両方、またはスタッカートとテヌートの両方のアーティキュレーションを設定することはできません。

### 上のノート名を使用して書き換え (Respell Using Note Name Above)



選択した音符を上書き換え、上のノート名を使用して異名同音を表示します。たとえば、F#をGbに書き換えます。

### 下のノート名を使用して書き換え (Respell Using Note Name Below)



選択した音符を下書き換え、下のノート名を使用して異名同音を表示します。たとえば、GbをF#に書き換えます。

### 下ゾーンのサイズ変更 (Resize Lower Zone)



下ゾーンの高さを変更できます。

関連リンク

- [キャレット \(195 ページ\)](#)
- [音符パネル \(181 ページ\)](#)
- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(201 ページ\)](#)
- [和音の入力 \(230 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの削除 \(414 ページ\)](#)
- [音符/休符のデュレーションの選択 \(240 ページ\)](#)
- [スラーの入力 \(252 ページ\)](#)
- [アーティキュレーションの入力 \(251 ページ\)](#)
- [音符の書き換え \(429 ページ\)](#)

## フレットボードパネル

フレットボードパネルでは、選択したインストゥルメントタイプに対応するフレットボードレイアウトを使用してフレット楽器の音符を入力したり、選択している一番前の音符のピッチを押さえる弦として青い丸で表示したりできます。これは記譜モードのウィンドウ下部の下ゾーンに配置されています。

音符の入力中は、フレットボードパネルで押した音符が入力されます。音符の入力以外では、最後に選択したインストゥルメントのサウンドで押した音が再生されますが、入力されません。

- フレットボードパネルを表示するには、下ゾーンを表示させ、下ゾーンのツールバーで「**フレットボード (Fretboard)**」をクリックします。



フレットボードパネルのツールバーには以下のオプションがあります。

### キャレットを進める (Advance Caret)



音符を入力することなく現在選択されている音符のデュレーションの分だけキャレットを進めます。段階的強弱記号やペダル線などのデュレーションを持つ記譜記号を延長します。音符の入力中のみ使用できます。

**[Space]** を押してキャレットを進めることもできます。

補足

フレットボードパネルを使用して音符を入力する場合、キャレットは自動的に進みません。

### 左を削除 (Delete Left)



前の位置の音符を削除してキャレットをその位置に戻します。音符の入力中のみ使用できます。

音符の入力中に **[Backspace]** を押して音符/アイテムを削除することもできます。



## ヒント

音符入力中ではない場合、**[Backspace]** 又は **[Delete]** を押して音符/アイテムを削除できます。

## 音符のデュレーションを設定 (Set Note Duration)



音符のデュレーションを選択できます。音符の入力中に入力する次の音符のデュレーションを選択することも、音符の入力以外で既存の音符のデュレーションを変更することもできます。

対応するキーボードショートカットを押すか、左ゾーンの音符パネルで音符のデュレーションをクリックして音符のデュレーションを選択することもできます。

## 関連リンク

[キャレット](#) (195 ページ)

[音符パネル](#) (181 ページ)

[ゾーンの表示/非表示の切り替え](#) (39 ページ)

[音符の入力](#) (201 ページ)

[タブ譜への音符の入力](#) (222 ページ)

[和音の入力](#) (230 ページ)

[音符/アイテムの削除](#) (414 ページ)

[音符/休符のデュレーションの選択](#) (240 ページ)

[フレット楽器のチューニング](#) (127 ページ)


[タブ譜](#) (1060 ページ)

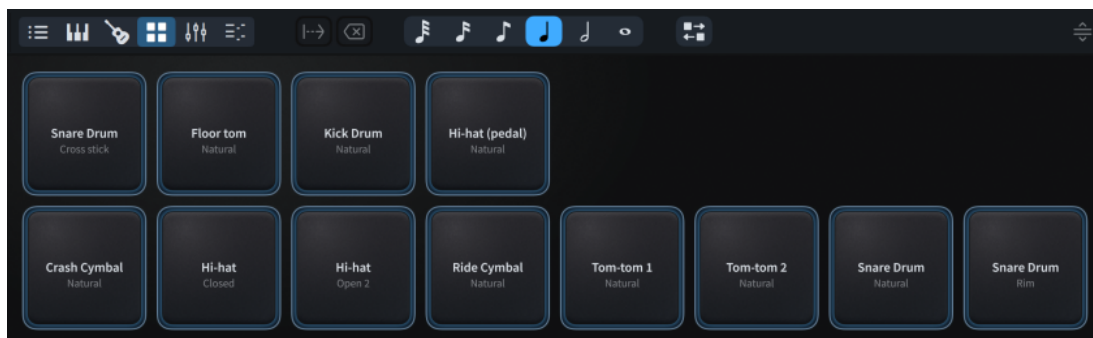
[音符の譜表とタブ譜を表示または非表示にする](#) (1061 ページ)

## ドラムパッドパネル

ドラムパッドパネルでは、ドラムパッドのレイアウトを使用して無音程打楽器の音符を入力できます。これは記譜モードのウィンドウ下部の下ゾーンに配置されています。

音符の入力中は、ドラムパッドパネルで押した音符が入力されます。音符の入力以外では、押したインストゥルメントや演奏技法のサウンドが再生されますが、入力はありません。

- ドラムパッドパネルを表示するには、下ゾーンを表示させ、下ゾーンのツールバーで「**ドラムパッド (Drum Pads)**」をクリックします。



ドラムパッドパネルのツールバーには以下のオプションがあります。

## キャレットを進める (Advance Caret)



音符を入力することなく現在選択されている音符のデュレーションの分だけキュレットを進めます。段階的強弱記号やペダル線などのデュレーションを持つ記譜記号を延長します。音符の入力中のみ使用できます。

**[Space]** を押してキュレットを進めることもできます。

#### 左を削除 (Delete Left)



前の位置の音符を削除してキュレットをその位置に戻します。音符の入力中のみ使用できます。

音符の入力中に **[Backspace]** を押して音符/アイテムを削除することもできます。

#### ヒント

音符入力中ではない場合、**[Backspace]** 又は **[Delete]** を押して音符/アイテムを削除できます。

#### 音符のデュレーションを設定 (Set Note Duration)



音符のデュレーションを選択できます。音符の入力中に入力する次の音符のデュレーションを選択することも、音符の入力以外で既存の音符のデュレーションを変更することもできます。

対応するキーボードショートカットを押すか、左ゾーンの音符パネルで音符のデュレーションをクリックして音符のデュレーションを選択することもできます。

#### ドラムパッドの再配置 (Reorder Drum Pads)



ドラムパッドの位置を入れ替えられます。たとえば、状況に応じて簡単に入力できるように異なる配置を作成できます。

#### 下ゾーンのサイズ変更 (Resize Lower Zone)



下ゾーンの高さを変更できます。

#### 関連リンク

[キュレット](#) (195 ページ)

[音符パネル](#) (181 ページ)

[ゾーンの表示/非表示の切り替え](#) (39 ページ)

[無音程打楽器の音符を入力する](#) (217 ページ)

[音符/アイテムの削除](#) (414 ページ)

[音符/休符のデュレーションの選択](#) (240 ページ)

[無音程打楽器](#) (1125 ページ)

[打楽器キットとドラムセット](#) (1126 ページ)

[打楽器キットの表示タイプ](#) (1130 ページ)

[打楽器キットにおける声部](#) (1141 ページ)

## 入力と編集

Dorico SE では、楽譜の入力と編集が区別されています。

### 入力

キャレットが表示されていれば、楽譜を新たに入力できます。音符と記譜記号を入力するにはキャレットを有効にする必要があります。キャレットを有効にするとデュレーション、付点、臨時記号、アーティキュレーションを指定できるため、音符ツールボックスと音符パネルでツールやアイテムを選択すると、入力しようとしている音符または和音に影響します。そのあと、スコアへ音符をクリックして入力するか、コンピューターキーボードで音符の文字名を押して入力するか、MIDI キーボードで音符または和音を演奏して、ピッチを指定します。

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

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

#### 補足

マウス入力を無効にすると、この状況でマウス入力が始まりなくなります。

### 編集 (Editing)

キャレットが表示されていなければ、既存の楽譜を編集できます。楽譜の編集には音符と記譜記号の削除が含まれます。これは記譜モードでのみ行なえますが、音符の削除は再生モードでも行なえます (記譜記号は削除できません)。入力と編集はいつでも切り替えることができます。

キャレットが有効になっていない場合、新しいアイテムは楽譜領域で選択されている最初のアイテムの位置に入力されます。アイテムが選択されていない場合は、マウスポインターに新しいアイテムが付随し、クリックした位置にアイテムが作成されます。

既存の音符と記譜記号を編集するには、楽譜領域でそれらを選択する必要があります。これにより、たとえば音符パネルで新しい音符のデュレーション、臨時記号、またはアーティキュレーションを選択した場合に、選択した音符やアイテムを更新できます。

少し時間を取って、キャレットが表示されている場合と表示されていない場合の Dorico SE の動作の違いを理解しておくことをおすすめします。キャレットが表示されていない場合、すべての編集機能が楽譜領域で選択したアイテムに対して実行されます。

#### 補足

音符のコピー/貼り付けなど、音符入力以外の一部の編集結果は、挿入モードおよび和音モードによる影響を受ける場合があります。

#### 関連リンク

- [アイテムの編集 \(397 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの選択 \(389 ページ\)](#)
- [キャレット \(195 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(200 ページ\)](#)
- [記譜記号の入力 \(251 ページ\)](#)
- [リズムグリッド \(194 ページ\)](#)
- [挿入モード \(410 ページ\)](#)
- [和音モード \(232 ページ\)](#)

## マウス入力の設定

Dorico SE のマウス入力機能を決めるいくつかの設定があります。

マウス入力の環境設定は、「**環境設定 (Preferences)**」の「**音符の入力と編集 (Note Input and Editing)**」ページにある「**編集 (Editing)**」セクションで設定できます。

マウス入力について、以下のいずれかのオプションを選択できます。

- **選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**: 楽譜領域で選択しているアイテムまたは音符の位置にアイテムが入力されます。
- **ポインターにアイテムを乗せる (Load pointer with item)**: アイテムがマウスポインターに読み込まれるため、楽譜領域の任意の場所をクリックしてアイテムを入力できます。

「**マウスによる複数アイテムの作成を許可する (Allow multiple items to be created with the mouse)**」のオン/オフを切り替えることもできます。このオプションをオンにすると、マウスポインターにアイテムを読み込むことができ、入力するたびにアイテムを選択しなおすことなく、楽譜領域で同じアイテムを複数回入力できます。このオプションをオフにすると、マウスポインターに読み込まれたアイテムは一度だけ入力できます。アイテムを複数の場所に入力するには、入力するたびにアイテムを選択しなおす必要があります。

### 補足

環境設定を変更すると、現在のプロジェクトおよびすべての新規プロジェクトに対してその機能が永続的に変更されます。

### 関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(51 ページ\)](#)

## マウス入力の設定の変更

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

### 手順

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

### 結果

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

### 関連リンク

[記譜記号の入力 \(251 ページ\)](#)

## リズムグリッド

リズムグリッドはデュレーションの単位であり、入力および編集の特定の性質、たとえばアイテムの移動量などに影響を与えます。ただし、入力する音符やアイテムのデュレーションには影響しません。



譜表の上に表示されたリズムグリッド (8分音符に設定)

現在のリズムグリッドの間隔はステータスバーに音価で示されるとともに、キャレットがアクティブな譜表の上のルーラーの目盛りによっても示されます。リズムグリッドの長い線は拍の区切りを示し、短い線は分割された拍を示します。

リズムグリッドは以下を制御します。

- キャレットまたはマウスの使用時、およびコピーアンドペーストをする際に入力できる位置。たとえば、リズムグリッドの間隔を 32 分音符に設定した場合、4 分音符に設定した場合よりも多くの位置に音符やアイテムを入力できます。
- **[→]**/**[←]** 使用時のキャレットの移動幅。
- 音符およびアイテムの長さを変更する際の幅。
- 音符およびアイテムの移動幅。
- 音符を分割するデュレーション。

リズムグリッドの間隔はいつでも変更できます。

関連リンク

[リズム上の位置](#) (21 ページ)

[キャレット](#) (195 ページ)

[手動でのキャレットの移動](#) (200 ページ)

[キーエディターパネル](#) (569 ページ)

[音符の入力](#) (201 ページ)

[音符をデュレーションで分割する](#) (242 ページ)

[楽譜領域のカラーを変更する](#) (49 ページ)

## リズムグリッドの間隔の変更

リズムグリッドの間隔を変更できます。この間隔はステータスバーに音価のマークで示されるとともに、キャレットの上のルーラーの目盛りで表される拍の区切りや分割された拍によっても示されます。

初期設定では、リズムグリッドの間隔は 8 分音符に設定されています。

手順

- 以下のいずれかの操作を行なってリズムグリッドの間隔を変更します。
  - リズムグリッドの間隔を狭めるには **[Alt/Opt]+[ ]** を押します。
  - リズムグリッドの間隔を広げるには **[Alt/Opt]+[@]** を押します。
  - 「記譜 (Write)」 > 「リズムグリッド (Rhythmic Grid)」 > 「グリッドの間隔を狭める (Decrease Grid Resolution)」を選択します。
  - 「記譜 (Write)」 > 「リズムグリッド (Rhythmic Grid)」 > 「グリッドの間隔を広げる (Increase Grid Resolution)」を選択します。
  - 「記譜 (Write)」 > 「リズムグリッド (Rhythmic Grid)」 > 「拍の区切り」を選択します。

- ステータスバーの「リズムグリッド (Rhythmic Grid)」セクターで値を選択します。

#### 結果

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

#### ヒント

リズムグリッドの間隔を増やす/減らすキーボードショートカットを任意に割り当てることができます。

#### 関連リンク

[ステータスバー \(34 ページ\)](#)

[キーボードショートカットの割り当て \(56 ページ\)](#)

## キャラット

Dorico SE では、キャラットは五線譜の上から下へと伸びる縦線として表示されます。ただし、打楽器の譜表およびタブ譜では短く表示されます。キャラットは、音符、和音、または記譜アイテムを入力できる位置を示します。これはタイのつながりの途中でも行なえます。

キャラットとは、一般的に、印刷されたテキストの校正に使用されるマークのことで、欠けている文字や文字列などを挿入または追加する位置を示します。ソフトウェアでは、キャラットは何かを挿入する位置を示します。この説明書では、音符の入力中に表示される線をキャラットと呼び、テキストの入力中に表示される線をカーソルと呼びます。

音符を入力している場合、キャラットは自動的に次の位置に進みます。タブ譜に和音や音符を入力している場合は、キャラットは自動的に移動しないため、手動で次の位置に移動させる必要があります。キャラットの横には、現在選択している声部の符尾の方向とタイプを示す音符記号が表示されます。その声部が新しい場合は一緒にプラス記号が表示されます。



#### キャラット

キャラットの外観は、入力モードと現在選択している声部の番号に応じて変わります。

#### 複数の譜表

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



複数の譜表に音符を入力中のキャラット

### 挿入 (Insert)

キャラットのの上にV字、下に逆向きのV字が表示されます。挿入モードの範囲の影響を受ける譜表には、すでにキャラットが伸ばされていない場合は点線が表示されます。挿入モードで音符を挿入すると、既存の音符が上書きされるのではなく、入力したデュレーションの分だけキャラットの後ろの音符が移動します。



「挿入 (声部) (Insert (Voice))」  
が有効なときのキャラット



「挿入 (プレーヤー) (Insert  
(Player))」が有効なときの  
キャラット



「挿入 (グローバル) (Insert  
(Global))」または「挿入 (現在  
の小節のグローバル調整  
(Insert (Global Adjustment  
of Current Bar))」が有効なと  
きのキャラット

### 補足

挿入モードは、音符のコピー/貼り付け、削除、長さの変更など、音符の入力以外の一部の編集にも影響します。

### 和音

キャラットの左上にプラス記号が表示されます。和音の入力中は、同じ位置に複数の音符を入力できます。





和音を入力中のキャラット

#### 補足

和音モードは、音符やアイテムのコピー/貼り付けや長さの変更など、音符入力以外の一部の編集にも影響を及ぼします。

#### デュレーションをロック

キャラットが破線になります。「デュレーションをロック (Lock to Duration)」をオンにすると、デュレーションやリズムを変えることなくノートのピッチを変更できます。



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

#### 装飾音符 (Grace Notes)

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



装飾音符を入力中のキャラット

#### 声部

複数の声部を入力している場合、キャラットには以下が表示されます。

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



新規の符尾が下向きの声部に音符を入力中のキャラット



新規の符尾が上向きの声部 2 に音符を入力中のキャラット

### スラッシュ付き声部

キャラットの横の音符はスラッシュ符頭を示します。

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

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



符尾が上向きのスラッシュ付き声部に音符を入力中のキャラット



新規の符尾が上向きのスラッシュ付き声部2に音符を入力中のキャラット



新規の符尾なしのスラッシュ付き声部に音符を入力中のキャラット

### 打楽器キット

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



打楽器キットに音符を入力中のキャラット

### タブ譜

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



タブ譜に音符を入力中のキャラット

#### 関連リンク

[和音モード \(232 ページ\)](#)

[挿入モード \(410 ページ\)](#)

[和音の入力 \(230 ページ\)](#)

[挿入モードでの音符の挿入 \(216 ページ\)](#)

[リズムを変えずに音符のピッチを変更する \(428 ページ\)](#)

[装飾音符の入力 \(229 ページ\)](#)

[複数の声部への音符の入力 \(211 ページ\)](#)

[無音程打楽器の音符を入力する \(217 ページ\)](#)



- [タブ譜への音符の入力 \(222 ページ\)](#)
- [楽譜領域のカラーを変更する \(49 ページ\)](#)
- [タイ \(1086 ページ\)](#)
- [タイのつながりの分割 \(1094 ページ\)](#)
- [音符をデュレーションで分割する \(242 ページ\)](#)

## キャラットの有効化/無効化

キャラットを有効にすると、たとえばタイのつながりの途中で強弱記号を入力する場合などに、キャラットの位置に音符や記譜記号を入力できます。キャラットを無効にすると、音符を入力できないかわりに、楽譜領域でアイテムの選択や編集を行なえます。

---

### 手順

1. 記譜モードで以下のいずれかの操作を行なって、キャラットを有効にして音符入力を開始します。
  - アイテムを選択して **[Shift]+[N]** を押します。
  - 音符ツールボックスの「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」  をクリックします。
  - 譜表上の位置をダブルクリックします。
2. 以下のいずれかの操作を行ない、キャラットを無効にして音符の入力を停止します。
  - **[Shift]+[N]**、**[Return]**、または **[Esc]** を押します。
  - マウス入力を無効にしている場合は、楽譜領域の選択可能なアイテムをクリックします。
  - 音符ツールボックスの「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」  をクリックします。
  - 別のモードに切り替えます。

---

### 関連リンク


- [手動でのキャラットの移動 \(200 ページ\)](#)
- [マウス入力の有効化/無効化 \(209 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(201 ページ\)](#)
- [記譜記号の入力 \(251 ページ\)](#)

## 複数の譜表にキャラットを伸ばす

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

---

### 手順

1. 記譜モードで以下のいずれかの操作を行なって、キャラットを有効にします。
  - アイテムを選択して **[Shift]+[N]** を押します。
  - 音符ツールボックスの「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」  をクリックします。
  - 譜表上の位置をダブルクリックします。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、キャラットを別の譜表まで伸ばします。
  - 上の譜表に伸ばすには、**[Shift]+[↑]** を押します。
  - 下の譜表に伸ばすには、**[Shift]+[↓]** を押します。
3. 必要に応じて、手順 2 を何度でも繰り返します。

関連リンク

[音符ツールボックス \(177 ページ\)](#)


[複数の譜表に音符と記譜記号を入力する \(215 ページ\)](#)

## 手動でのキャレットの移動

通常の音符の入力中は、音符を入力するとキャレットが自動的に移動しますが、手動で移動することもできます。たとえば、和音を入力しているときやフレットボードパネルを使用しているときは、キャレットは自動的に移動しません。

---

手順

- 記譜モードで以下のいずれかの操作を行なって、キャレットを移動します。
  - キャレットを現在のリズムグリッドの間隔に従う位置、または次/前の音符/休符のいずれか近い方に移動させるには、**[→]/[←]** を押します。
  - 現在選択中の音符の音価に従ってキャレットを次の位置に進めるには、**[Space]** を押すか、キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルのツールバーにある「**キャレットを進める (Advance Caret)**」 をクリックします。
  - 次/前の小節にキャレットを移動するには、**[Ctrl]/[command]+[→]/[Ctrl]/[command]+[←]** を押します。
  - 上/下の譜表にキャレットを移動するには、**[↑]/[↓]** を押します。
  - 組段の一番上/一番下の譜表にキャレットを移動するには、**[Ctrl]/[command]+[↑]/[Ctrl]/[command]+[↓]** を押します。

---

関連リンク

[和音の入力 \(230 ページ\)](#)

[キーボードパネル \(187 ページ\)](#)

[フレットボードパネル \(189 ページ\)](#)

[ドラムパッドパネル \(190 ページ\)](#)

[リズムグリッド \(194 ページ\)](#)

## 音符の入力

Dorico SE で音符を入力できるのは、キャレットが有効になっている音符入力時のみです。これにより、音符が誤って譜表に追加されるリスクが低くなります。

また、音符の入力と同時に記譜記号も入力できます。記譜記号はキャレットまたは選択した音符の位置に入力されます。

以下のいずれかのデバイスを使用して、さまざまな方法で音符を入力できます。デバイスはいつでも切り替えることができます。

- MIDI キーボード
- コンピューターキーボード
- マウスまたはタッチパッド
- キーボードパネル、フレットボードパネル、ドラムパッドパネル

ヒント

MIDI キーボードを使用すると、最も早く音符を入力できます。

---

関連リンク

[音符 \(849 ページ\)](#)

[音符の入力 \(201 ページ\)](#)

[MIDI 入力中の臨時記号の選択 \(225 ページ\)](#)

[キーボードパネル \(187 ページ\)](#)

[フレットボードパネル \(189 ページ\)](#)

[ドラumpッドパネル \(190 ページ\)](#)

[記譜記号の入力 \(251 ページ\)](#)

[配置ツール \(414 ページ\)](#)

## 音符の入力

キャレットが有効になっている音符の入力中に、プロジェクトに音符を入力できます。音符は、コンピューターのキーボード、マウス、下ゾーンのパネル、または MIDI キーボードで音符を演奏することによって入力できます。

### 補足

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

### 前提条件

- 適切なピッチの入力設定を選択しておきます。
- 適切な音符に基づく記譜記号の入力設定を選択しておきます。
- 音符の入力に使用する MIDI デバイスを接続しておきます。
- 音符パネルを使用して音符のデュレーションを選択する場合は、左ゾーンを表示させておきます。
- 1 人のプレーヤーに割り当てられた複数のインストゥルメント、またはスコアのページビューでは非表示のインストゥルメントに音符を入力する場合は、ギャラリービューを選択しておきます。
- 楽譜に調号が必要な場合は、その調号を入力しておきます。


### 手順

1. 記譜モードで以下のいずれかの操作を行なって、音符入力を開始します。

- 譜表上の音符を入力する位置にある音符または休符を選択して、**[Shift]+[N]** を押します。

#### 補足

**[Return]** を押すこともできますが、強弱記号などの記譜記号を選択した状態で **[Return]** を押すと、音符の入力は開始せず、選択に対応するポップオーバーが開きます。


- 譜表上の音符を入力する位置にある音符または休符を選択して、音符ツールボックスの「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」 をクリックします。
  - 音符を入力する譜表をダブルクリックします。
2. 複数の譜表に同時に音符を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。

3. 以下のいずれかの操作を行なって、音符のデュレーションを選択します。
  - 入力するデュレーションに対応する数字キーをコンピューターのキーボードで押します。  
たとえば、4分音符の場合は **[6]** を押します。8分音符の場合は **[5]**、16分音符の場合は **[4]** のように、短いデュレーションを入力するには小さい数字を押します。2分音符の場合は **[7]** のように、長いデュレーションを入力するには大きい数字を押します。
  - 音符パネルで、入力するデュレーションをクリックします。
  - キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルのツールバーで、入力するデュレーションをクリックします。
4. 必要に応じて、使用する付点を選択します。
5. 臨時記号が調号に含まれていないピッチを入力する場合は、適切な臨時記号を選択します。
6. 必要に応じて、使用するアーティキュレーションを選択します。
7. 以下のいずれかの操作を行なって、使用するピッチを入力します。
  - コンピューターのキーボードで対応する文字を押します。

#### ヒント


直前に入力した音符からの間隔が一番小さい音域の音符が自動的に選択されます。ただし、別の音域を強制することもできます。

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

- 音符を入力する位置の譜表をクリックします。  
音符を入力する位置にマウスを合わせると、シャドー符頭が表示されます。
  - キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルで、入力する音符を演奏します。
  - MIDI キーボードで音符を演奏します。
8. 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なって、音符を入力することなく現在選択されている音符のデュレーションの分だけキャレットを進めます。
    - **[Space]** を押します。
    - キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルのツールバーで、「**キャレットを進める (Advance Caret)**」  をクリックします。

#### ヒント

別の方向および別の移動幅でキャレットを動かすこともできます。

9. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を停止します。
  - **[Esc]** または **[Return]** を押します。
  - 音符ツールボックスで、「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」  をクリックします。

#### 結果

初期設定では、音符はキャレットの位置またはクリックした位置に選択したデュレーションで入力され、入力に合わせて再生されます。ピッチは調号に従います。たとえば、G メジャーで **[F]** を押すと自動的に F# が入力されます。

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

Dorico SE は、デュレーション、その位置で有効な拍子記号、小節内の音符の位置に応じて、音符を適切に記譜し、連符で連結します。これには、必要に応じて音符をタイのつながりとして表示することも含まれます。

音符を入力せずにキャレットを進めると、Dorico SE は音符間の間隔を適切なデュレーションの暗黙の休符で埋めます。

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

#### 補足

- 入力した音符によって、キャレットの横に 4 分音符記号で示されている声部のキャレットの位置にある既存の音符が上書きされます。既存の声部に音符を追加する場合は、和音を入力できます。また、新しい声部に音符を入力することもできます。
- 個々の拍子記号内のカスタム連符グループを指定できます。

#### 手順終了後の項目

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

#### 関連リンク

- [音符ツールボックス \(177 ページ\)](#)
- [キーボードパネル \(187 ページ\)](#)
- [フレットボードパネル \(189 ページ\)](#)
- [ドラムパッドパネル \(190 ページ\)](#)
- [ピッチをデュレーションの前に指定して音符を入力する \(204 ページ\)](#)
- [音符に基づく記譜記号の入力設定を変更する \(208 ページ\)](#)
- [ピッチの入力設定の変更 \(208 ページ\)](#)
- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)
- [ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(45 ページ\)](#)
- [MIDI 入力中の臨時記号の選択 \(225 ページ\)](#)
- [音符の書き換え \(429 ページ\)](#)
- [音符パネル \(181 ページ\)](#)
- [リズムグリッド \(194 ページ\)](#)
- [キャレット \(195 ページ\)](#)
- [音符/休符のデュレーションの選択 \(240 ページ\)](#)
- [付点音符の入力 \(209 ページ\)](#)
- [臨時記号の入力 \(224 ページ\)](#)
- [アーティキュレーションの入力 \(251 ページ\)](#)
- [和音の入力 \(230 ページ\)](#)
- [複数の声部への音符の入力 \(211 ページ\)](#)
- [休符の入力 \(225 ページ\)](#)
- [連符の入力 \(233 ページ\)](#)
- [既存の音符の上/下に音符を追加 \(237 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの位置の移動 \(419 ページ\)](#)
- [譜表をまたぐ連符/トレモロの作成 \(707 ページ\)](#)
- [音符と休符のグループ化 \(715 ページ\)](#)
- [拍に従う連符グループ \(699 ページ\)](#)



- [記譜記号の入力 \(251 ページ\)](#)
- [音符の入力時/選択時に音符を再生/ミュートする \(396 ページ\)](#)
- [タブ譜で音符に割り当てられた弦の変更 \(1062 ページ\)](#)
- [MIDI 入力デバイスの有効化/無効化 \(250 ページ\)](#)
- [暗黙の休符と明示的な休符 \(1020 ページ\)](#)
- [タイ \(1086 ページ\)](#)
- [調号 \(824 ページ\)](#)
- [配置ツール \(414 ページ\)](#)
- [括弧付きの符頭 \(858 ページ\)](#)

## 音符の入力中の音域の選択

Dorico SE では音符の入力中にピッチの音域が自動的に選択されますが、これを上書きして音域を手動で選択できます。

音符の入力中は、直前に入力した音符からの間隔が一番小さい音域の音符が自動的に選択されます。たとえば、F を入力したあと **[A]** を押すと、F の 6 度下ではなく 3 度上に A が入力されます。

この自動音域選択は、以下のいずれかの方法で上書きできます。

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

## 和音を入力中の音域の選択

和音の入力中は、キャレットの位置の一番高い音符の上に音符が自動的に入力されます。たとえば、**[A]**、**[E]**、**[A]** の順に押すと、キャレットの位置に A-E-A の和音が入力されます。

かわりに、**[Ctrl]+[Alt] (Windows) 又は [Ctrl] (macOS)** を押しながらノート名を表わすアルファベットを押すことで、最も低い音符よりも下にあるキャレットの位置に音符を入力できます (例: **[Ctrl]+[Alt]+[A] (Windows) 又は [Ctrl]+[A] (macOS)**)。

関連リンク

- [個々の音符のピッチの変更 \(424 ページ\)](#)
- [MIDI 入力中の臨時記号の選択 \(225 ページ\)](#)
- [音符の書き換え \(429 ページ\)](#)

## ピッチをデュレーションの前に指定して音符を入力する

ピッチをデュレーションの前に指定してプロジェクトに音符を入力できます。これはつまり、音符の入力を中断することなく音符の入力前にピッチをテストできることを意味します。音符は、コンピューターのキーボード、マウス、下ゾーンのパネル、または MIDI キーボードで音符を演奏することによって入力できます。

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

### 補足



- これらの手順は、音符を入力する際にデュレーションの前にピッチを選択する方法を説明しています。ただし、Dorico SE のデフォルトの音符入力動作であるデュレーションをピッチの前に指定することもできます。
- これらの手順は、音符を入力する前に付点、アーティキュレーション、および調号に含まれていない臨時記号を選択する方法を説明しています。ただし、これらは音符の入力後でも選択できます。この設定を変更する場合、手順 4～6 の前に手順 7 と 8 を実行する必要があります。

- デュレーションより先にピッチを設定してタブ譜に音符を入力する場合は、音符パネルで音符のデュレーションをクリックして選択する必要があります。
- 入力した音符の間には適切なデュレーションの暗黙の休符が自動的に表示されるため、音符の間に休符を入力する必要はありません。同様に、音符は必要に応じて自動的にタイのつながりとして表示されるため、タイを入力する必要はありません。
- また、音符の入力を無効にすることなく、音符と一緒に記譜記号も入力できます。

#### 前提条件

- 適切なピッチの入力設定を選択しておきます。
- 適切な音符に基づく記譜記号の入力設定を選択しておきます。
- 音符の入力に使用する MIDI デバイスを接続しておきます。
- 音符パネルを使用して音符のデュレーションを選択する場合は、左ゾーンを表示させておきます。
- 1人のプレーヤーに割り当てられた複数のインストゥルメント、またはスコアのページビューでは非表示のインストゥルメントに音符を入力する場合は、ギャラリービューを選択しておきます。
- 楽譜に調号が必要な場合は、その調号を入力しておきます。

#### 手順

1. 記譜モードで以下のいずれかの操作を行なって、音符入力を開始します。
    - 譜表上の音符を入力する位置にある音符または休符を選択して、**[Shift]+[N]** を押します。
- 補足
- [Return]** を押すこともできますが、強弱記号などの記譜記号を選択した状態で **[Return]** を押すと、音符の入力は開始せず、選択に対応するポップオーバーが開きます。
- 譜表上の音符を入力する位置にある音符または休符を選択して、音符ツールボックスの「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」 をクリックします。
  - 音符を入力する譜表をダブルクリックします。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、「**ピッチをデュレーションの前に指定 (Pitch Before Duration)**」をオンにします。
    - **[K]** を押します。
    - 音符ツールボックスの「**ピッチをデュレーションの前に指定 (Pitch Before Duration)**」 をクリックします。
  3. 複数の譜表に同時に音符を入力する場合は、それらの譜表にキュレットを伸ばします。
  4. 臨時記号が調号に含まれていないピッチを入力する場合は、適切な臨時記号を選択します。
  5. 必要に応じて、使用するアーティキュレーションを選択します。
  6. 必要に応じて、使用する付点を選択します。
  7. 以下のいずれかの操作を行なってピッチを選択します。
    - コンピューターのキーボードで対応する文字を押します。

ヒント

直前に入力した音符からの間隔が一番小さい音域の音符が自動的に選択されます。ただし、別の音域を強制することもできます。

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

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

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

- 音符を入力する位置の譜表をクリックします。  
音符を入力する位置にマウスを合わせると、シャドー符頭が表示されます。
- キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルで、入力する音符を演奏します。
- MIDI キーボードで音符を演奏します。

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

8. 以下のいずれかの操作を行なって、音符のデュレーションを選択して音符を入力します。


- 入力するデュレーションに対応する数字キーをコンピューターのキーボードで押します。  
たとえば、4分音符の場合は **[6]** を押します。8分音符の場合は **[5]**、16分音符の場合は **[4]** のように、短いデュレーションを入力するには小さい数字を押します。2分音符の場合は **[7]** のように、長いデュレーションを入力するには大きい数字を押します。
- 音符パネルで、入力するデュレーションをクリックします。

#### 補足

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

- キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルのツールバーで、入力するデュレーションをクリックします。

9. 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なって、音符を入力することなく現在選択されている音符のデュレーションの分だけキャレットを進めます。

- **[Space]** を押します。
- キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルのツールバーで、「**キャレットを進める (Advance Caret)**」  をクリックします。

#### ヒント

別の方向および別の移動幅でキャレットを動かすこともできます。

10. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を停止します。

- **[Esc]** または **[Return]** を押します。
- 音符ツールボックスで、「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」  をクリックします。

#### 結果

初期設定では、音符はキャレットの位置またはクリックした位置に選択したデュレーションで入力され、入力に合わせて再生されます。ピッチは調号に従います。たとえば、Gメジャーで **[F]** を押すと自動的にF#が入力されます。


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

Dorico SE は、デュレーション、その位置で有効な拍子記号、小節内の音符の位置に応じて、音符を適切に記譜し、連桁で連結します。これには、必要に応じて音符をタイのつながりとして表示することも含まれます。

音符を入力せずにキャレットを進めると、Dorico SE は音符間の間隔を適切なデュレーションの暗黙の休符で埋めます。

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

#### 補足

- 入力した音符によって、キャレットの横に 4 分音符記号で示されている声部のキャレットの位置にある既存の音符が上書きされます。既存の声部に音符を追加する場合は、和音を入力できます。また、新しい声部に音符を入力することもできます。
- 音符を入力する際にピッチをデュレーションの前に指定するか後に指定するかは、**[K]** を押すか「**ピッチをデュレーションの前に指定 (Pitch Before Duration)**」 をクリックしていつでも切り替えることができます。デュレーションをピッチの前に指定する方法は、たとえば同じデュレーションの音符を連続して入力する場合に便利です。
- 個々の拍子記号内のカスタム連桁グループを指定できます。
- 音符を入力する際にピッチをデュレーションの前に指定するか後に指定するかのデフォルト設定は、「**環境設定 (Preferences)**」の「**音符の入力と編集 (Note Input and Editing)**」ページで変更できます。

手順終了後の項目

音符は入力後に異なるリズム上の位置や別の譜表に移動できます。

符頭に個別に括弧を表示することもできます。

関連リンク

- [音符に基づく記譜記号の入力設定を変更する \(208 ページ\)](#)
- [ピッチの入力設定の変更 \(208 ページ\)](#)
- [音符ツールボックス \(177 ページ\)](#)
- [キーボードパネル \(187 ページ\)](#)
- [フレットボードパネル \(189 ページ\)](#)
- [ドラムパッドパネル \(190 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(201 ページ\)](#)
- [音符の入力中の音域の選択 \(204 ページ\)](#)
- [MIDI 入力中の臨時記号の選択 \(225 ページ\)](#)
- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)
- [ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(45 ページ\)](#)
- [音符パネル \(181 ページ\)](#)
- [リズムグリッド \(194 ページ\)](#)
- [キャレット \(195 ページ\)](#)
- [和音の入力 \(230 ページ\)](#)
- [複数の声部への音符の入力 \(211 ページ\)](#)
- [既存の音符の上/下に音符を追加 \(237 ページ\)](#)
- [記譜記号の入力 \(251 ページ\)](#)
- [MIDI 入力デバイスの有効化/無効化 \(250 ページ\)](#)

## ピッチの入力設定の変更

音符の入力/録音を記譜音とするか、演奏音とするかを変更できます。たとえば、移調するパートレイアウトでは、演奏音で音符を録音できます。

実音表示のレイアウトでは、記譜上のピッチと演奏上のピッチは同じです。

### 手順

- 記譜モードで、以下のいずれかのピッチの入力設定を選択します。
  - 音符の入力/録音を記譜上のピッチで行なうには、「**記譜 (Write)**」 > 「**ピッチの入力 (Input Pitch)**」 > 「**記譜上のピッチ (Written Pitch)**」を選択します。
  - 音符の入力/録音を演奏上のピッチで行なうには、「**記譜 (Write)**」 > 「**ピッチの入力 (Input Pitch)**」 > 「**演奏上のピッチ (Sounding Pitch)**」を選択します。

### 結果

記譜/録音したピッチの表示が変更されます。たとえば、ピッチの入力設定が「**演奏上のピッチ (Sounding Pitch)**」で、Fホルンの移調レイアウトでCを入力した場合、記譜される音符はGになります。

### 関連リンク

[音符の入力 \(201 ページ\)](#)

[MIDI 録音を使用した音符の入力 \(245 ページ\)](#)

[実音と移調音 \(160 ページ\)](#)

## 音符に基づく記譜記号の入力設定を変更する

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

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

### 手順

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

### 結果

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

関連リンク

[音符の入力 \(201 ページ\)](#)

[ピッチをデュレーションの前に指定して音符を入力する \(204 ページ\)](#)

[臨時記号の入力 \(224 ページ\)](#)

[付点音符の入力 \(209 ページ\)](#)

[アーティキュレーションの入力 \(251 ページ\)](#)

## マウス入力の有効化/無効化

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



---

手順

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

---

結果

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

ヒント

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

---

関連リンク

[音符ツールボックス \(177 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(51 ページ\)](#)

## 付点音符の入力

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

補足









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

---

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - 付点を追加する既存の音符を選択します。
2. 複数の譜表に同時に付点音符を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、音符のデュレーションを選択します。



- 入力するデュレーションに対応する数字キーをコンピューターのキーボードで押します。  
たとえば、4分音符の場合は **[6]** を押します。8分音符の場合は **[5]**、16分音符の場合は **[4]** のように、短いデュレーションを入力するには小さい数字を押します。2分音符の場合は **[7]** のように、長いデュレーションを入力するには大きい数字を押します。
  - 音符パネルで、入力するデュレーションをクリックします。
  - キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルのツールバーで、入力するデュレーションをクリックします。
4. 以下のいずれかの操作を行なって、「付点音符 (Dotted Notes)」をオンにします。
- **[.]** を押します。
  - 音符ツールボックスの「付点音符 (Dotted Notes)」  をクリックします。
5. 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なって、付点の数を変更します。
- **[Alt/Opt]+[.]** を押して、付点の数を順に切り替えます。
  - 音符ツールボックスの「付点音符 (Dotted Notes)」  をクリックしたままにしてから、入力する付点の数をクリックします。
- 音符ツールボックスの「付点音符 (Dotted Notes)」  のマークは、現在の付点の数に応じて変化します。最大で4つの付点が付いた音符を入力できます。
6. 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なって「デュレーションを強制 (Force Duration)」をオンにします。
- **[O]** を押します。
  - 音符ツールボックスの「デュレーションを強制 (Force Duration)」  をクリックします。
- 「デュレーションを強制 (Force Duration)」  がオンになっていない場合、小節内の位置およびその位置で有効な拍によっては、入力した音符が付点音符ではなくタイでつながれた音符として表示されることがあります。
7. 使用する付点音符を入力します。  
「付点音符 (Dotted Notes)」  ツールは、別の音符のデュレーションを選択する、またはツールをオフにするまで、有効な状態のままとなります。
8. もう一度 **[.]** を押すか「付点音符 (Dotted Notes)」  をクリックして「付点音符 (Dotted Notes)」をオフにします。
9. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を停止します。
- **[Esc]** または **[Return]** を押します。
  - 音符ツールボックスで、「音符入力を開始 (Start Note Input)」  をクリックします。

---

#### 結果

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

複数の既存の音符に付点を追加したことで音符同士が重なる場合、選択した最後の音符が削除されるのを防ぐため、選択した音符のデュレーションが Dorico SE によって調整されます。



例



8分音符を含むフレーズの例



全体を選択して付点を追加後の例

関連リンク

[音符と休符のグループ化 \(715 ページ\)](#)

[音符ツールボックス \(177 ページ\)](#)

[音符パネル \(181 ページ\)](#)

[キャレット \(195 ページ\)](#)

[挿入モード \(410 ページ\)](#)

[和音モード \(232 ページ\)](#)

[音符/休符のデュレーションの選択 \(240 ページ\)](#)

[キャレットの有効化/無効化 \(199 ページ\)](#)

[複数の譜表にキャレットを伸ばす \(199 ページ\)](#)

[挿入モードでの音符の挿入 \(216 ページ\)](#)



[音符に基づく記譜記号の入力設定を変更する \(208 ページ\)](#)

## 複数の声部への音符の入力

初期設定では、キャレットの横の符尾が上向きの4分音符記号で示されているように、符尾が上向きの最初の声部に音符が入力されます。音符の入力中は他の声部に直接音符を入力できるほか、必要に応じて声部を切り替えることができます。

また、すでに音符がある譜表上に新しい声部を作成し、その譜表上の別の任意の場所でこれらの声部に音符を入力することもできます。

手順

1. 記譜モードで、複数の声部を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を開始します。
  - **[Shift]+[N]** を押します。
  - 音符ツールボックスで、「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」  をクリックします。
  - 譜表をダブルクリックします。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、音符を入力する声部を選択します。
  - 声部を新規作成するには、**[Shift]+[V]** を押すか、音符ツールボックスで「**声部を作成 (Create Voice)**」  をクリックします。


新しい声部が追加されると、キャレットの横の4分音符記号の横にプラス記号が表示されます。この4分音符記号は符尾の方向を表わし、4分音符の横の数字は声部の番号を表わします(存在する場合)。



符尾が下向きの1つめの声部を追加したときのキャレット


#### ヒント

必要な回数だけ **[Shift]+[V]** を押しでも構いません。たとえば、音符が含まれていない譜表上に新しい声部を作成すると、符尾が下向きの1つめの声部に音符を入力できますが、符尾が上向きの2つめの声部に音符を入力したければ、すぐに別の新しい声部を作成することもできます。

- 既存の声部を選択するには、**[V]** を押すか、音符ツールボックスで「**次の声部 (Next Voice)**」 をクリックして、譜表上のアクティブな声部の中から声部を順に切り替えます。

#### 補足

- 声部は何度でも切り替えることができます。
- 1つの譜表に3つ以上の声部がある場合は、設定された順序でのみすべての声部を順に切り替えることができます。たとえば、符尾が上向きの2つの声部と符尾が下向きの2つの声部がある場合の順序は、符尾が上向きの声部1、符尾が下向きの声部1、符尾が下向きの声部2、符尾が上向きの声部2となります。

4. 任意の音符を入力します。
5. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を停止します。
  - **[Esc]** または **[Return]** を押します。
  - 音符ツールボックスで、「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」 をクリックします。

#### 結果

キャレットの横に4分音符記号で示されている声部に音符が入力されます。

別の声部にすでに音符が含まれている譜表上で新しい声部に音符を入力した場合、同じ位置にすでに存在する音符の符尾の方向は、必要に応じて自動的に変更されます。必要に応じて、別の声部の音符の周りに休符が表示されます。

#### ヒント

どの音符がどの声部に含まれるかを確認するために声部のカラーを表示できます。さらに、同じ声部の同じリズム上の位置にある単一または複数の音符を選択すると、ステータスバーにピッチが表示され、キーボードパネルに鍵盤を押さえた状態として表示されます。

例



符尾が上向きの声部 1 に音符を入力中のキャラット



符尾が下向きの声部 1 に音符を入力中のキャラット



新規の符尾が上向きの声部 2 に音符を入力中のキャラット

関連リンク

[キャラット](#) (195 ページ)

[音符ツールボックス](#) (177 ページ)

[音符パネル](#) (181 ページ)

[リズムグリッド](#) (194 ページ)

[音符の入力](#) (201 ページ)

[ピッチをデューレーションの前に指定して音符を入力する](#) (204 ページ)

[特定の声部に小節休符を入力する](#) (226 ページ)

[既存の音符の上/下に音符を追加](#) (237 ページ)

[既存の音符の声部を変更する](#) (423 ページ)

[声部](#) (1145 ページ)

[符尾の方向](#) (863 ページ)

[複声部における暗黙の休符](#) (1021 ページ)

[ステータスバー](#) (34 ページ)

[キーボードパネル](#) (187 ページ)

[スラッシュ領域内の音符を表示/非表示にする](#) (1010 ページ)




[声部カラーの表示/非表示](#) (1146 ページ)

## スラッシュ付き声部への音符の入力

ピッチを指定せずに正確なリズムを指示したい場合など、複数のスラッシュ付き声部に音符を入力できます。初期設定では、最初のスラッシュ付き声部の符尾は上向きですが、符尾ありまたは符尾なしのスラッシュ付き声部を追加して何度でも切り替えることができます。

すでに音符がある譜表上の新規のスラッシュ付き声部に音符を入力することもできます。譜表のいずれかの場所にスラッシュ付き声部を作成すると、同じ譜表上の別の任意の場所に、そのスラッシュ付き声部の音符を入力できます。

手順

1. 記譜モードで、スラッシュ付き声部を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を開始します。
  - **[Shift]+[N]** を押します。
  - 音符ツールボックスで、「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」  をクリックします。
  - 譜表をダブルクリックします。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、音符を入力するスラッシュ付き声部を選択します。
  - スラッシュ付き声部を新規作成するには **[Shift]+[Alt/Opt]+[V]** を押します。また、音符ツールボックスの「**声部を作成 (Create Voice)**」  をクリックしたままにしてから、「**スラッシュ付き声部を作成 (Create Slash Voice)**」  をクリックすることでも作成できます。



新しい声部が追加されると、キャラットの横の音符記号がスラッシュ音符に変わり、その横にプラス記号が表示されます。このスラッシュ音符記号は符尾の方向を表わし、スラッシュ音符記号の横の数字は声部の番号を表わします (存在する場合)。



符尾が下向きの1つめのスラッシュ付き声部を追加したときのキャラット

#### ヒント

必要な回数だけ **[Shift]+[Alt/Opt]+[V]** を押しでも構いません。たとえば、スラッシュ付き声部に音符が含まれていない譜表上に新しいスラッシュ付き声部を作成すると、符尾が上向きの1つめのスラッシュ付き声部に音符を入力できます。また、符尾が下向きのスラッシュ付き声部に音符を入力したければ、すぐに2つめの新しいスラッシュ付き声部を作成することも、符尾なしのスラッシュ付き声部に音符を入力したければ、3つめの新しいスラッシュ付き声部を作成することもできます。

- 既存のスラッシュ付き声部を選択するには、**[V]** を押すか、音符ツールボックスで「**次の声部 (Next Voice)**」  をクリックして、譜表上のアクティブな声部の中から声部を順に切り替えます。
4. 任意の音符を入力します。
- スラッシュ付き声部の音符は、ピッチに関係なく譜表上の同じ位置に表示されます。初期設定では、これは譜表の第3線ですが、スラッシュ付き声部が複数ある場合は変化します。
5. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を停止します。
- **[Esc]** または **[Return]** を押します。
  - 音符ツールボックスで、「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」  をクリックします。

#### 結果

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

声部は何度でも切り替えることができます。

#### 補足

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

例



符尾が上向きのスラッシュ付き声部1に音符を入力中のキャラット



符尾が下向きのスラッシュ付き声部1に音符を入力中のキャラット



新規の符尾なしのスラッシュ付き声部に音符を入力中のキャラット



新規の符尾が上向きのスラッシュ付き声部2に音符を入力中のキャラット

関連リンク

[音符ツールボックス \(177 ページ\)](#)

[スラッシュ付き声部 \(1016 ページ\)](#)

[スラッシュ符頭 \(1007 ページ\)](#)

[スラッシュ領域の入力 \(386 ページ\)](#)

[既存の音符の声部を変更する \(423 ページ\)](#)

[符尾の方向 \(863 ページ\)](#)

[複声部における暗黙の休符 \(1021 ページ\)](#)

## 複数の譜表に音符と記譜記号を入力する


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

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

前提条件

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

手順

1. 記譜モードで、複数の譜表に音符または記譜記号を入力する位置にあるアイテムを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を開始します。
  - **[Shift]+[N]** を押します。
  - 音符ツールボックスで、「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」  をクリックします。
  - 譜表をダブルクリックします。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、キャラットを別の譜表まで伸ばします。
  - 上の譜表に伸ばすには、**[Shift]+[↑]** を押します。
  - 下の譜表に伸ばすには、**[Shift]+[↓]** を押します。
4. 必要に応じて、入力する譜表の数だけ手順3を繰り返します。
5. 任意の音符や記譜記号を入力します。

#### 補足

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

6. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を停止します。

- **[Esc]** または **[Return]** を押します。
- 音符ツールボックスで、「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」  をクリックします。

#### 結果

入力した音符と記譜記号が、キュレットが伸びているすべての譜表のキュレットの位置に入力されます。大譜表を使用するインストゥルメントの上下両方の譜表にキュレットが伸びている場合は、音符のピッチに応じて、上下どちらかの譜表に音符が入力されます。ただし、これは追加の譜表を持つ大譜表を使用するインストゥルメントには適用されません。

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

#### 関連リンク

[キュレット \(195 ページ\)](#)

[音符パネル \(181 ページ\)](#)

[音符の入力 \(201 ページ\)](#)

[和音の入力 \(230 ページ\)](#)

[ピッチをデューレーションの前に指定して音符を入力する \(204 ページ\)](#)

[記譜記号の入力 \(251 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」 ダイアログ \(51 ページ\)](#)

## 挿入モードでの音符の挿入

挿入モードでは、音符を上書きすることなく単一の声部の既存の音符の前に音符を入力できます。この場合、1つ前の位置に新しい音符が入力されると同時に既存の音符が後ろに移動します。

#### 補足

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






#### 手順

1. 記譜モードで音符を入力します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、挿入モードをオンにします。

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

挿入モードでは、キュレットの上にV字、下に逆向きのV字が表示されます。挿入モードの範囲の影響を受ける譜表には、すでにキュレットが伸ばされていない場合は点線が表示されます。



3. 適切な挿入モードの範囲を選択します。
4. 必要に応じて、挿入モードの範囲が「声部 (Voice)」に設定されている場合、適切な声部が選択された状態になるまで **[V]** を押します。
5. 必要に応じて、挿入モードの範囲が「プレーヤー (Player)」または「声部 (Voice)」に設定されており、挿入モードで複数の譜表に一度に音符を入力するには、対象となる譜表すべてにキャレットを伸ばします。
6. 任意の音符を入力します。
7. 必要に応じて、再度 **[I]** を押すか「挿入 (Insert)」をクリックして挿入モードを無効にし、通常の音符入力に戻ります。
8. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を停止します。
  - **[Esc]** または **[Return]** を押します。
  - 音符ツールボックスで、「音符入力を開始 (Start Note Input)」をクリックします。

#### 結果

キャレットのあとの位置にある既存の音符を上書きすることなく、キャレットの位置またはクリックした位置に音符が入力されます。かわりに、キャレットのあとの既存の音符は挿入した音符の後ろに移動します。

挿入モードの影響を受ける声部や譜表は、挿入モードの範囲によって異なります。

#### 関連リンク

- [キャレット \(195 ページ\)](#)
- [挿入モード \(410 ページ\)](#)
- [挿入モードの範囲 \(411 ページ\)](#)
- [挿入モードの範囲の変更 \(412 ページ\)](#)
- [音符ツールボックス \(177 ページ\)](#)
- [リズムグリッド \(194 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(201 ページ\)](#)
- [和音の入力 \(230 ページ\)](#)
- [手動でのキャレットの移動 \(200 ページ\)](#)

## 無音程打楽器の音符を入力する

個別の無音程打楽器および打楽器キットのすべての打楽器に対し、個別のインストゥルメントに対し演奏技法固有の符頭を選択することも含めて、あらゆる表示タイプを使用して音符を入力できます。

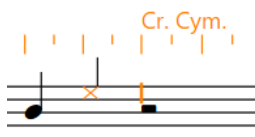
打楽器キットに音符を入力するときのキャレットは、有音程楽器または個別の打楽器の譜表に音符を入力するときのキャレットよりも短く表示されます。打楽器キットのキャレットは、譜表の高さ全体を占めるのではなく、譜表上の特定の位置に配置されます。

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



#### 補足

- 五線譜の表示タイプを使用している場合は、打楽器キットのスラッシュ付き声部にのみ音符を入力できます。
- 以下の手順は、デフォルトの設定である、デュレーションを設定後にピッチを設定する順番での音符の入力について説明します。デュレーションより先にピッチを設定するように指定することもできます。



五線譜キット表示でのインストゥルメントの音符の追加

#### 前提条件


演奏技法特有の符頭を打楽器に追加して使用する場合は、インストゥルメントごとに使用する演奏技法を「**打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)**」ダイアログで定義しておきます。

#### 手順

1. 記譜モードで、音符を入力する位置にある無音程打楽器またはキットの譜表上のアイテムを選択します。
2. 記譜モードで以下のいずれかの操作を行なって、音符入力を開始します。
  - 譜表上の音符を入力する位置にある音符または休符を選択して、**[Shift]+[N]** を押します。

#### 補足

**[Return]** を押すこともできますが、強弱記号などの記譜記号を選択した状態で **[Return]** を押すと、音符の入力は開始せず、選択に対応するポップオーバーが開きます。

- 譜表上の音符を入力する位置にある音符または休符を選択して、音符ツールボックスの「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」 をクリックします。
  - 音符を入力する譜表をダブルクリックします。
3. 打楽器キットに入力する場合は、必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なってキット内の別のインストゥルメントまでキャラットを上下に動かします。
    - 上に動かすには **[↑]** を押します。
    - 下に動かすには **[↓]** を押します。
  4. 以下のいずれかの操作を行なって、音符のデュレーションを選択します。
    - 入力するデュレーションに対応する数字キーをコンピューターのキーボードで押します。  
たとえば、4分音符の場合は **[6]** を押します。8分音符の場合は **[5]**、16分音符の場合は **[4]** のように、短いデュレーションを入力するには小さい数字を押します。2分音符の場合は **[7]** のように、長いデュレーションを入力するには大きい数字を押します。
    - 音符パネルで、入力するデュレーションをクリックします。
    - キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルのツールバーで、入力するデュレーションをクリックします。
  5. 音符を入力する前に、キャラットで現在選択されているインストゥルメントに適した演奏技法を選択します。
    - 演奏技法を上方向に順に切り替えるには、**[Alt/Opt]+[↑]** を押します。

- 演奏技法を下方方向に順に切り替えるには、**[Alt/Opt]+[↓]** を押します。
- 使用する演奏技法のピッチを MIDI キーボードで演奏します。


#### 補足

演奏技法の MIDI ピッチは、「**環境設定 (Preferences)**」の「**音符の入力と編集 (Note Input and Editing)**」ページで定義できます。

6. 以下のいずれかの操作を行なって、音符を入力します。
- すべてのキット表示タイプ/個別のインストゥルメント: リズムグリッドの上に表示されるインストゥルメントと演奏技法の音符を入力するには **[Y]** を押します。
  - すべてのキット表示タイプ/個別のインストゥルメント: 音符を入力する譜表上の、音符を入力する位置をクリックします。
  - 五線譜表示: 「**環境設定 (Preferences)**」で設定した音部記号の譜表上の位置に従って、コンピューターキーボードの文字を押すか、MIDI キーボードで音符を演奏します。たとえば、「**ト音記号 (Treble G clef)**」が設定されているときに五線譜の第3線に割り当てられたインストゥルメントの音符を入力するには **[B]** を押します。
  - グリッドおよび一線譜を使用するインストゥルメントの表示タイプ/個別のインストゥルメント: 現在、線上にキャレットが配置されているインストゥルメントの音符を入力するには、コンピューターキーボードで **[A]** から **[G]** のいずれかの音符名の文字を押すか、MIDI キーボードでいずれかの音符を演奏します。


#### 補足

「**環境設定 (Preferences)**」の「**音符の入力と編集 (Note Input and Editing)**」ページの「**音符の入力 (Note Input)**」セクションで、それぞれのキット表示タイプに「**パーカッションマップを使用 (Use percussion map)**」と「**譜表上の位置を使用 (Use staff position)**」のどちらが設定されているかに応じて、MIDI キーボードで演奏される音符の解釈が変わります。

7. 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なって、音符を入力することなく現在選択されている音符のデュレーションの分だけキャレットを進めます。
- **[Space]** を押します。
  - キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルのツールバーで、「**キャレットを進める (Advance Caret)**」 をクリックします。

#### ヒント

別の方向および別の移動幅でキャレットを動かすこともできます。

8. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を停止します。
- **[Esc]** または **[Return]** を押します。
  - 音符ツールボックスで、「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」 をクリックします。

#### 結果

初期設定では、音符はキャレットの位置またはクリックした位置に選択したデュレーションで入力され、入力に合わせて再生されます。演奏技法を選択した場合、符頭は「**打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)**」ダイアログまたは「**打楽器の符頭の上書き (Override Percussion Noteheads)**」ダイアログ (五線譜表示の場合のみ) でそれぞれのインストゥルメントおよび演奏技法に対して設定した通りに表示されます。

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

Dorico SE は、デュレーション、その位置で有効な拍子記号、小節内の音符の位置に応じて、音符を適切に記譜し、連桁で連結します。これには、必要に応じて音符をタイのつながりとして表示することも含まれます。

音符を入力せずにキャレットを進めると、Dorico SE は音符間の間隔を適切なデュレーションの暗黙の休符で埋めます。

## ヒント

個々の拍子記号内のカスタム連桁グループを指定できます。

### 関連リンク

[音符ツールボックス \(177 ページ\)](#)

[音符パネル \(181 ページ\)](#)

[キャレット \(195 ページ\)](#)

[打楽器キットと個々の打楽器インストゥルメント \(1125 ページ\)](#)

[打楽器キットとドラムセット \(1126 ページ\)](#)

[無音程打楽器の演奏技法 \(1132 ページ\)](#)

[演奏技法固有の符頭 \(1132 ページ\)](#)

[「打楽器の演奏技法 \(Percussion Instrument Playing Techniques\)」ダイアログ \(1133 ページ\)](#)

[演奏技法固有の符頭の変更 \(1135 ページ\)](#)

[ピッチをデュレーションの前に指定して音符を入力する \(204 ページ\)](#)

[音符と休符のグループ化 \(715 ページ\)](#)

[拍に従う連桁グループ \(699 ページ\)](#)

[休符の削除 \(1023 ページ\)](#)

[音符の入力 \(201 ページ\)](#)

## 打楽器キットの音符入力の設定

無音程打楽器の楽譜を入力するときの動作は、有音程楽器のときとは異なります。無音程打楽器の入力には一般的なあらゆる方法を使用できますが、MIDI キーボードまたはコンピューターキーボードを使用するのが最も効率的です。

- 打楽器の入力に関するオプションは、「**環境設定 (Preferences)**」の「**音符の入力と編集 (Note Input and Editing)**」ページの「**音符の入力 (Note Input)**」セクションにあります。

一方は五線譜への入力に関する一連のオプション、もう一方はグリッドと個々のインストゥルメントへの入力に関する一連のオプションです。

メインの選択は MIDI キーボードとコンピューターキーボードによる入力に影響します。

### パーカッションマップを使用 (Use percussion map)

パーカッションマップは、どの MIDI ノートがサウンドライブラリーの特定のパッチのどのサウンドを生成するかを定義します。たとえば、General MIDI パーカッションでは、C2 (ノート 36) がバスドラムを生成し、D2 (ノート 38) がスネアドラムを生成します。

特定のマッピングに詳しい場合は、入力にマッピングを直接使用すると便利かもしれません。

### 譜表上の位置を使用 (Use staff position)

このオプションは、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログで定義した譜表上の位置を使用します。たとえば、ドラムセットでは通常、バスドラムは譜表の第 1 間に配置され、スネアドラムは第 3 間に配置されます。

ト音記号を使用した場合 (それぞれ F4 と C5) またはヘ音記号を使用した場合 (それぞれ A2 と E3) にどうなるかで譜表上の位置を考えることができます。

五線譜の譜表上の位置を解釈するのに使用する音部記号を選択できます。

- **ト音記号 (Treble G clef)**

- **ヘ音記号 (Bass F clef)**

「**譜表上の位置を使用 (Use staff position)**」を選択した場合、MIDI キーボードの 1 オクターブを指定して演奏技法の入力に使用できます。

初期設定では、「**演奏技法を入力する MIDI キー (Input techniques from MIDI key)**」オプションが MIDI ノート 48 に設定されています。これはミドル C (C4 = MIDI ノート 60) の 1 オクターブ下の C にあたる C3 です。「MIDI Learn」ボタンを押したあと MIDI キーボードで音符を演奏すると、開始ピッチを変更できます。開始ピッチが C3 の場合、それより上の音符は以下のように機能します。

- C3 (48): 前の演奏技法
- C#3 (49): 次の演奏技法
- D3 (50): マッピングされた最初の演奏技法
- Eb3 (51): マッピングされた 2 番めの演奏技法
- E3 (52): マッピングされた 3 番めの演奏技法

以下まで、同じように続きます。

- B3 (59): マッピングされた 10 番めの演奏技法

一般に、打楽器の入力では「**譜表上の位置を使用 (Use staff position)**」に設定することをおすすめします。「**パーカッションマップを使用 (Use percussion map)**」は通常、ドラムセットに音符を入力する場合で、かつ General MIDI パーカッションマップを覚えている場合にのみ役立ちます。

関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(51 ページ\)](#)

[「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(140 ページ\)](#)

[無音程打楽器の音符を入力する \(217 ページ\)](#)

[演奏技法固有の符頭の変更 \(1135 ページ\)](#)

## 打楽器キットの音符の入力中のデフォルトの音符選択

打楽器キットの音符の入力中は、五線譜の表示タイプを使用するキットの譜表上の位置に対応するコンピューターキーボードの文字を押すことができます。たとえば、**[F]** を押して F の間または線に音符を入力できます。

「**環境設定 (Preferences)**」の「**音符の入力と編集 (Note Input and Editing)**」ページの「**音符の入力 (Note Input)**」セクションで、打楽器キットへの音符の入力に関するオプションを設定できます。たとえば、譜表上の位置を使用して音符を決定したい場合は、「**キットまたはグリッドへの入力 (Input onto kit or grid)**」で「**譜表上の位置を使用 (Use staff position)**」を選択します。

譜表上の位置を「**ト音記号 (Treble G clef)**」に関連付けるように設定した場合、F は譜表の第 1 間または第 5 線を表わします。つまり、標準のドラムセットの場合は、キックドラムが第 1 間に、ライドシンバルが第 5 線になります。

有音程楽器で音符を入力すると、Dorico SE はキャレットの現在の位置にどちらが近いかに基づいて、上または下の譜表上の位置を選択します。

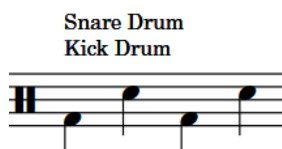
ただし、打楽器キットで音符を入力すると、Dorico SE はキャレットの現在の位置に最も近い譜表上の位置ではなく、最後に入力した音符と符尾の方向が同じ音符の譜表上の位置を選択します。これにより、打楽器キットで使用される一般的な音符のパターンを簡単に入力できます。

たとえば、標準のドラムセットでキックドラムとスネアドラムの音符を入力するのは一般的なパターンです。キックドラムは第 1 間に、スネアドラムは第 3 間に入力されます。第 3 間は、第 1 間から 5 つめ、第 5 線から 4 つめの譜表上の位置です。

キックドラムは **[F]** を、スネアドラムは **[C]** を押して入力できます。

Dorico SE でキットの音符を入力する際の符尾の方向のデフォルト設定は、**[F]** と **[C]** 交互に押すと、スネアドラムの入力後に第 5 線の方が近くても、キックドラムとスネアドラムの位置に音符が入力されるようになっています。

これは、キックドラムがスネアドラムと同じ符尾の向きと声部を使用するためです。



#### 補足

Dorico SE では、譜表上の 1 つの声部にのみ音符が含まれている場合、声部に関係なく、譜表上の音符の位置に応じて符尾の方向が自動的に変更されます。

関連リンク

[符尾の方向](#) (863 ページ)

## タブ譜への音符の入力

標準の音符入力と同じ方法で、タブ譜に直接音符を入力できます。タブ譜に音符を入力する場合、キャレットは標準の五線譜に音符を入力するときよりも小さく表示され、和音の入力が常に有効であるかのように動作します。つまり、音符を別の位置に入力するにはキャレットを手動で進める必要があります。

#### 補足

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


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

手順

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

#### 補足

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

2. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を開始します。
  - **[Shift]+[N]** を押します。
  - 音符ツールボックスで、「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」  をクリックします。
  - 譜表をダブルクリックします。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、音符のデュレーションを選択します。
  - 次に長いデュレーションを選択するには、**^** を押します。
  - 次に短いデュレーションを選択するには、**[-]** を押します。
  - 音符パネルで、入力するデュレーションをクリックします。
  - フレットボードパネルのツールバーで、入力するデュレーションをクリックします。

4. 以下のいずれかの操作を行なって、現在の弦に使用するピッチを入力します。
    - 入力するフレット番号に対応する数字キーを、コンピューターのキーボードまたはテンキーで押します。たとえば、第6フレットなら **[6]** を押します。  
10以上のフレット番号の場合は、2つの数字をすばやく押します。
    - コンピューターのキーボードで対応する文字を押します。
- 補足
- 文字を使用する場合、対応する弦のナットに最も近いオクターブが自動的に選択されます。
- 
- フレットボードパネルで、対応する弦とフレットポジションをクリックします。
  - MIDI キーボードで音符を演奏します。
5. 以下のいずれかの操作を行なって、キャレットを上下に動かし、同じ位置のさまざまな弦に音符を入力します。
    - 上に動かすには **[↑]** を押します。
    - 下に動かすには **[↓]** を押します。
  6. 以下のいずれかの操作を行なって、キャレットを別の位置に動かします。
    - 現在のリズムグリッドの間隔に従ってキャレットを移動するには、**[→]/[←]** を押します。
    - 現在選択中の音符のデュレーションに従ってキャレットを次の位置に進めるには、**[Space]** を押すか、フレットボードパネルのツールバーで「**キャレットを進める (Advance Caret)**」**[→]** をクリックします。
    - 次/前の小節にキャレットを移動するには、**[Ctrl]/[command]+[→]/[Ctrl]/[command]+[←]** を押します。

---

#### 結果

初期設定では、音符はキャレットが表示された弦のキャレットの位置に選択したデュレーションで入力され、入力に合わせて再生されます。音符はキャレットを手動で移動するまでそのキャレットの位置に続けて入力され、同じ弦の前の音符は上書きされます。現在の弦で演奏できない音符を入力しようとすると、その音符を演奏できる最も近い弦に、既存の音符に追加される形で入力されます。

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

#### 関連リンク

[キャレット \(195 ページ\)](#)

[手動でのキャレットの移動 \(200 ページ\)](#)

[フレットボードパネル \(189 ページ\)](#)

[タブ譜 \(1060 ページ\)](#)

[音符の譜表とタブ譜を表示または非表示にする \(1061 ページ\)](#)

[タブ譜で音符に割り当てられた弦の変更 \(1062 ページ\)](#)

[ピッチをデュレーションの前に指定して音符を入力する \(204 ページ\)](#)



## 臨時記号の入力

臨時記号は音符の入力中に入力することも、既存の音符に追加することもできます。また、既存の音符の臨時記号を変更することもできます。

### 補足

- 調号の一部である臨時記号は自動的に入力されます。たとえば、Gメジャーで **[F]** を押すと自動的に F# が入力されます。臨時記号を指定する必要があるのは、たとえば F# を入力する場合などに限られます。

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

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

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - 臨時記号を追加する、または臨時記号を変更する既存の音符を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、入力する臨時記号を選択します。
  - フラットの臨時記号を追加するには **[-]** を押します。
  - シャープの臨時記号を追加するには **^** を押します。
  - ナチュラルの臨時記号を追加するには **[0]** を押します。
  - 音符パネルで、入力する臨時記号をクリックします。

### ヒント

ダブルシャープ、ダブルフラット、微分音の臨時記号など追加の臨時記号は、調号、調性システム、臨時記号パネルの「**臨時記号 (Accidentals)**」セクションにあります。

3. 音符の入力中は、選択した臨時記号を使用して音符を入力します。

### 結果

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

音符の入力中は、次に入力する音符にのみ選択した臨時記号が入力されます。後続の音符には、その都度臨時記号を選択しなおす必要があります。

### 補足

- Dorico SE が使用するデフォルトの臨時記号の有効範囲ルールにより、同じ音域の同じ音符の後続の臨時記号は同じ小節には表示されません。
- MIDI デバイスを使用して音符を入力すると、必要に応じて自動的に臨時記号が表示されます。調号とコンテキストに基づいてシャープ、フラット、またはナチュラルが選択されます。音符の表記はあとから変更して、臨時記号の異なる異名同音として表示できます。

### 関連リンク

[音符パネル \(181 ページ\)](#)

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)

[臨時記号 \(665 ページ\)](#)



[音符の入力 \(201 ページ\)](#)

[音符に基づく記譜記号の入力設定を変更する \(208 ページ\)](#)

[音符の書き換え \(429 ページ\)](#)

[個々の音符のピッチの変更 \(424 ページ\)](#)

[臨時記号の有効範囲ルール \(669 ページ\)](#)

## MIDI 入力中の臨時記号の選択

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

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

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

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

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



## 休符の入力




Dorico SE は、入力した音符の間隔に、必要に応じて自動的に休符を表示します。ただし、その小節に音符を入力することなくプレイヤーの特定の拍にフェルマータを表示する場合など、休符を手動で入力することもできます。

### 補足

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

### 手順

1. 記譜モードで、休符を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を開始します。
  - **[Shift]+[N]** を押します。
  - 音符ツールボックスで、「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」  をクリックします。
  - 譜表をダブルクリックします。
3. 複数の譜表に同時に休符を入力する場合は、それらの譜表にキュレットを伸ばします。
4. 以下のいずれかの操作を行なって、休符の入力を開始します。
  - **[,]** を押します。
  - 音符ツールボックスの「**休符 (Rests)**」  をクリックします。
5. 以下のいずれかの操作を行なって、「**デュレーションを強制 (Force Duration)**」をオンにします。
  - **[O]** を押します。

- 音符ツールボックスの「**デュレーションを強制 (Force Duration)**」  をクリックします。
6. 使用する休符のデュレーションを選択します。
  7. 以下のいずれかの操作を行なって、休符を入力します。
    - **[Y]** または **[A]** から **[G]** のいずれかの文字を押します。
    - 休符を入力する位置の譜表をクリックします。  
休符を入力する位置にマウスを合わせると、シャドー休符が表示されます。
    - MIDI キーボードで音符を演奏します。
  8. 必要に応じて、もう一度 **[,]** を押すか「**休符 (Rests)**」  をクリックして休符の入力を終了します。
  9. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を停止します。
    - **[Esc]** または **[Return]** を押します。
    - 音符ツールボックスで、「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」  をクリックします。

#### 結果

選択したデュレーションの休符が入力されます。「**デュレーションを強制 (Force Duration)**」をオンにしていない場合、Dorico SE は音符に対する位置に応じて、また現在の拍子に従って隣接する休符を自動的に結合します。

#### 関連リンク

- [休符 \(1019 ページ\)](#)
- [暗黙の休符と明示的な休符 \(1020 ページ\)](#)
- [音符と休符のグループ化 \(715 ページ\)](#)
- [音符ツールボックス \(177 ページ\)](#)
- [音符パネル \(181 ページ\)](#)
- [キャレット \(195 ページ\)](#)
- [複数の譜表にキャレットを伸ばす \(199 ページ\)](#)
- [音符/休符のデュレーションの選択 \(240 ページ\)](#)
- [音符/休符のデュレーションの強制 \(243 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(201 ページ\)](#)
- [ピッチをデュレーションの前に指定して音符を入力する \(204 ページ\)](#)



## 特定の声部に小節休符を入力する

複声部に楽譜を入力した場合、第2声部に間隔があれば、通常は休符が自動的に作成されます。ただし、厳密な対位法による楽譜で第2声部を明示的な小節休符で始めたい場合は、それらの声部に小節休符を入力できます。

単一声部の楽譜では、キャレットを進めると新しい小節に自動的に小節休符が表示されるため、小節休符を入力する必要はありません。空白のすべての小節の小節休符をレイアウトごとに個別に表示/非表示にすることもできます。

#### 手順

1. 記譜モードで音符を入力します。
2. 声部の向き表示に正しい声部が表示されるまで **[V]** を押して、適切な第2声部を選択します。  
または、新しい声部に小節休符を入力する場合は、声部の向き表示に正しい声部が表示されるまで **[Shift]+[V]** を押します。
3. 以下のいずれかの操作を行なって小節と小節線のポップオーバーを開きます。
  - **[Shift]+[B]** を押します。

- 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」をクリックし、「小節と小節線 (Bars and Barlines)」をクリックします。
4. ポップオーバーに「rest」と入力して小節休符を追加します。
  5. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
  6. **[Ctrl]/[command]+[→]** を押して、小節休符の次の小節の開始位置にcaretを進めます。
  7. 選択した声部の複数の小節に小節休符を表示する場合は、手順3から6を必要な回数だけ繰り返します。

#### 結果

選択した声部のcaretの位置に小節休符が入力されます。選択した声部の音符を含む小節内にcaretがある場合、これらの音符は小節休符で置き換えられます。

#### 補足

また、音符の入力中に小節と小節線パネルの「小節休符を挿入 (Insert Bar Rest)」セクションで「小節休符を挿入 (Insert Bar Rest)」をクリックして小節休符を入力することもできます。

#### 関連リンク

[小節 \(677 ページ\)](#)

[小節と小節線のポップオーバー \(280 ページ\)](#)

[空白の小節で小節休符を表示/非表示にする \(1024 ページ\)](#)

[複数の声部への音符の入力 \(211 ページ\)](#)

[caret \(195 ページ\)](#)

## タイの入力

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

たとえば、経過音を記譜するために複声部にまたがるメロディを入力したとして、異なる声部に属する2音をタイでつなぐ必要があるとします。あるいは、和音の前に複数の音符によるフレーズを記譜したとして、そのすべてを延ばしてつなげることで、タイでつながれる音符の数を減らしたいとします。

#### ヒント

Dorico SE は、各拍子の音符のデュレーションに応じて自動的にタイを作成します。たとえば、小節線をまたぐ2つの4分音符の間にタイを入力したい場合、最初の4分音符を入力したい位置に2分音符を入力します。すると、Dorico SE は自動的に2分音符を2つの4分音符に分割して小節線の両側に配置し、それらをタイで連結します。

#### 前提条件

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

また、タイのつながりの最初の音からタイを開始することをおすすめします。タイでつながれた音符は1つの音符になり、強制的なデュレーションを含む設定も最初の音符から始まるためです。


#### 手順

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

- タイを開始する位置にある音符を選択します。2つの特定の音符の間、または装飾音符と通常の音符の間にタイを入力するには、その2つの音符を選択します。

#### 補足

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

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

#### 補足

2番めの音符は最初の音符と同じピッチでなければなりません。

#### 結果

音符の入力中は、入力した2つの音符がタイで連結されます。

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

#### 補足

- 音符の入力中は、タイの入力後に初めて入力した音符と、同じ声部および譜表上の同じピッチの前の音符がタイで連結されます。これは、間に別のピッチの音符があったとしても同様です。
- その位置で有効な拍子記号および小節内の音符の開始位置によっては、2つの音符の間にタイを入力すると、タイでつながれた2つの4分音符ではなく2分音符が入力されるなど、デュレーションの異なる単一の音符が作成されることがあります。デュレーションを強制することで、音符のグループ化設定を無効にし、記譜されたリズムを固定できます。そうすれば、Dorico SEは音符が小節内に収まる限り、入力した音符を指定したデュレーションで記譜します。

#### 例



#### 関連リンク

- [音符の入力 \(201 ページ\)](#)
- [音符/休符のデュレーションの強制 \(243 ページ\)](#)
- [音符ツールボックス \(177 ページ\)](#)
- [タイ \(1086 ページ\)](#)
- [タイとスラー \(1087 ページ\)](#)
- [音符と休符のグループ化 \(715 ページ\)](#)






## 装飾音符の入力

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

### 補足

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

### 手順


1. 記譜モードで、装飾音符を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を開始します。
  - **[Shift]+[N]** を押します。
  - 音符ツールボックスで、「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」  をクリックします。
  - 譜表をダブルクリックします。
3. 複数の譜表に同時に装飾音符を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
4. 以下のいずれかの操作を行なって、装飾音符の入力を開始します。
  - **[/]** を押します。
  - 音符ツールボックスの「**装飾音符 (Grace Notes)**」  をクリックします。
5. 入力する音符のデュレーションの番号を押します。たとえば、8分音符の装飾音符を入力するには **[5]** を押します。
6. 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なって、入力する装飾音符のスラッシュ付き/スラッシュなしを切り替えます。
  - **[Alt/Opt]+[/]** を押します。
  - 音符ツールボックスで「**装飾音符 (Grace Notes)**」  をクリックしたままにしてから、「**スラッシュなし装飾音符 (Unslashed Grace Notes)**」  または「**スラッシュ付き装飾音符 (Slashed Grace Notes)**」  をクリックします。

音符ツールボックスの「**装飾音符 (Grace Notes)**」  が更新され、現在の装飾音符のタイプが表示されます。

7. 使用する装飾音符を入力します。

### ヒント

同じ位置に入力できる装飾音符の数に制限はありません。

8. もう一度 **[/]** を押すか「**装飾音符 (Grace Notes)**」  をクリックすると、装飾音符の入力が終了して通常の音符入力に戻ります。

### 結果

入力したピッチがキャレットの位置に装飾音符として入力されます。

### ヒント

- 入力したあとに装飾音符のタイプを変更することもできます。

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

#### 関連リンク

- [装飾音符 \(812 ページ\)](#)
- [再生時の装飾音符 \(817 ページ\)](#)
- [音符ツールボックス \(177 ページ\)](#)
- [音符パネル \(181 ページ\)](#)
- [キーボードパネル \(187 ページ\)](#)
- [フレットボードパネル \(189 ページ\)](#)
- [ドラムパッドパネル \(190 ページ\)](#)
- [キャレット \(195 ページ\)](#)
- [複数の譜表にキャレットを伸ばす \(199 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(201 ページ\)](#)
- [音符/休符のデュレーションの選択 \(240 ページ\)](#)
- [タイの入力 \(227 ページ\)](#)
- [臨時記号の入力 \(224 ページ\)](#)
- [アーティキュレーションの入力 \(251 ページ\)](#)
- [装飾音符のタイプを個別に変更する \(816 ページ\)](#)
- [既存の音符を装飾音符に変換する \(814 ページ\)](#)
- [装飾音符を標準の音符に変換する \(814 ページ\)](#)
- [ピッチをデュレーションの前に指定して音符を入力する \(204 ページ\)](#)

## 和音の入力

音符の入力と「**和音 (Chords)**」がどちらも有効になっていれば、音符の入力中に和音を入力できます。音符は、コンピューターのキーボード、マウス、下ゾーンのパネル、または MIDI キーボードで音符を演奏することによって入力できます。



#### 補足

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

デュレーションより先にピッチを設定して和音を入力する場合は、コンピューターキーボードまたは MIDI キーボードを使用して、手順 5 の前に手順 6 を実行する必要があります。

- MIDI キーボードを使用する場合は挿入モードでのみ和音を入力できます。
- キーボードパネル、フレットボードパネル、または MIDI キーボードを使用している場合、「**和音 (Chords)**」をオンにしなくても和音を入力できます。

#### 手順


1. 記譜モードで、和音を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を開始します。
  - **[Shift]+[N]** を押します。
  - 音符ツールボックスで、「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」  をクリックします。
  - 譜表をダブルクリックします。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、和音の入力を開始します。
  - **[Q]** を押します。
  - 音符ツールボックスの「**和音 (Chords)**」  をクリックします。

和音の入力中はキャラットの上にプラス記号が表示されます。これにより、キャラットの位置に複数の音符を入力できます。




4. 複数の譜表に同時に和音を入力する場合は、それらの譜表にキャラットを伸ばします。
5. 以下のいずれかの操作を行なって、音符のデュレーションを選択します。
  - 入力するデュレーションに対応する数字キーをコンピューターのキーボードで押します。  
たとえば、4分音符の場合は **[6]** を押します。8分音符の場合は **[5]**、16分音符の場合は **[4]** のように、短いデュレーションを入力するには小さい数字を押します。2分音符の場合は **[7]** のように、長いデュレーションを入力するには大きい数字を押します。
  - 音符パネルで、入力するデュレーションをクリックします。
  - キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルのツールバーで、入力するデュレーションをクリックします。
6. 以下のいずれかの操作を行なって、使用するピッチを入力します。
  - キーボードで対応する文字を押します。

#### ヒント

「和音 (Chords)」 が有効になっている場合、キャラットの位置の一番高い音符の上に音符が自動的に入力されます。


かわりに、**[Ctrl]+[Alt] (Windows) 又は [Ctrl] (macOS)** を押しながらノート名を表わすアルファベットを押すことで、最も低い音符よりも下にあるキャラットの位置に音符を入力できます (例: **[Ctrl]+[Alt]+[A] (Windows) 又は [Ctrl]+[A] (macOS)**)。

- 音符を入力する位置の譜表をクリックします。  
音符を入力する位置にマウスを合わせると、シャドー符頭が表示されます。
  - キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルで、入力する音符を演奏します。
  - MIDI キーボードで音符を演奏します。
7. 必要に応じて、別の位置に和音を入力するために、以下のいずれかの操作を行なってキャラットを進めます。
    - **[Space]** を押します。
    - キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルのツールバーで、「**キャラットを進める (Advance Caret)**」 をクリックします。

和音の入力中は、キャラットを手動で進めるまで、音符は同じ位置の前に入力した音符の上に入力されます。

#### ヒント

別の方向および別の移動幅でキャラットを動かすこともできます。

8. 再度 **[Q]** を押すか「和音 (Chords)」 をクリックして和音の入力を終了します。
9. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を停止します。
  - **[Esc]** または **[Return]** を押します。



- 音符ツールボックスで、「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」  をクリックします。

#### 結果

キャレットの位置に複数の音符が入力されます。

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

#### 補足

- 和音の入力を終了してすぐ、前のように続けて音符を入力できます。音符は1つの位置に1つずつ入力され、キャレットは自動的に次の位置に進みます。
- 異なる臨時記号の付いた同じ音域の2つのピッチが和音に含まれていることを、オルタードユニゾンと呼びます。Dorico SEの初期設定では、オルタードユニゾンは分割された符尾として表示されます。
- MIDI キーボードを使用してデュレーションより先にピッチを設定してタブ譜に和音を入力すると、和音のすべての音符が同じ弦に割り当てられます。このような場合、タブ譜では音符が隣り合わせに表示され、色は緑になります。これらの音符はあとから個別に選択して弦を独自に割り当てることができます。


#### 関連リンク

- [音符ツールボックス \(177 ページ\)](#)
- [音符パネル \(181 ページ\)](#)
- [キーボードパネル \(187 ページ\)](#)
- [フレットボードパネル \(189 ページ\)](#)
- [ドラムパッドパネル \(190 ページ\)](#)
- [音符の入力中の音域の選択 \(204 ページ\)](#)
- [キャレット \(195 ページ\)](#)
- [複数の譜表にキャレットを伸ばす \(199 ページ\)](#)
- [手動でのキャレットの移動 \(200 ページ\)](#)
- [オルタードユニゾン \(668 ページ\)](#)
- [ピッチをデュレーションの前に指定して音符を入力する \(204 ページ\)](#)
- [音符に基づく記譜記号の入力設定を変更する \(208 ページ\)](#)

## 和音モード

和音モードでは、音符の入力方法や、音符の入力以外の編集が楽譜に与える影響が変わります。和音モードをオンにすると、既存の音符を上書きするのではなく、音符を重ねて和音を作成できます。和音の入力中は、キャレットは自動的に進みません。

和音モードの影響を受ける和音の入力以外の編集には、音符のコピー/貼り付けやデュレーションの変更などがあります。たとえば、4つの音符をコピーして、和音モードがオンになっており既存の音符がある譜表に貼り付けた場合、既存の音符は上書きされるのではなく新しい音符と結合されて和音になります。

- 記譜モードで、**[Q]** を押すか音符ツールボックスの「**和音 (Chords)**」  をクリックすることで和音モードのオン/オフを切り替えることができます。

#### 補足

挿入モードと和音モードを同時に有効にすることはできません。

関連リンク

[挿入モード \(410 ページ\)](#)

[キャレット \(195 ページ\)](#)

[音符/アイテムのコピーと貼り付け \(416 ページ\)](#)

[音符のデュレーションの変更 \(241 ページ\)](#)

[付点音符の入力 \(209 ページ\)](#)

## 連符の入力




すべてのタイプの連符は連符のポップオーバーを使用して入力できます。4分音符を8分音符の3連符の開始位置に入力するなど、連符はどんなデュレーションの音符でも含めることができます。

### 補足

以下の手順は、デフォルトの設定である、デュレーションを設定後にピッチを設定する順番での音符の入力について説明します。デュレーションより先にピッチを設定するように指定することもできます。

ピッチをデュレーションの前に指定して連符を入力する場合は、連符を指定したあとに入力した最初の音符、または連符の比率に含まれている音価のいずれかに基づいて連符の基準となる音価が決まります。

### 手順

1. 記譜モードで、連符を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を開始します。
  - **[Shift]+[N]** を押します。
  - 音符ツールボックスで、「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」  をクリックします。
  - 譜表をダブルクリックします。
3. 複数の譜表に同時に連符を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
4. 以下のいずれかの操作を行なって連符のポップオーバーを開きます。
  - **[:]** を押します。
  - 音符ツールボックスで「**連符 (Tuplets)**」  をクリックしたままにして、そのあと「**x:y**」  をクリックします。


キーボードを使って連符を入力すると、指定した連符として音符が自動的に入力されます。

5. 使用する連符の比率と拍の単位をポップオーバーに入力します。  
たとえば8分音符の3連符を記入するには「**3:2e**」、16分音符の5連符を記入するには「**5:4x**」と入力します。

### 補足

拍の単位を指定しない場合、音符パネルで現在選択している音価をベースに連符が入力されます。

6. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。  
連符が入力されます。
7. 必要に応じて、選択した音符のデュレーションを変更します。  
たとえば、8分音符をもとに連符を入力しておいて、その連符内に4分音符を入力できます。
8. 任意のピッチで入力または再生します。  
キーボードを使って連符を入力すると、指定した連符として音符が自動的に入力されます。
9. 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なってキャレットを進め、別の位置に同じ比率の連符を続けて入力します。

- **[Space]** を押します。
- キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルのツールバーで、「**キャレットを進める (Advance Caret)**」  をクリックします。

10. 以下のいずれかの操作を行なって、連符の入力を終了します。


- 標準の音符入力に戻るには、**+** を押すか矢印キーでキャレットを移動します。
- 音符の入力を完全に停止するには、**[Esc]** を押します。

#### 結果

入力または再生したピッチは、連符としてキャレットの位置から入力されます。

連符を入力した直後に別のタイプの連符を入力するには、最初のタイプの連符を終了してから2つめのタイプを入力する必要があります。最初のタイプを終了しないと、2つめのタイプが入れ子状の連符として入力されます。

#### ヒント

また、音符ツールボックスの「**連符 (Tuplets)**」  をクリックしたままにしてから使用する連符をクリックすることでも、連符を入力できます。

#### 関連リンク

[連符 \(1115 ページ\)](#)

[入れ子状の連符 \(1115 ページ\)](#)

[既存の音符を連符に変換する \(1117 ページ\)](#)

[連符から標準の音符に変換する \(1117 ページ\)](#)

[音符ツールボックス \(177 ページ\)](#)

[音符パネル \(181 ページ\)](#)

[記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)

[キーボードパネル \(187 ページ\)](#)

[フレットボードパネル \(189 ページ\)](#)

[ドラムパッドパネル \(190 ページ\)](#)

[キャレット \(195 ページ\)](#)

[音符の入力 \(201 ページ\)](#)



[複数の譜表にキャレットを伸ばす \(199 ページ\)](#)

[ピッチをデュレーションの前に指定して音符を入力する \(204 ページ\)](#)

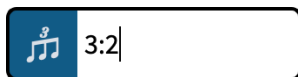
## 連符のポップオーバー

連符のポップオーバーでは、任意の音符のデュレーションに基づく任意の比率の連符を入力できます。以下の表は、さまざまなタイプの連符を入力するために連符のポップオーバーに入力できるエンタリーの例です。

記譜モードでは、以下のいずれかの操作を行なって、音符入力中または音符選択中に連符のポップオーバーを開くことができます。

- **[:]** を押します。
- 音符ツールボックスで「**連符 (Tuplets)**」  をクリックしたままにして、そのあと「**x:y**」  をクリックします。
- 「**記譜 (Write)**」 > 「**連符を作成 (Create Tuplet)**」を選択します。

ポップオーバーの左側に表示されたアイコンが、ウィンドウの左側にある音符ツールボックスの対応するボタンと一致します。



エントリーの例が入力された連符のポップオーバー



音符ツールボックスの「連符 (Tuplets)」ボタン

キーボードを使って連符を入力すると、以下の操作が行なわれるまで、指定した連符として音符が入力されます。

- **+** を押して、標準の音符入力に戻る
- 矢印キーでキャレットを移動する
- 音符の入力を終了する

### 連符のタイプ

### ポップオーバーエントリー

2つ分のスペースに3つの音符が配置された3連符	「3」、「3:2」、「3/2」、または「3 2」
4つ分のスペースに3つの音符が配置された3連符	「3:4」、「3/4」、または「3 4」
3つ分のスペースに4つの音符が配置された4連符	「4:3」、「4/3」、または「4 3」
2つ分のスペースに5つの音符が配置された5連符	「5:2」、「5/2」、または「5 2」
4つ分のスペースに5つの音符が配置された5連符	「5:4」、「5/4」、または「5 4」
4つ分のスペースに6つの音符が配置された6連符	「6:4」、「6/4」、または「6 4」
4つ分のスペースに7つの音符が配置された7連符	「7:4」、「7/4」、または「7 4」
8つ分のスペースに9つの音符が配置された9連符	「9:8」、「9/8」、または「9 8」
3つ分のスペースに2つの音符が配置された2連符複合拍子によく使用されます。	「2:3」、「2/3」、または「2 3」
6つ分のスペースに5つの音符が配置された5連符複合拍子によく使用されます。	「5:6」、「5/6」、または「5 6」

---

### 連符のタイプ

### ポップオーバーエントリー

4 つ分のスペースに 5 つの付点 4 分音符が配置された 5 連符

「5:4q.」、「5/4q.」、「5 4q.」、または「5:4-6.」

#### 補足

数字を使用して拍の単位を指定する場合は、スペースまたはハイフンを使用して連符の比率と拍の単位を区切る必要があります。

---

このリストにはすべてのエントリーが含まれているわけではありません。このリストは、さまざまな連符を入力するためにエントリーをどのように構成するかを示すことを目的としています。

#### 補足

エントリーで拍の単位を指定しない限り、連符の全体のデュレーションはポップオーバーを開いたときに選択していた音価によって決まります。たとえば、4 分音符が選択されている状態で 3 連符を入力すると、2 つ分のスペースに 3 つの 4 分音符が配置された 3 連符が入力されます。

---

### 連符の拍の単位

---

#### 連符の拍の単位

#### ポップオーバーエントリー

64 分音符

「z」または「2」

32 分音符

「y」または「3」

16 分音符

「x」または「4」

8 分音符

「e」または「5」

4 分音符

「q」または「6」

2 分音符

「h」または「7」

全音符

「w」または「8」

倍全音符

「2w」または「9」

付点

.(ピリオド)

---

#### 関連リンク



[既存の音符を連符に変換する \(1117 ページ\)](#)

[音符/休符のデュレーションの選択 \(240 ページ\)](#)

## 既存の音符の上/下に音符を追加

既存の音符の上/下に音符を追加できます。既存の音符に対する音程に応じて、同時に複数の音符を追加できます。

### 手順

1. 記譜モードで、音符を追加する音符を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって音符ツールのポップオーバーを開きます。
  - **[Shift]+[I]** を押します。
  - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「音符ツール (Note Tools)」 をクリックします。
3. 追加する音符の、選択した音符に対する音程を入力します。  
たとえば、選択した音符のマイナーで3度下と4度上に音符を追加するには「-m3,4」と入力します。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

### 結果

指定した音程に従い、選択した音符に音符が追加されます。

### 関連リンク



[記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)

[音符ツールのポップオーバー \(237 ページ\)](#)

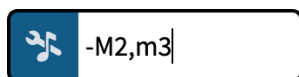
## 音符ツールのポップオーバー

音符ツールのポップオーバーでは、既存の音符の上下に音符を追加したり、既存の音符を移調したりできます。

記譜モードでは、音符の選択時 (音符入力中も含む) に以下のいずれかの操作を行なって、音符ツールのポップオーバーを開くことができます。

- **[Shift]+[I]** を押します。
- 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「音符ツール (Note Tools)」 をクリックします。
- 「記譜 (Write)」 > 「音程を追加 (Add Intervals)」を選択します。

ポップオーバーの左側に表示されたアイコンが、ウィンドウの右側にある記譜記号ツールボックスの対応するボタンと一致します。



エントリーの例が入力された音符ツールのポップオーバー



記譜ツールボックスの音符ツールボタン

## 音程

音程または性質	ポップオーバーエントリー
音程の度数 ユニゾン、2度、3度、4度、5度～2オクターブ まで	「1」、「2」、「3」、「4」、「5」～「15」まで
メジャー	「M」、「maj」、または「major」
マイナー	「m」、「min」、または「minor」
完全	「p」、「per」、または「perf」
ディミニッシュ	「d」、「dim」、または「diminished」
オーギュメント	「a」、「aug」、または「augmented」
全音階	「diat」または「diatonic」
あらゆる調性システムにおける [n] 個のオクターブ 分割	「[n] d」、「[n] div」、または「[n] divisions」
12-EDO における [n] 個の半ステップ (半音)	「[n] s」、「[n] st」、「[n] semi」、または「[n] semitones」
24-EDO における [n] 個の 1/4 音	「[n] q」、「[n] qt」、または「[n] quartertones」

### 補足

- **5 8 div** のように、指定したオクターブ分割の総数の前に、音程の度数を含める必要があります。これらを組み合わせることで、音符名と臨時記号を任意に指定できます。
- メジャーとマイナーを意味する「M」と「m」のエントリーは、大文字と小文字が区別されます。

## 音符の追加

追加のタイプ	ポップオーバーエントリー
3度上に音符を追加	「3」または「3rd」
4度下に音符を追加	「-4」または「-4th」
5度上の音符名を使用して、オクターブ分割 [n] 個 分上に音符を追加	「5 8 div」 (あらゆる調性システム) 「5 8 st」 (12-EDO) 「5 16 qt」 (24-EDO)



### 追加のタイプ

### ポップオーバーエントリー

6度下の音符名を使用して、オクターブ分割 [n] 個分下に音符を追加	「-6 9 div」 (あらゆる調性システム) 「-6 9 st」 (12-EDO) 「-6 18 qt」 (24-EDO)
複数の音符を含む和音を追加	「3,6」または「-3,3,4」
和音の一番上の音符にのみ音符を追加	top
和音の一番下の音符にのみ音符を追加	bottom

### 補足

- 複数の音符を追加する場合は、音符はスペースではなくコンマで区切る必要があります。
- 音程の性質を指定しない場合、音程の度数はその位置で有効な調号に従います。たとえばCメジャーで「3」と入力してD $\sharp$ の上に3度を追加した場合、追加される音符はF $\sharp$ になります。音程の性質を指定するには、「maj3」のように音程の度数の前に記入します。

### 例

- 選択した和音の最低音の長2度下と短3度上に音符を追加するには、「-M2,m3 bottom」と入力します。
- 24-EDOでC $\sharp$ の上にG $\sharp$ を追加するには、「5 16 qt」と入力します。

### 移調

#### 移調の例

#### ポップオーバーエントリー

音符を上3度移調	t3
音符を下6度移調	t-6
5度上の音符名を使用して、オクターブ分割 [n] 個分上に音符を移調	「t 5 8 div」 (あらゆる調性システム) 「t 5 8 st」 (12-EDO) 「t 5 16 qt」 (24-EDO)
6度下の音符名を使用して、オクターブ分割 [n] 個分下に音符を移調	「t -6 9 div」 (あらゆる調性システム) 「t -6 9 st」 (12-EDO) 「t -6 18 qt」 (24-EDO)

### 例

24-EDOでC $\sharp$ を1/4音9個分上に移調するには、E $\sharp$ に「t 3 9 qt」、F $\sharp$ に「t 4 9 qt」と入力します。

### 関連リンク

[記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)

- [大きな選択範囲 \(391 ページ\)](#)
- [オクターブの均等な分割 \(EDO\) \(829 ページ\)](#)
- [既存の音符の上/下に音符を追加 \(237 ページ\)](#)
- [音符ツールのポップオーバーで既存の音符を移調する \(428 ページ\)](#)
- [配置ツール \(414 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(201 ページ\)](#)

## 音符のデュレーション

Dorico SE では、音符のデュレーションの変更を音符の入力時にも既存の音符に対しても行なえます。

関連リンク



- [Dorico の音符と休符 \(20 ページ\)](#)
- [音符と休符のグループ化 \(715 ページ\)](#)

## 音符/休符のデュレーションの選択

音符/休符のデュレーションは、音符入力中でも、既存の音符/休符に対してでも、異なるデュレーションを選択できます。

---

手順

1. 音符パネルに表示されていないデュレーションを選択するには、音符リストの上下にある「**すべての音符を表示/非表示 (Show/Hide All Notes)**」の展開矢印マークをクリックします。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、音符/休符のデュレーションを選択します。
  - 入力するデュレーションに対応する数字キーをコンピューターのキーボードで押します。  
たとえば、4分音符の場合は **[6]** を押します。8分音符の場合は **[5]**、16分音符の場合は **[4]** のように、短いデュレーションを入力するには小さい数字を押します。2分音符の場合は **[7]** のように、長いデュレーションを入力するには大きい数字を押します。
  - 音符パネルで、入力するデュレーションをクリックします。
  - キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルのツールバーで、入力するデュレーションをクリックします。
3. 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なってデュレーションに付点を追加します。
  - 付点を1つ追加するには、**[.]** を押します。
  - 複数の付点を追加するには、**[Alt/Opt]+[.]** を押して付点の数を順に切り替えます。最大で4つの付点を指定できます。
  - 音符ツールボックスの「**付点音符 (Dotted Notes)**」 をクリックして、表示されている数の付点を追加します。
  - 音符ツールボックスの「**付点音符 (Dotted Notes)**」 をクリックしたままにすると、異なる数の付点を選択できるようになります。

### 補足

装飾音符に付点を追加することはできません。

---

関連リンク

- [音符ツールボックス \(177 ページ\)](#)
- [キーボードパネル \(187 ページ\)](#)
- [フレットボードパネル \(189 ページ\)](#)
- [ドラムパッドパネル \(190 ページ\)](#)

[音符パネル \(181 ページ\)](#)  
[キャレット \(195 ページ\)](#)  
[Dorico のキーボードショートカット \(23 ページ\)](#)  
[音符の入力 \(201 ページ\)](#)

## 音符のデュレーションの変更

音符は入力後にデュレーションの長さを変更できます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、デュレーションを変更する音符を選択します。

#### 補足

現在選択しているアイテムの終わりまで音符を伸ばしたい場合は、その音符と音符を伸ばす先の位置にあるアイテムの両方を選択します。

---

2. 以下のいずれかの操作を行なって、デュレーションを変更します。
  - 入力するデュレーションのキーボードショートカットを押します。たとえば、16 分音符の場合は **[4]** を押します。
  - 音符パネルで、入力するデュレーションをクリックします。
  - キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルのツールバーで、入力するデュレーションをクリックします。
  - 音符を現在のリズムグリッドの間隔ずつ伸ばすには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
  - 音符を現在のリズムグリッドの間隔ずつ縮めるには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。
  - 音符の長さを 2 倍にするには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
  - 音符の長さを半分にするには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。
  - 音符を現在のリズムグリッドの間隔ずつ伸ばすには、「記譜 (Write)」 > 「デュレーションを編集 (Edit Duration)」 > 「グリッド値でデュレーションを延長 (Lengthen Duration by Grid Value)」を選択します。
  - 音符を現在のリズムグリッドの間隔ずつ縮めるには、「記譜 (Write)」 > 「デュレーションを編集 (Edit Duration)」 > 「グリッド値でデュレーションを短縮 (Shorten Duration by Grid Value)」を選択します。
  - 音符の長さを 2 倍にするには、「記譜 (Write)」 > 「デュレーションを編集 (Edit Duration)」 > 「音符のデュレーションを倍にする (Double Note Duration)」を選択します。
  - 音符の長さを半分にするには、「記譜 (Write)」 > 「デュレーションを編集 (Edit Duration)」 > 「音符のデュレーションを半分にする (Halve Note Duration)」を選択します。
  - 音符をその声部内の次の音符まで伸ばすには、「記譜 (Write)」 > 「デュレーションを編集 (Edit Duration)」 > 「次の音符まで延長 (Extend to Next Note)」を選択します。

#### 補足

この操作は装飾音符には適用されません。

---

- 単一の音符を現在選択しているアイテムの終了位置まで伸ばすには、「記譜 (Write)」 > 「デュレーションを編集 (Edit Duration)」 > 「選択範囲の終端まで延長 (Extend to End of Selection)」を選択します。
  - 同じ声部内の重なり合う音符を短くして重ならないようにするには、「記譜 (Write)」 > 「デュレーションを編集 (Edit Duration)」 > 「次の音符まで短縮 (Shorten to Next Note)」を選択します。
-

#### 結果

選択した音符のデュレーションが変更されます。Dorico SE は、新しいデュレーション、その位置で有効な拍子記号、小節内の音符の位置に応じて、自動的に音符を適切に記譜し、連桁で連結します。

音符を伸ばすと、間にある休符はそのデュレーションで埋められます。現在選択しているアイテムの終わりまで音符を伸ばしても、間にある音符が削除されることはなく、伸ばした音符と組み合わせて必要な場所に和音が作成されます。

#### ヒント

任意の長さごとに音符のデュレーションを延長/短縮するキーボードショートカットや音符を伸ばすキーボードショートカットを割り当てることができます。これらのキーボードショートカットは「**環境設定 (Preferences)**」にある「**キーボードショートカット (Key Commands)**」のページで、「**デュレーションを短縮 (Shorten duration by)**」、「**デュレーションを延長 (Lengthen duration by)**」、および「**まで延長 (Extend to)**」と検索することで見つかります。

---

#### 関連リンク

[音符パネル \(181 ページ\)](#)

[音符ツールボックス \(177 ページ\)](#)

[キーボードパネル \(187 ページ\)](#)

[フレットボードパネル \(189 ページ\)](#)

[ドラムパッドパネル \(190 ページ\)](#)

[リズムグリッド \(194 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(53 ページ\)](#)

[挿入モード \(410 ページ\)](#)

[和音モード \(232 ページ\)](#)

[アイテムの長さの変更 \(398 ページ\)](#)

## 音符をデュレーションで分割する

音符は、特定のデュレーション、現在のリズムグリッドの間隔、音符の始めからキャレット位置までのデュレーションのいずれかで分割できます。たとえば、長いタイのつながりを連続する 8 分音符に変換するなどできます。

---

#### 手順

1. 記譜モードで、分割する音符を選択します。
  2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した音符を分割します。
    - 現在のリズムグリッドの間隔で分割するには、**[Alt/Opt]+[U]** を押すか、「**記譜 (Write)**」 > 「**デュレーションを編集 (Edit Duration)**」 > 「**リズムグリッドの間隔で分割 (Split by Rhythmic Grid Resolution)**」を選択します。
    - 音符の始めからキャレット位置までのデュレーションで分割するには、キャレットを有効にして必要な譜表まで伸ばし、任意の位置にキャレットを移動して **[Alt/Opt]+[U]** を押します。
    - 特定のデュレーションで分割するには、「**記譜 (Write)**」 > 「**デュレーションを編集 (Edit Duration)**」 > 「**音符のデュレーションで分割 (Split by Note Duration)**」 > [音符のデュレーション]を選択します。
- 

#### 結果

選択した音符、またはキャレットがかかっている音符が、対応するデュレーションを持つ複数の短い音符に分割されます。選択したデュレーションの倍数が元の音符に正確に収まらない場合は、最後の音符が短くなります。

例



長い音符を含むフレーズ



8分音符に分割された符尾が上向きの音符

関連リンク

- [リズムグリッド \(194 ページ\)](#)
- [キャレット \(195 ページ\)](#)
- [キャレットの有効化/無効化 \(199 ページ\)](#)
- [手動でのキャレットの移動 \(200 ページ\)](#)
- [複数の譜表にキャレットを伸ばす \(199 ページ\)](#)
- [タイの削除 \(1094 ページ\)](#)
- [タイのつながりの分割 \(1094 ページ\)](#)

## 音符/休符のデュレーションの強制

Dorico SE は、その位置で有効な拍子記号と小節内の音符/休符の位置に応じて、自動的に音符/休符を適切に記譜し、連桁で連結します。音符/休符のデュレーションを強制して記譜記号を指定できます。

たとえば、6/8 の小節の最初に 2 分音符を入力すると、符点 4 分音符と 8 分音符がタイでつながれて記譜されます。これは、表記規則によれば、6/8 の小節が 8 分音符 3 つからなる 2 つのグループに分割されるためです。これを 2 分音符 (8 分音符 4 つ) に反映するために、Dorico SE は音符を自動的に分割して正しいグループを表示しますが、音符のデュレーションを強制して、かわりに 2 分音符を表示できません。

### ヒント


たとえば、6/8 で 4 分音符のグループを 3 つ表示してヘミオラを表わすなど、譜表上のすべての音符のデュレーションを強制して別の拍子に見せたい場合は、それらの譜表だけに拍子記号を入力することで、その拍子に従って音符をグループ化することもできます。そのあと、必要に応じて拍子記号を非表示にできます。


手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - デュレーションを強制する音符を選択します。

### ヒント

あとで音符をタイでつなぐ場合は、タイのつながりに入るすべての音符のデュレーションを強制することをおすすめします。

2. デュレーションを強制された休符を入力するには、以下のいずれかの操作を行なって休符の入力を開始します。
  - **[,]** を押します。
  - 音符ツールボックスの「**休符 (Rests)**」 をクリックします。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、「**デュレーションを強制 (Force Duration)**」をオンにします。

- **[O]** を押します。
  - 音符ツールボックスの「デュレーションを強制 (Force Duration)」  をクリックします。
4. 使用する音符/休符のデュレーションを選択します。

#### ヒント

タイのつながりを、全体のデュレーションが同じ単一の符頭として表示するには、まずそれらのデュレーションを縮めたあと、任意のデュレーションに変更する必要があります。

5. 音符/休符の入力中に、任意の音符または休符を入力します。

#### 結果

音符/休符の入力中に入力した音符は、小節内の位置に関係なく、その音価全体を持つ音符として記譜されます。あとから音符を移動しても、同じ記譜記号が維持されます。休符は明示的な休符として入力されます。小節線をまたぐ音符はタイでつながれた音符として記譜されます。

既存の音符/休符のデュレーションを強制すると、現在のデュレーションもしくは変更したあとのデュレーションを保持します。

#### ヒント

デュレーションを強制して休符を入力すると、プロパティパネルの「音符と休符 (Notes and Rests)」グループにある「強制位置およびデュレーション (Force position and duration)」が自動的にオンになります。このプロパティを使用して休符のデュレーションと位置を強制することもできます。

#### 例



6/8 のデフォルトの記譜



符尾が下向きの声部の音符を、デュレーションを強制して記譜したもの

#### 関連リンク

- [暗黙の休符と明示的な休符 \(1020 ページ\)](#)
- [音符ツールボックス \(177 ページ\)](#)
- [音符パネル \(181 ページ\)](#)
- [キャレット \(195 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(201 ページ\)](#)
- [休符の入力 \(225 ページ\)](#)
- [タイの入力 \(227 ページ\)](#)
- [音符/休符のデュレーションの選択 \(240 ページ\)](#)
- [音符のデュレーションの変更 \(241 ページ\)](#)
- [拍に従う連符グループ \(699 ページ\)](#)
- [音符と休符のグループ化 \(715 ページ\)](#)
- [拍子のカスタム連符グループを作成する \(715 ページ\)](#)
- [明示的な休符を暗黙の休符に変換する \(1022 ページ\)](#)

## MIDI 録音

MIDI 録音は、MIDI デバイスでリアルタイムに音符を演奏することで Dorico SE に音符を入力する方法です。この方法は、たとえばピッチや音符のデュレーションをあらかじめ計画するのではなく、楽譜を即興で作成したい場合に特に便利です。

Dorico SE では、任意の MIDI デバイスを使用して MIDI ノートを記録できます。

対位法のピアノ譜などで、同じ位置の複数のパートを個々の声部に自動的に書き起こせます。MIDI 録音とクオンタイズの設定に応じて、スラー、トレモロ、トリル、ペダル線、連符、装飾音符を自動的に検出することもできます。

音符入力以外では、MIDI デバイスで演奏した音符に対して、最後に選択したインストゥルメントのサウンドが使用されます。最後に選択したインストゥルメントは、再生モードでは、最後にクリックしたトラックヘッダーです。記譜モードでは、アイテムの選択、音符入力の開始、または MIDI 録音を最後に行なったインストゥルメントの譜表です。音符入力中は、常に音符を録音しているインストゥルメントのサウンドが使用されます。

### ヒント

「**環境設定 (Preferences)**」の「**再生 (Play)**」ページで MIDI thru の有効/無効を切り替えることができます。たとえば、MIDI キーボードでの演奏時に Dorico SE でサウンドを再生したくない場合などに行ないます。

MIDI デバイスで音符を演奏する際に、Dorico SE は演奏された音符に対して正しい異名同音を生成するアルゴリズムを使用します。

### 関連リンク

- [MIDI 録音の最適化 \(248 ページ\)](#)
- [「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(51 ページ\)](#)
- [クオンタイズオプション \(81 ページ\)](#)
- [声部 \(1145 ページ\)](#)
- [ペダル線 \(936 ページ\)](#)
- [スラー \(1027 ページ\)](#)
- [トレモロ \(1111 ページ\)](#)
- [トリル \(880 ページ\)](#)
- [連符 \(1115 ページ\)](#)
- [装飾音符 \(812 ページ\)](#)

## MIDI 録音を使用した音符の入力

MIDI デバイスのリアルタイムの演奏を録音することで音符を入力できます。音符の録音は、実音または移調音のどちらでもできます。

### 前提条件


- 使用する MIDI デバイスを接続しておきます。
- 「**環境設定 (Preferences)**」の「**再生 (Play)**」ページで、録音する楽譜に適したクオンタイズオプションと録音オプションを設定しておきます。
- 録音する楽譜の分量に対して十分な小節または空のスペースを入力しておきます。Dorico SE は小節やスペースを自動的に追加しません。
- 録音中にクリックを再生するには、拍子記号を入力しておきます。拍子記号がない場合、または自由拍子の場合にはクリックは鳴りません。
- 適切なピッチの入力設定を選択しておきます。



#### 手順

1. 音符を録音する譜表トラックまたはインストゥルメントトラックで、録音を開始する位置の音符または休符を選択します。この操作は記譜モードおよび再生モードで行なえます。

#### 補足

- 再生モードでは、休符は選択できません。つまり、少なくとも1つの音符がすでに含まれているインストゥルメントトラックにのみ録音できます。
  - 音符の入力中に MIDI を録音することもできますが、この場合、大譜表を使用するインストゥルメントの2つの譜表を使用することはできません。
- 
2. 必要に応じて、譜表上の既存の音符を上書きすることなく音符を録音したい場合は、以下のいずれかの操作を行なって和音モードを有効にします。
    - **[Q]** を押します。
    - 音符ツールボックスの「**和音 (Chords)**」 をクリックします。
  3. 譜表上の特定の声部に録音したい場合は、**[Shift]+[N]** を押して音符の入力を開始したあと、以下のいずれかの操作を行ないます。
    - 録音する声部がすでに譜表上にある場合は、キャレットの横の音符記号が正しい声部を示すまで **[V]** を押します。
    - 録音する声部がまだ譜表上にない場合は、キャレットの横の音符記号が正しい声部を示すまで **[Shift]+[V]** を押します。
  4. **[Ctrl]/[command]+[R]** を押して録音を開始します。  
録音中は再生ヘッドが赤で表示され、時間とともに移動します。初期設定では、再生ヘッドが選択したアイテムまたはキャレットの位置に到達するまでに1小節のカウントインがあります。
  5. 入力する音符を MIDI デバイスで演奏します。  
記譜モードでは、録音を停止するまで譜表上に楽譜は表示されません。再生モードでは、音符がピアノロールにリアルタイムに表示されます。
  6. **[Space]** 又は **[Enter]** または **[Ctrl]/[command]+[R]** を押して録音を停止します。
- 

#### 結果

MIDI デバイスで演奏した音符が選択した譜表に入力されます。

声部を指定しなかった場合、演奏した内容に応じて音符が声部に録音されます。たとえば、同一のリズムで演奏した音符は単一の声部に録音されます。異なるリズムで演奏した音符は個別の声部に録音されます (1つの譜表に対して最大2つの声部)。

「**和音 (Chords)**」をオンにした場合、演奏した音符は既存の音符を上書きすることなく、譜表上の最初の声部に統合されます。

記譜される音符のデュレーションはクオンタイズオプションに従いますが、演奏時のデュレーションは再生用に保持されます。

#### 手順終了後の項目

- 演奏した音符が意図したとおりに記譜されない場合は、それらを再クオンタイズできます。
- 演奏時のデュレーションを再生用に保持したくない場合は、再生の上書きをリセットできます。

#### 関連リンク

[クオンタイズオプション \(81 ページ\)](#)

[MIDI 録音の最適化 \(248 ページ\)](#)

[MIDI 入力デバイスの有効化/無効化 \(250 ページ\)](#)

[ピッチの入力設定の変更 \(208 ページ\)](#)

[MIDI 録音/インポートでのサステインペダルコントローラー設定の変更 \(250 ページ\)](#)

- [MIDI 録音のリピート \(247 ページ\)](#)
- [小節、拍、小節線の入力方法 \(279 ページ\)](#)
- [拍子記号と弱起の入力方法 \(262 ページ\)](#)
- [複数の声部への音符の入力 \(211 ページ\)](#)
- [既存の音符を装飾音符に変換する \(814 ページ\)](#)
- [再生の上書きのリセット \(592 ページ\)](#)
- [「環境設定 \(Preferences\)」 ダイアログ \(51 ページ\)](#)

## 演奏時に録音しなかった音符を取得する


再生中、MIDI キーボードで音符を演奏し、それらをスコアに記録することなく聴くことができます。非録音時の MIDI 入力データを記録すると、音符を明示的に録音していなくても、演奏した音符を取得してプロジェクトに入力できます。たとえば、アイデアを試すだけのつもりが、あとからそれらを保持することにした場合などです。

### 前提条件

再生を開始し、再生に合わせて MIDI デバイスで音符を演奏して、再生を停止しておきます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、取得した音符を入力する位置にある、譜表上の音符または休符を選択します。
2. 譜表上の既存の音符を上書きすることなく取得した音符を入力したい場合は、**[Q]** を押して「**和音 (Chords)**」をオンにします。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、演奏した音符を取得します。
  - **[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[R]** を押します。
  - 「**トランスポート (Transport)**」ウィンドウで、「**非録音時の MIDI 入力データを記録 (Retrospective Record)**」  をクリックします。

---

### 結果

前回の再生中に MIDI デバイスで演奏したすべての音符が、選択した位置を開始点として選択した譜表に入力されます。初期設定では、これらの音符は譜表上の最初の声部に入力され、その声部の既存の音符は上書きされます。「**和音 (Chords)**」をオンにした場合、取得した音符は既存の音符を上書きすることなく、譜表上の最初の声部に統合されます。

### 補足

非録音時の MIDI 入力データの記録のバッファは再生を開始するたびに消去されるため、直前の再生より前に演奏した音符は取得できません。

---

### 関連リンク

- [楽譜の再生 \(458 ページ\)](#)
- [「トランスポート \(Transport\)」 ウィンドウ \(470 ページ\)](#)

## MIDI 録音のリピート

リピート小節線などの反復記号を含むフローに MIDI を録音すると、Dorico SE はそれぞれのリピート中に演奏された音符を録音し、それらを同じ声部に統合します。

録音間で異なるリズムは、現在の拍子に従って記譜されます。

## 音符の再クオンタイズ

さまざまなクオンタイズオプションを使用して、音符を再クオンタイズできます。たとえば、MIDI の読み込みや MIDI デバイスを使用した音符の録音を行なったあとで、記譜されたリズムを変更する必要が生じた場合などに行ないます。これは、再生時における音符の演奏されるデュレーションには影響しません。

### 手順

1. 再クオンタイズする音符をすべて選択します。この操作は記譜モードおよび再生モードで行なえます。
2. 「編集 (Edit)」 > 「再クオンタイズ (Requantize)」を選択して「再クオンタイズ (Requantize)」ダイアログを開きます。
3. 必要に応じてクオンタイズオプションを変更します。
4. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

### 結果

選択したすべての音符の記譜されたデュレーションが、クオンタイズオプションに従って変更されます。これは、再生時の演奏されるデュレーションには影響しません。

### 関連リンク

[クオンタイズオプション \(81 ページ\)](#)

[再生の上書きのリセット \(592 ページ\)](#)

[大きな選択範囲 \(391 ページ\)](#)

[音符とアイテムを個々に選択/選択解除する \(389 ページ\)](#)

## MIDI 録音の最適化

録音に使用するオペレーティングシステムや MIDI デバイスによっては、録音した音符が意図したデュレーションで、または意図した位置に記譜されないことがあります。MIDI 録音に関する設定を最適化することで、よりよい結果を得られる場合があります。

- 「環境設定 (Preferences)」の「再生 (Play)」ページには、MIDI 録音に影響するオプションがあります。

MIDI デバイスのキーを押してから Dorico SE が音符を記譜するまでの間にレイテンシーが生じる場合があるため、たとえば 4/4 の拍子記号で 4 分音符を録音するなど、クリックに対して単純なリズムを入力してレイテンシーを確認することをおすすめします。

その結果に応じて、各種設定を変更します。

- 16 分音符が 8 分音符として記譜されるなど、音符が誤ったデュレーションで記譜される場合は、クオンタイズオプションを変更することをおすすめします。
- 入力した音符が記譜されない、あるいは誤って記譜されるなどの場合は、「環境設定 (Preferences)」 > 「再生 (Play)」 > 「録音 (Recording)」で検出された記譜を変更することをおすすめします。
- 音符が拍より前に記譜される場合は、レイテンシーの補正の値を大きくすることをおすすめします。
- 音符が拍より遅れて記譜される場合は、ドロップアウトを起こすことなく安定した再生を行なえる範囲内で、オーディオデバイスのバッファサイズをできるだけ小さくすることをおすすめします。

#### 補足

Windows コンピューター内蔵のオーディオデバイスでは、リアルタイムで安定した入力を行なうための十分な低レイテンシーを実現できない場合があります。そのような場合は、ASIO 対応の外付け USB オーディオインターフェースを使用することをおすすめします。

#### 関連リンク

[クオンタイズオプション \(81 ページ\)](#)

[MIDI 録音/インポートでのサスティンペダルコントローラー設定の変更 \(250 ページ\)](#)

[既存の音符を装飾音符に変換する \(814 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(51 ページ\)](#)

[ペダル線 \(936 ページ\)](#)

[スラー \(1027 ページ\)](#)

[トレモロ \(1111 ページ\)](#)

[トリル \(880 ページ\)](#)

[連符 \(1115 ページ\)](#)

[装飾音符 \(812 ページ\)](#)

## MIDI レイテンシーの補正の値を変更する

MIDI レイテンシーの補正の値を変更して、MIDI 録音中にキーを押したタイミングと、対応する音符の拍に対する記譜位置の差を補正できます。

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
2. カテゴリリストの「**再生 (Play)**」をクリックします。
3. 「**録音 (Recording)**」サブセクションで、「**MIDI 入力のレイテンシーの補正 (MIDI input latency compensation)**」の値を変更します。
4. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

#### 結果

レイテンシーの補正の値を大きくすると、キーを押してから記譜するまでの時間が長くなります。これは、録音する音符が拍より前に記譜されたことがある場合に便利です。

レイテンシーの補正の値を小さくすると、キーを押してから記譜するまでの時間が短くなります。これは、録音する音符が拍より後ろに記譜されたことがある場合に便利です。

## オーディオデバイスのバッファサイズの変更

現在のバッファサイズが原因で、MIDI 録音を使用した音符入力が拍から大幅に遅れて表示される場合などに、オーディオバッファサイズを変更できます。

#### 補足

- MIDI 録音中に演奏した音符が拍より遅れて記譜される場合は、ドロップアウトを起こすことなく安定した再生を行なえる範囲内で、オーディオデバイスのバッファサイズをできるだけ小さくすることをおすすめします。
- Windows コンピューター内蔵のオーディオデバイスでは、リアルタイムで安定した入力を行なうための十分な低レイテンシーを実現できない場合があります。そのような場合は、ASIO 対応の外付け USB オーディオインターフェースを使用することをおすすめします。

#### 手順

1. 「編集 (Edit)」 > 「デバイス設定 (Device Setup)」を選択して「デバイス設定 (Device Setup)」ダイアログを開きます。
  2. バッファサイズを変更するオーディオデバイスを「ASIO ドライバー (ASIO Driver)」メニューから選択します。
  3. 「デバイスコントロールパネル (Device Control Panel)」をクリックして、選択したオーディオデバイスのデバイス設定ダイアログを開きます。
  4. オーディオデバイスの設定ダイアログで、お使いのオペレーティングシステムに応じて以下のいずれかの操作を行ない、バッファサイズを変更します。
    - Windows の場合は、「オーディオバッファサイズ (Audio buffer size)」セクションでスライダーを別の位置にドラッグするか、「手動設定 (User definable)」をオンにして「設定バッファサイズ (Selected buffer size)」フィールドの値を変更します。
    - macOS の場合は「Buffer Size」メニューからサンプリングレートを選択します。
  5. 「OK」 (Windows)/ 「閉じる (Close)」 (macOS) を押してオーディオデバイスの設定ダイアログを閉じます。
  6. 「閉じる (Close)」をクリックして「デバイス設定 (Device Setup)」ダイアログを閉じます。
- 

## MIDI 録音/インポートでのサスティンペダルコントローラー設定の変更

MIDI 録音時や MIDI ファイルを開いたりインポートしたりするときに、サスティンペダルコントローラーがペダル線として解釈されるかどうかのデフォルト設定を変更できます。

---

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「環境設定 (Preferences)」を開きます。
  2. カテゴリーリストの「再生 (Play)」をクリックします。
  3. 「録音 (Recording)」サブセクションで「CC64 をペダル線として読み込む (Import CC64 as pedal lines)」をオン/オフにします。
  4. 「CC64 をペダル線として読み込む (Import CC64 as pedal lines)」をオンにした場合は、必要に応じて「ペダル線を前の拍にスナップする (Snap pedal lines to previous beat)」をオン/オフにします。
  5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
- 

#### 結果

「CC64 をペダル線として読み込む (Import CC64 as pedal lines)」がオンの場合は、MIDI コントローラー CC64 はペダル線として解釈されます。

「ペダル線を前の拍にスナップする (Snap pedal lines to previous beat)」がオンの場合は、ペダル線の開始位置が拍の最初に自動的に移動されます。

#### 関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ](#) (51 ページ)

## MIDI 入力デバイスの有効化/無効化

初期設定では、Dorico SE は仮想 MIDI ケーブルやアプリケーション間バスを含め、接続されたすべての MIDI デバイスから MIDI 入力を受け入れます。たとえば、MIDI データを絶え間なく出力するデバイスを使用する場合や、特定のデバイスから別のアプリケーションへのルーティングを排他的に維持したい場合など、MIDI デバイスを個別に有効化/無効化できます。

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
  2. カテゴリリストの「**再生 (Play)**」をクリックします。
  3. 「**MIDI 入力デバイス (MIDI Input Devices)**」サブセクションで、各 MIDI 入力デバイスのチェックボックスをオン/オフにします。
  4. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
- 

## 記譜記号の入力

さまざまな種類の記譜記号を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の音符や楽譜に追加することもできます。Dorico SE における記譜記号とは、アーティキュレーション、スラー、強弱記号などのさまざまなアイテムを指す幅広い用語です。

Dorico SE では、キーボードではポップオーバーを使用して、マウスではパネルを使用して、ほとんどの記譜記号を入力できます。

## アーティキュレーションの入力

音符の入力中にアーティキュレーションの付いた音符を入力したり、音符の入力後にアーティキュレーションを追加したりできます。

#### 補足

これらの手順は、音符を入力する前にアーティキュレーションを選択する方法を説明しています。ただし、音符の入力後にアーティキュレーションを指定したい場合はこの設定を変更できます。

---

#### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
    - 音符の入力を開始します。
    - アーティキュレーションを追加する既存の音符を選択します。
  2. アーティキュレーションの付いた音符を複数の譜表に同時に入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
  3. 以下のいずれかの操作を行なって、入力するアーティキュレーションを選択します。
    - 入力するアーティキュレーションのキーボードショートカットを押します。
    - 音符パネルで、入力するアーティキュレーションをクリックします。
    - キーボードパネルツールバーで、入力するアーティキュレーションをクリックします。
  4. 必要に応じて、音符の入力中は、選択したアーティキュレーションを使用して音符または和音を入力します。
- 

#### 結果

選択した音符に選択したアーティキュレーションが追加されます。アーティキュレーションは、符頭と連符の角括弧との間または符尾と連符の角括弧の間、つまり連符の角括弧または数や比率よりも音符の近くに配置されます。

音符の入力中は、アーティキュレーションをオフにするまで、入力するすべての音符に選択したアーティキュレーションが追加されます。

## 補足

アーティキュレーションには、同じ音符に追加できない組み合わせがあります。たとえば、スタッカートマークとスタッカティッシモマークはどちらも音符を短く演奏することを指示するため、これらのアーティキュレーションは同じ音符に追加できません。

### 手順終了後の項目

一方の声部にスラーがあり、もう一方の声部にスタッカートがある場合などに、個々のインストゥルメントに対して声部の個別再生を有効にして、異なる声部の異なるサウンドを同時に聴くことができます。

### 関連リンク

- [アーティキュレーション \(671 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(200 ページ\)](#)
- [音符パネル \(181 ページ\)](#)
- [キーボードパネル \(187 ページ\)](#)
- [複数の譜表にキャレットを伸ばす \(199 ページ\)](#)
- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)
- [声部の個別再生の有効化 \(461 ページ\)](#)

## アーティキュレーションのキーボードショートカット

音符パネルでアーティキュレーションをクリックするほかに、コンピューターのキーボードでキーボードショートカットを押すことでも、一般的なアーティキュレーションは入力できます。

キーボードで以下のキーボードショートカットを使って、アーティキュレーションを入力できます。

アーティキュレーションのタイプ	キーボードショートカット
アクセント: >	[@]
マルカート: ^	[:]
強勢: ´	[`]
無強勢: ˘	[*]
スタッカート: ˆ	[[]]
テヌート: -	[[]]
スタッカティッシモ: ˝、˝、または ˝	[{}]
テヌートスタッカート: ˆ	[}]

## スラーの入力

スラーは音符の入力中に入力することも、既存の音符に追加することもできます。また、スラーは複数の譜表の既存の音符に同時に追加したり、異なる声部の音符や同じインストゥルメントに属する異なる譜表の音符 (大譜表を用いる楽器の両方の譜表にフレーズがまたがる場合など) に追加したりすることもできます。



## 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 音符の入力を開始します。
- スラーを追加する音符を選択します。

### ヒント

- 音符を1つだけ選択した場合、その音符と譜表上の同じ声部の次の音符がスラーでつながれます。異なる声部の音符間にスラーを入力するには、最初の音符を選択したあと **[Ctrl]/[command]** を押しながら2つめの音符をクリックするなどして、両方の音符を選択する必要があります。
- ピアノやハーブなど、複数の譜表を使用するインストゥルメントでは、異なる譜表にある2つの音符を選択して、譜表をまたぐスラーを作成できます。ただし、インストゥルメントが異なる場合、譜表をまたぐスラーを作成できません。
- 複数の譜表の音符を選択してこれらの譜表に同時にスラーを入力できます。

2. 複数の譜表に同時に音符とスラーを入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。

3. 以下のいずれかの操作を行なって、スラーを入力します。

- **[S]** を押します。
- 音符パネルで「スラー (Slur)」  をクリックします。
- キーボードパネルのツールバーで、「スラー (Slur)」  をクリックします。

### 補足

既存の音符にスラーを追加した場合はここで終わります。

4. 音符の入力中は、使用する音符を入力します。

入力する音符間に休符が含まれていたとしても、スラーは自動的に延びていきます。

5. 音符の入力中に以下のいずれかの操作を行ない、現在選択している音符でスラーを終了させます。

- **[Shift]+[S]** を押します。
- キーボードパネルのツールバーで、「スラー (Slur)」  をクリックします。


## 結果

音符の入力中は、スラーはキャレットの位置からではなく、キャレットが伸びているすべての譜表上の現在選択している音符から始まります。音符を入力するとスラーが自動的に延長され、現在選択している音符で終了します。

既存の音符にスラーを追加すると、選択した音符がスラーでつながれます。たとえば、1つのインストゥルメントに属する2つの音符と別のインストゥルメントに属する2つの音符を選択した場合、選択したそれぞれの譜表上に音符をつなぐ2つのスラーが入力されます。同じインストゥルメントに属する異なる譜表上の音符を選択すると、譜表をまたぐスラーが入力されます。

スラーは、選択範囲内の音符の符尾の方向に従い、音符の上または下に配置されます。

### ヒント

何も選択していない場合、音符パネルまたはキーボードパネルのツールバーで「スラー (Slur)」  を選択し、クリックアンドドラッグで任意の長さのスラーを描くこともできます。

手順終了後の項目

- 一方の声部にスラーがあり、もう一方の声部にスタッカートがある場合などに、個々のインストゥルメントに対して声部の個別再生を有効にして、異なる声部の異なるサウンドを同時に聴くことができます。
- スラーのカーブ方向は個別に変更できます。

関連リンク

- [音符パネル \(181 ページ\)](#)
- [キーボードパネル \(187 ページ\)](#)
- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)
- [スラー \(1027 ページ\)](#)
- [入れ子状のスラーを入力する \(1036 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(201 ページ\)](#)
- [複数の譜表にキャレットを伸ばす \(199 ページ\)](#)
- [再生時のスラー \(1039 ページ\)](#)
- [声部の個別再生の有効化 \(461 ページ\)](#)
- [譜表および声部をまたぐスラー \(1035 ページ\)](#)
- [スラーのカーブ方向を変更する \(1034 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの位置の移動 \(419 ページ\)](#)
- [アイテムの長さの変更 \(398 ページ\)](#)

## フィンガリングの入力



フィンガリングのポップオーバーを使用して、既存の音符にフィンガリングを入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の音符に追加することもできます。

補足

- 複数の位置にある音符に同時にフィンガリングを追加することはできません。また、入力できるフィンガリングの数は、その位置にある音符の数と同じです。たとえば、3つの音符を含む和音の位置には3つのフィンガリングを入力できますが、単一音符の位置に入力できるフィンガリングは1つのみです。
- 複数の声部の音符を選択した場合、フィンガリングは一番上の声部にのみ入力されます。
- 替え指のフィンガリングには2つの数字が含まれていますが、これらは1つのフィンガリングと見なされるため、1つの音符に追加できます。

---

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - フィンガリングを追加する単一の譜表に含まれる既存の音符を選択します。  
和音のすべての音符にフィンガリングを追加するには、和音のすべての音符を選択します。
2. 必要に応じて、音符の入力中に音符を1つ以上入力します。
3. 以下のいずれかの操作を行なってフィンガリングのポップオーバーを開きます。
  - **[Shift]+[F]** を押します。
  - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「フィンガリング (Fingerings)」 をクリックします。
4. フレット楽器のフィンガリングを入力する場合、必要に応じて以下のいずれかの方法で手を変更します。
  - 右手に切り替えるには、**[↓]** を押します。

- 左手に切り替えるには、**[↑]** を押します。

ポップオーバーのアイコンが更新され、現在の手が表示されます。



右手のフィンガリングを入力中のフィンガリングの  
ポップオーバー



左手のフィンガリングを入力中のフィンガリングの  
ポップオーバー

5. 使用するフィンガリングをポップオーバーに入力します。

例:

- 第3指から第2指への替え指を指定するには「**3-2**」と入力します。
- 和音を指定するには「**1,3,5**」と入力します。
- バルブ式金管楽器で最初の2つのバルブを押さえることを示すには、「**12**」と入力します。
- 右手の親指のフィンガリングは「**p**」、左手の親指のフィンガリングは「**t**」と入力します。
- シフト指示付きのフィンガリングは「**2/**」と入力します。

6. 既存の音符にフィンガリングを追加する場合、以下のいずれかの操作を行なってポップオーバーを移動します。

- ポップオーバーを現在の声部の次の音符/和音に進めるには、**[Space]** を押します。
- ポップオーバーを現在の声部の前の音符/和音に戻すには、**[Shift]+[Space]** を押します。
- ポップオーバーを現在の声部の次の小節にある最初の音符/和音に進めるには、**[Tab]** を押します。
- ポップオーバーを現在の声部の前の小節にある最初の音符/和音に戻すには、**[Shift]+[Tab]** を押します。
- カーソルとポップオーバーを現在の声部の右/左および次/前の音符またはフィンガリングに移動するには、**[→]/[←]** を押します。

7. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

選択した音符にフィンガリングが入力されます (音符の入力中も可)。caretが表示された声部、または最初に選択した声部内の音符間をポップオーバーが移動します。

関連リンク

[フィンガリング \(792 ページ\)](#)

[替え指のフィンガリングの位置の変更 \(793 ページ\)](#)

[バルブ式金管楽器のフィンガリング \(803 ページ\)](#)



[フィンガリングの削除 \(797 ページ\)](#)

## フィンガリングのポップオーバー

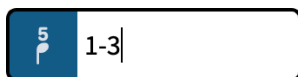
以下の表は、さまざまなタイプのフィンガリングを入力するためにフィンガリングのポップオーバーに入力できるエントリーの例です。フレット楽器とその他の楽器ではフィンガリングのポップオーバーの動作が異なるため、フレット楽器のフィンガリングは別の表に記載しています。

記譜モードでは、音符の選択時またはcaretの有効時に以下のいずれかの操作を行なって、フィンガリングのポップオーバーを開くことができます。

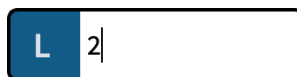
- **[Shift]+[F]** を押します。

- 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」をクリックし、「フィンガリング (Fingerings)」をクリックします。
- 「記譜 (Write)」 > 「フィンガリングを作成 (Create Fingerings)」を選択します。

フレット楽器以外の楽器のフィンガリングを入力する場合は、ポップオーバーの左側に表示されたアイコンが記譜ツールボックスの対応するボタンと一致します。フレット楽器のフィンガリングを入力する場合は、ポップオーバーの左側に表示されたアイコンが右手と左手のどちらのフィンガリングを入力しているかを示します。



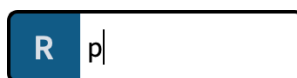
フレット楽器以外の楽器のフィンガリングを入力するためのエントリーの例が入力されたフィンガリングのポップオーバー



左手のフレット楽器のフィンガリングのエントリーの例が入力されたフィンガリングのポップオーバー



記譜ツールボックスの「フィンガリング (Fingering)」ボタン



右手のフレット楽器のフィンガリングのエントリーの例が入力されたフィンガリングのポップオーバー

## フレット楽器以外

フィンガリングのタイプ	ポップオーバーエントリーの例
個々の音符用の単一のフィンガリング (金管楽器のバルブ番号やトロンボーンのスライドポジションを含む)	「1」、「2」、「3」など
バルブ式金管楽器	12
和音の各音符用の単一のフィンガリング	1,3,5
鍵盤楽器の場合、音符を演奏する指に応じて Dorico SE が適切な番号を自動的に指示します。初期設定は以下のとおりです。	
● 上段の譜表は右手	
● 下段の譜表は左手	
左手のフィンガリング (フレット楽器以外)	「L2」、「G2」、「S5」、「I2」、または「H2」
右手のフィンガリング (フレット楽器以外)	「R5」、「D5」、または「M5」
親指の指示記号 (フレット楽器以外)	T
個々の音符に対する複数のフィンガリング (モルデントやターンなどの装飾音に使用)	2343

---

## フィンガリングのタイプ

## ポップオーバーエントリーの例

複数の音符に対する単一のフィンガリング: 隣接する2つの音符に同じフィンガリング番号を入力します。

**1,1**

たとえば、鍵盤楽器では親指で2つの鍵盤を同時に押すことがあります。

代替フィンガリング

**2(3)**

编者注によるフィンガリング

**[4]**

替え指

**1-3**

フィンガリングのシフト指示 (弦楽器)

**2/**

---

## フレット楽器

---

### フィンガリングのタイプ

### ポップオーバーエントリーの例

左手のフィンガリング

**「0」、「1」、「2」、「3」、「4」、「5」**

左手の親指

**t**

右手のフィンガリング

**「1」、「2」、「3」、「4」、「5」**

**「p」、「i」、「m」、「a」、「e」**

右手の親指

**「p」、「t」、または「1」**

右手の小指

**「e」、「x」、「c」、「o」、または「5」**

---

これらのリストにはすべてのエントリーが含まれているわけではなく、ほかにも多くのフィンガリングがあります。このリストは、さまざまなタイプのフィンガリングを入力するためにエントリーをどのように構成するかを示すことを目的としています。

### 補足

初期設定では、替え指はすぐ隣に表示されますが、据え置き of デュレーションを変更することで替え指の位置を変更できます。

---

### 関連リンク

[記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)

[フィンガリング \(792 ページ\)](#)

[替え指のフィンガリングの位置の変更 \(793 ページ\)](#)

[バルブ式金管楽器のフィンガリング \(803 ページ\)](#)

## 調号の入力方法

調号は、調号のポップオーバーを使用してキーボードで入力することも、「調号、調性システム、臨時記号 (Key Signatures, Tonality Systems, and Accidentals)」パネルを使用してマウスで入力することもできます。



関連リンク

[調号 \(824 ページ\)](#)

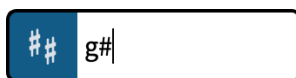
### 調号のポップオーバー

以下の表は、さまざまな調号を入力するために調号のポップオーバーに入力できるエントリーの例です。

記譜モードでは、アイテムの選択時またはキュレットの有効時に以下のいずれかの操作を行なって、調号のポップオーバーを開くことができます。

- **[Shift]+[K]** を押します。
- 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「調号 (Key Signatures)」 をクリックします。
- 既存の調号を選択して **[Return]** を押します。
- 「記譜 (Write)」 > 「調号を作成 (Create Key Signature)」を選択します。

ポップオーバーの左側に表示されたアイコンが、ウィンドウの右側にある記譜記号ツールボックスの対応するボタンと一致します。



エントリーの例が入力された調号のポップオーバー



記譜ツールボックスの「調号、調性システム、臨時記号 (Key Signatures, Tonality Systems, and Accidentals)」ボタン

#### 調号のタイプ

オープンキーの調号または無調の調号

メジャーキー (大文字)

マイナーキー (小文字)

シャープの数

#### 補足

このように多くのシャープを入力する場合はメジャーキーと見なされます。

#### ポップオーバーエントリー

「open」または「atonal」

「C」、「D」、「G#」、「Ab」など

「g」、「d」、「f#」、「bb」など

「3s」、「2#」など

## 調号のタイプ

フラットの数

補足

このように多くのフラットを入力する場合はメジャーキーと見なされます。

## ポップオーバーエントリー

「4f」、「5b」など

このリストにはすべてのエントリーが含まれているわけではなく、他にも多くの調号を入力できます。このリストは、さまざまなタイプの調号を入力するためにエントリーをどのように構成するかを示すことを目的としています。

関連リンク



[記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)

[調号 \(824 ページ\)](#)

[調号のタイプ \(825 ページ\)](#)

## 調号、調性システム、臨時記号パネル

「調号、調性システム、臨時記号 (Key Signatures, Tonality Systems, and Accidentals)」パネルでは、一般的な調号の作成と入力を行なえます。これは記譜モードの右ゾーンに配置されています。

- 記譜ツールボックスで「パネル (Panels)」をクリックしたあとに、「調号、調性システム、臨時記号 (Key Signatures, Tonality Systems, and Accidentals)」をクリックすることで、「調号、調性システム、臨時記号」パネルの表示/非表示を切り替えられます。

**[Ctrl]/[command]+[9]** を押して右ゾーンの表示/非表示を切り替えることもできます。

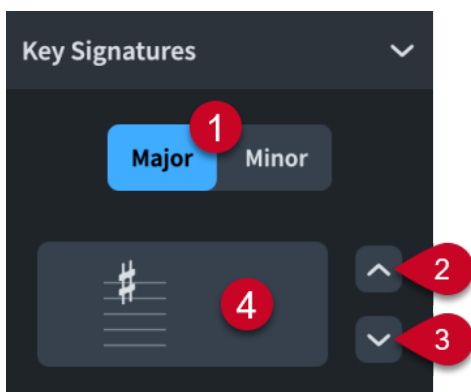
「調号、調性システム、臨時記号 (Key Signatures, Tonality Systems, and Accidentals)」パネルには以下のセクションがあります。

### フローで使用 (Used in This Flow)

フローで現在使用されているすべての調号が表示されます。

### 調号 (Key Signatures)

調号を作成できます。



「調号 (Key Signatures)」セクションには以下の部分があります。

- 長調 (Major)/短調 (Minor)**  
調号を「長調 (Major)」または「短調 (Minor)」のいずれかから選択できます。
- シャープ増/フラット減 (More Sharps/Fewer Flats)**



クリックするたびに調号にシャープの臨時記号が1つ追加されるか、調号からフラットの臨時記号が1つ削除されます。

### 3 シャープ減/フラット増 (Fewer Sharps/More Flats)

クリックするたびに調号からシャープの臨時記号が1つ削除されるか、調号にフラットの臨時記号が1つ追加されます。

### 4 調号の入力

調号が譜表上でどのように見えるかが表示されます。このボタンをクリックすると、表示されている調号が入力されます。プロジェクト内でなにも選択されていない場合は、調号はマウスポインターに読み込まれます。

#### 臨時記号 (Accidentals)

現在選択している調性システムで使用できるすべての臨時記号が表示されます。

関連リンク

[記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)

[調号 \(824 ページ\)](#)

[調性システム \(829 ページ\)](#)

## ポップオーバーを使った調号の入力



調号のポップオーバーを使用して調号を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。調号を1つの譜表だけに入力することもできます。

#### 補足

移調レイアウトの移調楽器には適切な調号が自動的に表示されるため、移調楽器に別の調号を入力する必要はありません。

---

#### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
    - 音符の入力を開始します。
    - 調号を入力する位置にあるアイテムを選択します。単一の譜表に調号を入力するには、その譜表のみに属するアイテムを選択します。
  2. 特定の複数の譜表に同時に調号を入力する場合は、それらの譜表にカーレットを伸ばします。
  3. 以下のいずれかの操作を行なって調号のポップオーバーを開きます。
    - **[Shift]+[K]** を押します。
    - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「調号 (Key Signatures)」 をクリックします。
  4. 使用する調号をポップオーバーに入力します。

例:

    - G メジャーは「**G**」または「**1s**」。
    - G マイナーは「**g**」。
    - 無調の調号は「**open**」。
  5. 以下のいずれかの操作を行なって、調号を入力してポップオーバーを閉じます。
    - すべての譜表に調号を入力するには、**[Return]** を押します。
    - 選択した譜表またはカーレットが伸びている譜表にのみ調号を入力するには、**[Alt/Opt]+[Return]** を押します。
-

## 結果

音符の入力中、小節の途中でであっても、キャレットの位置に調号が入力されます。ただし、調号の変更は小節線の位置に入力することをおすすめします。

楽譜に調号を追加する場合、最初に選択したアイテムの位置に追加されます。調号は、小節の途中でであっても、小節線と音部記号の右側、その他のアイテムの左側に表示されます。既存の調号を選択した場合、その調号が新しい調号に直接置き換わります。

その後ろに入力した音符は、次の調号またはフローの終わりのいずれか早い方の位置まで、入力した調号に従います。MIDI キーボードを使用して音符を再生した場合、調号に基づいて臨時記号が表示されます。

A マイナーやオープンキーの調号など、臨時記号が表示されない調号はガイドで表示されます。

## 補足

単一の譜表の個別の調号は、移調楽器用ではありません。移調楽器の場合、音符および調号の移調は自動的に行なわれます。

## 関連リンク

- [調号のポップオーバー \(258 ページ\)](#)
- [複数の譜表にキャレットを伸ばす \(199 ページ\)](#)
- [MIDI 入力中の臨時記号の選択 \(225 ページ\)](#)
- [調号 \(824 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの位置の移動 \(419 ページ\)](#)
- [移調楽器 \(122 ページ\)](#)
- [レイアウトの移調/非移調の設定 \(159 ページ\)](#)
- [音符の書き換え \(429 ページ\)](#)
- [個々の音符のピッチの変更 \(424 ページ\)](#)
- [選択範囲の移調 \(425 ページ\)](#)
- [ガイド \(409 ページ\)](#)



## パネルを使った調号の入力

「調号、調性システム、臨時記号 (Key Signatures, Tonality Systems, and Accidentals)」パネルを使用して調号を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。調号を1つの譜表だけに入力することもできます。

## 補足

- 以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。
- 移調レイアウトの移調楽器には適切な調号が自動的に表示されるため、移調楽器に別の調号を入力する必要はありません。

## 手順

- 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - 調号を入力する位置にあるアイテムを選択します。単一の譜表に調号を入力するには、その譜表のみに属するアイテムを選択します。
- 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックしたあとに、「**調号、調性システム、臨時記号 (Key Signatures, Tonality Systems, and Accidentals)**」をクリックして、調号、調性システム、臨時記号パネルを表示します。

3. 使用する調号を現在のフローでまだ使用していない場合は、調号、調性システム、臨時記号パネルの「**調号 (Key Signatures)**」エディターを使用して入力する調号を作成します。
4. 以下のいずれかの操作を行なって、必要な調号を入力します。
  - すべての譜表に調号を入力するには、「調号、調性システム、臨時記号 (Key Signatures, Tonality Systems, and Accidentals)」パネルで入力する調号をクリックします。
  - 選択した譜表のみに調号を入力するには、**[Alt/Opt]** を押しながら「調号、調性システム、臨時記号 (Key Signatures, Tonality Systems, and Accidentals)」パネルで入力する調号をクリックします。

#### 結果

音符の入力中、小節の途中であっても、キャレットの位置に調号が入力されます。ただし、調号の変更は小節線の位置に入力することをおすすめします。

楽譜に調号を追加する場合、最初に選択したアイテムの位置に追加されます。調号は、小節の途中であっても、小節線と音部記号の右側、その他のアイテムの左側に表示されます。既存の調号を選択した場合、その調号が新しい調号に直接置き換わります。

その後ろに入力した音符は、次の調号またはフローの終わりのいずれか早い方の位置まで、入力した調号に従います。MIDI キーボードを使用して音符を再生した場合、調号に基づいて臨時記号が表記されます。

A マイナーやオープンキーの調号など、臨時記号が表示されない調号はガイドで表示されます。

#### 補足

単一の譜表の個別の調号は、移調楽器用ではありません。移調楽器の場合、音符および調号の移調は自動的に行なわれます。

#### 関連リンク

- [記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)
- [調号、調性システム、臨時記号パネル \(259 ページ\)](#)
- [調号 \(824 ページ\)](#)
- [MIDI 入力中の臨時記号の選択 \(225 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの位置の移動 \(419 ページ\)](#)
- [マウス入力の設定の変更 \(193 ページ\)](#)
- [移調楽器 \(122 ページ\)](#)
- [レイアウトの移調/非移調の設定 \(159 ページ\)](#)
- [音符の書き換え \(429 ページ\)](#)
- [個々の音符のピッチの変更 \(424 ページ\)](#)
- [選択範囲の移調 \(425 ページ\)](#)
- [ガイド \(409 ページ\)](#)

## 拍子記号と弱起の入力方法

拍子記号 (弱起付きの拍子記号を含む) は、拍子記号のポップオーバーを使用してキーボードで入力することも、拍子記号 (拍子) パネルを使用してマウスで入力することもできます。

#### 補足

ほとんどのタイプのカスタム拍子記号は拍子記号 (拍子) パネルの「**拍子記号を作成 (Create Time Signature)**」セクションを使用して作成できますが、拍子記号のポップオーバーでしか作成できない拍子記号もあります。たとえば、分割された拍は拍子記号のポップオーバーでしか指定できません。

関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」 ダイアログ \(51 ページ\)](#)

[拍子記号 \(1096 ページ\)](#)

[拍子記号のタイプ \(1097 ページ\)](#)

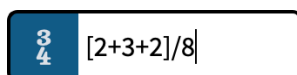
## 拍子記号のポップオーバー

以下の表は、さまざまなタイプの拍子記号を入力するために拍子記号のポップオーバーに入力できるエントリーの例です。

記譜モードでは、アイテムの選択時またはキャレットの有効時に以下のいずれかの操作を行なって、拍子記号のポップオーバーを開くことができます。

- **[Shift]+[M]** を押します。
- 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「拍子記号 (拍子) (Time Signatures (Meter))」 をクリックします。
- 既存の拍子記号を選択して **[Return]** を押します。
- 「記譜 (Write)」 > 「拍子記号を作成 (Create Time Signature)」を選択します。

ポップオーバーの左側に表示されたアイコンが、ウィンドウの右側にある記譜記号ツールボックスの対応するボタンと一致します。



エントリーの例が入力された拍子記号のポップオーバー



記譜ツールボックスの「拍子記号 (拍子) (Time Signatures (Meter))」ボタン

## 拍子記号

### 拍子記号のタイプ

単純拍子の拍子記号

たとえば 2/2 (1 小節に 2 つの 2 分音符)、2/4 (1 小節に 2 つの 4 分音符)、6/8 (1 小節に 6 つの 8 分音符)、3/4、5/4 など

6/8+3/4 などの交互拍子の拍子記号

コモンタイム (4/4 に相当)

カットコモンタイム (2/2 に相当)

X で表示された自由拍子の拍子記号

### ポップオーバーエントリー

「2/2」、**「2/4」**、「6/8」、「3/4」、「5/4」など

**6/8 + 3/4**

補足

プラス記号の両側にスペースを入れる必要があります。

**c**

「cutc」、「cut」、または「**¢**」

「X」または「**x**」

拍子記号のタイプ	ポップオーバーエントリー
表示のない自由拍子の拍子記号	<b>open</b>
<b>補足</b>	
自由拍子の位置に拍子記号ガイドが表示され ます。	
明示的な拍グループを使用した混合拍子の拍子記号	「 <b>3+2+2/8</b> 」、「 <b>3+2/4</b> 」など
拍のグループを指定するが拍子記号には表示しない	<b>[2+3+2]/8</b>
たとえば、7/8 の拍子記号が表示されますが、連 桁は 8 分音符 2+3+2 に分割されます。	
異なる拍子間の区切りを表わす破線の小節線が各小節に表示された結合拍子の拍子記号	<b>2/4 6/8</b>
各小節に破線の小節線は表示されていない結合拍子の拍子記号	<b>2/4:6/8</b>
さまざまなスタイル (括弧、スラッシュ、等号、ダッシュ) を使用した入れ替え可能な拍子の拍子記号	「 <b>2/4 (6/8)</b> 」、「 <b>2/4 / 6/8</b> 」、「 <b>2/4 = 6/8</b> 」、または 「 <b>2/4 - 6/8</b> 」
<b>補足</b>	
スラッシュ、等号、ダッシュの両側および開始括弧の前にはスペースを入れる必要があります。	

## 弱起 (アウフタクト)

弱起付きの拍子記号の例	ポップオーバーエントリー
付点 4 分音符の弱起が付いた 4/4 の拍子記号	<b>4/4,1.5</b>
8 分音符 2 つ分の弱起が付いた 6/8 の拍子記号	<b>6/8,2</b>
4 分音符の弱起が付いた 2/2 の拍子記号	<b>2/2,0.5</b>

### ヒント

コンマのあとの数字は、拍子記号の分母で指定されたリズム単位の倍数を示します。



これらのリストにはすべてのエントリーが含まれているわけではなく、ほかにも多くの拍子記号と弱起があります。このリストは、さまざまな拍子記号と弱起を入力するためにエントリーをどのように構成するかを示すことを目的としています。

関連リンク

- [記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)
- [拍子記号 \(1096 ページ\)](#)
- [拍子記号のタイプ \(1097 ページ\)](#)
- [拍子記号のスタイル \(1103 ページ\)](#)
- [ポップオーバーを使った拍子記号の入力 \(266 ページ\)](#)
- [ポップオーバーを使った弱起 \(アウフタクト\) の入力 \(269 ページ\)](#)
- [拍子のカスタム連桁グループを作成する \(715 ページ\)](#)
- [入れ替え可能な拍子の拍子記号を終了する \(1109 ページ\)](#)

## 拍子記号 (拍子) パネル

拍子記号 (拍子) パネルでは、さまざまな拍子記号を入力できます。このパネルの「**拍子記号を作成 (Create Time Signature)**」セクションでは、珍しい拍子記号を作成できます。これは記譜モードの右ゾーンに配置されています。

- 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックしたあとに、「**拍子記号 (拍子) (Time Signatures (Meter))**」をクリックすることで、拍子記号 (拍子) パネルの表示/非表示を切り替えられます。

**[Ctrl]/[command]+[9]** を押して右ゾーンの表示/非表示を切り替えることもできます。

拍子記号 (拍子) パネルには以下のセクションがあります。

### フローで使用 (Used in This Flow)

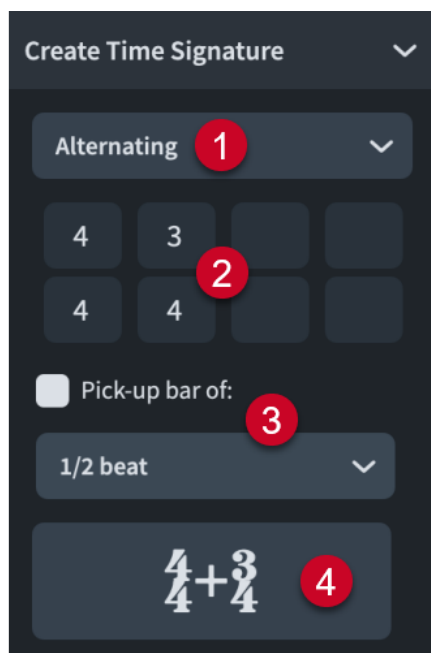
現在のフローで既に使用されている拍子記号が表示されます。

### 一般 (Common)

4/4、3/4、6/8、7/8 などの一般的な拍子記号が表示されます。

### 拍子記号を作成 (Create Time Signature)

交互拍子の拍子記号や結合拍子の拍子記号など、独自の拍子記号をデザインできます。



「**拍子記号を作成 (Create Time Signature)**」セクションには以下の部分があります。

#### 1 拍子記号のタイプメニュー

以下のいずれかの拍子記号タイプを選択できます。

- 標準拍子 (Regular)

- 混合拍子 (Additive)
- 入れ替え可能な拍子 (Interchangeable)
- 結合拍子 (Aggregate)
- 交互拍子 (Alternating)

## 2 拍子記号スペース

最大4つの拍子記号を組み合わせることができます。たとえば、標準拍子には1つの拍子記号しか指定できませんが、交互拍子の拍子記号には3つの拍子記号を指定しても構いません。

## 3 アウフタクトの拍数 (Pick-up bar of)

拍子記号の前に弱起(アウフタクト)を含めることができます。弱起(アウフタクト)は完全な小節ではないため、最初の完全な小節の前にいくつかの拍を含めることができます。

弱起(アウフタクト)の拍数として、以下のいずれかのオプションを選択できます。

- 半拍 (1/2 beat)
- 1拍 (1 beat)
- 2拍 (2 beats)
- 3拍 (3 beats)

## 4 拍子記号の入力ボタン

拍子記号が表示されたボタンをクリックすると、その拍子記号が入力されます。プロジェクトで何も選択されていない場合は、拍子記号がマウスポインターに読み込まれます。

関連リンク

[記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)

[拍子記号 \(1096 ページ\)](#)

[拍子記号のタイプ \(1097 ページ\)](#)

[拍子記号のスタイル \(1103 ページ\)](#)

[パネルを使った拍子記号の入力 \(267 ページ\)](#)

[パネルを使った弱起\(アウフタクト\)の入力 \(270 ページ\)](#)

## ポップオーバーを使った拍子記号の入力

拍子記号のポップオーバーを使用して拍子記号を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。拍子記号を1つの譜表だけに入力することもできます。

### 補足




挿入モードがオンになっていない限り、新しい拍子記号に応じて小節を埋めるための拍が影響を受ける領域の終わりに自動的に追加されることはありません。

---

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - 拍子記号を入力する位置にあるアイテムを選択します。単一の譜表に拍子記号を入力するには、その譜表のみに属するアイテムを選択します。
2. 特定の複数の譜表に同時に拍子記号を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
3. 新しい拍子記号の影響を受ける領域の終わりに、必要に応じて拍が自動的に追加されるようにするには、以下のいずれかの操作を行なって挿入モードを有効にします。



- **[I]** を押します。
  - 音符ツールボックスの「挿入 (Insert)」 をクリックします。
4. 以下のいずれかの操作を行なって拍子記号のポップオーバーを開きます。
- **[Shift]+[M]** を押します。
  - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「拍子記号 (拍子) (Time Signatures (Meter))」 をクリックします。
5. 使用する拍子記号をポップオーバーに入力します。  
たとえば、4/4 の拍子記号を入力するには「4/4」と入力し、カスタム拍グループを使った 7/8 の拍子記号を入力するには「[2+2+3]/8」と入力します。
6. 以下のいずれかの操作を行なって、拍子記号を入力してポップオーバーを閉じます。
- すべての譜表に拍子記号を入力するには、**[Return]** を押します。
  - 選択した譜表またはキュレットが伸びている譜表にのみ拍子記号を入力するには、**[Alt/Opt]+[Return]** を押します。

## 結果

音符の入力中は、小節の途中であっても、キュレットの位置に拍子記号が入力されます。

楽譜に拍子記号を追加する場合、最初に選択したアイテムの位置に追加されます。拍子記号は、小節の途中であっても、小節線、調号、音部記号の右側、その他のアイテムの左側に表示されます。既存の拍子記号を選択した場合、その拍子記号が新しい拍子記号に直接置き換わります。

後続のすべての小節は、次の拍子記号またはフローの終わりのいずれか早い方の位置まで、入力した拍子記号に従います。Dorico SE によって必要に応じて小節が自動的に入力および移動されるため、後続の楽譜の小節は正しくなります。ただし、自由拍子では、小節線の入力と拍の追加を手動で行なう必要があります。

入れ替え可能な拍子の拍子記号に指定されている拍子記号を入力すると、その入れ替え可能な拍子の拍子記号を終了するまで自動的にすべて非表示になります。

## 関連リンク

- [拍子記号のポップオーバー \(263 ページ\)](#)
- [複数の譜表にキュレットを伸ばす \(199 ページ\)](#)
- [拍子記号 \(1096 ページ\)](#)
- [弱起 \(アウフタクト\) \(1100 ページ\)](#)
- [拍子記号のスタイル \(1103 ページ\)](#)
- [入れ替え可能な拍子の拍子記号の区切り文字のスタイルを個別に変更する \(1106 ページ\)](#)
- [ポップオーバーを使った弱起 \(アウフタクト\) の入力 \(269 ページ\)](#)
- [ポップオーバーを使った小節線の入力 \(285 ページ\)](#)
- [ポップオーバーを使った小節/拍の入力 \(282 ページ\)](#)
- [挿入モード \(410 ページ\)](#)
- [入れ替え可能な拍子の拍子記号を終了する \(1109 ページ\)](#)
- [リズム上の位置 \(21 ページ\)](#)

## パネルを使った拍子記号の入力




拍子記号 (拍子) パネルを使用して拍子記号を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。拍子記号を 1 つの譜表だけに入力することもできます。

### 補足

- 以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。

- 挿入モードがオンになっていない限り、新しい拍子記号に応じて小節を埋めるための拍が影響を受ける領域の終わりに自動的に追加されることはありません。
- 

#### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
    - 音符の入力を開始します。
    - 拍子記号を入力する位置にあるアイテムを選択します。単一の譜表に拍子記号を入力するには、その譜表のみに属するアイテムを選択します。
  2. 新しい拍子記号の影響を受ける領域の終わりに、必要に応じて拍が自動的に追加されるようにするには、以下のいずれかの操作を行なって挿入モードを有効にします。
    - **[I]** を押します。
    - 音符ツールボックスの「挿入 (Insert)」 をクリックします。
  3. 記譜ツールボックスで、「パネル (Panels)」 をクリックしたあとに、「拍子記号 (拍子) (Time Signatures (Meter))」 をクリックして拍子記号 (拍子) パネルを表示します。
  4. 「フローで使用 (Used in This Flow)」セクションまたは「一般 (Common)」セクションで利用できない拍子記号を入力する場合は、「拍子記号を作成 (Create Time Signature)」セクションのメニューから入力する拍子記号の種類を選択します。
  5. 必要に応じて、使用する拍子記号を所定のスペースに入力します。
  6. 以下のいずれかの操作を行なって、必要な拍子記号を入力します。
    - すべての譜表に拍子記号を入力するには、拍子記号 (拍子) パネルでその拍子記号をクリックします。
    - 選択した譜表のみに拍子記号を入力するには、**[Alt/Opt]** を押しながら拍子記号 (拍子) パネルでその拍子記号をクリックします。
- 

#### 結果

音符の入力中は、小節の途中でであっても、キャレットの位置に拍子記号が入力されます。

楽譜に拍子記号を追加する場合、最初に選択したアイテムの位置に追加されます。拍子記号は、小節の途中でであっても、小節線、調号、音部記号の右側、その他のアイテムの左側に表示されます。既存の拍子記号を選択した場合、その拍子記号が新しい拍子記号に直接置き換わります。

後続のすべての小節は、次の拍子記号またはフローの終わりのいずれか早い方の位置まで、入力した拍子記号に従います。Dorico SE によって必要に応じて小節が自動的に入力および移動されるため、後続の楽譜の小節は正しくなります。ただし、自由拍子では、小節線の入力と拍の追加を手動で行なう必要があります。

入れ替え可能な拍子の拍子記号に指定されている拍子記号を入力すると、その入れ替え可能な拍子の拍子記号を終了するまで自動的にすべて非表示になります。

#### 関連リンク

- [記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)
- [拍子記号 \(拍子\) パネル \(265 ページ\)](#)
- [マウス入力の設定の変更 \(193 ページ\)](#)
- [拍子記号 \(1096 ページ\)](#)
- [弱起 \(アウフタクト\) \(1100 ページ\)](#)
- [拍子記号のスタイル \(1103 ページ\)](#)
- [入れ替え可能な拍子の拍子記号の区切り文字のスタイルを個別に変更する \(1106 ページ\)](#)
- [パネルを使った弱起 \(アウフタクト\) の入力 \(270 ページ\)](#)
- [パネルを使った小節線の入力 \(286 ページ\)](#)
- [ポップオーバーを使った小節/拍の入力 \(282 ページ\)](#)

挿入モード (410 ページ)

入れ替え可能な拍子の拍子記号を終了する (1109 ページ)

リズム上の位置 (21 ページ)




## ポップオーバーを使った弱起 (アウフタクト) の入力

拍子記号のポップオーバーを使用して、弱起 (アウフタクト) を拍子記号の一部として入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。弱起付きの拍子記号を 1 つの譜表だけに入力することもできます。

### 補足

挿入モードがオンになっていない限り、新しい拍子記号に応じて小節を埋めるための拍が影響を受ける領域の終わりに自動的に追加されることはありません。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - 弱起を入力する位置にあるアイテムを選択します。単一の譜表に弱起を入力するには、その譜表のみに属するアイテムを選択します。
2. 特定の複数の譜表に同時に弱起 (アウフタクト) を入力する場合は、それらの譜表にキュレットを伸ばします。
3. 弱起の影響を受ける領域の終わりに、必要に応じて拍が自動的に追加されるようにするには、以下のいずれかの操作を行なって挿入モードを有効にします。
  - **[I]** を押します。
  - 音符ツールボックスの「挿入 (Insert)」 をクリックします。
4. 以下のいずれかの操作を行なって拍子記号のポップオーバーを開きます。
  - **[Shift]+[M]** を押します。
  - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「拍子記号 (拍子) (Time Signatures (Meter))」 をクリックします。
5. 使用する拍子記号と弱起 (アウフタクト) の数をポップオーバーに入力します。

たとえば、符点 8 分音符 1 つ分の上拍が付いた 3/4 の拍子記号を入力するには「**3/4,0.75**」と入力し、4 分音符 1 つ分の上拍が付いた 4/4 の拍子記号を入力するには「**4/4,1**」と入力します。コマのあとの数字は、拍子記号の分母で指定されたリズム単位の倍数を示します。
6. 以下のいずれかの操作を行なって、弱起 (アウフタクト) を入力してポップオーバーを閉じます。
  - すべての譜表に弱起 (アウフタクト) を入力するには、**[Return]** を押します。
  - 選択した譜表またはキュレットが伸びている譜表にのみ弱起 (アウフタクト) を入力するには、**[Alt/Opt]+[Return]** を押します。

### 結果

音符の入力中は、小節の途中でであっても、指定した拍子記号の一部としてキュレットの位置に弱起が入力されます。

楽譜に弱起を追加する場合、最初に選択したアイテムの位置に指定した拍子記号の一部として弱起が追加されます。拍子記号は、小節の途中でであっても、小節線、調号、音部記号の右側、その他のアイテムの左側に表示されます。既存の拍子記号を選択した場合、その拍子記号が新しい弱起付きの拍子記号に直接置き換わります。

後続のすべての小節は、次の拍子記号またはフローの終わりのいずれか早い方の位置まで、入力した拍子記号に従います。Dorico SE によって必要に応じて小節が自動的に入力および移動されるため、後続

の楽譜の小節は正しくなります。ただし、自由拍子では、小節線の入力と拍の追加を手動で行なう必要があります。

入れ替え可能な拍子の拍子記号に指定されている拍子記号を入力すると、その入れ替え可能な拍子の拍子記号を終了するまで自動的にすべて非表示になります。

#### 補足

既存の音符に弱起付きの拍子記号を追加した場合、Dorico SE はその開始位置に自動的に拍を挿入しません。フローの開始位置に弱起を追加すると、そのフローは最初の完全小節からではなく、弱起から開始されます。開始位置に拍を挿入して、既存の音符を後ろにずらすことができます。

#### 関連リンク

[拍子記号のポップオーバー \(263 ページ\)](#)

[弱起 \(アウフタクト\) \(1100 ページ\)](#)

[アウフタクトまたは不規則小節として部分小節を定義する \(1100 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った拍子記号の入力 \(266 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った小節/拍の入力 \(282 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った小節線の入力 \(285 ページ\)](#)

[リズム上の位置 \(21 ページ\)](#)

[挿入モードでの音符の挿入 \(216 ページ\)](#)

[挿入モード \(410 ページ\)](#)

[入れ替え可能な拍子の拍子記号を終了する \(1109 ページ\)](#)




## パネルを使った弱起 (アウフタクト) の入力

拍子記号 (拍子) パネルを使用して、弱起 (アウフタクト) を拍子記号の一部として入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。拍子記号を1つの譜表だけに入力することもできます。

#### 補足

- 以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。
- 挿入モードがオンになっていない限り、新しい拍子記号に応じて小節を埋めるための拍が影響を受ける領域の終わりに自動的に追加されることはありません。

#### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - 弱起を入力する位置にあるアイテムを選択します。単一の譜表に弱起を入力するには、その譜表のみに属するアイテムを選択します。
2. 弱起の影響を受ける領域の終わりに、必要に応じて拍が自動的に追加されるようにするには、以下のいずれかの操作を行なって挿入モードを有効にします。
  - **[I]** を押します。
  - 音符ツールボックスの「**挿入 (Insert)**」  をクリックします。
3. 記譜ツールボックスで、「**パネル (Panels)**」  をクリックしたあとに、「**拍子記号 (拍子) (Time Signatures (Meter))**」  をクリックして拍子記号 (拍子) パネルを表示します。
4. 「**拍子記号を作成 (Create Time Signature)**」セクションで、使用する拍子記号の種類をメニューから選択します。
5. 使用する拍子記号を所定のスペースに入力します。

6. 「**アウフタクトの拍数 (Pick-up bar of)**」をオンにして以下のいずれかのオプションを選択します。

- 半拍 (1/2 beat)
- 1 拍 (1 beat)
- 2 拍 (2 beats)
- 3 拍 (3 beats)

#### 補足

このパネルではすべての長さの弱起 (アウフタクト) を入力できるわけではありません。たとえば、用意されたオプションでは、6/8 の 8 分音符 1 つ分の上拍を作成することはできません。このような場合は、拍子記号のポップオーバーを使用する必要があります。

7. 以下のいずれかの操作を行なって、弱起 (アウフタクト) を入力します。

- すべての譜表に弱起 (アウフタクト) を入力するには、「**拍子記号を作成 (Create Time Signature)**」セクションで、入力した拍子記号のボタンをクリックします。
- 選択した譜表のみに弱起 (アウフタクト) を入力するには、「**拍子記号を作成 (Create Time Signature)**」セクションで、**[Alt/Opt]** を押しながら入力した拍子記号のボタンをクリックします。

#### 結果

音符の入力中は、小節の途中であっても、指定した拍子記号の一部としてキャレットの位置に弱起が入力されます。

楽譜に弱起を追加する場合、最初に選択したアイテムの位置に指定した拍子記号の一部として弱起が追加されます。拍子記号は、小節の途中であっても、小節線、調号、音部記号の右側、その他のアイテムの左側に表示されます。既存の拍子記号を選択した場合、その拍子記号が新しい弱起付きの拍子記号に直接置き換わります。

後続のすべての小節は、次の拍子記号またはフローの終わりのいずれか早い方の位置まで、入力した拍子記号に従います。Dorico SE によって必要に応じて小節が自動的に入力および移動されるため、後続の楽譜の小節は正しくなります。ただし、自由拍子では、小節線の入力と拍の追加を手動で行なう必要があります。

入れ替え可能な拍子の拍子記号に指定されている拍子記号を入力すると、その入れ替え可能な拍子の拍子記号を終了するまで自動的にすべて非表示になります。

#### 補足

既存の音符に弱起付きの拍子記号を追加した場合、Dorico SE はその開始位置に自動的に拍を挿入しません。フローの開始位置に弱起を追加すると、そのフローは最初の完全小節からではなく、弱起から開始されます。開始位置に拍を挿入して、既存の音符を後ろにずらすことができます。

#### 関連リンク

[記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)

[拍子記号 \(拍子\) パネル \(265 ページ\)](#)

[弱起 \(アウフタクト\) \(1100 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った弱起 \(アウフタクト\) の入力 \(269 ページ\)](#)

[アウフタクトまたは不規則小節として部分小節を定義する \(1100 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った小節/拍の入力 \(282 ページ\)](#)

[パネルを使った小節線の入力 \(286 ページ\)](#)

[リズム上の位置 \(21 ページ\)](#)

[挿入モードでの音符の挿入 \(216 ページ\)](#)

[挿入モード \(410 ページ\)](#)

[入れ替え可能な拍子の拍子記号を終了する \(1109 ページ\)](#)

## テンポ記号の入力方法

テンポ記号はテンポのポップオーバーを使用してキーボードで入力するか、テンポパネルを使用してマウスで入力するか、再生モードのテンポトラックで入力できます。テキストによる指示とメトロノームマークのいずれか、またはその2つを組み合わせさせたテンポ記号を入力できます。

関連リンク

[テンポ記号 \(1064 ページ\)](#)

[テンポトラック \(451 ページ\)](#)

[テンポエディター \(608 ページ\)](#)



[テンポエディターへのテンポ変更の入力 \(610 ページ\)](#)

## テンポのポップオーバー

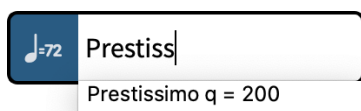
以下の表は、テンポ記号、テンポの等式、およびスウィング再生用のリズムフィールを入力するためにテンポのポップオーバーに入力できるエントリーの例です。

テンポのポップオーバーにテンポを入力しはじめると、入力した文字や単語が含まれるテンポがメニューに予測表示されます。表示された提案のいずれかを選択するか、独自のテンポをポップオーバーに入力します。

記譜モードでは、アイテムの選択時またはキャレットの有効時に以下のいずれかの操作を行なって、テンポのポップオーバーを開くことができます。

- **[Shift]+[T]** を押します。
- 記譜ツールボックスで「**ポップオーバー (Popovers)**」 をクリックし、「**テンポ (Tempo)**」 をクリックします。
- 既存のテンポ記号を選択して **[Return]** を押します。
- 「**記譜 (Write)**」 > 「**テンポを作成 (Create Tempo)**」を選択します。

ポップオーバーの左側に表示されたアイコンが、ウィンドウの右側にある記譜記号ツールボックスの対応するボタンと一致します。



記譜ツールボックスの「**テンポ (Tempo)**」ボタン

エントリーの例が入力されたテンポのポップオーバー

## テンポ記号

### テンポ記号の例

Adagio

Presto ♩ = 176

Largo (♩ = 52)

### ポップオーバーエントリー

Adagio

「Presto q = 176」または「Presto q=176」

「Largo (q = 52)」または「Largo (q=52)」



テンポ記号の例	ポップオーバーエントリー
♩ = 96-112	「q = 96-112」、「q=96-112」、「6 = 96-112」、または「6=96-112」
♩ = 84	「q. = 84」、「q.=84」、「6. = 84」、または「6.=84」
♩ = 60	「h = 60」、「h=60」、「7 = 60」、または「7=60」
♩ = 120	「e = 120」、「e=120」、「5 = 120」、または「5=120」
rit.	「rit.」または「rit」
ritardando	<b>ritardando</b>
accel.	「accel.」または「accel」
accelerando	<b>accelerando</b>
più	<b>più</b>
meno	<b>meno</b>
ルバート	<b>Rubato</b>
Faster, with energy	<b>Faster, with energy</b>

このリストにはすべてのエントリーが含まれているわけではなく、ほかにも多くのメトロノームマークやテンポ記号があり、自由にテンポを入力できます。このリストは、さまざまなタイプのテンポ記号とメトロノームマークを入力するためにエントリーをどのように構成するかを示すことを目的としています。

#### 補足

テンポのポップオーバーでは大文字と小文字が区別されます。テンポ記号を大文字で始めるには、ポップオーバーに大文字を入力する必要があります。

### メトロノームマークの拍の単位

メトロノームマークの拍の単位	ポップオーバーエントリー
64 分音符	「z」または「2」
32 分音符	「y」または「3」
16 分音符	「x」または「4」
8 分音符	「e」または「5」
4 分音符	「q」または「6」



### メトロノームマークの拍の単位

2分音符

全音符

倍全音符

付点

### ポップオーバーエントリー

「h」または「7」

「w」または「8」

「2w」または「9」

.(ピリオド)

## テンポの等式

### テンポの等式の例

♪=♪.

♪=♪

♪=♪

### ポップオーバーエントリー

「e=e.」または「e=e.」

「q=e」または「q=e」

「q.=h」または「q.=h」

このリストにはすべてのエントリーが含まれているわけではなく、ほかにも多くのテンポの等式があります。このリストは、さまざまなテンポの等式を入力するためにエントリーをどのように構成するかを示すことを目的としています。

### 補足

現在のテンポの等式は、連符のデュレーションに対応していません。これは将来のバージョンでサポートされる予定です。

## スウィング再生用のリズムフィールド

### リズムフィールド

16分音符の軽いスウィング

8分音符の軽いスウィング

16分音符のミディアムスウィング

8分音符のミディアムスウィング

16分音符の重いスウィング

8分音符の重いスウィング

ストレートなリズムフィールド

16分音符の2:1スウィング(一定)

### ポップオーバーエントリー

light swing 16ths

light swing 8ths

medium swing 16ths

medium swing 8ths

heavy swing 16ths

heavy swing 8ths

straight (no swing)

2:1 swing 16ths (fixed)

リズムフィールド	ポップオーバーエントリー
8分音符の 2:1 スウィング (一定)	2:1 swing 8ths (fixed)
16分音符の 3:1 スウィング (一定)	3:1 swing 16ths (fixed)
8分音符の 3:1 スウィング (一定)	3:1 swing 8ths (fixed)

#### 関連リンク

- [記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)
- [テンポ記号 \(1064 ページ\)](#)
- [テンポ記号のタイプ \(1065 ページ\)](#)
- [テンポ記号の要素 \(1066 ページ\)](#)
- [スウィング再生 \(467 ページ\)](#)
- [スウィング再生を適用する \(468 ページ\)](#)
- [メトロノームマークの順番の変更 \(1073 ページ\)](#)

## テンポパネル

テンポパネルには、Dorico SE で使用できるさまざまなテンポ記号があり、各セクションにまとめられています。これは記譜モードの右ゾーンに配置されています。

- 記譜ツールボックスで「パネル (Panels)」 をクリックしたあとに、「テンポ (Tempo)」 をクリックすることで、テンポパネルの表示/非表示を切り替えられます。

**[Ctrl]/[command]+[9]** を押して右ゾーンの表示/非表示を切り替えることもできます。

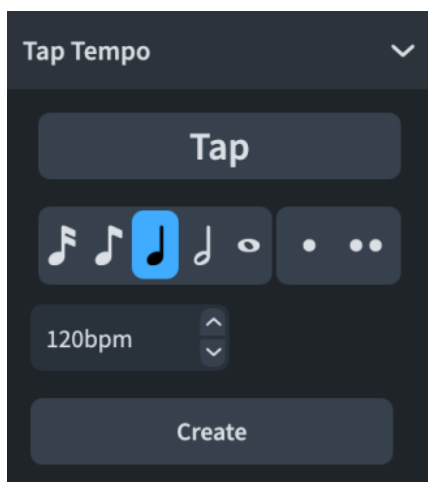
### フローで使用 (Used in This Flow)

テンポのポップオーバーを使用して追加したカスタムテンポ記号を含め、フローですでに使用されているテンポ記号が表示されます。

### タップテンポ入力 (Tap Tempo)

「タップ」ボタンをクリックして設定する速度に基づいて固定テンポ変更を作成できます。初期設定では、テキストのないメトロノームマークとして表示されます。メトロノームマークの値は、常に最も近い整数に丸められます。

用意されたオプションを使用して、入力するテンポのベースにする拍の単位を設定できます。



### 固定テンポ変更 (Absolute Tempo Change)

イタリア語のテンポ指示とメトロノームマークの両方を持つさまざまなテンポが表示されます。個々のテンポ記号に対してメトロノームマークを表示するかどうかはあとから選択できます。

一番上のスライダーを調節すると、リストに表示する範囲を変更できます。



### 段階的テンポ変更 (Gradual Tempo Change)

rallentando や accelerando など、指定した時間範囲におけるテンポの変更を示すテンポ記号が表示されます。

段階的テンポ変更には修飾語句を追加できます。使用できる修飾語句はこのセクションの一番上に表示されます。

### 相対テンポ変更 (Relative Tempo Change)

mosso (変動、動きのある) など、前のテンポに対する相対的なテンポの変更を示すテンポ記号が表示されます。相対テンポ変更には、poco meno mosso (今までより少し遅く) のように、変化の度合いを表わす修飾語句が付く場合もあり、これにはメトロノームマークによる指定はありません。

相対テンポ変更には修飾語句を追加できます。使用できる修飾語句はこのセクションの一番上に表示されます。

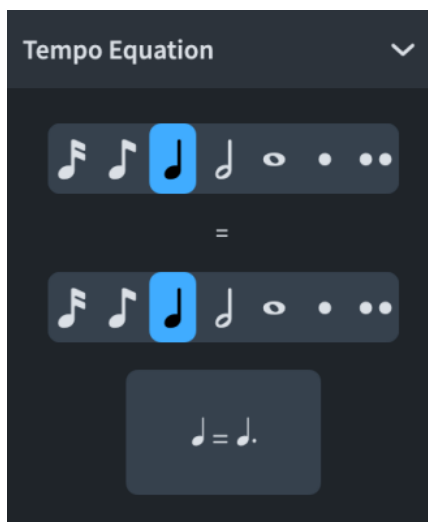
個々のテンポ記号に対して、前のメトロノームマークに対する割合の形でメトロノームマークの相対的な変化を設定できます。

### テンポをリセット (Reset Tempo)

A tempo のように前のテンポに戻したり、Tempo primo のようにあらかじめ指定されたテンポに戻したりする指示を出すテンポ記号が表示されます。

### テンポの等式 (Tempo Equation)

16 分音符から全音符までの拍の単位と最大 2 個の付点を使用して、テンポの等式を入力できます。



関連リンク

[記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)

[テンポ記号 \(1064 ページ\)](#)

[テンポ記号のタイプ \(1065 ページ\)](#)



[テンポ記号の要素 \(1066 ページ\)](#)

[メトロノームマークの値の変更 \(1071 ページ\)](#)

## ポップオーバーを使ったテンポ記号の入力

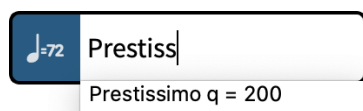
テンポのポップオーバーを使用してテンポ記号を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - テンポ記号を入力する位置にあるアイテムを選択します。デュレーションにまたがる段階的テンポ変更を入力するには、そのデュレーションにまたがるアイテムを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なってテンポのポップオーバーを開きます。
  - **[Shift]+[T]** を押します。
  - 記譜ツールボックスで「**ポップオーバー (Popovers)**」 をクリックし、「**テンポ (Tempo)**」 をクリックします。
3. 使用するテンポをポップオーバーに入力します。

たとえば、「**q=72**」または「**Allegretto**」と入力します。

テンポのポップオーバーにテンポを入力しはじめると、入力した文字や単語が含まれるテンポがメニューに予測表示されます。表示された提案のいずれかを選択するか、独自のテンポをポップオーバーに入力します。



#### 補足

rit-e-nu-to のように、段階的テンポ変更の音節を分割し、デュレーション全体に広げて表示する場合は、提案されたエントリーをメニューから選択することをおすすめします。有効なフルテキストを持つ段階的テンポ変更だけが音節に分割されて表示されます。

#### 4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

#### 結果

音符の入力中は、キャレットの位置にテンポ記号が入力されます。rallentando などの段階的テンポ変更は、4分音符のデフォルトデュレーションでキャレットの位置に入力されます。段階的テンポ変更は音符を入力しても延長されません。

楽譜にテンポ記号を追加する場合、最初に選択したアイテムの位置に追加されます。段階的テンポ変更は選択したアイテムのデュレーションと同じ長さになります。

#### 補足

メトロノームマークの値は、小数点以下を入力した場合でも小数点以下がない整数として表示されます。ただし、入力した正確なメトロノームマークの値は常に再生に反映されます。

#### 手順終了後の項目

段階的テンポ変更の長さは変更できます。

#### 関連リンク

[テンポ記号 \(1064 ページ\)](#)

[テンポトラック \(451 ページ\)](#)

[テンポエディター \(608 ページ\)](#)

[テンポ記号の要素 \(1066 ページ\)](#)

[段階的テンポ変更 \(1074 ページ\)](#)

[メトロノームマーク \(1070 ページ\)](#)

[テンポの等式 \(1076 ページ\)](#)

[アイテムの長さの変更 \(398 ページ\)](#)

[段階的テンポ変更のスタイルを個別に変更する \(1075 ページ\)](#)

[メトロノームマークの順番の変更 \(1073 ページ\)](#)

## パネルを使ったテンポ記号の入力



テンポパネルを使用してテンポ記号を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

#### 補足

- 以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。
- パネルを使用してメトロノームマークに小数点以下を指定することはできません。小数点以下を指定するには、ポップオーバーを使用するか、既存のテンポ記号のメトロノームマークの値を変更します。

#### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。

- テンポ記号を入力する位置にあるアイテムを選択します。デュレーションにまたがる段階的テンポ変更を入力するには、そのデュレーションにまたがるアイテムを選択します。
2. 記譜ツールボックスで「パネル (Panels)」をクリックしたあとに、「テンポ (Tempo)」をクリックして、テンポパネルを表示します。
  3. テンポパネルで、入力するテンポ記号をクリックします。

#### ヒント

メトロノームマークの計算を自動で行なうには、「**タップテンポ入力 (Tap Tempo)**」セクションの「**タップ (Tap)**」を任意の速度で複数回クリックします。

4. 必要に応じて、用意されたオプションから修飾語句を選択します。

#### 補足

修飾語句は「**段階的テンポ変更 (Gradual Tempo Change)**」または「**相対テンポ変更 (Relative Tempo Change)**」にのみ追加できます。

#### 結果

音符の入力中は、キャレットの位置にテンポ記号が入力されます。rallentando などの段階的テンポ変更は、4分音符のデフォルトデュレーションでキャレットの位置に入力されます。段階的テンポ変更は音符を入力しても延長されません。

楽譜にテンポ記号を追加する場合、最初に選択したアイテムの位置に追加されます。段階的テンポ変更は選択したアイテムのデュレーションと同じ長さになります。

#### 手順終了後の項目

段階的テンポ変更の長さは変更できます。

#### 関連リンク

[記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)

[マウス入力の設定の変更 \(193 ページ\)](#)

[テンポ記号 \(1064 ページ\)](#)

[テンポ記号の要素 \(1066 ページ\)](#)

[段階的テンポ変更 \(1074 ページ\)](#)

[メトロノームマーク \(1070 ページ\)](#)

[テンポの等式 \(1076 ページ\)](#)

[メトロノームマークの値の変更 \(1071 ページ\)](#)

[段階的テンポ変更のスタイルを個別に変更する \(1075 ページ\)](#)

[メトロノームマークの順番の変更 \(1073 ページ\)](#)

## 小節、拍、小節線の入力方法

小節と小節線は、小節と小節線のポップオーバーを使用してキーボードで入力することも、小節と小節線パネルのオプションを使用してマウスで入力することもできます。小節と小節線のポップオーバーでは拍も入力できます。また、小節と拍はシステムトラックを使用して入力することもできます。

Dorico SE では楽譜を入力すると必要に応じて自動的に小節が作成されるため、通常、小節を作成する必要はありません。ただし、既存の楽譜をコピーしたり配置したりする場合などに、あらかじめ小節を追加できます。

#### 関連リンク

[小節 \(677 ページ\)](#)

[小節線 \(682 ページ\)](#)

[システムトラック \(392 ページ\)](#)  
[特定の声部に小節休符を入力する \(226 ページ\)](#)  
[再生時の反復 \(465 ページ\)](#)

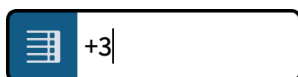
## 小節と小節線のポップオーバー

以下の表は、小節や拍の追加や削除、またはさまざまな小節線の入力を行なうために小節と小節線のポップオーバーに入力できるエンタリーの例です。

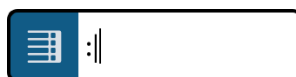
記譜モードでは、アイテムの選択時またはキャレットの有効時に以下のいずれかの操作を行なって、小節や小節線のポップオーバーを開くことができます。

- **[Shift]+[B]** を押します。
- 記譜ツールボックスで「**ポップオーバー (Popovers)**」 をクリックし、「**小節と小節線 (Bars and Barlines)**」 をクリックします。
- 「**記譜 (Write)**」 > 「**小節または小節線を作成 (Create Bar or Barline)**」を選択します。

ポップオーバーの左側に表示されたアイコンが、ウィンドウの右側にある記譜記号ツールボックスの対応するボタンと一致します。



小節を入力するためのエンタリーの例が入力された小節と小節線のポップオーバー



小節線のエンタリーの例が入力された小節と小節線のポップオーバー



記譜ツールボックスの「**小節と小節線 (Bars and Barlines)**」ボタン

## 小節

アクションの例	ポップオーバーエンタリー
2 小節を追加	「2」または「+2」
14 小節を追加	「14」または「+14」
1 小節を削除	-1
6 小節を削除	-6
小節休符を追加	rest
フローの終了位置にある空白の小節を削除	trim

このリストにはすべてのエンタリーが含まれているわけではなく、ポップオーバーを使用して任意の数の小節を追加または削除できます。このリストは、小節の追加と削除、および小節休符の追加を行なうエンタリーをどのように構成するかを示すことを目的としています。

## 拍

拍の数に続いて、拍の単位に対応する数字 (8 分音符の場合は「5」) または文字 (2 分音符の場合は「h」) を入力することで追加/削除する拍の数を指定できます。拍の数と拍の単位の両方で数字を使用する場合は、数字の間にスペースまたはハイフンを入力する必要があります。4 分の 3 拍は 3/4 のように、拍子記号の形式で指定することもできます。



アクションの例	ポップオーバーエントリー
全音符拍を 1 つ追加	「1w」、「1-8」、「1 8」、または「4/4」
4 分音符拍を 2 つ追加	「2q」、「2-6」、「2 6」、または「2/4」
8 分音符拍を 4 つ追加	「4e」、「4-5」、「4 5」、「4/8」、または「2/4」
4 分音符拍を 2 つ削除	「-2q」、「-2-6」、「-2 6」、または「-2/4」
フローの終了位置にある空白の拍を削除	trim

このリストにはすべてのエントリーが含まれているわけではなく、ポップオーバーを使用して任意の数の拍を入力または削除できます。このリストは、拍の入力と削除を行なうエントリーをどのように構成するかを示すことを目的としています。

拍の単位	ポップオーバーエントリー
64 分音符	「z」または「2」
32 分音符	「y」または「3」
16 分音符	「x」または「4」
8 分音符	「e」または「5」
4 分音符	「q」または「6」
2 分音符	「h」または「7」
全音符	「w」または「8」
倍全音符	「2w」または「9」
付点	.(ピリオド)

## 小節線

小節線のタイプ	ポップオーバーエントリー
標準 (縦線)	「 」、「single」、または「normal」
複縦線	「  」または「double」
終止線	「 ]」または「final」
反復開始線	「[:」または「start」



小節線のタイプ	ポップオーバーエントリー
反復終了線	「: 」または「end」
反復終了/反復開始線	「: :」、「:   :」、「end-start」、または「endstart」

関連リンク

- [記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)
- [特定の声部に小節休符を入力する \(226 ページ\)](#)
- [小節 \(677 ページ\)](#)
- [小節線 \(682 ページ\)](#)
- [小節/拍の削除 \(677 ページ\)](#)
- [再生時の反復 \(465 ページ\)](#)

## 小節と小節線パネル

小節と小節線パネルでは、小節、小節休符、およびさまざまなタイプの小節線を入力できます。これは記譜モードの右ゾーンに配置されています。

- 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックしたあとに、「**小節と小節線 (Bars and Barlines)**」をクリックすることで、小節と小節線パネルの表示/非表示を切り替えられます。  
**[Ctrl]/[command]+[9]** を押して右ゾーンの表示/非表示を切り替えることもできます。

小節と小節線パネルには以下のセクションがあります。

### 小節を挿入 (Insert Bars)

挿入する小節の数と挿入する位置 (フローの終了など) を指定できます。

### 小節休符を挿入 (Insert Bar Rest)

小節休符を挿入できます。

### 小節線を引く (Create Barline)

挿入できるさまざまな小節線が含まれています。

関連リンク

- [記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)
- [再生時の反復 \(465 ページ\)](#)
- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)

## ポップオーバーを使った小節/拍の入力

小節と小節線のポップオーバーを使用して小節や拍を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することも挿入することもできます。たとえば、自由拍子でカデンツァを延長するなどです。



前提条件

小節を入力するには、拍子記号を入力しておきます。

手順

- 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - 小節/拍を追加するリズム上の位置にあるアイテムを選択します。単一の譜表に小節/拍を追加するには、その譜表のみに属するアイテムを選択します。

選択した小節線の後ろ、または拍子記号などの選択したその他のアイテムの前に小節/拍が追加されます。

- 特定の複数の譜表に同時に小節/拍入力する場合は、それらの譜表にキュレットを伸ばします。
- 以下のいずれかの操作を行なって小節と小節線のポップオーバーを開きます。
  - [Shift]+[B]** を押します。
  - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「小節と小節線 (Bars and Barlines)」 をクリックします。
- 入力する小節/拍の数を選択します。  
たとえば、「2」を入力して小節を2つ追加し、「2q」を入力して4分音符を2つ入力できます。
- 以下のいずれかの操作を行なって、小節/拍を入力してポップオーバーを閉じます。
  - すべての譜表に小節/拍を入力するには、**[Return]** を押します。
  - 選択した譜表またはキュレットが伸びている譜表にのみ小節/拍を入力するには、**[Alt/Opt]+[Return]** を押します。

#### 結果

指定した数の小節/拍が入力されます。

音符の入力中はキュレットの位置から小節/拍が入力されます。小節の入力中にキュレットが小節の途中にある場合は、作成される最後の小節に正しい数の拍が含まれるように十分な拍が追加されます。同じ位置から楽譜の入力を続けられるように、キュレットは前と同じ位置に表示されます。

既存の楽譜に小節/拍を追加した場合は、選択した小節線の後ろ、または拍子記号などの選択したその他のアイテムの前に追加されます。

#### ヒント

小節は、音符の入力中に音符のデュレーションを選択し(4/4 拍子で全音符など)、**[Space]** を繰り返し押し続けて追加することもできます。

#### 関連リンク

[小節と小節線のポップオーバー \(280 ページ\)](#)

[小節 \(677 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った拍子記号の入力 \(266 ページ\)](#)

[拍子記号のタイプ \(1097 ページ\)](#)



## パネルを使った小節の入力

小節と小節線パネルを使用して小節を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に挿入することもできます。

#### 前提条件

拍子記号を入力しておきます。

#### 手順

- 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - 後ろに新しい小節を入力する位置にある小節線を選択します。
  - 前に新しい小節を入力する位置にある小節線を選択します。
- 記譜ツールボックスで「パネル (Panels)」 をクリックし、「小節と小節線 (Bars and Barlines)」 をクリックして小節と小節線パネルを表示します。

3. 小節と小節線パネルの「**小節を挿入 (Insert Bars)**」セクションで、数値フィールドの数値を変更して入力する小節数を変更します。
4. 小節を入力する位置を以下のオプションから選択します。
  - 「**フローの開始 (Start of Flow)**」: フローの開始位置に小節が入力されます。
  - 「**選択の開始 (Start of Selection)**」: 選択した音符または休符の位置から小節が入力されます。
  - 「**フローの終了 (End of Flow)**」: フローの終了位置に小節が入力されます。

#### 補足

キャレットの位置から小節を入力する場合は、このメニューで「**選択の開始 (Start of Selection)**」が選択されていることを確認してください。

---

5. 「**小節を挿入 (Insert Bars)**」をクリックします。
- 

#### 結果

指定した数の小節が入力されます。音符の入力中はキャレットの位置から小節が入力されます。

「**選択の開始 (Start of Selection)**」を選択した場合は、選択した小節線の直後、あるいは選択した音符、小節、または拍子記号の直前に小節が入力されます。

#### ヒント

小節は、音符の入力中に音符のデュレーションを選択し (4/4 拍子で全音符など)、**[Space]** を繰り返し押し続けて追加することもできます。

---

#### 関連リンク

[記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)

[小節 \(677 ページ\)](#)

[パネルを使った拍子記号の入力 \(267 ページ\)](#)

## システムトラックによる小節/拍の入力

次の楽節の前に複数の小節を繰り返す場合など、システムトラックを使用して、既存の楽譜に小節/拍を挿入できます。小節全体を挿入することも、いくつかの拍だけを挿入することもできます。

#### 補足

音符の入力中にシステムトラックを使用することはできません。

---

#### 前提条件

システムトラックを表示しておきます。

---

#### 手順

1. システムトラックで、挿入するデュレーション分の領域を選択します。  
たとえば、2小節挿入する場合は、新しい2小節を入力する位置の直前の2小節をシステムトラックで選択します。
2. システムトラックの上にある**追加ボタン**をクリックします。



システムトラックの上にある追加ボタン



マウスを合わせると追加ボタンが強調表示されます。

#### 結果

システムトラックで選択したデュレーションが、選択部分の終了位置の直後に追加されます。選択部分のあとの既存の楽譜は、挿入した小節/拍の後ろに移動します。

#### 関連リンク

[システムトラック \(392 ページ\)](#)

[システムトラックの表示/非表示の切り替え \(393 ページ\)](#)

[システムトラックを使った小節の選択 \(394 ページ\)](#)

[システムトラックを使った拍の選択 \(394 ページ\)](#)

## ポップオーバーを使った小節線の入力

小節と小節線のポップオーバーを使用して小節線を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。既存の小節線のタイプを変更することもできます。

#### 前提条件



1つの譜表だけに小節線を入力する場合は、それらの譜表に個別の拍子記号を入力しておきます。

#### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - 小節線を入力する位置にあるアイテムを選択します。単一の譜表に小節線を入力するには、その譜表のみに属するアイテムを選択します。

#### ヒント

領域の開始位置と終了位置にリピート小節線を同時に追加するには、必要なデュレーションにまたがるアイテムを選択します。

2. 特定の複数の譜表に同時に小節線を入力する場合は、それらの譜表にキュレットを伸ばします。
3. 以下のいずれかの操作を行なって小節と小節線のポップオーバーを開きます。
  - **[Shift]+[B]** を押します。
  - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「小節と小節線 (Bars and Barlines)」 をクリックします。
4. 使用する小節線をポップオーバーに入力します。  
たとえば、複縦線であれば「||」、反復開始線であれば「|:」と入力します。
5. 以下のいずれかの操作を行なって、小節線を入力してポップオーバーを閉じます。
  - すべての譜表に小節線を入力するには、**[Return]** を押します。
  - 選択した譜表またはキュレットが伸びている譜表にのみ小節線を入力するには、**[Alt/Opt]+[Return]** を押します。

#### 補足

小節線の入力は、個別に拍子記号が設定された1つの譜表のみにできます。

#### 結果

音符の入力中は、キャレットの位置に小節線が入力されます。

楽譜に小節線を追加する場合、最初を選択したアイテムの位置に追加されます。小節線は、音部記号の右側、その他のアイテムの左側に表示されます。既存の小節線を選択した場合、その小節線が新しい小節線に直接置き換わります。

アイテムの範囲を選択した状態で反復開始線を追加すると、選択範囲の終了位置に反復終了線も追加されます。

小節線が収まるように周囲の楽譜が自動的に調整されます。音符のグループ、休符、タイでつながれた音符などはすべて、必要に応じて調整されます。フローの最後の小節の終わりに終止線を入力すると、それ以上音符がない場合、拍子記号に応じてフローが自動的にトリミングされます。

#### 補足

既存の複縦線を置き換えるためなどに直接入力した標準の小節線も明示的な小節線と見なされ、長休符を分割します。小節線を削除すると完全にリセットされます。

#### 関連リンク

- [小節と小節線のポップオーバー \(280 ページ\)](#)
- [小節線 \(682 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(201 ページ\)](#)
- [ポップオーバーを使った拍子記号の入力 \(266 ページ\)](#)
- [複数の譜表にキャレットを伸ばす \(199 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの削除 \(414 ページ\)](#)
- [小節/拍の削除 \(677 ページ\)](#)
- [再生時の反復 \(465 ページ\)](#)
- [リピート小節線による演奏回数の変更 \(466 ページ\)](#)

## パネルを使った小節線の入力

小節と小節線パネルを使用して小節線を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。既存の小節線のタイプを変更することもできます。

#### 補足

以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。

#### 前提条件

1つの譜表だけに小節線を入力する場合は、それらの譜表に個別の拍子記号を入力しておきます。

#### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - 小節線を入力する位置にあるアイテムを選択します。単一の譜表に小節線を入力するには、その譜表のみに属するアイテムを選択します。

#### ヒント

領域の開始位置と終了位置にリピート小節線を同時に追加するには、必要なデュレーションにまたがるアイテムを選択します。

2. 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックし、「**小節と小節線 (Bars and Barlines)**」をクリックして小節と小節線パネルを表示します。

3. 以下のいずれかの操作を行なって、必要な小節線を入力します。

- すべての譜表に小節線を入力するには、「**小節線を引く (Create Barline)**」セクションで入力する小節線をクリックします。
- 選択した譜表だけに小節線を入力するには、**[Alt/Opt]** を押しながら「**小節線を引く (Create Barline)**」セクションで入力する小節線をクリックします。

#### 補足

小節線の入力は、個別に拍子記号が設定された1つの譜表のみにできます。

#### 結果

音符の入力中は、キャレットの位置に小節線が入力されます。

楽譜に小節線を追加する場合、最初に選択したアイテムの位置に追加されます。小節線は、音部記号の右側、その他のアイテムの左側に表示されます。既存の小節線を選択した場合、その小節線が新しい小節線に直接置き換わります。

アイテムの範囲を選択した状態で反復開始線を追加すると、選択範囲の終了位置に反復終了線も追加されます。

小節線が収まるように周囲の楽譜が自動的に調整されます。音符のグループ、休符、タイでつながれた音符などはすべて、必要に応じて調整されます。フローの最後の小節の終わりに終止線を入力すると、それ以上音符がない場合、拍子記号に応じてフローが自動的にトリミングされます。

#### 補足

既存の複縦線を置き換えるためなどに直接入力した標準の小節線も明示的な小節線と見なされ、長休符を分割します。小節線を削除すると完全にリセットされます。

#### 関連リンク

[記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)

[小節線 \(682 ページ\)](#)

[小節と小節線のポップオーバー \(280 ページ\)](#)

[音符の入力 \(201 ページ\)](#)

[パネルを使った拍子記号の入力 \(267 ページ\)](#)

[マウス入力の設定の変更 \(193 ページ\)](#)

[再生時の反復 \(465 ページ\)](#)

[リピート小節線による演奏回数の変更 \(466 ページ\)](#)

## 強弱記号の入力方法

強弱記号は、強弱記号のポップオーバーを使用してキーボードで入力することも、強弱記号パネルを使用してマウスで入力することもできます。

#### 関連リンク

[強弱記号 \(758 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った強弱記号の入力 \(291 ページ\)](#)

[パネルを使った強弱記号の入力 \(292 ページ\)](#)

[ニエンテのヘアピン \(773 ページ\)](#)

[既存の強弱記号に修飾語句を追加する \(766 ページ\)](#)



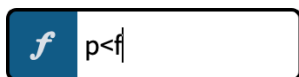
## 強弱記号のポップオーバー

以下の表は、さまざまな強弱記号を入力するために強弱記号のポップオーバーに入力できるエントリーの例です。

記譜モードでは、アイテムの選択時またはキャレットの有効時に以下のいずれかの操作を行なって、強弱記号のポップオーバーを開くことができます。

- **[Shift]+[D]** を押します。
- 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「強弱記号 (Dynamics)」 をクリックします。
- 既存の強弱記号を選択して **[Return]** を押します。
- 「記譜 (Write)」 > 「強弱記号を作成 (Create Dynamic)」を選択します。

ポップオーバーの左側に表示されたアイコンが、ウィンドウの右側にある記譜記号ツールボックスの対応するボタンと一致します。



エントリーの例が入力された強弱記号のポップオーバー



記譜ツールボックスの「強弱記号 (Dynamics)」ボタン

## 強弱記号のポップオーバーのエントリー

強弱記号または修飾語句	ポップオーバーエントリー
pianissimo: <i>pp</i>	<b>pp</b>
piano: <i>p</i>	<b>p</b>
mezzo piano: <i>mp</i>	<b>mp</b>
mezzo forte: <i>mf</i>	<b>mf</b>
forte: <i>f</i>	<b>f</b>
fortissimo: <i>ff</i>	<b>ff</b>
区切り用文字なしの fortepiano: <i>fp</i>	<b>fp</b>
区切り用文字付きの fortepiano (例: <i>f-p</i> )	「 <b>f-p</b> 」、 <b>f:p</b> 」、または「 <b>f/p</b> 」
subito	「 <b>subito</b> 」、 <b>sub</b> 」、または「 <b>sub.</b> 」
possibile	「 <b>possibile</b> 」、 <b>poss</b> 」、または「 <b>poss.</b> 」
poco	<b>poco</b>
molto	<b>molto</b>

強弱記号または修飾語句	ポップオーバーエントリー
più	「 <b>piu</b> 」または「 <b>più</b> 」
meno	<b>meno</b>
mosso	<b>mosso</b>
crescendo: <	<
cresc. (テキスト)	<b>cresc</b>
diminuendo: >	>
dim. (テキスト)	<b>dim</b>
crescendo から diminuendo へのメッサ・ディ・ ヴォーチェ: <>	<>
diminuendo から crescendo へのメッサ・ディ・ ヴォーチェ: ><	><
小さい丸で始まる/終わる niente のヘアピン	「 <b>o&lt;</b> 」または「 <b>&gt;o</b> 」
「n」の文字で始まる/終わる niente のヘアピン	「 <b>n&lt;</b> 」または「 <b>&gt;n</b> 」
sforzando: <i>sfz</i>	<b>sfz</b>
rinforzando: <i>rfz</i>	<b>rfz</b>

このリストにはすべてのエントリーが含まれているわけではなく、ポップオーバーでは任意の強弱記号の修飾語句を入力できます。このリストは、さまざまなタイプの強弱記号を入力するために、エントリーをどのように構成するかを示すことを目的としています。

#### ヒント

ポップオーバーを使わず、ヘアピンをスコアに直接入力できます。クレッシェンドのヘアピンを入力するには **<** を、ディミヌエンドのヘアピンを入力するには **>** を押します。

また、段階的強弱記号の入力後に、外観を個別に変更することもできます。

### 強弱記号のポップオーバーへの修飾語句の入力

poco、molto、subito、espressivo、dolce などの修飾語句を強弱記号のポップオーバーに入力できます。表現テキストは強弱記号の横に斜体フォントで表示されます。ただし、「**p**」や「**f**」などの付随する局部的強弱記号も入力し、「**f molto**」や「**p espressivo**」のように間にスペースを入れる必要があります。

修飾語句のみを表示したい場合は、局部的強弱記号を非表示にできます。

関連リンク



[記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)

[強弱記号 \(758 ページ\)](#)

- [強弱記号の修飾語句 \(766 ページ\)](#)
- [ニエンテのヘアピン \(773 ページ\)](#)
- [局部的強弱記号を表示/非表示にする \(763 ページ\)](#)
- [段階的強弱記号の外観を変更する \(769 ページ\)](#)
- [結合式強弱記号の区切り文字を表示/非表示にする \(764 ページ\)](#)
- [強弱記号 sforzando/rinforzando の外観を変更する \(765 ページ\)](#)
- [修飾語句 subito の外観と位置を変更する \(767 ページ\)](#)

## 強弱記号パネル

強弱記号パネルには、段階的強弱記号や強弱記号の修飾語句 (poco や possibile など) のように、Dorico SE で使用できるさまざまな強弱記号が含まれています。これは記譜モードの右ゾーンに配置されています。

- 記譜ツールボックスで「パネル (Panels)」をクリックしたあとに、「強弱記号 (Dynamics)」をクリックすることで、強弱記号パネルの表示/非表示を切り替えられます。

**[Ctrl]/[command]+[9]** を押して右ゾーンの表示/非表示を切り替えることもできます。

強弱記号パネルには以下のセクションがあります。

### 局部的強弱記号 (Immediate Dynamics)

*pp* や *f* などの強弱記号と subito や possibile などの修飾語句があります。使用できる修飾語句は一番上のセクションにボックスとして表示されます。

修飾語句は強弱記号と一緒に入力する必要があります。

### 段階的強弱記号 (Gradual Dynamics)

◀ や ▶ などの強弱記号と poco や niente などの修飾語句があります。使用できる修飾語句は一番上のセクションにボックスとして表示されます。

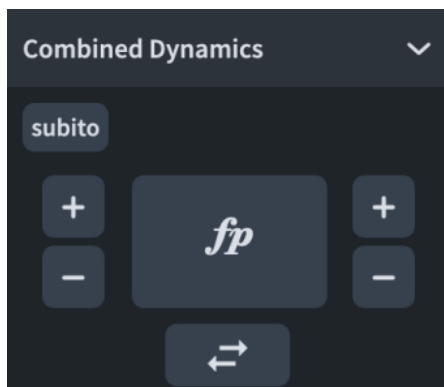
修飾語句は強弱記号と一緒に入力する必要があります。

### アタックの強弱/強度レベル (Force/Intensity of Attack)

*sfz* や *fz* などの強弱記号があります。

### 結合式強弱記号 (Combined Dynamics)

*fffpp* のように、強弱記号のカスタムの組み合わせを作成できます。コントロールを使用すると、それぞれの側の強弱記号を増減したり、順序を入れ替えたりできます。



関連リンク

- [記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)
- [強弱記号 \(758 ページ\)](#)
- [強弱記号の修飾語句 \(766 ページ\)](#)

## ポップオーバーを使った強弱記号の入力

強弱記号のポップオーバーを使用して強弱記号や修飾語句を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。複声部においては、それぞれの声部に個別に異なる強弱記号を入力して、たとえば大譜表を用いる楽器の各譜表に異なる強弱記号を設定できます。

### ヒント

また、変更したい強弱記号の位置にcaretがあるときに以下の手順を実行すれば、音符の入力中に強弱記号を変更することもできます。




### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 音符の入力を開始します。

### 補足

声部固有の強弱記号を入力する場合は、caretを有効にしておく必要があります。

- 強弱記号を入力する位置にある各譜表上のアイテムを選択します。デュレーションにまたがる強弱記号を入力するには、そのデュレーションにまたがる譜表上のアイテムを選択します。
2. 複数の譜表に同時に音符と強弱記号を入力する場合は、それらの譜表にcaretを伸ばします。
3. 以下のいずれかの操作を行なって強弱記号のポップオーバーを開きます。
- **[Shift]+[D]** を押します。
  - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「強弱記号 (Dynamics)」 をクリックします。
4. 使用する強弱記号をポップオーバーに入力します。  
たとえば、「p」、「p<f>p」、「f」などです。
5. 以下のいずれかの操作を行なって、強弱記号を入力してポップオーバーを閉じます。
- そのインストゥルメントに属するすべての声部/譜表に強弱記号を入力するには、**[Return]** を押します。
  - 音符の入力中に、**[Alt/Opt]+[Return]** を押すことで、caretが表示された声部のみに強弱記号を入力します。
6. 必要に応じて、音符の入力中に以下のいずれかの操作を行ない、caretを前進させて p< などの開口型の段階的強弱記号を延長します。
- **[Space]** を押します。
  - キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルのツールバーで、「caretを進める (Advance Caret)」 をクリックします。
- また、音符を続けて入力すると開口型の段階的強弱記号は自動的に延長されます。
7. 必要に応じて、音符の入力中に以下のいずれかの方法で開口型の強弱記号を終了します。
- **[?]** を押します。
  - 強弱記号のポップオーバーを開き、「f」などの局部的強弱記号を入力します。

### 結果

指定した強弱記号が入力されます。声部固有の強弱記号を入力しない限り、強弱記号は単一のインストゥルメント (大譜表を用いるインストゥルメントを含む) に属する譜表上のすべての声部に影響します。声部固有の強弱記号は、声部の符尾の方向に関係なく、そのインストゥルメントタイプの譜表のデフォルトの側に配置されます。

隣り合った強弱記号、つまり一緒にまたは連続して入力された強弱記号は自動的にグループ化されます。これは、強弱記号を音符の入力中に入力した場合も、既存の音符に追加した場合も同様です。

音符の入力中はキャレットの位置に強弱記号が入力され、開口型の段階的強弱記号の場合は自動的に延長されます。声部固有の強弱記号は、キャレットの横に4分音符記号で示されている声部に追加されません。

音符入力中ではない場合、局部的強弱記号は選択した各譜表の選択されている最初のアイテムに追加され、段階的強弱記号は選択した各譜表の各選択範囲にわたって追加できます。

#### 補足

- 音符の入力中にポップオーバーに「**p<f>p**」などの強弱記号のフレーズを入力した場合、それぞれの段階的強弱記号は4分音符分の長さになります。段階的強弱記号および強弱記号のグループの長さはあとから変更できます。
- *molto* などの一部の修飾語句は、局部的強弱記号の後ろに入力した場合でも前に表示されます。これは、そのテキストの配置の一般的な慣習に習っています。

既存の強弱記号の前後に修飾語句を追加できます。修飾語句のみを表示したい場合は、局部的強弱記号をあとから非表示にすることもできます。

#### 手順終了後の項目

強弱記号のフレーズ内の強弱記号を移動したり、譜表に対する強弱記号の位置を変更したりできます。

#### 関連リンク

- [複数の譜表にキャレットを伸ばす \(199 ページ\)](#)
- [強弱記号 \(758 ページ\)](#)
- [記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)
- [キーボードパネル \(187 ページ\)](#)
- [フレットボードパネル \(189 ページ\)](#)
- [ドラムパッドパネル \(190 ページ\)](#)
- [強弱記号エディター \(597 ページ\)](#)
- [段階的強弱記号 \(769 ページ\)](#)
- [強弱記号のグループ \(775 ページ\)](#)
- [声部固有の強弱記号 \(765 ページ\)](#)
- [強弱記号の修飾語句 \(766 ページ\)](#)
- [修飾語句 \*subito\* の外観と位置を変更する \(767 ページ\)](#)
- [結合式強弱記号の区切り文字を表示/非表示にする \(764 ページ\)](#)
- [強弱記号レベルを変更する \(763 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの位置の移動 \(419 ページ\)](#)
- [アイテムの長さの変更 \(398 ページ\)](#)
- [局部的強弱記号を表示/非表示にする \(763 ページ\)](#)
- [譜表に対するアイテムの位置の変更 \(402 ページ\)](#)

## パネルを使った強弱記号の入力

強弱記号パネルを使用して強弱記号や修飾語句を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。複声部においては、それぞれの声部に個別に異なる強弱記号を入力して、たとえば大譜表を用いる楽器の各譜表に異なる強弱記号を設定できます。

#### 補足

- また、変更したい強弱記号の位置にキャレットがあるときに以下の手順を実行すれば、音符の入力中に強弱記号を変更することもできます。
- 以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。



#### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 音符の入力を開始します。

#### 補足

声部固有の強弱記号を入力する場合は、キャレットを有効にしておく必要があります。

- 強弱記号を入力する位置にある各譜表上のアイテムを選択します。デュレーションにまたがる強弱記号を入力するには、そのデュレーションにまたがる譜表上のアイテムを選択します。
2. 記譜ツールボックスで「パネル (Panels)」をクリックしたあとに、「強弱記号 (Dynamics)」をクリックして、強弱記号パネルを表示します。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、必要な強弱記号を入力します。

- そのインストゥルメントに属するすべての声部/譜表に強弱記号を入力するには、強弱記号パネルでその強弱記号をクリックします。
- 音符の入力中に、**[Alt/Opt]** を押しながら強弱記号パネルの強弱記号をクリックして、キャレットが表示された声部のみに強弱記号を入力します。

#### 補足

- 強弱記号に表現テキストや修飾テキストを追加する場合は、強弱記号の選択を解除しないでください。
- 声部固有の強弱記号を入力する場合は、*f* などの強弱記号を入力したあと **[Alt/Opt]** を放します。
- 段階的強弱記号のデフォルトのデュレーションは4分音符分の長さです。段階的強弱記号の長さはあとから変更できます。

4. 必要に応じて、強弱記号パネルの「**局部的強弱記号 (Immediate Dynamics)**」セクションまたは「**段階的強弱記号 (Gradual Dynamics)**」セクションで入力する表現テキストまたは修飾テキストをクリックします。

#### 結果

指定した強弱記号が入力されます。声部固有の強弱記号を入力しない限り、強弱記号は単一のインストゥルメント (大譜表を用いるインストゥルメントを含む) に属する譜表上のすべての声部に影響します。声部固有の強弱記号は、声部の符尾の方向に関係なく、そのインストゥルメントタイプの譜表のデフォルトの側に配置されます。

隣り合った強弱記号、つまり一緒にまたは連続して入力された強弱記号は自動的にグループ化されません。これは、強弱記号を音符の入力中に入力した場合も、既存の音符に追加した場合も同様です。

音符の入力中は、キャレットの位置に強弱記号が入力されます。段階的強弱記号は、デフォルトの4分音符のデュレーションで入力されます。声部固有の強弱記号は、キャレットの横に4分音符記号で示されている声部に追加されます。

音符入力中ではない場合、局部的強弱記号は選択した各譜表の選択されている最初のアイテムに追加され、段階的強弱記号は選択した各譜表の各選択範囲にわたって追加できます。

#### 補足

- *molto* などの一部の修飾語句は、局部的強弱記号の後ろに入力した場合でも前に表示されます。これは、そのテキストの配置の一般的な慣習に習っています。

既存の強弱記号の前後に修飾語句を追加できます。修飾語句のみを表示したい場合は、局部的強弱記号をあとから非表示にすることもできます。

- 段階的強弱記号は、楽譜領域で何も選択していないときに強弱記号パネルで段階的強弱記号をクリックして入力することもできます。そのあと、クリックして段階的強弱記号を入力し、ドラッグして任意の長さに調節します。

手順終了後の項目

強弱記号のフレーズ内の強弱記号を移動したり、譜表に対する強弱記号の位置を変更したりできます。

関連リンク

[記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)

[強弱記号 \(758 ページ\)](#)

[強弱記号 sforzando/rinforzando の外観を変更する \(765 ページ\)](#)

[結合式強弱記号の区切り文字を表示/非表示にする \(764 ページ\)](#)

[強弱記号レベルを変更する \(763 ページ\)](#)

[局部的強弱記号を表示/非表示にする \(763 ページ\)](#)

[マウス入力の設定の変更 \(193 ページ\)](#)



## コード記号の入力

コード記号のポップオーバーで、コンピューターキーボードや接続された MIDI キーボードを使用してコード記号を入力できます。すべてのインストゥルメントに入力することも、個別のインストゥルメントに入力することもできます。音符の入力中にコード記号のポップオーバーを開くこともできますが、コード記号を入力すると音符の入力が終了します。

前提条件

MIDI デバイスを使用してコード記号を入力する場合は、使用する MIDI デバイスを接続しておきます。

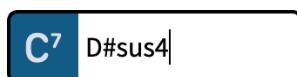
手順

1. 記譜モードで、コード記号を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なってコード記号のポップオーバーを開きます。
  - **[Shift]+[Q]** を押します。
  - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「コード記号 (Chord Symbols)」 をクリックします。

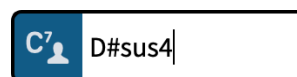
補足

選択した位置よりも前にローカルなコード記号のある譜表上のアイテムを選択した場合、コード記号のポップオーバーを開くと、ローカルなコード記号を入力するモードに自動的に設定されます。

3. 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なってコード記号のタイプを変更します。
  - ローカルなコード記号を入力するには、**[Alt/Opt]+[L]** を押します。
  - グローバルなコード記号を入力するには、**[Alt/Opt]+[G]** を押します。ポップオーバーのアイコンが更新され、現在のタイプが表示されます。



グローバルなコード記号を入力する際のコード記号のポップオーバー



ローカルなコード記号を入力する際のコード記号のポップオーバー

4. 以下のいずれかの操作を行なって、コード記号のポップオーバーにコード記号を入力します。



- コンピューターキーボードを使用して、適切な文字や数字を入力します。たとえば、コード記号 D#sus4 なら「**D#sus4**」と入力し、ポリコード記号 Cmaj7/D なら「**CM7|D**」と入力します。
- キーボードパネルで和音を演奏します。
- MIDI キーボードを使用して和音を演奏します。

#### ヒント

- ポリコード記号を入力するには、最初の和音を演奏し、鍵盤を押さえたまま 2 番目の和音を演奏します。
- ルート音だけで構成されるコード記号を入力する際は、1 つの音符だけを演奏します。
- 以下のいずれかの操作を行なって、ルート音を指示します。
  - まず 1 本の指でルート音を演奏し、ルート音を押さえたまま和音の残りの音符を演奏します。
  - 和音のすべての音符を同時に演奏し、それらをすべて放したあと、ルート音を再び演奏します。
- 以下のいずれかの操作を行なって、オンコードを指示します。
  - オンコードを一番低い音にして、和音のすべての音符を同時に演奏します。
  - 和音とオンノートを別々に演奏します。オンコード以外の和音の鍵盤を押さえ、それらの鍵盤を押さえたままオンコードを演奏します。

5. 必要に応じて、**[Space]** を押して、その位置で有効な拍子記号に応じてポップオーバーを次の拍に進めます。

#### ヒント

また、拍とは異なる単位でポップオーバーを前後に移動することもできます。

6. ポップオーバーがグローバルに設定されているときに個別にローカルなコード記号を入力する場合、または逆の場合には、**[Alt/Opt]+[Return]** を押してコード記号の入力を確定します。
7. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

#### 結果

指定したコード記号が入力されます。現在のレイアウトでコード記号を表示しない設定になっているインストゥルメントに属するアイテムを選択した場合、すべてのインストゥルメントのコード記号を表示するように対応するプレーヤーが自動的に更新されます。

グローバルなコード記号はプロジェクト内のすべてのインストゥルメントに適用され、コード記号を表示するように設定されているすべての譜表に表示されます。ローカルなコード記号は選択したインストゥルメントにのみ適用されます。同じ位置にグローバルなコード記号が存在していても、ローカルなコード記号は常に表示されます。

#### 補足

- Dorico SE には、コード記号の外観のプリセットにデフォルトが 1 つ用意されており、それがすべてのコード記号に適用されるため、コード記号の外観がポップオーバーに入力したものと異なる場合があります。
- MIDI キーボードを使用してコード記号を入力した場合、使用したボイスはコード記号の再生でも保持されます。MIDI キーボードを使用して入力したコード記号のボイスはリセットできません。

手順終了後の項目

特定の譜表の上にあるコード記号を表示/非表示にしたり、コード記号の横のコードダイアグラムを表示/非表示にしたりできます。



関連リンク

- [記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)
- [キーボードパネル \(187 ページ\)](#)
- [コード記号 \(724 ページ\)](#)
- [コード記号を表示/非表示にする \(725 ページ\)](#)
- [レイアウトでコード記号を表示/非表示にする \(727 ページ\)](#)
- [コードダイアグラムを表示/非表示にする \(740 ページ\)](#)
- [コード記号領域の入力 \(301 ページ\)](#)
- [スラッシュ領域の入力 \(386 ページ\)](#)
- [MIDI 入力デバイスの有効化/無効化 \(250 ページ\)](#)
- [コードトラック \(453 ページ\)](#)
- [コード記号の再生の有効化 \(454 ページ\)](#)
- [コード記号のボーシングをリセットする \(455 ページ\)](#)

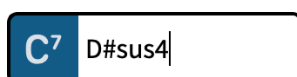
## コード記号のポップオーバー

以下の表は、さまざまなコード記号の構成要素を入力するためにコード記号のポップオーバーに入力できるエンTRIESの例です。これらの構成要素は自由に組み合わせて入力できます。

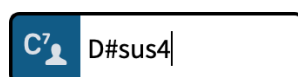
記譜モードでは、アイテムの選択時またはキャレットの有効時に以下のいずれかの操作を行なって、コード記号のポップオーバーを開くことができます。

- **[Shift]+[Q]** を押します。
- 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「コード記号 (Chord Symbols)」 をクリックします。
- 既存のコード記号を選択して **[Return]** を押します。
- 「記譜 (Write)」 > 「コード記号を作成 (Create Chord Symbol)」を選択します。

グローバルなコード記号を入力する場合は、ポップオーバーの左側に表示されたアイコンが記譜ツールボックスの対応するボタンと一致します。ローカルなコード記号を入力する場合は、ポップオーバーの左側のアイコンが小さく表示され、その横にシングルプレーヤーのアイコンが表示されます。



グローバルなコード記号のエンTRIESの例が入力されたコード記号のポップオーバー



ローカルなコード記号のエンTRIESの例が入力されたコード記号のポップオーバー



記譜ツールボックスの「コード記号 (Chord Symbols)」ボタン

### 補足

複数のタイプのエンTRIESを組み合わせて複雑なコード記号を作成できます。その場合、コード記号のポップオーバーにエンTRIES間にスペースを入れずに続けて入力します。たとえば、以下のコード記号の場合は「**E<sup>b</sup>Loc.**」と入力します。

**E<sup>b</sup>Loc.**

## コード記号のルート

コード記号のルートのタイプ	ポップオーバーエントリー
音符名 (英語表記) C、Db、F#、B など	「C」、「Db」、「F#」、「B」 など
音符名 (ドイツ語表記) C、Db、F#、H など	「C」、「Des」、「Fis」、「H」 など
固定ドソルフエージュ C、Db、F、F#、B など	「do」、「reb」、「fa」、「fa#」、「ti」 など
スケールディグリーを表わす Nashville 番号 Cメジャーの場合: C、Db、F#、B など	「1」、「2b」、「4#」、「7」 など

### ヒント

MIDI キーボードを使用する場合、以下のいずれかの方法でルート音を指示することもできます。

- まず 1 本の指でルート音を演奏し、ルート音を押さえたまま和音の残りの音符を演奏します。
- 和音のすべての音符を同時に演奏し、それらをすべて放したあと、ルート音を再び演奏します。

## コード記号のクオリティ

コード記号のクオリティ	ポップオーバーエントリー
メジャー	「maj」、「M」、「ma」 またはルートのあとに何も入力しない。
マイナー	「m」、「min」、または「mi」
ディミニッシュ	「dim」、「di」、または「o」
オーギュメント	「aug」、「au」、「ag」、または「+」
ハーフディミニッシュ	「half-dim」、「halfdim」、または「hd」
6/9	「6/9」、「69」、または「%」

### 補足

メジャーとマイナーを意味する「M」と「m」のエントリーは、大文字と小文字が区別されます。

## コード記号の音程

音程	ポップオーバーエントリー
メジャー 7th	「 <b>^7</b> 」または「 <b>^</b> 」
メジャー 9th	「 <b>^9</b> 」、「 <b>maj9</b> 」、または「 <b>9maj7</b> 」

## コード記号のオルタレーション

コード記号のオルタレーションのタイプ	ポップオーバーエントリー
オルタレーション	「 <b>b5</b> 」、「 <b>-5</b> 」、「 <b>#9</b> 」、「 <b>+9</b> 」、「 <b>b10</b> 」など
付加音	「 <b>add#11</b> 」、「 <b>add+11</b> 」、「 <b>addb9</b> 」、「 <b>add-9</b> 」、「 <b>addF#</b> 」、「 <b>addBb</b> 」など
サスペンション	「 <b>sus4</b> 」、「 <b>sus9</b> 」など
オミット	「 <b>omit3</b> 」、「 <b>no7</b> 」など

## オンコードのコード記号

オンコードのコード記号の例	ポップオーバーエントリー
G7/D	「 <b>G7/D</b> 」、「 <b>G7,D</b> 」、「 <b>Gmaj7/D</b> 」、または「 <b>Gmaj7,D</b> 」
C(b5)/Eb	「 <b>CMb5/Eb</b> 」、「 <b>CMb5,Eb</b> 」、「 <b>Cmajb5/Eb</b> 」、または「 <b>Cmajb5,Eb</b> 」
Fm/D#	「 <b>Fm/D#</b> 」、「 <b>Fm,D#</b> 」、「 <b>Fmi/D#</b> 」、または「 <b>Fmi,D#</b> 」

### ヒント

MIDI キーボードを使用する場合、以下のいずれかの方法でオンコードを指示することもできます。

- オンコードを一番低い音にして、和音のすべての音符を同時に演奏します。
- 和音とオンノートを別々に演奏します。オンコード以外の和音の鍵盤を押さえ、それらの鍵盤を押さえたままオンコードを演奏します。

## ポリコード記号

ポリコード記号の例	ポップオーバーエントリー
G/E	「 <b>G E</b> 」、「 <b>G;E</b> 」、「 <b>Gmaj E</b> 」、または「 <b>Gmaj;E</b> 」

---

ポリコード記号の例	ポップオーバーエントリー
Cmaj7/D	「CM7 D」、「CM7;D」、「Cmaj7 D」、または「Cmaj7;D」
Fm/D#	「Fm D#」、「Fm;D#」、「Fmi D#」、または「Fmi;D#」

---

#### ヒント

MIDI キーボードを使用する場合、最初の和音を演奏し、鍵盤を押さえたまま 2 番目の和音を演奏してポリコード記号を入力することもできます。

---

### 和音なしの記号

---

和音なしの記号	ポップオーバーエントリー
和音なし	「N.C.」、「NC」、「no chord」、または「none」

---

### モーダルコード記号

---

モーダルコード記号	ポップオーバーエントリー
イオニアン	ionian
ドリアン	dorian
フリジアン	phrygian
リディアン	lydian
ミクソリディアン	mixolydian
エオリアン	aeolian
ロクリアン	locrian
メロディックマイナー	melodicminor
ハーモニックマイナー	harmonicminor
ホールトーン	wholetone
ハーフホールディミニッシュまたはオクタトニック	「diminishedhalfwhole」、 「diminishedsemitonetone」、 「octatonichalfwhole」、または 「octatonicsemitonetone」

---

## モーダルコード記号

## ポップオーバーエントリー

ホールハーフディミニッシュまたはオクタトニック

「**diminishedwholehalf**」、  
「**diminishedtoneseemitone**」、  
「**octatonicwholehalf**」、または  
「**octatonictoneseemitone**」

---

このリストにはすべてのエントリーが含まれているわけではなく、ほかにも多くのコード記号があります。このリストは、さまざまなコード記号の入力に使用できるさまざまな構成要素を示すことを目的としています。

### 補足

入力されるコード記号の外観は、Dorico SE のデフォルト設定によって決まります。コード記号のポップオーバーに入力したエントリーの構成は反映されません。たとえば、C メジャーのコードを入力する際、「**C**」、「**Cmaj**」、「**CM**」のいずれを使用しても同じコード記号が入力されます。

---

## 括弧付きのコード記号

---

### 括弧付きのコード記号の例

### ポップオーバーエントリー

(Cmaj7)

(Cmaj7)

---

## コード記号領域

---

### コード記号領域

### ポップオーバーエントリー

新規コード記号領域

reg

### 関連リンク

[記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)

[コード記号 \(724 ページ\)](#)

[括弧付きのコード記号 \(735 ページ\)](#)

## コード記号入力中のナビゲーション

コード記号のポップオーバーは、さまざまな間隔を使用して手動で移動できます。これにより、毎回ポップオーバーを閉じて開きなおすことなく、異なる位置にコード記号を入力できます。

---

## コンピューターキーボードによるナビゲーション

---

### ポップオーバーのナビゲーション

### キーボードショートカット

その位置で有効な拍子記号に応じて、ポップオーバーを次の拍に進めます。

**[Space]**

その位置で有効な拍子記号に応じて、ポップオーバーを前の拍に戻します。

**[Shift]+[Space]**

## ポップオーバーのナビゲーション

## キーボードショートカット

ポップオーバーを次の小節の最初に進める

**[Tab]**

ポップオーバーを前の小節の最初に戻す

**[Shift]+[Tab]**

以下のうち、最も近い位置にカーソルとポップオーバーを移動する

**[→]/[←]**

- 次/前の音符または休符
- 次/前のリズムグリッド位置
- 既存のコード記号のエントリーの次/前の文字

ポップオーバーを次/前のコード記号に移動する。

**[Ctrl]/[command]+[→]/[Ctrl]/[command]+[←]**

---

## MIDI キーボードによるナビゲーション

MIDI キーボードを使用して和音を入力する場合、初期設定では、和音を演奏したあとにポップオーバーが自動的に次の拍に進みます。

さまざまなナビゲーション動作を実行するように MIDI キーボードの特定のキーやボタンを定義することもできます。「[環境設定 \(Preferences\)](#)」の「[キーボードショートカット \(Key Commands\)](#)」ページにある「[MIDI Learn](#)」ボタンを使って、特定のキーを「[音符の入力 \(Note Input\)](#)」 > 「[コード記号の入力位置を進める \(Advance Chord Symbol Input\)](#)」コマンドに割り当てることができます。

関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(53 ページ\)](#)



[MIDI コマンドの割り当て \(57 ページ\)](#)

[キーボードショートカットの割り当て \(56 ページ\)](#)

## コード記号領域の入力

コード記号を表示する特定の領域を入力できます。たとえば、プロジェクトの大部分でコード記号が必要ないインストゥルメントに、コード記号を表示する必要のある即興のセクションがある場合などに使用します。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
    - 音符の入力を開始します。
    - コード記号を表示する譜表上の領域を選択します。
  2. 以下のいずれかの操作を行なってコード記号のポップオーバーを開きます。
    - **[Shift]+[Q]** を押します。
    - 記譜ツールボックスで「[ポップオーバー \(Popovers\)](#)」 をクリックし、「[コード記号 \(Chord Symbols\)](#)」 をクリックします。
  3. ポップオーバーに「reg」と入力します。
  4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
-



#### 結果

音符の入力中は、コード記号領域は選択された音符またはアイテムの範囲全体に入力されます。この選択は一般的に最後に入力した音符です。既存の楽譜にコード記号領域を追加する際は、選択したデュレーションにかけて入力されます。

対応するインストゥルメントが割り当てられたプレーヤーは、すべてのコード記号を非表示にするように設定されていても、コード記号領域およびスラッシュ領域にコード記号が表示されるよう自動的に設定されます。

#### ヒント

「記譜 (Write)」 > 「コード記号領域を作成 (Create Chord Symbol Region)」を選択してコード記号領域を入力することもできます。「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、このオプションにキーボードショートカットを割り当てることができます。

#### 関連リンク

[コード記号のポップオーバー \(296 ページ\)](#)

[コード記号領域 \(730 ページ\)](#)

[コード記号を表示/非表示にする \(725 ページ\)](#)

[スラッシュ領域の入力 \(386 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(53 ページ\)](#)

## 音部記号とオクターブ線の入力方法

音部記号とオクターブ線は、音部記号とオクターブ線のポップオーバーを使用してキーボードで入力することも、音部記号パネルを使用してマウスで入力することもできます。

音部記号とオクターブ線はどちらも音符のピッチと音域に影響するため、同じポップオーバーとパネルを使用します。

#### 関連リンク



[音部記号 \(750 ページ\)](#)

[オクターブ線 \(754 ページ\)](#)

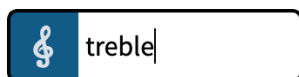
## 音部記号とオクターブ線のポップオーバー

以下の表は、さまざまな音部記号とオクターブ線の入力に使用できる音部記号とオクターブ線のポップオーバーのエントリーの例です。

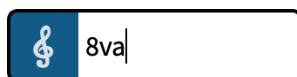
記譜モードでは、アイテムの選択時またはキャレットの有効時に以下のいずれかの操作を行なって、音部記号とオクターブ線のポップオーバーを開くことができます。

- **[Shift]+[C]** を押します。
- 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「音部記号 (Clefs)」 をクリックします。
- 既存の音部記号またはオクターブ線を選択して **[Return]** を押します。
- 「記譜 (Write)」 > 「音部記号を作成 (Create Clef)」を選択します。

ポップオーバーの左側に表示されたアイコンが、ウィンドウの右側にある記譜記号ツールボックスの対応するボタンと一致します。



音部記号のエントリーの例が入力された音部記号とオクターブ線のポップオーバー



オクターブ線のエントリーの例が入力された音部記号とオクターブ線のポップオーバー



記譜ツールボックスの「音部記号 (Clefs)」ボタン

## 音部記号

### 音部記号のタイプ

ト音記号

ヘ音記号

テノール八音記号

アルト八音記号

ト音記号、1 オクターブ下

無音程打楽器

4 弦タブラチュア

6 弦タブラチュア

### ポップオーバーエントリー

「g」、「G」、「g2」、「sol」、または「treble」

「f」、「F」、「f4」、「fa」、または「bass」

「ct」、「CT」、「c4」、「ut4」、または「tenor」

「ca」、「CA」、「c3」、「ut3」、または「alto」

「g8ba」、「G8ba」、「g8d」、「G8d」、「treble8ba」、または「treble8d」

perc

tab4

tab6

### ヒント

長方形のパークッション記号は音部記号パネルで使用できます。

## 音部記号のオクターブシフト

### オクターブシフトの機能

音符を 1 オクターブ上に移動

音符を 2 オクターブ上に移動

音符を 1 オクターブ下に移動

音符を 2 オクターブ下に移動

実音のオクターブシフトを設定

移調音のオクターブシフトを設定

### ポップオーバーエントリー

+1

+2

-1

-2

c

t

たとえば、移調音のレイアウトで「**treble+1t**」と入力して1オクターブ上げのト音記号を記譜すると、移調音のレイアウトのト音記号以降の音符が、通常のト音記号の音符より1オクターブ下がって表示されます。

## オクターブ線

オクターブ線の機能	ポップオーバーエントリ
音符を1オクターブ上に移動	「8va」、「8」、「8u」、または「1u」
音符を2オクターブ上に移動	「15ma」、「15」、「15u」、または「2u」
音符を3オクターブ上に移動	「22ma」、「22」、「22u」、または「3u」
音符を1オクターブ下に移動	「8ba」、「8vb」、「8d」、または「1d」
音符を2オクターブ下に移動	「15ba」、「15vb」、「15d」、または「2d」
音符を3オクターブ下に移動	「22ba」、「22vb」、「22d」、または「3d」
Locoの指示	loco
オクターブ線の終了	「 」または「stop」

たとえば、音符の入力中にオクターブ線が終了する位置を指定するには「**stop**」と入力します。

関連リンク

[記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)

[音部記号 \(750 ページ\)](#)

[オクターブ線 \(754 ページ\)](#)

[音部記号のオクターブを変更する \(752 ページ\)](#)

## 音部記号パネル

音部記号パネルには、Dorico SE で使用できるさまざまな音部記号やオクターブ線が含まれています。これは記譜モードの右ゾーンに配置されています。

- 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックしたあとに、「**音部記号 (Clefs)**」をクリックすることで、音部記号パネルの表示/非表示を切り替えられます。

**[Ctrl]/[command]+[9]** を押して右ゾーンの表示/非表示を切り替えることもできます。

音部記号パネルには以下のセクションがあります。

### 一般的な音部記号 (Common Clefs)

ト音記号やバス記号など、最もよく使われる音部記号が含まれています。

### オクターブ線 (Octave Lines)

最大3オクターブ上または下を指示するオクターブ線と loco 線が含まれています。

関連リンク

[記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)

[音部記号 \(750 ページ\)](#)

[オクターブ線 \(754 ページ\)](#)

[パネルを使った音部記号の入力 \(306 ページ\)](#)

[パネルを使ったオクターブ線の入力 \(308 ページ\)](#)

## ポップオーバーを使った音部記号の入力



音部記号とオクターブ線のポップオーバーを使用して音部記号を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。このポップオーバーを使用して既存の音部記号のタイプを変更することもできます。

### 補足

- どのレイアウトにも音部記号を表示させない場合は、不可視の音部記号を入力する必要があります。レイアウトの移調に従って音部記号の表示/非表示を切り替えることもできます。
- Dorico SE の多くのインストゥルメントには、デフォルトで代替の音部記号を表示する別のタイプがあります。インストゥルメントを追加または変更する際は、インストゥルメントピッカーから適切なインストゥルメントタイプを選択できます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - 音部記号を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。それ以降の位置に復帰のための音部変更記号を追加するには、必要なデューレーションにまたがる譜表上のアイテムを選択します。
2. 複数の譜表に同時に音部記号を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
3. 以下のいずれかの操作を行なって音部記号とオクターブ線のポップオーバーを開きます。
  - **[Shift]+[C]** を押します。
  - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「音部記号 (Clefs)」 をクリックします。
4. 使用する音部記号のエントリーをポップオーバーに入力します。  
たとえば、バス記号には「**bass**」、アルト記号には「**alto**」、移調音のレイアウトの1オクターブ上げのト音記号には「**treble+1t**」と入力します。
5. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

---

### 結果

音符の入力中は、キャレットの位置に音部記号が入力されます。音部記号の入力後は音符の入力状態になるため、続けて音符と音部記号を必要なだけ入力できます。

楽譜に音部記号を入力すると、選択した符頭のすぐ前に音部記号が追加されます。追加した音部記号は、次の音部記号の位置またはフローの終わりまでにある譜表のすべての音符に適用されます。選択したアイテムの範囲に音部記号を追加すると、選択範囲の終了位置に復帰のための音部変更記号も追加されます。

音部記号は、次の音部記号またはフローの終わりのいずれか早い方の位置までにある譜表のすべての音符に適用されます。

### 関連リンク

[音部記号 \(750 ページ\)](#)

[複数の譜表にキャレットを伸ばす \(199 ページ\)](#)

[レイアウトの移調に従い音部記号を表示/非表示にする \(751 ページ\)](#)

[音部記号のオクターブを変更する \(752 ページ\)](#)

[インストゥルメントの変更 \(125 ページ\)](#)

[プレイヤーへのインストゥルメントの追加 \(122 ページ\)](#)



## パネルを使った音部記号の入力

音部記号パネルを使用して音部記号を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

### 補足

- どのレイアウトにも音部記号を表示させない場合は、不可視の音部記号を入力する必要があります。レイアウトの移調に従って音部記号の表示/非表示を切り替えることもできます。
- 以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。
- Dorico SE の多くのインストゥルメントには、デフォルトで代替の音部記号を表示する別のタイプがあります。インストゥルメントを追加または変更する際は、インストゥルメントピッカーから適切なインストゥルメントタイプを選択できます。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - 音部記号を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。それ以降の位置に復帰のための音部変更記号を追加するには、必要なデューレーションにまたがる譜表上のアイテムを選択します。
2. 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」 をクリックし、「**音部記号 (Clefs)**」 をクリックして音部記号パネルを表示します。
3. 音部記号パネルで入力する音部記号をクリックします。

### 結果

音符の入力中は、キャレットの位置に音部記号が入力されます。音部記号の入力後は音符の入力状態になるため、続けて音符と音部記号を必要なだけ入力できます。

楽譜に音部記号を入力すると、選択した符頭のすぐ前に音部記号が追加されます。追加した音部記号は、次の音部記号の位置またはフローの終わりまでにある譜表のすべての音符に適用されます。選択したアイテムの範囲に音部記号を追加すると、選択範囲の終了位置に復帰のための音部変更記号も追加されます。

音部記号は、次の音部記号またはフローの終わりのいずれか早い方の位置までにある譜表のすべての音符に適用されます。

### 関連リンク

[記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)

[音部記号 \(750 ページ\)](#)




[マウス入力の設定の変更 \(193 ページ\)](#)

[ユニバーサルインド太鼓記譜法 \(1143 ページ\)](#)

## ポップオーバーを使ったオクターブ線の入力

音部記号とオクターブ線のポップオーバーを使用してオクターブ線を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。複声部においては、特定の声部にのみオクターブ線を入力することもできます。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - オクターブ線を追加する音符を選択します。単一の声部にオクターブ線を追加するには、その声部の音符のみを選択します。
2. 複数の譜表に同時にオクターブ線を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
3. 以下のいずれかの操作を行なって音部記号とオクターブ線のポップオーバーを開きます。
  - **[Shift]+[C]** を押します。
  - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「音部記号 (Clefs)」 をクリックします。
4. 使用するオクターブ線のエントリーをポップオーバーに入力します。  
たとえば、音符を1オクターブ上げるオクターブ線の場合は「8va」と入力します。
5. 以下のいずれかの操作を行なって、オクターブ線を入力してポップオーバーを閉じます。
  - 譜表のすべての声部にオクターブ線を入力するには、**[Return]** を押します。
  - 現在選択している声部だけにオクターブ線を入力するには、**[Alt/Opt]+[Return]** を押します。
6. 必要に応じて、音符の入力中に以下のいずれかの操作を行ない、キャレットを前進させてオクターブ線を延長します。
  - **[Space]** を押します。
  - キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルのツールバーで、「キャレットを進める (Advance Caret)」 をクリックします。また、音符を続けて入力するとオクターブ線は自動的に延長されます。
7. 必要に応じて、音符の入力中に音部記号とオクターブ線のポップオーバーをもう一度開き、「|」または「stop」を入力するとオクターブ線が停止します。

### 結果

音符の入力中はキャレットの位置からオクターブ線が入力されます。オクターブ線を停止すると、オクターブ線はキャレットの位置で終了します。

既存の音符にオクターブ線を追加する場合、オクターブ線が音符を記譜の上または下のどちらで演奏するよう指示しているかによって、選択範囲の上または下のいずれかに入力されます。

オクターブ線内の音符のピッチは、自動的に調整されます。たとえば、上のオクターブ線に表示される音符は、上のオクターブ線を使用せずに実際よりも1オクターブ下に表示されます。

### ヒント

オクターブ線は入力後に長さを変更することもできます。

### 関連リンク

- [音部記号とオクターブ線のポップオーバー \(302 ページ\)](#)
- [オクターブ線 \(754 ページ\)](#)
- [アイテムの長さの変更 \(398 ページ\)](#)
- [個々の音符のピッチの変更 \(424 ページ\)](#)

- [複数の譜表にキュレットを伸ばす \(199 ページ\)](#)
- [記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)
- [キーボードパネル \(187 ページ\)](#)
- [フレットボードパネル \(189 ページ\)](#)
- [ドラムパッドパネル \(190 ページ\)](#)



## パネルを使ったオクターブ線の入力

音部記号パネルを使用してオクターブ線を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。複声部においては、特定の声部にのみオクターブ線を入力することもできます。

### 補足

以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - オクターブ線を追加する音符を選択します。単一の声部にオクターブ線を追加するには、その声部の音符のみを選択します。
2. 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックし、「**音部記号 (Clefs)**」をクリックして音部記号パネルを表示します。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、必要なオクターブ線を入力します。
  - 譜表のすべての声部にオクターブ線を入力するには、「**オクターブ線 (Octave Lines)**」セクションでそのオクターブ線をクリックします。
  - 現在選択している声部だけにオクターブ線を入力するには、**[Alt/Opt]** を押しながら「**オクターブ線 (Octave Lines)**」セクションでそのオクターブ線をクリックします。

また、既存の楽譜にオクターブ線を追加する場合は、音部記号パネルでまず使用するオクターブ線をクリックしたあとに、クリックアンドドラッグで任意の長さのオクターブ線を引くこともできます。

### 結果

音符の入力中は、キュレットの位置にオクターブ線が入力されます。これらはデフォルトの4分音符のデュレーションで入力されます。

既存の音符にオクターブ線を追加する場合、オクターブ線が音符を記譜の上または下のどちらで演奏するよう指示しているかによって、選択範囲の上または下のいずれかに入力されます。

オクターブ線内の音符のピッチは、自動的に調整されます。たとえば、上のオクターブ線に表示される音符は、上のオクターブ線を使用せずに実際よりも1オクターブ下に表示されます。

### ヒント

オクターブ線は入力後に長さを変更することもできます。

### 関連リンク

- [記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)
- [オクターブ線 \(754 ページ\)](#)
- [アイテムの長さの変更 \(398 ページ\)](#)
- [個々の音符のピッチの変更 \(424 ページ\)](#)



## 延長記号と休止記号の入力方法

延長記号と休止記号は、記譜モードで延長記号と休止記号のポップオーバーを使用してキーボードで入力することも、延長記号と休止記号パネルを使用してマウスで入力することもできます。

関連リンク



[延長記号と休止記号 \(818 ページ\)](#)

[中間休止記号を入力するときの正しい配置 \(313 ページ\)](#)

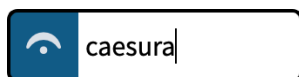
## 延長記号と休止記号のポップオーバー

以下の表は、さまざまな延長記号と休止記号を入力するために延長記号と休止記号のポップオーバーに入力できるエントリーの例です。

記譜モードでは、アイテムの選択時またはキャレットの有効時に以下のいずれかの操作を行なって、延長記号と休止記号のポップオーバーを開くことができます。

- **[Shift]+[H]** を押します。
- 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「延長記号と休止記号 (Holds and Pauses)」 をクリックします。
- 既存の延長記号または休止記号を選択して **[Return]** を押します。
- 「記譜 (Write)」 > 「延長記号または休止記号を作成 (Create Hold or Pause)」を選択します。

ポップオーバーの左側に表示されたアイコンが、ウィンドウの右側にある記譜記号ツールボックスの対応するボタンと一致します。



エントリーの例が入力された延長記号と休止記号のポップオーバー



記譜ツールボックスの「延長記号と休止記号 (Holds and Pauses)」ボタン


## フェルマータ

フェルマータのタイプ	ポップオーバーエントリー
フェルマータ 	「fer」または「fermata」
非常に長いフェルマータ 	fermataverylong
長いフェルマータ 	fermatalong
短いフェルマータ 	fermatashort
非常に短いフェルマータ 	fermataveryshort
短いフェルマータ (Henze) 	fermatashorthenze
長いフェルマータ (Henze) 	fermatalonghenze

---

### フェルマータのタイプ

ポップオーバーエントリー

カーリユー (Britten) 

**curlew**

---

#### 補足

カーリユー記号は元々、Benjamin Britten が日本の能楽に着想を得て作曲した教会上演用寓話カーリユー・リヴァーのために考案したものです。この記号は、異なるテンポの音楽において、音符または休符をタイミングが揃うまで伸ばすようプレイヤーに指示します。


---

## 中間休止記号


---

### 中間休止記号のタイプ


ポップオーバーエントリー

中間休止記号 (Caesura) 


「caes」、「caesura」、または「//」

太い中間休止記号 (Thick caesura) 


「caesurathick」、「thickcaesura」、または「thick//」

婉曲した中間休止記号 (Curved caesura) 

「caesuracurved」、「curvedcaesura」、または「curved//」

短い中間休止記号 (Short caesura) 

「caesurashort」、「shortcaesura」、または「short//」

1本線の中間休止記号 (Single-stroke caesura) 

「caesurasingle」、「singlecaesura」、または「single//」


---

## ブレス記号


---

### ブレス記号のタイプ


ポップオーバーエントリー

ブレス記号 (コンマ) 


「breathmarkcomma」、「comma」、または「,」  
(コンマ)

ブレス記号 (チェックマーク) 

**breathmarktick**

ブレス記号 (上げ弓) 

**breathmarkupbow**

ブレス記号 (Salzedo) 

**breathmarksalzedo**

---

#### 関連リンク

[記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)

[延長記号と休止記号 \(818 ページ\)](#)



[フェルマータのタイプ \(819 ページ\)](#)

[中間休止記号のタイプ \(820 ページ\)](#)

[ブレス記号のタイプ \(820 ページ\)](#)

## 延長記号と休止記号パネル

延長記号と休止記号パネルでは、フェルマータの代替バージョンを含め、Dorico SE で使用できるさまざまなタイプの延長記号と休止記号を入力できます。これは記譜モードの右ゾーンに配置されています。

- 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックしたあとに、「**延長記号と休止記号 (Holds and Pauses)**」をクリックすることで、延長記号と休止記号パネルの表示/非表示を切り替えられます。

**[Ctrl]/[command]+[9]** を押して右ゾーンの表示/非表示を切り替えることもできます。

延長記号と休止記号パネルには以下のセクションがあります。

- **フェルマータ (Fermatas)**
- **ブレス記号 (Breath Marks)**
- **中間休止記号 (Caesuras)**

### 補足

延長記号と休止記号は今のところ再生時の効果を持ちませんが、将来のバージョンでは効果が与えられることが予定されています。

### 関連リンク

- [記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)
- [パネルを使った延長記号と休止記号の入力 \(312 ページ\)](#)
- [延長記号と休止記号 \(818 ページ\)](#)
- [フェルマータのタイプ \(819 ページ\)](#)
- [中間休止記号のタイプ \(820 ページ\)](#)
- [ブレス記号のタイプ \(820 ページ\)](#)

## ポップオーバーを使った延長記号と休止記号の入力



延長記号と休止記号のポップオーバーを使用して延長記号と休止記号を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - 延長記号または休止記号を入力する位置にあるアイテムを選択します。特定の譜表にブレス記号を入力するには、その譜表のみに属するアイテムを選択します。

### 補足

一度に入力できる延長記号または休止記号は 1 つのみです。

2. 複数の譜表に同時にブレス記号を入力する場合は、それらの譜表にカーレットを伸ばします。
3. 以下のいずれかの操作を行なって延長記号と休止記号のポップオーバーを開きます。
  - **[Shift]+[H]** を押します。
  - 記譜ツールボックスで「**ポップオーバー (Popovers)**」をクリックし、「**延長記号と休止記号 (Holds and Pauses)**」をクリックします。
4. 使用する延長記号または休止記号をポップオーバーに入力します。  
たとえば、休止記号の場合は「**fermata**」、延長記号の場合は「**caesura**」と入力します。

5. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

#### 結果

音符の入力中は、キャラットの位置に、指定した延長記号または休止記号が入力されます。楽譜に延長記号または休止記号を追加する場合、最初に選択したアイテムの位置に入力されます。

- フェルマータは、すべての譜表のフェルマータの終了位置にある音符、和音または休符の位置に表示されます。
- ブレス記号は、キャラットまたは選択した音符の右側に表示されます。
- 中間休止記号は、すべての譜表のキャラットまたは選択した音符の左側に表示されます。

#### 関連リンク

[複数の譜表にキャラットを伸ばす \(199 ページ\)](#)

[延長記号と休止記号 \(818 ページ\)](#)

[フェルマータのタイプ \(819 ページ\)](#)

[ブレス記号のタイプ \(820 ページ\)](#)

[中間休止記号のタイプ \(820 ページ\)](#)

[延長記号と休止記号の位置 \(820 ページ\)](#)

## パネルを使った延長記号と休止記号の入力

延長記号と休止記号パネルを使用して延長記号と休止記号を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

#### 補足



以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。

#### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - 延長記号または休止記号を入力する位置にあるアイテムを選択します。特定の譜表にブレス記号を入力するには、その譜表のみに属するアイテムを選択します。

#### 補足

一度に入力できる延長記号または休止記号は 1 つのみです。

2. 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」 をクリックしたあとに、「**延長記号と休止記号 (Holds and Pauses)**」 をクリックして、延長記号と休止記号パネルを表示します。
3. 延長記号と休止記号パネルで、入力する延長記号または休止記号をクリックします。

#### 結果

音符の入力中は、キャラットの位置に、指定した延長記号または休止記号が入力されます。楽譜に延長記号または休止記号を追加する場合、最初に選択したアイテムの位置に入力されます。

- フェルマータは、すべての譜表のフェルマータの終了位置にある音符、和音または休符の位置に表示されます。
- ブレス記号は、キャラットまたは選択した音符の右側に表示されます。
- 中間休止記号は、すべての譜表のキャラットまたは選択した音符の左側に表示されます。

関連リンク

- [記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)
- [延長記号と休止記号 \(818 ページ\)](#)
- [延長記号と休止記号の位置 \(820 ページ\)](#)
- [マウス入力の設定の変更 \(193 ページ\)](#)

## 中間休止記号を入力するときの正しい配置

中間休止記号は通常、小節の終了位置、小節線の前に配置されます。Dorico SE では、中間休止記号はその記号を表示する位置の直後の音符に連結する必要があります。そうすることで、Dorico SE は中間休止記号を自動的に正しく配置できます。

マウス入力の環境設定を「**ポインターにアイテムを乗せる (Load pointer with item)**」に設定している場合、中間休止記号を小節線の左側に入力するには次の小節の最初の音符をクリックする必要があります。または、小節線を直接クリックします。



正しく入力された中間休止記号の例。点線の連結線が小節線のあとの符頭に連結されており、中間休止記号が小節線の前に正しく配置されていることが分かる



正しく入力されていない中間休止記号の例。小節線の左側をクリックしたことで、中間休止記号がその小節の最後の 8 分音符に連結されてしまっている

正しく入力すると、点線の連結線によって中間休止記号と小節線の直後の符頭が連結されます。

点線の連結線によって中間休止記号と小節線の直後の符頭が連結されない場合は、中間休止記号を削除して入力しなおしてください。中間休止記号が正しく入力されないとき、スペーシングの問題が生じる場合があります。

関連リンク

- [延長記号と休止記号 \(818 ページ\)](#)
- [中間休止記号のタイプ \(820 ページ\)](#)

## 装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力方法

アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションなどの装飾音は、装飾音のポップオーバーを使用してキーボードで入力することも、装飾音パネルを使用してマウスで入力することもできます。

装飾音とアルペジオ記号は音符の入力中に入力することも、既存の音符に追加することもできますが、グリッサンドラインを音符の入力中に入力することはできません。グリッサンドラインは既存の音符への追加によってのみ入力できます。

ジャズアーティキュレーションのタイプや長さは装飾音パネルから指定できますが、装飾音ポップオーバーからは指定できません。



関連リンク

- [装飾音 \(877 ページ\)](#)
- [アルペジオ記号 \(893 ページ\)](#)
- [グリッサンドライン \(899 ページ\)](#)
- [ジャズアーティキュレーション \(921 ページ\)](#)
- [ジャズの装飾音 \(922 ページ\)](#)
- [ライン \(956 ページ\)](#)
- [ラインの入力方法 \(355 ページ\)](#)

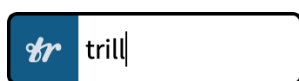
## 装飾音のポップオーバー

以下の表は、さまざまな装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力に使用できる、装飾音のポップオーバーのエントリーの例です。

記譜モードでは、アイテムの選択時またはキャラットの有効時に以下のいずれかの操作を行なって、装飾音のポップオーバーを開くことができます。

- **[Shift]+[O]** を押します。
- 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「装飾音 (Ornaments)」 をクリックします。
- 既存の装飾音を選択して **[Return]** を押します。
- 「記譜 (Write)」 > 「装飾音を作成 (Create Ornament)」を選択します。

ポップオーバーの左側に表示されたアイコンが、ウィンドウの右側にある記譜記号ツールボックスの対応するボタンと一致します。



エントリーの例が入力された装飾音のポップオーバー



記譜ツールボックスの「装飾音 (Ornaments)」ボタン

## 装飾音

装飾音のタイプ	ポップオーバーエントリー
トリル: 	「tr」または「trill」
ショートトリル: 	「shorttr」
モルデント: 	「mor」または「mordent」
ターン: 	「turn」
逆ターン: 	「invturn」または「invertedturn」

## トリル音程

トリルの音程または性質	ポップオーバーエントリー
音程の度数	「1」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「8」
ユニゾン、2度、3度、4度、5度、6度、7度、オクターブ	
メジャー	「M」、「maj」、または「major」
マイナー	「m」、「min」、または「minor」
完全	「p」、「per」、または「perf」

---

トリルの音程または性質	ポップオーバーエントリー
ディミニッシュ	「d」、「dim」、または「diminished」
オーギュメント	「a」、「aug」、または「augmented」

---

例

完全5度のトリルを入力するには、「tr p5」と入力します。

---

## ジャズの装飾音

---

ジャズの装飾音のタイプ	ポップオーバーエントリー
ベンド $\cup$	「brassbend」
フリップ $\cup$	「flip」
ジャズターン $\rightsquigarrow$	「jazz」または「shake」
スミア $\sim$	「smear」

---

## ジャズアーティキュレーション

---

ジャズアーティキュレーションのタイプ	ポップオーバーエントリー
プロップ (ベンド)	「plop」
プロップ (スムーズ)	「plopsmooth」
スクープ	「scoop」
ドイト (ベンド)	「doit」
ドイト (スムーズ)	「doitsmooth」
フォール (ベンド)	「fall」
フォール (スムーズ)	「fallsmooth」

---

### ヒント

その他の装飾音は装飾音パネルで利用できます。ジャズアーティキュレーションのタイプや長さは装飾音パネルから指定できますが、装飾音ポップオーバーからは指定できません。

---



## アルペジオ記号

---

アルペジオ記号のタイプ	ポップオーバーエントリー
上向アルペジオ記号	「arp」、「arpup」、または「arpeggioup」
下向アルペジオ記号	「arpdown」または「arpeggiodown」
ノンアルペジオ記号	「nonarp」または「nonarpeggio」
曲線のアルペジオ記号	slurarp

---

## グリッサンドライン

---

グリッサンドラインのタイプ	ポップオーバーエントリー
デフォルトスタイルのグリッサンドライン	「gliss」
グリッサンド (直線)	「glissstraight」
グリッサンド (波線)	「glisswavy」

---

## ギターテクニック

---

ギターテクニックのタイプ	ポップオーバーエントリー
ギターベンド	「bend」
ビブラートバーダイブアンドリターン	「vibbend」
ビブラートバースクープ	「vibscoop」
ビブラートバーディップ	「vibdip」
ビブラートバーのライン	「wbar」または「w/bar」

### 補足

ラインを表示するにはデュレーションが必要です。

### ハンマーオン

### 補足

「C-D」のように、同じ弦上でピッチが上昇する2つ以上の音符を選択する必要があります。

---

## ギターテクニックのタイプ

プルオフ

補足

「D-C」のように、同じ弦上でピッチが下降する2つ以上の音符を選択する必要があります。

---

ハンマーオンからプルオフ、またはプルオフからハンマーオン (リガード)

補足

「C-D-C」や「D-C-D」のように、同じ弦上でピッチの方向が入れ替わる3つ以上の音符を選択する必要があります。

---

右手のタッピング

プルオフ付きの右手のタッピング

補足

「D-C」のように、同じ弦上でピッチが下降する2つ以上の音符を選択する必要があります。

---

左手のタッピング

プルオフ付きの左手のタッピング

補足

「D-C」のように、同じ弦上でピッチが下降する2つ以上の音符を選択する必要があります。

---

## ポップオーバーエントリー

「po」または「pull」

「hp」、「hopo」、「hammerpull」、「lig」、または「ligado」

「tap」

「tappull」

「lhtap」

「lhtappull」

## 関連リンク

[記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ったアルペジオ記号の入力 \(320 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ったグリッサンドラインの入力 \(322 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ったジャズアーティキュレーションの入力 \(324 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ったギターベンドの入力 \(326 ページ\)](#)

[ビブラートバーダイブの入力 \(329 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ったビブラートバーのダイブとリターンの入力 \(331 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ったビブラートバーのスクープの入力 \(333 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ったビブラートバーのディップの入力 \(335 ページ\)](#)

[ハンマーオン/プルオフの入力 \(337 ページ\)](#)

[タッピングの入力 \(339 ページ\)](#)

[弦への音符の割り当て \(855 ページ\)](#)

[タブ譜で音符に割り当てられた弦の変更 \(1062 ページ\)](#)

[装飾音 \(877 ページ\)](#)

[トリル音程 \(883 ページ\)](#)  
[アルペジオ記号 \(893 ページ\)](#)  
[グリッサンドライン \(899 ページ\)](#)  
[ギターバンド \(904 ページ\)](#)  
[ギターテクニック \(914 ページ\)](#)  
[ジャズアーティキュレーション \(921 ページ\)](#)  
[ジャズの装飾音 \(922 ページ\)](#)  
[演奏技法のデュレーション \(951 ページ\)](#)

## 装飾音パネル

装飾音パネルでは、ジャズアーティキュレーション、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ギターバンド、ピブラートバーの演奏技法など、さまざまなタイプの装飾音を入力できます。これは記譜モードの右ゾーンに配置されています。

- 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックしたあとに、「**装飾音 (Ornaments)**」をクリックすることで、装飾音パネルの表示/非表示を切り替えられます。

**[Ctrl]/[command]+[9]** を押して右ゾーンの表示/非表示を切り替えることもできます。

装飾音パネルには以下のセクションがあります。

### ジャズ (Jazz)

バンド、スクープ、フォールなど、ジャズ音楽で一般的に使用される装飾音とピッチオルタレーションがあります。

### バロックと古典派 (Baroque and Classical)

モルデント、ターン、トリルなど、バロック音楽やクラシック音楽で一般的に使用される装飾音があります。

### アルペジオ (Arpeggiation)

さまざまなタイプのアルペジオ記号があります。

補足

音符の入力中にマウスを使ってアルペジオ記号を入力することはできません。

### グリッサンド (Glissandi)

さまざまなタイプのグリッサンドラインがあります。

### ギター (Guitar)

ギターバンドやピブラートバーのスクープなど、ギターで一般的に使用される演奏技法やピッチオルタレーションがあります。

関連リンク



[記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)  
[パネルを使った装飾音/トリルの入力 \(320 ページ\)](#)  
[パネルを使ったアルペジオ記号の入力 \(321 ページ\)](#)  
[パネルを使ったグリッサンドラインの入力 \(323 ページ\)](#)  
[パネルを使ったジャズアーティキュレーションの入力 \(325 ページ\)](#)  
[ギターバンドとギターテクニックの入力方法 \(326 ページ\)](#)

## ポップオーバーを使った装飾音/トリルの入力

装飾音のポップオーバーを使用して装飾音、トリル、ジャズの装飾音を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の音符に追加することもできます。トリルを入力する際に、短3度などのトリルの音程を指定できます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
    - 音符の入力を開始します。
    - 装飾音を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。特定のデュレーションを持つトリルを入力するには、そのデュレーションにまたがる譜表上のアイテムを選択します。
  2. 複数の譜表に同時に装飾音を入力する場合は、それらの譜表にキュレットを伸ばします。
  3. 以下のいずれかの操作を行なって装飾音のポップオーバーを開きます。
    - **[Shift]+[O]** を押します。
    - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「装飾音 (Ornaments)」 をクリックします。
  4. 使用する装飾音のエントリーをポップオーバーに入力します。  
たとえば、短3度の音程を持つトリルの場合は「tr m3」、モルデントの場合は「mor」と入力します。
  5. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
  6. 音符入力中にトリルを入力する場合は、音符を入力するか **[Space]** を押してキュレットを進め、トリルを入力します。
- 

### 結果

音符の入力中は、キュレットの位置に装飾音が入力されます。トリルはキュレットの位置に入力された音符の音価の分、またはキュレットを進めた分だけ継続します。初期設定ではトリルの音程は2度で、状況に応じて長2度か短2度のいずれかになります。トリルの音程を指定した場合、選択範囲の最初の音符にのみ音程は適用されます。ただし、トリルの途中で音程を変更することもできます。

楽譜に装飾音を追加する場合、最初に選択したアイテムの位置に入力されます。トリルは最初に選択したアイテムの位置に挿入され、残りの選択範囲には延長線が表示されます。

### 関連リンク

[装飾音 \(877 ページ\)](#)

[トリル \(880 ページ\)](#)

[トリル音程 \(883 ページ\)](#)

[トリルの音程の変更 \(885 ページ\)](#)

[トリルの途中でトリルの音程を変更する \(886 ページ\)](#)

[トリルの音程の外観 \(888 ページ\)](#)

[ジャズの装飾音 \(922 ページ\)](#)

[音符の入力 \(201 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ったジャズアーティキュレーションの入力 \(324 ページ\)](#)

[複数の譜表にキュレットを伸ばす \(199 ページ\)](#)

## パネルを使った装飾音/トリルの入力

装飾音パネルを使用して装飾音、トリル、ジャズの装飾音を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の音符に追加することもできます。

### 補足

以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - 装飾音を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。特定のデュレーションを持つトリルを入力するには、そのデュレーションにまたがる譜表上のアイテムを選択します。
2. 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックし、「**装飾音 (Ornaments)**」をクリックして装飾音パネルを表示します。
3. 装飾音パネルで、入力する装飾音をクリックします。

### 結果

音符の入力中は、キャレットの位置に装飾音が入力されます。トリルは、デフォルトの4分音符のデュレーションで入力されます。

楽譜に装飾音を追加する場合、最初に選択したアイテムの位置に入力されます。トリルは最初に選択したアイテムの位置に挿入され、残りの選択範囲には延長線が表示されます。

### ヒント

ポップオーバーを使用してトリルを入力する際にトリルの音程を指定できます。

### 関連リンク

[記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)

[装飾音パネル \(318 ページ\)](#)

[パネルを使ったジャズアーティキュレーションの入力 \(325 ページ\)](#)

[マウス入力の設定の変更 \(193 ページ\)](#)

## ポップオーバーを使ったアルペジオ記号の入力

装飾音のポップオーバーを使用してアルペジオ記号を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の音符に追加することもできます。複数の声部の音符や、ピアノやハーブといった同じインストゥルメントに属する異なる譜表上の音符にかかるようにアルペジオ記号を入力することもできます。

### 補足

一度に入力できるアルペジオ記号は1つのみです。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - アルペジオ記号を追加する声部ごとに少なくとも1つの音符を選択します。



#### 補足

- ピアノやハーブなど、複数の譜表を使用するインストゥルメントでは、複数の譜表にある音符を選択して、譜表をまたぐアルペジオ記号を作成できます。ただし、インストゥルメントが異なる場合、譜表をまたぐアルペジオ記号を作成できません。
- 選択した声部の選択した位置にあるすべての音符にアルペジオ記号が追加されます。

2. 音符の入力を開始したら、必要に応じて **[Q]** を押して和音の入力を開始します。

#### 補足

アルペジオ記号を入力できるのは和音の入力中のみです。

3. 以下のいずれかの操作を行なって装飾音のポップオーバーを開きます。
  - **[Shift]+[O]** を押します。
  - 記譜ツールボックスで「**ポップオーバー (Popovers)**」 をクリックし、「**装飾音 (Ornaments)**」 をクリックします。
4. 使用するアルペジオ記号のエントリーをポップオーバーに入力します。  
たとえば、上向アルペジオ記号の場合は「**arpup**」、下向アルペジオ記号の場合は「**arpdown**」と入力します。
5. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
6. 和音の入力中は、使用する音符を入力します。

#### 結果

和音の入力中は、キャレットの位置にアルペジオ記号が入力されます。

既存の音符にアルペジオ記号を追加した場合は、選択した音符の左側にアルペジオ記号が入力されます。

和音の入力中は、現在の声部のその位置にあるすべての音符のピッチ範囲にかかるように、また、既存の音符にアルペジオ記号を追加した場合は、選択した声部/譜表のすべての音符のピッチ範囲にかかるようにアルペジオ記号が自動的に調整されます。

#### 関連リンク

[装飾音のポップオーバー \(314 ページ\)](#)

[アルペジオ記号 \(893 ページ\)](#)

[音符の入力 \(201 ページ\)](#)

[和音の入力 \(230 ページ\)](#)

## パネルを使ったアルペジオ記号の入力

装飾音パネルを使用して、既存の音符にアルペジオ記号を入力できます。複数の声部の音符や、ピアノやハーブといった同じインストゥルメントに属する異なる譜表上の音符にかかるようにアルペジオ記号を入力することもできます。

#### 補足

- 一度に入力できるアルペジオ記号は1つのみです。また、音符の入力中にマウスを使ってアルペジオ記号を入力することはできません。
- 以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。環境設定を「**ポインターにアイテムを乗せる (Load pointer with item)**」に設定している場合、譜表および声部をまたぐアルペジオ記号は作成できません。



---

#### 手順

1. 記譜モードで、アルペジオ記号を追加する声部ごとに少なくとも1つの音符を選択します。

#### 補足

- ピアノやハーブなど、複数の譜表を使用するインストゥルメントでは、複数の譜表にある音符を選択して、譜表をまたぐアルペジオ記号を作成できます。ただし、インストゥルメントが異なる場合、譜表をまたぐアルペジオ記号を作成できません。
- 選択した声部の選択した位置にあるすべての音符にアルペジオ記号が追加されます。

2. 記譜ツールボックスで「パネル (Panels)」をクリックし、「装飾音 (Ornaments)」をクリックして装飾音パネルを表示します。
3. 「アルペジオ (Arpeggiation)」セクションで、使用するアルペジオ記号をクリックします。

---

#### 結果

選択した音符または和音の左側に、指定したアルペジオ記号が入力されます。アルペジオ記号は、その位置にある選択した声部/譜表のすべての音符のピッチ範囲にかかるように自動的に調整されます。

#### 関連リンク

- [記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)
- [装飾音パネル \(318 ページ\)](#)
- [アルペジオ記号 \(893 ページ\)](#)
- [マウス入力の設定の変更 \(193 ページ\)](#)

## ポップオーバーを使ったグリッサンドラインの入力

装飾音のポップオーバーを使用して、既存の音符の間にグリッサンドラインを入力できます。隣接する音符間にも隣接しない音符間にもグリッサンドラインを入力できます。

#### 補足

音符の入力中や譜表の最後の音符にグリッサンドラインを入力することはできません。かわりに、ジャズアーティキュレーションは入力できます。



---

#### 前提条件

グリッサンドにつなげる音符を2つ以上入力しておきます。

---

#### 手順

1. 記譜モードで、グリッサンドラインにつなげる音符を2つ選択します。  
たとえば、装飾音符と通常の音符、声部が異なる2つの音符、または同じインストゥルメントに属する異なる譜表の2つの音符などを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって装飾音のポップオーバーを開きます。
  - **[Shift]+[O]** を押します。
  - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」をクリックし、「装飾音 (Ornaments)」をクリックします。
3. 使用するグリッサンドラインのエントリーをポップオーバーに入力します。
  - デフォルトスタイルのグリッサンドラインを使用する場合は、「**gliss**」と入力します。
  - 直線のグリッサンドラインを使用するには、「**glissstraight**」と入力します。
  - 波線のグリッサンドラインを使用するには、「**glisswavy**」と入力します。



#### 4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

##### 結果

選択した音符の間に、指定したグリッサンドラインが入力されます。

##### 補足

- 1つの音符を選択してグリッサンドラインを入力した場合は、選択したノートの位置からグリッサンドラインが始まり、その譜表の同じ声部の次の音符で終わります (休符はまたぎます)。
- グリッサンドラインを入力した場合、周辺の音符や、選択した音符と音符の間にある休符は自動的に調整されません。グリッサンドテキストが表示される場合、テキストが音符や休符に重なる可能性があります。その場合、グリッサンドラインのグリッサンドテキストの表示をオフにするなどの設定を行なうことをおすすめします。
- 初期設定では、グリッサンドラインのテキストはフレット楽器に属する譜表上に表示されません。しかし、グリッサンドラインのテキストを手動で表示させることができます。

##### 関連リンク

[装飾音のポップオーバー \(314 ページ\)](#)

[グリッサンドライン \(899 ページ\)](#)

[グリッサンドのテキストを個別に変更する \(901 ページ\)](#)

[グリッサンドラインのテキストの表示条件を変更する \(901 ページ\)](#)

[グリッサンドのスタイルの変更 \(900 ページ\)](#)

[パネルを使ったジャズアーティキュレーションの入力 \(325 ページ\)](#)

## パネルを使ったグリッサンドラインの入力

装飾音パネルを使用して、既存の音符の間にグリッサンドラインを入力できます。隣接する音符間にも隣接しない音符間にもグリッサンドラインを入力できます。



##### 補足

- 以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。環境設定を「**ポインターにアイテムを乗せる (Load pointer with item)**」に設定している場合、クリックした音符とその直後の音符との間のみグリッサンドラインを入力できます。
- 音符の入力中や譜表の最後の音符にグリッサンドラインを入力することはできません。かわりに、ジャズアーティキュレーションは入力できます。

##### 前提条件

グリッサンドにつなげる音符を2つ以上入力しておきます。

##### 手順

1. 記譜モードで、グリッサンドラインにつなげる音符を2つ選択します。  
たとえば、装飾音符と通常の音符、声部が異なる2つの音符、または同じインストゥルメントに属する異なる譜表の2つの音符などを選択します。
2. 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックし、「**装飾音 (Ornaments)**」をクリックして装飾音パネルを表示します。
3. 「**グリッサンド (Glissandi)**」セクションで、使用するグリッサンドラインのスタイルをクリックします。
  - **グリッサンド (直線) (Glissando (Straight))** 

- **グリッサンド (波線) (Glissando (Wavy))** 

#### 結果

選択した音符の間に、指定したグリッサンドラインが入力されます。

#### 補足

- 1つの音符を選択してグリッサンドラインを入力した場合は、選択したノートの位置からグリッサンドラインが始まり、その譜表の同じ声部の次の音符で終わります (休符はまたぎます)。
- グリッサンドラインを入力した場合、周辺の音符や、選択した音符と音符の間にある休符は自動的に調整されません。グリッサンドテキストが表示される場合、テキストが音符や休符に重なる可能性があります。その場合、グリッサンドラインのグリッサンドテキストの表示をオフにするなどの設定を行なうことをおすすめします。
- 初期設定では、グリッサンドラインのテキストはフレット楽器に属する譜表上に表示されません。しかし、グリッサンドラインのテキストを手動で表示させることができます。

#### 関連リンク

[記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)

[装飾音パネル \(318 ページ\)](#)

[グリッサンドライン \(899 ページ\)](#)

[グリッサンドのテキストを個別に変更する \(901 ページ\)](#)

[グリッサンドラインのテキストの表示条件を変更する \(901 ページ\)](#)

[パネルを使ったジャズアーティキュレーションの入力 \(325 ページ\)](#)

[マウス入力の設定の変更 \(193 ページ\)](#)

## ポップオーバーを使ったジャズアーティキュレーションの入力

装飾音のポップオーバーを使用してジャズアーティキュレーションを入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の音符に追加することもできます。

#### 補足

フリップやジャズターンなどのジャズの装飾音は、他の装飾音と同じ方法で入力できます。



#### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 音符の入力を開始します。

#### ヒント

音符の入力中に、**[Shift]+[→]** または **[Shift]+[←]** を押すことで、カーレットを有効にしたまま直前に入力した音符の前後に音符を追加できます。

- ジャズアーティキュレーションを追加する音符を選択します。
2. 複数の譜表に同時にジャズアーティキュレーションを入力する場合は、それらの譜表にカーレットを伸ばします。
3. 必要に応じて、音符の入力中に音符を1つ以上入力します。
4. 以下のいずれかの操作を行なって装飾音のポップオーバーを開きます。
- **[Shift]+[O]** を押します。
  - 記譜ツールボックスで「**ポップオーバー (Popovers)**」  をクリックし、「**装飾音 (Ornaments)**」  をクリックします。

5. 使用するジャズアーティキュレーションのエントリーをポップオーバーに入力します。  
たとえば、スクープの場合は「scoop」、フォールの場合は「fall」と入力します。
6. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

#### 結果

指定したジャズアーティキュレーションが選択したすべての音符に入力されます。音符の入力中、通常これは最後に入力した音符になります。

#### 補足

ポップオーバーを使用すると、すべてのジャズアーティキュレーションはそのタイプのデフォルトの線のスタイルで入力されます。タイプや長さは入力したあとでも変更できます。

パネルを使用すると、ジャズアーティキュレーションを入力するときに線のスタイルを指定できます。

#### 手順終了後の項目

個々のインストゥルメントに声部の個別再生を有効にして、異なるジャズアーティキュレーションを異なる声部で同時に鳴らすこともできます。

#### 関連リンク

[装飾音のポップオーバー \(314 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った装飾音/トリルの入力 \(319 ページ\)](#)

[複数の譜表にキャレットを伸ばす \(199 ページ\)](#)

[ジャズアーティキュレーション \(921 ページ\)](#)

[既存のジャズアーティキュレーションのタイプや長さを変更する \(923 ページ\)](#)

[スムーズのジャズアーティキュレーションの線のスタイルを変更する \(924 ページ\)](#)

[声部の個別再生の有効化 \(461 ページ\)](#)

[再生効果 \(659 ページ\)](#)

## パネルを使ったジャズアーティキュレーションの入力

装飾音パネルを使用してジャズアーティキュレーションを入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の音符に追加することもできます。

#### 補足

- フリップやジャズターンなどのジャズの装飾音は、他の装飾音と同じ方法で入力できます。
- 以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。



#### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。

#### ヒント

音符の入力中に、**[Shift]+[→]** または **[Shift]+[←]** を押すことで、キャレットを有効にしたまま直前に入力した音符の前後に音符を追加できます。

- ジャズアーティキュレーションを追加する音符を選択します。
2. 複数の譜表に同時にジャズアーティキュレーションを入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。

- 必要に応じて、音符の入力中に音符を1つ以上入力します。
- 記譜ツールボックスで「パネル (Panels)」をクリックし、「装飾音 (Ornaments)」をクリックして装飾音パネルを表示します。
- 「ジャズ (Jazz)」セクションで、使用するジャズアーティキュレーションをクリックします。

#### 結果

指定したジャズアーティキュレーションが選択したすべての音符に入力されます。音符の入力中、通常これは最後に入力した音符になります。

#### 手順終了後の項目

個々のインストゥルメントに声部の個別再生を有効にして、異なるジャズアーティキュレーションを異なる声部で同時に鳴らすこともできます。

#### 関連リンク

- [記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)
- [装飾音パネル \(318 ページ\)](#)
- [パネルを使った装飾音/トリルの入力 \(320 ページ\)](#)
- [複数の譜表にキャレットを伸ばす \(199 ページ\)](#)
- [マウス入力の設定の変更 \(193 ページ\)](#)
- [声部の個別再生の有効化 \(461 ページ\)](#)
- [再生効果 \(659 ページ\)](#)

## ギターバンドとギターテクニックの入力方法

ギターバンド (ベンディングやポストバンドなど)、ビブラートバーの演奏技法 (ディップ、ダイブ、スクープ、ダイブとリターンなど) およびタッピング、ハンマーオン、プルオフの指示記号を、キーボードを使って装飾音のポップオーバーから、またはマウスを使って装飾音パネルから入力できます。

ベンディング、ポストバンドおよびビブラートバーのプリダイブは、プロパティパネルのプロパティを使用しても入力できます。

ギターテクニックは音符の入力中に入力することも、既存の音符に追加することもできますが、ギターバンドを音符の入力中に入力することはできません。ギターバンドは既存の音符への追加によるのみ入力できます。

#### 関連リンク

- [装飾音のポップオーバー \(314 ページ\)](#)
- [装飾音パネル \(318 ページ\)](#)
- [ギターバンド \(904 ページ\)](#)
- [ギタープリバンドとギタープリダイブ \(906 ページ\)](#)
- [ギターポストバンド \(908 ページ\)](#)
- [ビブラートバーのダイブとリターン \(909 ページ\)](#)
- [ビブラートバーの演奏技法 \(914 ページ\)](#)
- [タッピング \(915 ページ\)](#)
- [ハンマーオンとプルオフ \(916 ページ\)](#)

## ポップオーバーを使ったギターバンドの入力

装飾音のポップオーバーを使用して、装飾音符と通常の音符といった既存の音符の間にギターバンドを入力できます。隣接する音符間にも隣接しない音符間にもギターバンドを入力できます。



#### 補足

音符の入力中や譜表の最後の音符にギターバンドを入力することはできません。

#### 前提条件

ギターバンドにつなげる音符を2つ以上入力しておきます。

#### 手順

1. 記譜モードで、ギターバンドにつなげる音符を2つ選択します。  
たとえば、装飾音符と通常の音符、声部が異なる2つの音符などを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって装飾音のポップオーバーを開きます。
  - **[Shift]+[O]** を押します。
  - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「装飾音 (Ornaments)」 をクリックします。
3. ポップオーバーに「bend」と入力します。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

#### 結果

選択した音符の間にギターバンドが入力されます。

つなげる音符のピッチの上下によって、タブ譜上のギターバンドは自動的にギターバンドまたはリターンとして表示されます。

#### ヒント

- 1つの音符を選択してギターバンドを入力した場合は、選択したノートの位置からギターバンドが始まり、その譜表の同じ声部の次の音符で終わります (休符はまたぎます)。
- 「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、「ギターバンドを作成 (Create Guitar Bend)」にキーボードショートカットを割り当てることができます。

#### 関連リンク

[装飾音のポップオーバー \(314 ページ\)](#)

[ギターバンド \(904 ページ\)](#)

[ギターのベンディング/プリダイブの入力 \(328 ページ\)](#)

[ギターポストバンドの入力 \(329 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(53 ページ\)](#)

## パネルを使ったギターバンドの入力

装飾音パネルを使用して、装飾音符と通常の音符といった既存の音符の間にギターバンドを入力できます。隣接する音符間にも隣接しない音符間にもギターバンドを入力できます。

#### 補足




- 以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。環境設定を「**ポインターにアイテムを乗せる (Load pointer with item)**」に設定している場合、クリックした音符とその直後の音符との間にのみギターバンドを入力できます。
- 音符の入力中や譜表の最後の音符にギターバンドを入力することはできません。

#### 前提条件

ギターバンドにつなげる音符を2つ以上入力しておきます。

---

#### 手順

1. 記譜モードで、ギターバンドにつなげる音符を2つ選択します。  
たとえば、装飾音符と通常の音符、声部が異なる2つの音符などを選択します。
2. 記譜ツールボックスで「パネル (Panels)」をクリックし、「装飾音 (Ornaments)」をクリックして装飾音パネルを表示します。
3. 「ギター (Guitar)」セクションで「ギターバンド (Guitar Bend)」をクリックします。

---

#### 結果

選択した音符の間にギターバンドが入力されます。

つなげる音符のピッチの上下によって、タブ譜上のギターバンドは自動的にギターバンドまたはリターンとして表示されます。

#### ヒント

- 1つの音符を選択してギターバンドを入力した場合は、選択したノートの位置からギターバンドが始まり、その譜表の同じ声部の次の音符で終わります (休符はまたぎます)。
- 「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、「ギターバンドを作成 (Create Guitar Bend)」にキーボードショートカットを割り当てることができます。

---

#### 関連リンク

[記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)

[装飾音パネル \(318 ページ\)](#)


[ギターバンド \(904 ページ\)](#)

[マウス入力の設定の変更 \(193 ページ\)](#)

## ギターのベンディング/プリダイブの入力

ベンディングは、フレット楽器に属する既存の音符にのみ入力できます。ベンディングをビブラートバーを使用して演奏することの指定もできます。この演奏技法はプリダイブと呼ばれます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

---

#### 手順

1. 前にベンディング/プリダイブを入力する音符を選択します。
2. プロパティパネルの「プリベンド (Guitar Pre-Bends)」グループで、「プリベンドの音程 (Pre-bend interval)」をオンにします。
3. 必要に応じて音程を変更します。
4. 必要に応じて、ベンディングをギタープリダイブに変換する場合は、「ビブラートバープリベンド (Vibrato bar pre-bend)」を有効にして「ギタープリベンド (Guitar Pre-bends)」グループの対応するチェックボックスをオンにします。

---

#### 結果

指定した音程のベンディングが選択した音符の前に入力されます。「ビブラートバープリベンド (Vibrato bar pre-bend)」と対応するチェックボックスの両方がオンになっている場合は、ギタープリダイブとして表示されます。

関連リンク

[ギタープリベンドとギタープリダイブ \(906 ページ\)](#)


[ビブラートバーの演奏技法 \(914 ページ\)](#)

[プロパティパネル \(565 ページ\)](#)

## ギターポストベンドの入力

ギターポストベンドは、フレット楽器に属する既存の音符に入力できます。ポストベンドには微分音も指定できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。

---

手順

1. 後ろにギターポストベンドを入力する音符を選択します。
2. プロパティパネルの「**ギターポストベンド (Guitar Post-bends)**」グループで、「**ポストベンドの音程 (Post-bend interval)**」をオンにします。
3. 以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 必要に応じて音程を変更します。
  - ギターポストベンドを微分音のポストベンドに変換するには、「**ギターポストベンド (Guitar Post-bends)**」グループの「**微分音のベンド (Microtone bend)**」をオンにします。

---

結果

指定した音程のギターポストベンドが選択した音符の後ろに入力されます。「**微分音のベンド (Microtone bend)**」をオンにすると、ベンドが微分音で表示されます。

関連リンク

[ギターポストベンド \(908 ページ\)](#)

[プロパティパネル \(565 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ったギターベンドの入力 \(326 ページ\)](#)

## ビブラートバーダイブの入力

ビブラートバーダイブは音符の入力中に入力することも、既存の音符に追加することもできます。

ビブラートバーのダイブは、ジャズアーティキュレーションのフォールスムーズとビブラートバーの指示記号の組み合わせを使用して記譜されます。

---

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。





- 音符の入力を開始します。

ヒント

音符の入力中に、**[Shift]+[→]** または **[Shift]+[←]** を押すことで、キャレットを有効にしたまま直前に入力した音符の前後に音符を追加できます。

- ビブラートバーのダイブを追加する音符を選択します。
2. 複数の譜表に同時にビブラートバーのダイブを入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。



3. 必要に応じて、音符の入力中に音符を1つ以上入力します。
  4. 以下のいずれかの操作を行なって装飾音のポップオーバーを開きます。
    - **[Shift]+[O]** を押します。
    - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「装飾音 (Ornaments)」 をクリックします。
  5. ポップオーバーに「fallsmooth」と入力して、ジャズアーティキュレーションのフォールスムーズを入力します。
  6. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
  7. 必要に応じて、音符入力中に、フォールスムーズが適用されている音符の位置にキャレットを戻します。
  8. 以下のいずれかの操作を行なって装飾音のポップオーバーを開きます。
    - **[Shift]+[O]** を押します。
    - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「装飾音 (Ornaments)」 をクリックします。
  9. ポップオーバーに「wbar」と入力してビブラートバーの指示記号を入力します。
  10. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
  11. 必要に応じて、音符入力中に、音符を入力するか **[Space]** を押してキャレットを進め、ビブラートバーの指示記号を入力します。
- 

#### 結果

ジャズアーティキュレーションのフォールスムーズが選択したすべての音符に入力されます。音符の入力中、通常これは最後に入力した音符になります。

音符の入力中は、キャレットの位置にビブラートバーの指示記号が入力されます。既存の楽譜にビブラートバーの指示記号を追加する場合、最初に選択したアイテムの位置に追加されます。

#### 補足

ポップオーバーを使用すると、すべてのジャズアーティキュレーションはそのタイプのデフォルトの線のスタイルで入力されます。タイプや長さは入力したあとでも変更できます。

装飾音パネルを使用して、ジャズアーティキュレーションのフォールスムーズやビブラートバーの指示記号を入力できます。パネルを使用すると、ジャズアーティキュレーションを入力するときに線のスタイルを指定できます。

#### 手順終了後の項目

ビブラートバーの指示記号にラインを表示させるには、長さを変更することでデュレーションを与えます。

#### 関連リンク

[ビブラートバーの演奏技法](#) (914 ページ)

[記譜ツールボックス](#) (182 ページ)

[装飾音のポップオーバー](#) (314 ページ)

[装飾音パネル](#) (318 ページ)

[複数の譜表にキャレットを伸ばす](#) (199 ページ)

[手動でのキャレットの移動](#) (200 ページ)

[ジャズアーティキュレーション](#) (921 ページ)

[ポップオーバーを使ったジャズアーティキュレーションの入力](#) (324 ページ)

[パネルを使ったジャズアーティキュレーションの入力](#) (325 ページ)

[既存のジャズアーティキュレーションのタイプや長さを変更する](#) (923 ページ)

[スムーズのジャズアーティキュレーションの線のスタイルを変更する \(924 ページ\)](#)  
[ジャズアーティキュレーションの削除 \(925 ページ\)](#)  
[アイテムの長さの変更 \(398 ページ\)](#)  
[演奏技法のデュレーション \(951 ページ\)](#)

## ポップオーバーを使ったビブラートバーのダイブとリターンの入力

装飾音のポップオーバーを使用して、既存の音符の間にビブラートバーのダイブとリターンを入力できます。隣接する音符間にも隣接しない音符間にもビブラートバーのダイブとリターンを入力できます。

### 補足

音符の入力中や譜表の最後の音符にビブラートバーのダイブとリターンを入力することはできません。

### 前提条件



ビブラートバーのダイブとリターンにつなげるために、「D-C-D」のようにピッチ方向が入れ替わる音符を3つ以上入力しておきます。

### 手順

1. 記譜モードで、ビブラートバーのダイブにつなげる音符を2つ選択します。



### 補足

選択する音符は同じ譜表上にあり、「D-C」のようにピッチが下がっている必要があります。

2. 以下のいずれかの操作を行なって装飾音のポップオーバーを開きます。
  - **[Shift]+[O]** を押します。
  - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「装飾音 (Ornaments)」 をクリックします。
3. ポップオーバーに「vibbend」と入力してダイブを入力します。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
5. ビブラートバーのリターンにつなげる音符を2つ選択します。

### 補足

選択する音符は同じ譜表上にあり、「C-D」のようにピッチが上がっている必要があります。

6. 以下のいずれかの操作を行なって装飾音のポップオーバーを開きます。
  - **[Shift]+[O]** を押します。
  - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「装飾音 (Ornaments)」 をクリックします。
7. ポップオーバーに「vibbend」と入力してリターンを入力します。
8. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

### 結果

ビブラートバーのダイブはピッチが下がる音符間に、ビブラートバーのリターンはピッチが上がる音符間に、それぞれ入力されます。ビブラートバーのリターンが開始する音符でビブラートバーのダイブが終了する場合、タブ譜には「V」と表示され、その位置のベンドの音程が表示されます。ビブラートバーのダイブを連続で上昇または連続で下降する音符（「E-D-C」など）に入力すると、タブ譜の譜表を越えて突出したラインに各ビブラートバーのダイブのベンドの音程が示される形で記譜されます。

ビブラートバーのダイブとリターンは、つなげる音符のピッチの方向に合わせて、自動的にタブ譜に上向きまたは下向きに入力されます。

関連リンク

[装飾音のポップオーバー \(314 ページ\)](#)

[ビブラートバーのダイブとリターン \(909 ページ\)](#)

[ビブラートバーの演奏技法 \(914 ページ\)](#)

[ギターバンド \(904 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ったギターバンドの入力 \(326 ページ\)](#)

## パネルを使ったビブラートバーのダイブとリターンの入力

装飾音パネルを使用して、既存の音符の間にビブラートバーのダイブとリターンを入力できます。隣接する音符間にも隣接しない音符間にもビブラートバーのダイブとリターンを入力できます。

### 補足

- 以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。環境設定を「**ポインターにアイテムを乗せる (Load pointer with item)**」に設定している場合、クリックした音符とその直後の音符との間のみビブラートバーのダイブとリターンを入力できます。
- 音符の入力中や譜表の最後の音符にビブラートバーのダイブとリターンを入力することはできません。

前提条件




ビブラートバーのダイブとリターンにつなげるために、「D-C-D」のようにピッチ方向が入れ替わる音符を3つ以上入力しておきます。

手順

1. 記譜モードで、ビブラートバーのダイブにつなげる音符を2つ選択します。

### 補足

選択する音符は同じ譜表上にあり、「D-C」のようにピッチが下がっている必要があります。

2. 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックし、「**装飾音 (Ornaments)**」をクリックして装飾音パネルを表示します。
3. 「**ギター (Guitar)**」セクションで、「**ビブラートバー付きのギターバンド (Guitar Bend with Vibrato Bar)**」をクリックしてビブラートバーのダイブを入力します。
4. ビブラートバーのリターンにつなげる音符を2つ選択します。

### 補足

選択する音符は同じ譜表上にあり、「C-D」のようにピッチが上がっている必要があります。

5. 「**ビブラートバー付きのギターバンド (Guitar Bend with Vibrato Bar)**」をクリックしてビブラートバーのリターンを入力します。

結果

ビブラートバーのダイブはピッチが下がる音符間に、ビブラートバーのリターンはピッチが上がる音符間に、それぞれ入力されます。ビブラートバーのリターンが開始する音符でビブラートバーのダイブが終了する場合、タブ譜には「V」と表示され、その位置のバンドの音程が表示されます。ビブラートバ

一のダイブを連続で上昇または連続で下降する音符(「E-D-C」など)に入力すると、タブ譜の譜表を越えて突出したラインに各ビブラートバーのダイブのベンドの音程が示される形で記譜されます。ビブラートバーのダイブとリターンは、つなげる音符のピッチの方向に合わせて、自動的にタブ譜に上向きまたは下向きに入力されます。

関連リンク

[記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)

[装飾音パネル \(318 ページ\)](#)

[ビブラートバーのダイブとリターン \(909 ページ\)](#)

[ビブラートバーの演奏技法 \(914 ページ\)](#)

[ギターベンド \(904 ページ\)](#)

[ビブラートバーダイブの入力 \(329 ページ\)](#)

[マウス入力の設定の変更 \(193 ページ\)](#)

## ポップオーバーを使ったビブラートバーのスクープの入力

装飾音のポップオーバーを使用してビブラートバーのスクープを入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の音符に追加することもできます。



手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 音符の入力を開始します。

ヒント

音符の入力中に、**[Shift]+[→]** または **[Shift]+[←]** を押すことで、カーレットを有効にしたまま直前に入力した音符の前後に音符を追加できます。

- ビブラートバーのスクープを追加する音符を選択します。
2. 複数の譜表に同時にビブラートバーのスクープを入力する場合は、それらの譜表にカーレットを伸ばします。
3. 必要に応じて、音符の入力中に音符を1つ以上入力します。
4. 以下のいずれかの操作を行なって装飾音のポップオーバーを開きます。
- **[Shift]+[O]** を押します。
  - 記譜ツールボックスで「**ポップオーバー (Popovers)**」 をクリックし、「**装飾音 (Ornaments)**」 をクリックします。
5. ポップオーバーに「**vibscoop**」と入力します。
6. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

ビブラートバーのスクープが選択された音符に入力されます。音符の入力中、通常これは最後に入力した音符になります。

初期設定では、ビブラートバーのスクープはタブ譜ではなく音符の譜表のみに表示され、音符の左側に配置されます。

手順終了後の項目

ビブラートバーの指示を入力して、ビブラートバーを使用して演奏するビブラートバーのスクープを明確にできます。

#### 関連リンク

[装飾音のポップオーバー \(314 ページ\)](#)

[ビブラートバーの演奏技法 \(914 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ったビブラートバーの指示記号/ラインの入力 \(336 ページ\)](#)

[ギターテクニックの削除 \(920 ページ\)](#)

## パネルを使ったビブラートバーのスクープの入力

装飾音パネルを使用してビブラートバーのスクープを入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の音符に追加することもできます。

---



#### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 音符の入力を開始します。

#### ヒント

音符の入力中に、**[Shift]+[→]** または **[Shift]+[←]** を押すことで、カーレットを有効にしたまま直前に入力した音符の前後に音符を追加できます。

- ビブラートバーのスクープを追加する音符を選択します。
2. 複数の譜表に同時にビブラートバーのスクープを入力する場合は、それらの譜表にカーレットを伸ばします。
3. 必要に応じて、音符の入力中に音符を1つ以上入力します。
4. 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックし、「**装飾音 (Ornaments)**」をクリックして装飾音パネルを表示します。
5. 「**ギター (Guitar)**」セクションで「**ビブラートバー (スクープ) (Vibrato Bar Scoop)**」をクリックします。

---

#### 結果

ビブラートバーのスクープが選択された音符に入力されます。音符の入力中、通常これは最後に入力した音符になります。

初期設定では、ビブラートバーのスクープはタブ譜ではなく音符の譜表のみに表示され、音符の左側に配置されます。

#### 手順終了後の項目

ビブラートバーの指示を入力して、ビブラートバーを使用して演奏するビブラートバーのスクープを明確にできます。

#### 関連リンク

[記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)

[装飾音パネル \(318 ページ\)](#)

[ビブラートバーの演奏技法 \(914 ページ\)](#)



[パネルを使ったビブラートバーの指示記号/ラインの入力 \(337 ページ\)](#)

[ギターテクニックの削除 \(920 ページ\)](#)

## ポップオーバーを使ったビブラートバーのディップの入力

装飾音のポップオーバーを使用してビブラートバーのディップを入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - ビブラートバーのディップを入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。
2. 複数の譜表に同時にビブラートバーのディップを入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
3. 以下のいずれかの操作を行なって装飾音のポップオーバーを開きます。
  - **[Shift]+[O]** を押します。
  - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「装飾音 (Ornaments)」 をクリックします。
4. ポップオーバーに「vibdip」と入力します。
5. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
6. 必要に応じて、音符入力中に音符を入力するか、**[Space]** を押してキャレットを進めて、ビブラートバーのディップを入力します。

### 結果

音符の入力中は、キャレットの位置にビブラートバーのディップが入力されます。楽譜にビブラートバーのディップを追加する場合、最初に選択したアイテムの位置に入力されます。

初期設定では、ビブラートバーのディップは半ステップ単位の音程で、譜表より上に配置され、タブ譜ではなく音符の譜表のみに表示されます。

### 関連リンク

[装飾音のポップオーバー \(314 ページ\)](#)

[ビブラートバーの演奏技法 \(914 ページ\)](#)

[ビブラートバーのディップの音程を変更する \(918 ページ\)](#)




[ポップオーバーを使ったビブラートバーの指示記号/ラインの入力 \(336 ページ\)](#)

[譜表に対するアイテムの位置の変更 \(402 ページ\)](#)

## パネルを使ったビブラートバーのディップの入力

装飾音パネルを使用してビブラートバーのディップを入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - ビブラートバーのディップを入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。
2. 記譜ツールボックスで「パネル (Panels)」 をクリックし、「装飾音 (Ornaments)」 をクリックして装飾音パネルを表示します。
3. 「ギター (Guitar)」セクションで「ビブラートバー (ディップ) (Vibrato Bar Dip)」 をクリックします。

#### 結果

音符の入力中は、キャレットの位置にビブラートバーのディップが入力されます。楽譜にビブラートバーのディップを追加する場合、最初に選択したアイテムの位置に入力されます。

初期設定では、ビブラートバーのディップは半ステップ単位の音程で、譜表より上に配置され、タブ譜ではなく音符の譜表のみに表示されます。

#### 関連リンク

[記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)

[装飾音パネル \(318 ページ\)](#)

[ビブラートバーの演奏技法 \(914 ページ\)](#)

[ビブラートバーのディップの音程を変更する \(918 ページ\)](#)

[パネルを使ったビブラートバーの指示記号/ラインの入力 \(337 ページ\)](#)



[譜表に対するアイテムの位置の変更 \(402 ページ\)](#)

## ポップオーバーを使ったビブラートバーの指示記号/ラインの入力

装飾音のポップオーバーを使用してビブラートバーの指示記号/ラインを入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。複数アイテムにわたってビブラートバーの指示記号を入力すると、デュレーションが与えられ、初期設定では破線によるデュレーション線が表示されます。

---

#### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - ビブラートバーの指示記号を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。ビブラートバーラインを入力する場合は、必要なデュレーションにまたがる譜表上のアイテムを選択します。
2. 複数の譜表に同時にビブラートバーの指示記号を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
3. 以下のいずれかの操作を行なって装飾音のポップオーバーを開きます。
  - **[Shift]+[O]** を押します。
  - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「装飾音 (Ornaments)」 をクリックします。
4. ポップオーバーに「wbar」と入力してビブラートバーの指示記号を入力します。
5. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
6. 必要に応じて、音符入力中に、音符を入力するか **[Space]** を押してキャレットを進め、ビブラートバーの指示記号を入力します。

---

#### 結果

音符の入力中は、キャレットの位置にビブラートバーの指示が入力されます。

単一のアイテムを選択してビブラートバーの指示を追加すると、選択した位置のみに挿入され、デュレーションは与えられません。ビブラートバーの指示を複数のアイテムにまたがって追加すると、指示は選択されたアイテムのうちの最初の位置に入力され、選択範囲の最後まで続くデュレーションが与えられます。デュレーションを持つビブラートバーの指示は、初期設定で破線によるデュレーション線で表示されます。

初期設定では、ビブラートバーの指示/ラインは譜表より下に配置され、タブ譜ではなく音符の譜表のみに表示されます。



#### 関連リンク




- [装飾音のポップオーバー \(314 ページ\)](#)
- [ビブラートバーの演奏技法 \(914 ページ\)](#)
- [複数の譜表にキャレットを伸ばす \(199 ページ\)](#)
- [アイテムの長さの変更 \(398 ページ\)](#)
- [演奏技法のデュレーション \(951 ページ\)](#)

## パネルを使ったビブラートバーの指示記号/ラインの入力

装飾音パネルを使用してビブラートバーの指示記号/ラインを入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。複数アイテムにわたってビブラートバーの指示記号を入力すると、デュレーションが与えられ、初期設定では破線によるデュレーション線が表示されます。

---

#### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - ビブラートバーの指示記号を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。ビブラートバーラインを入力する場合は、必要なデュレーションにまたがる譜表上のアイテムを選択します。
2. 記譜ツールボックスで「パネル (Panels)」をクリックし、「装飾音 (Ornaments)」をクリックして装飾音パネルを表示します。
3. 「ギター (Guitar)」セクションで「ビブラートバー (ライン) (Vibrato Bar Line)」をクリックします。

---

#### 結果

音符の入力中は、キャレットの位置にビブラートバーの指示が入力されます。

単一のアイテムを選択してビブラートバーの指示を追加すると、選択した位置のみに挿入され、デュレーションは与えられません。ビブラートバーの指示を複数のアイテムにまたがって追加すると、指示は選択されたアイテムのうちの最初の位置に入力され、選択範囲の最後まで続くデュレーションが与えられます。デュレーションを持つビブラートバーの指示は、初期設定で破線によるデュレーション線が表示されます。

初期設定では、ビブラートバーの指示/ラインは譜表より下に配置され、タブ譜ではなく音符の譜表のみに表示されます。

#### 関連リンク

- [装飾音パネル \(318 ページ\)](#)
- [ビブラートバーの演奏技法 \(914 ページ\)](#)
- [アイテムの長さの変更 \(398 ページ\)](#)
- [演奏技法のデュレーション \(951 ページ\)](#)

## ハンマーオン/プルオフの入力

装飾音のポップオーバーを使用して、フレット楽器に属する任意の音符にハンマーオン/プルオフを入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の音符に追加することもできます。複数の音符を選択した場合、Dorico SE によって自動的に適切なスラーが入力されます。既存の音符にハンマーオン/プルオフ付きタッピングを追加することもできます。

---

#### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。



#### ヒント

音符の入力中に、**[Shift]+[→]** または **[Shift]+[←]** を押すことで、キャレットを有効にしたまま直前に入力した音符の前後に音符を追加できます。

- ハンマーオン/プルオフを追加する音符を選択します。

#### 補足

- ハンマーオンを入力する場合、「C-D」のように、同じ弦上でピッチが上昇する2つ以上の音符を選択する必要があります。
- プルオフまたはプルオフ付きタッピングを入力する場合、「D-C」のように、同じ弦上でピッチが下降する2つ以上の音符を選択する必要があります。
- リガードを入力する場合、たとえばハンマーオンからプルオフする場合は「C-D-C」、プルオフからハンマーオンする場合は「D-C-D」のように、同じ弦上でピッチの方向が入れ替わる3つ以上の音符を選択する必要があります。

2. 必要に応じて、複数のフレット楽器の譜表に同時にハンマーオン/プルオフを入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
3. 必要に応じて、音符の入力中に音符を1つ以上入力します。
4. 以下のいずれかの操作を行なって装飾音のポップオーバーを開きます。
  - **[Shift]+[O]** を押します。
  - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「装飾音 (Ornaments)」 をクリックします。
5. 使用するハンマーオン/プルオフのエントリーをポップオーバーに入力します。  
たとえばハンマーオンは「ho」、ハンマーオンからプルオフは「hopo」と入力します。
6. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

#### 結果

指定したハンマーオン/プルオフが選択した音符に入力されます。音符の入力中、通常これは最後に入力した音符になります。

同じ弦上の隣接する複数の音符を選択した場合、選択した音符の範囲にスラーが自動的に入力され、その中央にハンマーオン/プルオフの指示記号が配置されます。複数のハンマーオン/プルオフが付いたスラーの場合、それぞれの指示記号は対応する方向の音符間に中央揃えで配置されます。

初期設定では、ハンマーオン/プルオフは音符の譜表とタブ譜の両方に表示され、表示位置は譜表の上です。

#### ヒント

音符を選択し、プロパティパネルの「ギターテクニック (Guitar Techniques)」グループで「演奏技法 (Technique)」をオンにして、メニューから適切な指示記号を選択することでも、既存の音符にハンマーオン/プルオフを追加できます。ハンマーオン/プルオフの指示記号をスラーの上に中央揃えで表示するには、各スラーで括られた最初の音符以外のすべての音符を選択します。

#### 関連リンク

[装飾音のポップオーバー \(314 ページ\)](#)

[ハンマーオンとプルオフ \(916 ページ\)](#)

[譜表に対するギターテクニックの位置の変更 \(919 ページ\)](#)

[弦への音符の割り当て \(855 ページ\)](#)

[タブ譜で音符に割り当てられた弦の変更 \(1062 ページ\)](#)

[ギターテクニックの削除 \(920 ページ\)](#)

## タッピングの入力

装飾音のポップオーバーを使用して、フレット楽器に属する任意の音符に右手および左手のタッピングの指示記号を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の音符に追加することもできます。既存の音符にハンマーオン/プルオフ付きタッピングを追加することもできます。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 音符の入力を開始します。

#### ヒント

音符の入力中に、**[Shift]+[→]** または **[Shift]+[←]** を押すことで、カーレットを有効にしたまま直前に入力した音符の前後に音符を追加できます。

- タッピングの指示記号を追加する音符を選択します。



#### 補足

プルオフ付きタッピングを入力する場合、「D-C」のように、同じ弦上でピッチが下降する2つ以上の音符を選択する必要があります。

2. 必要に応じて、複数のフレット楽器の譜表に同時にタッピングを入力する場合は、それらの譜表にカーレットを伸ばします。

3. 必要に応じて、音符の入力中に音符を1つ以上入力します。

4. 以下のいずれかの操作を行なって装飾音のポップオーバーを開きます。

- **[Shift]+[O]** を押します。
- 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「装飾音 (Ornaments)」 をクリックします。

5. 使用するタッピングの指示記号のエントリーをポップオーバーに入力します。

たとえば、右手のタッピングには「**tap**」と、プルオフ付きの左手のタッピングには「**lhtappull**」と入力します。

6. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

### 結果

指定したタッピングの指示記号が、選択した音符に入力されます。音符の入力中、通常これは最後に入力した音符になります。

初期設定では、タッピングの指示記号は音符の譜表とタブ譜の両方に表示され、表示位置は譜表の上です。

#### ヒント

音符を選択し、プロパティパネルの「ギターテクニック (Guitar Techniques)」グループで「演奏技法 (Technique)」をオンにして、メニューから適切な指示記号を選択することでも、既存の音符にタッピングの指示記号を追加できます。

### 関連リンク

[装飾音のポップオーバー \(314 ページ\)](#)

[タッピング \(915 ページ\)](#)

[譜表に対するギターテクニックの位置の変更 \(919 ページ\)](#)

[弦への音符の割り当て \(855 ページ\)](#)

[タブ譜で音符に割り当てられた弦の変更 \(1062 ページ\)](#)

[複数の譜表にキュレットを伸ばす \(199 ページ\)](#)  
[ギターテクニックの削除 \(920 ページ\)](#)

## 演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハーブペダルダイアグラムの入力方法

演奏技法は、演奏技法のポップオーバーを使用してキーボードで入力することも、演奏技法パネルを使用してマウスで入力することもできます。ペダル線と演奏技法はどちらもインストゥルメントによって生成されるサウンドに影響を与えるため、Dorico SE ではペダル線を演奏技法と見なします。

演奏技法のポップオーバーまたは演奏技法パネルを使用して、同じ方法で譜表の外側に弦の指示記号を入力できます。ただし、ハーブペダルダイアグラムの入力は演奏技法のポップオーバーからのみ行なえます。

プロパティパネルの「**弦の指示記号 (String Indicators)**」グループのプロパティを使用して、譜表の内側に弦の指示記号を入力できます。

関連リンク



[演奏技法 \(947 ページ\)](#)  
[ペダル線 \(936 ページ\)](#)  
[ハーブのペダリング \(929 ページ\)](#)  
[弦の指示記号 \(806 ページ\)](#)  
[ポップオーバーを使った演奏技法の入力 \(344 ページ\)](#)  
[パネルを使った演奏技法の入力 \(346 ページ\)](#)  
[ポップオーバーを使ったペダル線の入力 \(347 ページ\)](#)  
[パネルを使ったペダル線の入力 \(349 ページ\)](#)  
[ハーブペダルダイアグラムの入力 \(350 ページ\)](#)  
[ポップオーバーを使用して譜表の外側に弦の指示記号を入力する \(352 ページ\)](#)  
[パネルを使用して譜表の外側に弦の指示記号を入力する \(353 ページ\)](#)  
[譜表の内側に弦の指示記号を入力する \(354 ページ\)](#)

### 演奏技法のポップオーバー

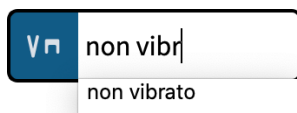
以下の表は、演奏技法、ペダル線、リテイクの入力に使用できる演奏技法のポップオーバーのエントリーの例です。

演奏技法のポップオーバーに演奏技法を入力し始めると、入力した文字や単語が含まれる有効な演奏技法がメニューに予測表示されます。そこから使用する演奏技法を選択できます。

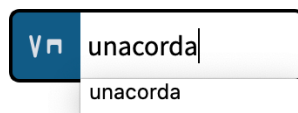
記譜モードでは、アイテムの選択時またはキュレットの有効時に以下のいずれかの操作を行なって、演奏技法のポップオーバーを開くことができます。

- **[Shift]+[P]** を押します。
- 記譜ツールボックスで「**ポップオーバー (Popovers)**」 をクリックし、「**演奏技法 (Playing Techniques)**」 をクリックします。
- 既存の演奏技法を選択して **[Return]** を押します。
- 「**記譜 (Write)**」 > 「**演奏技法を作成 (Create Playing Technique)**」を選択します。

ポップオーバーの左側に表示されたアイコンが、ウィンドウの右側にある記譜記号ツールボックスの対応するボタンと一致します。



演奏技法を入力するためのエントリーの例が入力された演奏技法のポップオーバー



ペダル線を入力するためのエントリーの例が入力された演奏技法のポップオーバー



記譜ツールボックスの「演奏技法 (Playing Techniques)」ボタン

## 演奏技法

演奏技法	ポップオーバーエントリー
ビブラート	<b>vibrato</b>
センツァ・ビブラート	<b>senza vibrato</b>
ナトゥラーレ (nat.)	<b>nat</b>
コン・ソルディーノ	<b>con sord</b>
息を強く吹き込む	<b>strong air pressure</b>
ダブルタンギング	<b>double-tongue</b>
下げ弓	<b>downbow</b>
上げ弓	<b>upbow</b>
スル・ポンティチェッコ	<b>sul pont</b>
スル・タスト	<b>sul tasto</b>
ポコ・スル・タスト	<b>pst</b>
ピチカート	<b>pizz</b>
スピッカート	<b>spicc</b>
アルコ	<b>arco</b>
舌を鳴らす (Stockhausen)	<b>tongue click</b>
指を鳴らす (Stockhausen)	<b>finger click</b>
ビブラフォンモーターオン	<b>motor on</b>
ビブラフォンモーターオフ	<b>motor off</b>
オープン	<b>open</b>

---

演奏技法	ポップオーバーエントリー
ダンブ	damp
ダンブ (大)	damp large
フルバレー	full barre
ハーフバレー	half barre
ストラムアップ	strum up
ストラムダウン	strum down
左手	lh
右手	rh

---

このリストにはすべてのエントリーが含まれているわけではなく、ほかにも多くの有効な演奏技法があります。このリストは、さまざまなタイプの一般的な演奏技法を入力するためにエントリーをどのように構成するかを示すことを目的としています。

演奏技法の正しいエントリーがわからない場合は、演奏技法の一部を入力してみて、ポップオーバーメニューにその演奏技法が表示されるかを確認してください。

#### 補足

- 演奏技法にデュレーションを持たせるには、「vibrato->」のように、エントリーの最後に「->」を追加します。音符の入力中に、続けて音符を入力するかキャレットを進めると演奏技法のデュレーションが延長されます。既存の楽譜に複数の演奏技法を追加すると、グループとして追加されます。
- 演奏技法は特定の例に対応するため、上記のように入力するか、ポップオーバーメニューから選択する必要があります。

---

## ペダル線

---

ペダル線またはリテイクのタイプ	ポップオーバーエントリー
サスティンペダル線	ped
サスティンペダル線のリテイク	「^」、「notch」、または「retake」
サスティンペダル線のリテイクを削除	nonotch
サスティンペダル線を終了	*
ソステヌートペダル線	sost
ソステヌートペダル線を終了	s*

ペダル線またはリテイクのタイプ	ポップオーバーエントリー
ウナコルダペダル線	unacorda
ウナコルダペダル線を終了	u*

## ハーブのペダリング

ハーブのペダリングの例	ポップオーバーエントリー
D、C、B $\flat$ 、E $\flat$ 、F、G、A	「DCB $\flat$ E $\flat$ FGA」、 <b>「B<math>\flat</math>E<math>\flat</math>」</b> 、または「--^ ^---」
D、C $\sharp$ 、B、E、F $\sharp$ 、G $\sharp$ 、A	「DC $\sharp$ BEF $\sharp$ G $\sharp$ A」、 <b>「C<math>\sharp</math>F<math>\sharp</math>G<math>\sharp</math>」</b> 、または「-v- ^vv-」

### ヒント

パイプ文字は任意です。

## 譜表の外側の弦の指示記号

弦の指示記号の例	ポップオーバーエントリー
1	string1
3	string3

### 関連リンク

[記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)

[演奏技法 \(947 ページ\)](#)

[演奏技法のグループ \(953 ページ\)](#)

[ペダル線 \(936 ページ\)](#)

[サスティンペダルのリテイクおよびペダルの強さの変更指示 \(937 ページ\)](#)

[ハーブのペダリング \(929 ページ\)](#)



[ポップオーバーを使ってリテイクを追加する \(348 ページ\)](#)

[ハーブペダルダイアグラムの入力 \(350 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使用して譜表の外側に弦の指示記号を入力する \(352 ページ\)](#)

## 演奏技法パネル

演奏技法パネルには、Dorico SE で使用できるさまざまな演奏技法がインストゥルメントファミリーごとに表示されます。これは記譜モードの右ゾーンに配置されています。ペダル線は「**キーボード (Keyboard)**」セクションにあります。

- 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックしたあとに、「**演奏技法 (Playing Techniques)**」をクリックすることで、演奏技法パネルの表示/非表示を切り替えられます。  
**[Ctrl]/[command]+[9]** を押して右ゾーンの表示/非表示を切り替えることもできます。

演奏技法パネルには以下のセクションがあります。



### 一般 (Common)

ミュート (mute)やレガード (legato)など、他の複数のインストゥルメントファミリーにも適用できる一般的な演奏技法が含まれています。

### 木管楽器 (Wind)

キークリック (key clicks)や笛のような音 (whistle tone)など、通常は木管楽器にのみ使用される演奏技法が含まれています。

### 金管楽器 (Brass)

カップミュート (cup mute)やストップ (stopped)など、通常は金管楽器にのみ使用される演奏技法が含まれています。

### 無音程打楽器 (Unpitched Percussion)

リム (rim)やなぞる (scrape)など、通常は無音程打楽器にのみ使用される演奏技法が含まれています。

### 有音程打楽器 (Pitched Percussion)

ビブラフォン用のモーター・オン (motor on)やハーフペダル (1/2 Ped.)など、通常は有音程打楽器にのみ使用される演奏技法が含まれています。

### キーボード (Keyboard)

サステインペダル (Ped.)やペダルの踏み込みの強さなど、通常は鍵盤楽器にのみ使用される演奏技法が含まれています。

### 合唱 (Choral)

口を開く (mouth open)や舌を鳴らす (tongue click)など、通常は声にのみ使用する演奏技法が含まれています。

### 弦楽器 (Strings)

コル・レーニョ・バットウト (col legno battuto)や下げ弓 (down bow)など、通常は弦楽器にのみ使用される演奏技法が含まれています。

### ギター (Guitar)

弦の指示記号、ハーフバレー (half barré)、ストラムアップ (strum up)など、通常はギターにのみ使用される演奏技法が含まれています。

#### ヒント

各セクションのオプションにマウスポインターを合わせると、演奏技法の名前が表示されます。

---

#### 関連リンク

[記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)

[パネルを使用して譜表の外側に弦の指示記号を入力する \(353 ページ\)](#)

## ポップオーバーを使った演奏技法の入力

演奏技法のポップオーバーを使用して演奏技法を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。



#### 補足

音符の入力中にポップオーバーに入力できる演奏技法は1つのみです。既存の楽譜に演奏技法を追加する際は、「->」で区切ると2つの演奏技法を入力できます。

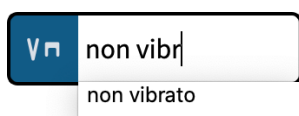
---


#### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 音符の入力を開始します。
  - 演奏技法を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。デュレーションを持つ演奏技法を入力するには、そのデュレーションにまたがる譜表上のアイテムを選択します。
2. 複数の譜表に同時に演奏技法を入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
  3. 以下のいずれかの操作を行なって演奏技法のポップオーバーを開きます。
    - **[Shift]+[P]** を押します。
    - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「演奏技法 (Playing Techniques)」 をクリックします。
  4. 使用する演奏技法のエントリーをポップオーバーに入力します。

たとえば、「pizz」または「non vibrato->」と入力します。  
演奏技法のポップオーバーに演奏技法を入力しはじめると、入力した文字や単語が含まれる有効な演奏技法がメニューに予測表示され、そこから使用する演奏技法を選択できます。演奏技法にデュレーションを持たせるには、最後に「->」を追加します。



5. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。  
non vibrato-> のような開口型の演奏技法は、音符の入力中に音符の入力を続けるか、**[Space]** を押したり、キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルのツールバーで「キャレットを進める (Advance Caret)」 をクリックしたりしてキャレットを進めると、自動的に延長されます。
6. 必要に応じて、音符の入力中に演奏技法のポップオーバーをもう一度開き、以下のいずれかのエントリーを入力すると開口型の演奏技法が停止します。
  - 現在の演奏技法を終了して別の演奏技法を入力するには、新しく演奏技法を入力します。たとえば、「vibrato」と入力します。これにより、現在の演奏技法と次の演奏技法が延長線で結合されます。
  - 現在の演奏技法を終了して別の開口型の演奏技法を入力するには、その演奏技法に続けて「->」と入力します。たとえば、「vibrato->」と入力します。これにより、現在の演奏技法と次の演奏技法が延長線で結合されます。
  - 別の演奏技法を入力せず現在の演奏技法を終了するには、ポップオーバーに「?」と入力します。これにより、延長線ではなくデュレーション線が付いた状態で現在の演奏技法が残ります。

#### 結果

指定した演奏技法が入力されます。初期設定では、これらは声部固有と見なされ、ステップ入力中にキャレットが表示されていた声部または既存の音符に演奏技法を追加するときに選択していた声部のみ表示されます。これらは、符尾が上向きの声部では譜表の上に、符尾が下向き声部では譜表の下に自動的に表示されます。

隣り合った演奏技法、つまり一緒にまたは連続して入力された演奏技法は自動的にグループ化されます。これは、演奏技法を音符の入力中に入力した場合も、既存の音符に追加した場合も同様です。

音符の入力中はキャレットの位置に演奏技法が入力され、デュレーションを持つ開口型の演奏技法の場合は自動的に延長されます。

単一のアイテムを選択して演奏技法を追加すると、選択した位置のみに挿入され、デュレーションは与えられません。演奏技法を複数のアイテムにまたがって追加すると、指示は選択されたアイテムのうちの最初の位置に入力され、選択範囲の最後まで続くデュレーションが与えられます。延長線タイプが線を表示するように設定されている演奏技法の場合は、適切な延長線タイプが表示されます。

手順終了後の項目

- 演奏技法グループ内の演奏技法の移動、演奏技法の長さの変更、演奏技法のデュレーション線の表示/非表示を行なえます。
- 個々のインストゥルメントに声部の個別再生を有効にして、異なる演奏技法を異なる声部で同時に鳴らすこともできます。

関連リンク

[演奏技法のグループ](#) (953 ページ)

[演奏技法の延長線](#) (950 ページ)

[演奏技法のデュレーション線を表示/非表示にする](#) (952 ページ)

[アイテムの長さの変更](#) (398 ページ)

[音符/アイテムの位置の移動](#) (419 ページ)

[複数の譜表にキャレットを伸ばす](#) (199 ページ)

[声部の個別再生の有効化](#) (461 ページ)

[再生効果](#) (659 ページ)

## パネルを使った演奏技法の入力

演奏技法パネルを使用して演奏技法を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

### 補足

- パネルを使用する場合、デュレーションを持つ演奏技法を連続で入力することはできません。連続で入力すると、それらの演奏技法は自動的にグループ化されます。デュレーションを持つ演奏技法を連続で入力したい場合は、ポップオーバーを使用します。
- 以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。同じ演奏技法を複数の場所に入力する場合は、マウス入力の環境設定を「**ポインターにアイテムを乗せる (Load pointer with item)**」に変更すると、音符ごとに演奏技法を選択しなおす必要がありません。

---

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - 演奏技法を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。デュレーションを持つ演奏技法を入力するには、そのデュレーションにまたがる譜表上のアイテムを選択します。
2. 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックし、「**演奏技法 (Playing Techniques)**」をクリックして演奏技法パネルを表示します。
3. 演奏技法パネルで、入力する演奏技法をクリックします。

---

### 結果

指定した演奏技法が入力されます。初期設定では、これは声部固有と見なされ、ステップ入力中にキャレットが表示されていた声部または既存の音符に演奏技法を追加するときに選択していた声部にのみ表示されます。これは、符尾が上向きの声部では譜表の上に、符尾が下向きの声部では譜表の下に自動的に表示されます。

音符の入力中は、環境設定を「**ポインターにアイテムを乗せる (Load pointer with item)**」に設定している場合でも、演奏技法がキャレットの位置に入力されます。

単一のアイテムを選択して演奏技法を追加すると、選択した位置のみに挿入され、デュレーションは与えられません。演奏技法を複数のアイテムにまたがって追加すると、指示は選択されたアイテムのうち

の最初の位置に入力され、選択範囲の最後まで続くデュレーションが与えられます。延長線タイプが線を表示するように設定されている演奏技法の場合は、適切な延長線タイプが表示されます。

手順終了後の項目

- 演奏技法の間に変移線を表示するには、演奏技法をグループ化します。
- 個々のインストゥルメントに声部の個別再生を有効にして、異なる演奏技法を異なる声部で同時に鳴らすこともできます。

関連リンク




- [記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)
- [マウス入力の設定の変更 \(193 ページ\)](#)
- [アイテムの長さの変更 \(398 ページ\)](#)
- [演奏技法をグループ化する \(954 ページ\)](#)
- [声部の個別再生の有効化 \(461 ページ\)](#)
- [再生効果 \(659 ページ\)](#)

## ポップオーバーを使ったペダル線の入力

演奏技法のポップオーバーを使用してペダル線を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。音符の入力中に音符を入力するとペダル線は自動的に延長されるため、適切な位置に到達したときにリテイクを入力することもできます。

---

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
    - 音符の入力を開始します。
    - ペダル線を入力する譜表で、必要なデュレーションにまたがるアイテムを選択します。
  2. 以下のいずれかの操作を行なって演奏技法のポップオーバーを開きます。
    - **[Shift]+[P]** を押します。
    - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「演奏技法 (Playing Techniques)」 をクリックします。
  3. 使用するペダル線のエントリーをポップオーバーに入力します。  
たとえば、サスティンペダル線であれば「ped」と入力します。
  4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。  
ペダル線が入力されます。
  5. 必要に応じて、音符の入力中に以下のいずれかの操作を行ない、キャレットを前進させてペダル線を延長します。
    - **[Space]** を押します。
    - キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルのツールバーで、「キャレットを進める (Advance Caret)」 をクリックします。また、音符を続けて入力するとペダル線は自動的に延長されます。
  6. 必要に応じて、音符の入力中に適切な位置で演奏技法のポップオーバーをもう一度開き、ポップオーバーに「^」または「retake」と入力してリテイクを入力します。
  7. 必要に応じて、音符の入力中に演奏技法のポップオーバーをもう一度開き、適切なエントリーをポップオーバーに入力してペダル線を終了します。  
たとえば、サスティンペダル線を終了するには「\*」と入力します。
  8. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
-

#### 結果

音符の入力中は、キャレットの位置でペダル線が始まり、キャレットの位置で終了します。既存の楽譜にペダル線を追加すると、選択したアイテム全体にペダル線が追加されます。

#### 補足

リテイクは、延長線タイプが「**ライン (Line)**」のサスティンペダル線にのみ表示されます。

---

#### 関連リンク

[サスティンペダルのリテイクおよびペダルの強さの変更指示 \(937 ページ\)](#)

[ペダル線の位置 \(938 ページ\)](#)

[ペダル線の延長タイプを変更する \(943 ページ\)](#)

[音符の入力 \(201 ページ\)](#)

[記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)

[キーボードパネル \(187 ページ\)](#)

[フレットボードパネル \(189 ページ\)](#)

[ドラムパッドパネル \(190 ページ\)](#)

## ポップオーバーを使ってリテイクを追加する

演奏技法のポップオーバーを使用して、リテイクをサスティンペダル線に追加できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

#### 補足

ソステヌートまたはウナコルダのペダル線にはリテイクを追加できません。リテイクは、延長線タイプが「**ライン (Line)**」のサスティンペダル線にのみ表示されます。



---

#### 前提条件

サスティンペダル線を入力しておきます。

---

#### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
    - 音符の入力を開始します。
    - リテイクを入力する位置にある各譜表上のアイテムを選択します。
  2. 音符とリテイクをサスティンペダル線のある複数の譜表に同時に入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
  3. 以下のいずれかの操作を行なって演奏技法のポップオーバーを開きます。
    - **[Shift]+[P]** を押します。
    - 記譜ツールボックスで「**ポップオーバー (Popovers)**」 をクリックし、「**演奏技法 (Playing Techniques)**」 をクリックします。
  4. ポップオーバーに「**^**」または「**retake**」と入力します。
  5. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
- 

#### 結果

音符の入力中は、キャレットの位置にリテイクが入力されます。

音符入力中ではない場合、選択した各譜表の選択した位置にリテイクが入力されます。

#### ヒント

リテイクは、サスティンペダル線の範囲内の音符を選択し、「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「ペダル線 (Pedal Lines)」 > 「リテイクを追加 (Add Retake)」を選択して入力することもできます。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

#### 関連リンク

[サスティンペダルのリテイクおよびペダルの強さの変更指示 \(937 ページ\)](#)

[演奏技法のポップオーバー \(340 ページ\)](#)

[ペダル線の延長タイプを変更する \(943 ページ\)](#)

[手動でのキャレットの移動 \(200 ページ\)](#)

[リテイクとペダルの強さの変更指示の削除 \(938 ページ\)](#)

## パネルを使ったペダル線の入力

演奏技法パネルを使用してペダル線を入力できます。

#### 補足

- このパネルを使用する場合、音符の入力中にペダル線を入力することはできません。
- 以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。

#### 手順

- 記譜モードで、ペダル線を入力する譜表上の必要なデュレーションにまたがるアイテムを選択します。
- 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックし、「**演奏技法 (Playing Techniques)**」をクリックして演奏技法パネルを表示します。
- 演奏技法パネルで、「**キーボード (Keyboard)**」セクションを展開します。
- 入力するペダル線をクリックします。

#### 結果

選択範囲全体にかけてペダル線が入力されます。

#### ヒント

または、何も選択していない状態で、演奏技法パネルの「**キーボード (Keyboard)**」セクションで入力するペダル線をクリックし、楽譜領域内でクリックアンドドラッグすると任意の長さのペダル線を入力できます。

#### 手順終了後の項目

サスティンペダル線の範囲内でリテイクを追加できます。

#### 補足

リテイクは、延長線タイプが「**ライン (Line)**」のサスティンペダル線にのみ表示されます。

#### 関連リンク

[演奏技法パネル \(343 ページ\)](#)

[サスティンペダルのリテイクおよびペダルの強さの変更指示 \(937 ページ\)](#)

[ペダル線の延長タイプを変更する \(943 ページ\)](#)



[マウス入力の設定の変更 \(193 ページ\)](#)

## パネルを使ってリテイクを追加する

演奏技法パネルを使用して、既存のサスティンペダル線にリテイクを追加できます。



### 補足

ソステヌートまたはウナコルダのペダル線にはリテイクを追加できません。リテイクは、延長線タイプが「**ライン (Line)**」のサスティンペダル線にのみ表示されます。

### 前提条件

サスティンペダル線を入力しておきます。

### 手順

1. 記譜モードで、リテイクを入力する位置にある各譜表上のアイテムを選択します。
2. 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックし、「**演奏技法 (Playing Techniques)**」をクリックして演奏技法パネルを表示します。
3. 演奏技法パネルで、「**キーボード (Keyboard)**」セクションを展開します。
4. 「**ペダリング (Retake Pedal)**」をクリックします。

### 結果

選択した各譜表の選択した位置にリテイクが入力されます。

### ヒント

- または、楽譜領域で何も選択されていない場合は、演奏技法パネルの「**キーボード (Keyboard)**」セクションにある「**ペダリング (Retake Pedal)**」をクリックしてから楽譜領域内の位置をクリックすることで、リテイクを入力できます。
- リテイクは、サスティンペダル線の範囲内の音符を選択し、「**編集 (Edit)**」>「**記譜 (Notations)**」>「**ペダル線 (Pedal Lines)**」>「**リテイクを追加 (Add Retake)**」を選択して入力することもできます。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

### 関連リンク

[サスティンペダルのリテイクおよびペダルの強さの変更指示 \(937 ページ\)](#)

[演奏技法パネル \(343 ページ\)](#)

[ペダル線の延長タイプを変更する \(943 ページ\)](#)

[リテイクとペダルの強さの変更指示の削除 \(938 ページ\)](#)

## ハーブペダルダイアグラムの入力



演奏技法のポップオーバーを使用してハーブペダルダイアグラムを入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

ハーブのペダリングを入力しなかった場合、すべてのハーブペダルはナチュラル設定と見なされ、Cメジャーになります。範囲外の音符に色を表示した場合、ハーブの現在のペダリングに一致しないピッチ (最も低い2本の弦を除く) は赤で表示されます。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - ハーブの譜表で音符の入力を開始します。



- ハープの譜表でハープペダルダイアグラムを入力する位置にあるアイテムを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって演奏技法のポップオーバーを開きます。
    - **[Shift]+[P]** を押します。
    - 記譜ツールボックスで「**ポップオーバー (Popovers)**」 をクリックし、「**演奏技法 (Playing Techniques)**」 をクリックします。
  3. 使用するハープペダルのエントリーを入力します。

たとえば、A メジャーなどで C $\sharp$ 、F $\sharp$ 、G $\sharp$  のペダルを使用する場合は、「**C $\sharp$ F $\sharp$ G $\sharp$** 」と入力します。また B $\flat$  メジャーで B $\flat$  と E $\flat$  のペダルを使用する場合は、「**B $\flat$ E $\flat$** 」と入力します。
  4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
- 

#### 結果

対応するハープペダルダイアグラムが選択した位置に入力されます。音符名を使用したダイアグラムとして表示されるか、ダイアグラムのかわりにガイドが表示されるかはレイアウトごとの設定によって決まります。

音符の入力中は、キャレットの位置にハープペダルダイアグラムが入力されます。

#### 関連リンク

[演奏技法のポップオーバー \(340 ページ\)](#)

[ハープのペダリング \(929 ページ\)](#)

[レイアウト内のハープのペダリングを表示または非表示にする \(931 ページ\)](#)

[ハープペダルダイアグラムの外観の変更 \(930 ページ\)](#)

[音域外の音符のカラーを表示/非表示にする \(856 ページ\)](#)

## 既存の楽譜に基づくハープペダルダイアグラムの計算

すでに入力されている音符に基づいて適切なハープペダルダイアグラムを自動的に計算できます。これは、単一のポイント以降、または選択した領域内のいずれかに対して実行できます。

ハープのペダリングを入力しなかった場合、すべてのハープペダルはナチュラル設定と見なされ、C メジャーになります。範囲外の音符に色を表示した場合、ハープの現在のペダリングに一致しないピッチ (最も低い 2 本の弦を除く) は赤で表示されます。

#### 手順

1. 記譜モードで以下のいずれかの操作を行なって、ハープのペダリングの計算に使用する領域を選択します。
  - ハープのペダリングの計算を始める既存の単一の音符を選択します。
  - ハープのペダリングを計算する音符の範囲を選択します。

#### 補足

Dorico SE では、ハープのペダリングを計算する際に、ハープの最も低い 2 本の弦 (C と D) は無視されます。

2. 「**記譜 (Write)**」 > 「**ハープペダルを解析 (Calculate Harp Pedals)**」を選択します。
- 




#### 結果

選択部分の最初にハープペダルダイアグラムが入力されます。音符名を使用したダイアグラムとして表示されるか、ダイアグラムのかわりにガイドが表示されるかはレイアウトごとの設定によって決まります。

## ポップオーバーを使用して譜表の外側に弦の指示記号を入力する

演奏技法のポップオーバーを使用して、譜表の外側に弦の指示記号を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - 譜表の外側に弦の指示記号を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。デュレーション線の付いた弦の指示記号を入力するには、そのデュレーションにまたがる譜表上のアイテムを選択します。
2. 複数の譜表に同時に弦の指示記号を入力する場合は、それらの譜表にcaretを伸ばします。
3. 以下のいずれかの操作を行なって演奏技法のポップオーバーを開きます。
  - **[Shift]+[P]** を押します。
  - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「演奏技法 (Playing Techniques)」 をクリックします。
4. 使用する弦の指示記号のエントリをポップオーバーに入力します。  
たとえば、単に1弦の指示記号を入力するには「string1」と入力し、デュレーションを持つ3弦の指示記号を入力するには「string3->」と入力します。
5. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。  
「string3->」のような開口型の弦の指示記号は、音符の入力中に音符の入力を続けるか、**[Space]** を押したり、キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルのツールバーで「caretを進める (Advance Caret)」 をクリックしたりしてcaretを進めると、自動的に延長されます。
6. 必要に応じて、音符の入力中に演奏技法のポップオーバーをもう一度開き、ポップオーバーに **[?]** と入力すると開口型の弦の指示記号が停止します。  
これにより、デュレーション線が付いた状態で現在の弦の指示記号が残ります。ポップオーバーに別の弦の指示記号を入力することもできますが、そうすると現在の弦の指示記号と次の弦の指示記号がデュレーション線ではなく延長線で結合されます。これは一般的な記譜方法ではありません。

### 結果

指定した弦の指示記号が入力されます。初期設定では、これらは声部固有と見なされ、ステップ入力中にcaretが表示されていた声部または既存の音符に弦の指示記号を追加するときに選択していた声部にもみ表示されます。これらは、符尾が上向きの声部では譜表の上に、符尾が下向きの声部では譜表の下に自動的に表示されます。

音符の入力中はcaretの位置に弦の指示記号が入力され、デュレーションを持つ開口型の弦の指示記号の場合は自動的に延長されます。

単一の音符に弦の指示記号を追加すると、弦の指示記号は選択した音符にのみ追加され、デュレーションは与えられません。音符の範囲に弦の指示記号を追加すると、弦の指示記号は選択範囲の最初の音符に追加され、選択範囲の最後まで適用されるデュレーションが与えられます。

初期設定では、弦の指示記号には終端にフックのキャップが付いた破線のデュレーション線が表示されます。

### 手順終了後の項目

- デュレーションのない弦の指示記号を入力したあとに破線のデュレーション線を表示する場合は、あとから追加できます。
- 弦の指示記号の譜表に対する位置を変更できます。

関連リンク

- [演奏技法のポップオーバー \(340 ページ\)](#)
- [弦の指示記号 \(806 ページ\)](#)
- [アイテムの長さの変更 \(398 ページ\)](#)
- [複数の譜表にキャレットを伸ばす \(199 ページ\)](#)
- [譜表に対するアイテムの位置の変更 \(402 ページ\)](#)
- [記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)
- [キーボードパネル \(187 ページ\)](#)
- [フレットボードパネル \(189 ページ\)](#)
- [ドラムパッドパネル \(190 ページ\)](#)



## パネルを使用して譜表の外側に弦の指示記号を入力する

演奏技法パネルを使用して、譜表の外側に弦の指示記号を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

### 補足

- 音符の入力中にパネルを使用してデュレーションを持つ弦の指示記号を入力することはできません。この操作はポップオーバーからのみ行なえます。
- 以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。同じ弦の指示記号を複数の場所に入力する場合は、マウス入力の環境設定を「**ポインターにアイテムを乗せる (Load pointer with item)**」に変更すると、音符ごとに弦の指示記号を選択しなおす必要がありません。

### 手順

- 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - 譜表の外側に弦の指示記号を入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。デュレーション線の付いた弦の指示記号を入力するには、そのデュレーションにまたがる譜表上のアイテムを選択します。
- 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックし、「**演奏技法 (Playing Techniques)**」をクリックして演奏技法パネルを表示します。
- 演奏技法パネルで、「**ギター (Guitar)**」セクションを展開します。
- 入力する弦の指示記号をクリックします。

### 結果

指定した弦の指示記号が入力されます。初期設定では、これは声部固有と見なされ、ステップ入力中にキャレットが表示されていた声部または既存の音符に弦の指示記号を追加するときに選択していた声部にのみ表示されます。これは、符尾が上向きの声部では譜表の上に、符尾が下向きの声部では譜表の下に自動的に表示されます。

音符の入力中は、環境設定を「**ポインターにアイテムを乗せる (Load pointer with item)**」に設定している場合でも、弦の指示記号がキャレットの位置に入力されます。

単一の音符に弦の指示記号を追加すると、弦の指示記号は選択した音符にのみ追加され、デュレーションは与えられません。音符の範囲に弦の指示記号を追加すると、弦の指示記号は選択範囲の最初の音符に追加され、選択範囲の最後まで適用されるデュレーションが与えられます。

初期設定では、弦の指示記号には終端にフックのキャップが付いた破線のデュレーション線が表示されます。

#### 手順終了後の項目

- デュレーションのない弦の指示記号を入力したあとに破線のデュレーション線を表示する場合は、あとから追加できます。
- 弦の指示記号の譜表に対する位置を変更できます。

#### 関連リンク

[演奏技法パネル \(343 ページ\)](#)

[マウス入力の設定の変更 \(193 ページ\)](#)

## 譜表の内側に弦の指示記号を入力する


フレット楽器の各音符について、譜表の内側に弦の指示記号を表示できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。各ピッチを演奏できる弦は自動的に検出されますが、弦を手動で指定することもできます。

### 補足

これらの手順は、フレット楽器の音符にのみ適用されます。

---

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
  - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
  - ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。
- 

#### 手順

1. 横に弦の指示記号を表示する、フレット楽器に属する音符を選択します。
  2. プロパティパネルの「弦の指示記号 (String Indicators)」グループで、「表示 (Show)」をオンにします。
- 

#### 結果

譜表の内側の、選択した音符の横に弦の指示記号が表示されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

音符ごとに弦を指定していない限り、弦の指示記号に表示される弦番号は自動的に計算されます。譜表の内側の開放弦の指示記号は、丸の囲み線のない太字の数字 0 として表示されます。

初期設定では、左手のフィンガリングがない場合には弦の指示記号が符頭の左側に表示され、左手のフィンガリングがある場合には符頭の右側に表示されます。

#### 手順終了後の項目

- 音符を演奏する弦を指定できます。これは、対応する弦の指示記号に表示される番号に影響しません。
- 符頭に対する弦の指示記号の位置を変更できます。

#### 関連リンク

[弦の指示記号 \(806 ページ\)](#)

[フレット楽器のフィンガリング \(797 ページ\)](#)

[フレット楽器のチューニング \(127 ページ\)](#)

[弦への音符の割り当て \(855 ページ\)](#)

[符頭に対する弦の指示記号の位置を変更する \(808 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

## ラインの入力方法

横棒線と垂直線は、どちらもラインパネルを使用して入力できます。ライン用のポップオーバーはありません。

### ヒント

再生に影響する固有の記譜記号を表わすラインを入力したい場合は、かわりにこれらの記譜記号を直接入力できます。たとえば、強弱記号、アルペジオ、グリッサンド、トリルはすべて専用の機能が Dorico SE に用意されています。

### 関連リンク

[ライン](#) (956 ページ)

[強弱記号の入力方法](#) (287 ページ)

[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力方法](#) (313 ページ)

[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハーブペダルダイアグラムの入力方法](#) (340 ページ)

[音部記号とオクターブ線の入力方法](#) (302 ページ)

[テンポ記号の入力方法](#) (272 ページ)

[リピートとトレモロの入力方法](#) (374 ページ)

## ラインパネル

ラインパネルには、Dorico SE で使用できるさまざまなラインが含まれています。これは記譜モードの右ゾーンに配置されています。

- 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックしたあとに、「**ライン (Lines)**」をクリックすることで、ラインパネルの表示/非表示を切り替えられます。

**[Ctrl]/[command]+[9]** を押して右ゾーンの表示/非表示を切り替えることもできます。

ラインパネルには以下のセクションがあります。

### 水平 (Horizontal)

使用できるさまざまな横棒線が含まれています。このセクションの上部のオプションを使用すると、それ以降に入力する横棒線の始めと終わりの連結の種類を設定できます。横棒線は符頭、小節線、または位置に連結でき、始めと終わりには異なる連結の種類を設定できます。



### 垂直 (Vertical)

使用できるさまざまな垂直線が含まれています。

### 関連リンク

[記譜ツールボックス](#) (182 ページ)

[ライン](#) (956 ページ)

[ラインの構成要素](#) (958 ページ)

## 横棒線の入力

ラインパネルを使用して、既存の音符間に横棒線を入力したり指定したデュレーションにかかるように横棒線を入力したりできます。横棒線は符頭、小節線、または位置に連結でき、開始位置と終了位置にはそれぞれ異なる種類の連結を設定できます。

すべての譜表に適用される、小節線または位置に連結されたラインを入力することもできます。

## 補足

- 横棒線を入力したあとに連結の種類を変更することはできません。
- 符頭に連結された横棒線を入力してグリッサンドを表わしたい場合は、かわりにグリッサンドラインを直接入力できます。
- 以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。






## 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかを選択します。

- 符頭に連結されたラインを入力するには、ラインで連結する音符を選択します。

## ヒント

異なる声部や異なる譜表の音符、同じプレーヤーに割り振られたインストゥルメントに属する音符を選択できます。

- 小節線または位置に連結されたラインを入力するには、入力するラインに必要なデュレーションにまたがるアイテムを選択します。
  - 一方の端が符頭に連結され、もう一方の端が小節線または位置に連結された横棒線を入力するには、連結先の音符と、もう一方の端の位置にある任意のアイテムを選択します。
2. 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックしたあとに、「**ライン (Lines)**」をクリックして、ラインパネルを表示します。
3. 「**水平 (Horizontal)**」のセクションの「**開始 (Start)**」と「**終了 (End)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
- **符頭に配置 (Attach to notehead)** 
  - **小節線に配置 (利用可能な場合) (Attach to barline (where available))** 
  - **リズムの位置に配置 (Attach to rhythmic position)** 
4. 以下のいずれかの操作を行なって、指定した連結のラインを入力します。
- 符頭に連結されたライン、あるいは小節線または位置に連結されたラインを選択した譜表だけに入力するには、「**水平 (Horizontal)**」セクションでそのラインをクリックします。
  - すべての譜表に適用される小節線または位置に連結されたラインを入力するには、**[Alt/Opt]**を押しながら「**水平 (Horizontal)**」セクションでそのラインをクリックします。

## 結果

指定した連結の横棒線が入力されます。横棒線は、連結の種類と位置に応じて配置されます。

すべての譜表に適用される横棒線は組段オブジェクトに分類されます。そのため、これらのラインは組段オブジェクトの表示と配置に関するレイアウトごとの設定に従います。

## 手順終了後の項目

- 小節線または位置に連結されたラインの配置と譜表上の位置を変更できます。
- ラインにテキストを追加できます。

## 関連リンク

[記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)

[ライン \(956 ページ\)](#)

[ラインの位置 \(959 ページ\)](#)

[ラインの長さ \(963 ページ\)](#)



- [組段オブジェクト \(1055 ページ\)](#)
- [組段オブジェクトの位置の変更 \(1056 ページ\)](#)
- [ラインへのテキストの追加 \(968 ページ\)](#)
- [横棒線の配置の変更 \(961 ページ\)](#)
- [ポップオーバーを使ったグリッサンドラインの入力 \(322 ページ\)](#)
- [マウス入力の設定 \(193 ページ\)](#)

## 垂直線の入力

ラインパネルを使用して、既存の音符に垂直線を入力できます。複数の声部の音符や、ピアノやハーブといった同じインストゥルメントに属する異なる譜表上の音符にかかるように入力することもできます。

### 補足

- 垂直線を入力してアルペジオを表わしたい場合は、かわりにアルペジオ記号を直接入力できます。
- 一度に入力できる垂直線は1つのみです。
- 以下の手順は、環境設定でマウス入力のデフォルト設定が「**選択位置にアイテムを作成 (Create item at selection)**」に設定されている場合について説明します。環境設定を「**ポインターにアイテムを乗せる (Load pointer with item)**」に設定している場合、譜表および声部をまたぐ垂直線は作成できません。



---

### 手順

1. 記譜モードで、垂直線を追加する声部ごとに、同じ位置にある音符を少なくとも1つ選択します。

### 補足

- ピアノやハーブなど、複数の譜表を使用するインストゥルメントでは、複数の譜表にある音符を選択して、譜表をまたぐ垂直線を作成できます。ただし、たとえそれらのインストゥルメントが同じプレーヤーに割り振られていても、異なるインストゥルメント間で譜表をまたぐ垂直線を作成することはできません。
- 選択した声部の選択した位置にあるすべての音符に垂直線が追加されます。

2. 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックしたあとに、「**ライン (Lines)**」をクリックして、ラインパネルを表示します。
3. 「**垂直 (Vertical)**」セクションで、入力するラインをクリックします。

---

### 結果

選択した音符の左側に、指定した垂直線が入力されます。垂直線の長さは、選択した声部または譜表のその位置にあるすべての音符の範囲全体にかかるように自動的に調整されます。

### 手順終了後の項目

- 同じ位置に複数のラインがある場合にラインの順序を変更したり、垂直線を音符の右側に表示したりできます。
- 垂直線の長さを変更できます。
- ラインにテキストを追加できます。

### 関連リンク

- [記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)
- [ライン \(956 ページ\)](#)
- [ラインの長さ \(963 ページ\)](#)
- [垂直線の長さの変更 \(964 ページ\)](#)





- [ラインへのテキストの追加 \(968 ページ\)](#)
- [垂直線を音符の右または左に表示する \(960 ページ\)](#)
- [垂直線の水平方向の順序を変更する \(960 ページ\)](#)
- [ポップオーバーを使ったアルペジオ記号の入力 \(320 ページ\)](#)
- [マウス入力の設定の変更 \(193 ページ\)](#)

## テキストアイテムの入力

テキストアイテムを使用して、スコア上の特定の位置にテキストを入力できます。1つの譜表のために譜表に付くテキストを入力することも、すべての譜表に適用される組段に付くテキストを入力して、該当するすべてのレイアウトに表示することもできます。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - テキストを入力する位置にある譜表上のアイテムを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なってテキストエディターを開きます。
  - 譜表に付くテキストを入力するには、**[Shift]+[X]** を押すか、記譜ツールボックスの「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックしたあとに、「テキスト (Text)」 をクリックします。
  - 特定のパラグラフスタイルを適用した譜表に付くテキストを入力するには、「記譜 (Write)」>「テキストを作成 (Create Text)」>[パラグラフスタイル] を選択します。
  - 組段に付くテキストを入力するには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[X]** を押します。
  - 特定のパラグラフスタイルを適用した組段に付くテキストを入力するには、「記譜 (Write)」>「組段テキストを作成 (Create System Text)」>[パラグラフスタイル] を選択します。
3. 任意のテキストを入力します。
  - 音楽記号を挿入するには、テキストアイテムを右クリックして、コンテキストメニューから「音楽テキストを挿入 (Insert Music Text)」を選択し、「音楽テキストを挿入 (Insert Music Text)」ダイアログを開きます。挿入する音楽記号を選択して「OK」をクリックします。
  - ライン区切りを挿入するには、**[Return]** を押します。
4. 必要に応じて、テキストエディターオプションを使用してテキストの形式設定を行ないます。
5. **[Esc]** または **[Ctrl]/[command]+[Return]** を押してテキストエディターを閉じます。

### 結果

音符の入力中は、テキストエディターに入力したテキストがキャレットの位置に入力されます。既存の楽譜にテキストを追加した場合は、最初に選択したアイテムの位置にテキストが入力されます。

パラグラフスタイルの変更や指定を行なわなかった場合、テキストアイテムには「デフォルトのテキスト (Default Text)」のパラグラフスタイルが使用されます。

テキストアイテムは、そのアイテムが適用される譜表の上に自動的に配置され、テキストの垂直位置はデフォルトの設定に従います。

### 補足

- Dorico SE では、組段に付くテキストは組段オブジェクトに分類されます。そのため、組段に付くテキストは組段オブジェクトの表示と配置に関するレイアウトごとの設定に従います。
- 「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、「テキストを作成 (Create Text)」と「組段テキストを作成 (Create System Text)」(特定のパラグラフスタイルを適用したテキストを入力するためのオプション) にキーボードショートカットを割り当てることができます。

関連リンク

[記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)

[譜表に対するアイテムの位置の変更 \(402 ページ\)](#)

[テキストのタイプ \(1078 ページ\)](#)

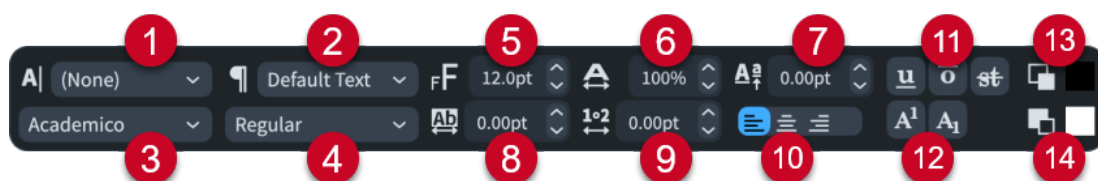
[テキストアイテム \(1077 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(1055 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(53 ページ\)](#)

## 記譜モードのテキストエディターオプション

テキストエディターを使用すると、テキストの追加や形式設定を行なえます。記譜モードでは、テキストアイテムの追加または編集を行なうときにテキストエディターが開きます。



テキストエディターには以下のオプションがあります。

### 1 文字スタイル (Character Style)

パラグラフ内の選択したテキストの外観を変更できます。該当のパラグラフに適用されているパラグラフスタイルより優先されます。

### 2 パラグラフスタイル (Paragraph Style)

テキストアイテム全体に適用されているパラグラフスタイルを変更できます。パラグラフスタイルの種類に応じて、テキストの外観、書式、または配置を変更できます。

### 3 フォント (Font)

選択したテキストのフォントファミリーを変更できます。

### 4 フォントスタイル (Font Style)

選択したテキストのフォントスタイルを変更できます。

補足

- 選択したフォントによっては、一部のフォントスタイルを使用できない場合があります。
- フォントスタイルは、以下の標準キーボードショートカットを使用して変更することもできます。

- 太字は **[Ctrl]/[command]+[B]**
- 斜体は **[Ctrl]/[command]+[I]**

### 5 フォントサイズ (Font Size)

選択したテキストのサイズを変更できます。

ヒント

フォントサイズは、以下のキーボードショートカットを使用して変更することもできます。

- **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[.]:** フォントサイズを大きくする
- **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[,]:** フォントサイズを小さくする

### 6 フォント幅 (Font Stretch)

選択したテキストの幅を広げたり狭めたりできます。

#### 7 ベースラインの移動 (Baseline Shift)

選択したテキストのベースラインを上下に少しずつ移動できます。

#### 8 文字のスペーシング (Letter Spacing)

選択したテキストの文字間のスペーシングを広げたり狭めたりできます。

#### 9 単語のスペーシング (Word Spacing)

選択したテキストの単語間のスペーシングを広げたり狭めたりできます。

#### 10 配置 (Alignment)

その位置に対するテキストアイテムの配置を以下のいずれかから選択できます。

- 左揃え (Align Left)
- 中央揃え (Align Center)
- 右揃え (Align Right)

#### 11 線のタイプ

選択したテキストに、以下のタイプの線を組み合わせて付けられます。

- 下線 (Underline)
- 上線 (Overline)
- 取り消し線 (Strikethrough)

#### ヒント

**[Ctrl]/[command]+[U]** を押すことで選択したテキストに下線を付けることもできます。

#### 12 上付き/下付き

選択したテキストを、ベースラインに対して以下のいずれかの位置に配置できます。

- 上付き (Superscript)
- 下付き (Subscript)

#### 13 文字色 (Foreground Color)

選択したテキストの色を変更できます。

#### 14 背景色 (Background Color)

選択したテキストの背景色を変更できます。

#### 関連リンク

[テキストのタイプ](#) (1078 ページ)

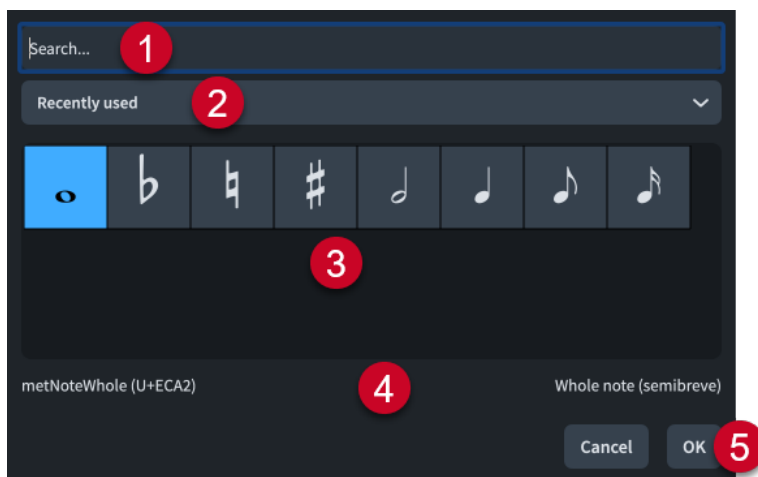
[テキストアイテム](#) (1077 ページ)

[「存在しないフォント \(Missing Fonts\)」ダイアログ](#) (68 ページ)

## 「音楽テキストを挿入 (Insert Music Text)」ダイアログ

「音楽テキストを挿入 (Insert Music Text)」ダイアログを使用すると、臨時記号や音符記号などの音楽記号をテキストアイテムに追加できます。

- 「音楽テキストを挿入 (Insert Music Text)」ダイアログを開くには、テキストアイテムのテキストを入力中または編集集中に、右クリックしてコンテキストメニューから「音楽テキストを挿入 (Insert Music Text)」を選択します。



「音楽テキストを挿入 (Insert Music Text)」ダイアログは以下で構成されます。

#### 1 検索フィールド

音楽記号を SMuFL 名で検索できます。テキストを入力しはじめると、入力した文字や単語が含まれる有効な音楽記号がメニューに予測表示され、そこから使用する音楽記号を選択できます。

#### 2 範囲メニュー

音楽記号セレクターに表示する SMuFL グリフの範囲を選択できます。初期設定では、「最近使用したもの (Recently used)」が選択されます。ここには、最近のプロジェクトで使用した音楽記号に加え、一般的な臨時記号と音符記号が含まれています。

#### 3 音楽記号セレクター

選択した範囲内の使用できる音楽記号、または入力に一致する音楽記号が表示されます。

#### 4 名前

選択した音楽記号の SMuFL 名と説明が表示されます (利用できる場合)。

#### 5 OK

選択した音楽記号がカーソルの位置に挿入され、**音楽テキスト**の文字スタイルが自動的に適用されます。

**[Return]** を押して音楽記号を挿入することもできます。

## テキストアイテム内のテキストの編集

テキストアイテムに表示されるテキストは編集できます。これにより、たとえば個々の単語の置き換えや、書式の変更を行なえます。



### 手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、既存のテキストアイテムのテキストエディターを開きます。
  - テキストアイテムを選択して **[Return]** を押します。
  - テキストアイテムをダブルクリックします。
- テキストアイテムのテキストを編集します。  
たとえば、テキストエディターオプションを使用してテキストの形式設定を行なえます。
- [Esc]** または **[Ctrl]/[command] + [Return]** を押してテキストエディターを閉じます。

## 歌詞の入力

歌詞のポップオーバーにテキストを入力して歌詞を入力できます。また、音符ごとに歌詞のポップオーバーを閉じて開き直すことなく、譜表上の次の音符に歌詞のポップオーバーを進めることができます。

### 手順

1. 記譜モードで、歌詞の入力を開始する位置の譜表上の音符を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって歌詞のポップオーバーを開きます。
  - **[Shift]+[L]** を押します。
  - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「歌詞 (Lyrics)」 をクリックします。
3. 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なって歌詞のタイプを変更します。
  - 歌詞のライン番号を変更するには、**[↓]** を押します。
  - 譜表の上に歌詞を入力するには、**[Shift]+[↑]** を押します。
  - コーラスのラインを入力するには、**[↑]** を押します。
  - 訳詞のラインを入力するには、**[Alt/Opt]+[↓]** を押します。
4. 選択した音符に追加する文字列または音節をポップオーバーに入力します。
  - 単一の音符に複数の文字列を入力するには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[Space]** を押します。
  - 単一の文字列または音節内にハイフンを含めるには、**[Alt/Opt]+[-]** (ハイフン) を押します。
  - 歌詞にスラーを含めるには、**[\_]** (アンダースコア) を押します。
5. 以下のいずれかの操作を行なって、ポップオーバーを次の音符に進めます。
  - 単語全体、または多音節語の最後の音節を入力した場合は、**[Space]** を押します。
  - 多音節語の音節のうち最後の音節以外の1つを入力した場合は、**[-]** (ハイフン) を押します。
  - 音節のあとに延長線またはハイフンを表示しない場合は、**[→]** を押します。

### ヒント

複数の音符にまたがって歌われる歌詞については、上記のキーボードショートカットを何度か押すことで、歌詞ポップオーバーが次の歌詞を入力する音符に到達させることができます。

6. 歌詞を入力する残りの音符に対して、文字列や音節を引き続きポップオーバーに入力します。
7. **[Return]** または **[Esc]** を押してポップオーバーを閉じます。  
譜表の最後の音符に到達すると、ポップオーバーは自動的に閉じます。

### 結果

ポップオーバーに入力したテキストが、ポップオーバーの左側のアイコンで示されたタイプの歌詞として入力されます。

**[-]** を押してポップオーバーを次の音符に進めると、最後に入力した歌詞のあとにハイフンが表示されます。これは、複数の音符にまたがる多音節語に使用します。

**[Space]** を押してポップオーバーを進めると、最後に入力した歌詞のあとに間隔が表示されます。これは、多音節語の最後の音節や単音節語に使用します。

### ヒント

- 歌詞の間に間隔とハイフンのどちらを表示するかは、音節のタイプを変更することであとから変更できます。
- また、たとえば外部のテキストエディターから歌詞をコピーして貼り付けることもできます。



関連リンク

- [記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)
- [歌詞のコピーと貼り付け \(833 ページ\)](#)
- [歌詞 \(830 ページ\)](#)
- [歌詞入力中のナビゲーション \(364 ページ\)](#)
- [歌詞のタイプ \(830 ページ\)](#)
- [歌詞の音節のタイプ \(832 ページ\)](#)
- [歌詞のライン番号 \(844 ページ\)](#)
- [歌詞のハイフンと歌詞の延長線 \(844 ページ\)](#)
- [エリジョンスラー \(847 ページ\)](#)
- [歌詞テキストの編集 \(840 ページ\)](#)

## 歌詞のポップオーバー

歌詞のポップオーバーを使用して、コーラスのラインや訳詞のラインを含む歌詞を入力できます。入力する歌詞のタイプはキーボードショートカットを使用していつでも変更できます。

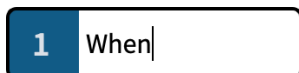
記譜モードでは、アイテムの選択時またはキャレットの有効時に以下のいずれかの操作を行なって、歌詞のポップオーバーを開くことができます。

- **[Shift]+[L]** を押します。
- 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「歌詞 (Lyrics)」 をクリックします。
- 既存の歌詞を選択して **[Return]** を押します。
- 「記譜 (Write)」 > 「歌詞を作成 (Create Lyrics)」を選択します。

### 歌詞のライン

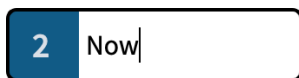
既存の歌詞を変更する場合を除き、ポップオーバーはライン 1 に歌詞を入力できる状態で自動的に開きます。

歌詞のポップオーバーの左側に表示される数字は、歌詞を入力する歌詞のラインを示しています。



ライン 1 にエントリーの例が入力された歌詞のポップオーバー

歌詞のポップオーバーが開いているときに **[↑]** または **[↓]** を押すと、歌詞のライン番号が変更されます。



ライン 2 にエントリーの例が入力された歌詞のポップオーバー

### 譜表の上の歌詞のライン

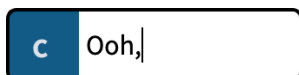
歌詞のポップオーバーが開いているときに **[Shift]+[↑]** を押すと、譜表の上のラインに歌詞を入力できます。

そのあと、**[↑]** と **[↓]** を押すと、譜表の上の歌詞のライン番号を変更できます。

### コーラスのライン

歌詞のポップオーバーが開いているときに **[↑]** を押すと、コーラスのラインを入力できます。この操作は、譜表の上下に歌詞を入力しているときに行なえます。

コーラスのラインの場合はポップオーバーの左側に「c」が表示されます。

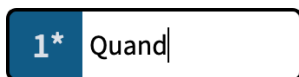


コーラスのラインにエントリーの例が入力された歌詞のポップオーバー

### 訳詞のライン

歌詞のポップオーバーが開いているときに **[Alt/Opt]+[↓]** を押すと、訳詞のラインを入力できます。

ポップオーバーの左側には、訳詞のラインを入力する歌詞のライン番号の横にアスタリスク (\*) が表示されます。



訳詞のラインにエントリーの例が入力された歌詞のポップオーバー

## 歌詞入力中のナビゲーション

歌詞のポップオーバーを閉じて開き直すことなく、歌詞のポップオーバーを移動して新しい歌詞を入力したり既存の歌詞を編集したりできます。

---

### ポップオーバーのナビゲーション

### キーボードショートカット

現在の文字列を終了し、ポップオーバーを次の音符または和音に進める。 **[Space]**

現在の音節を終了し、ポップオーバーを次の音符または和音に進める。 **[-]** (ハイフン)

延長線またはハイフンを表示せずにポップオーバーを次の音符に進める。 **[→]**

カーソルを次/前の文字に進める。次/前の文字が別の歌詞にある場合は、ポップオーバーがその歌詞に進む。 **[→]/[←]**

歌詞のライン内でポップオーバーを音節から音節に早送り/巻き戻しする。 **[Alt/Opt]+[→]/[Alt/Opt]+[←]**

ポップオーバーを進めずに文字列または音節内にスペースを追加する。 **[Shift]+[Alt/Opt]+[Space]**

ポップオーバーを進めずに単一の文字列または音節内にハイフンを追加する。 **[Alt/Opt]+[-]** (ハイフン)

文字列または音節内にスラーを追加する。 **[\_]** (アンダースコア)



---



## 数字付き低音の入力

数字付き低音は、数字付き低音のポップオーバーを使用して入力できます。すべてのインストゥルメントに入力することも、個別のインストゥルメントに入力することもできます。音符の入力中に数字付き低音のポップオーバーを開くこともできますが、数字を入力すると音符の入力が終了します。

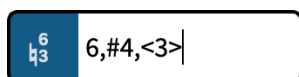
### 手順

1. 記譜モードで、数字付き低音の入力を開始する位置の譜表上のアイテムを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって数字付き低音のポップオーバーを開きます。
  - **[Shift]+[G]** を押します。
  - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「数字付き低音 (Figured Bass)」 をクリックします。

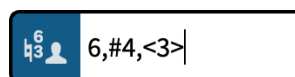
### 補足

選択した位置よりも前にローカルな数字付き低音がある譜表上のアイテムを選択した場合、数字付き低音のポップオーバーを開くと、ローカルな数字の入力モードに自動的に設定されます。

3. 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なって入力する数字のタイプを変更します。
  - ローカルな数字を入力するには、**[Alt/Opt]+[L]** を押します。
  - グローバルな数字を入力するには、**[Alt/Opt]+[G]** を押します。ポップオーバーのアイコンが更新され、現在のタイプが表示されます。



グローバルな数字を入力するときの数字付き低音のポップオーバー



ローカルな数字を入力するときの数字付き低音のポップオーバー

4. 使用する数字を数字付き低音のポップオーバーに入力します。

たとえば全音符の間持続し、2分音符が経過してから3度に解決する4-3のサスペンションには、「4->3d=4r=2」と入力します。括弧付きの数字を入力する場合は、「(#)64(3)」のように任意の数字や臨時記号を括弧で囲みます。

Dorico SEが入力に正確に従うようにする場合、エントリーのはじめに「O」、「o」または「!」を含めます。これにより、たとえば数字の「5、3」を強制的に表示できます。
5. 必要に応じて、**[Space]** を押して、その位置で有効な拍子記号に応じてポップオーバーを次の拍に進めます。

### ヒント

また、拍とは異なる単位でポップオーバーを前後に移動することもできます。

6. ポップオーバーがグローバルに設定されているときに個別にローカルな数字を入力する場合、または逆の場合には、**[Alt/Opt]+[Return]** を押して数字の入力を確定します。
7. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

### 結果

指定した数字付き低音が入力されます。現在のレイアウトで数字付き低音を表示しない設定になっているインストゥルメントに属するアイテムを選択した場合、数字付き低音を表示するように自動的にプレーヤーが更新されます。数字を休符の位置に入力した場合など、Dorico SEが数字の位置のベース音を特定できない場合、数字はガイドとして表示されます。

Dorico SE は、入力した数字が暗示する音程を、その位置にある最低音との関係から割り出して保存します。このように数字が暗示する和声を意味的に理解することにより、Dorico SE は異なる譜表上でも、音符の音程の移調や変更が行なわれた場合に、数字を調整して表示できます。

グローバルな数字はプロジェクト内のすべてのインストゥルメントに適用され、数字付き低音を表示するように設定されているすべてのプレイヤーの譜表に表示されます。ローカルな数字は選択したインストゥルメントのみに適用され、初期設定ではインストゥルメントに属する一番下の譜表を参照します。同じ位置にグローバルな数字が存在していても、ローカルな数字は常に表示されます。

#### 補足

- ポップオーバーエントリーの最初に「**入力内容にそのまま従う (Follow input literally)**」を指示する文字を入力しない限り、結果として得られる数字の外観は Dorico SE の初期設定に従います。
- 入力した数字の長さを変更することに加え、プロパティパネルの「**数字付き低音 (Figured Bass)**」グループにある「**デュレーション (Duration)**」のプロパティを使用することで、数字付き低音の数字のデュレーションを 4 分音符を基準として変更することもできます。左の数値フィールドではデュレーションを変更でき、右の数値フィールドではホルドの線が装飾音符の位置で終了するよう指定できます。

サスペンションには、「**解決音の位置 (Resolution pos.)**」のプロパティを使用して、サスペンションの数字に対する解決音の数字の位置を変更できます。

#### 手順終了後の項目

- レイアウトごとに個別に、特定のプレイヤーに対する数字付き低音の表示と非表示を切り替えられます。
- 複音程 (9 以上の数字) を単音程のように表示できます。
- 個々の休符に数字を表示できます。

#### 関連リンク

[数字付き低音 \(780 ページ\)](#)

[数字付き低音のホルドの線 \(784 ページ\)](#)

[数字付き低音入力中の移動 \(369 ページ\)](#)

[アイテムの長さの変更 \(398 ページ\)](#)

[レイアウトで数字付き低音の表示/非表示を切り替える \(781 ページ\)](#)

[数字付き低音に単一の括弧を表示する \(783 ページ\)](#)

[数字付き低音のホールドラインに括弧を表示する \(786 ページ\)](#)

[数字付き低音の複音程を簡略化して表示する \(790 ページ\)](#)



[休符に数字付き低音を表示する \(782 ページ\)](#)

[数字付き低音の現在の外観を固定する \(790 ページ\)](#)

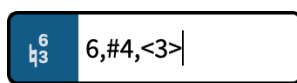
## 数字付き低音のポップオーバー

以下の表は、数字付き低音のさまざまな数字 (および変化記号やサスペンション) を入力するために数字付き低音のポップオーバーに入力できる内容の例です。

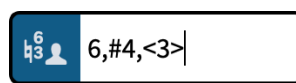
記譜モードでは、音符の選択時またはキャレットの有効時に以下のいずれかの操作を行なって、数字付き低音のポップオーバーを開くことができます。

- **[Shift]+[G]** を押します。
- 記譜ツールボックスで「**ポップオーバー (Popovers)**」 をクリックし、「**数字付き低音 (Figured Bass)**」 をクリックします。
- 「**記譜 (Write)**」 > 「**数字付き低音を作成 (Create Figured Bass)**」を選択します。

グローバルな数字付き低音の入力時には、ポップオーバーの左側に表示されたアイコンが記譜ツールボックスの対応するボタンと一致します。ローカルな数字付き低音の入力時には、ポップオーバーの左側のアイコンが小さく表示され、その横にシングルプレイヤーのアイコンが表示されます。



グローバルな数字を入力中の数字付き低音のポップオーバー



ローカルな数字を入力中の数字付き低音のポップオーバー



記譜ツールボックスの「数字付き低音 (Figured Bass)」ボタン

## 数字とサスペンション

### 数字のタイプ

数字 (1~19)

括弧付きの数字または臨時記号

コード記号で指定された数字

Dorico SE では、コード記号ポップオーバーの入力と同様に入力されたコード記号は、自動的に正しい数字に修正されます。

タストソロ

ホールドのデュレーション

複数の数字

#### ヒント

あいまいさを排除するために、数字をコンマで分割できます。

数字を非表示

サスペンション

サスペンションのデュレーション

ホールドとサスペンション両方のデュレーションを指定

この例では、ホールドのデュレーションは全音符、サスペンションのデュレーションは2分音符、この位置のベース音は全音符です。

### ポップオーバーエントリーの例

「1」、「2」、「3」 ~ 「19」

「(#643)」、「#64(3)」、「(#)643」など

「Em7」、「Amaj7」、「G/B」など

「ts」または「tasto」

「d=2」 (4分音符の数) または 「d=1/2n」 (ベース音のデュレーションの分数)

「6#42」または「6,#4,2」

「<3>」または「{3}」

「4->3」、「4\_3」、または「4~3」

「r=2」 (4分音符の数) または 「r=1/2n」 (ベース音のデュレーションの分数)

「4->3d=4r=2」または「4->3d=1nr=1/2n」

## 数字のタイプ

## ポップオーバーエントリーの例

この数字のみ「**浄書オプションに従う (Follow Engraving Options)**」を適用

「R」、「r」、「V」、「v」、または「?」

### 補足

ポップオーバーに最初に入力する必要があります。

この数字のみ「**入力内容にそのまま従う (Follow input literally)**」を適用

「O」、「o」、または「!」

### 補足

ポップオーバーに最初に入力する必要があります。

このリストにはすべてのエントリーが含まれているわけではありません。このリストは、さまざまな数字を入力するためにエントリーをどのように構成するかを示すことを目的としています。

### 補足

ポップオーバーエントリーの最初に「**入力内容にそのまま従う (Follow input literally)**」を指示する文字を入力しない限り、結果として得られる数字の外観は Dorico SE の初期設定に従います。

## 臨時記号と変化記号

### 臨時記号/変化記号のタイプ

### ポップオーバーエントリー

シャープ

「#」または「s」

### ヒント

増3度については、数字なしの単なるシャープを入力できます。

フラット

「b」または「f」

ナチュラル

「N」または「n」

ダブルシャープ

「x」、「##」、または「ds」

トリプルシャープ

「x#」、「#x」、「###」、または「ts」

ダブルフラット

「bb」または「db」

トリプルフラット

「bbb」または「tb」

数字を半ステップ (半音) 上げる

「+」

臨時記号/変化記号のタイプ	ポップオーバーエントリー
数字を半ステップ (半音) 下げる	「-」
ディミニッシュの数字	「d」
変化なしの数字	「u」

---

関連リンク

[記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)

[数字付き低音 \(780 ページ\)](#)

[数字付き低音に単一の括弧を表示する \(783 ページ\)](#)

[数字付き低音のホールドラインに括弧を表示する \(786 ページ\)](#)

[数字付き低音のホールド/サスペンションラインの表示/非表示を切り替える \(784 ページ\)](#)

[コード記号のポップオーバー \(296 ページ\)](#)

## 数字付き低音入力中の移動

数字付き低音のポップオーバーは、さまざまな間隔を使用して手動で移動できます。これにより、毎回ポップオーバーを閉じて開きなおすことなく、異なる位置に数字付き低音の数字を入力できます。

---

ポップオーバーのナビゲーション	キーボードショートカット
その位置で有効な拍子記号に応じて、ポップオーバーを次の拍に進めます。	<b>[Space]</b>
その位置で有効な拍子記号に応じて、ポップオーバーを前の拍に戻します。	<b>[Shift]+[Space]</b>
ポップオーバーを次の小節の最初に進める	<b>[Tab]</b>
ポップオーバーを前の小節の最初に戻す	<b>[Shift]+[Tab]</b>
以下のうち、最も近い位置にカーソルとポップオーバーを移動する	<b>[→]/[←]</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>次/前の音符または休符</li><li>次/前のリズムグリッド位置</li><li>既存の数字のエントリーの次/前の文字</li></ul>	
ポップオーバーを次/前の数字に移動します。	<b>[Ctrl]/[command]+[→]/[Ctrl]/[command]+[←]</b>

---

関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(53 ページ\)](#)

## リハーサルマークの入力



マウスやキーボードを使ってリハーサルマークを入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜にあとから追加することもできます。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - リハーサルマークを入力する位置にあるアイテムを選択します。たとえば、小節線や音符などです。

### 補足

複数のアイテムを選択していても、入力できるリハーサルマークは一度に1つのみです。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、リハーサルマークを入力します。
  - **[Shift]+[A]** を押します。
  - 記譜ツールボックスの「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックしたあとに、「リハーサルマーク (Rehearsal Marks)」 をクリックします。

### 結果

リハーサルマークは、選択した小節線の位置、あるいは選択したその他のアイテムの位置に入力されます。

リハーサルマークの順序は自動的に更新されるため、既存のリハーサルマークの前や間など、どのような順序で入力しても構いません。

### 手順終了後の項目

リハーサルマークに表示される文字/数字を変更するには、インデックスやシーケンスタイプを変更します。

### 関連リンク

[記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)

[リハーサルマーク \(973 ページ\)](#)

[リハーサルマークのインデックスの変更 \(974 ページ\)](#)

[リハーサルマークのシーケンスタイプの変更 \(975 ページ\)](#)

[リハーサルマークに先頭および末尾テキストを追加する \(976 ページ\)](#)

[リハーサルマークへの移動 \(407 ページ\)](#)

[マウス入力の設定 \(193 ページ\)](#)

## マーカー/タイムコードの入力

特定の位置にマーカーを入力できます。Dorico SE では、タイムコードは自動的にマーカーと一緒に表示されます。


### 手順

1. 記譜モードで、マーカーを入力する位置に再生ヘッドを移動します。
2. **[Shift]+[Alt/Opt]+[M]** を押して「マーカーを追加 (Add Marker)」ダイアログを開きます。
3. 「テキスト (Text)」フィールドに任意のマーカーテキストを入力します。
4. 必要に応じて、「タイムコード (Timecode)」フィールドでタイムコードを変更します。
5. 「OK」をクリックしてマーカーを入力し、ダイアログを閉じます。

#### 結果

「**マーカーを追加 (Add Marker)**」ダイアログで設定したタイムコードの位置にマーカーが入力されます。初期設定では、再生ヘッドの位置になっています。マーカーには入力したテキストが表示され(マーカーテキストを変更していない場合はデフォルトテキスト「Marker」が表示される)、タイムコードにはマーカーの位置が反映されます。

#### ヒント

ビデオパネルの「**マーカー (Markers)**」セクションにある**マーカーを追加**  をクリックするか、再生モードの「マーカー (Markers)」トラックを使用してマーカーを入力することもできます。

#### 関連リンク

[マーカー \(977 ページ\)](#)

[タイムコード \(981 ページ\)](#)

[再生ヘッドの移動 \(457 ページ\)](#)

[マーカーのテキストを編集する \(979 ページ\)](#)


[マーカーのタイムコードを変更する \(980 ページ\)](#)

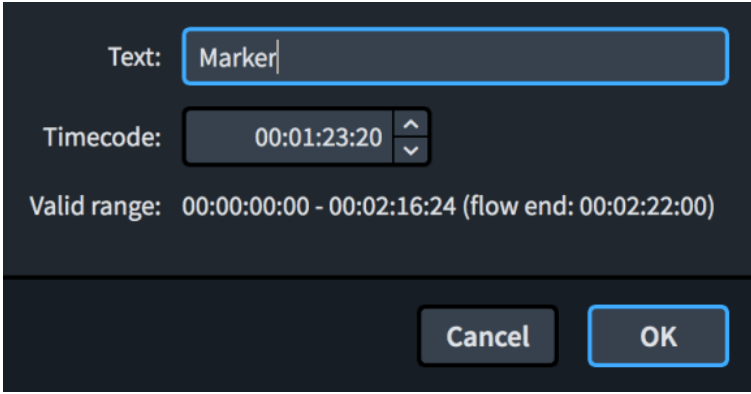
[ビデオパネル \(372 ページ\)](#)

[マーカートラック \(452 ページ\)](#)

## 「マーカーを追加 (Add Marker)」ダイアログ

「**マーカーを追加 (Add Marker)**」ダイアログでは、特定のタイムコードにカスタムテキスト付きのマーカーを入力できます。

- 記譜モードでビデオパネルの「**マーカー (Markers)**」セクションにある「**マーカーを追加 (Add Marker)**」  をクリックするか、**[Shift]+[Alt/Opt]+[M]** を押すと「**マーカーを追加 (Add Marker)**」ダイアログが自動的に開きます。



「**マーカーを追加 (Add Marker)**」ダイアログには以下のオプションがあります。

#### テキスト (Text)

マーカーに表示されるカスタムテキストを入力できます。

#### タイムコード (Timecode)

マーカーを入力するタイムコードを指定できます。たとえば、各マーカーのタイムコードがわかっている場合は、各マーカーの最初に再生ヘッドを置くかわりにタイムコードを直接入力できます。



#### 有効範囲 (Valid range)

フローのタイムコードの範囲が表示されます。



## ビデオパネル

記譜モードのビデオパネルでは、「ビデオのプロパティ (Video Properties)」ダイアログにアクセスして、マーカーおよびタイムコードの入力や編集を行なえます。また、マーカーを重要なマーカーに指定し、それらに適切なテンポを計算することもできます。これは記譜モードの右ゾーンに配置されています。

- 記譜ツールボックスで「パネル (Panels)」をクリックしたあとに、「ビデオ (Video)」をクリックすることで、ビデオパネルの表示/非表示を切り替えられます。

**[Ctrl]/[command]+[9]** を押して右ゾーンの表示/非表示を切り替えることもできます。

ビデオパネルの「ビデオ (Video)」セクションで「プロパティ (Properties)」をクリックして、「ビデオのプロパティ (Video Properties)」ダイアログを開きます。

ビデオパネルの「マーカー (Markers)」セクションには、以下の列からなるマーカーの表があります。

### タイムコード (Timecode)

マーカーのタイムコードが表示されます。フィールドをダブルクリックしてタイムコードを編集できます。

### テキスト (Text)



マーカーのテキストが表示されます。フィールドをダブルクリックしてテキストを編集できます。

### 重要 (Imp.)

重要 (important) の略です。この列のチェックボックスをオンにすると、マーカーが重要であると定義できます。

マーカーを重要であると定義すると、そのマーカーのエントリは表内に太字で表示され、「テンポを検出 (Find Tempo)」ダイアログで適切なテンポを検出する際の対象となります。

表の最下部のアクションバーには以下のオプションがあります。

- マーカーを追加 : 再生ヘッドの位置にマーカーを追加します。
- マーカーを削除 : 選択したマーカーを削除します。

#### 補足

一度に削除できるマーカーは1つだけです。

### 関連リンク

[記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)

[「ビデオのプロパティ \(Video Properties\)」ダイアログ \(171 ページ\)](#)

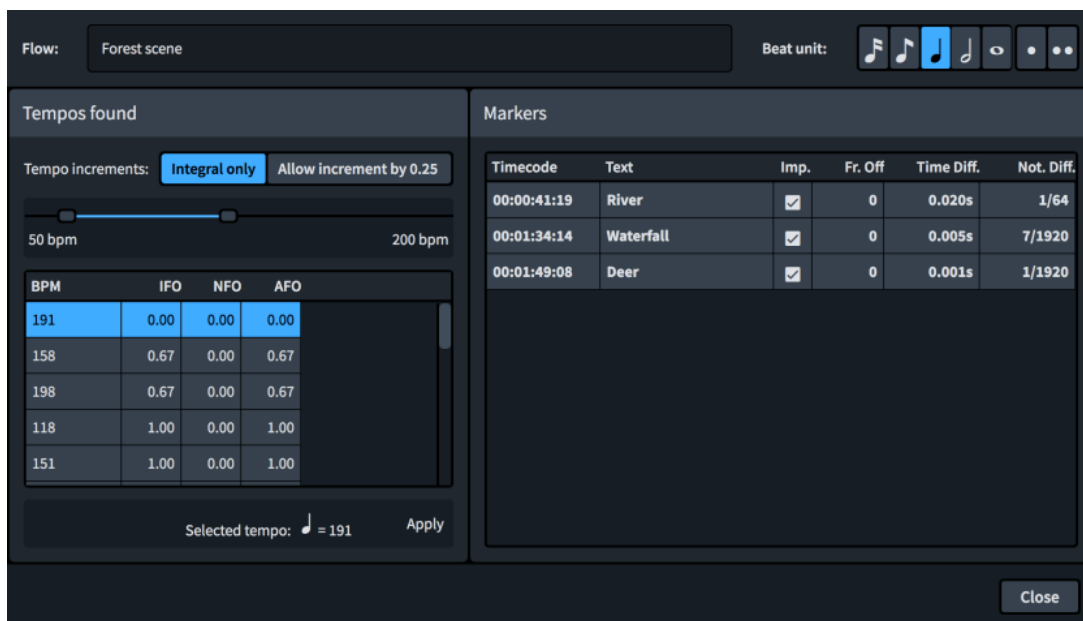
## 「テンポを検出 (Find Tempo)」ダイアログ

「テンポを検出 (Find Tempo)」ダイアログでは、マーカーができるだけ強拍に近づくテンポを識別するなどして、重要なマーカーが最もうまく収まるテンポを計算できます。

- 「テンポを検出 (Find Tempo)」ダイアログを開くには、記譜モードでビデオパネルの「マーカー (Markers)」セクションにある「テンポを検出 (Find Tempo)」をクリックします。

#### 補足

- 「テンポを検出 (Find Tempo)」ダイアログでは、単一のフローに含まれるマーカーだけが対象となります。対象となるフローは、対応するフローのアイテムを選択してダイアログを開くことで変更できます。
- 「テンポを検出 (Find Tempo)」ダイアログを使用するには、フローに少なくとも1つのマーカーを入力し、少なくとも1つのマーカーを重要であると定義しておく必要があります。



「テンポを検出 (Find Tempo)」ダイアログには、以下のオプションとセクションがあります。

#### フロー (Flow)

テンポを設定するフローの名前が表示されます。このフィールドは読み取り専用です。

#### 拍の単位 (Beat unit)

テンポの対象となる拍の単位を変更できます。たとえば、フローの拍子記号が 6/8 の場合、拍の単位を付点 4 分音符に変更するといいでしょう。

#### テンポ範囲 (Tempo range)

対象とする最小/最大テンポを設定できます。

#### テンポの増加 (Tempo increments)

精度に応じて提案されたテンポをフィルタリングできます。

- **整数のみ (Integral only):** 整数のテンポ、つまり小数点以下がないテンポだけが提案されます。
- **0.25 ずつの増加を許可 (Allow increment by 0.25):** 小数点以下が 0.25、0.5、0.75 のテンポの提案を許可します。

#### 検出されたテンポ (Tempos found)

拍に対するマーカーの位置にどのように影響するかを確認するために選択できるテンポのリストが表示されます。このリストは、「テンポ範囲 (Tempo range)」や「拍の単位 (Beat unit)」などのオプションを変更すると自動的に更新されます。

このリストには、以下の情報を表示する列があります。

- **BPM:** 1 分あたりの拍数 (beats per minute) の略です。メトロノームマークの値に応じてさまざまなテンポが表示されます。
- **IFO:** Important Frames Off の略です。前後いずれかに関わらず、重要なマーカーが重要な拍から外れる平均フレーム数を示します。
- **NFO:** Non-important Frames Off の略です。前後いずれかに関わらず、重要ではないマーカーが重要な拍から外れる平均フレーム数を示します。
- **AFO:** All Frames Off の略です。前後いずれかに関わらず、フロー内のすべてのマーカーが重要な拍から外れる平均フレーム数を示します。

検出されたテンポは、重要なマーカーが拍から外れた平均フレーム数の降順でリストに表示されます。

## マーカー

「**検出されたテンポ (Tempos found)**」リストで現在選択しているテンポが、フロー内の各マーカーにどのような影響を与えるかがより詳しく表示されます。

- **タイムコード (Timecode):** 各マーカーの正確なタイムコードが表示されます。
- **テキスト (Text):** マーカーの識別に役立つ各マーカーのマーカーテキストが表示されません。
- **重要 (Imp.):** マーカーが重要として定義されているかどうかが表示されます。
- **Fr. Off:** Frames Off の略です。各マーカーが拍から外れる平均フレーム数が表示されません。
- **時間差 (Time Diff.):** 時間差 (time difference) の略です。マーカーの位置と一番近い拍の位置との間の時間差が小数の秒単位で表示されます。
- **記譜差 (Not. Diff.):** 記譜差 (notated difference) の略です。マーカーの位置と一番近い拍の位置との間の記譜差が全音符に対する分数で表示されます。

## 選択したテンポ (Selected tempo)

そのフローに対して現在選択しているテンポが表示されます。

## 適用 (Apply)

選択したテンポをフローの最初にテンポ記号として入力することで、フローにテンポを適用します。フロー内のその他のテンポ記号は自動的に削除されます。

## 関連リンク

- [マーカーを重要なマーカーに指定する \(980 ページ\)](#)
- [メトロノームマーク \(1070 ページ\)](#)

# リピートとトレモロの入力方法

リピート括弧、リピートマーカー、スラッシュ符頭などのリピートとトレモロは、リピートのポップオーバーを使用してキーボードで入力することも、反復記号パネルを使用してマウスで入力することもできます。

トレモロが反復記号パネルに含まれるのは、トレモロでは単音のトレモロとして個別に、または重音のトレモロとして順々にのいずれかで、音符が反復されるためです。

## ヒント

リピート小節線を使用してリピートを指示するには、小節線に使用できる入力方法でリピート小節線を入力します。

---

## 関連リンク

- [小節、拍、小節線の入力方法 \(279 ページ\)](#)
- [小節線 \(682 ページ\)](#)
- [小節線のタイプ \(682 ページ\)](#)
- [リピート括弧 \(985 ページ\)](#)
- [リピートマーカー \(989 ページ\)](#)
- [トレモロ \(1111 ページ\)](#)
- [スラッシュ符頭 \(1007 ページ\)](#)
- [小節リピート記号 \(995 ページ\)](#)
- [通し番号付き小節領域 \(1002 ページ\)](#)
- [再生時の反復 \(465 ページ\)](#)

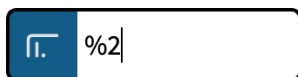
## リピートのポップオーバー

以下の表は、さまざまなトレモロ、リピートマーカー、リピート括弧、小節リピート領域、スラッシュ領域、通し番号付き小節領域を入力するのに、リピートのポップオーバーで利用できるエントリーの例です。

記譜モードでは、アイテムの選択時またはキャレットの有効時に以下のいずれかの操作を行なって、リピートのポップオーバーを開くことができます。

- **[Shift]+[R]** を押します。
- 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「リピート (Repeats)」 をクリックします。
- 既存のリピートマーカー、スラッシュ領域、または小節リピート記号を選択して **[Return]** を押します。
- 「記譜 (Write)」 > 「リピートを作成 (Create Repeat)」を選択します。

ポップオーバーの左側に表示されたアイコンが、ウィンドウの右側にある記譜記号ツールボックスの対応するボタンと一致します。



エントリーの例が入力されたリピートのポップオーバー



記譜ツールボックスの「反復記号 (Repeat Structures)」ボタン

## リピート括弧

リピート括弧のタイプ	ポップオーバーエントリー
リピート括弧全体	「end」または「ending」
追加のリピート括弧セグメント	add

## リピートマーカー

リピートマーカーのタイプ	ポップオーバーエントリー
D.C.	「dc」、「D.C.」、「da capo」など
D.C. al Fine	「dcalf」、「DC al Fine」、「D.C. al Fine」など
D.C. al Coda	「dcalc」、「DC al Coda」、「D.C. al Coda」など
D.S.	「ds」、「D.S.」、「dal segno」など
D.S. al Fine	「dsalf」、「DS al Fine」、「D.S. al Fine」など
D.S. al Coda	「dsalc」、「DS al Coda」、「D.S. al Coda」など
to Coda	「toc」、「tc」、「to coda」、「To Coda」など

リピートマーカのタイプ	ポップオーバーエントリー
Segno	「s」、「seg」、「segno」など
Fine	「f」、「fin」、「fine」など
Coda	「c」、「co」、「coda」など

このリストには、リピートマーカのすべてのエントリーが含まれているわけではありません。リピートのポップオーバーは柔軟で、入力したいリピートマーカタイプの適当なバージョンや略語を入力すれば、ほとんどの場合認識されます。

## 単音のトレモロ

トレモロのタイプ	ポップオーバーエントリー
1 ストローク	「/」、「\」、または「1」
2 ストローク	「//」、「\\」、または「2」
3 ストローク	「///」、「\\\」、または「3」
4 ストローク	「////」、「\\\\」、または「4」
符尾上の Z マーク (バズロール)	「z」または「zonstem」
リリース付きトレモロ (例: 2 ストローク、リリース付き)	「rel」 (例: 「//rel」、「2rel」)
アタック付きトレモロ (例: 2 ストローク、アタック付き)	「att」 (例: 「//att」、「2att」)
すべてのトレモロを削除	「0」または「clear」

## 重音のトレモロ

トレモロのタイプ	ポップオーバーエントリー
1 ストローク	「/2」、「\2」、または「12」
2 ストローク	「//2」、「\\2」、または「22」
3 ストローク	「///2」、「\\\2」、または「32」
4 ストローク	「////2」、「\\\\2」、または「42」
すべてのトレモロを削除	「0」または「clear」

## スラッシュ領域

---

スラッシュ領域	ポップオーバーエントリー
新規スラッシュ領域	slash

---

## 通し番号付き小節領域

---

通し番号付き小節領域	ポップオーバーエントリー
新規通し番号付き小節領域	「nb」、「num」、「numbars」、または「number bars」

---

## 小節リピート記号

---

小節リピート記号のタイプ	ポップオーバーエントリー
1小節リピート	「%」または「%1」
2小節リピート	%2
4小節リピート	%4
1小節リピート、2小節ごとにグループ化	%1,2
1小節リピート、4小節ごとにグループ化	%1,4
2小節リピート、4小節ごとにグループ化	%2,4

---



### 関連リンク

[記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)  
[ポップオーバーを使ったリピート括弧の入力 \(378 ページ\)](#)  
[ポップオーバーを使ったリピートマーカの入力 \(382 ページ\)](#)  
[ポップオーバーを使ったトレモロの入力 \(383 ページ\)](#)  
[スラッシュ領域の入力 \(386 ページ\)](#)  
[小節リピート記号の入力 \(387 ページ\)](#)  
[通し番号付き小節領域の入力 \(388 ページ\)](#)  
[小節と小節線のポップオーバー \(280 ページ\)](#)  
[リピート括弧 \(985 ページ\)](#)  
[リピートマーカ \(989 ページ\)](#)  
[トレモロ \(1111 ページ\)](#)  
[スラッシュ符頭 \(1007 ページ\)](#)  
[小節リピート記号 \(995 ページ\)](#)  
[通し番号付き小節領域 \(1002 ページ\)](#)

## 反復記号パネル

反復記号パネルには、リピート括弧、トレモロ、小節リピート記号など、Dorico SE で使用できるさまざまなリピート記号が含まれています。これは記譜モードの右ゾーンに配置されています。

トレモロが反復記号パネルに含まれるのは、トレモロでは単音のトレモロとして個別に、または重音のトレモロとして順々にのいずれかで、音符が反復されるためです。

- 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」をクリックしたあとに、「**リピート記号 (Repeat Structures)**」をクリックすることで、リピート記号パネルの表示/非表示を切り替えられます。  
**[Ctrl]/[command]+[9]** を押して右ゾーンの表示/非表示を切り替えることもできます。

反復記号パネルには以下のセクションがあります。

### リピート括弧 (Repeat Endings)

新しいリピート括弧を入力したり、既存のリピート括弧に括弧を追加したりできるオプションがあります。

### ジャンプ記号 (Repeat Jumps)

「D.S. al Coda」など、楽曲の特定のポイントにジャンプするようプレイヤーに指示するさまざまなリピートマーカがあります。

### リピートセクション (Repeat Sections)

「Coda」など、ジャンプ記号と一緒に使用するさまざまなセクションがあります。

### トレモロ (Tremolos)

さまざまなタイプの単音トレモロと重音トレモロがあります。

### スラッシュ符頭 (Rhythm Slashes)

スラッシュ符頭を表示する領域を入力できます。スラッシュ符頭の形式は、現在の拍子記号に合わせて自動的に設定されます。

### 小節リピート記号 (Bar Repeats)

小節を繰り返し記譜することなく、先にある小節が繰り返されることを示す領域を入力できます。

#### ヒント

リピートのポップオーバーを使用すると、さまざまな小節グループによる小節リピート領域を入力できます。

---

### 番号付き小節

小節数が表示される領域を、追加で記譜することなく入力できます。

#### 関連リンク

[記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)

[リピートのポップオーバー \(375 ページ\)](#)

## ポップオーバーを使ったリピート括弧の入力

リピートのポップオーバーを使用してリピート括弧を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

---



#### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。



#### ヒント

音符の入力中に、**[Shift]+[→]** または **[Shift]+[←]** を押すことで、キャレットを有効にしたまま直前に入力した音符の前後に音符を追加できます。

- 1 番のリPEAT括弧に含めるアイテムを各小節で少なくとも 1 つ選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なってリPEATのポップオーバーを開きます。
  - **[Shift]+[R]** を押します。
  - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「リPEAT (Repeats)」 をクリックします。
3. ポップオーバーに「end」または「ending」と入力します。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

#### 結果

リPEAT括弧が入力されます。1 番のリPEAT括弧のセグメントは選択したアイテムの小節に作成され、2 番のリPEAT括弧のセグメントは次の小節に自動的に作成されます。

終わりのリPEAT線は、1 番のリPEAT括弧の終わりに作成されます (ない場合)。

#### 関連リンク

[リPEATのポップオーバー \(375 ページ\)](#)

[リPEAT括弧 \(985 ページ\)](#)

## ポップオーバーを使ったリPEAT括弧の追加

リPEATのポップオーバーを使ってセグメントを追加することで、各リPEAT括弧構造の中に 3 つ以上の括弧を含めることができます。リPEAT括弧のセグメントの追加は、音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

#### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。



#### ヒント

音符の入力中に、**[Shift]+[→]** または **[Shift]+[←]** を押すことで、キャレットを有効にしたまま直前に入力した音符の前後に音符を追加できます。

- 追加のリPEAT括弧に含める小節を選択します。

#### 補足

前のリPEAT括弧のセグメントのあとに続く最初の小節から選択する必要があります。

2. 以下のいずれかの操作を行なってリPEATのポップオーバーを開きます。
  - **[Shift]+[R]** を押します。
  - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「リPEAT (Repeats)」 をクリックします。
3. ポップオーバーに「add」と入力します。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
5. 必要に応じて、追加する括弧の数だけこれらの手順を繰り返します。

#### 結果

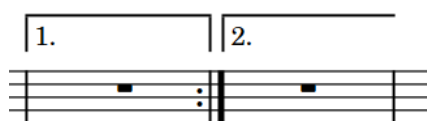
新しいリピート括弧のセグメントが追加されます。前にある既存のリピート括弧のセグメントは終端が閉じ、必要に応じて終わりのリピート線が作成されます。

#### ヒント

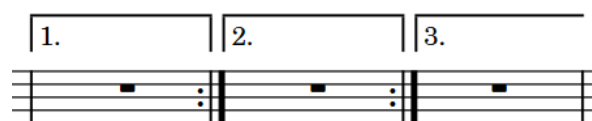
リピート括弧を選択し、プロパティパネルの「**リピート括弧 (Repeat Endings)**」の「**括弧の数 (No. endings)**」の値を変更して、リピート括弧のセグメントを追加することもできます。

ただし、「**括弧の数 (No. endings)**」を使用した場合、1小節を含むリピート括弧のセグメントしか追加されず、また自動的にリピート線が入力されたり、位置が変更されたりしません。反復記号は必要に応じて手動で入力する必要があります。

#### 例



括弧が2つの場合のデフォルトのリピート括弧



3番括弧が追加されたリピート括弧

## パネルを使ったリピート括弧の入力




反復記号パネルを使用してリピート括弧を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

#### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。

#### ヒント

音符の入力中に、**[Shift]+[→]** または **[Shift]+[←]** を押すことで、キャレットを有効にしたまま直前に入力した音符の前後に音符を追加できます。

- 1番のリピート括弧に含めるアイテムを各小節で少なくとも1つ選択します。
2. 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」 をクリックし、「**反復記号 (Repeat Structures)**」 をクリックして反復記号パネルを表示します。
3. 「**リピート括弧 (Repeat Endings)**」セクションで、「**リピート括弧を作成 (Create Repeat Ending)**」 をクリックします。

#### 結果

リピート括弧が入力されます。1番のリピート括弧のセグメントは選択したアイテムの小節に作成され、2番のリピート括弧のセグメントは次の小節に自動的に作成されます。

終わりのリピート線は、1番のリピート括弧の終わりに作成されます (ない場合)。

#### 関連リンク

[反復記号パネル \(378 ページ\)](#)

## パネルを使ったリピート括弧の追加

反復記号パネルを使ってセグメントを追加することで、各リピート括弧構造の中に3つ以上の括弧を含めることができます。リピート括弧のセグメントの追加は、音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 音符の入力を開始します。




#### ヒント

音符の入力中に、**[Shift]+[→]** または **[Shift]+[←]** を押すことで、キャレットを有効にしたまま直前に入力した音符の前後に音符を追加できます。

- 追加のリピート括弧に含める小節を選択します。

#### 補足

前のリピート括弧のセグメントのあとに続く最初の小節から選択する必要があります。

2. 記譜ツールボックスで「パネル (Panels)」 をクリックし、「反復記号 (Repeat Structures)」 をクリックして反復記号パネルを表示します。
3. 「リピート括弧 (Repeat Endings)」セクションで、「リピート括弧にセクションを追加 (Add Section To Repeat Ending)」 をクリックします。

#### 補足

括弧の数が増えたことでリピート括弧が別のリピート括弧の一部に重なる場合、もう一方のリピート括弧は削除されます。ただし、その反復記号は削除されません。

4. 必要に応じて、追加する括弧の数だけこれらの手順を繰り返します。

### 結果

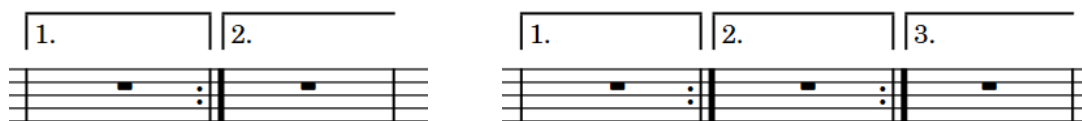
新しいリピート括弧のセグメントが追加されます。前にある既存のリピート括弧のセグメントは終端が閉じ、必要に応じて終わりのリピート線が作成されます。

#### ヒント

リピート括弧を選択し、プロパティパネルの「リピート括弧 (Repeat Endings)」の「括弧の数 (No. endings)」の値を変更して、リピート括弧のセグメントを追加することもできます。

ただし、「括弧の数 (No. endings)」を使用した場合、1小節を含むリピート括弧のセグメントしか追加されず、また自動的にリピート線が入力されたり、位置が変更されたりしません。反復記号は必要に応じて手動で入力する必要があります。

例



括弧が2つの場合のデフォルトのリピート括弧

3番括弧が追加されたリピート括弧

## ポップオーバーを使ったリピートマーカーの入力

リピートのポップオーバーを使用して、ジャンプ記号やリピートセクションなどのリピートマーカーを入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜に追加することもできます。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 音符の入力を開始します。



ヒント

音符の入力中に、**[Shift]+[→]** または **[Shift]+[←]** を押すことで、カーレットを有効にしたまま直前に入力した音符の前後に音符を追加できます。

- リピートマーカーを入力する位置にあるアイテムを選択します。

リピートジャンプの場合、ジャンプ指示の終了位置を合わせる位置にある小節線を選択することをおすすめします。リピートセクションの場合、セクションマーカーの開始位置を合わせる位置にある小節線を選択することをおすすめします。

2. 以下のいずれかの操作を行なってリピートのポップオーバーを開きます。

- **[Shift]+[R]** を押します。
- 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「リピート (Repeats)」 をクリックします。

3. 使用するリピートマーカーのタイプのエントリをポップオーバーに入力します。

たとえば、コーダセクションを入力する場合は「**coda**」、セーニョを入力する場合は「**\$**」と入力します。

4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

音符の入力中は、カーレットの位置にリピートマーカーが入力されます。コーダセクションが自動的に作成され、コーダと前にあるアイテムの間に間隔が空けられます。

楽譜にリピートマーカーを追加すると、最初に選択したアイテムの位置に入力されます。

Fine や D.C. al Coda など、セクションの終わりを示すリピートマーカーは、選択した位置の右側に揃えられます。

関連リンク



[リピートのポップオーバー \(375 ページ\)](#)

[リピートマーカー \(989 ページ\)](#)

[再生時の反復 \(465 ページ\)](#)

[リピートマーカーを表示/非表示にする \(991 ページ\)](#)



- 以下のいずれかの操作を行なってリピートのポップオーバーを開きます。
  - [Shift]+[R]** を押します。
  - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「リピート (Repeats)」 をクリックします。
- 使用するトレモロのタイプのエントリーをポップオーバーに入力します。

例:

  - ストロークが2本の単音トレモロを入力するには、「//」と入力します。
  - ストロークが3本の重音トレモロを入力するには、「///2」と入力します。
  - 2ストロークのリリース付き単音トレモロを入力するには、「//rel」と入力します。
- [Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

#### 結果

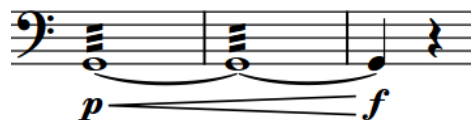
単音のトレモロの場合、指定した数のトレモロストロークで、選択した音符に入力されます。タイでつながれたすべての音符に表示されます。

リリース付きトレモロには、タイでつながれた最後の音符以外のすべての音符に単音トレモロのストロークが表示されます。アタック付きトレモロには、タイでつながれた最初の音符以外のすべての音符に単音トレモロのストロークが表示されます。

重音のトレモロの場合、指定した数のトレモロストロークで、選択した個々の音符と直後の音符の間、または選択した音符のペアの間に入力されます。重音のトレモロに含まれる音符の記譜されたデュレーションが自動的に更新されます。たとえば、重音のトレモロでまとめられた2つの4分音符は2分音符として表示されます。

連符を選択した場合、重音のトレモロが選択した連符をまたがって入力されます。トレモロストロークは、連符のすべての音符の中央に配置されます。連符の角括弧が非表示になり、各連符の開始位置に、比率を示すガイドが表示されます。

#### 例



タイのつながりにリリースが追加されたトレモロ

トレモロストローク数が3で連符をまたがる重音のトレモロ

#### 手順終了後の項目

一方の声部にトレモロがあり、もう一方の声部にスラーがある場合などに、個々のインストゥルメントに対して声部の個別再生を有効にして、異なる声部の異なるサウンドを同時に聴くことができます。

#### 関連リンク

- [リピートのポップオーバー \(375 ページ\)](#)
- [トレモロ \(1111 ページ\)](#)
- [タイのつながりの中のトレモロ \(1113 ページ\)](#)
- [トレモロの削除 \(1114 ページ\)](#)
- [声部の個別再生の有効化 \(461 ページ\)](#)
- [音符/休符のデュレーションの強制 \(243 ページ\)](#)
- [譜表をまたぐ連符/トレモロの作成 \(707 ページ\)](#)
- [連符 \(1115 ページ\)](#)

## パネルを使ったトレモロの入力

反復記号パネルを使用して単音トレモロと重音トレモロの両方を入力できます。音符の入力中に行なうことも、既存の音符に追加することもできます。

トレモロが反復記号パネルに含まれるのは、トレモロでは単音のトレモロとして個別に、または重音のトレモロとして順々にのいずれかで、音符が反復されるためです。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 音符の入力を開始します。



#### ヒント

音符の入力中に、**[Shift]+[→]** または **[Shift]+[←]** を押すことで、カーレットを有効にしたまま直前に入力した音符の前後に音符を追加できます。

- トレモロを追加する音符を選択します。




#### 補足

重音のトレモロを入力する場合、1つの符頭により記譜された、同じ声部、同じデュレーションの音符を少なくとも2つ選択する必要があります。選択する音符は連符や譜表をまたぐ音符でも問題ありません。

2. 記譜ツールボックスで「**パネル (Panels)**」 をクリックし、「**反復記号 (Repeat Structures)**」 をクリックして反復記号パネルを表示します。

3. 「**トレモロ (Tremolos)**」セクションで、入力するトレモロをクリックします。

例:

- ストロークが2本の単音トレモロを入力するには、「**単音トレモロ (2 ストローク) (Two Strokes Single-note Tremolo)**」 をクリックします。
- ストロークが3本の重音トレモロを入力するには、「**重音トレモロ (3 ストローク) (Three Strokes Multi-note Tremolo)**」 をクリックします。
- 3 ストロークのリリース付き単音トレモロを入力するには、「**リリース付きトレモロ (Tremolo With Release)**」 をクリックします。

### 結果

単音のトレモロの場合、指定した数のトレモロストロークで、選択した音符に入力されます。タイでつながれたすべての音符に表示されます。

リリース付きトレモロには、タイでつながれた最後の音符以外のすべての音符に単音トレモロのストロークが表示されます。アタック付きトレモロには、タイでつながれた最初の音符以外のすべての音符に単音トレモロのストロークが表示されます。

重音のトレモロの場合、指定した数のトレモロストロークで、選択した個々の音符と直後の音符の間、または選択した音符のペアの間に入力されます。重音のトレモロに含まれる音符の記譜されたデュレーションが自動的に更新されます。たとえば、重音のトレモロでまとめられた2つの4分音符は2分音符として表示されます。

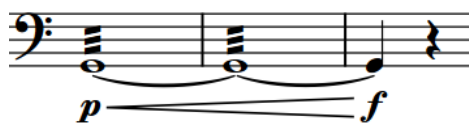
連符を選択した場合、重音のトレモロが選択した連符をまたがって入力されます。トレモロストロークは、連符のすべての音符の中央に配置されます。連符の角括弧が非表示になり、各連符の開始位置に、比率を示すガイドが表示されます。



例



トレモロストローク数が3で連符をまたがる重音のトレモロ



タイのつながりにリリースが追加されたトレモロ

手順終了後の項目

一方の声部にトレモロがあり、もう一方の声部にスラーがある場合などに、個々のインストゥルメントに対して声部の個別再生を有効にして、異なる声部の異なるサウンドを同時に聴くことができます。

関連リンク

[反復記号パネル \(378 ページ\)](#)

[声部の個別再生の有効化 \(461 ページ\)](#)

[音符/休符のデュレーションの強制 \(243 ページ\)](#)



[譜表をまたぐ連符/トレモロの作成 \(707 ページ\)](#)

[連符 \(1115 ページ\)](#)

## スラッシュ領域の入力

リピートのポップオーバーを使用してスラッシュ領域を入力できます。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音符の入力を開始します。
  - スラッシュ領域を入力する譜表で、必要なデュレーションにまたがるアイテムを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なってリピートのポップオーバーを開きます。
  - **[Shift]+[R]** を押します。
  - 記譜ツールボックスで「**ポップオーバー (Popovers)**」 をクリックし、「**リピート (Repeats)**」 をクリックします。
3. ポップオーバーに「**slash**」と入力します。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

音符の入力中は、スラッシュ領域は選択された音符またはアイテムの範囲全体に入力されます。この選択は一般的に最後に入力した音符です。既存の楽譜にスラッシュ領域を追加する際は、選択したデュレーションにかけて入力されます。

スラッシュ領域は拍子に合うように自動的に作成されます。拍子記号をあとから変更した場合、スラッシュ領域のデュレーションはそのまま維持されますが、スラッシュの外観は自動的に更新されます。

ヒント

また、スラッシュ領域は反復記号パネルの「**スラッシュ符頭 (Rhythm Slashes)**」セクションにある「**スラッシュ領域を作成 (Create Slash Region)**」をクリックするか、「**記譜 (Write)**」 > 「**スラッシュ領域を作成 (Create Slash Region)**」を選択して入力することもできます。「**環境設定 (Preferences)**」

の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで、このオプションにキーボードショートカットを割り当てることができます。

関連リンク

[リピートのポップオーバー \(375 ページ\)](#)

[反復記号パネル \(378 ページ\)](#)

[スラッシュ符頭 \(1007 ページ\)](#)

[スラッシュ領域 \(1007 ページ\)](#)

[スラッシュ付き声部 \(1016 ページ\)](#)

[コード記号領域の入力 \(301 ページ\)](#)

[コード記号を表示/非表示にする \(725 ページ\)](#)

[アイテムの長さの変更 \(398 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(53 ページ\)](#)

## 小節リピート記号の入力



その領域の前の少なくとも 1 つの小節に音符が含まれている場合、小節リピート領域を入力できます。

手順

1. 記譜モードで、小節リピート領域を入力する譜表の、必要なデュレーションにまたがるアイテムを選択します。

補足

フローの最初の小節には、小節リピート領域を入力できません。

2. 以下のいずれかの操作を行なってリピートのポップオーバーを開きます。
  - **[Shift]+[R]** を押します。
  - 記譜ツールボックスで「**ポップオーバー (Popovers)**」 をクリックし、「**リピート (Repeats)**」 をクリックします。
3. 使用する小節リピート領域のタイプのエントリーをポップオーバーに入力します。  
たとえば、「%2,2」と入力すると、前の 2 つの小節が 2 つにグループ化されて繰り返されます。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

結果

選択したデュレーションの領域が入力され、その中で、指定した間隔の譜表に指定したタイプの小節リピート記号が表示されます。

補足

- 音符の入力中に小節リピート領域を入力することもできますが、その場合は現在選択している音符を含む小節から小節リピート領域が入力されます。小節リピート記号はほとんどの場合空白の小節に表示されるため、この操作を行なうと意図しない結果になる恐れがあります。
- 1 小節リピート領域は、反復記号パネルの「**小節リピート記号 (Bar Repeats)**」セクションにある「**小節リピート領域を作成 (Create Bar Repeat Region)**」をクリックするか、「**記譜 (Write)**」 > 「**小節リピート領域を作成 (Create Bar Repeat Region)**」を選択して入力することもできます。「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで、このオプションにキーボードショートカットを割り当てることができます。

手順終了後の項目

小節リピート記号をどのようにグループ化するかを変更できます。

関連リンク

[小節リピート記号 \(995 ページ\)](#)

[小節リピート記号のグループ化 \(1000 ページ\)](#)



[小節リピート記号のグループ化を変更する \(1000 ページ\)](#)

## 通し番号付き小節領域の入力

リピートのポップオーバーを使用して通し番号付き小節領域を入力できます。

---

手順

1. 記譜モードで、小節に通し番号を付ける譜表の、必要なデュレーションにまたがるアイテムを選択します。
  2. 以下のいずれかの操作を行なってリピートのポップオーバーを開きます。
    - **[Shift]+[R]** を押します。
    - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「リピート (Repeats)」 をクリックします。
  3. ポップオーバーに「numbars」と入力します。
  4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
- 

結果

選択したデュレーションにまたがる通し番号付き小節領域が入力されます。

初期設定では、領域のすべての小節の上に小節数が表示されます。通し番号付き小節領域が4小節以上続く場合、範囲の総数が最初の小節のカウントに括弧書きで追加されます。たとえば、通し番号付き小節領域が8小節続く場合は、最初の小節に「1 (-8)」と表示されます。

補足

- 音符の入力中に通し番号付き小節領域を入力することもできますが、この方法では現在選択している音符を含む小節にのみ通し番号付き小節領域が入力されます。
  - 通し番号付き小節領域は、反復記号パネルの「番号付き小節 (Numbered Bars)」セクションにある「番号付き小節領域を作成 (Create Numbered Bar Region)」をクリックするか、「記譜 (Write)」 > 「番号付き小節領域を作成 (Create Numbered Bar Region)」を選択して入力することもできます。「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、このオプションにキーボードショートカットを割り当てることができます。
  - 初期設定では、フルスコアレイアウトには通し番号付き小節領域が表示されず、パートレイアウトには表示されるようになっていますが、通し番号付き小節領域の表示/非表示はレイアウトごとに選択できます。
- 

関連リンク

[リピートのポップオーバー \(375 ページ\)](#)

[反復記号パネル \(378 ページ\)](#)

[通し番号付き小節領域 \(1002 ページ\)](#)

[通し番号付き小節領域のカウント \(1003 ページ\)](#)

[通し番号付き小節領域の表示/非表示を切り替える \(1003 ページ\)](#)

[アイテムの長さの変更 \(398 ページ\)](#)

## 音符/アイテムの選択

Dorico SE では、音符およびアイテムの個別の選択や、複数の譜表を含む大きな選択範囲の作成など、さまざまな方法でプロジェクト内のアイテムを選択できます。また、音符の入力/選択の際にその音を鳴らすかどうかを変更できます。

関連リンク

[大きな選択範囲](#) (391 ページ)

[システムトラック](#) (392 ページ)

[フィルター](#) (395 ページ)

[選択ツール](#) (36 ページ)

[音符の入力時/選択時に音符を再生/ミュートする](#) (396 ページ)

[音符入力時/選択時に和音の音符をすべて/個別に再生する](#) (397 ページ)

[キーエディターでアイテムを選択する](#) (578 ページ)

## 音符とアイテムを個々に選択/選択解除する

選択した音符にアーティキュレーションを追加したり短い楽節を削除したりするなど、楽譜領域内で既存の音符やその他の記譜項目を個別に選択/選択解除できます。

### ヒント

多くの音符やアイテムを選択する場合は、より広範囲な選択方法を使用することをおすすめします。

---

### 手順

1. 以下のいずれかの操作を行なって、楽譜領域内の個々の音符やアイテムを選択します。

- 音符またはアイテムを 1 つクリックします。

### ヒント

選択したいアイテムが別のアイテムの後ろにある場合は、**[Shift] + [Alt/Opt]** を押しながらそのアイテムをクリックします。

- **[Ctrl]/[command]** を押しながら個々の音符またはアイテムをクリックします。
- **[Shift]** を押しながら隣接する音符またはアイテムをクリックします。
- 連桁グループに属するすべての音符を選択するには、連桁をクリックします。
- 和音に属するすべての音符を選択するには、符尾をクリックします。
- 小節内のすべてを選択するには、その小節内で、譜表の音符、符尾またはアイテム以外の場所をクリックします。
- 複数の音符またはアイテムを範囲選択します。
- 既存の選択範囲から別のアイテムに移動します。
- 楽譜領域で何も選択していない場合、コンピューターキーボードの矢印キーをどれでも押して、現在のレイアウトの一番上の譜表の最初の音符、休符、またはその他のアイテムを選択します。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、現在選択されているすべてのアイテムの選択を解除します。

- **[Ctrl]/[command]+[D]** を押します。
  - 「編集 (Edit)」 > 「選択を解除 (Select None)」を選択します。
  - 楽譜領域内の譜表の外側をクリックします。
-

関連リンク

[範囲選択ツールを使った複数アイテムの選択 \(390 ページ\)](#)

[キーエディターでアイテムを選択する \(578 ページ\)](#)

[音符の入力時/選択時に音符を再生/ミュートする \(396 ページ\)](#)

[楽譜領域内の別のアイテムに移動する \(405 ページ\)](#)

[フィルター \(395 ページ\)](#)

## 同じタイプのアイテムをより多く選択する

同じタイプのアイテムや同じ声部上の音符など、現在の選択を徐々に増加できます。この機能は、強弱記号や歌詞など。複数の異なるアイテムを一度に選択する場合に特に役立ちます。

手順

1. 選択箇所を増やす音符やアイテムを選択します。

ヒント

4つの譜表上の符尾が上向きの声部に含まれる音符のみを選択するなど、複数の譜表や特定の声部上の音符やアイテムを選択できます。

2. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[A]** を押して、選択箇所を拡大します。
3. 必要に応じて、再度 **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[A]** を押して選択箇所をさらに拡大します。

結果

元の選択箇所と同じ声部に含まれる同じタイプのアイテムや音符がさらに選択されます。キーボードショートカットを押すたびに、選択されるアイテムの範囲が拡大し、1回めは小節内、2回めは組段内、そして最後はフロー全体に選択範囲が広がります。ほかに選択できるアイテムが小節内に含まれていない場合は、自動的に2回めの拡大範囲に移ります。ギャラリービューには組段が1つしかないため、2回めの拡大でフロー全体が選択範囲になります。

複数の小節や組段にまたがるアイテムは、含まれている最初の小節/組段のアイテムとして選択されません。

補足


以下のアイテムは1つのみ選択すると、Dorico SE 通常とは異なる方法で選択されます。

- 歌詞: 元の選択した歌詞と同じライン番号、配置、およびラインタイプの歌詞にのみ選択範囲が拡大します。
- 強弱記号: 1回めの拡大範囲は元の選択した強弱記号と同じグループ内および同じ譜表上の強弱記号で、それ以降の拡大範囲はほかのグループ内の強弱記号に広がります。
- 演奏技法: **弦楽器**や**合唱**のような、同じカテゴリーの演奏技法にのみ選択範囲が拡大します。また、上げ弓もしくは下げ弓の演奏技法を選択した場合は、選択範囲はほかの上げ弓もしくは下げ弓の演奏技法にしか拡大しません。これ以外の演奏技法は選択されません。

## 範囲選択ツールを使った複数アイテムの選択

記譜モードおよび再生モードでは、範囲選択ツールを使用して、特定の範囲内の複数の音符や記譜記号を一度に選択できます。

手順

1. ステータスバーで「**範囲選択ツール (Marquee Tool)**」  をクリックします。
2. 楽譜領域をクリックして、選択する範囲を囲むようにドラッグします。

灰色の長方形により選択する音符と記譜記号が示されます。選択する範囲のいずれかの角をクリックし、対角にドラッグすることをおすすめします。

#### 結果

マウスを放すと、灰色の長方形の範囲に含まれるすべての音符と記譜記号が選択されます。

#### 補足

長方形の範囲内に完全に収まっているアイテムのみが選択されます。ただし、音符またはタイのつながりが部分的に範囲に含まれている場合は、音符またはタイのつながり全体が選択されます。

#### 関連リンク

[ステータスバー \(34 ページ\)](#)

[選択ツール \(36 ページ\)](#)


[キーエディターでアイテムを選択する \(578 ページ\)](#)

[変換ツールを使用して値を変更する \(617 ページ\)](#)

## 大きな選択範囲

譜表全体またはフロー全体のコンテンツの選択など、大きな範囲を選択できます。

#### 特定の領域内のすべてを選択する

「**範囲選択ツール (Marquee Tool)**」  を使用すると、指定した領域内のすべてを選択できます。

#### フロー内のすべてを選択する

- **[Ctrl]/[command]+[A]** を押します。
- 「**編集 (Edit)**」 > 「**すべて選択 (Select All)**」を選択します。

#### 単一の譜表上のすべてを選択する

- 譜表の最初の音符を選択して、**[Shift]** を押しながら譜表の最後の音符を選択します。
- 譜表の最初の音符を選択して、「**編集 (Edit)**」 > 「**組段の終端まで選択 (Select To End Of System)**」または「**編集 (Edit)**」 > 「**フローの最後まで選択 (Select To End Of Flow)**」を選択します。

#### 複数の隣接する譜表上のすべてを選択する

- 選択したい譜表範囲の一番上または一番下の1つの譜表全体を選択して、選択したいすべての譜表が選択されるまで **[Shift]+[↑]** または **[Shift]+[↓]** を押します。
- 選択したい譜表範囲の一番上または一番下の1つの譜表全体を選択して、選択したい譜表範囲の反対側の端の譜表を **[Shift]** を押しながらクリックします。

#### 現在選択しているアイテムと同じタイプをさらに選択する

記譜モードで「**編集 (Edit)**」 > 「**さらに選択 (Select More)**」 (**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[A]**) を使用すると、現在の選択を同じタイプかつ選択した声部内にあるほかのアイテムへと水平方向に徐々に拡大できます。複数の小節や組段にまたがるアイテムは、含まれている最初の小節/組段のアイテムとして選択されます。

1. 1回めの拡大は、現在の小節領域内に左右に広がります。4/4の小節内の全音符を選択するなどして、小節内にほかに選択できるアイテムがない場合は、自動的に2回めの拡大範囲に移ります。
2. ページビューでの2回めの拡大は、現在の組段領域内に左右に広がります。ギャラリービューには組段が1つしかないため、2回めの拡大でフロー全体が選択範囲になります。
3. ページビューでは、3回めの拡大でフロー全体が選択範囲になります。

### 拍/小節の範囲内の組段のすべてを選択する

システムトラックを使用して拍/小節の領域を選択したあと、その領域内の組段のすべての譜表上のすべてを選択できます。

#### ヒント

歌詞や強弱記号など、特定のタイプのアイテムのみを選択したい場合は、対応するフィルターを使用できます。

#### 関連リンク

[フィルター \(395 ページ\)](#)

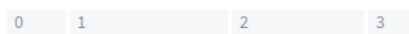
[音符とアイテムを個々に選択/選択解除する \(389 ページ\)](#)

[キーエディターでアイテムを選択する \(578 ページ\)](#)

[同じタイプのアイテムをより多く選択する \(390 ページ\)](#)

## システムトラック

システムトラックとは、記譜モードで各組段の上に表示される半透明のラインです。システムトラックを使用すると、小節と拍の追加や削除を行ったり、組段内のすべての譜表上のすべてのアイテムを選択したりできます。



譜表上のシステムトラックに小節が表示されている例



譜表上のシステムトラックに、現在のリズムグリッドの間隔を反映した拍の単位が表示されている例 ([Alt/Opt] を押すと表示されます)

システムトラックの色は、操作に応じて変化します。

- マウスポインターを合わせると不透明度が上がります。
- システムトラックで領域を選択すると強調表示されます。



マウスポインターを合わせたシステムトラック



領域を選択したシステムトラック

システムトラックで領域を選択すると、以下のオプションを使用できるようになります。





### 1 編集停止位置を設定 (Set Edit Stop Position)

挿入モードの停止位置を設定または削除できます。

### 2 削除 (Delete)

選択した領域を削除できます。

補足

削除にマウスポインターを合わせると、選択した領域の強調色が変わります。

### 3 システムトラックの選択

選択した領域全体で組段内のすべての譜表のすべてのアイテム (組段オブジェクトを含む) を選択できます。

### 4 追加 (Add)

システムトラックで選択した範囲と同じデュレーションの小節または拍を追加できます。選択範囲の直後に追加の時間が挿入されます。

補足

別の種類の選択を行なうか、レイアウトを切り替えるとシステムトラックでの選択はクリアされます。ただし、ページビューとギャラリービューを切り替えてもシステムトラックでの選択は保持されません。

関連リンク

[システムトラックによる小節/拍の入力 \(284 ページ\)](#)

[システムトラックによる小節/拍の削除 \(678 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(1055 ページ\)](#)

[リズムグリッド \(194 ページ\)](#)

[挿入モード \(410 ページ\)](#)

## システムトラックの表示/非表示の切り替え

初期設定では、新規プロジェクトにはシステムトラックが表示されますが、記譜モードのシステムトラックの表示/非表示はいつでも切り替えることができます。

手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、システムトラックの表示/非表示を切り替えます。
  - [Alt/Opt]+[T]** を押します。
  - 「ビュー (View)」 > 「システムトラック (System Track)」を選択します。

結果

システムトラックの表示/非表示が切り替わります。

#### ヒント

以後のすべてのプロジェクトでデフォルトとしてシステムトラックを非表示にするには、「環境設定 (Preferences)」の「全般 (General)」ページの「ビュー (View)」セクションにある「新規プロジェクトにシステムトラックを表示 (Show system track in new projects)」をオフにします。

---

#### 関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(51 ページ\)](#)



## システムトラックを使った小節の選択

システムトラックを使用すると、選択した小節全体で組段内のすべての譜表のすべてのアイテム (組段オブジェクトを含む) を選択できます。

#### 前提条件

システムトラックを表示しておきます。

#### 手順

1. 記譜モードでシステムトラックの小節をクリックします。
2. 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なって追加の小節を選択します。
  - **[Shift]** を押しながら、システムトラック上の左右の小節をクリックします。
  - システムトラック上をクリックして左右にドラッグします。
3. システムトラックで**システムトラックの選択**  をクリックします。選択範囲が狭い場合、システムトラックの上にボタンが表示される場合があります。  
**システムトラックの選択**  にマウスポインターを合わせると、ボタンが塗りつぶされて表示されます。

#### 結果

選択した小節のすべての譜表上のすべてのアイテムが選択され、強調表示されます (組段オブジェクト、記譜記号、ガイドを含む)。

#### 補足

選択範囲を削除した場合、そこに含まれるガイドも削除されます。これによってページレイアウトが影響を受ける可能性があります。たとえば、選択範囲にガイドが含まれるオッサ譜表を削除した場合です。

---

## システムトラックを使った拍の選択

システムトラックを使用すると、選択した拍全体で組段内のすべての譜表のすべてのアイテム (組段オブジェクトを含む) を選択できます。

#### 前提条件

システムトラックを表示しておきます。


#### 手順

1. 記譜モードで **[Alt/Opt]** を押したままにします。  
現在のリズムグリッドの間隔に一致するグリッドラインがシステムトラックに表示されます。
2. **[Alt/Opt]** を押したまま、システムトラック上をクリックして左右にドラッグします。

#### 補足

[Shift] を押しながらかリックする操作では、拍の選択は行なえません。

3. システムトラックで**システムトラックの選択**  をクリックします。選択範囲が狭い場合、システムトラックの上にボタンが表示される場合があります。

**システムトラックの選択**  にマウスポインターを合わせると、ボタンが塗りつぶされて表示されます。

#### 結果

選択した拍のすべての譜表上のすべてのアイテムが選択され、強調表示されます (組段オブジェクト、記譜記号、ガイドを含む)。

#### 補足

選択範囲を削除した場合、そこに含まれるガイドも削除されます。これによってページレイアウトが影響を受ける可能性があります。たとえば、選択範囲にガイドが含まれるオッサ譜表を削除した場合です。

#### 関連リンク

[小節内のコンテンツの削除 \(679 ページ\)](#)

[システムトラックによる小節/拍の削除 \(678 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(1055 ページ\)](#)

[リズムグリッド \(194 ページ\)](#)

## フィルター

Dorico SE のフィルターを使用すると、多くのアイテムの中から特定のタイプのアイテムのみを選択できます。Dorico SE にはすべての記譜項目に対してフィルターが用意されています。

- フィルターを使用するには、「編集 (Edit)」 > 「フィルター (Filter)」 > [アイテム] > [アイテムのタイプ] を選択します。フィルターはコンテキストメニューでも選択できます。

アルペジオ記号、コード記号、調号、演奏技法など、すべての重要な記譜項目には固有のフィルターがあります。また、音符のスペーシングの変更もフィルタリングできます。

以下のアイテムには複数のタイプがあるため、複数のフィルターがあります。

#### 音符

音符、装飾音符、和音をフィルタリングできます。和音内の位置に応じて音符をフィルタリングできます。

#### 声部

符尾の方向に応じて声部をフィルタリングできます。スラッシュ付き声部もフィルタリングできます。

#### 強弱記号

すべての強弱記号、あるいは段階的強弱記号または局部的強弱記号だけをフィルタリングできます。

#### テンポ

すべてのテンポ記号、あるいは固定テンポ変更、相対テンポ変更、または段階的テンポ変更だけをフィルタリングできます。

### 歌詞 (Lyrics)

すべての歌詞、あるいは特定のライン番号、タイプ、または譜表に対する位置の歌詞だけをフィルタリングできます。

#### 補足

小節線に対するフィルターはありません。また、フィンガリング、連桁、アーティキュレーション、トレモロは、これらが適用される音符の一部と見なされるためフィルタリングはできません。

---

#### 関連リンク

[歌詞のフィルター \(835 ページ\)](#)

[同じタイプのアイテムをより多く選択する \(390 ページ\)](#)

## フィルターを選択/選択解除に変更する

用意されたフィルターオプションで指定したアイテムを選択するのか、選択を解除するのかを変更できます。初期設定では、フィルターはアイテムを選択します。つまり、結果として表示される項目には、フィルタリングされたアイテムのみが含まれます。

フィルターを選択解除に設定すると、結果として表示される項目には、フィルタリングされたアイテム以外のすべてが含まれます。

---

#### 手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、フィルターの動作を変更します。
  - フィルターを選択に変更するには、「編集 (Edit)」 > 「フィルター (Filter)」 > 「選択のみ (Select Only)」を選択します。
  - フィルターを選択解除に変更するには、「編集 (Edit)」 > 「フィルター (Filter)」 > 「選択解除のみ (Deselect Only)」を選択します。

#### ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

---

## 音符の入力時/選択時に音符を再生/ミュートする

音符の入力に合わせて音符が再生されるかどうかのデフォルト設定を変更できます。初期設定では、音符は適用されている強弱記号を使用して再生されますが、かわりに固定のボリュームを設定することもできます。

---

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「環境設定 (Preferences)」を開きます。
  2. カテゴリーリストの「音符の入力と編集 (Note Input and Editing)」をクリックします。
  3. 「音符の入力 (Note Input)」セクションの「試聴 (Auditioning)」サブセクションにある「音符の入力中および選択中に音符を再生 (Play notes during note input and selection)」をオン/オフにします。
  4. 適用されている強弱記号のかわりに固定のボリュームを使用して音符を再生するには、「選択した音符の再生に一定のボリュームを使用 (Use fixed volume to play selected notes)」をオンにして数値フィールドの値を変更します。
  5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
-

#### 結果

このオプションがオンの場合は、音符の入力時および選択時に音符が再生されます。オフの場合は、音符は再生されません。

「**選択した音符の再生に一定のボリュームを使用 (Use fixed volume to play selected notes)**」をオンにすると、設定したボリュームで音符が再生されます。オフにすると、適用されている強弱記号を使用して音符が再生されます。

#### 関連リンク

[音符の入力 \(201 ページ\)](#)

[音符とアイテムを個々に選択/選択解除する \(389 ページ\)](#)

[楽譜の再生 \(458 ページ\)](#)

[ミキサーウィンドウ \(621 ページ\)](#)

[強弱記号の入力方法 \(287 ページ\)](#)

## 音符入力時/選択時に和音の音符をすべて/個別に再生する

和音のいずれかの音符を選択時に、すべての音符が再生されるか選択した音符のみが再生されるかのデフォルト設定を変更できます。

#### 前提条件

音符の入力時/選択時に音符が再生されることとします。

---

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
2. カテゴリリストの「**音符の入力と編集 (Note Input and Editing)**」をクリックします。
3. 「**音符の入力 (Note Input)**」セクションの「**試聴 (Auditioning)**」サブセクションにある「**和音のいずれかの音符が選択されたときに和音全体を演奏 (Play all notes in chord when any is selected)**」をオン/オフにします。
4. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

---

#### 結果

このオプションがオンの場合は、和音のいずれかの音符が選択されると和音のすべての音符が再生されます。オフの場合は、選択された音符のみが再生されます。

## アイテムの編集

Dorico SE では、アイテムの長さの変更や譜表との位置関係の変更など、多くの記譜記号で編集方法が共通しているものがあります。

#### 関連リンク

[音符/アイテムの選択 \(389 ページ\)](#)

[配置ツール \(414 ページ\)](#)

[音符/アイテムの位置の移動 \(419 ページ\)](#)

## アイテムの長さの変更

デュレーションを持つアイテムは、入力後にリズム上の長さを変更できます。これにより、たとえばオクターブ線の範囲に入る音符を増減できます。

デュレーションを指定せずに入力した数字付き低音または演奏技法 (譜表の外側の弦の指示記号やビブラートの指示記号など) の長さを延長すると、デュレーションが付与され、必要に応じてデュレーションまたはホールドの線が表示されます。

前提条件

適切なリズムグリッドの間隔を選択しています。

手順

1. 記譜モードで、長さを変更するアイテムを選択します。

補足

- 複数のアイテムが選択されている場合、それらの長さの変更は、現在のリズムグリッドの間隔によってのみ行なえます。
- スラー、段階的強弱記号、段階的強弱記号のグループ、および小節リピート領域は、一度に1つずつしか長さを変更できません。
- マウスを使用する場合、一度に長さを変更できるアイテムは1つだけです。数字付き低音および演奏技法 (弦の指示記号やビブラートのラインなど) の場合、あらかじめデュレーションが付与されている必要があります。
- キーボードを使用して複数の数字付き低音または演奏技法の長さを変更する場合、あらかじめデュレーションが付与されている必要があります。
- 長さを変更できるのは、グループ化されていない演奏技法またはグループ内の最後の演奏技法のみです。
- スラーの変更できる長さは、譜表をまたぐスラーから対応する終端の位置と同じ譜表に含まれる音符まで、または声部をまたぐスラーから対応する終端の位置と同じ声部に含まれる音符までのみです。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択したアイテムの長さを変更します。

- 現在のリズムグリッドの間隔に従う位置と、次の符頭の位置のうち、いずれか近い方まで延長するには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
- 現在のリズムグリッドの間隔に従う位置と、前の符頭の位置のうち、いずれか近い方まで短縮するには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。

補足

小節リピート領域は、グループのデュレーションが変更されます。

- 1つのアイテムを次の符頭の位置まで延長するには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
- 1つのアイテムを前の符頭の位置まで短縮するには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。
- 開始位置または終了位置の丸いハンドルをクリックして、任意の位置にドラッグします。

補足

演奏技法のグループには、グループの開始位置と終了位置のハンドルのみが表示され、グループ内の各演奏技法には個々のハンドルは表示されません。

## 結果

終端を左右のリズム上の位置に移動させることで、選択したアイテムの長さが変更されます。ほとんどのアイテムの長さは、現在のリズムグリッドの間隔または前後の符頭の位置のいずれか近い方に従い変更されるか、前後の符頭の位置に直接変更されます。

小節リピート領域は、グループのデュレーションが変更されます。通し番号付き小節領域の長さは小節ごとに変更されます。スラーは音符の位置に従い長さが変更されます。

数字付き低音または演奏技法にデュレーションがなかった場合は、デュレーションが付与され、必要に応じてデュレーションまたはホールドの線が表示されます。

スラッシュ領域の一部が他のスラッシュ領域と重なり合う結果になった場合、複数のスラッシュ領域を同じ位置に表示できるように、スラッシュの譜表上の位置が自動的に調整されます。

強弱記号のグループは、グループ内の段階的強弱記号の長さを変更するか、グループ内のその他の強弱記号の位置を移動させると、全体の長さが比率を保って変更されます。これにより、グループ内の段階的強弱記号の相対的なデュレーションが維持されます。

## 補足

- 小節リピート領域の長さの最小値は1小節です。繰り返しの小節数が4小節などで、短縮された領域がそれより短いとき、領域の長さは半分になり、最終的に1小節のリピート領域になります。
- 各譜表のリズム上の各位置には、小節リピート領域またはコード記号領域は1つずつしか存在できません。小節リピート領域またはコード記号領域の長さを変更する際に同じタイプの他のアイテムと衝突した場合、既存のアイテムは状況に応じて削除または短縮されます。小節リピート領域の場合、これは他の小節リピート領域のグループ化にも変更を生じる可能性があります。

この動作は元に戻せます。その場合、影響された他の領域の長さは復元されます。ただし、小節リピート領域またはコード記号領域の長さの変更でマウスを使用して、同じタイプの他の領域を完全に上書きした場合、上書きされた領域は完全に削除されます。

## 例

例においては、フレーズの延長により終端の *p* は右に4分音符2つ分移動していますが、真ん中の *f* は右に4分音符1つ分しか移動していません。これにより、段階的強弱記号の長さが均等なままになります。



元の強弱記号のフレーズ



伸ばした強弱記号のフレーズ

## 関連リンク

- [リズムグリッド \(194 ページ\)](#)
- [音符のデュレーションの変更 \(241 ページ\)](#)
- [リピート括弧のセグメントの長さの変更 \(986 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの位置の移動 \(419 ページ\)](#)
- [演奏技法のデュレーション線を表示/非表示にする \(952 ページ\)](#)
- [記譜記号の入力 \(251 ページ\)](#)
- [小節リピート記号のグループ化 \(1000 ページ\)](#)
- [演奏技法の延長線 \(950 ページ\)](#)
- [演奏技法のデュレーション \(951 ページ\)](#)
- [ペダル線の開始記号、フック、および延長線 \(941 ページ\)](#)
- [サスティンペダルのリテイクおよびペダルの強さの変更指示 \(937 ページ\)](#)



- [複声部におけるスラッシュ \(1009 ページ\)](#)
- [譜表および声部をまたぐスラー \(1035 ページ\)](#)
- [強弱記号のグループ \(775 ページ\)](#)
- [数字付き低音のホールド/サスペンションラインの表示/非表示を切り替える \(784 ページ\)](#)

## 既存のアイテムの変更

ポップオーバーが割り当てられているアイテムは、削除して新しくアイテムを入力するかわりに変更することができます。たとえば、8va のオクターブ線を 15va に変更したり、短いフェルマータを長いフェルマータに変更したりできます。

---

### 手順

1. 変更するアイテムまたはアイテムのガイドを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なってそのアイテム用のポップオーバーを開きます。
  - **[Return]** を押します。
  - アイテムをダブルクリックします。
3. ポップオーバーに入力されている内容を変更します。  
コード記号については、MIDI キーボードで新しい和音を演奏することもできます。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

---

### 結果

ポップオーバーに入力した新しいエントリーに従って、選択したアイテムが変更されます。アイテムに応じて変化するパラメーターも異なります。たとえば、延長記号や休止記号だとデュレーションが変化し、強弱記号だとボリュームが変化します。

### 補足

- それまでアイテムに設定されていたすべてのプロパティがリセットされます。
- フェルマータをブレス記号に変更すると、一番上の譜表のみに変更が適用されます。中間休止記号をブレス記号に変更すると、一番上の譜表にある中間休止記号が配置されている小節の最後にブレス記号が挿入されます。ただし、既存の中間休止記号はすべての譜表に残ります。
- この方法で演奏技法のポップオーバーを開いた場合、既存の演奏技法は削除されず、新しいエントリーは別の演奏技法として入力されます。
- *f* を *fp* にするなど、局部的強弱記号を結合式強弱記号に変更した場合、既存の強弱記号は削除されず、新しいエントリーは別の強弱記号として入力されます。この逆も同様です。

---

### 関連リンク

- [ポップオーバー \(19 ページ\)](#)
- [プロパティパネル \(565 ページ\)](#)
- [既存の歌詞のテキストを変更する \(840 ページ\)](#)
- [キーボードショートカットの割り当て \(56 ページ\)](#)
- [強弱記号レベルを変更する \(763 ページ\)](#)


## 音符/アイテムのサイズの変更

音符やアイテムのサイズは、キューおよび装飾音符のデフォルトの縮尺、カスタムの縮尺、またはデフォルトの縮尺に追加されたカスタムの縮尺を使用して、個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

## ヒント

装飾音符やキューとして使用するために音符のサイズ変更を考えている場合は、サイズ変更ではなく装飾音符またはキューの入力を利用してください。

## 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

## 手順

1. サイズを変更する音符/アイテムを選択します。
2. プロパティパネルの「一般 (Common)」グループで、以下のプロパティをオンにします。
  - デフォルトの縮尺サイズを使用する場合は「スケール (Scale)」をオンにします。
  - カスタムの縮尺サイズを使用する場合は、「カスタム尺度 (Custom scale)」をオンにします。
  - デフォルトの縮尺サイズをもとにしたカスタムの縮尺サイズを使用する場合は、「スケール (Scale)」と「カスタム尺度 (Custom scale)」の両方をオンにします。
3. 「スケール (Scale)」をオンにした場合、必要に応じて、メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 標準 (Normal)
  - 装飾音 (Grace)
  - キュー (Cue)
  - キュー装飾音 (Cue grace)
4. 「カスタム尺度 (Custom scale)」をオンにした場合、必要に応じて、数値フィールドの値を変更します。

## 結果

選択した音符/アイテムのサイズが変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

- 「スケール (Scale)」をオンにした場合、選択した音符/アイテムが選択したデフォルトの縮尺サイズに変更されます。
- 「カスタム尺度 (Custom Scale)」をオンにした場合、選択した音符/アイテムが設定したカスタムのパーセンテージの縮尺サイズに変更されます。
- 「スケール (Scale)」と「カスタム尺度 (Custom Scale)」を両方オンにした場合、選択した音符/アイテムが選択したデフォルトの縮尺サイズに対するカスタムのパーセンテージの縮尺サイズに変更されます。たとえば、「スケール (Scale)」に「装飾音 (Grace)」を選択し、「カスタム尺度 (Custom Scale)」に「50」を設定した場合、選択した音符/アイテムのサイズは装飾音符の半分のサイズになります。

## 関連リンク

[装飾音符](#) (812 ページ)

[装飾音符の入力](#) (229 ページ)

[キュー](#) (757 ページ)

[符頭セットのデザイン](#) (850 ページ)

[プロパティ範囲の変更](#) (567 ページ)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする](#) (551 ページ)

## 譜表に対するアイテムの位置の変更

音符の符尾の方向をすばやく変更したい場合など、譜表の上下どちらにも配置できるアイテムを反転して、アイテムの譜表に対する位置を変更できます。多くのアイテムでは、現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対してこの操作を行なえます。

### 補足

この手順はテキストフレーム内のテキストやペダル線には適用されません。

### 前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

### 手順

1. 反転するアイテムを選択します。

### 補足

- 音符の入力中はアイテムを反転できません。テキストエディターが開いているときはテキストアイテムを反転できません。
- 同じタイプの複数のアイテムを選択するには、大きな選択範囲やフィルターを使用します。

2. **[F]** を押します。

### 結果

選択したアイテムの譜表に対する位置を変更するには、プロパティパネルの対応するグループで「**位置 (Placement)**」、「**位置 (Position)**」、または「**方向 (Direction)**」のプロパティを適切に設定します。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は譜表に対する位置のプロパティがローカルに設定されているアイテムの現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

これらのプロパティをオフにすると、アイテムはデフォルトの位置に配置されます。

### 補足

フックの方向が異なる連符の角括弧または複数セグメントによるスラーを同時に複数反転すると、それらすべてに矛盾しない方向が元々設定されていない限り、選択したすべてのアイテムが譜表の上下どちらかに設定されます。

### 関連リンク

[フィルター \(395 ページ\)](#)

[大きな選択範囲 \(391 ページ\)](#)

[ローカルプロパティとグローバルプロパティ \(566 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

[音符の符尾の方向を個別に変更する \(865 ページ\)](#)

[譜表に対する連符の位置の変更 \(702 ページ\)](#)

[譜表に対するフィンガリングの位置の変更 \(795 ページ\)](#)

[譜表に対する連符の角括弧の位置を変更する \(1121 ページ\)](#)

[歌詞の位置 \(836 ページ\)](#)

## アイテムの外観のリセット

アイテムに個別に加えたすべての外観の変更をリセットして、デフォルトの設定に戻すことができます。一部のアイテムでは、現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対してこの操作を行なえます。

アイテムの外観に関連するプロパティには、外観のスタイルやタイプを変更するものや poco a poco などのテキストを強弱記号に追加するものが含まれます。

### 前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

---

### 手順

1. 外観をリセットするアイテムを選択します。

#### ヒント

同じタイプの複数のアイテムを選択するには、大きな選択範囲やフィルターを使用します。

---

2. 「編集 (Edit)」 > 「外観をリセット (Reset Appearance)」を選択します。
- 

### 結果

選択したアイテムの外観に影響するすべてのプロパティがデフォルトの設定にリセットされます。プロパティの範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、レイアウト固有およびフレームチェーン固有のプロパティは、現在のレイアウトおよびフレームチェーンでのみリセットされます。

### 関連リンク

[ローカルプロパティとグローバルプロパティ \(566 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

[フィルター \(395 ページ\)](#)

[大きな選択範囲 \(391 ページ\)](#)

## アイテムの位置のリセット

表示位置を個別に変更したアイテムの位置をリセットして、デフォルトの位置に戻すことができます。一部のアイテムでは、現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対してこの操作を行なえます。

アイテムの位置に関連するプロパティには、水平方向/垂直方向のオフセット、拍相対位置、譜表に対する位置が含まれます。

### 前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

---

### 手順

1. 位置をリセットするアイテムを選択します。

#### ヒント

同じタイプの複数のアイテムを選択するには、大きな選択範囲やフィルターを使用します。

---

2. 「編集 (Edit)」 > 「ポジションをリセット (Reset Position)」を選択します。
-

#### 結果

選択したアイテムの位置に影響するすべてのプロパティがデフォルトの設定にリセットされます。プロパティの範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、レイアウト固有およびフレームチェーン固有のプロパティは、現在のレイアウトおよびフレームチェーンでのみリセットされます。

## 印刷されない要素を非表示にする

ガイドや選択範囲のハイライトなど、表示されている要素のうち、印刷されないものを一時的にすべて非表示にできます。これにより、印刷モードに切り替えなくても、印刷や書き出しを行なった際に表示される現在のレイアウトを確認できます。

#### 手順

- **[\] (Windows) 又は ¥ (macOS)** を押したままにします。

#### 結果

現在のレイアウトの印刷されない要素がキーボードショートカットを放すまですべて非表示になります。印刷される要素は、印刷や書き出しを行なった際に表示される通りに表示されます。

#### ヒント

印刷されない個々の要素を恒久的に表示/非表示にすることもできます。

#### 関連リンク

[注釈 \(510 ページ\)](#)

[レイアウトの印刷 \(494 ページ\)](#)

[グラフィックファイルとしての書き出し \(498 ページ\)](#)

[ガイド \(409 ページ\)](#)

[ガイドの表示/非表示の切り替え \(410 ページ\)](#)

[システムトラックの表示/非表示の切り替え \(393 ページ\)](#)

[ガイド小節番号の表示/非表示 \(690 ページ\)](#)

[音域外の音符のカラーを表示/非表示にする \(856 ページ\)](#)

[声部カラーの表示/非表示 \(1146 ページ\)](#)

[領域の強調表示の表示/非表示を切り替える \(997 ページ\)](#)

[スラッシュ領域の強調表示の表示/非表示を切り替える \(1008 ページ\)](#)

## ナビゲーション

別のアイテムに選択を切り替えたり、特定の小節番号やページを表示したりするなど、楽譜領域で現在開いているレイアウト内をさまざまな方法でナビゲーションできます。ナビゲーション方法の多くは複数のモードで機能します。

アイテムを選択している場合、別の音符やアイテムに移動することで、その音符またはアイテムに選択を切り替えることができます。

#### 関連リンク

[ワークスペースの設定 \(38 ページ\)](#)

[ジャンプ小節を使用して任意の場所に移動する \(60 ページ\)](#)

[ジャンプ小節 \(58 ページ\)](#)

[手動でのキャレットの移動 \(200 ページ\)](#)

## 楽譜領域内の別のアイテムに移動する

たとえば、マウスを使わず譜表に沿って別の音符に選択を切り替えるなど、音符やアイテムを選択したあとに、楽譜領域内で別の音符やアイテムに移動できます。

### 手順

#### 1. 楽譜領域でアイテムを選択します。

- 音符間を移動する場合は音符を選択します。
- リハーサルマークなど、特定のタイプのアイテム間を移動するには、そのタイプのアイテムを選択します。

#### 補足

同じ譜表上にあるアイテム間でのみ前または後ろに移動できます。同じタイプであっても、別の譜表上のアイテムに移動することはできません。

#### 2. 以下のいずれかの操作を行なって、別の音符またはアイテムに移動します。

- 同じ声部の次のアイテムまたは音符に移動するには、**[→]** を押します。
- 同じ声部の前のアイテムまたは音符に移動するには、**[←]** を押します。
- 現在選択しているアイテムから上方向に最も近い音符に移動するには、**[↑]** を押します。  
この操作では、まず同じ譜表に存在する音符に移動し、次に上の譜表の一番下の音符/休符に移動します。和音全体が選択されている場合は、選択されている和音の一番下の音符だけが選択された状態になります。
- 現在選択しているアイテムから下方向に最も近い音符に移動するには、**[↓]** を押します。  
この操作では、まず同じ譜表に存在する音符に移動し、次に下の譜表の一番上の音符/休符に移動します。和音全体が選択されている場合は、選択されている和音の一番上の音符だけが選択された状態になります。
- 次の小節の最初の音符/休符に移動するには、**[Ctrl]/[command]+[→]** を押します。
- 前の小節の最初の音符/休符に移動するには、**[Ctrl]/[command]+[←]** を押します。
- 組段の一番上の譜表に移動するには、**[Ctrl]/[command]+[↑]** を押します。
- 組段の一番下の譜表に移動するには、**[Ctrl]/[command]+[↓]** を押します。

#### 3. 以下のいずれかの操作を行なって、同じ位置にある別のタイプのアイテムに選択を切り替えることもできます。

- アイテムを正順で切り替えるには、**[Tab]** を押します。
- アイテムを逆順で切り替えるには、**[Shift]+[Tab]** を押します。

#### 補足

組段に付くテキストやリハーサルマークなどの組段オブジェクトに選択を切り替えることはできません。ただし、組段オブジェクトを直接選択して移動することはできます。

#### 4. 別のタイプのアイテムに選択を切り替えたあと、必要に応じてそのタイプの別のアイテムに移動します。

### 関連リンク

[組段オブジェクト \(1055 ページ\)](#)

## フローに移動する

現在のレイアウト内の前または次のフローに移動できます。この場合、そのフローの開始位置が自動的に楽譜領域に表示されます。これは、多くのフローが含まれているレイアウト内を移動するときに特に便利です。

これらの手順は、設定モードと記譜モードで機能します。

---

### 手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、別のフローに移動します。
  - レイアウト内の前のフローに移動するには、「編集 (Edit)」 > 「移動 (Go To)」 > 「前のフローに移動 (Go To Previous Flow)」を選択します。
  - レイアウト内の次のフローに移動するには、「編集 (Edit)」 > 「移動 (Go To)」 > 「次のフローに移動 (Go To Next Flow)」を選択します。

---

### 結果

楽譜領域が更新され、対応するフローの開始位置が表示されます。一番上の譜表が自動的に楽譜領域の左上に配置されます。

### ヒント

「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、「前のフローに移動 (Go To Previous Flow)」と「次のフローに移動 (Go To Next Flow)」のどちらにもキーボードショートカットを割り当てることができます。

---

## ページに移動する

たとえば、楽譜の編集集中に変更が必要なページにすばやくジャンプするなど、ページ番号を使用して現在のレイアウト内の指定したページに移動できます。

これらの手順は、設定モードと記譜モードで機能します。

---

### 手順

1. 「編集 (Edit)」 > 「移動 (Go To)」 > 「ページの移動 (Go To Page)」を選択して「ページの移動 (Go To Page)」ダイアログを開きます。
2. 移動先のページ番号を「ページ (Page)」フィールドに入力します。
3. 「OK」をクリックします。

---

### 結果

楽譜領域が更新され、対応するページの開始位置が表示されます。ページの上部が自動的に楽譜領域の中央に配置されます。

### ヒント

- 「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、「ページの移動 (Go To Page)」にキーボードショートカットを割り当てることができます。
  - また、別の方法でビューを移動したり、レイアウト内の別のページに移動したりすることもできます。
-



関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(53 ページ\)](#)

[ページビューのページ配置 \(37 ページ\)](#)

[楽譜領域のビューを移動する \(408 ページ\)](#)

[楽譜領域でのズームイン/ズームアウト \(408 ページ\)](#)

## 小節への移動

たとえば、楽譜の編集中に変更が必要な小節にすばやくジャンプするなど、現在のレイアウト内の指定した小節に移動できます。

これらの手順は、設定モード、記譜モード、再生モードで機能します。

---

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[G]** を押して「**小節に移動 (Go To Bar)**」ダイアログを開きます。
2. 移動先の小節が含まれているフローを「**フロー (Flow)**」メニューから選択します。
3. 移動先の小節番号を「**小節 (Bar)**」フィールドに入力します。
4. 「**OK**」をクリックします。

---

結果

楽譜領域が更新され、選択した小節が表示されます。一番上の譜表が自動的に楽譜領域の左上に配置されます。

再生モードでは、再生ヘッドがその小節の始めに移動します。再生ヘッドが自動的にルーラーの始めに配置されます。

## リハーサルマークへの移動

たとえば楽譜の編集中に、変更が必要なパッセージにすばやくジャンプするために、現在のレイアウトの任意のフローの指定したリハーサルマークに移動できます。

これらの手順は、設定モードと記譜モードで機能します。

---

手順

1. 「**編集 (Edit)**」 > 「**移動 (Go To)**」 > 「**リハーサルマークに移動 (Go To Rehearsal Mark)**」を選択して、「**リハーサルマークに移動 (Go To Rehearsal Mark)**」ダイアログを開きます。
2. 移動先のリハーサルマークが含まれているフローを「**フロー (Flow)**」メニューから選択します。
3. 移動先のリハーサルマークを「**リハーサルマーク (Rehearsal mark)**」フィールドに入力します。
4. 「**OK**」をクリックします。

---

結果

楽譜領域が更新され、該当するリハーサルマークの位置が表示されます。

ヒント


「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで、「**リハーサルマークに移動 (Go To Rehearsal Mark)**」にキーボードショートカットを割り当てることができます。

---

## 楽譜領域のビューを移動する

楽譜領域のビューを移動して、レイアウトの別の部分を表示できます。たとえば、レイアウトをスクロールして各ページを次々表示できます。

### 手順

- 以下のいずれかの操作を行なってビューを移動します。
  - ビューを上下に移動するには、マウスホイールで上下にスクロールするか、タッチパッドで上下にスワイプします。
  - ビューを左右に移動するには、**[Shift]** を押しながらマウスホイールで上下にスクロールするか、タッチパッドで左右にスワイプします。
  - 次のページに移動するには、**[→]** 又は **[↓]** 又は **[Page Down]** を押します。
  - 前のページに移動するには、**[←]** 又は **[↑]** 又は **[Page Up]** を押します。
  - 最初のページに移動するには、**[Ctrl]/[command]+[Home]** を押します。
  - 最後のページに移動するには、**[Ctrl]/[command]+[End]** を押します。
  - ステータスバーで「**ハンドツール (Hand Tool)**」  をクリックし、楽譜領域で楽譜の境界内の空白部分をクリックしてドラッグします。  
ビューを動かしている間は、マウスポインターが手のアイコンに変わります。

### 結果

楽譜領域のビューが移動します。

### ヒント

- オーバースクロールの最大量、つまりページの端からどこまでビューを移動させるかは、「**環境設定 (Preferences)**」の「**全般 (General)**」ページで変更します。
- 「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで、「**中央の選択 (Center Selection)**」にキーボードショートカットを割り当てることができます。このコマンドを実行すると、選択範囲が自動的に表示されます。

### 関連リンク

[ステータスバー \(34 ページ\)](#)

[選択ツール \(36 ページ\)](#)


## 楽譜領域でのズームイン/ズームアウト

楽譜領域でのズームレベルを変更できます。たとえば、音符の入力時には全体を見やすくし、外観を調整する際には音符や記譜記号を拡大して表示できます。


### 前提条件

ズームイン/ズームアウトを行なう際に特定のアイテムが楽譜領域の中央に常に表示されるようにするには、そのアイテムを選択しておきます。

### 手順

1. 以下のいずれかの操作を行なって、ズームインします。
  - **[Z]** 又は **[Ctrl]/[command]+^** を押します。
  - タッチパッドでピンチアウトします。
  - **[Ctrl]/[command]** を押しながらマウスホイールで上方向にスクロールします。
  - ステータスバーのズームオプション  を使用します。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、ズームアウトします。

- **[Ctrl]/[command]+[-]** 又は **[X]** を押します。
- タッチパッドでピンチインします。
- **[Ctrl]/[command]** を押しながらマウスホイールで下方向にスクロールします。
- ステータスバーのズームオプション  を使用します。

#### 結果

楽譜領域のズームレベルが変更されます。何かを選択している場合は、Dorico SE は選択部分をズームの中心とします。何も選択していない場合は、Dorico SE はビューの中央部分をズームの中心とします。

#### 関連リンク

[ズームオプション](#) (37 ページ)

[トラックのズームイン/ズームアウト](#) (456 ページ)

[ワークスペースの設定](#) (38 ページ)

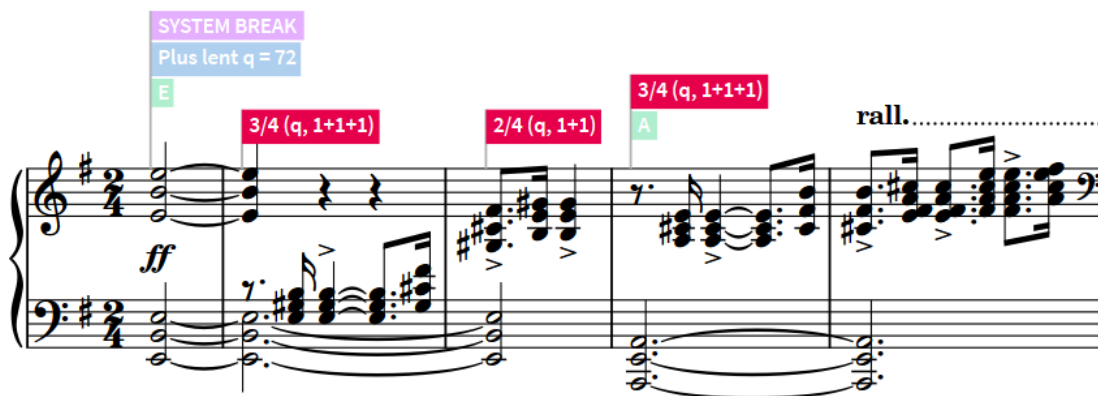
## ガイド

Dorico SE では、ガイドは臨時記号が付かない調号、非表示のアイテム、リズムフィールドの変更など、スコア上に表示できない重要なアイテムや変更指示の位置を示します。

非表示の小節番号や拍子記号など、多くのアイテムにガイドを表示できるため、どのアイテムを示すかに応じてガイドはさまざまな色で表示されます。ガイドは選択でき、たとえば組段区切りのガイドを選択してその位置から譜表サイズを変更するなど、ガイドを使用して非表示のアイテムのプロパティを変更できます。選択したガイドは濃く表示され、選択していないガイドは半透明で表示されます。

ガイドには、非表示のアイテムを識別するためのテキストの概要が表示されます。たとえば、拍子記号のガイドには、分数で表わされた拍子記号と分割された拍が表示されます。

同じ位置に複数のガイドが存在する場合やガイド同士の位置が近い場合は、ガイドが重なって読みづらくなるように、縦に重ねて表示されます。



譜表の上に表示されたさまざまなアイテムの複数のガイド (拍子記号のガイドを選択した状態)

#### 補足

初期設定では、印刷やグラフィックファイルの書き出しにはガイドは含まれません。

#### 関連リンク

[注釈](#) (510 ページ)

## ガイドの表示/非表示の切り替え

設定モードと記譜モードでは、すべてのガイドまたは特定のアイテムのガイドをいつでも表示/非表示にできます。

### 手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、ガイドを表示/非表示にします。
  - すべてのガイドを表示/非表示にするには、「**ビュー (View)**」 > 「**ガイド (Signposts)**」 > 「**ガイドを非表示にする (Hide Signposts)**」を選択します。
  - 特定のアイテムのガイドを表示/非表示にするには、「**ビュー (View)**」 > 「**ガイド (Signposts)**」 > 「**アイテムのタイプ**」を選択します。

## 挿入モード


挿入モードでは、音符の入力方法や、音符の入力以外の編集が楽譜に与える影響が変わります。挿入モードをオンにすると、新しい音符を入力したり既存の音符を伸ばしたりした際に、音符が上書きされるのではなく、後ろの位置に押し出されます。同様に、挿入モードがオンの状態で音符を削除したりデュレーションを短くしたりすると、音符間に休符を残さずに音符同士を近づけます。

たとえば、挿入モードがオンの状態で4分音符を4つ入力すると、新しい音符が収まるように、後続のすべての音符が4分音符4つ分後ろに押し出されます。

挿入モードの影響を受ける音符の入力以外の編集には、音符のコピー/貼り付け、音符の削除、(付点の追加/削除、または拍子記号の入力による) 音符のデュレーションの変更などがあります。

挿入モードの影響を受ける声部や譜表は、挿入モードの範囲によって異なります。現在の挿入モードの範囲は音符ツールボックスに表示されるとともに、音符入力時にはキャレットに表示されます。

各フローに1か所、挿入モードの停止位置を設定できます。これは、その停止位置以降の音符や記譜記号が、音符の挿入による影響を受けないようにするためのものです。これにより、たとえばフローの開始位置に音符を挿入する場合でも、フローの特定の位置以降の音符や記譜記号の状態を維持できます。停止位置はすべての譜表にまたがる半透明の垂直線として表示されます。

- 記譜モードで、**[I]** を押すか音符ツールボックスの「**挿入 (Insert)**」 をクリックすることで挿入モードのオン/オフを切り替えることができます。

### 補足

挿入モードと和音モードを同時に有効にすることはできません。

挿入モードがオンになっていない場合、前の拍子記号を変更した際に、既存の拍子記号の前に拍が自動的に追加されません。挿入モードをオンにすると、最後の小節を埋めるための拍が、既存の拍子記号の前に自動的に追加されます。



挿入モードをオンにせずに3/4の拍子記号を入力した場合



挿入モードをオンにして3/4の拍子記号を入力した場合

### 関連リンク

[挿入モードでの音符の挿入 \(216 ページ\)](#)

[リズム上の位置 \(21 ページ\)](#)


[和音モード \(232 ページ\)](#)

キャレット (195 ページ)  
システムトラック (392 ページ)  
音符の入力 (201 ページ)  
音符/アイテムのコピーと貼り付け (416 ページ)  
音符のデュレーションの変更 (241 ページ)  
付点音符の入力 (209 ページ)  
音符/アイテムの削除 (414 ページ)

## 挿入モードの範囲

挿入モードには、選択した声部のみに影響を与えるものから、すべてのプレーヤーに影響を与え、現在の小節のデュレーションを変更するものまで、さまざまな範囲があります。すべての範囲は、挿入モードの停止位置またはフローの終了位置のいずれか早く到着する方まで適用されます。

記譜モードでは、以下のいずれかの操作を行なって、挿入モードの範囲を変更できます。

- **[Alt/Opt]+[I]** を押して、挿入モードの範囲を順に切り替えます。
- 音符ツールボックスで「挿入 (Insert)」 をクリックしたままにしてから、使用する範囲をクリックします。
- 「記譜 (Write)」 > 「挿入の範囲 (Insert Scope)」 > [範囲] を選択します。

Dorico SE では、以下の挿入モードの範囲があります。

### 声部 (Voice)



挿入モードは選択した声部にのみ影響を与えます。音符の入力中は、キャレットに表示されている声部に影響を与えます。音符の入力以外では、選択しているすべての声部に影響を与えます。たとえば複数の譜表にわたって音符や記譜記号をコピーアンドペーストする場合はこれにあたります。

### プレーヤー (Player)



挿入モードは選択したプレーヤーに属するすべての声部とインストゥルメントに影響を与えます。音符の入力中は、挿入モードの範囲内でキャレットが伸びていない譜表に点線が表示されます。

### グローバル (Global)



挿入モードはフロー内のすべてのプレーヤーに影響を与えます。音符の入力中は、挿入モードの範囲内でキャレットが伸びていない譜表に点線が表示されます。

### 現在の小節のグローバル調整 (Global Adjustment of Current Bar)



挿入モードはフロー内のすべてのプレーヤーに影響を与え、現在の小節のデュレーションを変更し、変更されたデュレーションに合わせて拍子記号を更新します。たとえば、音符を入力すると小節のデュレーションが延長され、音符を削除すると短縮されます。

音符の入力中は、挿入モードの範囲内でキャレットが伸びていない譜表に点線が表示されます。

#### ヒント

挿入モードの範囲を「現在の小節のグローバル調整 (Global Adjustment of Current Bar)」に設定すると、フロー内の最初の小節の音符/休符を削除することで弱起 (アウフタクト) の

作成や削除を行なえます。また、これによりアウフタクトで始まるフローの最後の小節を短くすることもできます。

---

関連リンク

- [キャレット](#) (195 ページ)
- [配置ツール](#) (414 ページ)
- [プレーヤー](#) (109 ページ)
- [声部](#) (1145 ページ)
- [拍子記号](#) (1096 ページ)
- [弱起 \(アウフタクト\)](#) (1100 ページ)


## 挿入モードの範囲の変更

選択中の声部のみへの音符の挿入からすべてのプレーヤーへのリズム上の空白の挿入へと動作を切り替える場合など、挿入モードの範囲を変更できます。

現在の挿入モードの範囲は音符ツールボックスに表示されるとともに、音符入力時にはキャレットに表示されます。

---

手順

- 記譜モードで以下のいずれかの操作を行なって、挿入モードの範囲を変更します。
    - **[Alt/Opt]+[I]** を押して、挿入モードの範囲を順に切り替えます。
    - 音符ツールボックスで「**挿入 (Insert)**」 をクリックしたままにしてから、使用する範囲をクリックします。
    - 「**記譜 (Write)**」 > 「**範囲を挿入 (Insert Scope)**」 > **[範囲]** を選択します。
- 

関連リンク


- [音符ツールボックス](#) (177 ページ)
- [キャレット](#) (195 ページ)
- [挿入モードでの音符の挿入](#) (216 ページ)

## 挿入モードの停止位置の設定

各フローに 1 か所、挿入モードの停止位置を設定できます。これは、その停止位置以降の音符や記譜記号が、音符の挿入による影響を受けないようにするためのものです。これにより、たとえばフローの開始位置に音符を挿入する場合でも、フローの特定の位置以降の音符や記譜記号の状態を維持できます。

---

手順

1. 記譜モードで以下のいずれかの操作を行なって、挿入モードの停止位置として設定するリズム上の位置を選択します。
    - 楽譜領域でアイテムを選択します。
    - システムトラックで、開始側の小節線を停止位置として設定する小節を選択します。
  2. 以下のいずれかの操作を行なって、挿入モードの停止位置を設定します。
    - **[Shift]+[Alt/Opt]+[I]** を押します。
    - システムトラックで「**編集停止位置を設定 (Set Edit Stop Position)**」 をクリックします。
    - 「**記譜 (Write)**」 > 「**範囲を挿入 (Insert Scope)**」 > 「**編集停止位置を設定 (Set Edit Stop Position)**」を選択します。
-

#### 結果

選択したリズム上の位置で、そのフローの挿入モードの停止位置が設定されます。これはすべての譜表にまたがる半透明の垂直線として表示されます。

各フローの停止位置は1か所しか設定できないため、フローの他の場所に設定されている停止位置は削除されます。

挿入モードがオンのとき、停止位置を越えて押し出された既存の音符は削除されます。

#### ヒント

停止位置の上のハンドルをクリックして左右にドラッグすることでも、小節線へ停止位置を移動できます。

---

#### 例



ピアノの2つの譜表にまたがる挿入モードの停止位置

---

#### 関連リンク


[システムトラック \(392 ページ\)](#)

## 挿入モードの停止位置の削除

挿入モードの停止位置は、設定したあとに削除できます。

---

#### 手順

- 記譜モードで以下のいずれかの操作を行なって、挿入モードの停止位置を削除します。
  - 挿入モードの停止位置とリズム上同じ位置にあるアイテムを選択し、**[Shift]+[Alt/Opt]+[I]**を押します。
  - システムトラックで、既存の停止位置の上で「**編集停止位置を設定 (Set Edit Stop Position)**」をクリックします。
  - 停止位置の上のハンドルをクリックし、マウスポインターが楽譜の外側に出るまで任意の方向にドラッグしてからマウスを放します。





#### ヒント

マウスポインターが楽譜の外側に出ると、停止位置は点線に変わります。

## 配置ツール

Dorico SE の配置ツールを使用すると、異なる譜表や声部に音符を素早く効率的に割り当てることができます。

配置ツールでは、音符やアイテムを複数の譜表に同時にコピーする、選択した範囲に複数回コピーする、譜表間で音符を移動する、音符の声部を変更するなどの操作を行なえます。

関連リンク

[フィルター](#) (395 ページ)

[音符/アイテムの選択](#) (389 ページ)

[音符のデュレーションの変更](#) (241 ページ)

[音符をデュレーションで分割する](#) (242 ページ)

[リズムグリッド](#) (194 ページ)

[挿入モード](#) (410 ページ)

[和音モード](#) (232 ページ)

## 音符/アイテムの削除

括弧内の音符を削除することなくリピート括弧だけを削除するなど、プロジェクトに入力した音符やアイテムはそれぞれ個別に削除できます。ただし、記譜モードにしておく必要があります。設定モードまたは印刷モードでは、音符やアイテムを削除できません。

音符は再生モードでも削除できますが、その他の記譜項目は削除できません。

#### 補足

フローの最初にある音部記号や、組段の開始位置に自動的に表示される音部記号は削除できません。譜表に一切の音部記号を表示させない場合は、非表示の記号を入力できます。

#### 手順

1. 記譜モードで、削除する音符、アイテム、またはアイテムのガイドを選択します。

#### 補足

- ガイドではなく小節線そのものを直接選択する必要があります。
- 他の譜表にリンクされた強弱記号グループから強弱記号をすべてではなく一部削除した場合、選択した強弱記号はすべてのリンクされた譜表からも削除されます。

- 連符のみを削除した場合、その中の音符は削除されません。その逆も同様です。
- 同じタイプの複数のアイテムを選択するには、大きな選択範囲やフィルターを使用します。

## 2. [Backspace] 又は [Delete] を押します。

### 結果

選択したすべての音符/アイテムがプロジェクトから削除されます。選択は、削除したアイテムに対して最も自然かつ近いアイテムに移動します。たとえば音符を削除した場合、選択は同じ声部の最も近い位置の音符に移ります。

挿入モードがオンだった場合、削除したアイテムのあとにあった音符が前に移動して間隔を埋めます。挿入モードがオフだった場合、削除した音符が対応する暗黙の休符に置き換えられます。

### ヒント

マーカーの削除は、ビデオパネルの「**マーカー (Markers)**」セクションで該当のマーカーを選択し、アクションバーの「**削除 (Delete)**」をクリックして行なうこともできます。

スラーの開始位置または終了位置の音符が削除された場合、スラーは自動的に次または前の符頭に再配置されます。スラーがかかる音符が1つだけになった場合、スラーは自動的に削除されます。

音符を削除する際、延長記号と休止記号は選択しなければ自動的に削除されません。それらはその位置に最も近い音符または休符の上に配置されるか、小節内のすべての音符が削除された場合は、小節休符の上に配置されます。

リピート括弧を削除する際、その一部として入力されていたリピート小節線は自動的に削除されません。

小節線を削除すると、その両側にあった小節が1つにまとめられ、同じ拍数を持つ小節になります。このとき、拍子記号は変更されません。これにより、音符、休符および連符のグループが変化する場合があります。

拍子記号を削除すると、その位置以降の小節は、スコアのその前にある拍子記号に従う形で、次の拍子記号かフローの終了位置まで小節線が振り直されます。拍子記号のないフローは自由拍子で記譜されますが、音符とアイテムはそれぞれのデュレーションと位置が維持されます。

音部記号および調号を削除すると、音符のピッチは変わりませんが、次の音部記号かフローの最後まで、譜表上の前の音部記号と調号に従う形で（臨時記号を追加するなどして）自動的に記譜し直されます。調号のないフローは、AマイナーやCメジャーではなく、オープンキーの調号または無調の調号が適用されているかのように扱われます。

オクターブ線を削除すると、削除したオクターブ線が適用されていた音符は、レイアウトの現在の設定に従い、実音または移調音のいずれかで表示されます。

他の譜表にリンクされた強弱記号グループに属する強弱記号をすべてではなく一部削除した場合、選択した強弱記号はすべてのリンクされた譜表からも削除されます。ただし、1つの譜表から強弱記号のグループ全体を選択して削除した場合、他のリンクされた譜表の強弱記号は削除されません。ヘアピンの直前または直後の強弱記号を削除すると、状況に応じてヘアピンの長さが自動的に調整されます。

リハーサルマークを削除すると、それ以降のリハーサルマークは、次に順序の変更がある位置かフローの終了位置のいずれか早い方まで調整されます。たとえば、1つめのリハーサルマークを削除した場合、次のリハーサルマークはシーケンスタイプの選択に従い、アルファベットのA、数字の1、または小節番号を表示します。

テンポ記号を削除すると、再生モードのテンポトラックからもテンポが削除されます。再生におけるテンポは、1つ前のテンポ記号がある場合はそのテンポに、ない場合はデフォルトのテンポである120bpmに従います。

### 手順終了後の項目

位置を変更するために音符/アイテムを削除した場合、別の位置に新しい音符/アイテムを入力できます。

#### 関連リンク

- [ガイド \(409 ページ\)](#)
- [アイテムの編集 \(397 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの選択 \(389 ページ\)](#)
- [フィルター \(395 ページ\)](#)
- [フィルターを使用した歌詞の選択 \(836 ページ\)](#)
- [休符の削除 \(1023 ページ\)](#)
- [音符と休符のグループ化 \(715 ページ\)](#)
- [既存の音符を連符に変換する \(1117 ページ\)](#)
- [連符から標準の音符に変換する \(1117 ページ\)](#)
- [挿入モード \(410 ページ\)](#)
- [挿入モードの範囲 \(411 ページ\)](#)
- [強弱記号のグループ \(775 ページ\)](#)
- [リンクされた強弱記号 \(776 ページ\)](#)
- [臨時記号の有効範囲ルール \(669 ページ\)](#)
- [リハーサルマークのシーケンスタイプの変更 \(975 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(201 ページ\)](#)
- [記譜記号の入力 \(251 ページ\)](#)

## 音符/アイテムのコピーと貼り付け

音符や記譜記号などのアイテムをさまざまな方法でコピーして、別の位置や譜表に貼り付けることができます。

---

#### 手順

1. 記譜モードで、コピーする音符/アイテムを選択します。

#### ヒント

同じタイプの複数のアイテムを選択するには、大きな選択範囲やフィルターを使用します。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した音符/アイテムを別の位置にコピーします。
  - **[Alt/Opt]** を押しながら貼り付ける位置をクリックします。
  - **[Ctrl]/[command]+[C]** を押し、貼り付ける位置を選択してから **[Ctrl]/[command]+[V]** を押します。
  - 選択したアイテムの直後にそのものの繰り返しを貼り付けるには、**[R]** を押します。
  - 音符/アイテムを上級の譜表にコピーするには、選択して「**編集 (Edit)**」 > 「**特殊な貼り付け (Paste Special)**」 > 「**上の譜表に複製 (Duplicate to Staff Above)**」を選択します。
  - 音符/アイテムを下級の譜表にコピーするには、選択して「**編集 (Edit)**」 > 「**特殊な貼り付け (Paste Special)**」 > 「**下の譜表に複製 (Duplicate to Staff Below)**」を選択します。

---

#### 結果

選択した音符/アイテムが、元の位置から削除されることなくコピーされます。

強弱記号やスラーを別の譜表の同じ位置にコピーした場合、初期設定ではコピー元とコピー先の記号が自動的にリンクされます。

#### 関連リンク

- [歌詞のコピーと貼り付け \(833 ページ\)](#)
- [キーエディターでポイントをコピーアンドペーストする \(579 ページ\)](#)
- [フィルター \(395 ページ\)](#)
- [大きな選択範囲 \(391 ページ\)](#)
- [音符とアイテムを個々に選択/選択解除する \(389 ページ\)](#)

[音符/アイテムを別の譜表に移動する \(422 ページ\)](#)  
[他の譜表まで伸びた音符をリセットする \(710 ページ\)](#)  
[音符/アイテムの位置の移動 \(419 ページ\)](#)  
[アイテムの長さの変更 \(398 ページ\)](#)  
[音符のデュレーションの変更 \(241 ページ\)](#)  
[音符をデュレーションで分割する \(242 ページ\)](#)  
[貼り付け時の強弱記号とスラーの自動リンクをオフにする \(418 ページ\)](#)  
[リズムを変えずに音符のピッチを変更する \(428 ページ\)](#)  
[リンクされた強弱記号 \(776 ページ\)](#)  
[リンクされたスラー \(1037 ページ\)](#)  
[通し番号付き小節領域 \(1002 ページ\)](#)  
[挿入モード \(410 ページ\)](#)  
[和音モード \(232 ページ\)](#)

## 複数の譜表に音符/アイテムをコピーアンドペーストする

木管楽器をユニゾンで演奏する際にすべての木管楽器の譜表に単一のフレーズをコピーする場合など、音符やその他のアイテムを複数の譜表に同時にコピーアンドペーストできます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、複数の譜表にコピーする音符/アイテムを選択します。

#### ヒント

同じタイプの複数のアイテムを選択するには、大きな選択範囲やフィルターを使用します。

2. **[Ctrl]/[command]+[C]** を押して選択した音符/アイテムをコピーします。
3. コピーしたアイテムを貼り付ける各譜表上のアイテムを選択します。

#### 補足

選択した一番上の譜表の一番前にあるアイテムによって、すべての譜表に貼り付けられるアイテムの位置が決まります。

4. **[Ctrl]/[command]+[V]** を押して選択した音符/アイテムを貼り付けます。

---

### 結果

選択した音符/アイテムが選択したすべての譜表にコピーされます。

強弱記号やスラーを別の譜表の同じ位置にコピーした場合、初期設定ではコピー元とコピー先の記号が自動的にリンクされます。

#### ヒント

各譜表上で音符/アイテムの範囲を選択した場合、コピーした音符/アイテムも選択した範囲を埋めるように複数回貼り付けられます。

---

### 関連リンク

[フィルター \(395 ページ\)](#)  
[大きな選択範囲 \(391 ページ\)](#)  
[リンクされた強弱記号 \(776 ページ\)](#)  
[リンクされたスラー \(1037 ページ\)](#)  
[他の譜表まで伸びた音符をリセットする \(710 ページ\)](#)

## 音符/アイテムをコピーアンドペーストして選択範囲を埋める

複数の小節を同じフレーズで埋めたい場合などに、音符や記譜記号などのアイテムを、選択範囲内で一度に複数回コピーアンドペーストできます。

### 補足

コピーアンドペーストできるのは、選択範囲を埋めるデュレーションを持つアイテムだけです。たとえば、段階的強弱記号をコピーアンドペーストして選択範囲を埋めることはできますが、局部的強弱記号ではできません。

### 手順

1. 記譜モードで、範囲全体にコピーする音符/アイテムを選択します。

### ヒント

同じタイプの複数のアイテムを選択するには、大きな選択範囲やフィルターを使用します。

2. **[Ctrl]/[command]+[C]** を押して選択した音符/アイテムをコピーします。
3. 選択した音符/アイテムを全体に貼り付ける範囲を選択します。
4. **[Ctrl]/[command]+[V]** を押して選択した音符/アイテムを貼り付けます。

### 結果

選択した範囲を超えることなく、その範囲に収まる回数だけ、選択した音符/アイテムがコピーされます。

### ヒント

複数の譜表にまたがる範囲を選択した場合は、コピーしたアイテムも複数の譜表に貼り付けられます。強弱記号やスラーを別の譜表の同じ位置にコピーした場合、初期設定ではコピー元とコピー先の記号が自動的にリンクされます。

### 関連リンク

[フィルター \(395 ページ\)](#)

[大きな選択範囲 \(391 ページ\)](#)

[音符をデュレーションで分割する \(242 ページ\)](#)

## 貼り付け時の強弱記号とスラーの自動リンクをオフにする

初期設定では、強弱記号とスラーをほかの譜表の同じ位置にコピーすると自動的にリンクされます。この機能はオフにすることで、デフォルトで強弱記号とスラーがリンクされなくなります。

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
2. カテゴリリストの「**音符の入力と編集 (Note Input and Editing)**」をクリックします。
3. 「**編集 (Edit)**」セクションの「**貼り付け時は強弱記号とスラーを既存のアイテムにリンクさせる (Link dynamics and slurs to existing items when pasting)**」をオフにします。
4. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

関連リンク

[リンクされた強弱記号 \(776 ページ\)](#)

[リンクされたスラー \(1037 ページ\)](#)

## 音符/アイテムの位置の移動

音符およびアイテムは、入力後にリズム上の異なる位置に譜表に沿って左右に移動できます。これにより、たとえば強弱記号の *cresc.* の開始を 1 拍遅らせることができます。グループに属する強弱記号や演奏技法を個別に移動することもできます。

### 補足

- これらの手順は、小節線、符頭の括弧、グリッサンドライン、符頭に連結された横棒線、フィンガリングおよびフィンガリングスライド、ジャズアーティキュレーション、ギターバンド、ビブラートバーダイブ/リターン、ペダルのリテイク、トレモロストロークなどのアイテムには適用されません。これらのアイテムのリズム上の位置を変更する場合は、それを元の位置から削除してから別の位置に新規に入力する必要があります。

アルペジオ記号や垂直線は、移動するよりも削除して新規に入力しなおすことをおすすめします。アルペジオ記号や垂直線を休符の位置に移動すると、それらは削除されます。

- マーカーに紐づけられた時間上の位置は固定されているため、楽譜に対するマーカーの位置を移動すると、マーカーの前後のテンポが自動的に変更されます。マーカーの時間上の位置を変更して、たとえば 25 秒から 28 秒の位置に移動する場合は、マーカーのタイムコードを変更する必要があります。

### 前提条件

適切なリズムグリッドの間隔を選択しています。



### 手順

1. 記譜モードで、移動する音符、アイテム、またはガイドを選択します。

### 補足

- 連符の音符を連符のまま維持する場合は、連符の数や比率を示す数字、角括弧、または連符のガイドも選択する必要があります。選択しなかった場合、移動時に連符の範囲からはずれた音符は、それぞれの音価による標準の音符に変換されます。
- スラー、マーカー、リピート括弧、および小節リピート領域は、それぞれ一度に 1 つずつしか移動できません。
- マウスを使用する場合、一度に移動できるアイテムは 1 つだけです。音符および連符、歌詞、スラッシュ領域、拍子記号、アルペジオ記号、垂直線は、マウスでは移動できません。
- 音部記号は、手動で入力したものしか選択できません。フローの最初にある音部記号や、組段の開始位置に自動的に表示される音部記号は選択できません。
- グループの中の強弱記号を 1 つだけ移動させる場合は、マウスでクリックしてドラッグする必要があります。キーボードショートカットを使用した場合は、グループ全体が移動します。
- 同じグループに属する演奏技法または強弱記号を複数同時に移動すると、それらのグループ化が解除されます。

2. 必要に応じて、音符を選択して移動する際に、通過する既存の音符を上書きしないようにするには、以下のいずれかを有効にします。

- 選択した音符を既存の音符と重ね合わせる場合は、**[Q]** を押すか音符ツールボックスの「和音 (Chords)」 をクリックして、和音モードをオンにします。
- 選択した音符が既存の音符を通過するようにするには、記譜モードで **[I]** を押すか音符ツールボックスの「挿入 (Insert)」 をクリックして、挿入モードをオンにします。



#### 補足

挿入モードをオンにして音符を移動すると、選択した音符がその上を通過した既存の音符のデュレーションが影響を受けます。

3. 以下のいずれかの操作を行なって、音符、アイテム、またはガイドを移動します。

- 右へ移動させるには **[Alt/Opt]+[→]** を押します。
- 左に移動するには **[Alt/Opt]+[←]** を押します。

#### 補足

ほとんどのアイテムは、現在のリズムグリッドの間隔に従い移動します。強弱記号、装飾音符、スラー、ライン、オクターブ線、ペダル線、演奏技法、リハーサルマーク、リピート括弧、または小節リピート領域を単独で選択している場合は、隣の符頭、小節、または小節線へと移動します。

- アイテムを現在のリズムグリッドの間隔に従って右に移動するには、**[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
- アイテムを現在のリズムグリッドの間隔に従って左に移動するには、**[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。
- 選択したアイテムをクリックして左右にドラッグします。

#### 補足

強弱記号、装飾音符、スラー、横棒線、オクターブ線、ペダル線、演奏技法、リハーサルマーク、リピート括弧、または小節リピート領域は、隣の符頭、小節、または小節線へと移動します。

#### 結果

選択した音符、アイテム、またはガイドが新しい位置に移動します。アイテムは適用されるリズム上の位置に連結線で接続されます。

ほとんどのアイテムは、現在のリズムグリッドの間隔に従い移動します。ただし一部のアイテムは、単独で選択している場合は自動的に隣の符頭、小節、または小節線に移動します。複数のアイテムが選択されている場合は、現在のリズムグリッドの間隔に従いひとまとまりで移動します。

#### 補足

テンポ記号や音部記号など多くのアイテムのインスタンスは、各譜表のリズム上の各位置に1つずつしか存在できません。アイテムを移動する際と同じタイプの他のアイテムの上を通過した場合、既存のアイテムは状況に応じて削除または短縮されます。

この動作内容はもとに戻せますが、この過程で削除されたアイテムが復元されるのは、アイテムの移動にキーボードを使用していた場合のみです。

同じ譜表のリズム上の同じ位置に複数のインスタンスを入力できるアイテムには、強弱記号、オクターブ線、演奏技法、横棒線、スラッシュ領域、テキストアイテムなどがあります。ただし、複数のアイテムをまとめて移動する場合、挿入モードをオンにしていないと、選択したアイテムの間に存在する同じ種類のアイテムや、移動の際にその上を通過した既存のアイテムは、状況に応じて削除または短縮されます。

音符は他の音符のデュレーションや配置に応じて自動的に配置されます。

音符と一緒に連符の数や比率を示す数字または角括弧も選択している場合、連符全体が譜表に沿って移動します。連符が小節線をまたぐ場合、連符は自動的に調整され補正されます。ただし小節の途中で



は、連符を拍の分かれ目で分割する慣習に関する自動調整は行なわれません。小節の途中で拍の分かれ目を表示するには、2つの連符を手動で入力する必要があります。

音部記号、調号、拍子記号などのアイテムは、新しい位置から同じタイプの次のアイテムの位置まで、またはフローの終了位置のいずれか先に到達した方まで効果を及ぼします。移動した拍子記号の前後両側の小節線が、前か次の既存の拍子記号の位置、またはフローの開始位置か終了位置まで自動的に更新されます。

ディヴィジ作成のガイドを移動した場合、ディヴィジのパスページの外側にあるディヴィジの譜表の楽譜は自動的に非表示になり、ディヴィジのパスページの前後にあるユニゾンの範囲が自動的に更新されます。

範囲外の音符にカラーが表示される設定でハープペダルダイアグラムを移動した場合、その位置に影響するハープペダルダイアグラムに一致しなくなった音符は赤く表示されます。

延長記号と休止記号の位置は、移動しても変化がないように見える場合があります。たとえばある譜表に小節休符があり、その小節内でフェルマータのリズム上の位置を変更した場合、小節記号は変わらず小節休符の上に表示されます。

通常、スラーのデュレーションは維持されます。ただし、移動先でスラーがまたがる音符のリズムによっては、移動前とはデュレーションが変化する場合があります。

リピート括弧を移動しても、リピート小節線が自動的に入力、削除、または移動されることはありません。

マーカーを移動しても、マーカーの固定された時間上の位置は変化しません。このため、演奏が正しい時間でマーカーの位置に到達するように、マーカーの直前のテンポが自動的に更新されます。たとえばマーカーを右に動かすと、その前にあるテンポが速くなります。マーカーと、その前にあるテンポ変更またはフローの開始位置との間にある段階的テンポ変更は、すべて削除されます。テンポの変更は、フロー内のその他すべてのマーカーの楽譜に対する位置に影響を与えます。

#### 関連リンク

[リズムグリッド \(194 ページ\)](#)

[音符ツールボックス \(177 ページ\)](#)

[音符のスペーシング \(537 ページ\)](#)

[和音モード \(232 ページ\)](#)

[挿入モード \(410 ページ\)](#)

[音符と休符のグループ化 \(715 ページ\)](#)

[連符の角括弧 \(1120 ページ\)](#)

[連符の数や比率を示す数字 \(1123 ページ\)](#)

[音符のデュレーションの変更 \(241 ページ\)](#)

[アイテムの長さの変更 \(398 ページ\)](#)

[譜表に対するアイテムの位置の変更 \(402 ページ\)](#)

[音符/アイテムを別の譜表に移動する \(422 ページ\)](#)

[譜表をまたぐ連桁/トレモロの作成 \(707 ページ\)](#)

[ペダル線の分割 \(940 ページ\)](#)

[音域外の音符のカラーを表示/非表示にする \(856 ページ\)](#)

[強弱記号のグループ \(775 ページ\)](#)

[演奏技法のグループ \(953 ページ\)](#)

[音符/アイテムの削除 \(414 ページ\)](#)

[ラインの入力方法 \(355 ページ\)](#)

[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(313 ページ\)](#)

[ギターバンドとギターテクニックの入力方法 \(326 ページ\)](#)

[音部記号とオクターブ線の入力方法 \(302 ページ\)](#)

[リピートとトレモロの入力方法 \(374 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ってリテイクを追加する \(348 ページ\)](#)

[パネルを使ってリテイクを追加する \(350 ページ\)](#)

[フィンガリングの入力 \(254 ページ\)](#)

[フィンガリングスライドを表示/非表示にする](#) (802 ページ)

[符頭に括弧を表示する](#) (859 ページ)

[マーカーのタイムコードを変更する](#) (980 ページ)

## 音符/アイテムを別の譜表に移動する

たとえば、MIDI ファイルからキーボードパートを読み込んだあとに、キーボードの譜表の個々の音符を別の譜表に移動するなど、音符およびアイテムをあらゆるタイプの別の譜表に移動できます。

### 補足

- この手順はペダル線や組段オブジェクトには適用されません。
- 譜表をまたぐ連符を作成する場合など、元の譜表との繋がりを残したまま別の譜表に音符を表示させたい場合、音符を別の譜表にまたがせられます。

### 手順

1. 記譜モードで、別の譜表に移動する音符またはアイテムを選択します。

#### ヒント

同じタイプの複数のアイテムを選択するには、大きな選択範囲やフィルターを使用します。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した音符/アイテムを別の譜表に移動します。

- 1つ上の譜表へ移動させるには、**[Alt/Opt]+[N]** を押します。
- 1つ下の譜表へ移動させるには、**[Alt/Opt]+[M]** を押します。
- 「編集 (Edit)」 > 「特殊な貼り付け (Paste Special)」 > 「上の譜表に移動 (Move to Staff Above)」を選択します。
- 「編集 (Edit)」 > 「特殊な貼り付け (Paste Special)」 > 「下の譜表に移動 (Move to Staff Below)」を選択します。

#### ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

### 結果

元の譜表から切り取ったものを新しい譜表に貼り付けるという方法で、選択した音符やアイテムが別の譜表に移動します。初期設定では、音符はその譜表でアクティブな最初の声部に貼り付けられます。

連符の角括弧、連符の数や比率、または連符のガイドを選択していなくても、連符内の音符は連符のまま移動します。

### 関連リンク

[フィルター](#) (395 ページ)

[大きな選択範囲](#) (391 ページ)

[譜表をまたぐ連符/トレモロの作成](#) (707 ページ)

[音符/アイテムの位置の移動](#) (419 ページ)

[複数の譜表に音符/アイテムをコピーアンドペーストする](#) (417 ページ)

[音符のデュレーションの変更](#) (241 ページ)

[個々の音符のピッチの変更](#) (424 ページ)

[組段オブジェクトの位置の変更](#) (1056 ページ)

[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハーブペダルダイアグラムの入力方法](#) (340 ページ)

## 既存の音符の声部を変更する





音符の声部は、音符を入力したあとでも変更できます (スラッシュ付き声部の音符を含む)。たとえば、音符の声部を符尾が上向きの声部から符尾が下向きの声部またはスラッシュ付き声部に変更できます。

### 手順

1. 記譜モードで、声部を変更する音符を選択します。

#### ヒント

大きな選択範囲やフィルターを使用して、同じ声部のたくさんの音符を選択します。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、声部を変更します。
  - 選択した音符を新規の標準の声部に変更するには、**[Shift]+[V]** を押すか、音符ツールボックスで「**声部を作成 (Create Voice)**」  をクリックします。
  - 選択した音符を新規のスラッシュ付き声部に変更するには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[V]** を押します。また、音符ツールボックスの「**声部を作成 (Create Voice)**」  をクリックしたままにしてから、「**スラッシュ付き声部を作成 (Create Slash Voice)**」  をクリックすることでも変更できます。
  - 選択した音符を既存の声部に変更するには、**[V]** を押すか、音符ツールボックスで「**次の声部 (Next Voice)**」  をクリックして、譜表上のアクティブな声部の中から声部を順に切り替えます。

### 結果

選択した音符の声部が変更されます。これにより、譜表上で選択した音符や他の音符の符尾の方向が自動的に変更されます。必要に応じて、別の声部の音符の周りに休符が表示されます。

スラッシュ付き声部に変更した音符は再生されなくなります。

#### ヒント

選択した音符の声部の変更は、「**編集 (Edit)**」 > 「**記譜 (Notations)**」 > 「**声部 (Voices)**」 > 「**声部を変更 (Change Voice)**」 > **[声部]** を選択しても行なえます。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。譜表上に声部が1つしかない場合は、選択した音符用に新しい声部を作成できます。

### 手順終了後の項目

- 休符の削除や非表示、および音符の符尾の方向の変更は、あとから手動で行なえます。
- 声部全体をスラッシュ付き声部に変更することもできます。

### 関連リンク

- [音符ツールボックス \(177 ページ\)](#)
- [声部カラーの表示/非表示 \(1146 ページ\)](#)
- [複数の声部への音符の入力 \(211 ページ\)](#)
- [スラッシュ付き声部への音符の入力 \(213 ページ\)](#)
- [大きな選択範囲 \(391 ページ\)](#)
- [フィルター \(395 ページ\)](#)
- [複声部における暗黙の休符 \(1021 ページ\)](#)
- [休符の削除 \(1023 ページ\)](#)
- [音符の符尾の方向を個別に変更する \(865 ページ\)](#)
- [スラッシュ符頭の声部のタイプを変更する \(1016 ページ\)](#)
- [音符のデュレーションの変更 \(241 ページ\)](#)
- [連符 \(1115 ページ\)](#)
- [ガイド \(409 ページ\)](#)

## 声部の内容の入れ替え

2つの声部の内容が空白ではない場合、その内容を入れ替えることができます。

### 手順

1. 記譜モードで、内容を入れ替える2つの声部に含まれる音符を選択します。
2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「声部 (Voices)」 > 「声部の内容を入れ替え (Swap Voice Contents)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

### 結果

声部の内容が入れ替わります。たとえば、元は符尾が上向きの声部に属していた音符は符尾が下向きの声部に移り、元は符尾が下向きの声部に属していた音符は符尾が上向き声部に移ります。

### 補足

入れ替わるピッチや符尾の方向によって、音符が重なる場合があります。音符の垂直のスペースを最小限にして楽譜を見やすくするため、Dorico SE は自動的に音符の符頭が部分的に重なるように音符を配置します。この配置を変更する場合は、声部の順番を変更するか、声部列の並び順を変更します。

### 例



E が上向き、F が下向きの声部



声部の内容を入れ替え後、E が下向き、F が上向き声部

### 関連リンク

[声部の順番の入れ替え \(1148 ページ\)](#)

[声部列の並び順 \(1148 ページ\)](#)

## 移調ツール

Dorico SE では、既存の音符のピッチをさまざまな方法で変更できます。

### 関連リンク

[配置ツール \(414 ページ\)](#)

[移調楽器 \(122 ページ\)](#)

[実音と移調音 \(160 ページ\)](#)

[ピアノロールエディター上の音符の移調 \(588 ページ\)](#)

## 個々の音符のピッチの変更

個々の音符 (装飾音符を含む) を入力したあとに、それらのピッチと音域を、オクターブの分割、譜表上の位置、およびオクターブ単位で上下に変更できます。

### 手順

1. 記譜モードで、ピッチを変更する音符を選択します。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した音符のピッチを上げ下げします。

- 音符の位置を1つ上げるには (C から D など)、**[Alt/Opt]+[↑]** を押します。
- 音符の位置を1つ下げるには (D から C など)、**[Alt/Opt]+[↓]** を押します。
- 音符をオクターブの分割1つ分上に移調するには (平均律 (12-EDO) で半ステップ (半音) や平均律 (24-EDO) で1/4音など)、**[Shift]+[Alt/Opt]+[↑]** を押します。
- 音符をオクターブの分割1つ分下に移調するには (平均律 (12-EDO) で半ステップ (半音) や平均律 (24-EDO) で1/4音など)、**[Shift]+[Alt/Opt]+[↓]** を押します。
- 音符を1オクターブ上に移調するには、**[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[↑]** を押します。
- 音符を1オクターブ下に移調するには、**[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[↓]** を押します。

#### 結果

選択した音符のピッチまたは音域が変更されます。影響を受ける譜表に表示された数字付き低音は自動的に更新されます。

一番低い弦のナットよりも下で演奏しなければならない音符など、現在そのピッチをフレット楽器で演奏できない場合、その音符はタブ譜上にクエスチョンマークとして表示されます。

#### 補足

**[Alt/Opt]+[↑]** と **[Alt/Opt]+[↓]** を押すと、グリッドおよび五線譜の表示タイプを使用する打楽器キットの音符の譜表上の位置を変更できます。ただし、この操作ではその音符を演奏するインストゥルメントも変更されません。

#### 関連リンク

[オクターブの均等な分割 \(EDO\) \(829 ページ\)](#)

[既存の音符の上/下に音符を追加 \(237 ページ\)](#)

[音符の書き換え \(429 ページ\)](#)

[臨時記号の入力 \(224 ページ\)](#)

[数字付き低音 \(780 ページ\)](#)

[配置ツール \(414 ページ\)](#)

## 選択範囲の移調

「**移調 (Transpose)**」ダイアログを使用して、フロー全体、または選択した調号も含めた特定の選択範囲を移調できます。

#### ヒント

移調レイアウトの移調楽器に適切な調号が自動的に表示されます。

#### 手順

1. 必要に応じて、記譜モードで移調する領域を選択します。

#### 補足

- 調号を移調する場合は、調号を含めて選択する必要があります。
- 何も選択しなかった場合、最後に音符/アイテムを選択したフロー全体が移調します。

2. 「**記譜 (Write)**」 > 「**移調 (Transpose)**」を選択して「**移調 (Transpose)**」ダイアログを開きます。

3. 音程や性質など、移調に必要なパラメーターを調節します。

#### ヒント

- たとえば Gb メジャーから G メジャーに移動する場合など、「**間隔を算出 (Calculate interval)**」セクションを使用して必要な設定を判断することをおすすめします。
- 音程が異なると使用できる性質が異なります。たとえば、メジャー3度は指定できますがメジャーオクターブは指定できません。そのため、移調パラメーターを手動で設定したい場合には、性質の前に音程を選択することをおすすめします。

4. 必要に応じて、フローまたは選択範囲に含まれる調号を移調する場合は、「**調号を変更する (Transpose key signatures)**」をオンにします。
5. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

#### 結果

選択範囲内のすべての音符、または何も選択していない場合はフロー内のすべての音符が、「**移調 (Transpose)**」ダイアログで指定した音程またはオクターブの分割数に従い移調されます。選択範囲に調号が含まれており、「**調号を変更する (Transpose key signatures)**」をオンにしていた場合は、選択範囲内のすべての調号も移調されます。

影響を受ける譜表に表示された数字付き低音も合わせて移調されます。

すべての譜表に適用される調号は、すべての譜表を選択していなかった場合であっても、レイアウト中すべての譜表において移調されます。1つの譜表のみに適用される調号は、選択に含まれている場合それ自体は移調しますが、レイアウト中の他の譜表には影響しません。

#### 関連リンク

[大きな選択範囲 \(391 ページ\)](#)

[音符とアイテムを個々に選択/選択解除する \(389 ページ\)](#)

[数字付き低音 \(780 ページ\)](#)

[異名同音の調号 \(827 ページ\)](#)

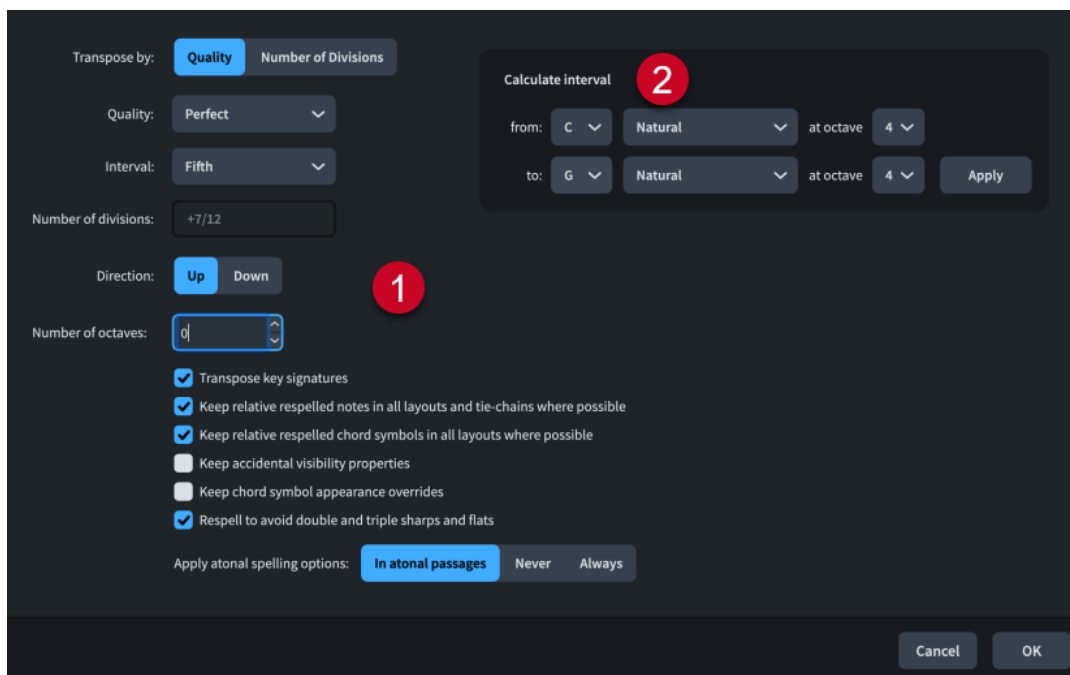
[実音と移調音 \(160 ページ\)](#)

[レイアウトの移調/非移調の設定 \(159 ページ\)](#)

## 「移調 (Transpose)」ダイアログ

「**移調 (Transpose)**」ダイアログを使用すると、フロー全体または選択した音符を、調号も含めて移調できます。音程や性質に応じて移調したり、設定したオクターブの分割数の分だけ移調したりできます。

- 記譜モードで「**記譜 (Write)**」 > 「**移調 (Transpose)**」を選択すると、「**移調 (Transpose)**」ダイアログを開けます。



「移調 (Transpose)」 ダイアログには以下のセクションがあります。

## 1 移調オプション

実行したい移調を指定できるオプションがあります。たとえば、メジャー 3 度などの音程の性質で移調するよう選択したり、設定したオクターブの分割数で移調するよう選択したりできます。移調の方向、オクターブを含めるかどうか、および選択範囲を移調する音程と性質または区切りの数を選択できます。

表記規則によれば、音程が異なると使用できる性質が異なります。たとえば、メジャー 3 度は指定できますがメジャーオクターブは指定できません。そのため、性質の前に音程を選択することをおすすめします。

その他のオプションでは、選択範囲に含まれる調号を移調したり、関連する変更された音符とコード記号を可能な限り保持したり、二重臨時記号や三重臨時記号を回避したりできます。

### 補足

「ダブルまたはトリプルシャープ/フラットを避けるように書き換え (Respell to avoid double and triple sharps and flats)」を使用できるのは、12-EDO と互換性のある調性システムで楽譜を移調する場合のみです。

## 2 間隔を算出 (Calculate interval)

開始位置の音符と移調後の音符に従って移調オプションを設定できます。たとえば、選択範囲が C<sub>4</sub> から G<sub>#</sub> になるように移調したい場合、そのために必要な音程と性質がわからなければ、「間隔を算出 (Calculate interval)」セクションにこれら 2 つの音符を入力して「適用 (Apply)」をクリックすると、Dorico SE が自動的に必要な移調オプションを設定してくれます。

### 補足

「移調 (Transpose)」 ダイアログでは、トリプルシャープよりもシャープが多くなるなど、記譜ができなくなる移調や、選択範囲の位置の調性システムに存在しない微分音の臨時記号が必要になる移調は行なえません。

### 関連リンク

[音符ツールのポップオーバー \(237 ページ\)](#)

[オクターブの均等な分割 \(EDO\) \(829 ページ\)](#)





[調性システム](#) (829 ページ)

[配置ツール](#) (414 ページ)

## 音符ツールのポップオーバーで既存の音符を移調する

音符ツールのポップオーバーを使用して、入力したあとの音符のピッチを変更できます。

### 手順

1. 記譜モードで、移調する音符を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって音符ツールのポップオーバーを開きます。
  - **[Shift]+[I]** を押します。
  - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「音符ツール (Note Tools)」 をクリックします。
3. 移調するピッチをポップオーバーに入力します。  
たとえば、「t3」と入力すると音符が3度上に移調され、「t-min6」と入力すると音符がマイナー6th下に移調されます。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

### 結果

選択した音符が指定した度数だけ移調されます。影響を受ける譜表に表示された数字付き低音も合わせて移調されます。

### 関連リンク

[記譜ツールボックス](#) (182 ページ)




[音符ツールのポップオーバー](#) (237 ページ)

[数字付き低音](#) (780 ページ)

## リズムを変えずに音符のピッチを変更する

音符を入力したあとにデュレーションを維持したまま音符のピッチを変更できます。たとえば、ピッチを変えてリズムを複製する場合などに便利です。

### 手順

1. 記譜モードで、ピッチを変更する最初の音符を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を開始します。
  - **[Shift]+[N]** を押します。
  - 音符ツールボックスで、「音符入力を開始 (Start Note Input)」 をクリックします。
  - 譜表をダブルクリックします。
3. 複数の譜表の音符のピッチを同時に変更する場合は、それらの譜表にキュレットを伸ばします。
4. 以下のいずれかの操作を行なって、「デュレーションをロック (Lock to Duration)」をオンにします。
  - **[L]** を押します。
  - 音符ツールボックスの「デュレーションをロック (Lock to Duration)」 をクリックします。
5. ピッチを入力します。
6. 必要に応じて、もう一度 **[L]** を押すか「デュレーションをロック (Lock to Duration)」 をクリックして「デュレーションをロック (Lock to Duration)」を無効にします。

#### 補足

譜表上に存在する最後の音符に到達すると、「**デュレーションをロック (Lock to Duration)**」は自動的に無効になります。初期設定では、通常の音符入力の場合、「**デュレーションをロック (Lock to Duration)**」を有効にする前に選択していた音符の音価が引き続き使用されます。

#### 結果

リズムを変えることなく、選択した譜表上の既存の音符のピッチが変更されます。たとえ譜表上の音符間に大きな休符があっても、キャレットは音符から音符へと自動的に進みます。

#### ヒント

「**環境設定 (Preferences)**」 > 「**音符の入力と編集 (Note Input and Editing)**」 > 「**音符の入力 (Note Input)**」 > 「**デュレーションをロック (Lock Duration)**」で、音符のピッチを変更する場合に飛び越える休符の最大数を設定できます。

#### 関連リンク

[キャレット \(195 ページ\)](#)

[複数の譜表にキャレットを伸ばす \(199 ページ\)](#)

[配置ツール \(414 ページ\)](#)

「**環境設定 (Preferences)**」 [ダイアログ \(51 ページ\)](#)

## 音符の書き換え

たとえばフレーズ内のステップ移動を明確に表示したり、和音内のオルタードユニゾン回避したりするために、音符が異名同音で表示されるよう音符の異名同音表記を変更できます。これはすべてのレイアウト、または現在のパートレイアウトのみに対し行なえます。

初期設定では、Dorico SE は調号とコンテキストに基づいてピッチの表記を自動的に決定するアルゴリズムを使用しています。



Dorico SE では異名同音表記に臨時記号グリフを 2 つまで表示できるため、各ピッチには常に少なくとも 3 つのオプションがあります。つまり、元のピッチを 2 つ下または 2 つ上の音符のノート名で表記できれば、最大 2 つの臨時記号グリフを使用して、同じ音符を 4 つの方法で表記できます。たとえば、F $\sharp$  は 2 つの臨時記号グリフを使用しますが、トリプルフラットの臨時記号グリフは 1 つのため、B $\sharp$  は G $\sharp$  の異名同音表記として使用できます。

#### 手順

1. 記譜モードで、臨時記号の表記を書き換えるレイアウトを開きます。

#### 補足

初期設定では、スコアレイアウトで音符の書き換えを行なうと、他のすべてのレイアウトの表記にも影響しますが、パートレイアウトで音符の書き換えを行なった場合は、現在のパートレイアウトの表記にしか影響しません。

2. 書き換える音符を選択します。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した音符を書き換えます。
  - 上に書き換えるには、**[Alt/Opt]+^** を押すか、キーボードパネルのツールバーの「**上のノート名を使用して書き換え (Respell Using Note Name Above)**」  をクリックします。
  - 下に書き換えるには、**[Alt/Opt]+[-]** を押すか、キーボードパネルのツールバーの「**下のノート名を使用して書き換え (Respell Using Note Name Below)**」  をクリックします。

- 自動的に書き換えを行なうには、「記譜 (Write)」 > 「書き換え (Respell)」 > 「音符を自動的に書き換え (Respell Notes Automatically)」を選択して「音符を自動的に書き換え (Respell Notes Automatically)」ダイアログを開きます。

4. 必要に応じて、「音符を自動的に書き換え (Respell Notes Automatically)」ダイアログを開いた場合は、適切に書き換えの設定を変更してから「OK」をクリックし、ダイアログを閉じて選択した音符を書き換えます。

#### 結果

選択した音符の異名同音表記が変更されます。

#### 例



G シャープ



G シャープを下に書き換えた F のトリプルシャープ



G シャープを上書き換えた A フラット



G シャープを2回上に書き換えた B のトリプルフラット

#### 手順終了後の項目

音符を書き換えをパートレイアウトで行なったが、同じ表記をフルスコアレイアウトにも表示させたい場合などには、音符の表記を他のレイアウトにコピーできます。

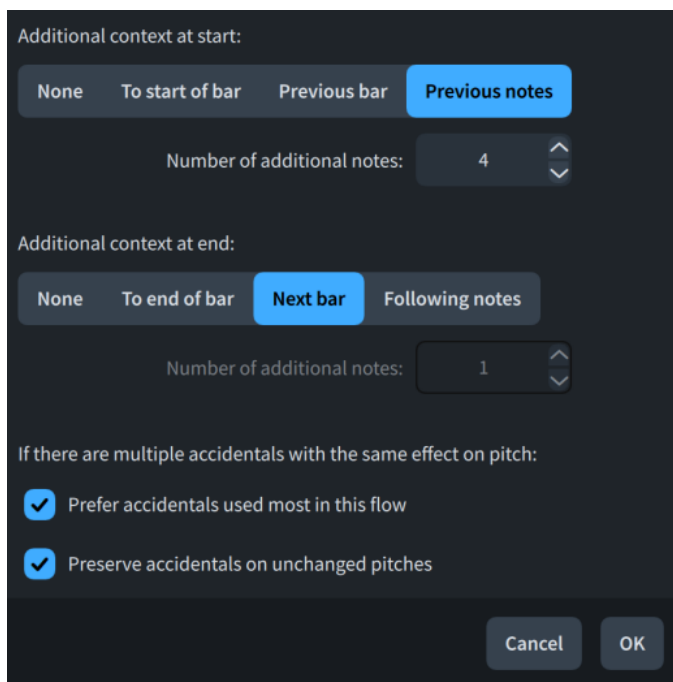
#### 関連リンク

- [キーボードパネル \(187 ページ\)](#)
- [レイアウトの切り替え \(38 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの選択 \(389 ページ\)](#)
- [臨時記号 \(665 ページ\)](#)
- [MIDI 入力中の臨時記号の選択 \(225 ページ\)](#)
- [調号 \(824 ページ\)](#)
- [調性システム \(829 ページ\)](#)
- [調号の入力方法 \(258 ページ\)](#)
- [音符の表記を別のレイアウトにコピーする \(432 ページ\)](#)
- [音符の表記のリセット \(432 ページ\)](#)

## 「音符を自動的に書き換え (Respell Notes Automatically)」ダイアログ

「音符を自動的に書き換え (Respell Notes Automatically)」ダイアログでは、一部の音符を上向きに、一部の音符を下向きに書き換えるなど、特定の選択範囲内のすべての音符の表記を、楽譜のコンテキストに基づいて簡略化できます。

- 記譜モードの楽譜領域で1つ以上の音符を選択している場合、「記譜 (Write)」 > 「書き換え (Respell)」 > 「音符を自動的に書き換え (Respell Notes Automatically)」を選択することで「音符を自動的に書き換え (Respell Notes Automatically)」ダイアログを開けます。



「音符を自動的に書き換え (Respell Notes Automatically)」ダイアログには以下のオプションがあります。

#### 開始位置の追加コンテキスト (Additional context at start)

選択した音符の前の、音符の表記の自動計算に反映される楽譜上の追加コンテキストを指定できます。

- なし (None): 選択している音符のみになります。
- 小節の開始位置まで (To start of bar): 選択している最初の小節の開始位置までの音符が含まれます。
- 前の小節 (Previous bar): 前の小節の開始位置までの音符が含まれます。
- 前の音符 (Previous notes): 選択より前の指定した数までの音符が含まれます。
- 追加する音符の数 (Number of additional notes): 反映元として追加する音符の数を指定できます。「前の音符 (Previous notes)」をオンにした場合にのみ利用できます。

#### 終了位置の追加コンテキスト (Additional context at end)

選択した音符の後の、音符の表記の自動計算に反映される楽譜上の追加コンテキストを指定できます。

- なし (None): 選択している音符のみになります。
- 小節の終了位置まで (To end of bar): 選択している最後の小節の終了位置までの音符が含まれます。
- 次の小節 (Next bar): 次の小節の終了位置までの音符が含まれます。
- 後に続く音符 (Following notes): 選択より後の指定した数までの音符が含まれます。
- 追加する音符の数 (Number of additional notes): 反映元として追加する音符の数を指定できます。「後に続く音符 (Following notes)」をオンにした場合にのみ利用できます。

#### フロー中で使用頻度が最も高い臨時記号を優先 (Prefer accidentals used most in this flow)

臨時記号を、フロー内の使用頻度に応じて選択するか、対応するピッチデルタのデフォルトに従い選択するか指定できます。同じピッチデルタを持つ複数の臨時記号が含まれる調性システムで役に立ちます。

### ピッチを変更せず臨時記号を維持 (Preserve accidentals on unchanged pitches)

書き換えされていない音符について、既存の臨時記号が保持されるか、「**フロー中で使用頻度が最も高い臨時記号を優先 (Prefer accidentals used most in this flow)**」の設定に基づいて選択されるかを指定できます。同じピッチデルタを持つ複数の臨時記号が含まれる調性システムで役に立ちます。

関連リンク

[音符/アイテムの選択 \(389 ページ\)](#)

[音符の書き換え \(429 ページ\)](#)

[個々の音符のピッチの変更 \(424 ページ\)](#)

[臨時記号の入力 \(224 ページ\)](#)

[MIDI 入力中の臨時記号の選択 \(225 ページ\)](#)

[調性システム \(829 ページ\)](#)

## 音符の表記を別のレイアウトにコピーする

もともとは音符の書き換えをパートレイアウトで行なったものの、この表記をフルスコアレイアウトにも同様に表示させたくなくなった場合などには、音符の表記を他のレイアウトにコピーできます。

---

手順

1. 記譜モードで、コピーする音符の表記が含まれるレイアウトを開きます。
2. 書き換える音符を選択します。
3. 「**記譜 (Write)**」 > 「**書き換え (Respell)**」 > 「**音符の表記をコピー (Propagate Note Spellings)**」を選択します。

---

結果

現在のレイアウトで選択されている音符の表記が、その音符が表示される他のすべてのレイアウトにコピーされます。

関連リンク

[レイアウトの切り替え \(38 ページ\)](#)

[パート形式のコピー \(548 ページ\)](#)

## 音符の表記のリセット

たとえば今後フルスコアレイアウトで行なう音符の表記の変更を、以前パートレイアウトで表記の上書きを行なった音符にも適用させる場合などには、スコアレイアウトの表記に合うように音符の表記の変更をリセットできます。これは1つのパートレイアウトのみに行なうことも、すべてのレイアウトに行なうこともできます。

---

手順

1. 必要に応じて、音符の表記を1つのパートレイアウトのみでリセットする場合は、楽譜領域にそのレイアウトを開きます。
2. 記譜モードで、表記をリセットする音符を選択します。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の表記をリセットします。
  - 「**記譜 (Write)**」 > 「**書き換え (Respell)**」 > 「**現在のレイアウトで音符の表記をリセット (Reset Note Spellings in Current Layout)**」を選択します。
  - 「**記譜 (Write)**」 > 「**書き換え (Respell)**」 > 「**すべてのレイアウトで音符の表記をリセット (Reset Note Spellings in All Layouts)**」を選択します。

#### 結果

現在のレイアウトまたはすべてのレイアウトで、選択した音符の表記がリセットされます。スコアの音符の表記に対するリンクが復元され、今後は選択した音符に対しスコアレイアウトで行なうすべての表記の変更は、現在のパートレイアウト、またはすべてのレイアウトに効果を持つようになります。

#### 関連リンク

[レイアウトの切り替え \(38 ページ\)](#)

[音符の書き換え \(429 ページ\)](#)

[選択範囲の移調 \(425 ページ\)](#)

## フローの分割

特定の位置でフローを分割できます。Dorico SE のフローは互いに独立しており、それぞれに異なるブレイヤー、拍子記号、調号を設定できます。

---

#### 手順

1. 記譜モードで、フローを分割する位置にある音符またはアイテムを選択します。
  2. 「記譜 (Write)」 > 「フローを分割 (Split Flow)」を選択します。
- 

#### 結果

フローが2つのフローに分割されます。1つは既存のフロー、もう1つは選択したアイテムの位置から始まる新しいフローです。初期設定では、フルスコアレイアウトの新しいフローはページビューでは新しいページから始まり、ギャラリービューでは別の背景の上に表示されます。

#### 関連リンク

[レイアウトの切り替え \(38 ページ\)](#)

[フロー \(152 ページ\)](#)

[フローの追加 \(153 ページ\)](#)

[フローの削除 \(155 ページ\)](#)

[フローの終了位置にある空白の小節/拍を削除する \(679 ページ\)](#)

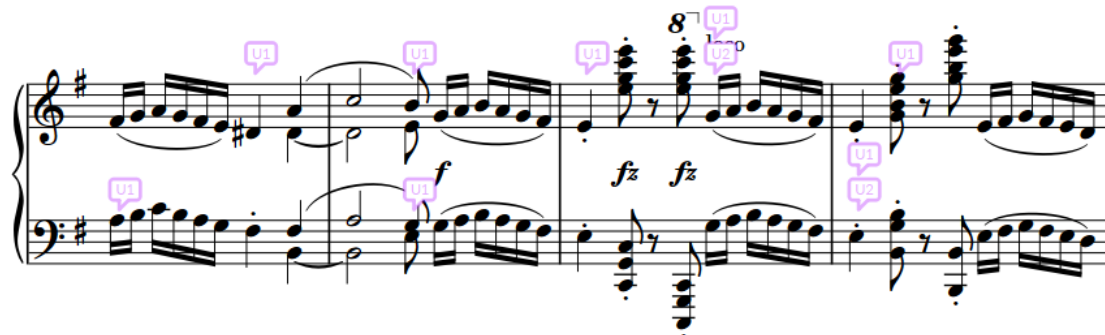
[同じページに複数のフローを表示する/表示しない \(523 ページ\)](#)

[ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(45 ページ\)](#)

## コメント

コメントを使用すると、楽譜に影響を与えることなくプロジェクト内の正確な位置にメモや指示を追加できます。Dorico SE では、コメントは注釈として扱われ、初期設定では印刷はされません。

コメントは楽譜の外側に配置されるため、音符のスペーシング、垂直方向のスペーシング、または配置設定に影響しません。ただし、各コメントの対象をはっきり示すために、コメントは特定のアイテムや譜表に添付します。



コメントと返信が表示された楽節

初期設定では、コメントは楽譜領域内に配置されます。コメントは、添付された位置のできるだけ近くに吹き出し記号として表示されます。返信コメントは元のコメントの真下に並んで表示されます。

現在のレイアウト内のすべてのコメントは、記譜モードのコメントパネルにリスト表示されます。コメントパネルまたは楽譜領域でコメントをクリックすると、ビューが自動的に移動して、コメントのある位置がフォーカスされます。

コメントの内容に加え、各コメントには以下が表示されます。

- コメント作成者 (現在のユーザーアカウント名またはカスタム名)  
macOS では、ユーザーアカウント名には長いアカウント名が使用され、Windows では、アカウントに関連付けられているフルネームが使用されます。Dorico SE がアカウント名を判別できない場合、コメントに使用する名前とイニシャルを追加できるダイアログが表示されます。これらは「**環境設定 (Preferences)**」で変更することもできます。
- コメントが追加された日付
- コメントが適用されたインストゥルメント
- コメントが適用された小節

#### 補足

楽譜領域では、作成者のイニシャルだけが表示されます。コメントパネルでは、すべての情報が表示されます。

コメントの表示/非表示はいつでも切り替えることができ、ほかの表示オプションと同様、レイアウトの印刷/書き出し時にコメントを含めるかどうかを選択できます。

関連リンク

[音符/アイテムの削除 \(414 ページ\)](#)

[コメントに使用する作成者名の変更 \(438 ページ\)](#)

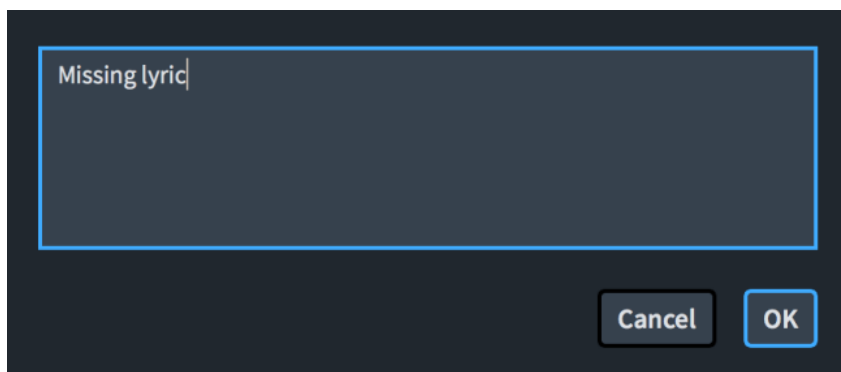
[注釈 \(510 ページ\)](#)

## 「コメント (Comment)」 ダイアログ

「コメント (Comment)」 ダイアログでは、テキストをコメントとして入力したり編集したりできます。



- 「コメント (Comment)」 ダイアログを開くには、楽譜領域またはコメントパネルで、コメントの追加、コメントに返信、または既存のコメントのダブルクリックのいずれかの操作を行ないます。



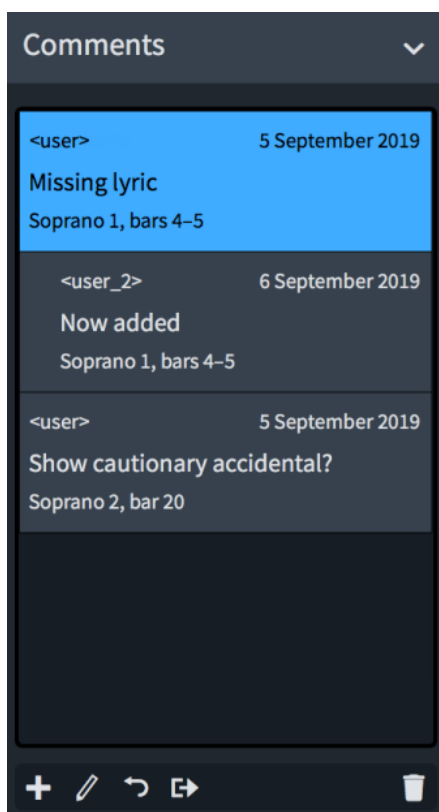


## コメントパネル

コメントパネルには、現在のレイアウト内のすべてのコメントがリスト表示されます。返信コメントは、元のコメントとの関係を示すためにインデントされます。コメントパネルは記譜モードの右ゾーンにあります。

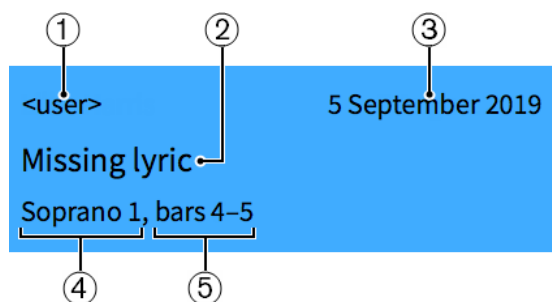
- 「パネル (Panels)」  をクリックしたあとに、記譜ツールボックスの「コメント (Comments)」  をクリックして、コメントパネルを表示/非表示にできます。

**[Ctrl]/[command]+[9]** を押して右ゾーンの表示/非表示を切り替えることもできます。



コメントパネル

パネル内の各コメントには以下が表示されます。



- 1 **作成者名:** 作成者名には、コメントを追加したときの環境設定に応じて、現在のユーザーアカウント名またはカスタム名が使用されます。
- 2 **コメントの内容**
- 3 **プロジェクトにコメントが追加された日付**
- 4 **コメントが適用されたインストゥルメント**
- 5 **コメントが適用された小節**

パネルの最下部のアクションバーには以下のオプションがあります。

#### コメントを作成 (Create Comment)



選択した譜表の選択した位置にコメントを追加します。

#### コメントを編集 (Edit Comment)



選択したコメントを「**コメント (Comment)**」ダイアログで開き、内容を変更できます。

#### コメントに返信 (Reply to Comment)



選択したコメントへの返信コメントを追加します。返信コメントは、コメントパネルではインデントして表示され、楽譜領域では元のコメントの真下に並んで表示されます。

#### コメントを書き出し (Export Comments)



プロジェクト内のすべてのコメントを HTML ファイルとして書き出し、デフォルトの Web ブラウザーで開きます。書き出された HTML ファイルはプロジェクトと同じ場所に自動的に保存されます。

#### コメントを削除 (Delete Comment)



選択したコメントを削除します。

#### 関連リンク

- [記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)
- [コメントに使用する作成者名の変更 \(438 ページ\)](#)
- [コメントの書き出し \(439 ページ\)](#)

## コメントの追加

プロジェクト内の任意の位置にコメントを追加できます。また、複数の譜表の同じ位置に異なるコメントを追加することもできます。

### 手順

1. 記譜モードで、コメントを追加する位置にある譜表上のアイテムを選択します。コメントを範囲に対して適用する場合は、複数のアイテムを選択します。
2. **[Alt/Opt]+[C]** を押して「コメント (Comment)」ダイアログを開きます。
3. ダイアログにコメントを入力します。
4. 「OK」をクリックすると、ダイアログが閉じてコメントが追加されます。

### 結果

ダイアログに入力したテキストがコメントとして保存されます。楽譜領域では、コメントはイニシャルを含む吹き出し記号として表示されます。コメントパネルでは、入力したテキストと一緒に、フルネームのユーザー名、日付、コメントを追加したインストゥルメントおよび小節番号が表示されます。

### ヒント

コメントパネルの「コメントを作成 (Create Comment)」**+** をクリックするか、「記譜 (Write)」 > 「コメントを作成 (Create Comment)」を選択してコメントを追加することもできます。

### 例



楽譜領域のコメント

## コメントへの返信

既存のコメントに返信を追加できます。この機能を使用すると、コメントパネルのコメントリストが整理されるため、別のユーザーと共同で作業を行なう場合に便利です。

### 手順

1. 記譜モードで、返信するコメントを選択します。楽譜領域とコメントパネルのどちらで行なっても構いません。
2. **[Alt/Opt]+[R]** を押して「コメント (Comment)」ダイアログを開きます。
3. ダイアログに返信を入力します。
4. 「OK」をクリックすると、ダイアログが閉じて返信が追加されます。

### 結果

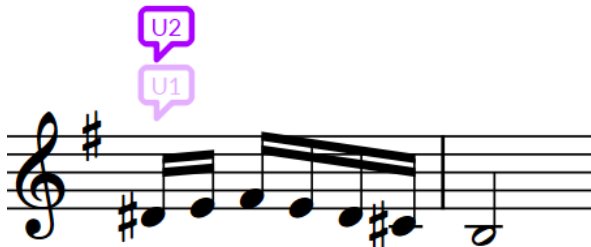
ダイアログに入力したテキストが、選択したコメントへの返信として保存されます。楽譜領域では、返信はイニシャルを含む吹き出し記号として、選択したコメントのすぐ下に表示されます。

コメントパネルでは、返信は選択したコメントの下にインデントされて表示されます。

#### ヒント

コメントパネルの「コメントに返信 (Reply to Comment)」をクリックするか、「記譜 (Write)」>「コメントに返答 (Reply to Comment)」を選択してコメントに返信することもできます。

例



コメントへの返信

## 既存のコメントの編集

文字の誤植の修正や情報の追加を行なう場合など、コメントを追加したあとに既存のコメントの内容を変更できます。

手順

1. 編集するコメントをダブルクリックして「コメント (Comment)」ダイアログを開きます。楽譜領域とコメントパネルのどちらで行なっても構いません。
2. ダイアログでテキストを変更します。
3. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

## コメントに使用する作成者名の変更

コメントに使用する作成者名を、ユーザーアカウント名またはカスタム名に変更できます。この操作は、今後プロジェクトに追加されるコメントに影響するもので、既存のコメントに使用されている作成者名は変更されません。

カスタム名については、コメントパネルに表示されるフルネームと楽譜領域に表示されるイニシャルの両方を指定できます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「環境設定 (Preferences)」を開きます。
2. カテゴリーリストの「全般 (General)」をクリックします。
3. 「コメント (Comments)」サブセクションで、「コメントの作成者名: (Author name for comments:)」を以下のいずれかのオプションから選択します。
  - ユーザー名 (User Name)
  - カスタム名 (Custom Name)
4. 「カスタム名 (Custom Name)」を選択した場合は、必要に応じて、使用するフルネームを「フルネーム (Full name)」フィールドに入力します。
5. 「カスタム名 (Custom Name)」を選択した場合は、必要に応じて、使用するイニシャルを「イニシャル (Initials)」フィールドに入力します。


6. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
- 

## コメントの書き出し

楽譜領域で現在開いているレイアウトのすべてのフローのすべてのコメントを HTML ファイルに書き出すことができます。これは、たとえばすべてのコメントをまとめて確認したい場合などに便利です。

---

### 手順

1. 記譜モードで、コメントを書き出すレイアウトを開きます。
  2. 記譜ツールボックスで「パネル (Panels)」、「コメント (Comments)」の順にクリックして、コメントパネルを表示します。
  3. 「コメント (Comments)」セクションのアクションバーで「コメントを書き出し (Export Comments)」をクリックします。
- 

### 結果

楽譜領域で現在開いているレイアウトのすべてのコメントが HTML ファイルとして保存され、デフォルトの Web ブラウザーで開かれます。コメントは表形式で表示されます。

書き出された HTML ファイルはプロジェクトと同じ場所に自動的に保存されます。そのファイル名にはレイアウト名が含まれます。

### 関連リンク

[レイアウトの切り替え](#) (38 ページ)

[注釈](#) (510 ページ)

[レイアウトの印刷](#) (494 ページ)

[グラフィックファイルとしての書き出し](#) (498 ページ)

## コメントの表示/非表示

たとえば、記譜中はコメントを非表示にして、浄書中は表示したい場合などに、楽譜内のコメントを表示/非表示にできます。

Dorico SE では、コメントは注釈として扱われ、初期設定では印刷はされません。

---

### 手順

- 「ビュー (View)」 > 「コメント (Comments)」を選択します。
- 

### 結果

コメントの表示/非表示が切り替わります。表示した場合、コメントは楽譜内に吹き出しとして表示されます。

# 再生モード

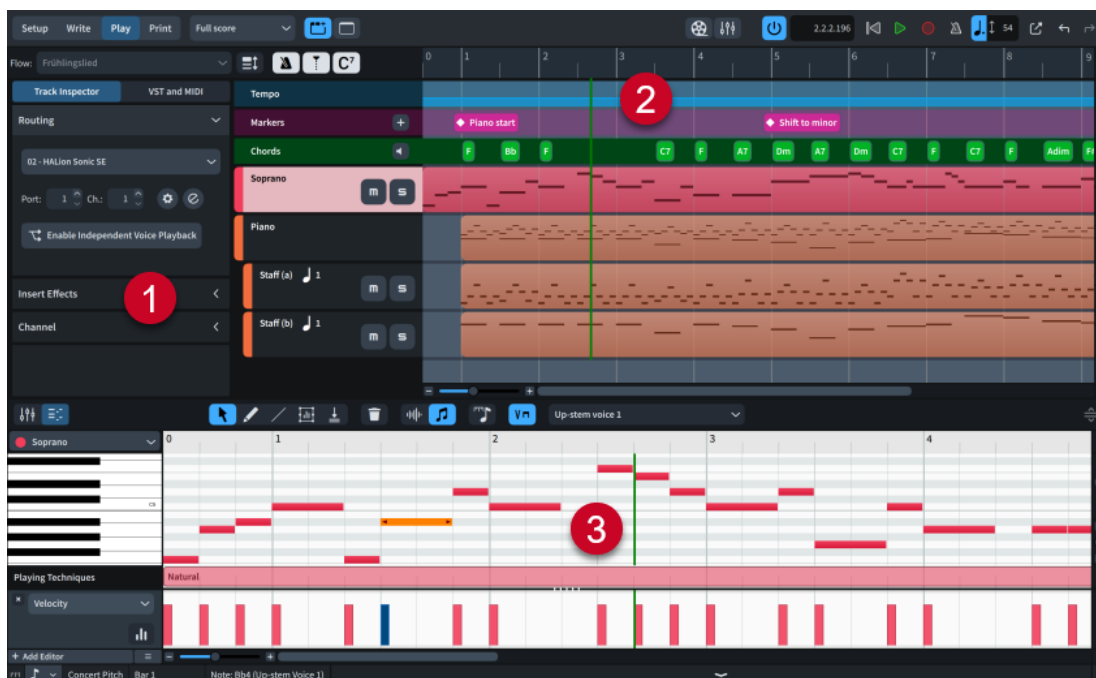
再生モードでは、再生時に楽譜をどのように発音するかを変更できます。たとえば、ミキシングの調節、再生テンプレートの変更、VST インストゥルメントの割り当てなどを行なえます。

## 再生モードのプロジェクトウィンドウ

再生モードのプロジェクトウィンドウには、プロジェクトの再生設定を行なうためのツールと機能がすべて揃っています。再生モードでは、Cubase などの「DAW」と同じような方法でプロジェクトが表示されます。

再生モードに切り替えるには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- **[Ctrl]/[command]+[4]** を押します。
- ツールバーの「再生 (Play)」をクリックします。
- 「ウィンドウ (Window)」 > 「再生 (Play)」を選択します。



再生モードのプロジェクトウィンドウには、以下のセクションが含まれます。

### 1 左ゾーン

左ゾーンの上部に、現在の選択に応じてトラックインスペクターまたは「VST と MIDI (VST and MIDI)」パネルが表示されます。

### 2 トラック概要

選択したフロー内のトラックが表示され、インストゥルメントトラックをミュート/ソロにしたり、キーエディターに楽譜を表示する、またはトラックインスペクターでサウンドを編集するトラックを選択したりできます。

### 3 下ゾーン

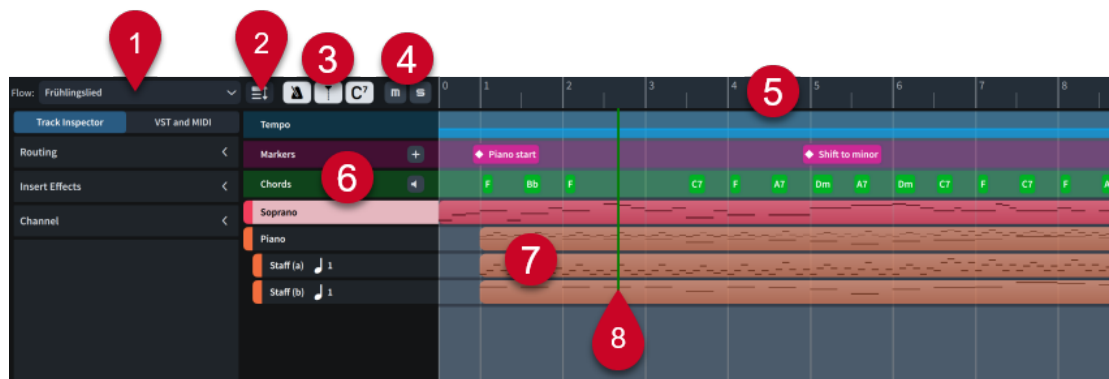
下ゾーンのツールバーの現在の選択に応じて、キーエディターパネルまたは ミキサー パネルのいずれかが表示されます。

関連リンク

- [プロジェクトウィンドウ \(25 ページ\)](#)
- [トラック概要 \(441 ページ\)](#)
- [トラックインスペクター \(443 ページ\)](#)
- [「VST と MIDI \(VST and MIDI\)」 パネル \(446 ページ\)](#)
- [キーエディターパネル \(569 ページ\)](#)
- [ミキサーパネル \(620 ページ\)](#)
- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)

## トラック概要

トラック概要では、選択したレイアウトやフローのトラックを表示したり、インストゥルメントトラックのミュートやソロを実行したりできます。また、キーエディターに楽譜を表示する (ロックされていない場合)、またはトラックインスペクターでサウンドを編集する 1 つのトラックを選択することもできます。トラック概要は再生モードのウィンドウの中心部です。



トラック概要には以下が含まれています。

### 1 フローセレクター

トラック概要に表示するフローを選択できます。表示できるのは一度に 1 つのフローのみです。いずれのフローでも何も選択されていないときのみ使用できます。

### 2 トラックの高さボタン

トラック概要のすべてのトラックに対して、高さを順に切り替えることができます。

### 3 トラックの表示ボタン

各トラックの表示/非表示を切り替えられます。

- **テンポ (Tempo)** : テンポトラックの表示/非表示を切り替えます。
- **マーカー (Markers)** : マーカートラックの表示/非表示を切り替えます。
- **和音 (Chords)** : コードトラックの表示/非表示を切り替えます。

### 4 ミュート /ソロ ボタン

トラックをミュート/ソロにできます。トラックの高さが十分にある場合はトラックヘッダーに、トラックの高さが低い場合はトラック概要の上部に表示されます。トラックヘッダーに表示される場合は対応するトラックに、トラック概要の上部に表示される場合は選択したトラックに適用されます。

### 5 ルーラー

小節番号と拍の区切りが表示されます。

### 6 トラックヘッダー



各トラックの名前が表示され、トラックタイプに応じたオプションが含まれます。

## 7 トラック

インストゥルメントトラックなら音符、コード記号トラックならコード記号など、対応する音楽要素の概要が各行に表示されます。

## 8 再生ヘッド

現在の再生位置が表示されます。

関連リンク

- [トラック \(449 ページ\)](#)
- [インストゥルメントトラック \(450 ページ\)](#)
- [テンポトラック \(451 ページ\)](#)
- [マーカートラック \(452 ページ\)](#)
- [コードトラック \(453 ページ\)](#)
- [キーエディター \(569 ページ\)](#)
- [キーエディターでインストゥルメントを表示する \(573 ページ\)](#)
- [トラックインスペクター \(443 ページ\)](#)
- [トラックを表示/非表示にする \(455 ページ\)](#)
- [トラックをミュート/ソロにする \(463 ページ\)](#)
- [再生ヘッド \(456 ページ\)](#)
- [トラックの高さの変更 \(455 ページ\)](#)
- [トラックのズームイン/ズームアウト \(456 ページ\)](#)
- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)
- [レイアウトの切り替え \(38 ページ\)](#)

## トラック概要でフローを切り替える

再生モードのトラック概要に表示するフローを手動で変更できます。表示できるのは一度に1つのフローのみです。

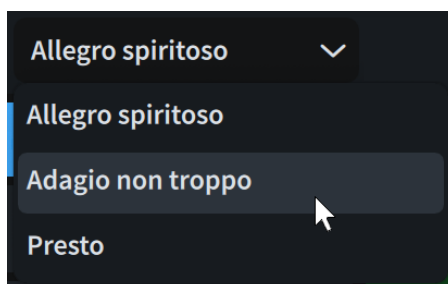
前提条件

すべての音符/アイテムの選択を解除しておきます。音符/アイテムが選択されているとフローを切り替えることができません。

---

手順

- 再生モードで、トラック概要の一番上にあるフローセレクターをクリックして、メニューからフローを選択します。



---

関連リンク

- [音符とアイテムを個々に選択/選択解除する \(389 ページ\)](#)
- [レイアウトの切り替え \(38 ページ\)](#)

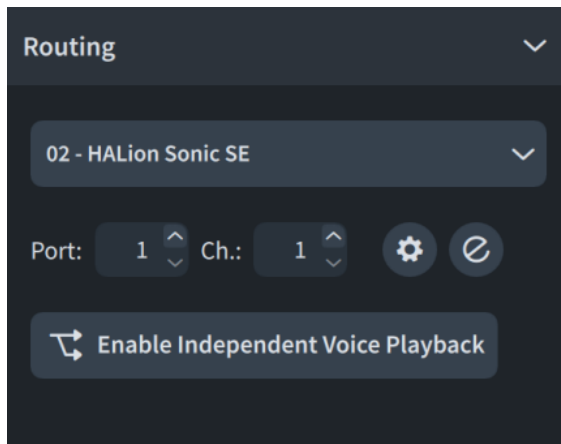
## トラックインスペクター

トラックインスペクターを使用すると、トラック概要で現在選択しているトラックのサウンドを編集できます。これは再生モードの左ゾーンに配置されています。

トラックインスペクターには以下のセクションがあります。

### ルーティング (Routing)

選択したトラックのサウンドルーティングを変更できます。



以下のルーティングのコントロールを使用できます。

#### オーディオプラグインメニュー

02 - HALion Sonic SE

選択したトラックに使用する VST インストゥルメントまたは MIDI インストゥルメントのプラグインを選択できます。プロジェクトにすでにロードされているプラグインのみ使用できます。

#### 「ポート (Port)」フィールド

使用するポートを入力して、選択するトラックを割り当てるエンドポイントを変更できます。16 チャンネルのポートが複数あるプラグインを使用する場合のみ必要です。

#### 「Ch.」フィールド

ロードした VST インストゥルメントまたは MIDI インストゥルメントで使用するチャンネルを入力して、選択するトラックを割り当てるエンドポイントを変更できます。

#### 補足

- 再生で和音を聴けるようにするには、コードトラックに VST インストゥルメントまたは MIDI インストゥルメントと、チャンネルを割り当てる必要があります。
- コードトラックに選択したチャンネルにサウンドを手動でロードしたあと、プロジェクトに他のインストゥルメントを追加した場合、そのチャンネルに手動でロードしたサウンドが新しいインストゥルメントのサウンドで上書きされます。

#### 声部の個別再生を有効化 (Enable independent voice playback)



選択したインストゥルメントトラックの声部の個別再生を有効にできます。クリックすると、そのインストゥルメントに属する各声部がインストゥルメントトラックの下に個別の声部トラックとして表示されます。

現在の再生テンプレートに応じて、プロジェクト全体の対応するインストゥルメントに属するすべての声部を再生できるよう、必要な数の追加チャンネルと追加プラグインが自動的にロードされます。声部の順番に応じて、声部が自動的にエンドポイントに割り当てられます。

#### 声部の個別再生を無効化 (Disable independent voice playback)



選択したインストゥルメントトラックの声部の個別再生を無効にし、すべての声部に単一のエンドポイントを使用する状態に戻します。

#### エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)



対応するプラグインの「**エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)**」ダイアログを開きます。

#### インストゥルメントを編集 (Edit Instrument)



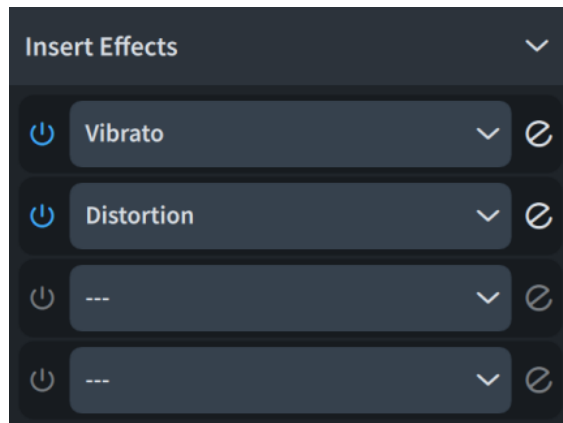
対応する VST インストゥルメントまたは MIDI インストゥルメントのウィンドウが開き、設定を編集できます。

#### 編集を適用 (Edits apply to)

選択した声部のルーティングの変更を、現在のフローにのみ反映するか、プロジェクトのすべてのフローに反映するかを設定できます。「**このフロー (This flow)**」または「**すべてのフロー (All flows)**」のいずれかを選択した直後に行なう変更にも適用されます。声部の個別再生を有効にしたインストゥルメントに属する声部のトラックにのみ使用できます。

#### Insert エフェクト (Insert Effects)

選択したインストゥルメントトラックのミキサーチャンネルの Insert を追加したり管理したりできます。各インストゥルメントトラックのミキサーチャンネルには 4 つの Insert スロットがあります。



各スロットには以下が含まれています。

##### Insert の有効化



Insert スロットを有効化/無効化します。

##### Insert メニュー



スロットにロードする Insert を選択できます。

##### Insert を編集 (Edit Insert)



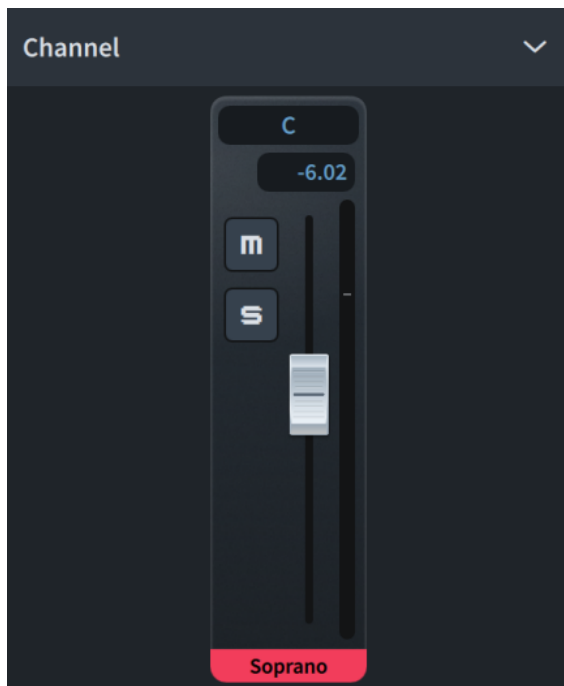
対応するエフェクトのウィンドウが開き、設定を編集できます。

#### ヒント

- ミキサー ですべてのチャンネルの Insert にアクセスすることもできます。
- Dorico SE に含まれるプラグインの詳細については、[プラグインリファレンス](#)を参照してください。

## チャンネル (Channel)

選択したトラックのミキサーチャンネルストリップが表示され、チャンネルを調節できます。



#### ヒント

ミキサー ですべてのチャンネルにアクセスすることもできます。

#### 関連リンク

- [トラック概要 \(441 ページ\)](#)
- [インストールメントトラック \(450 ページ\)](#)
- [「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ \(481 ページ\)](#)
- [ミキサー \(620 ページ\)](#)
- [ミキサーチャンネルストリップ \(623 ページ\)](#)
- [声部の個別再生の有効化 \(461 ページ\)](#)
- [コード記号の再生に使用するサウンドを変更する \(454 ページ\)](#)
- [VST/MIDI インストールメントを手動でロードする \(448 ページ\)](#)

## 「VST と MIDI (VST and MIDI)」 パネル

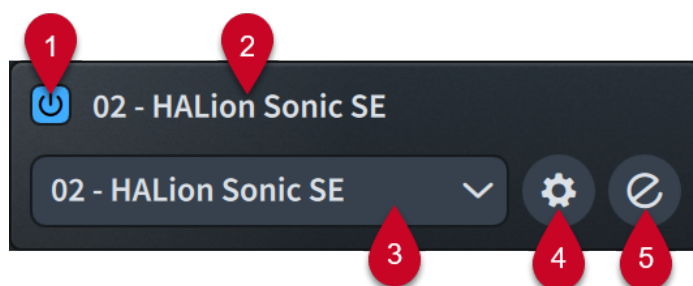
「VST と MIDI (VST and MIDI)」 パネルには、プロジェクトで使用できる、もしくは使用されている VST インストゥルメントおよび MIDI インストゥルメントが含まれ、各インストゥルメントの設定を編集できます。これは再生モードの左ゾーンに配置されています。

### VST インストゥルメント (VST Instruments)

このパネルの「VST インストゥルメント (VST Instruments)」セクションには、VST インストゥルメントが含まれているプラグインが表示されます。Dorico SE では、現在の再生テンプレートに応じて、プロジェクトに追加したインストゥルメントに必要なプラグインが自動的にロードされますが、VST インストゥルメントを手動でロードすることもできます。

#### 補足





初期設定では、「VST インストゥルメント (VST Instruments)」セクションには、VST 3 インストゥルメントのみが表示されます。VST 2 インストゥルメントも使用できるようにするには、それらを許可する必要があります。初期設定では、Kontakt と NotePerformer のみ許可されています。



各 VST プラグインには以下のセクションが含まれます。

- 1 プラグインを有効化 (Activate Instance)**  
プラグインを有効化/無効化します。
- 2 名前 (Name)**  
プラグインの番号と名前が表示されます。同じプラグインが複数ある場合にプラグインを区別できるように、プラグインは自動的に番号付けされます。
- 3 VST インストゥルメントメニュー**  
プラグインに現在ロードされている VST インストゥルメントが表示され、メニューからは別の VST インストゥルメントを選択できます。
- 4 エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)**  
対応するプラグインの「エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)」ダイアログを開きます。
- 5 インストゥルメントを編集 (Edit Instrument)**  
VST インストゥルメントウィンドウを開いたり閉じたりします。

セクションの最下部のアクションバーには以下のオプションがあります。

- **追加 (Add)** : 空の新規プラグインを追加します。
- **複製 (Duplicate)** : 選択したプラグインのコピーを作成し、元のプラグインとは別の設定に編集できます。
- **エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)** : 「エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)」ダイアログを開き、セクション内のすべてのプラグインの現在の状態をカスタムエンドポイント設定として保存できます。
- **削除 (Delete)** : 選択したプラグインを削除します。

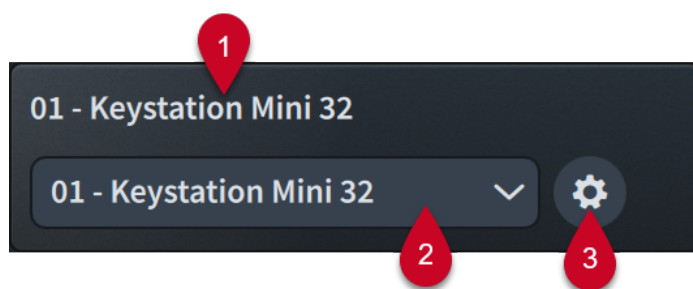
## MIDI インストゥルメント

このパネルの「MIDI インストゥルメント (MIDI Instruments)」セクションには、再生中の出力に使用する MIDI デバイスが含まれているプラグインが表示されます。使用できる MIDI デバイスはオペレーティングシステムによって異なります。

- Windows の場合、コンピューターに接続されている任意の MIDI デバイスを選択できます。
- macOS の場合は、コンピューターに接続されている任意の MIDI デバイス、または「Audio MIDI 設定」アプリケーションで設定した他の任意のデバイスを選択できます。これにより、たとえば MIDI デバイスを複数のアプリケーションで使用できます。

### ヒント

Dorico SE を起動する前に MIDI デバイスをコンピューターに接続することをおすすめします。また、デバイスが認識されない場合は Dorico SE を再起動することをおすすめします。



各 MIDI プラグインには以下のセクションが含まれます。

### 1 名前 (Name)

プラグインの番号と名前が表示されます。同じプラグインが複数ある場合にプラグインを区別できるように、プラグインは自動的に番号付けされます。




### 2 MIDI インストゥルメントメニュー

プラグインに現在ロードされている MIDI デバイスが表示され、メニューから別の MIDI デバイスを選択できます。

### 3 エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)

対応するプラグインの「エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)」ダイアログを開きます。

セクションの最下部のアクションバーには以下のオプションがあります。

- **追加 (Add)** : 空の新規プラグインを追加します。
- **エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)** : 「エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)」ダイアログを開き、セクション内のすべてのプラグインの現在の状態をカスタムエンドポイント設定として保存できます。
- **削除 (Delete)** : 選択したプラグインを削除します。

### 関連リンク

[再生モードのプロジェクトウィンドウ \(440 ページ\)](#)

[再生テンプレート \(473 ページ\)](#)

[エンドポイント \(480 ページ\)](#)

[「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ \(481 ページ\)](#)

[カスタムエンドポイント設定 \(484 ページ\)](#)

[「エンドポイントの設定を保存 \(Save Endpoint Configuration\)」ダイアログ \(485 ページ\)](#)

[VST プラグインを許可する/ブロックする \(461 ページ\)](#)

## VST/MIDI インストゥルメントを手動でロードする

Dorico SE では、プロジェクト内のインストゥルメントや現在の再生テンプレートに応じて、必要なプラグインが自動的にロードされます。ただし、VST/MIDI インストゥルメントを手動でロードすることもできます。新しいプラグインにロードすることも、既存のプラグインにロードして既存の VST/MIDI インストゥルメントを置き換えることもできます。

### 前提条件

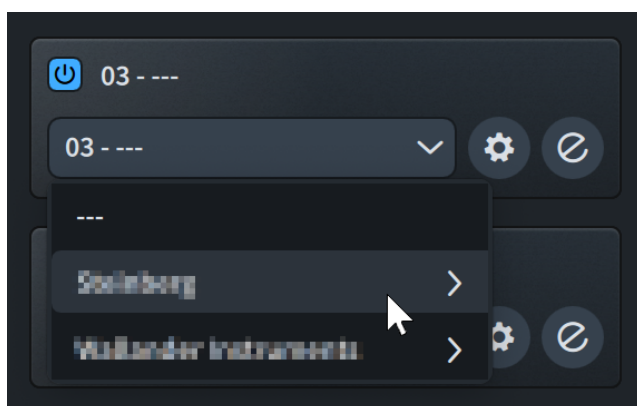
- 使用する VST インストゥルメントをコンピューター上に保存しておきます。
- 使用する MIDI デバイスを接続しておきます。

### ヒント

Dorico SE を起動する前に MIDI デバイスをコンピューターに接続することをおすすめします。また、デバイスが認識されない場合は Dorico SE を再起動することをおすすめします。

### 手順

1. 再生モードで、左ゾーンの「**VST と MIDI (VST and MIDI)**」を選択して「VST と MIDI (VST and MIDI)」パネルを表示します。
2. VST/MIDI インストゥルメントを新規プラグインにロードする場合は、「VST と MIDI (VST and MIDI)」パネルの対応するセクションで「**追加 (Add)**」**+**をクリックします。
3. 新しい VST/MIDI インストゥルメントをロードするプラグインで、ロードする VST/MIDI インストゥルメントをメニューから選択します。



4. VST インストゥルメントをロードした場合は、必要に応じて「**インストゥルメントを編集 (Edit Instrument)**」**e**をクリックして VST/MIDI インストゥルメントウィンドウを開き、チャンネルにサウンドをロードします。

### 手順終了後の項目

- インストゥルメント/声部やエクスプレッション/パーカッションマップを、ロードした VST/MIDI インストゥルメントのエンドポイントに割り当てることができます。
- MIDI インストゥルメントをロードした場合は、フィードバックループを回避するために MIDI 入力の際には無効にすることを強くおすすめします。

### 関連リンク

[再生テンプレート \(473 ページ\)](#)

[「VST と MIDI \(VST and MIDI\)」パネル \(446 ページ\)](#)

[「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ \(481 ページ\)](#)

[エンドポイントへのインストゥルメント/声部の割り当て \(486 ページ\)](#)

[エンドポイントへのエクスプレッションマップ/パーカッションマップの割り当て \(487 ページ\)](#)



## トラック

トラックとは、左から右へと時間の流れに沿って行に音楽要素を表わしたものです。トラックを使用すると、プロジェクト内の複数の音楽要素を同時に、かつ個別にコントロールできます。

かつてテープでオーディオミキシングが行なわれ、多重録音により曲の複数のパートが独立して録音および編集され、最終的な楽曲が作成されていた時代に、トラックという用語が生まれました。

Cubase のような近代的なプログラムでは、オーディオ録音やソフトウェアインストゥルメントなど、さまざまな種類のサウンドをトラックに含めることができます。多くの場合、オーディオ録音を含むトラックにはオーディオの波形が表示され、ソフトウェアインストゥルメントを含むトラックでは、ピアノロール上に、水平位置が時間、垂直位置がピッチを示す長方形の音符イベントが表示されます。

Dorico SE の再生モードでは、以下の種類のトラックが表示されます。

### インストゥルメントトラック

対応するインストゥルメントに属する音符のプレビューが表示されます。単一のプレーヤーに複数の楽器が関連付けられている場合も含めて、プロジェクト内の楽器ごとに個別のインストゥルメントトラックが表示されます。

インストゥルメントトラックを選択すると、キーエディターに楽譜が表示され (ロックされていない場合)、トラックインスペクターにトラックの設定が表示されます。

### テンポトラック

フロー内のテンポ変更のプレビューが表示されます。各プロジェクトにはテンポトラックが 1 つ含まれています。

テンポトラックを選択すると、キーエディターパネルにテンポエディターが表示され (ロックされていない場合)、トラックインスペクターにトラックの設定が表示されます。

### マーカートラック

フローのマーカがマーカテキストを含め表示されます。各プロジェクトにはマーカートラックが 1 つ含まれています。

### コードトラック

フロー内のコード記号が表示されます。各プロジェクトにはコードトラックが 1 つ含まれています。

コードトラックを選択すると、トラックインスペクターにトラックの設定が表示されます。

### 関連リンク

- [トラック概要 \(441 ページ\)](#)
- [トラックインスペクター \(443 ページ\)](#)
- [キーエディター \(569 ページ\)](#)
- [キーエディターでインストゥルメントを表示する \(573 ページ\)](#)
- [テンポトラック \(451 ページ\)](#)
- [コードトラック \(453 ページ\)](#)
- [マーカートラック \(452 ページ\)](#)
- [トラックの高さの変更 \(455 ページ\)](#)
- [トラックを表示/非表示にする \(455 ページ\)](#)
- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)
- [ミキサーチャンネル \(622 ページ\)](#)

## インストゥルメントトラック

インストゥルメントトラックを使用すると、対応するインストゥルメントに属する音符をプレビューしたり、キーエディターに表示するインストゥルメントを選択したりできます。

再生モードでは、単一のプレーヤーに複数の楽器が関連付けられている場合も含めて、プロジェクト内の楽器ごとに個別のインストゥルメントトラックが表示されます。インストゥルメントトラックには、各インストゥルメントに設定されたインストゥルメントの正式名称を使用したラベルが付けられます。

声部の個別再生を有効にした場合、対応するインストゥルメントに属する各声部がインストゥルメントトラックの下に個別の声部トラックとして表示されます。

各インストゥルメントには現在のレイアウトのプレーヤーの順番に応じて自動的に色が付けられるため、インストゥルメントを簡単に見分けられます。この色は、ミキサーやキーエディターを含め、対応するインストゥルメントに一貫して使用されます。

トラック概要でインストゥルメントトラックを選択すると、以下を実行できます。

- そのトラックの音符とデータをキーエディターパネルに表示して編集する (ロックされていない場合)。
- トラックインスペクターを使用してトラックのルーティングを変更する。



下に2つの声部トラックがあるピアノインストゥルメント

各インストゥルメントトラックには以下のセクションが含まれます。

### 1 トラック名

トラックの名前が表示されます。

- インストゥルメントトラックには、インストゥルメントの正式名称が表示されます。
- 声部トラックには、対応する声部の符尾の方向と数が表示されます。複数の譜表を持つインストゥルメントの場合は、対応する声部の譜表も含まれます。

### 2 ミュート **m**/ソロ **s** ボタン

トラックをミュート/ソロにできます。トラックの高さが十分にある場合はトラックヘッダーに、トラックの高さが低い場合はトラック概要の上部に表示されます。トラックヘッダーに表示される場合は対応するトラックに、トラック概要の上部に表示される場合は選択したトラックに適用されます。

### 3 トラックプレビュー

そのインストゥルメントに属する音符のプレビューが表示されます。

関連リンク

- [キーエディター \(569 ページ\)](#)
- [ピアノロールエディター \(581 ページ\)](#)
- [打楽器エディター \(582 ページ\)](#)
- [キーエディターでインストゥルメントを表示する \(573 ページ\)](#)
- [ベロシティーエディター \(594 ページ\)](#)
- [強弱記号エディター \(597 ページ\)](#)
- [演奏技法エディター \(593 ページ\)](#)
- [MIDI CC エディター \(603 ページ\)](#)
- [プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(162 ページ\)](#)

[インストゥルメント名の変更 \(165 ページ\)](#)  
[複数の声部への音符の入力 \(211 ページ\)](#)  
[声部 \(1145 ページ\)](#)  
[「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ \(481 ページ\)](#)  
[トラックをミュート/ソロにする \(463 ページ\)](#)  
[声部の個別再生の有効化 \(461 ページ\)](#)  
[エンドポイントへのインストゥルメント/声部の割り当て \(486 ページ\)](#)  
[デフォルトのプレーヤーの順番の変更 \(112 ページ\)](#)  
[カスタマイズしたプレーヤーの順番の設定 \(113 ページ\)](#)  
[トラックの高さの変更 \(455 ページ\)](#)

## テンポトラック

テンポトラックには、選択したフロー内のテンポ変更が表示されます。このトラックは、再生モードのトラック概要の一番上に表示され、表示/非表示を切り替えられます。各プロジェクトにはテンポトラックが1つ含まれています。



テンポトラック

トラック概要でテンポトラックを選択すると、以下を実行できます。

- キーエディターパネルのテンポエディターでテンポ変更の編集と入力を行なう (ロックされていない場合)。
- トラックインスペクターを使用してクリックに使用するサウンドを変更する。

関連リンク

[トラックを表示/非表示にする \(455 ページ\)](#)  
[トラックインスペクター \(443 ページ\)](#)  
[キーエディター \(569 ページ\)](#)  
[キーエディターでインストゥルメントを表示する \(573 ページ\)](#)  
[テンポエディター \(608 ページ\)](#)  
[テンポ記号 \(1064 ページ\)](#)  
[テンポ記号の入力方法 \(272 ページ\)](#)  
[固定テンポ変更のタイプと外観の変更 \(1067 ページ\)](#)  
[ガイド \(409 ページ\)](#)  
[テンポ記号の表示/非表示 \(1070 ページ\)](#)  
[MIDI の書き出し \(82 ページ\)](#)

## クリックに使用するサウンドを変更する

デフォルトで用意されていないサウンドを使用したい場合などに、新しいサウンドを手動でロードするなどしてテンポトラックを任意のエンドポイントに割り当てることで、再生時のクリックに使用するサウンドを変更できます。


前提条件

- テンポトラックを表示しておきます。
- クリックに使用する VST/MIDI インストゥルメントをロードしておきます。

---

手順

1. 再生モードで、トラック概要にあるテンポトラックを選択します。
2. トラックインスペクターの「ルーティング (Routing)」セクションで、オーディオプラグインメニューからクリックに使用する VST/MIDI インストゥルメントプラグインを選択します。

- 使用するサウンドがプラグインにまだロードされていない場合は、「**インストゥルメントを編集 (Edit Instrument)**」  をクリックして対応する VST または MIDI インストゥルメントをウィンドウで開き、使用できるチャンネルに任意のサウンドをロードします。
  - 以下の値フィールドのいずれかまたは両方を使用して、プラグインに必要なエンドポイントを選択します。
    - 選択したプラグインの別のポートにテンポトラックを割り当てるには、任意のポートを「**ポート (Port)**」フィールドに入力します。
- 
- 補足
- 16 チャンネルのポートが複数あるプラグインを使用する場合のみ必要です。
- 
- 選択したポートの別のチャンネルにテンポトラックを割り当てるには、任意のチャンネルを「**Ch.**」フィールドに入力します。

#### 関連リンク

- [VST/MIDI インストゥルメントを手動でロードする \(448 ページ\)](#)
- [トラックインスペクター \(443 ページ\)](#)
- [エンドポイント \(480 ページ\)](#)
- [「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ \(481 ページ\)](#)

## マーカートラック

マーカートラックには選択したフロー内のマーカーが表示され、新しいマーカーを入力できます。このトラックは、再生モードのトラック概要の一番上に表示され、表示/非表示を切り替えられます。各プロジェクトにはマーカートラックが1つ含まれています。



マーカートラックには以下のセクションが含まれます。

- 1 マーカーを追加 (Add Marker)**  
マーカーを入力できる「**マーカーを追加 (Add Marker)**」ダイアログを開きます。
- 2 マーカー**  
マーカーテキストと一緒にフローの各マーカーの位置が表示されます。

#### 関連リンク

- [トラックを表示/非表示にする \(455 ページ\)](#)
- [マーカー \(977 ページ\)](#)
- [ビデオ \(170 ページ\)](#)
- [マーカーのテキストを編集する \(979 ページ\)](#)

## マーカートラックでのマーカーの入力

再生モードのマーカートラックに、マーカーを直接入力できます。

#### 前提条件


マーカートラックを表示しておきます。

#### 手順

- 再生モードで、マーカーを入力する位置に再生ヘッドを移動します。

### 補足

時間がマイナスの位置にはマーカを入力できません。たとえば、ビデオがフローの3小節めから開始される場合、フローの最初のタイムコードはマイナスになります。

2. マーカートラックのヘッダーで、「**マーカを追加 (Add Marker)**」  をクリックして「**マーカを追加 (Add Marker)**」ダイアログを開きます。
3. 「**テキスト (Text)**」フィールドに任意のマーカテキストを入力します。
4. 必要に応じて、「**タイムコード (Timecode)**」フィールドでタイムコードを変更します。
5. 「**OK**」をクリックしてマーカを入力し、ダイアログを閉じます。

### 結果

再生ヘッドの位置にマーカが入力されます。マーカには入力したテキストが表示されます。マーカテキストを変更していない場合はデフォルトテキスト「Marker」が表示されます。

### 例



マーカートラックに表示されたマーカ

### 関連リンク

[再生ヘッドの移動 \(457 ページ\)](#)

[「マーカを追加 \(Add Marker\)」ダイアログ \(371 ページ\)](#)

[マーカのテキストを編集する \(979 ページ\)](#)

[ビデオの開始位置の変更 \(173 ページ\)](#)

## コードトラック

コードトラックには選択したフローのコード記号が表示され、再生時に対応する和音を聴くことができます。このトラックは、再生モードのトラック概要の一番上に表示され、表示/非表示を切り替えられます。各プロジェクトにはコードトラックが1つ含まれています。

トラック概要でコードトラックを選択している場合、トラックインスペクターを使用してそのルーティングを変更できます。



コードトラックには以下のセクションが含まれます。

- 1 **和音の再生を有効にする (Enable Chords Playback)**  
再生に和音を含めるかどうかを切り替えることができます。
- 2 **和音**  
フローにあるコード記号の位置と名前を示します。

### 関連リンク

[コード記号 \(724 ページ\)](#)

[トラックインスペクター \(443 ページ\)](#)

[VST/MIDI インストゥルメントを手動でロードする \(448 ページ\)](#)

[トラックを表示/非表示にする \(455 ページ\)](#)

## コード記号の再生の有効化

再生にコード記号を含めることができます。コード記号は伸ばした和音として再生され、そのデュレーションは次のコード記号との間隔によって決められます。MIDI キーボードで入力したコード記号はそれを入力した際に演奏したボーシングを使用し、コンピューターキーボードで入力したコード記号はデフォルトのボーシングを使用します。

前提条件

コードトラックを表示しておきます。

---

手順

- 再生モードで、コードトラックのヘッダーにある「**和音の再生を有効にする (Enable Chords Playback)**」 をオンにします。
- 

関連リンク

[トラックを表示/非表示にする \(455 ページ\)](#)

[トラック概要 \(441 ページ\)](#)

## コード記号の再生に使用するサウンドを変更する

プロジェクト内のどのインストゥルメントトラックにも使用されていないサウンドを使用したい場合などに、新しいサウンドを手動でロードするなどしてコードトラックを任意のエンドポイントに割り当てることで、コード記号の再生に使用するサウンドを変更できます。

前提条件

- コードトラックを表示しておきます。
  - コード記号の再生に使用する VST/MIDI インストゥルメントをロードしておきます。
- 

手順

- 再生モードで、トラック概要にあるコードトラックを選択します。
- トラックインスペクターの「**ルーティング (Routing)**」セクションで、オーディオプラグインメニューからコード記号の再生に使用する VST/MIDI インストゥルメントプラグインを選択します。
- 使用するサウンドがプラグインにまだロードされていない場合は、「**インストゥルメントを編集 (Edit Instrument)**」 をクリックして対応する VST または MIDI インストゥルメントをウィンドウで開き、使用できるチャンネルに任意のサウンドをロードします。
- 以下の値フィールドのいずれかまたは両方を使用して、プラグインに必要なエンドポイントを選択します。
  - 選択したプラグインの別のポートにコードトラックを割り当てるには、任意のポートを「**ポート (Port)**」フィールドに入力します。

補足

16 チャンネルのポートが複数あるプラグインを使用する場合のみ必要です。

---

- 選択したポートの別のチャンネルにコードトラックを割り当てるには、任意のチャンネルを「**Ch.**」フィールドに入力します。
- 

関連リンク

[VST/MIDI インストゥルメントを手動でロードする \(448 ページ\)](#)

[トラックインスペクター \(443 ページ\)](#)

[エンドポイント \(480 ページ\)](#)

[「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ \(481 ページ\)](#)

## コード記号のボイスングをリセットする

MIDI キーボードを使用してコード記号を入力した場合、使用したボイスングはコード記号の再生でも保持されます。たとえば、再生時にそのコード記号のデフォルトのボイスングを聴きたい場合などに、MIDI キーボードを使用して入力したコード記号のボイスングをリセットできます。

### 手順

1. 記譜モードで、ボイスングをリセットするコード記号を選択します。
2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「コード記号とコードダイアグラム (Chord Symbols and Diagrams)」 > 「コード記号により発音されるピッチを消去 (Clear Chord Symbol Played Pitches)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

### 関連リンク

[コード記号の入力 \(294 ページ\)](#)




## トラックを表示/非表示にする

テンポトラック、マーカートラック、コードトラックは、トラック概要の上部でそれぞれ個別に表示/非表示にできます。

### 補足

プレーヤートラックおよびインストゥルメントトラックは、表示/非表示を切り替えることができません。

### 手順

- トラック概要の上部で、以下のいずれかの操作を行なってトラックを表示/非表示にします。
  - テンポトラックを表示/非表示にするには、「テンポ (Tempo)」  をオン/オフにします。
  - マーカートラックを表示/非表示にするには、「マーカー (Markers)」  をオン/オフにします。
  - コードトラックを表示/非表示にするには、「和音 (Chords)」  をオン/オフにします。

### 関連リンク

[トラック概要 \(441 ページ\)](#)


[トラック \(449 ページ\)](#)

[キーエディターパネル \(569 ページ\)](#)

## トラックの高さの変更



より多くのトラックを同時にプレビューしたい場合などに、すべての種類のトラックの高さを変更できます。この場合、トラックの幅は変更されません。

### 手順

- 再生モードで、トラック概要の左上にある**トラックの高さボタン**  をクリックすると、高さが順に切り替わります。



#### 補足

トラックの高さを低くすると、**ミュートボタン**  と **ソロボタン**  はトラック概要の上部に表示されます。これらのボタンは、トラックヘッダーに垂直方向のスペースが十分にある場合にのみ表示されます。

---

#### 関連リンク

[キーエディターの高さの変更 \(575 ページ\)](#)



[キーエディターでのズームイン/ズームアウト \(576 ページ\)](#)

## トラックのズームイン/ズームアウト

より多くの小節を同時にプレビューしたい場合などに、トラック概要のトラックの幅を変更できます。この場合、トラックの高さは変更されません。

---

#### 手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、水平方向にズームインします。
    - ルーラーをクリックして上にドラッグします。
    - ルーラーで **[Ctrl]/[command]** を押しながら上にスクロールします。
    - トラック概要の下部にある「**ズームイン (Zoom In)**」  をクリックします。
  - 以下のいずれかの操作を行なって、水平方向にズームアウトします。
    - ルーラーをクリックして下にドラッグします。
    - ルーラーで **[Ctrl]/[command]** を押しながら下にスクロールします。
    - トラック概要の下部にある「**ズームアウト (Zoom Out)**」  をクリックします。
- 

#### 関連リンク

[トラック \(449 ページ\)](#)

[トラック概要 \(441 ページ\)](#)

[キーエディターパネル \(569 ページ\)](#)

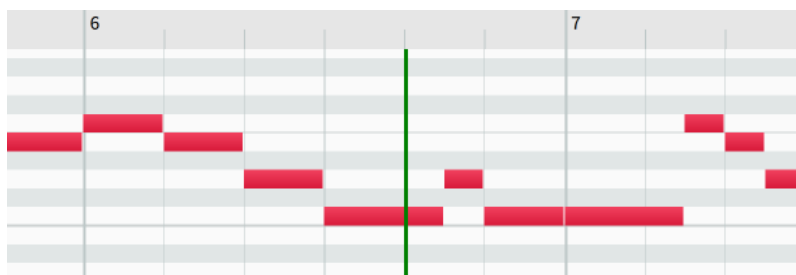
[ピアノロールエディター \(581 ページ\)](#)

[キーエディターでのズームイン/ズームアウト \(576 ページ\)](#)

## 再生ヘッド

再生ヘッドは、再生時に移動して現在の再生位置を示す垂直の線です。

再生ヘッドは、再生モードでは常に表示され、その他のモードでは再生時に表示されます。また、再生ヘッドの現在の位置は「**トランスポート (Transport)**」ウィンドウとツールバーのミニトランスポートの両方に表示されます。他のモードでの再生停止時にも再生ヘッドが表示されるように設定することもできます。



キーエディターの再生ヘッド

Dorico SE では、再生ヘッドが再生中に楽譜に沿って移動し、常に表示され続けますが、再生ヘッドを手動で動かすこともできます。再生ヘッドに沿ってスクロールする際、可能な限り組段が画面上の同じ位置に表示されるため、一貫性を保ちながら楽譜を追うことができます。

#### 補足

再生ヘッドは印刷モードでは表示されません。

#### 関連リンク

[「トランスポート \(Transport\)」 ウィンドウ \(470 ページ\)](#)

[ミニトランスポート \(28 ページ\)](#)

[再生ヘッドを表示/非表示にする \(458 ページ\)](#)

[楽譜領域のカラーを変更する \(49 ページ\)](#)



## 再生ヘッドの移動

再生ヘッドは、再生中に楽譜に沿って自動的に移動しますが、すべてのモードで再生ヘッドを手動で移動することもできます。

再生ヘッドは、停止時と再生中の両方で移動できますが、再生中はすべての移動方法が使用できるわけではありません。

初期設定では、再生ヘッドは再生時にのみ表示されますが、再生ヘッドを常に表示するように選択できます。

#### 手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、再生ヘッドを移動します。
  - 再生ヘッドを進めるには、テンキーの **テンキー [+]** (プラス) を押すか、「トランスポート (Transport)」 ウィンドウの「**高速早送り (Fast Forward)**」  をクリックします。
  - 再生ヘッドを戻すには、テンキーの **テンキー [-]** (マイナス) を押すか、「トランスポート (Transport)」 ウィンドウの「**巻き戻し (Rewind)**」  をクリックします。
  - 再生ヘッドをフローの最初に移動するには、テンキーの **テンキー [.]** (ピリオド) を押すか、「トランスポート (Transport)」 ウィンドウまたはミニトランスポートの「**フローの最初に巻き戻し (Rewind to Beginning of Flow)**」  をクリックします。
  - 再生ヘッドを選択したアイテムの先頭に移動するには、**[Alt/Opt]+[P]** を押します。
  - 再生ヘッドをフレーム単位で進めるには、**[Ctrl]/[command]+テンキー [+]** 又は **[Ctrl]/[command]+[F9]** を押します。
  - 再生ヘッドをフレーム単位で戻すには、**[Ctrl]/[command]+テンキー [-]** 又は **[Ctrl]/[command]+[F7]** を押します。
  - 再生モードまたはキーエディターで、ルーラー上の任意の場所をクリックします。

#### 補足

再生中は、ルーラー上をクリックして再生ヘッドを移動することはできません。

#### 関連リンク

[「トランスポート \(Transport\)」 ウィンドウ \(470 ページ\)](#)

[ミニトランスポート \(28 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」 ダイアログ \(51 ページ\)](#)

[フレームレート \(175 ページ\)](#)

## 再生ヘッドを表示/非表示にする

再生停止時の再生ヘッドの表示/非表示を切り替えることができます。これは、たとえばタイムコードやビデオを使用する作業のときに楽譜の位置を合わせるのに役立ちます。初期設定では、再生ヘッドが常に表示される再生モードを除き、再生停止時の再生ヘッドは非表示になっています。

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
2. カテゴリーリストの「**再生 (Play)**」をクリックします。
3. 「**再生ヘッド (Playhead)**」サブセクションで、「**停止時に再生ヘッドを表示 (Show playhead when stopped)**」をオンまたはオフにします。
4. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

#### 結果

「**停止時に再生ヘッドを表示 (Show playhead when stopped)**」をオンにすると再生停止時の再生ヘッドが表示され、オフにすると非表示になります。

#### 補足

これは、再生モードと印刷モードには適用されません。再生ヘッドは再生モードでは常に表示され、印刷モードでは表示されません。


## 楽譜の再生

記譜した楽譜は、プロジェクトの最初または任意の位置から再生できます。どのモードでも、再生のキーボードショートカットを使用できます。

#### 前提条件

- プロジェクト内のインストゥルメントのサウンドを含む再生テンプレートをプロジェクトに適用しておきます。
- 声部ごとに異なるサウンドを使用する場合は、そのインストゥルメントの声部の個別再生を有効にしておきます。

#### 手順

1. 以下のいずれかの操作を行なって、再生を開始します。
  - 選択した中で一番前にあるアイテムから再生するには、範囲を選択したあと、**[P]** を押すか、「**トランスポート (Transport)**」ウィンドウの「**選択範囲から再生 (Play From Selection)**」 をクリックするか、「**再生 (Play)**」 > 「**選択範囲から再生 (Play From Selection)**」を選択します。

#### ヒント



- すべてのインストゥルメントを再生するには、単一の音符を選択します。
- 単一の譜表のみを再生するには、譜表上の複数のアイテムを選択します。
- 複数の譜表を再生するには、それらの譜表上のアイテムを選択します。

ミキサーでソロやミュートにされるチャンネルは影響を受けません。

- 再生ヘッドの位置から再生を続行するには、**[Space]** 又は **[Enter]** を押すか、ミニトランスポートの「再生 (Play)」  をクリックするか、「トランスポート (Transport)」ウィンドウの「再生ヘッドの位置から再生 (Play From Playhead Position)」  をクリックするか、「再生 (Play)」 > 「再生ヘッドの位置から再生 (Play From Playhead Position)」を選択します。
  - 直前の再生と同じ位置から再生するには、**[Shift]+[Space]** を押すか、「再生 (Play)」 > 「最後に開始した位置から再生 (Play From Last Start Position)」を選択します。これは、直前の再生位置のアイテムの選択を解除した場合でも機能します。
  - フローの最初から再生を開始するには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[Space]** を押すか、「再生 (Play)」 > 「開始位置 (Play From Start of Flow)」を選択します。
  - プロジェクトの最初から再生を開始するには、「再生 (Play)」 > 「プロジェクトの開始位置 (Play From Start of Project)」を選択します。
2. 必要に応じて、再生中に再生ヘッドを前後に移動します。
  3. メトロノームクリックを有効または無効にするには、「トランスポート (Transport)」ウィンドウまたはミニトランスポートの「クリック (Click)」  をクリックします。

#### ヒント

「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、「クリックを有効にする (Enable Click)」にキーボードショートカットを割り当てることができます。

4. 以下のいずれかの操作を行なって、再生を停止します。
  - **[Space]** 又は **[Enter]** または **[P]** を押します。
  - **テンキー [0]** (テンキーの 0) を押します。
  - ミントランスポートで、「停止 (Stop)」  を押します。
  - 「トランスポート (Transport)」ウィンドウで、「停止 (Stop)」  をクリックします。

#### ヒント

再生の停止時に音が変わる場合は、「環境設定 (Preferences)」の「再生 (Play)」ページで「再生を停止するとき、コントローラーをリセットして「All Notes Off」を送信 (Reset controllers and send 'all notes off' when stopping playback)」をオフにできます。

#### 関連リンク

- [再生テンプレート \(473 ページ\)](#)
- [再生テンプレートの適用/リセット \(478 ページ\)](#)
- [VST プラグインを許可する/ブロックする \(461 ページ\)](#)
- [声部の個別再生の有効化 \(461 ページ\)](#)
- [再生ヘッド \(456 ページ\)](#)
- [ミキサー \(620 ページ\)](#)
- [トラックをミュート/ソロにする \(463 ページ\)](#)
- [「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ \(481 ページ\)](#)
- [「トランスポート \(Transport\)」ウィンドウ \(470 ページ\)](#)
- [ミニトランスポート \(28 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」 ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」 ページ \(53 ページ\)](#)


[ステータスバー \(34 ページ\)](#)

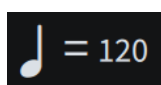
[「環境設定 \(Preferences\)」 ダイアログ \(51 ページ\)](#)

## テンポモードの変更

テンポモードは、単一の固定テンポと追従テンポ変更の間でいつでも切り替えられます。たとえば、複数のテンポ変更が含まれるプロジェクトで、MIDI の録音時に単一の固定テンポを使用できます。

### 手順


- 以下のいずれかの操作を行なって、テンポモードを変更します。
  - ツールバーのテンポモード  をクリックします。
  - 「再生 (Play)」 > 「固定テンポモード (Fixed Tempo Mode)」 を選択します。

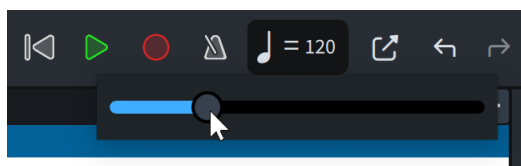


固定テンポモード



追従テンポモード

- 「固定テンポモード (Fixed Tempo Mode)」  がオンの場合は、ツールバーの「固定テンポモード (Fixed Tempo Mode)」の数字をクリックしてスライダーを表示し、左右にドラッグすることでメトロノームマークの値を変更します。



### 結果

追従テンポモードでは、再生と録音のテンポがプロジェクトのテンポ記号によって設定されます。

固定テンポモードでは、再生と録音のテンポは「固定テンポモード (Fixed Tempo Mode)」メトロノームマークの値で設定した単一のテンポです。

### 関連リンク

[ツールバー \(26 ページ\)](#)

[テンポ記号 \(1064 ページ\)](#)

[テンポトラック \(451 ページ\)](#)

[テンポエディター \(608 ページ\)](#)

[MIDI 録音 \(245 ページ\)](#)

[楽譜の再生 \(458 ページ\)](#)

[「トランスポート \(Transport\)」 ウィンドウ \(470 ページ\)](#)




## VST プラグインを許可する/ブロックする

Dorico SE で使用する VST 2 インストゥルメントプラグインを個別に許可したり、Dorico SE で使用できなくするプラグインをブロックしたりできます。許可したプラグインは、その以降すべてのプロジェクトで使用できるようになります。

Dorico SE では、クラッシュするプラグインや Steinberg 社が Dorico SE での使用を認定していないプラグインが自動的にブロックされます。初期設定では、Kontakt と NotePerformer のみ許可されています。

---

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
2. カテゴリリストの「**VST プラグイン (VST Plug-ins)**」をクリックします。
3. 「**許可された VST 2 プラグイン (Allowed VST2 Plug-ins)**」サブセクションで、以下のいずれかの操作を行なってプラグインを許可します。
  - ブロックされた個々のプラグインを許可するには、「**ブロックされたプラグイン (Blocked Plug-ins)**」リストでそのプラグインを選択して、アクションバーにある「**選択したプラグインを許可 (Allow selected plug-ins)**」 をクリックします。
  - ブロックされたすべてのプラグインを許可するには、「**ブロックされたプラグイン (Blocked Plug-ins)**」リストのアクションバーにある「**すべて許可 (Allow All)**」をクリックします。
  - 「**ブロックされたプラグイン (Blocked Plug-ins)**」リストに含まれていないプラグインを許可するには、「**許可されたプラグイン (Allowed Plug-ins)**」リストのアクションバーにある「**プラグイン名を追加 (Add plug-in name)**」 をクリックし、新しいエントリーにプラグインの名前を入力します。
4. 以下のいずれかの操作を行なって、プラグインをブロックします。
  - 許可された個々のプラグインをブロックするには、「**許可されたプラグイン (Allowed Plug-ins)**」リストでそのプラグインを選択して、アクションバーにある「**選択したプラグインをブロック (Block selected plug-ins)**」 をクリックします。
  - 許可されたすべてのプラグインをブロックするには、「**許可されたプラグイン (Allowed Plug-ins)**」リストのアクションバーにある「**すべてブロック (Block All)**」をクリックします。
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
6. Dorico SE を終了します。

---

### 結果

Dorico SE の次回起動時に、許可した VST プラグインがプログラムで使用できるようになります。

### 関連リンク

- [「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(51 ページ\)](#)
- [トラックインスペクター \(443 ページ\)](#)
- [楽譜の再生 \(458 ページ\)](#)
- [再生テンプレート \(473 ページ\)](#)

## 声部の個別再生の有効化


初期設定では、ディヴィジ譜表を含め、単一のインストゥルメントに属するすべての声部は再生に同じエンドポイントを使用します。個々のインストゥルメントの声部の個別再生を有効にすると、たとえば pizzicato と arco のパートがある弦楽器のディヴィジを再生する際に、それぞれを異なる演奏技法で再生できます。

#### 補足

無音程打楽器や打楽器キットで声部の個別再生を有効にすることはできません。

---

#### 手順

1. 再生モードのトラック概要で、声部の個別再生を有効にするインストゥルメントトラックを選択します。
  2. トラックインスペクターの「ルーティング (Routing)」セクションで、「声部の個別再生を有効化 (Enable independent voice playback)」をクリックします。
- 

#### 結果

選択したインストゥルメントの声部の個別再生が有効になります。そのインストゥルメントに属する各声部がインストゥルメントトラックの下に個別の声部トラックとして表示されます。

現在の再生テンプレートに応じて、プロジェクト全体の対応するインストゥルメントに属するすべての声部を再生できるよう、必要な数の追加チャンネルと追加プラグインが自動的にロードされます。声部の順番に応じて、声部が自動的にエンドポイントに割り当てられます。

#### 補足

声部の個別再生を有効にした場合、各声部トラックのルーティングとエフェクトのみを変更できます。

---

#### 手順終了後の項目

たとえば、いくつかのフロー内の一部の声部にアンサンブルのサウンドではなくソロのサウンドが必要な場合など、各フローを含む各声部トラックのルーティングとエフェクトを個別に変更できます。

#### 関連リンク

- [トラック概要 \(441 ページ\)](#)
- [トラックインスペクター \(443 ページ\)](#)
- [再生テンプレート \(473 ページ\)](#)
- [エンドポイント \(480 ページ\)](#)
- [インストゥルメントトラック \(450 ページ\)](#)
- [ピアノロールエディター \(581 ページ\)](#)
- [ベロシティーエディター \(594 ページ\)](#)
- [強弱記号エディター \(597 ページ\)](#)
- [MIDI CC エディター \(603 ページ\)](#)
- [演奏技法エディター \(593 ページ\)](#)
- [エンドポイントへのインストゥルメント/声部の割り当て \(486 ページ\)](#)

## 声部の個別再生の無効化

個々のインストゥルメントトラックの声部の個別再生を無効にし、すべての声部に単一のエンドポイントを使用する状態に戻すことができます。

---

#### 手順

1. 再生モードのトラック概要で、声部の個別再生を無効にするインストゥルメントトラックを選択します。

#### 補足

声部トラックではなく、インストゥルメントトラック自体を選択する必要があります。

---



2. トラックインスペクターの「ルーティング (Routing)」セクションで、「声部の個別再生を無効化 (Disable independent voice playback)」をクリックします。





#### 結果

選択したインストゥルメントの声部の個別再生が無効になります。トラック概要から声部トラックがなくなり、そのインストゥルメントに属するすべての声部が単一のエンドポイントを使用して再生される状態に戻ります。

## トラックをミュート/ソロにする

声部の個別再生を有効にしたインストゥルメントに属するトラック、インストゥルメント、声部を個別にミュート/ソロにできます。この機能はプロジェクトの特定のセクションでの作業時に、限定したインストゥルメントのみを再生する場合に役立ちます。

#### 手順

1. 以下のいずれかの操作を行なって、トラックをミュートします。
  - ミキサーで、各チャンネルの**ミュートボタン**  をクリックします。
  - 再生モードで、トラック概要の各トラックの**ミュートボタン**  をクリックします。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、トラックをソロにします。
  - ミキサーで、各チャンネルの**ソロボタン**  をクリックします。
  - 再生モードで、トラック概要の各トラックの**ソロボタン**  をクリックします。
  - 選択したインストゥルメントをソロにしてその他のインストゥルメントをミュートするには、ソロにする各インストゥルメントに属する音符を少なくとも1つ選択し、**[Alt/Opt]+[S]** を押すか「再生 (Play)」 > 「**ソロ選択中のインストゥルメント (Solo Selected Instruments)**」を選択します。

#### 結果

対応するトラックがミュート/ソロになります。これは、ミュート/ソロにするトラックを変更するまで再生に影響します。つまり、聴きたいトラックを毎回選択しなおす必要はありません。

#### 補足

- トラックをソロにすると、他のすべてのトラックがミュートされます。ミュートされたトラックをソロにすると、自動的にミュートが解除されます。
- トラックまたは譜表の音符やアイテムを選択してから再生を開始することで、一時的に特定のトラックや譜表のみを再生することもできます。

#### 例



オンのときの「ミュート (Mute)」



オンのときの「ソロ (Solo)」

#### 関連リンク

[トラック概要 \(441 ページ\)](#)

[ミキサー \(620 ページ\)](#)



[楽譜の再生 \(458 ページ\)](#)

## インストゥルメントのミュート/ソロ状態の解除

たとえば、一部のインストゥルメントをソロにしたあとで、すべてのインストゥルメントを再生する場合に、プロジェクト内のすべてのインストゥルメントのミュート/ソロ状態を解除できます。

---

### 手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、インストゥルメントのミュート/ソロ状態を解除します。
  - すべてのインストゥルメントのミュート状態を解除するには、**[Alt/Opt]+[U]** を押すか、ミキサーの「**ミュート状態をすべて解除する (Deactivate All Mute States)**」  をクリックします。
  - すべてのインストゥルメントのソロ状態を解除するには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[S]** を押すか、ミキサーの「**ソロ状態をすべて解除する (Deactivate All Solo States)**」  をクリックします。

---


### 結果

プロジェクト内のすべてのインストゥルメントの対応する状態が解除されます。たとえばミュート状態とソロ状態の両方を解除すると、すべてのインストゥルメントがデフォルトの状態に戻り、再生にすべてのインストゥルメントが含まれるようになります。

## 音符/アイテムを個別にミュートする

音符やアイテムを個別にミュートすることで、それらを削除せずに再生から除外できます。これにより、たとえば、アルペジオなしで和音を聴いたり、複数の強弱記号があるパッセージを単一の音量レベルで聴いたり、特定のテンポ記号の位置からテンポ変更が行なわれないようにしたりできます。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」  を選択しておきます。

---

### 手順

- 記譜モードで、ミュートする音符/アイテムを選択します。
- プロパティパネルの「**一般 (Common)**」グループで、「**再生を抑制 (Suppress playback)**」をオンにします。

---

### 関連リンク

- [プロパティパネル \(565 ページ\)](#)
- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)
- [テンポモードの変更 \(460 ページ\)](#)

## ミュートした音符/アイテムのカラーを表示/非表示にする

再生を抑制した個々の音符/アイテムのカラーを表示/非表示にできます。カラーを表示すると、抑制した音符/アイテムはグレーで表示されます。

---

### 手順

- 「**ビュー (View)**」 > 「**音符と休符のカラー (Note And Rest Colors)**」 > 「**抑制された再生 (Suppressed Playback)**」を選択します。

関連リンク

[休符のカラーを表示/非表示にする \(1022 ページ\)](#)

[声部カラーの表示/非表示 \(1146 ページ\)](#)

## 再生時の反復

リピートジャンプやリピート領域が適切な位置にある場合、Dorico SE はリピート括弧、リピート小節線、およびリピートマーカを含む反復記号の再生をサポートします。

単一のフロー内に含むことのできる反復記号に上限はなく、いくつ設定しても正しく再生されます。

初期設定では、「D.S. al Coda」などのリピートジャンプの場合を除き、Dorico SE はリピート小節線の間のセクションを2回再生し、リピートを再生に含めます。

反復記号の再生中にミニトランスポートと「**トランスポート (Transport)**」ウィンドウに表示される小節/拍のディスプレイおよびタイムディスプレイには、再生ヘッドの位置が反映されます。

強弱記号やテンポ記号はリピート内で反映されます。また、リピートはオーディオまたは MIDI の書き出しにも含まれます。

### 補足

リピート構造が不適切で無限に再生されるような場合、再生からリピートが自動的に除外されます。

---

関連リンク

[「トランスポート \(Transport\)」ウィンドウ \(470 ページ\)](#)

[ミニトランスポート \(28 ページ\)](#)

[リピート括弧 \(985 ページ\)](#)

[リピートマーカー \(989 ページ\)](#)

[小節線のタイプ \(682 ページ\)](#)

[トレモロ \(1111 ページ\)](#)

[スラッシュ符頭 \(1007 ページ\)](#)

[小節リピート記号 \(995 ページ\)](#)

## ジャンプ記号でジャンプした後の繰り返しを再生に含める/除外する


初期設定では、Dorico SE はすべてのタイプの反復記号のすべてのリピート回を再生します。ジャンプ記号でジャンプした後のリピートマーカー、リピート括弧、およびリピート小節線によって指示されるリピートを再生に含めるか除外するかは、個別に手動で設定できます。

### 補足

D.C. al Fine や D.S. al Coda などのジャンプ記号でジャンプした後のリピートのみ、再生に含めるか除外するかを選択できます。

---

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
  - 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 

手順

1. そのあとのリピートを再生に含めるまたは除外するジャンプ記号を選択します。
2. プロパティパネルの「**リピートマーカー (Repeat Markers)**」グループで、「**繰り返し時にリピートを再生 (Replay repeats)**」をオンにします。

3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。


#### 結果

チェックボックスがオンのときは、選択したジャンプ記号でジャンプした後のリピートが再生に含まれ、オフのときは再生から除外されます。

## リピート小節線による演奏回数の変更

反復終了線は通常、その前の楽譜を2回演奏することを指示します。反復終了線の演奏回数はそれぞれ個別に変更できます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

#### 手順

1. 演奏回数を変更する反復終了線を選択します。
2. プロパティパネルの「拍子記号 (Time Signatures)」グループで、「Play n times」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を変更します。

#### 補足

最小値は「2」です。

#### 結果

選択した反復終了線の前の楽譜の演奏回数を変更されます。

再生にリピートが含まれる場合、3回以上再生されるように設定された反復終了線の組段オブジェクトの位置にリピート回数が自動的に表示されます。

#### 例



演奏回数がデフォルトの2回に設定されているリピート終止線



演奏回数が4回に設定され、リピート回数が表示されているリピート終止線

#### 関連リンク

[リピート回数 \(993 ページ\)](#)

[小節線のタイプ \(682 ページ\)](#)

[小節、拍、小節線の入力方法 \(279 ページ\)](#)

[ジャンプ記号でジャンプした後の繰り返しを再生に含める/除外する \(465 ページ\)](#)

[リピート括弧でリピート回数の総数を変更する \(985 ページ\)](#)

[プロパティパネル \(565 ページ\)](#)

## スウィング再生

スウィングとは、音価の等しい音符が一定のパターンで長くまたは短く再生される演奏スタイルです。一般的に、2つの8分音符が4分音符の3連符とそれに続く8分音符の3連符として演奏されます。



シンプルなストレート記譜でのスウィングフレーズ

2:1 スウィングでの同じスウィングフレーズ

スウィング再生により、たとえ2つめの8分音符が16分音符2つに分割されても、シンプルな記譜を保ったまま、不統一なリズムで楽譜を再生できます。Dorico SEでは、スウィング再生を、特定のセクションまたは個別のインストゥルメントにのみ適用できます。8分音符または16分音符をスウィング再生できます。

学術研究に基づいてミュージシャンがスウィングをレンダリングした結果、Dorico SEのスウィングパターンはデフォルトでテンポに依存しています。つまり、遅いテンポではスウィングがより強調され、速いテンポではよりストレートに感じられます。

関連リンク

[スウィング再生を適用する](#) (468 ページ)

## スウィング比率とリズムフィール

スウィング比率は、拍子単位を使用してスウィングの強さを表わします。たとえば、2:1のスウィング比率は、連符の最初の音符の長さが2番めの音符の2倍になり、3連符のスウィングが作成されることを意味します。

スウィング比率が1:1の場合、楽譜はストレートに再生され、スウィング比率が5:1の場合、各連符は6連符のように演奏されます。6連符のうち、最初の音符は6分割された拍の5拍分の長さで、2番めの音符は残りの1拍分の長さで演奏されます。



スウィング比率 1:1



スウィング比率 5:1

Dorico SEには、以下のリズムフィールがデフォルトで用意されています。

### 16分音符の2:1 スウィング (一定) (2:1 swing 16ths (fixed))

16分音符の連符の最初の音符を2番めの音符の2倍の長さにするすることで、2:1比率の3連符が作成されます。これは3連符スウィングとも呼ばれます。この比率はデフォルトでテンポにかかわらず維持されます。

### 8 分音符の 2:1 スウィング (一定) (2:1 swing 8ths (fixed))

8 分音符の連符の最初の音符を 2 番めの音符の 2 倍の長さにする事で、2:1 比率の 3 連符が作成されます。これは 3 連符スウィングとも呼ばれます。この比率はデフォルトでテンポにかかわらず維持されます。

### 16 分音符の 3:1 スウィング (一定) (3:1 swing 16ths (fixed))

16 分音符の連符の最初の音符を 2 番めの音符の 3 倍の長さにする事で、付点 16 分音符と 32 分音符の比率が作成されます。この比率はデフォルトでテンポにかかわらず維持されます。

### 8 分音符の 3:1 スウィング (一定) (3:1 swing 8ths (fixed))

8 分音符の連符の最初の音符を 2 番めの音符の 3 倍の長さにする事で、付点 8 分音符と 16 分音符の比率が作成されます。この比率はデフォルトでテンポにかかわらず維持されます。

### 16 分音符の重いスウィング (Heavy swing 16ths)

遅いテンポでは 3:1、速いテンポでは 1.5:1 のテンポによって可変する 16 分音符のスウィング比率が作成されます。

### 8 分音符の重いスウィング (Heavy swing 8ths)

遅いテンポでは 3:1、速いテンポでは 1.5:1 のテンポによって可変する 8 分音符のスウィング比率が作成されます。

### 16 分音符の軽いスウィング (Light swing 16ths)

遅いテンポでは 1.5:1、速いテンポでは 1:1 のテンポによって可変する 16 分音符のスウィング比率が作成されます。

### 8 分音符の軽いスウィング (Light swing 8ths)

遅いテンポでは 1.5:1、速いテンポでは 1:1 のテンポによって可変する 8 分音符のスウィング比率が作成されます。

### 16 分音符のミディアムスウィング (Medium swing 16ths)

遅いテンポでは 2:1、速いテンポでは 1.5:1 のテンポによって可変する 16 分音符のスウィング比率が作成されます。

### 8 分音符のミディアムスウィング (Medium swing 8ths)

遅いテンポでは 2:1、速いテンポでは 1.5:1 のテンポによって可変する 8 分音符のスウィング比率が作成されます。

### ストレート (スウィング無し) (Straight (no swing))

スウィングは作成されません。つまり、すべてのテンポで 8 分音符が 1:1 の比率で等しく演奏されます。

使用するスウィング比率は、特定のセクションおよび個別のプレーヤーで変更できます。

## スウィング再生を適用する

プロジェクトの特定のセクションや個別のインストゥルメントにスウィング再生を適用できます。たとえば、トランペット奏者の 12 小節分のセクションのみでスウィングしたり、1 つのフローのみでスウィング再生したりできます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかを選択します。
  - 特定の位置以降のスウィング再生を有効にするには、スウィング再生または異なるリズムックフィールドを開始する小節の先頭のアイテムを 1 つ選択します。

- セクション内のスウィング再生を有効にしたあとにストレート再生に戻すには、スウィング再生または異なるリズムフィールドを適用するデューレーションにまたがる複数のアイテムを選択します。

#### 補足

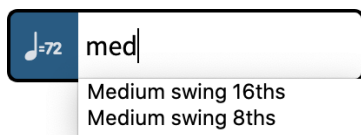
- 1つのインストゥルメントのスウィング再生を有効にするには、そのインストゥルメントにのみ属するアイテムを選択します。
- 小節の先頭以外のアイテムを選択した場合、リズムフィールドの変更は次の小節の最初から適用されます。

2. 以下のいずれかの操作を行なってテンポのポップオーバーを開きます。

- **[Shift]+[T]** を押します。
- 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「テンポ (Tempo)」 をクリックします。

3. 使用するリズムフィールドのエントリーをポップオーバーに入力します。

テンポのポップオーバーにリズムフィールドを入力しはじめると、入力した文字や単語が含まれる有効なリズムフィールドがメニューに予測表示され、そこから使用するリズムフィールドを選択できます。



#### 補足

プロジェクトに存在するリズムフィールドの名前を入力しなければ、ポップオーバーに入力したテキストがテンポ記号として入力され、スウィング再生は有効になりません。

4. 以下のいずれかの操作を行なって、リズムフィールドの変更を入力し、ポップオーバーを閉じます。

- すべての譜表にリズムフィールドの変更を入力するには、**[Return]** を押します。
- 選択したインストゥルメントにのみリズムフィールドの変更を入力するには、**[Alt/Opt]+[Return]** を押します。

#### 結果

スウィング再生に使用されるリズムフィールドは、選択した最初のアイテムを含む小節の最初から変更されます。小節の先頭以外のアイテムを選択した場合、リズムフィールドの変更は次の小節の最初から適用されます。

複数のアイテムを選択した場合、リズムフィールドは選択した最後のアイテムの位置で自動的にリセットされます。

**[Alt/Opt]+[Return]** を押した場合、リズムフィールドの変更は、アイテム (1つまたは複数) を選択した譜表上のインストゥルメントにのみ適用されます。1つのインストゥルメントに追加されたリズムフィールドは、そのインストゥルメントに属するすべての譜表に適用されます。

入力したリズムフィールドの名前を示すガイドが表示されます。すべての譜表に適用されるリズムフィールドの変更のガイドは、組段全体の一番上の譜表の上に表示され、1つのインストゥルメントに適用されるリズムフィールドの変更のガイドは、そのインストゥルメントの一番上の譜表の上に直接表示されます。



関連リンク

[テンポのポップオーバー \(272 ページ\)](#)

[ガイド \(409 ページ\)](#)

[ガイドの表示/非表示の切り替え \(410 ページ\)](#)

## リズムックフィールドの変更の削除

特定のセクションや個別のプレーヤーのみに適用したリズムックフィールドの変更を削除できます。

前提条件

リズムックフィールドの変更のガイドを表示しておきます。

---

手順

1. 記譜モードで、削除するリズムックフィールドの変更のガイドを選択します。
2. **[Backspace]** 又は **[Delete]** を押します。

---

結果

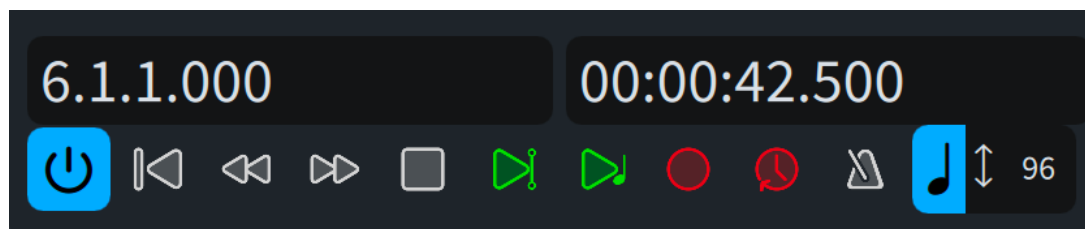
リズムックフィールドの変更が削除されます。影響を受けていた譜表は、次のリズムックフィールドの変更のガイドまで (存在する場合)、スイングなしのデフォルトの再生に戻ります。

## 「トランスポート (Transport)」 ウィンドウ

「トランスポート (Transport)」 ウィンドウには、巻き戻しや早送りなど、再生と MIDI 録音に関する機能があります。このウィンドウには、ツールバーにあるよりも高度な再生機能が含まれています。

「トランスポート (Transport)」 ウィンドウの表示/非表示を切り替えるには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- **[F2]** を押します。
- ツールバーの「トランスポートバーを表示 (Show Transport Bar)」  をクリックします。



トランスポートウィンドウには、以下の情報と機能が含まれます。

小節/拍ディスプレイ

**6.1.1.000**

現在のフローの小節と拍に対する再生ヘッドの位置が、小節、拍、16分音符、16分音符テンポ 120 の順で表示されます。

タイムディスプレイ

以下のいずれかの形式で、再生ヘッドの位置が表示されます。

- 経過時間 (時間、分、秒、ミリ秒の順)
- タイムコード (時間、分、秒、フレームの順)

00:00:42.500

経過時間が表示されたタイムディスプレイ

00:00:42:12

タイムコードが表示されたタイムディスプレイ

タイムディスプレイをクリックすると、表示形式を切り替えられます。

#### プロジェクトの有効化 (Activate Project)



プロジェクトの再生を有効化/無効化します。再生を無効にすると、トランスポート機能と再生機能が無効になります。

#### フローの最初に巻き戻し (Rewind to Beginning of Flow)



フローの最初に再生位置を移動します。

#### 巻き戻し (Rewind)



クリックするたびに、再生ヘッドが2分音符分巻き戻しされます。

#### 高速早送り (Fast Forward)



クリックするたびに、再生ヘッドが2分音符分早送りされます。

#### 停止 (Stop)



再生を停止します。

#### 再生ヘッドの位置から再生 (Play From Playhead Position)



現在の再生ヘッドの位置から再生を開始します。

#### 選択範囲から再生 (Play from Selection)



楽譜領域で選択している最初のアイテムの位置から再生を開始します。

複数の譜表上のアイテムを選択するか、単一の譜表上の複数のアイテムを選択した場合は、アイテムを選択している譜表のみが再生されます。

#### 録音 (Record)

MIDI 録音を開始/停止します。



MIDI 録音中以外の「録音 (Record)」



MIDI 録音中の「録音 (Record)」

#### 非録音時の MIDI 入力データを記録 (Retrospective Record)



明示的に MIDI 入力データを録音していなかった場合でも、直前の再生中に演奏した MIDI データを取得して、任意の譜表に入力できます。

### クリック (Click)

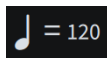


再生および録音中にメトロノームクリックを再生/ミュートします。

### テンポモード

再生と録音の両方に使用されるテンポが表示されます。再生ヘッドの位置に従って値が、モードに従って外観が変化します。

- テンポモードを切り替えるには、拍の単位をクリックします。
- 固定テンポモードで使用されるメトロノームマークの値は、数字をクリックしてスライダーを表示し、それを左右にドラッグして変更できます。



固定テンポモード



追従テンポモード

### 関連リンク

- [ツールバー \(26 ページ\)](#)
- [ミニトランスポート \(28 ページ\)](#)
- [楽譜の再生 \(458 ページ\)](#)
- [テンポモードの変更 \(460 ページ\)](#)
- [MIDI 録音 \(245 ページ\)](#)
- [クリックに使用するサウンドを変更する \(451 ページ\)](#)
- [タイムコード \(981 ページ\)](#)

## トランスポートディスプレイに表示する内容の変更

ツールバーのミニトランスポートとトランスポートウィンドウの両方で、表示をタイムコード、合計経過時間、および再生ヘッドの現在の位置 (小節、拍、ティックで表わされる) で切り替えることができます。

---

### 手順

- ツールバーのミニトランスポートまたはトランスポートウィンドウのいずれかで、目的の内容が表示されるまでトランスポートディスプレイをクリックします。  
トランスポートウィンドウの場合、右側にあるディスプレイをクリックします。

---

### 結果

ミニトランスポートディスプレイをクリックするたびに、表示形式が再生ヘッドの位置、経過時間、タイムコードに切り替わります。

トランスポートウィンドウでは、再生ヘッドの位置がウィンドウの左側に常に表示されているため、タイムコードと経過時間のみで切り替わります。

---

### ヒント

「環境設定 (Preferences)」の「再生 (Play)」ページで、以後のすべてのプロジェクトのミニトランスポートにデフォルトで表示される内容を変更できます。

---

関連リンク

- [ツールバー \(26 ページ\)](#)
- [ミニトランスポート \(28 ページ\)](#)
- [タイムコード \(981 ページ\)](#)
- [「環境設定 \(Preferences\)」 ダイアログ \(51 ページ\)](#)

## 再生テンプレート

Dorico SE は、再生テンプレートを使用して VST インストゥルメントおよび MIDI デバイスのサウンドをプロジェクト内のインストゥルメントに割り当てます。

再生テンプレートは、以下の情報を組み合わせて正しい再生を行ないます。

- VST インストゥルメントなどのプラグインによって提供されるインストゥルメントサウンド、アーティキュレーション、再生効果
- これらのサウンドの再生に必要なエクスプレッション/パーカッションマップ
- 各インストゥルメントのサウンドに必要なエンドポイント設定

プロジェクト内のプレーヤーにインストゥルメントを追加すると、Dorico SE が現在の再生テンプレートに応じてそのインストゥルメントのプラグインを自動的にロードし、必要に応じてエクスプレッションマップとパーカッションマップの設定を行ないます。また、多くのプラグインは限られた数のサウンドしかロードできないため、Dorico SE は自動的に必要な数だけプラグインをロードします。

エンドポイントに割り当てられているエクスプレッションマップを変更するなどして、プロジェクト内のインストゥルメントが使用しているサウンドに手動で独自の変更を加えたり、再生テンプレートを上書きしたりできます。そのあと、これらの変更を、独自のカスタム再生テンプレートに含めることができるカスタムエンドポイント設定として保存できます。

また、たとえば他のユーザーと共有するために、カスタム再生テンプレートを書き出すこともできます。再生テンプレートは .dorico\_pt ファイルとして保存されます。

### 補足

- 再生テンプレートは、コンピューター上で開いた、または作成したすべてのプロジェクトで使用できます。つまり、再生テンプレートに対して行なう変更は、その再生テンプレートを使用しているすべてのプロジェクトに影響します。
- Dorico SE は、現在の再生テンプレートに含まれているサウンドを使用して、プロジェクトに追加された新しいインストゥルメントのサウンドを自動的にロードします。そのため、すべてのインストゥルメントにサウンドが割り当てられるよう、カスタム再生テンプレートが一番下に代替テンプレートとして出荷時のデフォルトの再生テンプレートを常に含めておくことをおすすめします。
- プロジェクトを保存するとプラグイン内で行なった変更が保存されますが、Dorico SE には変更が伝えられません。この場合、Dorico SE は元のサウンドのエクスプレッションマップまたはパーカッションマップを引き続き使用するため、再生時に予期せず低い音が鳴ることがあります。プラグインで変更を行なった場合は、適切なエンドポイントに正しいエクスプレッションマップまたはパーカッションマップを手動で割り当てる必要があります。

---

関連リンク

- [「再生テンプレートを編集 \(Edit Playback Template\)」 ダイアログ \(475 ページ\)](#)
- [再生テンプレートの適用/リセット \(478 ページ\)](#)
- [カスタム再生テンプレートを作成する \(478 ページ\)](#)
- [再生テンプレートの書き出し \(480 ページ\)](#)
- [「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」 ダイアログ \(481 ページ\)](#)
- [エンドポイントへのエクスプレッションマップ/パーカッションマップの割り当て \(487 ページ\)](#)
- [エンドポイント \(480 ページ\)](#)
- [カスタムエンドポイント設定 \(484 ページ\)](#)

[「エンドポイントの設定を編集 \(Edit Endpoint Configurations\)」ダイアログ \(485 ページ\)](#)  
[VST プラグインを許可する/ブロックする \(461 ページ\)](#)

## 「再生テンプレートを適用 (Apply Playback Template)」ダイアログ

「再生テンプレートを適用 (Apply Playback Template)」ダイアログを使用すると、現在のプロジェクトに適用されている再生テンプレートの変更や、再生テンプレートの読み込み/書き出しなどを行なえます。また、「再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)」ダイアログを開くこともできます。

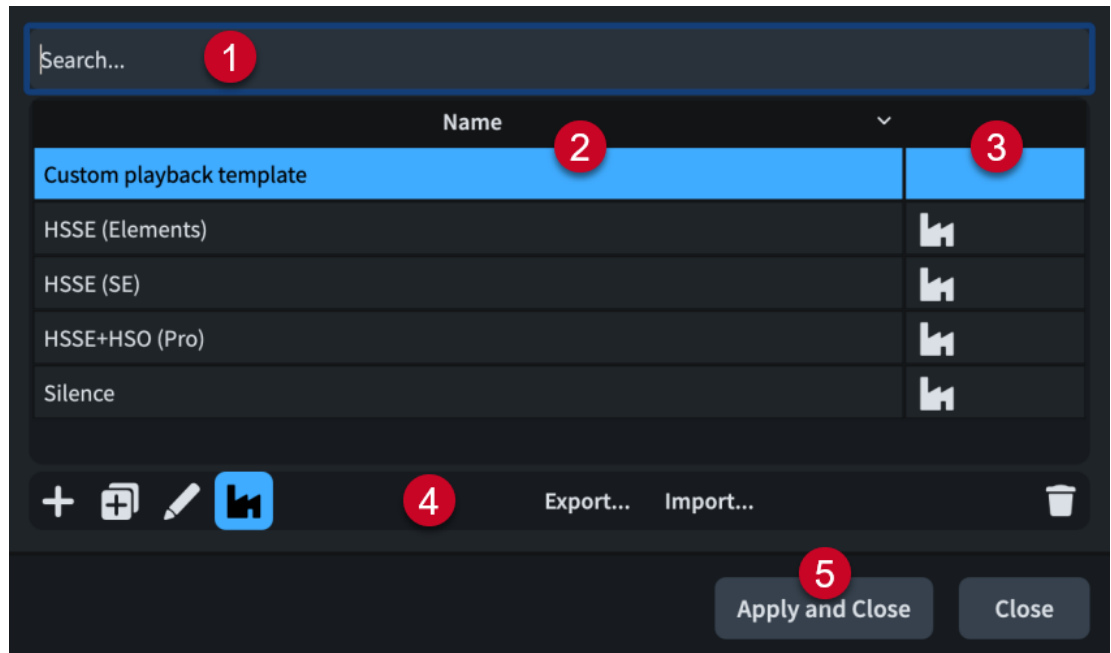
- 「再生テンプレートを適用 (Apply Playback Template)」ダイアログは、「再生 (Play)」 > 「再生テンプレート (Playback Template)」を選択すると開きます。

「再生テンプレートを適用 (Apply Playback Template)」ダイアログには、お使いのコンピューターで使用できるすべての再生テンプレートが一覧で表示されます。Dorico SE には、出荷時のデフォルトとして、以下の再生テンプレートが用意されています。

- **HSSE (Elements):** HALion Sonic SE で使用できます。
- **HSSE+HSO (Pro):** HALion Sonic SE と HALion Symphonic Orchestra の両方で使用できます。
- **Silence:** Dorico SE がサウンドをロードしないようにします。

### ヒント

- たとえば、Dorico SE のプロジェクトファイルを電子的に送信する場合などに、「Silence」テンプレートを選択すると、ファイルサイズを大幅に抑えることができます。
- Dorico SE には HALion Sonic SE しか含まれていないため、「HSSE+HSO (Pro)」再生テンプレートは HALion Symphonic Orchestra 単体のライセンスを所有している場合のみ使用することをおすすめします。



「再生テンプレートを適用 (Apply Playback Template)」ダイアログは以下で構成されます。

- 1 検索フィールド  
テキストを入力して再生テンプレートをフィルタリングできます。
- 2 「名前 (Name)」列

お使いのコンピューターで使用できる再生テンプレートのリストです。列のヘッダーをクリックしてソート順を変更できます。

### 3 出荷時のデフォルト列

その行の再生テンプレートが出荷時のデフォルトの再生テンプレートの場合、工場のマークが表示されます。列のヘッダーをクリックしてソート順を変更できます。



### 4 アクションバー

再生テンプレートに関する以下のオプションがあります。

- **再生テンプレートを追加 (Add Playback Template)** : 「再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)」ダイアログを開き、新しい再生テンプレートを作成できます。
- **再生テンプレートを複製 (Duplicate Playback Template)** : 「再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)」ダイアログを開き、選択した再生テンプレートの複製を元に新しい再生テンプレートを作成できます。
- **再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)** : 「再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)」ダイアログを開き、選択した既存の再生テンプレートを編集できます。

補足

出荷時のデフォルトの再生テンプレートを編集することはできません。

- **出荷時設定を表示 (Show Factory)** : 出荷時のデフォルトの再生テンプレートを表に表示するかどうかを切り替えます。
- **書き出し (Export)**: エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開き、現在選択している再生テンプレートを .dorico\_pt ファイルとして書き出す場所を選択できます。そのあと、.dorico\_pt ファイルを別のコンピューターの Dorico SE に読み込んで他のユーザーと共有できます。
- **読み込み (Import)**: エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開き、再生テンプレートとして読み込む .dorico\_pt ファイルを選択できます。
- **削除 (Delete)** : 選択した再生テンプレートを削除します。

補足

出荷時のデフォルトの再生テンプレートを削除することはできません。

### 5 適用して閉じる (Apply and Close)

選択した再生テンプレートをプロジェクトに適用してダイアログを閉じます。

関連リンク

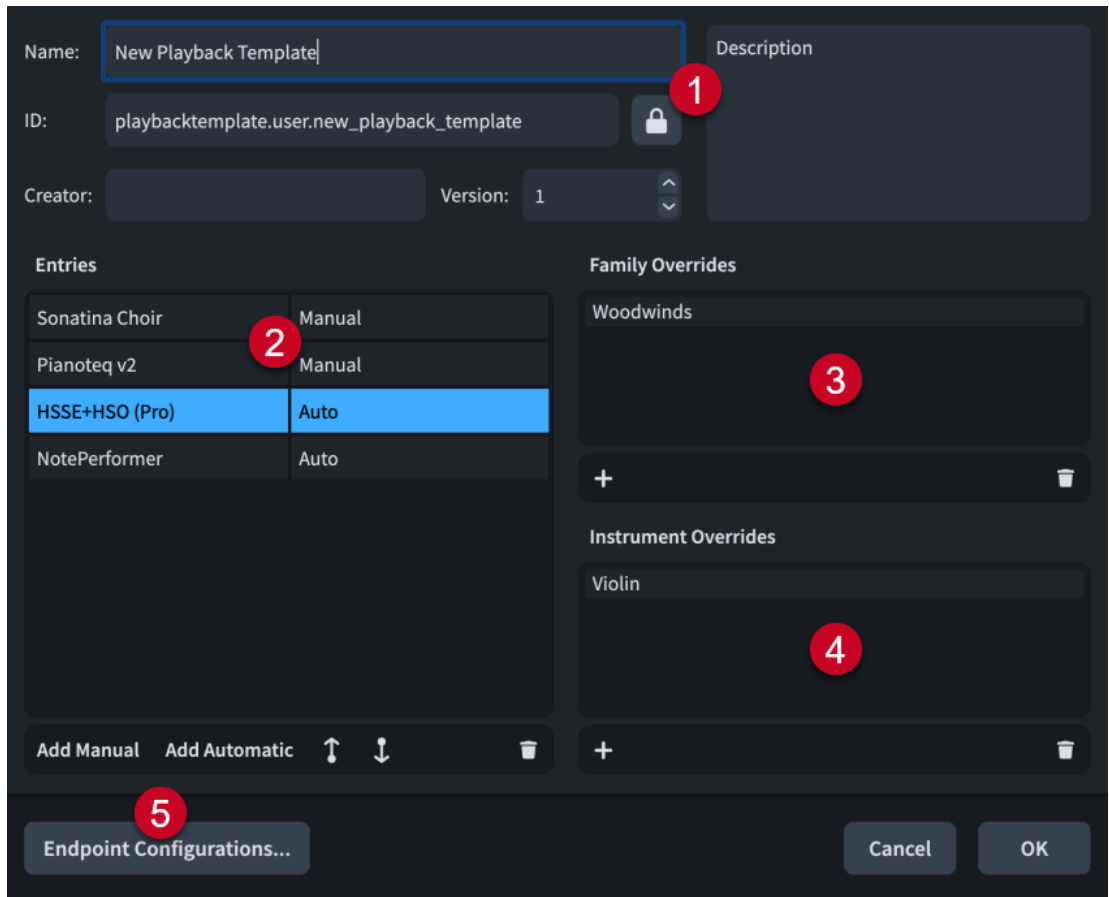
[「エンドポイントの設定を編集 \(Edit Endpoint Configurations\)」ダイアログ \(485 ページ\)](#)

## 「再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)」ダイアログ

「再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)」ダイアログでは、新しいカスタム再生テンプレートの作成や既存のテンプレートの編集を行なえます。カスタムエンドポイント設定と既存の再生テンプレートを自由に組み合わせて使用し、それらをどのような順番で使用するかを指定できます。

再生テンプレートは、コンピューター上で開いた、または作成したすべてのプロジェクトで使用できます。

- 「再生テンプレートを適用 (Apply Playback Template)」ダイアログから「再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)」ダイアログを開くには、「再生テンプレートを追加 (Add Playback Template)」、「再生テンプレートを複製 (Duplicate Playback Template)」、または「再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)」をクリックします。



「再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)」ダイアログには、以下のセクションとオプションがあります。

## 1 再生テンプレートのデータ

選択したカスタム再生テンプレートに以下の識別情報を指定できます。

- **名前 (Name):** プログラムの「再生テンプレートを適用 (Apply Playback Template)」ダイアログなどに表示される再生テンプレートの名前を設定できます。
- **ID:** 再生テンプレートの固有 ID を設定できます。「ID」フィールドには、「名前 (Name)」フィールドに入力した情報が自動的に入力されます。
- **作成者 (Creator):** 再生テンプレートを他のユーザーと共有する場合に、作成者の名前を付けることができます。
- **バージョン (Version):** 最新のバージョンを識別できるよう、再生テンプレートのバージョンを表示できます。たとえば、再生テンプレートに変更を加えるたびに「バージョン (Version)」番号の数字を大きくするなどします。
- **説明 (Description):** 再生テンプレートに関するその他のあらゆる情報を追加できます。

### 補足

再生テンプレートのデータセクションにある「名前 (Name)」以外のすべてのフィールドは、「情報をロック (Lock Info)」ボタンでロックされています。これらのフィールドの情報を変更するには、このボタンをクリックする必要があります。

## 2 エントリー (Entries)

選択したカスタム再生テンプレートに使用されている、すべてのカスタムエンドポイント設定と既存の再生テンプレートの表です。エントリーは優先順位順に表示され、一番上のエントリーから順にサウンドが割り当てられます。すべてのインストゥルメントにサウンドが割り当てられるよう、






リストの一番下に代替テンプレートとして出荷時のデフォルトの再生テンプレートを常に含めておくことをおすすめします。

ほとんどの場合、「**エントリー (Entries)**」セクションに任意の順序でエントリーをリストしておけば希望通りに再生できます。ただし、カスタム再生テンプレートの複数のエントリーに同じインストゥルメントのサウンドが含まれている場合は、ファミリーの上書きやインストゥルメントの上書きを設定する必要があります。たとえば、最初のエントリーからは木管楽器のサウンドのみを使用し、他のすべてのサウンドは2つめのエントリーから使用するなどです。

右側の列には、その行のエントリーのタイプが表示されます。

- **手動 (Manual)**: サウンドを自動的にロードできないエントリー (カスタムエンドポイント設定など)
- **自動 (Auto)**: サウンドを自動的にロードできるエントリー (出荷時のデフォルトの再生テンプレート)

セクションの最下部のアクションバーには以下のオプションがあります。

- **手動を追加 (Add Manual)**: 再生テンプレートに手動エントリーを追加できます。
- **自動を追加 (Add Automatic)**: 再生テンプレートに自動エントリーを追加できます。
- **上へ移動 (Move Up)** : 選択したエントリーを1つ上に移動します。
- **下へ移動 (Move Down)** : 選択したエントリーを1つ下に移動します。
- **削除 (Delete)** : 選択したエントリーを再生テンプレートから削除します。

### 3 ファミリーの上書き (Family Overrides)

選択したエントリーに適用されるファミリーの上書きのリストです。上書きの追加や削除を行なえます。ファミリーの上書きを使用すると、たとえば金管楽器や弦楽器のサウンドも含まれるエントリーから、木管楽器のサウンドだけを使用したい場合などに、使用するインストゥルメントファミリーサウンドを指定できます。



セクションの最下部のアクションバーには以下のオプションがあります。

- **インストゥルメントファミリーを追加 (Add Instrument Family)** : 選択したエントリーに上書きとして適用するインストゥルメントファミリーを選択できます。
- **インストゥルメントファミリーを削除 (Delete Instrument Family)** : 選択したファミリーの上書きを選択したエントリーから削除します。

### 4 インストゥルメントの上書き (Instrument Overrides)

選択したエントリーに適用されるインストゥルメントの上書きのリストです。上書きの追加や削除を行なえます。インストゥルメントの上書きを使用すると、たとえばアンサンブル弦楽器のサウンドも含まれるエントリーから、ソロバイオリンのサウンドだけを使用したい場合などに、使用する個々のインストゥルメントサウンドを指定できます。

セクションの最下部のアクションバーには以下のオプションがあります。

- **インストゥルメントを追加 (Add Instrument)** : 選択したエントリーに上書きとして適用するインストゥルメントを選択できます。
- **インストゥルメントを削除 (Delete Instrument)** : 選択したインストゥルメントの上書きを選択したエントリーから削除します。

### 5 エンドポイントの設定 (Endpoint Configurations)

「**エンドポイントの設定を編集 (Edit Endpoint Configurations)**」ダイアログが開きます。このダイアログでは、カスタムエンドポイント設定の名前の変更や削除を行なえるほか、そこに含まれるプラグインとプレーヤーが表示されます。

関連リンク

[エンドポイント \(480 ページ\)](#)

[「エンドポイントの設定を編集 \(Edit Endpoint Configurations\)」ダイアログ \(485 ページ\)](#)

[カスタムエンドポイント設定 \(484 ページ\)](#)

## 再生テンプレートの適用/リセット

再生に別のサウンドライブラリーを使用したい場合などに、現在のプロジェクトに適用されている再生テンプレートを変更できます。再生テンプレートを再選択すると、テンプレートはデフォルト設定にリセットされます。

---

### 手順

1. 「再生 (Play)」 > 「再生テンプレート (Playback Template)」を選択して「再生テンプレートを適用 (Apply Playback Template)」ダイアログを開きます。
2. 使用する再生テンプレートを選択します。
3. 「適用して閉じる (Apply and Close)」をクリックします。

---

### 結果

現在のプロジェクトに適用されている再生テンプレートが変更されます。使用中の再生テンプレートを再選択した場合、再生テンプレートがリセットされます。

サウンドは、スコア順にプラグインにロードされます。

---

### ヒント

- 「環境設定 (Preferences)」の「再生 (Play)」ページで、以降のすべてのプロジェクトで使用するデフォルトの再生テンプレートを変更できます。
- 「再生 (Play)」 > 「未割当のインストゥルメントにサウンドをロード (Load Sounds for Unassigned Instruments)」を選択して、サウンドが割り当てられていないインストゥルメントにのみサウンドをロードすることもできます。

---

### 関連リンク


[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(51 ページ\)](#)

## カスタム再生テンプレートを作成する

出荷時のデフォルトの再生テンプレート、カスタムエンドポイント設定、およびサウンドを自動的にロードできない出荷時のデフォルト以外の再生テンプレートを組み合わせて、カスタム再生テンプレートを作成できます。

---


### 手順

1. 「再生 (Play)」 > 「再生テンプレート (Playback Template)」を選択して「再生テンプレートを適用 (Apply Playback Template)」ダイアログを開きます。
2. 以下のいずれかの操作を行なって「再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)」ダイアログを開いて新しい再生テンプレートを作成します。
  - 空の再生テンプレートを作成するには、アクションバーにある「再生テンプレートを追加 (Add Playback Template)」をクリックします。
  - 既存の再生テンプレートのコピーを作成するには、その再生テンプレートを選択して、アクションバーにある「再生テンプレートを複製 (Duplicate Playback Template)」をクリックします。
3. 「再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)」ダイアログで、「情報をロック (Lock Info)」をクリックしてデータフィールドのロックを解除します。
4. 関連するフィールドに再生テンプレートの情報を入力します。
5. 「エントリー (Entries)」セクションで、使用するカスタムエンドポイント設定や出荷時のデフォルトの再生テンプレートを追加します。

- カスタムエンドポイント設定または出荷時のデフォルト以外の再生テンプレートを追加するには、「**手動を追加 (Add Manual)**」をクリックして、メニューから使用するものを選択します。
- 出荷時のデフォルトの再生テンプレートを追加するには、「**自動を追加 (Add Automatic)**」をクリックして、メニューから使用するものを選択します。

#### ヒント

すべてのインストゥルメントにサウンドが割り当てられるよう、リストの一番下に代替テンプレートとして出荷時のデフォルトの再生テンプレートを常に含めておくことをおすすめします。

6. 必要に応じて、エントリーの順番および再生テンプレートにおける優先順位を変更するには、エントリーを選択して、アクションバーにある以下のいずれかのオプションをクリックします。
  - 選択したエントリーを上に移動するには、「**上へ移動 (Move Up)**」  をクリックします。
  - 選択したエントリーを下に移動するには、「**下へ移動 (Move Down)**」  をクリックします。
7. 必要に応じて、すべてのエントリーが正しい順番に並ぶまで、手順6を繰り返します。
8. 必要に応じて、インストゥルメントファミリーの上書きを指定するエントリーを選択します。
9. 「**ファミリーの上書き (Family Overrides)**」セクションのアクションバーで、「**インストゥルメントファミリーを追加 (Add Instrument Family)**」  をクリックして、メニューから使用するものを選択します。

たとえば、弦楽器のサウンドも含まれるサウンドライブラリーから木管楽器のサウンドのみを使用するには、「**木管楽器 (Woodwinds)**」を選択します。
10. 必要に応じて、個々のインストゥルメントの上書きを指定するエントリーを選択します。
11. 「**インストゥルメントの上書き (Instrument Overrides)**」セクションのアクションバーで、「**インストゥルメントを追加 (Add Instrument)**」  をクリックして、インストゥルメントピッカーで使用するものを選択します。

たとえば、他の鍵盤楽器のサウンドも含まれるサウンドライブラリーからピアノサウンドのみを使用するには、「**Piano**」を選択します。
12. 必要に応じて、インストゥルメントファミリーおよびインストゥルメントの上書きを指定する他のエントリーに対して手順8から11を繰り返します。
13. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

---

#### 結果

新しいカスタム再生テンプレートが作成されます。このカスタム再生テンプレートは、現在のプロジェクトおよびコンピューター上で開いた、または作成した他のすべてのプロジェクトで使用できるようになります。

#### 関連リンク

- [「再生テンプレートを適用 \(Apply Playback Template\)」ダイアログ \(474 ページ\)](#)
- [「再生テンプレートを編集 \(Edit Playback Template\)」ダイアログ \(475 ページ\)](#)
- [「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ \(481 ページ\)](#)
- [カスタムエンドポイント設定 \(484 ページ\)](#)
- [VST プラグインを許可する/ブロックする \(461 ページ\)](#)

## 再生テンプレートの読み込み

共同で作業している他のユーザーが書き出したカスタム再生テンプレートを使用する場合などに、再生テンプレートをプロジェクトに読み込むことができます。再生テンプレートは .dorico\_pt ファイルとして保存されます。

---

### 手順

1. 「再生 (Play)」 > 「再生テンプレート (Playback Template)」を選択して「再生テンプレートを適用 (Apply Playback Template)」ダイアログを開きます。
2. 「読み込み (Import)」をクリックしてエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
3. 読み込む再生テンプレートファイルを探して選択します。
4. 「開く (Open)」をクリックします。

---

### 結果

選択した再生テンプレートが読み込まれます。この再生テンプレートは、現在のプロジェクトおよびコンピューター上で開いた、または作成したすべてのプロジェクトで使用できるようになります。

### ヒント

Dorico SE のプロジェクトウィンドウに .dorico\_pt ファイルをドラッグして再生テンプレートを読み込むこともできます。

---

## 再生テンプレートの書き出し

再生テンプレートを書き出して、他のユーザーに送信したり他のコンピューターで使用したりできます。初期設定では、作成したすべての再生テンプレートをコンピューター上のすべてのプロジェクトで使用できます。

---

### 手順

1. 「再生 (Play)」 > 「再生テンプレート (Playback Template)」を選択して「再生テンプレートを適用 (Apply Playback Template)」ダイアログを開きます。
2. 書き出す再生テンプレートを選択します。
3. 「書き出し (Export)」をクリックしてエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
4. 再生テンプレートファイルの名前と場所を指定します。
5. 「選択 (Choose)」をクリックします。

---

### 結果

選択した再生テンプレートが書き出され、選択した場所に個別の .dorico\_pt ファイルとして保存されます。

## エンドポイント

エンドポイントとは、各インストゥルメントに対して正しいサウンドを再生できるようにするための入力と出力の固有の組み合わせを指す言葉です。

Dorico SE では、各エンドポイントが以下をまとめます。

- VST インストゥルメントまたは MIDI 出力デバイス

- 上記 VST インストゥルメントまたは MIDI 出力デバイスの特定のチャンネル
- 上記チャンネルに割り当てられたパッチまたはプログラム
- 上記パッチまたはプログラムで演奏できるインストゥルメントを示すエクスプレッションマップまたはパーカッションマップ、および提供された再生効果とアーティキュレーション

プロジェクト内の各インストゥルメントは、特定のエンドポイントにリンクされています。エクスプレッションマップまたはパーカッションマップを同じエンドポイントに割り当てることで、Dorico SE は再生時にそのインストゥルメントに必要なサウンドを生成するためのキースイッチやコントローラースイッチに入力されたアーティキュレーションや演奏技法の変更を解釈できるようになります。

出荷時のデフォルトの再生テンプレートを使用すると、エンドポイントとエクスプレッションマップまたはパーカッションマップは自動的に設定されます。別のプラグインをロードする場合や HALion Sonic SE 内のパッチを変更する場合は、「**エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)**」ダイアログで行ないます。

#### 補足

たとえば、エクスプレッションマップで強弱記号にモジュレーションホイールを使用することになっていないサウンドを、かわりにノートベロシティを使用するサウンドに変更するなど、プラグイン内で行なった変更は Dorico SE には伝えられません。この場合、Dorico SE は元のサウンドのエクスプレッションマップまたはパーカッションマップを引き続き使用するため、再生時に予期せず低い音が鳴ることがあります。プラグインで変更を行なった場合は、適切なエンドポイントに正しいエクスプレッションマップまたはパーカッションマップを手動で割り当てる必要があります。

そのあと、他のプロジェクトにそれらを再利用したい場合は、変更をカスタムエンドポイント設定として保存できます。

---


#### 関連リンク

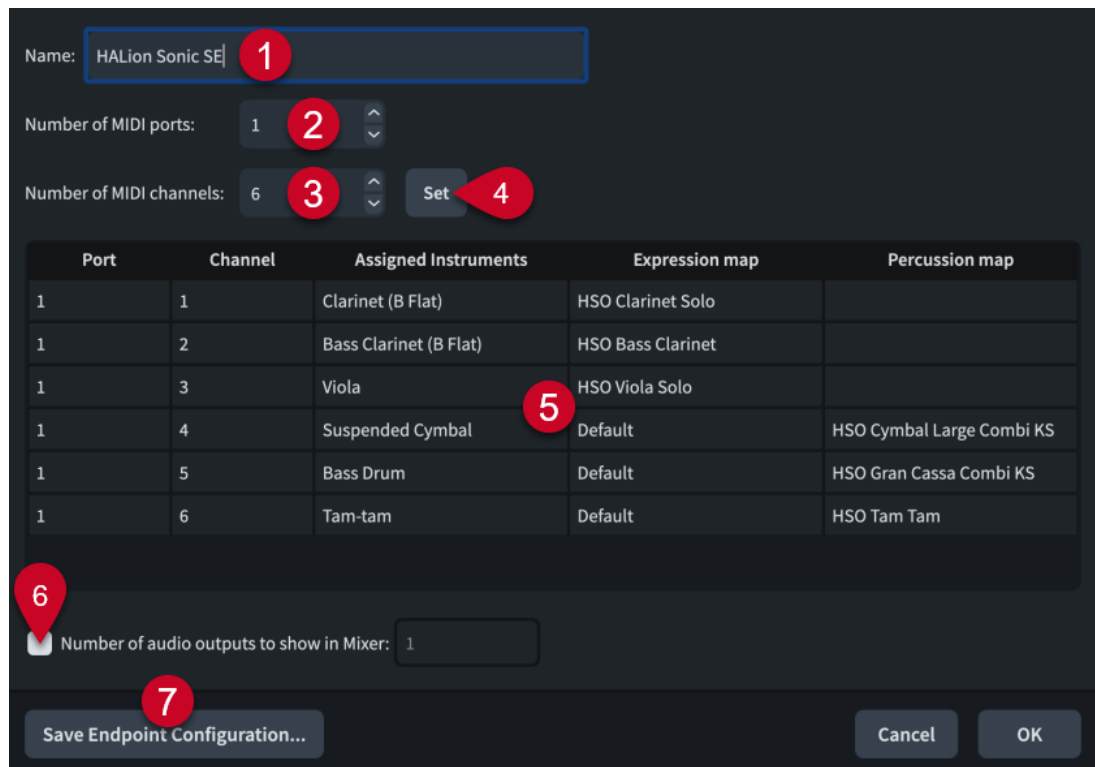
[カスタムエンドポイント設定 \(484 ページ\)](#)

[「エンドポイントの設定を編集 \(Edit Endpoint Configurations\)」ダイアログ \(485 ページ\)](#)

## 「エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)」ダイアログ

「**エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)**」ダイアログでは、対応するプラグインの各エンドポイントにリンクされているエクスプレッションマップおよびパーカッションマップが表示され、これらの設定を変更できます。このダイアログでは、現在の設定を後からカスタム再生テンプレートに含めることができるカスタムエンドポイント設定として保存することもできます。

- 「**エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)**」ダイアログを開くには、「VST と MIDI (VST and MIDI)」パネルの各プラグイン、またはトラックインスペクターの「**ルーティング (Routing)**」セクションにある「**エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)**」をクリックします。



「エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)」ダイアログには、以下のオプションとセクションがあります。

#### 1 名前 (Name)

選択したプラグインの名前を変更できます。これは、「VST と MIDI (VST and MIDI)」パネルと ミキサー に表示される名前に影響します。

#### 2 MIDI ポート数 (Number of MIDI ports)

対応するプラグインで現在使用されている MIDI ポートの数が表示されます。

たとえば、複数のポートを使用するプラグインを使用している場合などに、MIDI ポートの数を変更できます。Dorico SE の初期設定では、複数の MIDI ポートはロードされません。

#### 3 MIDI チャンネル数 (Number of MIDI channels)

対応するプラグインで現在使用されている MIDI チャンネルの数が表示されます。

MIDI チャンネルが 1 つしかないピアノサンプラーなどのモノティンバープラグインや、16 個の MIDI チャンネルと 16 個のオーディオ出力を持つマルチティンバープラグインなどを使用する場合は、チャンネルの数を変更できます。

#### 4 設定 (Set)

「MIDI ポート数 (Number of MIDI ports)」および「MIDI チャンネル数 (Number of MIDI channels)」数値フィールドで指定した MIDI ポートまたは MIDI チャンネルの数をプラグインに設定します。これにより、表内の行数が変更されます。

#### 5 エンドポイント設定の表

対応するプラグインの設定が含まれます。以下のコラムがあります。

- **ポート (Port):** 対応する列のインストゥルメントに使用されるポートが表示されます。

補足

「エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)」ダイアログでポートを変更することはできません。ポートはトラックインスペクターで変更する必要があります。

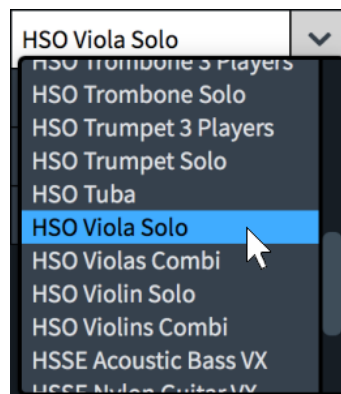


- **チャンネル (Channel):** 対応する列のインストゥルメントに使用されるチャンネルが表示されます。

補足

「**エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)**」ダイアログでチャンネルを変更することはできません。チャンネルはトラックインスペクターで変更する必要があります。

- **割り当てられたインストゥルメント (Assigned Instruments):** 「**インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)**」ダイアログでそのインストゥルメントに設定された対応する列のインストゥルメントの正式名称と、そのインストゥルメント番号が表示されます (存在する場合)。
- **エクスペッションマップ (Expression map):** 対応する列のインストゥルメントに現在割り当てられているエクスペッションマップが表示されます。エクスペッションマップは、ダブルクリックしてメニューから別のエクスペッションマップを選択することで変更できます。



- **パーカッションマップ (Percussion map):** 対応する列のインストゥルメントに現在割り当てられているパーカッションマップが表示されます。パーカッションマップは、ダブルクリックしてメニューから別のパーカッションマップを選択することで変更できます。

## 6 ミキサーに表示するオーディオ出力の数 (Number of audio outputs to show in Mixer)

Dorico SE で使用するよりもオーディオ出力の多いプラグインを使用していて、使用しない出力を非表示にしたい場合などに、ミキサー に表示されるオーディオ出力の数を変更できます。

## 7 エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)

現在のエンドポイント設定の名前を入力してカスタムエンドポイント設定として保存できる「**エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)**」ダイアログを開きます。

関連リンク

[トラックインスペクター \(443 ページ\)](#)

[「VST と MIDI \(VST and MIDI\)」パネル \(446 ページ\)](#)

[再生テンプレート \(473 ページ\)](#)

[「エクスペッションマップ \(Expression Maps\)」ダイアログ \(634 ページ\)](#)

[「インストゥルメント名を編集 \(Edit Instrument Names\)」ダイアログ \(165 ページ\)](#)

[ミキサー \(620 ページ\)](#)



## カスタムエンドポイント設定

カスタムエンドポイント設定には、ロードされている VST/MIDI インストゥルメントの数とタイプ、エンドポイントに割り当てられているエクスプレッション/パーカッションマップなど、プロジェクト内のプラグインの現在の状態と設定が保存されます。

現在ロードされているすべてのプラグインまたは単一のプラグインのみの設定を含むカスタムエンドポイント設定を保存できます。

カスタムエンドポイント設定は、コンピューター上で開いた、または作成したすべてのプロジェクトで使用できます。コンピューター上のカスタムエンドポイント設定の表示、名前の変更、削除は、「**エンドポイントの設定を編集 (Edit Endpoint Configurations)**」ダイアログで行なえます。

### カスタムエンドポイント設定を保存する


特定のエンドポイントに割り当てられたインストゥルメントやエクスプレッションマップの変更など、エンドポイント設定に対して行なった上書きを保存できます。これにより、カスタム再生テンプレートにこれらの上書きを使用したり、同じエンドポイント設定を他のプロジェクトに再利用したりできます。

#### 前提条件

- カスタムエンドポイント設定に必要なすべてのインストゥルメントとプラグインを含むプロジェクトを開いておきます。
- 必要なエクスプレッションマップと再生効果の組み合わせを作成しておきます。
- 必要なカスタム演奏技法を作成しておきます。

---

#### 手順

1. 使用するプラグインをロードします。  
これは、再生テンプレートを適用するか、再生モードの「VST と MIDI (VST and MIDI)」パネルでプラグインを手動で追加することで行なえます。
2. 必要に応じてエンドポイントの設定を変更します。  
たとえば、各エンドポイントに割り当てられているインストゥルメントまたはエクスプレッションマップを変更します。
3. 以下のいずれかの操作を行なって「**エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)**」ダイアログを開きます。
  - 単一のプラグインのみのカスタムエンドポイント設定を保存するには、そのプラグインの「**エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)**」ダイアログを開いて「**エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)**」をクリックします。
  - すべての VST インストゥルメントまたは MIDI インストゥルメントのプラグインを含むカスタムエンドポイント設定を保存するには、「VST と MIDI (VST and MIDI)」パネルの対応するセクションのアクションバーにある「**エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)**」をクリックします。
4. 「名前 (Name)」フィールドにカスタムエンドポイント設定の名前を入力します。

#### 補足

すでに存在する名前を入力した場合やメニューから既存のカスタムエンドポイント設定を選択した場合は、既存のカスタムエンドポイント設定が上書きされます。

5. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
-

#### 結果

選択したプラグインまたは対応するセクション内のすべてのプラグインの現在の状態がカスタムエンドポイント設定として保存されます。これには、エクスプレッションマップおよびパーカッションマップに含まれているすべてのカスタム演奏技法が含まれます。

#### 手順終了後の項目

カスタム再生テンプレートにカスタムエンドポイント設定を含めることで、エンドポイント設定を他のプロジェクトで使用できます。

#### 関連リンク

[再生テンプレート \(473 ページ\)](#)

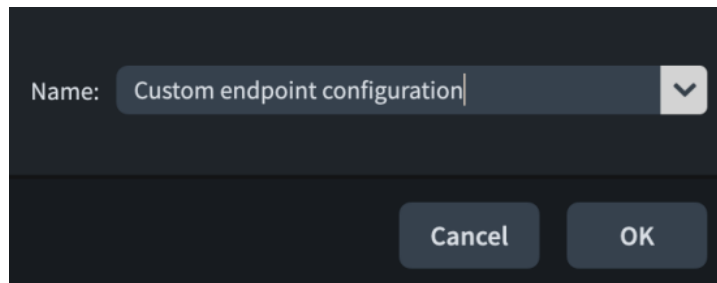
[エクスプレッションマップのスイッチを追加する/編集する \(649 ページ\)](#)

## 「エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)」ダイアログ

「エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)」ダイアログでは、プロジェクト内のプラグインの現在の状態と設定を保存できます。カスタムエンドポイント設定を保存すると、その設定を別のプロジェクトで再利用したりカスタム再生テンプレートに含めたりできます。

「エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)」ダイアログを開くには、再生モードで以下のいずれかの操作を行ないます。

- 「VST と MIDI (VST and MIDI)」パネルの「VST インストゥルメント (VST Instruments)」セクションまたは「MIDI インストゥルメント (MIDI Instruments)」セクションのアクションバーにある「エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)」をクリックします。そのパネルの対応するセクションのすべてのプラグインの現在の状態が保存されます。
- 「エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)」ダイアログで、「エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)」をクリックします。選択したプラグインの現在の状態のみが保存されます。



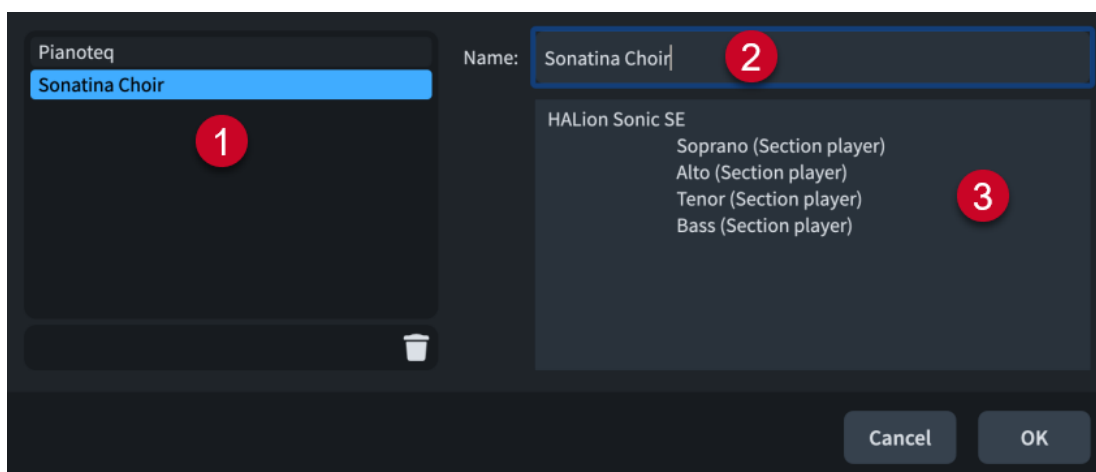
「エンドポイントの設定を保存 (Save Endpoint Configuration)」ダイアログには「名前 (Name)」フィールドがあり、保存するエンドポイント設定の名前を入力できます。このフィールドの右端の矢印をクリックすると、既存のカスタムエンドポイント設定を選択してフィールドに名前を入力できます。

すでに存在する名前を入力すると、既存のカスタムエンドポイント設定を上書きできます。既存のカスタムエンドポイント設定を上書きすると、前のバージョンはごみ箱に移されます。

## 「エンドポイントの設定を編集 (Edit Endpoint Configurations)」ダイアログ

「エンドポイントの設定を編集 (Edit Endpoint Configurations)」ダイアログではカスタムエンドポイント設定の名前の変更や削除を行なえるほか、そこに含まれるプラグインとプレーヤーが表示されます。

- 「エンドポイントの設定を編集 (Edit Endpoint Configurations)」ダイアログを開くには、「再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)」ダイアログで「エンドポイントの設定 (Endpoint Configurations)」をクリックします。



「エンドポイントの設定を編集 (Edit Endpoint Configurations)」ダイアログは以下で構成されます。

### 1 エンドポイント設定のリスト

コンピューター上のすべてのエンドポイント設定が表示されます。

リスト下部のアクションバーにある「**エンドポイントの設定を削除 (Delete Endpoint Configuration)**」をクリックすると、選択したエンドポイント設定をコンピューターから削除できます。

### 2 名前 (Name)

選択したエンドポイント設定の名前を設定できます。この名前は、プログラムの「**再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)**」ダイアログなどに表示されます。

### 3 プラグインとプレーヤーのリスト

選択したエンドポイント設定に含まれているすべてのプラグインとプレーヤーが表示されます。そのエンドポイント設定に同じプラグインが複数含まれている場合は、それぞれのプラグインが個別にリスト表示されます。

## エンドポイントへのインストゥルメント/声部の割り当て

インストゥルメントは、任意のエンドポイントに割り当てることができます。たとえば、複数のポートがあるプラグインをロードし、既存のインストゥルメントのエンドポイントを新しいポートの1つに変更できます。声部の個別再生が有効になっているインストゥルメントの場合は、各声部を異なるエンドポイントに割り当てることができます。

### 前提条件

- 同じインストゥルメントに属する各声部を異なるエンドポイントに割り当てたい場合は、声部の個別再生を有効にしておきます。
- インストゥルメントを特定のプラグインのエンドポイントに割り当てたい場合は、そのプラグインをロードしておきます。これは、適切な再生テンプレートを適用するか、VST/MIDI インストゥルメントを手動でロードすることで行なえます。

### 手順

1. 再生モードのトラック概要で、エンドポイントの割り当てを変更するインストゥルメント/声部トラックを選択します。
2. 声部トラックを選択した場合は、トラックインスペクターの「**ルーティング (Routing)**」セクションで「**編集を適用 (Edits apply to)**」に以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 選択した声部のエンドポイントの割り当てを現在のフローでのみ変更するには、「**このフロー (This flow)**」を選択します。

- 選択した声部のエンドポイントの割り当てをすべてのフローで変更するには、「**すべてのフロー (All flows)**」を選択します。
3. インストゥルメント/声部を別のプラグインのエンドポイントに割り当てるには、トラックインスペクターの「**ルーティング (Routing)**」セクションにあるオーディオプラグインメニューからそのプラグインを選択します。
  4. 以下の値フィールドのいずれかまたは両方を使用してエンドポイントを変更します。
    - 選択したプラグインの別のポートにインストゥルメント/声部を割り当てるには、任意のポートを「**ポート (Port)**」フィールドに入力します。

#### 補足

16 チャンネルのポートが複数あるプラグインを使用する場合のみ必要です。

- 選択したポートの別のチャンネルにインストゥルメント/声部を割り当てるには、任意のチャンネルを「**Ch.**」フィールドに入力します。

---

#### 関連リンク

[トラック概要 \(441 ページ\)](#)

[トラックインスペクター \(443 ページ\)](#)

[エンドポイント \(480 ページ\)](#)

[「エクスプレッションマップ \(Expression Maps\)」 ダイアログ \(634 ページ\)](#)

[インストゥルメントトラック \(450 ページ\)](#)

[再生テンプレートの適用/リセット \(478 ページ\)](#)

[VST/MIDI インストゥルメントを手動でロードする \(448 ページ\)](#)

[声部の個別再生の有効化 \(461 ページ\)](#)

## エンドポイントへのエクスプレッションマップ/パーカッションマップの割り当て


プロジェクトのエンドポイントにエクスプレッションマップ/パーカッションマップを割り当てることができます。たとえば、カスタムのパーカッションマップを作成して、対応する VST パッチのエンドポイントにリンクできます。

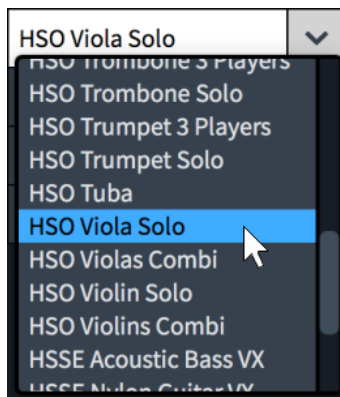
#### 前提条件

必要なエクスプレッションマップ/パーカッションマップがコンピューター上に存在しない場合は、作成するか読み込んでおきます。

---

#### 手順

1. 再生モードの「VST と MIDI (VST and MIDI)」パネルで、エンドポイントに割り当てられたエクスプレッションマップ/パーカッションマップを変更するプラグインの「**エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)**」 をクリックして、「**エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)**」ダイアログを開きます。
2. 変更するエクスプレッションマップ/パーカッションマップをダブルクリックします。
3. フィールドの右にある展開矢印マークをクリックします。  
ポップアップメニューが開き、プロジェクトに現在ロードされている同じタイプのマップがすべて表示されます。



4. ポップアップメニューから、使用するエクスプレッションマップ/パーカッションマップを選択します。
  5. **[Return]** を押します。
  6. 必要に応じて他のエンドポイントに手順2~5を繰り返して、割り当てられたエクスプレッションマップ/パーカッションマップを変更します。
  7. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
- 

関連リンク

[「VST と MIDI \(VST and MIDI\)」パネル \(446 ページ\)](#)

[エクスプレッションマップ \(633 ページ\)](#)

[パーカッションマップ \(653 ページ\)](#)

# 印刷モード

印刷モードでは、レイアウトを印刷したり、PDF や SVG などのグラフィックファイルとして書き出ししたりできます。

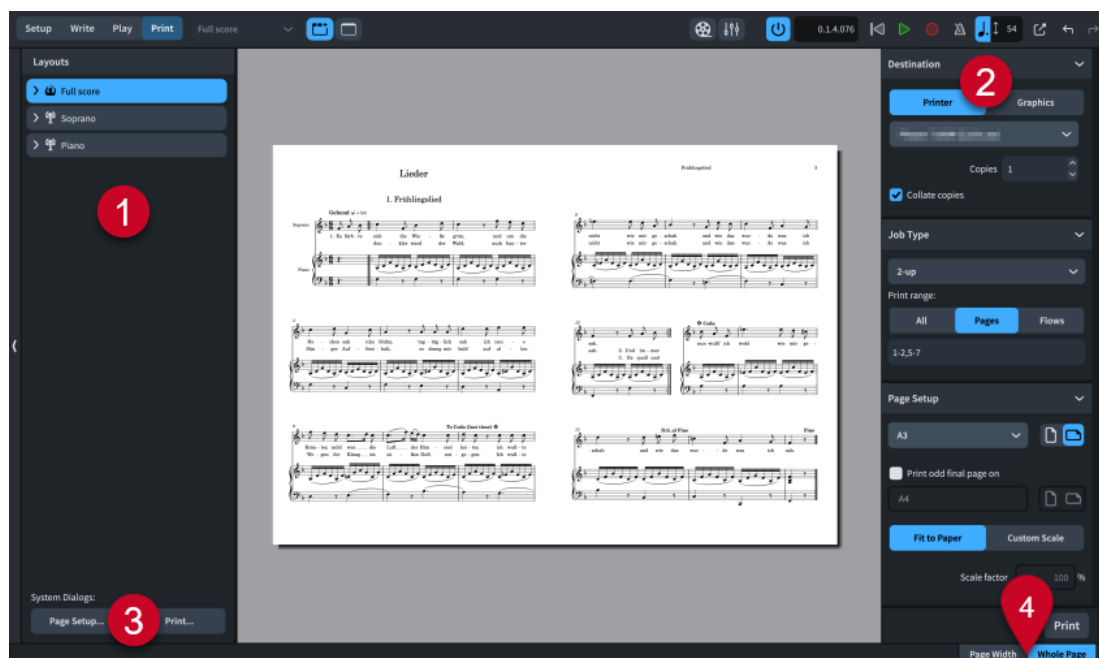
- レイアウトの印刷時に、用紙サイズのほか、両面印刷や冊子印刷などのオプションを指定できます。
- レイアウトの書き出し時にさまざまな画像ファイル形式を指定できるほか、書き出す際のファイル名に含める情報も設定できます。

## 印刷モードのプロジェクトウィンドウ

印刷モードのプロジェクトウィンドウには、印刷プレビュー領域と、レイアウトの印刷と書き出しを行なうために必要なツールと機能がすべて揃った各種のパネルがあります。

印刷モードに切り替えるには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- **[Ctrl]/[command]+[5]** を押します。
- ツールバーの「印刷 (Print)」をクリックします。
- 「ウィンドウ (Window)」 > 「印刷 (Print)」を選択します。



印刷モードには以下のパネルとオプションがあります。

### 1 「レイアウト (Layouts)」 パネル

プロジェクトのすべてのレイアウトのリストが表示され、印刷または書き出しを行なうレイアウトを選択できます。

#### 補足

印刷モードでは、ツールバーのレイアウトセクターが無効になります。印刷プレビュー領域に別のレイアウトを表示するには、「**レイアウト (Layouts)**」パネルで選択します。

#### 2 印刷オプションパネル

レイアウトの印刷または書き出しのオプションで構成されています。

#### 3 システムダイアログ (macOS のみ)

macOS 固有の印刷オプションが含まれます。

#### 4 ビューオプション

印刷プレビュー領域でのページの表示方法を変更できます。

- **ページの幅 (Page Width)**: 印刷プレビュー領域の幅に合わせてページが表示されます。ページの向きや形式によっては、ページ全体が表示されない場合があります。
- **全ページ (Whole Page)**: 印刷プレビュー領域にページ全体が表示されます。

#### ヒント

**[Home]** を押して先頭ページに、**[End]** を押して最終ページに直接移動できます。これらのキーボードショートカットは「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで変更できます。

#### 関連リンク

[プロジェクトウィンドウ \(25 ページ\)](#)

[印刷オプションパネル \(492 ページ\)](#)

[ツールバー \(26 ページ\)](#)

[印刷プレビュー領域 \(32 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(53 ページ\)](#)

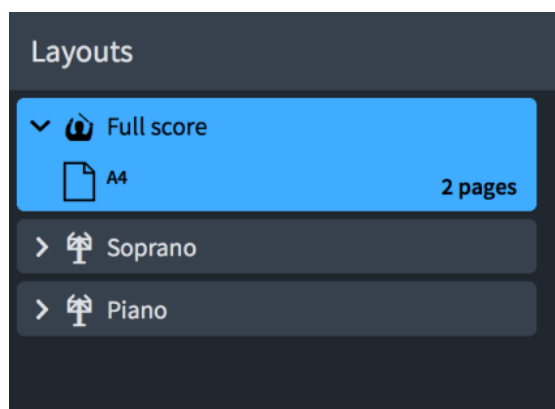
## 印刷モードの「レイアウト (Layouts)」パネル

印刷モードでは、「**レイアウト (Layouts)**」パネルにプロジェクトの全レイアウトがリスト表示されます。ここからレイアウトを選択してプレビュー、印刷、および書き出しを行なえます。このパネルは、印刷モードのウィンドウの左側に配置されています。

印刷モードの「**レイアウト (Layouts)**」パネルは、以下のいずれかの方法で表示/非表示を切り替えられます。

- **[Ctrl]/[command]+[7]** を押します。
- メインウィンドウの左端にある展開矢印ボタンをクリックします。
- 「**ウィンドウ (Window)**」 > 「**左ゾーンを表示 (Show Left Zone)**」を選択します。





「レイアウト (Layouts)」パネルには、プロジェクト内のすべてのレイアウトが表示されます (カードといます)。各レイアウトカードには以下が表示されます。






#### 1 展開矢印マーク

レイアウトカードを展開したり、折りたたんだりします。

#### 2 レイアウトのタイプ

以下のいずれかのレイアウトのタイプが表示されます。

- フルスコアレイアウト 
- パートレイアウト 
- カスタムスコアレイアウト 

#### 3 レイアウト名

レイアウト名が表示されます。プレーヤーに割り当てられたインストゥルメントの名前と追加されたレイアウトの種類にしたがって、Dorico SE が自動的にデフォルト名を追加します。たとえば、プレーヤーにフルートを割り当てると、パートレイアウトは自動的に同じ名前となります。空白のパートレイアウトを追加すると、レイアウト名は「空白のパート譜 (Empty part)」と表示され、複数の空白のパートレイアウトを追加した場合は通し番号が表示されます。

#### 4 ページのサイズと向き

「レイアウトオプション (Layout Options)」の「ページ設定 (Page Setup)」ページで設定したレイアウトのサイズと向きが表示されます。

#### 5 レイアウトの長さ

レイアウトのページ数が表示されます。このページ数とページのサイズと向きによって、印刷や書き出しに最適なジョブタイプを決定します。

#### ヒント

2 ページで構成されるレイアウトは、2 ページを 1 ページに集約して印刷することをおすすめします。5 ページあるレイアウトの場合は、見開きで印刷して、最後のページを異なるページサイズで印刷することをおすすめします。12 ページあるレイアウトは、冊子として印刷することをおすすめします。

印刷オプションパネルの「印刷 (Print)」または「書き出し (Export)」をクリックすると、ここで選択した部数のレイアウトの印刷または書き出しが行なわれます。レイアウトの一部を印刷に、一部をグラ

フィック書き出しに設定している場合、ボタンには「印刷と書き出し (Print and Export)」と表示されます。

関連リンク

[印刷モードのプロジェクトウィンドウ \(489 ページ\)](#)

[印刷/書き出し用のページ配置 \(503 ページ\)](#)

[冊子印刷 \(505 ページ\)](#)

## 印刷オプションパネル

印刷オプションパネルは、レイアウトの印刷または書き出し用のオプションで構成されています。このパネルは、印刷モードのウィンドウの右側に配置されています。

印刷オプションパネルの表示/非表示を切り替えるには、以下のいずれかの操作を行ないます。

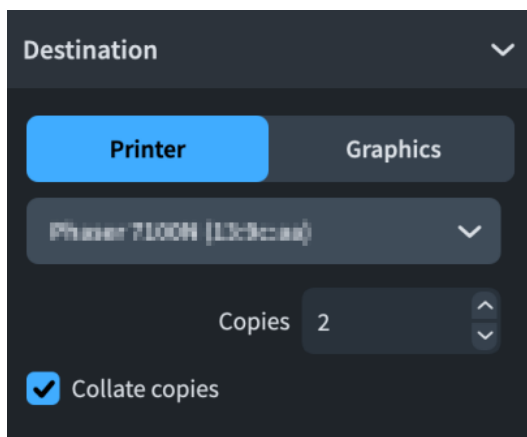
- **[Ctrl]/[command]+[9]** を押します。
- メインウィンドウの右端にある展開矢印マークをクリックします。
- 「**ウィンドウ (Window)**」 > 「**右ゾーンを表示 (Show Right Zone)**」を選択します。

印刷オプションパネルで設定するすべてのオプションはプロジェクトに保存されます。パネルに含まれるオプションは、以下のセクションに分かれています。

### 出力先 (Destination)

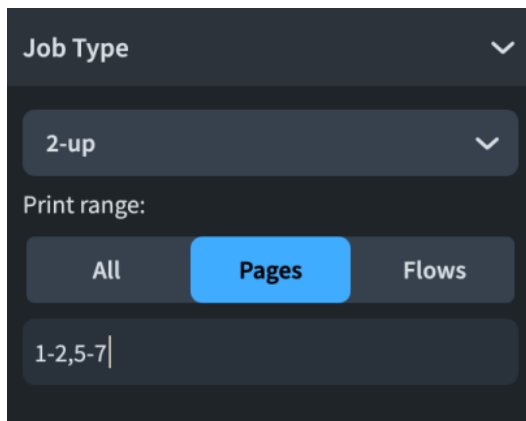
印刷する際の物理プリンターを選択したり、グラフィックファイルを書き出す際のファイルの保存場所を選択できます。

- レイアウトごとに印刷部数を変更することもできます。
- レイアウトをグラフィックファイルとして書き出す場合、保存ファイルの形式、カラーモード、画像解像度、ファイル名、および出力先を指定できます。



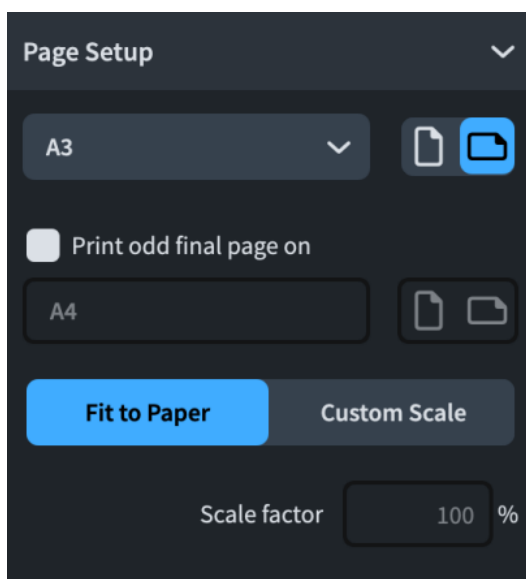
### ジョブタイプ (Job Type)

印刷または書き出しを行なうページと、どのように編集するかを選択できます。全ページ、ページの範囲、またはフローの範囲を選択できます。



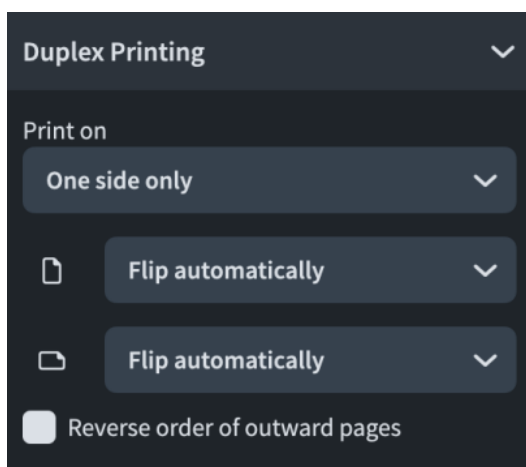
### ページ設定 (Page Setup)

用紙のサイズと向きを設定できます。印刷または書き出しを行なうイメージの倍率を指定できます。



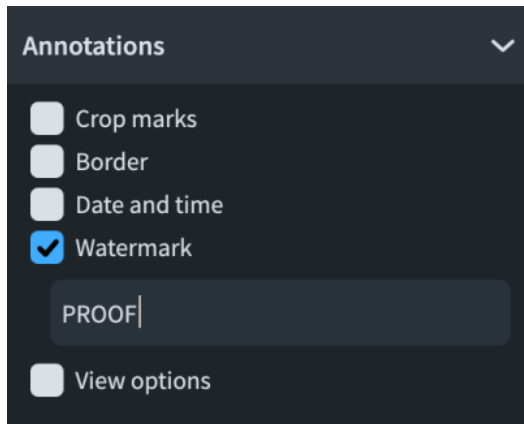
### 両面印刷 (Duplex Printing)

用紙の片面に印刷するか、両面に印刷するかを選択できます。「出力先 (Destination)」セクションで「プリンター (Printer)」を選択している場合のみ表示されます。



### 注釈 (Annotations)

通常、出版社や印刷所で必要とされる、トンボや印刷するイメージを囲む枠線などのオプションをオンにできます。



### 「印刷 (Print)」 ボタン

印刷オプションパネルの設定に基づいて、選択したレイアウトの印刷または書き出しを行います。

選択した設定に応じて、ボタンの表示が以下のいずれかに変更します。

- 印刷 (Print)
- 書き出し (Export)
- 印刷と書き出し (Print and Export)

たとえば、選択したすべてのレイアウトが印刷に設定されている場合は、「印刷 (Print)」が表示されます。レイアウトの一部を印刷に、一部をグラフィック書き出しに設定している場合は、「印刷と書き出し (Print and Export)」と表示されます。

### 関連リンク

- [印刷モードのプロジェクトウィンドウ \(489 ページ\)](#)
- [グラフィックファイルとしての書き出し \(498 ページ\)](#)
- [プリンター \(503 ページ\)](#)
- [両面印刷 \(505 ページ\)](#)
- [印刷/書き出し用のページ配置 \(503 ページ\)](#)
- [ページサイズと用紙サイズ \(506 ページ\)](#)
- [グラフィックファイルの形式 \(508 ページ\)](#)
- [注釈 \(510 ページ\)](#)

## レイアウトの印刷

個々のレイアウト、または複数のレイアウトをまとめたハードコピーを印刷できます。レイアウトごとに異なる印刷設定を行なえます。たとえば、同じプロジェクトのレイアウトごとに異なる部数を設定したり、異なるプリンターを選択したりできます。

Dorico SE では、レイアウトの設定に基づいて印刷設定が自動的に行なわれます。そのため、印刷設定の多くはそのままでもレイアウトを適切に印刷できる場合があります。たとえば、A3 用紙を印刷できるプリンターに接続しており、「レイアウトオプション (Layout Options)」ダイアログでフルスコアレイアウトのページサイズを A3 に設定している場合、印刷オプションパネルの「ページ設定 (Page Setup)」セクションは自動的に「A3」が選択されます。

#### ヒント

- レイアウトを PDF や PNG などグラフィックファイルの形式で保存する場合は、書き出しを行なうことをおすすめします。
- 個別のレイアウトを選択して印刷オプションを設定したあと、すぐに印刷しなくてもかまいません。個々のレイアウトに印刷オプションを設定したら、印刷するすべてのレイアウトを選択して「印刷 (Print)」をクリックできます。選択したレイアウトに印刷設定が異なるものが含まれる場合でも、既存の印刷設定が適用されます。

たとえば、フルスコアレイアウトには冊子印刷を 3 部印刷するように設定し、パートレイアウトには 2 ページを 1 ページに集約したものを 1 部印刷するように設定できます。そのあとすべてのレイアウトを選択して、設定した値が反映された状態で一緒に印刷できます。

#### 手順

1. 「レイアウト (Layouts)」パネルで、印刷するレイアウトを選択します。

#### 補足

印刷モードでは、ツールバーのレイアウトセレクターが無効になります。印刷プレビュー領域に別のレイアウトを表示するには、「レイアウト (Layouts)」パネルで選択します。

2. 印刷オプションパネルの「出力先 (Destination)」セクションで、「部数 (Copies)」フィールドに印刷部数を入力します。

#### 補足

設定値が異なるレイアウトを選択すると、「部数 (Copies)」フィールドが空白になります。

3. 「ページ順に並べる (Collate copies)」をオン/オフにします。
4. 「出力先 (Destination)」セクションで「プリンター (Printer)」を選択して、メニューからプリンターを選択します。
5. 「ジョブタイプ (Job Type)」セクションで、メニューから任意のページ構成を選択します。
6. 必要に応じて、ページ/フローの範囲を指定します。
7. 「ページ設定 (Page Setup)」セクションで、メニューから用紙サイズを選択します。
8. 印刷する用紙の向きを選択します。
9. ジョブタイプに「見開き (Spreads)」または「2 ページを 1 ページに集約 (2-up)」を選択した場合は、必要に応じて「最後の奇数ページの設定 (Print odd final page on)」をオンにして、奇数ページで終わるレイアウトの最終ページの用紙サイズを指定します。
10. 最後の奇数ページの用紙サイズと用紙の向きを選択します。
11. 以下のいずれかの用紙サイズオプションを選択します。
  - 用紙サイズに合わせる (Fit to Paper)
  - カスタム尺度 (Custom Scale)
12. 「カスタム尺度 (Custom Scale)」を選択した場合、必要に応じて「倍率 (Scale factor)」フィールドに倍率を入力します。
13. 「両面印刷 (Duplex Printing)」セクションで、「印刷面 (Print on)」メニューからいずれかの印刷オプションを選択します。
14. 両面印刷オプションを選択した場合、必要に応じてその下の 2 つのメニューで、用紙の裏面の印刷の向きを選択します。
15. 「注釈 (Annotations)」セクションで、選択したレイアウトに追加する注釈をチェックします。

## 16. 「印刷 (Print)」 をクリックします。

---

### 結果

適用した印刷設定に従って、選択したレイアウトが印刷されます。

移調楽器を含む実音に設定されたパートレイアウトが選択範囲に含まれている場合、警告が表示され、印刷/書き出し前に選択範囲のすべてを移調に切り替えることができます。移調するレイアウトまたは変更を加えずにそのまま続行するレイアウトを選択することもできます。

### ヒント

- 実音または移調音のフルスコアおよびカスタムスコアのレイアウトを印刷/書き出しする際に警告を表示するかどうかは、「環境設定 (Preferences)」 > 「全般 (General)」 > 「ファイル (Files)」 で選択できます。
  - 「環境設定 (Preferences)」 の「キーボードショートカット (Key Commands)」 ページで、さまざまな印刷/書き込みコマンドのキーボードショートカットを設定できます。
- 

### 関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」 ダイアログ \(51 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」 ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」 ページ \(53 ページ\)](#)

[プリンター \(503 ページ\)](#)

[用紙のサイズと向きの設定 \(507 ページ\)](#)

[「書き出し用ファイル名 \(Export File Names\)」 ダイアログ \(501 ページ\)](#)

[印刷/書き出し用のページ配置 \(503 ページ\)](#)

[印刷オプションパネル \(492 ページ\)](#)

[両面印刷 \(505 ページ\)](#)

[注釈 \(510 ページ\)](#)

[ページのサイズと向きの変更 \(514 ページ\)](#)

[グラフィックファイルとしての書き出し \(498 ページ\)](#)

## ページ/フローの範囲の指定

初期設定では、選択したレイアウトのすべてのページが印刷/書き出しされます。ページまたはフローの範囲をレイアウトごとに指定できます。

### 補足

冊子印刷を行なう際は、範囲には全ページしか使用できません。ページやフローの範囲を指定することはできません。

---

### 手順

1. 「レイアウト (Layouts)」 パネルで、ページ/フローの範囲を指定するレイアウトを選択します。
2. 印刷オプションパネルの「ジョブタイプ (Job Type)」 セクションで、「印刷範囲 (Print range)」 に以下のいずれかのオプションを選択します。
  - ページの範囲を指定するには、「ページ (Pages)」 を選択します。
  - フローの範囲を指定するには、「フロー (Flows)」 を選択します。
3. 「ページ (Pages)」 を選択した場合は、値フィールドに印刷/書き出しするページを入力します。
  - ページの範囲を指定するには、**1-4** のように最初と最後のページ番号の間にハイフンを入力します。

- 個別のページや範囲を指定するには、**1,3,5-8** のようにそれぞれのページまたは範囲をカンマで区切ります。

#### 補足

複数の選択範囲がある場合、別々のファイルに書き出されます。

4. 「**フロー (Flows)**」を選択した場合は、「**選択 (Choose)**」をクリックして「**フローを印刷 (Print Flows)**」ダイアログを開きます。印刷/書き出しするフローを選択して「**OK**」をクリックします。

#### 結果

選択したレイアウトの印刷/書き出しに設定されているページが変更されます。フローの範囲には、そのフローの全体または一部が表示されるすべてのページが含まれます。

#### 関連リンク

[印刷オプションパネル \(492 ページ\)](#)

[「書き出し用ファイル名 \(Export File Names\)」ダイアログ \(501 ページ\)](#)

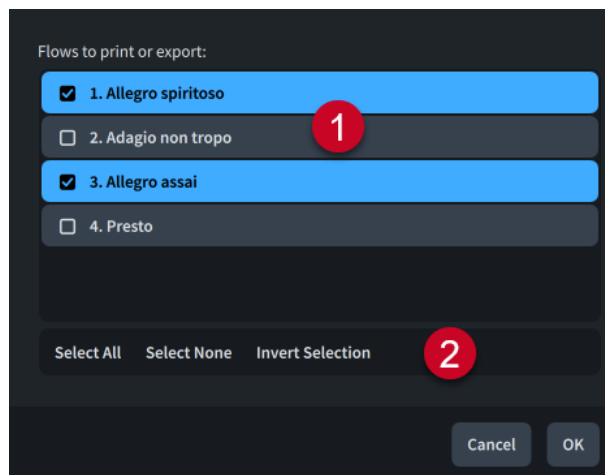
[印刷/書き出し用のページ配置 \(503 ページ\)](#)

[フローの書き出し \(74 ページ\)](#)

## 「フローを印刷 (Print Flows)」ダイアログ

「**フローを印刷 (Print Flows)**」ダイアログでは、選択したレイアウトから印刷/書き出しするフローを選択できます。フローの範囲には、そのフローの全体または一部が表示されるすべてのページが含まれます。

- 「**フローを印刷 (Print Flows)**」ダイアログを開くには、印刷モードで印刷オプションパネルの「**ジョブタイプ (Job Type)**」セクションにある「**選択 (Choose)**」をクリックします。「**選択 (Choose)**」が表示されるのは、選択したレイアウトがフロー範囲を印刷/書き出しするように設定されている場合です。



### 1 印刷/書き出しするフロー (Flows to print or export)

選択したレイアウト内のすべてのフローのリストが表示されます。チェックボックスをオンにしたフローが印刷/書き出しのページ範囲に含まれます。

### 2 選択オプション

フローを選択/選択解除できます。以下の選択オプションを使用できます。

- **すべて選択 (Select All)**: すべてのフローを選択します。
- **選択を解除 (Select None)**: すべてのフローの選択を解除します。



- **選択を反転 (Invert Selection):** 選択を入れ替え、それまで選択されていなかったすべてのフローを含めます。

## 印刷オプションの指定 (macOS のみ)

Dorico SE では、お使いのオペレーティングシステムの標準印刷オプションにアクセスできます。

### 補足

オペレーティングシステムの標準印刷オプションを使用する場合、印刷オプションパネルの設定は無視されます。macOS 固有の印刷設定はプロジェクトに保存されません。そのため、印刷するたびに設定する必要があります。一方、Dorico SE の印刷オプションは必ずプロジェクトに保存されます。

### 手順

1. 「**レイアウト (Layouts)**」パネルの「**OS X ダイアログ (OS X Dialogs)**」セクションで、「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックし、macOS 「**ページ設定 (Page Setup)**」ダイアログを開きます。
2. 「**ページ設定 (Page Setup)**」ダイアログで、用紙サイズを設定します。
3. 「**OK**」をクリックします。
4. 「**OS X ダイアログ (OS X Dialogs)**」セクションで、「**印刷 (Print)**」をクリックして macOS 「**印刷 (Print)**」ダイアログを開きます。
5. 「**印刷 (Print)**」ダイアログで、任意の印刷オプションを設定します。

## グラフィックファイルとしての書き出し

レイアウトを PDF や PNG などのさまざまなグラフィックファイルとして書き出すことができます。

### ヒント

画像設定や書き出しパスの異なるレイアウトを同時に書き出すことができます。

### 手順

1. 「**レイアウト (Layouts)**」パネルで、書き出すレイアウトを選択します。

### 補足

印刷モードでは、ツールバーのレイアウトセクターが無効になります。印刷プレビュー領域に別のレイアウトを表示するには、「**レイアウト (Layouts)**」パネルで選択します。

2. 印刷オプションパネルの「**出力先 (Destination)**」セクションで、「**グラフィック (Graphics)**」を選択します。
3. 必要に応じて、選択したレイアウトの画像設定を変更します。
4. 必要に応じて、選択したレイアウトの書き出しパスを変更します。
5. ファイルの命名規則を変更する場合、「**ファイル名オプション (File Name Options)**」をクリックして「**書き出し用ファイル名 (Export File Names)**」ダイアログを開きます。
6. 「**書き出し用ファイル名 (Export File Names)**」ダイアログで、必要に応じて、選択したグラフィックファイル形式のファイルの命名規則を変更します。

#### ヒント

PNG、SVG、および TIFF ファイルではレイアウトの各ページが別ファイルとしてエクスポートされるため、これらのファイルには**ページ番号**のトークンを含めることをおすすめします。

- 必要に応じて、ページ/フローの範囲を指定します。
- 「**ページ設定 (Page Setup)**」セクションで、ページの向きを選択します。
- 「**注釈 (Annotations)**」セクションで、選択したレイアウトに追加する注釈をチェックします。

#### 補足

透かしは**カラー**のグラフィックとして書き出されるレイアウトにのみ含まれます。

- 「**書き出し (Export)**」をクリックします。

#### 結果

選択したレイアウトがグラフィックファイル形式として書き出されます。ファイル名には「**書き出し用ファイル名 (Export File Names)**」ダイアログでグラフィックファイル形式ごとに指定されたファイル名生成用文字列が使用されます。書き出されたファイルは、「**保存先のフォルダー (Destination folder)**」フィールドに指定したフォルダーに保存されます。指定したフォルダーにアクセスできない場合は、プロジェクトファイルと同じフォルダーに保存されます。

書き出されたレイアウトは、「**レイアウトオプション (Layout Options)**」の「**ページ設定 (Page Setup)**」ページでレイアウトに設定されたページサイズを使用します。

移調楽器を含む実音に設定されたパートレイアウトが選択範囲に含まれている場合、警告が表示され、印刷/書き出し前に選択範囲のすべてを移調に切り替えることができます。移調するレイアウトまたは変更を加えずにそのまま続行するレイアウトを選択することもできます。

#### ヒント

- 実音または移調音のフルスコアおよびカスタムスコアのレイアウトを印刷/書き出しする際に警告を表示するかどうかは、「**環境設定 (Preferences)**」 > 「**全般 (General)**」 > 「**ファイル (Files)**」で選択できます。
- 「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで、さまざまな印刷/書き込みコマンドのキーボードショートカットを設定できます。

#### 関連リンク

[ページ/フローの範囲の指定](#) (496 ページ)

[ページのサイズと向きの変更](#) (514 ページ)

[「書き出し用ファイル名 \(Export File Names\)」ダイアログ](#) (501 ページ)

[注釈](#) (510 ページ)

[グラフィックファイルの形式](#) (508 ページ)

[画像解像度](#) (509 ページ)

[白黒とカラーのグラフィック処理](#) (509 ページ)

[PDF ファイルと SVG ファイルでのフォントの埋め込み](#) (509 ページ)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ](#) (51 ページ)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ](#) (53 ページ)

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ](#) (630 ページ)

[ページサイズと用紙サイズ](#) (506 ページ)

[フローの書き出し](#) (74 ページ)

## レイアウトの画像設定の変更

たとえば、いくつかのレイアウトを PDF ファイルとして書き出し、それ以外を PNG ファイルとして書き出したい場合など、レイアウトのグラフィックファイルの形式、カラーモード、解像度を個別に変更できます。

### 手順

1. 「**レイアウト (Layouts)**」 リストから、書き出しパスを変更するレイアウトを選択します。
2. 印刷オプションパネルの「**出力先 (Destination)**」セクションで、「**グラフィック (Graphics)**」を選択します。
3. メニューからグラフィックファイル形式を選択します。
4. 「**PNG**」または「**TIFF**」を選択した場合は、必要に応じて、「**解像度 (Resolution)**」メニューから解像度を選択します。

### ヒント

「**PDF**」と「**SVG**」はベクター形式のため、「**解像度 (Resolution)**」設定はこれらのファイルには影響しません。

5. カラーモードを選択します。
  - 「**白黒 (Mono)**」では、白黒でグラフィックを書き出します。
  - 「**カラー (Color)**」では、フルカラーでグラフィックを書き出します。

### 補足

- レイアウトにカラーまたは不透明度が設定された要素がある場合、または透かしを付けて書き出す必要がある場合は、「**カラー (Color)**」を選択する必要があります。「**白黒 (Mono)**」を選択すると、そのような要素は書き出したファイルでは黒く表示されます。
- グラフィックファイルを解像度 72dpi で書き出す場合は、「**カラー (Color)**」をおすすめします。「**白黒 (Mono)**」を選択すると、線が消える可能性があります。

### 結果

選択したレイアウトの画像設定が変更されます。また、書き出し時に対応するレイアウトに使用されるファイルの命名規則も変更されます。

### 関連リンク

- [グラフィックファイルの形式 \(508 ページ\)](#)
- [画像解像度 \(509 ページ\)](#)
- [白黒とカラーのグラフィック処理 \(509 ページ\)](#)
- [PDF ファイルと SVG ファイルでのフォントの埋め込み \(509 ページ\)](#)

## レイアウトの書き出しパスの変更

グラフィックファイルとして書き出すレイアウトの書き出し先フォルダーのパスを指定できます。レイアウトごとに異なる書き出しパスを指定した場合でも、すべてのレイアウトを同時に書き出すことができます。

デフォルトでは、グラフィックファイルはプロジェクトファイルと同じフォルダーに書き出されます。プロジェクトをまだ保存していない場合、グラフィックファイルは「**Dorico プロジェクト (Dorico Projects)**」フォルダーに保存されます。

#### 手順

1. 「レイアウト (Layouts)」 リストから、書き出しパスを変更するレイアウトを選択します。
2. 印刷オプションパネルの「出力先 (Destination)」 セクションで、「保存先のフォルダー (Destination folder)」 フィールドの横の「フォルダーを選択 (Choose Folder)」 をクリックして、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
3. 保存先のフォルダーを探して選択します。
4. 「フォルダーを選択 (Select Folder)」 (Windows) / 「開く (Open)」 (macOS) をクリックして、「保存先のフォルダー (Destination folder)」 フィールドに新しいパスを指定します。
5. 必要に応じて、書き出しパスを変更する他のレイアウトにも手順 1 から 4 を繰り返します。
6. ファイルの命名規則を変更する場合、「ファイル名オプション (File Name Options)」 をクリックして「書き出し用ファイル名 (Export File Names)」 ダイアログを開きます。
7. 「書き出し用ファイル名 (Export File Names)」 ダイアログで、必要に応じて、選択したグラフィックファイル形式のファイルの命名規則を変更します。

#### ヒント

PNG、SVG、および TIFF ファイルではレイアウトの各ページが別ファイルとしてエクスポートされるため、これらのファイルにはページ番号のトークンを含めることをおすすめします。

---

#### 結果

選択したレイアウトの書き出しパスが変更されます。書き出されたファイルには、「書き出し用ファイル名 (Export File Names)」 ダイアログでグラフィックファイル形式ごとに指定されたファイル名生成用文字列が使用されます。

#### 補足

使用するオペレーティングシステムが違うユーザーから受け取ったプロジェクトなどでは、指定された書き出しパスにアクセスできない場合があります。その場合、Dorico SE によって書き出しパスがプロジェクトファイルと同じフォルダーに自動的に変更されます。

---

## 「書き出し用ファイル名 (Export File Names)」 ダイアログ

「書き出し用ファイル名 (Export File Names)」 ダイアログでは、グラフィックファイル形式ごとに、ファイル名に含める文字列を指定できます。普遍的な構成要素を使用して、各レイアウトの情報がファイル名に自動的に反映されるようにできます。また、すべてのレイアウトに同じテキストを入力できます。

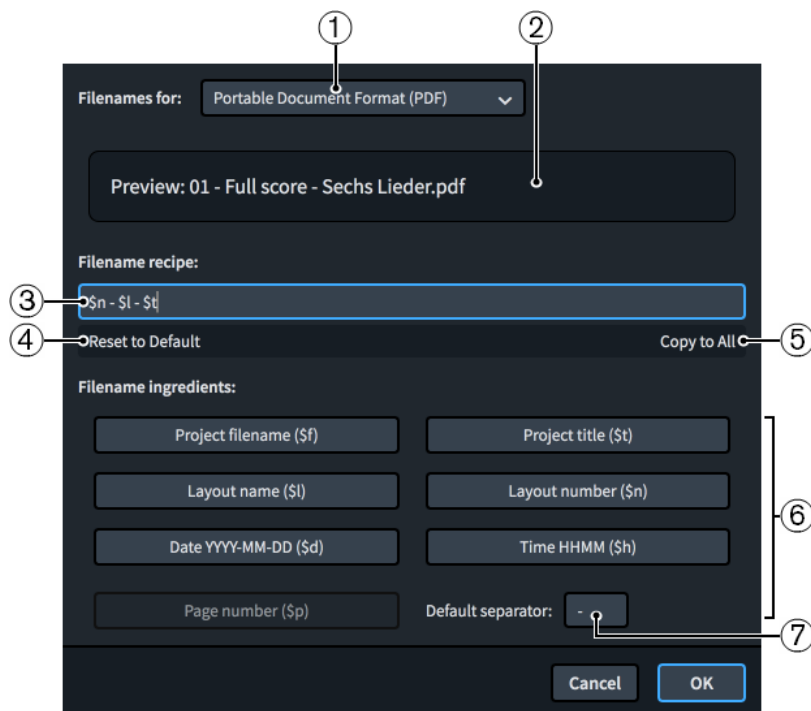
「書き出し用ファイル名 (Export File Names)」 ダイアログを開くには、以下のいずれかの操作を行います。

- 印刷モードで、選択しているレイアウトの印刷オプションパネルの「出力先 (Destination)」 セクションで「グラフィック (Graphics)」 を選択した状態で、「ファイル名オプション (File Name Options)」 をクリックします。
- 「環境設定 (Preferences)」 > 「全般 (General)」 > 「ファイルの書き出し (Exporting Files)」 で、「編集 (Edit)」 をクリックします。

#### 補足

行なった設定はいずれの方法で開くダイアログに反映され、以降のすべてのプロジェクトのデフォルトとして保存されます。

---



「書き出し用ファイル名 (Export File Names)」ダイアログには、以下のオプションが含まれます。

#### 1 ファイル名を使用する形式 (File names for)

グラフィックファイル形式を選択します。グラフィックファイル形式ごとに個別のファイル名生成用文字列を設定できます。

#### 2 プレビュー: (Preview:)

現在の生成用文字列に基づいたファイル名の例が表示されます。このプレビューには、ツールバーのレイアウトセレクターに表示されているレイアウトが使用されます。

たとえば、フルスコアの PDF ファイル名にデフォルトの生成用文字列が使用されている場合、プレビューは 01 - Full score - Lieder.pdf のようになります。

#### 3 ファイル名生成用文字列 (File name recipe)

選択したグラフィックファイル形式の生成用文字列が表示されます。このフィールドに文字を直接入力できます。また、構成要素のボタンをクリックして情報を自動的に追加させることができます。

たとえば、PDF ファイルのデフォルトのファイル名生成用文字列は **\$n - \$l - \$t** です。

#### 4 デフォルトにリセット (Reset to Default)

選択したグラフィックファイル形式のファイル名生成用文字列をデフォルトにリセットします。

#### 5 すべてにコピー (Copy to All)

現在表示しているファイル名生成用文字列をプロジェクトのすべてのレイアウトにコピーします。

#### 6 ファイル名の構成要素 (File name ingredients)

ファイル名生成用文字列に構成要素を簡単に追加できます。これによって各レイアウトの適切な情報が自動的に反映されます。たとえば、構成要素 **\$l** を使用してピアノパートのレイアウトを書き出すと、構成要素の部分が Piano に変換されます。

各構成要素のボタンには、参照元の情報と変数の文字列が表示されます。

ファイル名の構成要素のボタンをクリックすると、ファイル名生成用文字列フィールドの末尾に追加されます。追加した構成要素は、デフォルトの区切り文字で前の構成要素と自動的に区切られます。

#### 補足

PDF ファイルは複数ページの形式のため、ページ番号の構成要素を使用できません。

### 7 デフォルトの区切り文字 (Default separator)

ファイル名生成用文字列の構成要素を区切るのに使用するデフォルトの文字を設定できます。

関連リンク

[グラフィックファイルとしての書き出し \(498 ページ\)](#)

## プリンター

Dorico SE プロジェクトのレイアウトは、コンピューターに接続されたプリンターで印刷できます。

プロジェクトのレイアウトごとに、別々のプリンターを選択できます。これによりレイアウトの印刷要件に最適なプリンターを選択できます。プリンターを選択は、印刷オプションパネルの「出力先 (Destination)」セクションで「プリンター (Printer)」が選択されている場合に行なうことができます。

Dorico SE では、別のプリンターを指定しない限り、オペレーティングシステムで指定されたデフォルトのプリンターが使用されます。この場合、印刷オプションパネルの以下のセクションの設定が変わる可能性があります。

- 「ページ設定 (Page Setup)」セクションでは、使用できる用紙サイズのリストには、選択されたプリンターが対応する用紙サイズのみ表示されます。
- 「両面印刷 (Duplex Printing)」セクションでは、選択されたプリンターが自動両面印刷機能に対応している場合のみ、この機能のオプションが表示されます。

#### 補足

現在選択しているすべてのレイアウトを同じプリンターで印刷するよう設定した場合のみ、「出力先 (Destination)」セクションのプリンターポップアップメニューにプリンター名が表示されます。メニューから新しいプリンターを選択すると、選択したすべてのレイアウトがそのプリンターで印刷されるよう設定されます。

関連リンク

[印刷オプションパネル \(492 ページ\)](#)

[レイアウトの印刷 \(494 ページ\)](#)

## 印刷/書き出し用のページ配置

Dorico SE には、レイアウトの印刷/書き出しに使用できるページ配置が複数あります。

印刷オプションパネルの「ジョブタイプ (Job Type)」セクションでは、レイアウトをどのように印刷/書き出しするかを指定できます。「ジョブタイプ (Job Type)」セクションのメニューから、以下のジョブタイプのいずれかを選択できます。

### 標準 (Normal)

1 ページを 1 枚の用紙に印刷します。この場合、ページが片面に印刷されます。たとえば、定期的なページめくりが不要で、楽譜を横につなぎ合わせる必要があるパート譜に使用されます。

### 見開き (Spreads)

2 ページを 1 枚の用紙に印刷します。奇数ページは右側に、偶数ページは左側に印刷されます。



印刷するレイアウトが5ページなどの場合に、最後の奇数ページの用紙サイズも指定できません。

### 2 ページを 1 ページに集約 (2-up)

2 ページを 1 枚の用紙に印刷します。範囲の最初のページは、最初の用紙の左側に印刷されます。この場合、ページを半分に折り曲げられるため、用紙の端をつなぎ合わせる必要がある数が減り、パート譜の印刷に便利です。

印刷するレイアウトが5ページなどの場合に、最後の奇数ページの用紙サイズも指定できません。

### 冊子印刷 (Booklet)

面付けの要件に従って、2 ページを 1 枚の用紙に印刷します。用紙を折り曲げると本のようになるようにページが配置されます。このページ配置は、一般的にパート譜よりページ数が多いスコアや合唱パートで特に役立ちます。

#### 補足

冊子印刷を行なう際は、範囲には全ページしか使用できません。ページやフローの範囲を指定することはできません。

---

#### 補足

- Dorico SE では、選択したジョブタイプに応じて、ページの向きが自動的に切り替わります。向きが変更されると、すぐに楽譜領域に表示されます。表示された結果を変更したい場合、「**ページ設定 (Page Setup)**」セクションで向きの設定を上書きできます。
  - すべてのジョブタイプは、片面印刷、両面印刷のどちらにも対応しています。
  - 「冊子印刷」、「見開き」、「2 ページを 1 ページに集約」は、通常横向きで印刷されます。1 ページを 1 枚に印刷する場合は、レイアウト自体で横向きを使用していない限り、通常縦向きになります。
- 

「**ジョブタイプ (Job Type)**」セクションでは、印刷/書き出しするページも選択できます。

### すべて (All)

選択したレイアウトの全ページの印刷/書き出しを行ないます。

### ページ (Pages)

印刷/書き出しするページの範囲を設定できます。「**ページ (Pages)**」を選択すると、値フィールドが有効になります。

- 範囲を指定するには、**1-4** のように最初と最後のページ番号の間にハイフンを入力します。
- 個別のページや範囲を指定するには、**1,3,5-8** のようにそれぞれのページまたは範囲をカンマで区切ります。

### フロー (Flows)

印刷/書き出しするフローの範囲を設定できます。「**フロー (Flows)**」を選択した場合は、「**選択 (Choose)**」をクリックして「**フローを印刷 (Print Flows)**」ダイアログを開き、印刷/書き出しするフローを選択できます。

#### 関連リンク

[用紙のサイズと向きの設定 \(507 ページ\)](#)

[ページ/フローの範囲の指定 \(496 ページ\)](#)

[余白 \(528 ページ\)](#)



## 冊子印刷

冊子は、用紙の両面に印刷され、折り曲げると本のようになるドキュメントのことです。冊子印刷を行なうと、印刷されたページを折り曲げて読んだときにプロジェクトでの順序と同じになるように、ページの順番が変更されます。

冊子印刷したレイアウトの製本は、片面印刷や両面印刷した場合より非常に簡単です。たとえば、20ページのフルスコアを両面印刷した場合、すべてのページをまとめるには用紙のいずれかの端をつなぎ合わせる必要があります。それに対して、同じフルスコアを冊子印刷すると、用紙の中央で折り曲げるだけですべてのページをまとめられます。

冊子印刷を設定すると、印刷されたページの順序が正しく表示されるように、ページの順番が変更されます。たとえば、4ページのレイアウトを冊子印刷する場合、以下のようなページ配置になります。

- 表面: 左側に4ページめ、右側に1ページめ
- 裏面: 左側に2ページめ、右側に3ページめ

冊子印刷するレイアウトのページ数が半端な場合、冊子の最後に空白ページが自動的に配置されます。この場合、奇数ページが右側に表示される規則に従います。たとえば、6ページのレイアウトを冊子印刷した場合、合計で8ページ分が印刷され、冊子の最後の2ページが空白ページとなります。空白ページの配置を変更するには、レイアウトにタイトルページなどのページを追加します。

### 補足

- 冊子印刷を行なう際は、範囲には全ページしか使用できません。ページやフローの範囲を指定することはできません。
- 手動での両面印刷で冊子印刷を行なう際に表面側のページの印刷順が間違っている場合は、印刷オプションパネルの「両面印刷 (Duplex Printing)」セクションにある「外側ページの印刷順を逆にする (Reverse order of outward pages)」をオンにすることで、表面側に印刷されるページの順番が逆になります。

### 関連リンク

[レイアウトの印刷 \(494 ページ\)](#)

[両面印刷 \(505 ページ\)](#)

## 両面印刷

Dorico SE は両面印刷に対応しており、用紙の両面に印刷できます。

自動両面印刷対応のプリンターであれば、Dorico SE でこの機能を使用できます。用紙の片面にしか印刷できないプリンターであっても、手動の両面印刷オプションを使用できます。

印刷オプションパネルの「両面印刷 (Duplex Printing)」セクションにある「印刷面 (Print on)」メニューには、以下のオプションが含まれます。

### 片側のみ (One side only)

用紙の片面にのみ印刷します。

### 両側 (手動) (Both sides manually)

用紙の両面に印刷します。プリンターに自動両面印刷機能が搭載されていない場合は、このオプションを使用します。すべての表面側のページがプリンターに送信されたあと、印刷済みのページのまとまりを裏返して、プリンターに戻すことを促すメッセージボックスが表示されます。「OK」をクリックして裏面側のページの印刷を続行します。

### 両側 (自動) (Both sides automatically)

自動的に用紙の両面に印刷します。このオプションは、プリンターが自動両面印刷機能に対応している場合にのみ有効になります。

「**両面印刷 (Duplex Printing)**」セクションの他のメニューでは、用紙の裏面に印刷したときの印刷の反転方向を設定できます。

#### 印刷の反転 (縦向き)



縦向きの用紙の裏面に印刷する場合の、印刷の反転方向を設定します。

- 「**自動反転 (Flip automatically)**」では、プリンターの初期設定を使用して裏面が印刷されます。期待とは異なる向きに反転される場合は、他のいずれかのオプションを使用します。
- 「**長辺とじ (Flip long side)**」では、ページが横向きに反転されます。
- 「**短辺とじ (Flip short side)**」では、ページが縦向きに反転されます。

#### 印刷の反転 (横向き)



横向きの用紙の裏面に印刷する場合の、印刷の反転方向を設定します。

- 「**自動反転 (Flip automatically)**」では、プリンターの初期設定を使用して裏面が印刷されます。期待とは異なる向きに反転される場合は、他のいずれかのオプションを使用します。
- 「**長辺とじ (Flip long side)**」では、ページが横向きに反転されます。
- 「**短辺とじ (Flip short side)**」では、ページが縦向きに反転されます。

セクションの下部にある「**外側ページの印刷順を逆にする (Reverse order of outward pages)**」をオンにすると、手動での両面印刷で冊子印刷を行なう際に、表面側に印刷されるページの順番が逆になります。プリンターの種類によっては、このオプションをオンにすることで裏面の印刷用に用紙をプリンターに戻す前に、手動でページの順番を逆にする必要がなくなります。

関連リンク

[レイアウトの印刷 \(494 ページ\)](#)

## ページサイズと用紙サイズ

Dorico SE では、ページサイズと用紙サイズに別々の設定が使用されます。つまり、任意のページサイズのレイアウトをページサイズと異なるサイズの用紙に印刷できます。

プロジェクトの各レイアウトに対して、「**レイアウトオプション (Layout Options)**」の「**ページ設定 (Page Setup)**」ページでレイアウトの寸法を決定するページサイズを定義できます。

レイアウトをグラフィックファイルとして書き出す場合は、常にレイアウトのページサイズが使用されます。レイアウトを印刷する際は、通常、使用するプリンターがサポートする用紙サイズを選択する必要があります。

通常、レイアウトのページサイズと印刷する用紙サイズは同一です。しかし、10" x 13" (パート用の標準ページサイズの1つ) といった、プリンターがサポートしていない特殊なページサイズをレイアウトで定義した場合、レイアウトを異なる用紙サイズに印刷しなくてはならない場合があります。必要に応じて、印刷オプションパネルの「**ページ設定 (Page Setup)**」セクションで用紙サイズを変更できます。設定したページサイズに対して十分な大きさの用紙をプリンターがサポートしており、ページサイズが標準用紙サイズに合っている限り、メニューに寸法が表示されます。用紙サイズを変更しても、レイアウトのページサイズには影響しないため、楽譜内の配置は変更されません。

特定の用紙サイズを選択していない場合、コンピューターのロケール設定に基づいた用紙サイズが自動的に選択されます。たとえば、これらがヨーロッパの国に設定されていると、A4 などの ISO 規格が使用されます。また、北米の国に設定されていると、US レターなどの一般的な規格が使用されます。

一般的な規格よりも大きいページサイズを定義した場合、プリンターがサポートする一段階大きい用紙サイズが自動的に選択されます。たとえば、レイアウトのページサイズが A4/US レターよりも大きい場合、A3/タブロイドが使用されます。

レイアウトのページサイズと異なる用紙サイズに印刷する場合、イメージが用紙に合わせて自動的に拡大縮小されます。「**ページ設定 (Page Setup)**」セクションでカスタム尺度の倍率を指定することで、この設定を変更できます。

関連リンク

- [「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(630 ページ\)](#)
- [ページのサイズと向きの変更 \(514 ページ\)](#)
- [レイアウトの印刷 \(494 ページ\)](#)
- [グラフィックファイルとしての書き出し \(498 ページ\)](#)
- [余白 \(528 ページ\)](#)

## 用紙の向き

用紙の向きとは、楽譜をプレビューおよび印刷をする際の用紙の方向のことです。用紙は横向きまたは縦向きに設定できます。

多くの場合、パート譜は縦向きで印刷されます。これは、一般的な譜面台に一度に楽譜を 2、3 ページ広げることができるためです。

指揮者用のフルスコアも、縦向きの方が横向きより多くの譜表が 1 ページに収まるため、縦向きで印刷されるのが一般的です。ただし、小編成のアンサンブルなどのフルスコアでは、ページに含める譜表の数が少ないため横向きで印刷される場合があります。ページの横幅が長ければ各ページに多くの小節が収まり、ページをめくる回数も少なくなります。

Dorico SE では、用紙の向きに関係なく、ページの向きを設定できます。たとえば、縦向きのページを横向きの用紙に印刷できます。また、「**見開き (Spreads)**」や「**2 ページを 1 ページに集約 (2-up)**」のページ配置を使って、レイアウトの最後の奇数ページの用紙の向きを個別に設定することもできます。

関連リンク

- [ページのサイズと向きの変更 \(514 ページ\)](#)

## 用紙のサイズと向きの設定

レイアウトごとに異なる用紙のサイズと向きを設定できます。

### 補足

印刷オプションパネルの「**出力先 (Destination)**」セクションで「**グラフィック (Graphics)**」を選択している場合、用紙の向きのみが変更でき、他のオプションは利用できません。



印刷オプションパネルの「**出力先 (Destination)**」セクションで「**プリンター (Printer)**」を選択している場合、「**ページ設定 (Page Setup)**」セクションには以下のオプションが含まれます。

### 用紙サイズ

いずれかの使用できる用紙サイズをメニューから選択できます。使用可能な用紙サイズは、選択したプリンターの印刷可能な用紙によって異なります。

### 用紙の向き

以下のいずれかの用紙の向きを選択できます。

- 縦 (Portrait) 
- 横 (Landscape) 

### 最後の奇数ページの設定 (Print odd final page on)

「見開き (Spreads)」および「2 ページを 1 ページに集約 (2-up)」のジョブタイプでのみ設定できます。この設定有効になっている場合、最後の奇数ページに対して、各種用紙サイズや印刷の向きを選択できます。

この設定は、ページ数が奇数のレイアウトを A3 用紙に横向きに印刷する場合に役立ちます。たとえば、5 ページのレイアウトでは、最初の 4 ページは A3 用紙 2 枚に印刷され、5 ページめは 3 枚めの左側に印刷されます。この設定を使用すると、最後の奇数ページを A4 用紙に縦向きで印刷することもできます。

### 用紙サイズに合わせる (Fit to Paper)

選択した用紙サイズに合わせてページ全体が拡大または縮小されます。たとえば、ページサイズが A4 のレイアウトで、A3 の用紙サイズを選択した場合、レイアウトのページは大きい用紙サイズに合うように拡大されます。

### カスタム尺度 (Custom Scale)

元のサイズに対する倍率でレイアウトのページが拡大または縮小されます。たとえば、ページサイズが A3 のレイアウトを印刷する場合に、用紙サイズに A4 を選択して、「**カスタム尺度 (Custom Scale)**」を **100** に設定すると、ページの元のサイズが保持されて A4 用紙からはみ出てしまいます。

#### 関連リンク

[印刷/書き出し用のページ配置 \(503 ページ\)](#)

[ページのサイズと向きの変更 \(514 ページ\)](#)

[余白 \(528 ページ\)](#)

## グラフィックファイルの形式

Dorico SE では、レイアウトの書き出しに複数のグラフィックファイルの形式がサポートされています。

### PDF

Portable Document Format (ポータブル・ドキュメント・フォーマット) の略称です。レイアウトを PDF ファイルに書き出すと、各レイアウトが固定されたプラットフォーム非依存文書を作成できます。これによってたとえば、Dorico SE を所有していないユーザーに送信できます。

### PNG

Portable Network Graphics (ポータブル・ネットワーク・グラフィックス) の略称です。PNG ファイルは可逆圧縮されるため、高画質です。

### SVG

Scalable Vector Graphics (スケーラブル・ベクター・グラフィックス) の略称です。SVG は XML ベースのテキスト形式であるため、画質を損なうことなく任意のサイズに拡大縮小できます。Dorico SE は SVG グラフィックをラスタライズするのではなく描画命令でレンダリングするため、より高解像度で小さいファイルサイズとなります。

### TIFF

Tagged Image File Format の略称です。TIFF ファイルは圧縮されないため、ファイルサイズは他の形式より大きくなる可能性はありますが、画質は劣化しません。

#### 関連リンク

[グラフィックファイルとしての書き出し \(498 ページ\)](#)

[白黒とカラーのグラフィック処理 \(509 ページ\)](#)

[PDF ファイルと SVG ファイルでのフォントの埋め込み \(509 ページ\)](#)

## 画像解像度

画像解像度は、画像に含まれるピクセルの数を表わします。ピクセルの数が大きいほど、画像は鮮明になります。

Dorico SE では、PNG ファイルと TIFF ファイルを書き出す際に別の解像度を選択できます。画像解像度の単位は、dpi (dots per inch) です。

- 72
- 150
- 300
- 600
- 1200

### 補足

解像度 72dpi は画面での表示に適しており、グラフィックを電子メールや Web サイトに埋め込む場合に使用できます。300dpi、600dpi、または 1200dpi を選択すると解像度の高いイメージが保存され、ワードプロセッシングや DTP ドキュメントに掲載する図として使用できます。

### 関連リンク

[グラフィックファイルとしての書き出し \(498 ページ\)](#)

## 白黒とカラーのグラフィック処理

Dorico SE では、白黒とカラーのグラフィックの書き出し時に異なる設定が適用されます。グラフィックファイルの用途によって、最適な設定が異なります。

多くの楽譜は白黒のため、黒インクのみを使用し、通常は白または白に近い色の紙に印刷します。一部の教則本では、音部記号を分類する、ピッチに従って音符に色を付けるなど、特定の記譜を強調するためにカラーを使用する場合があります。グラフィックファイルを書き出して、手元のプリンターで印刷する場合、「出力先 (Destination)」セクションで「カラー (Color)」を選択したままにできます。

しかし、グラフィックファイルを PDF 形式で書き出して、プレートセッターで直接印刷したり、ページレイアウトプログラムでさらに制作作業を行ったりする場合は、レイアウトにカラーまたは不透明度が設定された要素が含まれていなければ、「白黒 (Mono)」を選択します。「白黒 (Mono)」を選択すると、Dorico SE では印刷するイメージに確実に黒インクのみが使用されるよう、別のカラースペースを使用して PDF が書き出されます。「カラー (Color)」を選択すると、レイアウトの黒の要素をリッチブラックとして書き出します。その結果、黒は複数のカラーインクを掛け合わせて作成されます。これにより、プリプレス段階で色分解を行なう際、制作物に問題が発生する可能性があります。

Dorico SE では、プレートセッターやその他の業務用印刷機械で使用されている CMYK カラーモデルではなく、RGB カラーモデルを使用してカラーが指定されます。レイアウトにカラーオブジェクトがあり、レイアウトを業務用として印刷する場合、Dorico SE から別のグラフィックアプリケーションに書き出されたグラフィックファイルをポストプロセスして、RGB から CMYK に変換する必要があります。

## PDF ファイルと SVG ファイルでのフォントの埋め込み

PDF ファイルと SVG ファイルでフォントをどのように扱うかは、主にプロジェクトで使用するフォントによって決まります。

### PDF ファイル

Dorico SE に付属している音楽フォントとテキストフォントおよびそのサブセットは、書き出し中に PDF ファイルに埋め込まれます。別のコンピューターで PDF ファイルを開くと、ドキュメントで使用されているフォントがコンピューターにインストールされていなくて



も、同じ見目で表示されます。別のフォントを使用している場合は、そのフォントが埋め込み可能であることを確認してください。

### SVG ファイル

SVG (Scalable Vector Graphics) ファイルには、フォントを直接埋め込むことはできません。符頭、アーティキュレーション、臨時記号といった一部のフォント文字はアウトライン化されるので、元のフォントには依存しません。拍子記号や連符の数字などその他のフォントは、元のフォントへの参照を使用しのみエンコードされます。この仕組みは、譜表ラベル、テンポの指示、強弱記号などの通常のテキストでも同様です。そのため、使用されているフォントがインストールされていないコンピューターの Web ブラウザーでレンダリングした場合、SVG ファイルでは正確な見目が再現されません。SVG ファイルがどのように表示されるかは、ブラウザーやレンダリングソフトウェア、コンピューターにインストールされているフォントによって異なります。

Web サイトに埋め込まれた SVG ファイルを正しく表示するには、SVG ファイルをイラストレーションプログラムで開き、すべてのフォント文字をアウトライン化してから、再度 SVG ファイルに書き出して、そのファイルを埋め込みます。または、Web フォントを使用して、必要なフォントを確実に Web サーバーで表示することもできます。

Dorico SE から書き出した SVG グラフィックは、完全な SVG 仕様に含まれる機能のサブセットを定義する SVG Tiny 1.1 仕様に適合します。

SVG での Web フォントの使用については、Steinberg Web サイトのサポートを参照してください。

#### 関連リンク

[グラフィックファイルとしての書き出し \(498 ページ\)](#)

[グラフィックファイルの形式 \(508 ページ\)](#)

[画像解像度 \(509 ページ\)](#)

[白黒とカラーのグラフィック処理 \(509 ページ\)](#)

## 注釈

注釈を使って、印刷/書き出しされた文書に対して、印刷された日時などの情報を追加できます。出版社や印刷所は注釈を使用して、印刷イメージを正確に特定したり、登録したり、書き出されたグラフィックファイルを DTP アプリケーションに組み込んだりします。

出版用にレイアウトを印刷/書き出しする場合に、一般的な注釈を追加できます。また、Dorico SE では、プロジェクトで有効にしたすべての表示オプションを印刷または書き出すことができます。

### 補足

トンボと枠線は、ページサイズが用紙サイズよりも小さい場合にのみ印刷されます。

印刷オプションパネルの「**注釈 (Annotations)**」セクションには、以下のオプションが含まれます。

#### トンボ (Crop marks)

ページの 4 つの角に、短い縦横線を追加します。

#### 枠線 (Border)

ページ範囲の端に輪郭線を追加します。

#### 日時 (Date and time)

各ページの一番下に印刷した日時を追加します。

#### 透かし (Watermark)

各ページの中央部分に大きい半透明のテキストを追加します。現在のバージョンが草稿、校正刷り、精査用のスコアであることを示す場合に便利な機能です。

セクションの一番下の「**透かし (Watermark)**」フィールドに、各ページに表示するテキストを入力できます。

#### ヒント

透かしは**カラー**のグラフィックとして書き出されるレイアウトにのみ含まれます。

---

#### オプションを表示 (View options)

ガイド、コメント、音符や休符のカラーなど、ビューモードでオンになっているオプションを、印刷結果や書き出したグラフィックに追加します。

#### 関連リンク

[ガイド \(409 ページ\)](#)

[コメント \(433 ページ\)](#)

[レイアウトの印刷 \(494 ページ\)](#)

[グラフィックファイルとしての書き出し \(498 ページ\)](#)

[印刷されない要素を非表示にする \(404 ページ\)](#)



# レイアウトと形式設定

ページのサイズを変更したり、音符のスペーシングを調節したりと、プロジェクトのレイアウトとページの形式設定はさまざまな方法で制御できます。

## 補足

Dorico SE では、フレームやページテンプレートなど、ページの形式設定の定義に使用されるオブジェクトおよび設定を編集できないものが一部あります。ただし、本書に記載されているこれらのトピックに関する基本情報は参照できます。

## 関連リンク

[ページテンプレート](#) (552 ページ)

[ページ形式設定](#) (512 ページ)

[音符のスペーシング](#) (537 ページ)

[譜表のスペーシング](#) (534 ページ)

## ページ形式設定

Dorico SE のページ形式設定は、レイアウトの譜表サイズ、ページの余白、適用されるページテンプレート、適用される配置設定の値、組段区切りとフレーム区切り、フレーム余白などのさまざまな要素によって決まります。

Dorico SE のページ形式設定を決める最も重要な要素は以下のとおりです。

### 譜表サイズ

譜表サイズとは、譜表の一番上の線から一番下の線までの距離を意味します。最適な譜表サイズはレイアウトの用途と内容により異なります。多くの場合、読みやすいレイアウトを作成する最も簡単な方法は譜表サイズを変更することです。

### 譜表のスペーシング

譜表のスペーシングには、ほとんどの場合、譜表の高さおよび譜表と組段との間に必要な間隔が含まれます。

### 配置設定

配置設定とは、ページあたりの組段数の設定など、楽譜のページレイアウトの固定を示す言葉です。

### 組段区切りとフレーム区切り

組段区切りとフレーム区切りを使用すると、各組段に表示する小節の指定や、楽譜を次のフレームに切り替える位置の決定など、よりきめ細かなレイアウト調整を行なえます。

### ページ余白

ページ余白によって、レイアウト内のページの範囲が決まります。フレームはレイアウトの余白によって設定された境界を越えることはできません。この余白は、「**レイアウトオプション (Layout Options)**」の「**ページ設定 (Page Setup)**」ページで変更できます。各ページの各辺の余白のサイズを変更できます。

### ページテンプレート

レイアウトの全ページには、ページテンプレートのレイアウト形式が引き継がれます。Dorico SE では、ページテンプレートの作成や編集はできませんが、ページ形式設定がどのように行われるかを理解できるよう、マスターページのコンセプトに慣れておくことを

おすすめします。たとえば、楽譜領域でタイトルを直接編集するなどしてページテンプレートを上書きした場合、必要なくなった空のページが自動的に削除されないことがあります。

#### ヒント

Dorico SE のデフォルトのページテンプレートには、レイアウトの最初のページにプロジェクトタイトル、作詞者、作曲者のトークンが含まれ、後続のページの上部にはフロータイトル (スコアレイアウト) やレイアウト名 (パートレイアウト) のトークンが含まれています。また、パートレイアウトの最初のページの左上にはレイアウト名が自動的に表示されます。これらのトークンは「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログ内の情報を参照するため、レイアウト内に情報が表示されるように「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログにこれらの情報を入力することをおすすめします。

### フロー見出し

フロー見出しは、最初の組段のすぐ上に各フローの番号とタイトルを自動的に表示します。フロー見出しには固定の垂直位置はなく、楽譜が移動するとそれに追従します。デフォルトのフロー見出しには、フロー番号とフロータイトルを表示するためのトークンが含まれています。新規プロジェクトでは、これは「1. Flow 1」として表示されます。Dorico SE では、フロー見出しの編集や新規作成はできません。

フロー見出しはレイアウトごとに表示/非表示を切り替えることができます。個々のフロー見出しを削除または編集すると、これはページの形式変更の一種であるページテンプレートの上書きと見なされます。

### 楽曲フレームの余白

楽曲フレームの上下には余白があります。楽曲フレームの余白は、フレーム内に表示される音符や記譜記号がページに収まるようにするためのものです。たとえば、楽曲フレームに余白がない場合、フレームの一番上の譜表の第5線がフレームの最上部に配置されます。譜表の上に加線を必要とする音符は、ページの最上部より上に配置される場合があります。レイアウトごとに楽曲フレーム余白を変更できます。

適切に形式設定されたレイアウトを作成するために、これらのコンセプトと、それらを組み合わせてさまざまなコンテキストで使用方法を理解しておくことをおすすめします。

#### 関連リンク

- [「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(630 ページ\)](#)
- [譜表サイズ \(531 ページ\)](#)
- [譜表のスペーシング \(534 ページ\)](#)
- [配置設定 \(539 ページ\)](#)
- [組段区切り \(541 ページ\)](#)
- [フレーム区切り \(543 ページ\)](#)
- [ページテンプレート \(552 ページ\)](#)
- [フロー見出し \(555 ページ\)](#)
- [フロー見出しの表示/非表示の切り替え \(525 ページ\)](#)
- [タレット \(545 ページ\)](#)
- [余白 \(528 ページ\)](#)
- [空白の譜表の表示/非表示を切り替える \(519 ページ\)](#)
- [使用されるコードダイアグラムのグリッドを表示/非表示にする \(742 ページ\)](#)
- [レイアウト \(155 ページ\)](#)
- [フロー \(152 ページ\)](#)
- [プレーヤー \(109 ページ\)](#)
- [「プロジェクト情報 \(Project Info\)」ダイアログ \(69 ページ\)](#)
- [プロジェクトテンプレート \(72 ページ\)](#)

## ページのサイズと向きの変更

ページのサイズと向きをレイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、フルスコアレイアウトには横向きの大きなページを使用し、パートレイアウトには縦向きの小さなページを使用するなどできます。

---

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. ページのサイズや向きを変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
4. 「**ページサイズ (Page Size)**」セクションで、「**サイズ (Size)**」メニューからページサイズを選択します。  
たとえば、「**A3**」や「**Letter**」などの固定ページサイズを選択したり、「**カスタム (Custom)**」を選択して独自のページサイズを定義したりできます。
5. 「**カスタム (Custom)**」を選択した場合は、数値フィールドの値を変更してページの「**幅 (Width)**」と「**高さ (Height)**」を変更します。
6. 「**向き (Orientation)**」で以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **縦 (Portrait)**
  - **横 (Landscape)**
7. 必要に応じて、ページのサイズおよび向きを変更するその他のレイアウトに対して手順2から6を繰り返します。
8. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

---

### 結果

選択したすべてのレイアウトのページのサイズと向きが変更されます。

### 補足

レイアウトのページサイズを変更しても、印刷モードの印刷オプションパネルでこれらのレイアウトに対して自動的に選択される用紙サイズが変更されない場合があります。たとえば、デフォルトのプリンターではレイアウトに対して選択されたページサイズを印刷できない場合、そのプリンターが対応している最大の用紙サイズが選択されます。同様に、「**レイアウトオプション (Layout Options)**」でページサイズを変更する前に印刷レイアウトのオプションをすでに設定している場合、Dorico SE は元の印刷オプションを保持しようとします。

同様に、ページの向きは用紙の向きとは関係ありません。横向きのレイアウトを縦向きの用紙に印刷してしまったり、その逆も起こり得るため、印刷や書き出しの前には、印刷モードの印刷オプションパネルでレイアウトのページの向きに合った用紙の向きが設定されていることを確認することをおすすめします。

---

### 関連リンク

[用紙のサイズと向きの設定 \(507 ページ\)](#)

[レイアウトの印刷 \(494 ページ\)](#)

[グラフィックファイルとしての書き出し \(498 ページ\)](#)

## ページ余白の変更

らせん綴じにするプロジェクトでレイアウトの余白を広くしたい場合など、ページ余白をレイアウトごとに個別に変更できます。

---

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. ページ余白を変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
4. 「**ページ余白 (Page Margins)**」セクションの「**ページ余白 (Page margins)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **共通 (Same)**: 選択したレイアウトのすべてのページに同じ余白を設定します。
  - **個別指定 (Different)**: 選択したレイアウトの左右のページに異なる余白を設定します。
  - **見開き (Mirrored)**: 選択したレイアウトの左右のページに同じ余白の値を使用しますが、ページの内側同士と外側同士が同じ値になります。
5. 必要に応じて、数値フィールドの値を変更して余白を変更します。
6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

---

### 結果

選択したレイアウトのページ余白が変更されます。

### 関連リンク

[余白 \(528 ページ\)](#)

[最初の組段のインデントの変更 \(1058 ページ\)](#)

[譜表ラベルを表示/非表示にする \(1041 ページ\)](#)

[使用されるコードダイアグラムのグリッドを表示/非表示にする \(742 ページ\)](#)

## レイアウトへのページテンプレートのセットの適用

たとえば、「**デフォルトのパート譜 (Default Part)**」のページテンプレートのセットの最初のページにはレイアウト名が表示されることから、カスタムスコアレイアウトにこのセットを使用したい場合など、プロジェクトの各レイアウトで使用されるページテンプレートのセットを変更できます。

初期設定では、フルスコアレイアウトとカスタムスコアレイアウトには「**デフォルトのフルスコア (Default Full Score)**」のページテンプレートのセットが使用され、パートレイアウトには「**デフォルトのパート譜 (Default Part)**」のページテンプレートのセットが使用されます。

---

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、ページテンプレートのセットを変更するレイアウトを選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。

3. カテゴリーリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
  4. 「**ページテンプレート (Page Template)**」セクションで、「**ページテンプレートのセット (Page template set)**」メニューから使用するページテンプレートのセットを選択します。
  5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
- 

#### 結果

選択したページテンプレートのセットが選択したレイアウトに適用されます。

#### 関連リンク

- [ページテンプレートのセット \(552 ページ\)](#)
- [「最初 \(First\)」のページテンプレートをいつ使用するかの変更 \(524 ページ\)](#)
- [同じページに複数のフローを表示する/表示しない \(523 ページ\)](#)
- [フロー見出しの表示/非表示の切り替え \(525 ページ\)](#)

## デフォルトの譜表サイズの変更

デフォルトの譜表サイズをレイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、フルスコアレイアウトでは譜表サイズを小さくしつつ、パートレイアウトでは譜表サイズを大きくすることができます。

#### 補足

組段オブジェクトのフォントスタイルのサイズが「**譜表との相対値 (Staff-relative)**」に設定されている場合、インストゥルメントファミリーの大括弧で括られたグループの最上段の譜表の譜表サイズにより、その上に表示される組段オブジェクトのサイズが影響されます。フォントスタイルが「**絶対値 (Absolute)**」に設定されている場合、譜表サイズによる影響は受けません。

---

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 譜表サイズを変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
4. 「**線間の高さ (Space Size)**」セクションで、「**五線のサイズ (Rastral size)**」メニューから任意の譜表サイズを選択します。

#### 補足

「**カスタム (Custom)**」を選択した場合、カスタム値は「**線間の高さ (Space size)**」のフィールドに、優先する基準単位で設定できます。

「**五線のサイズ (Rastral size)**」が選択されている場合でも、数値を変更することによって「**カスタム (Custom)**」の値を設定できます。

---

5. 必要に応じて、他のレイアウトにも手順 2 から 4 を繰り返します。
  6. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
- 

#### 結果

選択したレイアウト全体で譜表サイズが変更されます。

#### ヒント

個々の譜表のサイズを変更することもできます。

---

#### 関連リンク

- [譜表サイズ \(531 ページ\)](#)
- [大括弧と中括弧 \(717 ページ\)](#)
- [組段オブジェクト \(1055 ページ\)](#)

## デフォルトの譜表/組段のスペーシングを変更する

デフォルトの譜表間や組段間の間隔をレイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、フルスコアレイアウトではより多くの譜表を配置できるように譜表間の間隔を小さくしたり、パートレイアウトでは演奏者があとで書き込めるように組段間の間隔を大きくしたりできます。

#### ヒント

- レイアウトの譜表が非常に近い場合は、譜表サイズを小さくすることで良い結果を得られることもあります。
  - Dorico SE は自動的に余ったスペースを組段オブジェクトや強弱記号などのアイテムに振り分けたり、上下の譜表の音符との衝突を解消したりするため、最適間隔は許容範囲内の最小値に設定することをおすすめします。
- 

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
  2. デフォルトの譜表/組段のスペーシングを変更するレイアウトを「レイアウト (Layouts)」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
  3. カテゴリーリストの「垂直方向のスペーシング (Vertical Spacing)」をクリックします。
  4. 必要に応じて、「最適間隔 (Ideal Gaps)」セクションでそれぞれの組み合わせの値を変更します。
  5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
- 

#### 結果

譜表間および組段間の組み合わせの最小間隔が変更されます。この設定は、Dorico SE が譜表/組段の配置に使用できるスペースおよび垂直方向の調整を自動的に行なうフレームの使用率であるかの基準に影響します。

#### 関連リンク

- [譜表のスペーシング \(534 ページ\)](#)



- 音符のスペーシング (537 ページ)
- 最初の組段のインデントの変更 (1058 ページ)
- 譜表ラベルを表示/非表示にする (1041 ページ)
- 空白の譜表の表示/非表示を切り替える (519 ページ)
- デフォルトのプレーヤーの順番の変更 (112 ページ)

## 譜表/組段の両端揃え (垂直方向) を変更する

Dorico SE が自動的に譜表間および組段間の垂直方向の調整を行なうフレーム使用率の最小しきい値を変更できます。垂直方向の調整では、フレームの高さに合わせて譜表または組段が等しく配置されます。譜表と組段の垂直方向が調整されるのか、組段のみの垂直方向が調整されるのかを選択することもできます。

---

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 譜表間/組段間の垂直方向の自動調整の設定を変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「**垂直方向のスペーシング (Vertical Spacing)**」をクリックします。
4. 「**最適間隔 (Ideal Gaps)**」セクションの「**ディヴィジ譜表が使用する間隔 (Gap to use for divided staves)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 譜表から譜表まで (Staff to staff)
  - 連合譜表から連合譜表 (Braced staff to braced staff)
5. 「**両端揃え (垂直方向) (Vertical Justification)**」セクションで、以下のオプションのいずれかまたは両方を変更します。
  - 「**譜表間および組段間の距離を調整する [n] % 以上のフレーム使用率の場合 (Justify distance between staves and systems when frame is at least [n] % full)**」
  - 「**組段間の距離のみを調整する [n] % 以上のフレーム使用率の場合 (Justify distance only between systems when frame is at least [n] % full)**」
6. 「**単一の段組のフレームがこのしきい値を超えた場合に譜表間の距離を調整する (Justify staves when frame with single system is above this threshold)**」をオン/オフにします。
7. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

---

### 結果

選択したレイアウトに含まれる譜表間/組段間の垂直方向の自動調整の設定が変更されます。連合譜表には垂直方向の調整が行なわれません。



例

Musical score page showing adjusted spacing between systems and sections. The page contains three systems of music for Violin (Vn), Viola (Vi), Soprano (S), and Organ (Org). The spacing between systems and sections is adjusted to be wider than the default.

譜表間と組段間の間隔を調整したページ

Musical score page showing adjusted spacing between sections only. The page contains three systems of music for Violin (Vn), Viola (Vi), Soprano (S), and Organ (Org). The spacing between sections is adjusted, but the spacing between systems remains the same as the left page.

組段間のみを調整した左と同じページ

関連リンク

[レイアウトごとの垂直方向のスペーシングオプション \(534 ページ\)](#)

## 空白の譜表の表示/非表示を切り替える

空白の譜表の表示/非表示をレイアウトごとに個別に切り替えることができます。たとえば、指揮者用のフルスコアレイアウトでは空白の譜表を含むすべての譜表を表示し、参照のみに使用するフルスコアレイアウトでは空白の譜表を非表示にできます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、空白の譜表を表示/非表示にするレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「**垂直方向のスペーシング (Vertical Spacing)**」をクリックします。
4. 「**譜表の表示/非表示 (Staff Visibility)**」セクションの「**空白の譜表を非表示 (Hide empty staves)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 2 番めの組段から (After first system)
  - すべての組段 (All systems)
  - 常に表示 (Never)

5. 「複数の譜表を持つインストゥルメントの個々の譜表を非表示にする (Allow individual staves of multi-staff instruments to be hidden)」をオンまたはオフにします。
  6. 必要に応じて、「空白の譜表を非表示」を適用しないプレーヤー (Players excluded from Hide Empty Staves)」で、「空白の譜表を非表示 (Hide empty staves)」の選択に関係なく表示したいインストゥルメントに対応するチェックボックスをオンにします。
  7. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
- 

#### 結果

選択したレイアウト内の空白の譜表が、選択に応じて表示/非表示になります。「複数の譜表を持つインストゥルメントの個々の譜表を非表示にする (Allow individual staves of multi-staff instruments to be hidden)」をオンにすると、ピアノやハープといった複数の譜表を持つインストゥルメントの単一の空白の譜表を、選択したレイアウトで非表示にできます。

#### 関連リンク

[追加の譜表 \(1052 ページ\)](#)

[ディヴィジ \(1059 ページ\)](#)

[レイアウトごとの垂直方向のスペーシングオプション \(534 ページ\)](#)

[最終フローのあとの空白の譜表を表示/非表示にする \(522 ページ\)](#)

[デフォルトのプレーヤーの順番の変更 \(112 ページ\)](#)

## 組段/フレーム区切りから先の譜表の表示/非表示を切り替える

個々の譜表の表示/非表示を切り替える、またはリセットすることで、組段/フレーム区切りの位置から先の譜表の表示/非表示を手動で変更できます。たとえば、空白の譜表を非表示にしたレイアウトで、特定の空白の譜表をいくつかのセクションに表示したい場合や、記譜された譜表を一部のレイアウトで非表示にしたい場合などに行ないます。

---

#### 手順

1. 組段/フレーム区切りがまだない位置から先の譜表の表示/非表示を手動で変更する場合は、そこから先の譜表の表示/非表示を変更する位置のアイテムを選択します。
  2. 以下のいずれかの操作を行なって「譜表の手動表示/非表示 (Manual Staff Visibility)」ダイアログを開きます。
    - 譜表の表示/非表示を変更する位置に組段/フレーム区切りのガイドがある場合は、そのガイドを選択して **[Return]** を押すかダブルクリックします。
    - 組段/フレーム区切りがない場合は、「編集 (Edit)」> 「記譜 (Notations)」> 「譜表 (Staff)」> 「譜表の手動表示/非表示 (Manual Staff Visibility)」. このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。を選択します。
  3. 譜表の表示/非表示を任意に変更します。

たとえば、個々の譜表を有効にして設定を変更したり、アクションバーのオプションを使用してすべての譜表の設定を同時に変更したりできます。
  4. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
- 

#### 結果

選択した位置または組段/フレーム区切りのガイドから次の譜表の表示/非表示の変更がある位置、あるいはフローの終了位置のいずれか早い方まで、譜表が空白かどうかに関係なく、譜表の表示/非表示が変更されます。

選択した位置に組段/フレーム区切りのガイドがまだなかった場合は、指定した譜表の表示/非表示設定を持つ組段区切りが選択した位置に挿入されます。

関連リンク

[フレーム区切り \(543 ページ\)](#)

[組段区切り \(541 ページ\)](#)

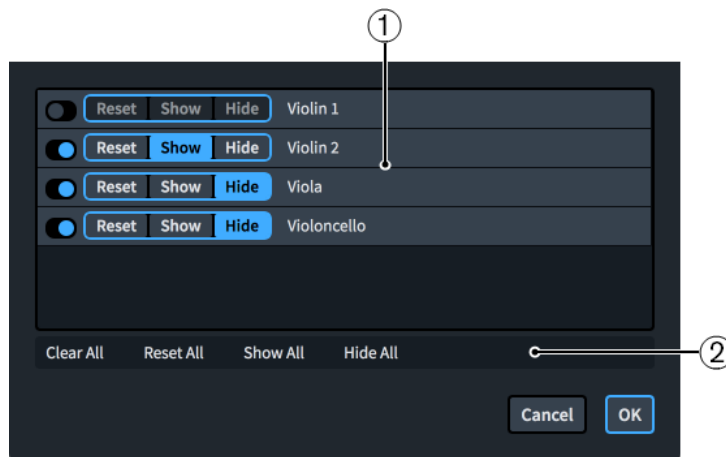
[譜表のスペーシング \(534 ページ\)](#)

## 「譜表の手動表示/非表示 (Manual Staff Visibility)」 ダイアログ

「譜表の手動表示/非表示 (Manual Staff Visibility)」ダイアログでは、組段/フレーム区切り以降の個々の譜表の表示/非表示を手動で切り替えたり、リセットしたりできます。

「譜表の手動表示/非表示 (Manual Staff Visibility)」ダイアログを開くには、記譜モードで以下のいずれかの操作を行ないます。

- 楽譜領域でアイテムを選択した状態で「編集 (Edit)」>「記譜 (Notations)」>「譜表 (Staff)」>「譜表の手動表示/非表示 (Manual Staff Visibility)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
- 組段/フレーム区切りのガイドを選択して **[Return]** を押すか、組段/フレーム区切りのガイドをダブルクリックします。



「譜表の手動表示/非表示 (Manual Staff Visibility)」ダイアログは以下で構成されます。

### 1 譜表リスト

非表示になっている空白の譜表を含め、選択したリズム上の位置にあるすべての譜表が表示されます。譜表を有効にすると、手動による譜表の表示変更の対象となります。

各譜表に対して、譜表の表示に関する以下のオプションを使用できます。

- **リセット (Reset):** 「レイアウトオプション (Layout Options)」の「縦方向の間隔 (Vertical Spacing)」で設定した、レイアウトのデフォルト設定に譜表の表示をリセットします。
- **表示 (Show):** 譜表が空白かどうかに関係なく、選択した位置から先の譜表を表示します。
- **非表示 (Hide):** 譜表が空白かどうかに関係なく、選択したリズム上の位置から先の譜表を非表示にします。

### 2 アクションバー

すべての譜表の表示設定を同時に変更できるオプションがあります。

- **すべて消去 (Clear All):** すべての譜表を無効にします。
- **すべてリセット (Reset All):** すべての譜表を有効にして「リセット (Reset)」に設定します。
- **すべて表示 (Show All):** すべての譜表を有効にして「表示 (Show)」に設定します。
- **すべて非表示 (Hide All):** すべての譜表を有効にして「非表示 (Hide)」に設定します。

## 最終フローのあとの空白の譜表を表示/非表示にする

たとえば、録音セッション用のパートレイアウトの形式設定を行なう際に、最後の組段とページ下部との間に空白の譜表を追加で表示する表記規則をエミュレートしたい場合など、最終フローのあとにページを埋める空白の譜表を追加で表示するかどうかをレイアウトごとに設定できます。

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、フローの終了位置のあとに空白の譜表を表示/非表示にするレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
4. 「**フロー (Flows)**」セクションで、「**フレームの余白を空白の譜表で埋める (Fill frame with blank staves)**」をオン/オフにします。
5. 「**フレームの余白を空白の譜表で埋める (Fill frame with blank staves)**」をオンにした場合は、「**空白の譜表を最終フローと同じ組段で表示する (Show blank staves in systems identical to final flow)**」をオン/オフにします。
6. 以下のいずれかの操作を行なって、空白の譜表の外観をカスタマイズします。
  - 「**空白の譜表を最終フローと同じ組段で表示する (Show blank staves in systems identical to final flow)**」をオンにした場合、前のフローに従う音部記号を空白の譜表に表示するには「**音部記号を含める (Include clefs)**」を選択します。
  - 「**空白の譜表を最終フローと同じ組段で表示する (Show blank staves in systems identical to final flow)**」をオンにした場合、空白の譜表の音部記号を非表示にするには「**音部記号を含めない (Exclude clefs)**」を選択します。
  - 「**空白の譜表を最終フローと同じ組段で表示する (Show blank staves in systems identical to final flow)**」をオフにした場合、空白の譜表の譜表線の数を変更するには「**空白の譜表の譜表線の数 (Number of staff lines for blank staves)**」の値を変更します。

### 結果

「**フレームの余白を空白の譜表で埋める (Fill frame with blank staves)**」をオンにすると選択したレイアウトの最終フローのあとに空白の譜表が表示され、オフにすると非表示になります。表示にした場合、空白の譜表は最終フローの最後の組段の下に表示され、最後の組段が両端揃えになっていない場合は、その組段の横幅いっぱい空白の譜表が表示されます。

「**空白の譜表を最終フローと同じ組段で表示する (Show blank staves in systems identical to final flow)**」をオンにすると、空白の譜表は最終フローの譜表のグループ化に従います (2人のプレーヤーが割り当てられたパートレイアウトに大括弧で括られた2つの譜表を表示するなど)。オフにすると、音部記号のない空白の譜表が1つ表示されます。

### 補足

空白の譜表に楽譜を入力したり、大括弧/中括弧を変更したりすることはできません。

### 関連リンク

[レイアウトごとの垂直方向のスペーシングオプション \(534 ページ\)](#)  
[最後の組段の両端揃え \(水平方向\) の変更 \(527 ページ\)](#)

[譜表ラベル \(1040 ページ\)](#)

[大括弧と中括弧 \(717 ページ\)](#)

## 左側のページからレイアウトを始める

奇数ページは常に右側のページに置くという慣習があるため、初期設定ではすべてのレイアウトが右側のページから始まります。ただし、そのレイアウトでページめくりをやすくするために、個々のレイアウトが左側のページから始まるように設定できます。

---

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 左側のページから開始するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
4. 「**ページ番号 (Page Numbers)**」セクションで、「**開始ページ番号 (Initial page number)**」の値を偶数に変更します。
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

---

### 結果

開始ページ番号を偶数にすると、選択したレイアウトの最初のページが左側のページに表示されます。

## 同じページに複数のフローを表示する/表示しない

たとえば複数の楽章からなる楽譜で、パートに必要なページ数を減らしたい場合など、スペースがあれば新しいフローを前のフローと同じページに表示させるかどうかを設定できます。初期設定では、パートレイアウトでは同じページに新しいフローが表示されますが、フルスコアレイアウトでは表示されません。

---

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 各ページに複数のフローを表示させるレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
4. 「**フロー (Flows)**」セクションの「**新規フロー (New flows)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 常に新規ページに作成 (Always start new page)
  - 既存ページ上での作成を許可 (Allow on existing page)

5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

#### 結果

「常に新規ページに作成 (Always start new page)」を選択すると、選択したレイアウトのフローが、常に前のフローの終了位置のあとの次のページの開始位置から始まります。

「既存ページ上での作成を許可 (Allow on existing page)」を選択すると、選択したレイアウトのフローが、前のフローのすぐあとに続けて表示されます。十分なスペースがある場合は、同じ楽曲フレーム内に表示されます。選択したレイアウトにフロー見出しを表示するように選択している場合は、フローの開始位置の上にフロー見出しが自動的に表示されます。

#### 補足

フローが自動的に別の楽曲フレームに分割されることはありません。フローを別の楽曲フレームに分割するには、フレーム区切りを手動で挿入する必要があります。

#### 関連リンク

[トークン \(558 ページ\)](#)

[配置設定 \(539 ページ\)](#)

[レイアウトへのフローの割り当て \(158 ページ\)](#)

[フローにプレーヤーを割り当てる \(154 ページ\)](#)

[フロー見出しの上の欄外見出しの情報の表示/非表示を切り替える \(526 ページ\)](#)

[最終フローのあとの空白の譜表を表示/非表示にする \(522 ページ\)](#)

## 「最初 (First)」のページテンプレートをいつ使用するかの変更

「最初 (First)」のページテンプレートをいつ使用するかをレイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、フルスコアレイアウトではすべてのフローの最初に使用し、パートレイアウトではたとえ後続のフローがページの一番上で始まっても最初のフローにのみ使用する場合などに便利です。

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
2. 「レイアウト (Layouts)」リストで、「最初 (First)」のページテンプレートをいつ使用するかを変更するレイアウトを選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「ページ設定 (Page Setup)」をクリックします。
4. 「フロー (Flows)」セクションで、「最初」のページテンプレートを使用 (Use 'First' page template)」に以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 常になし (Never)
  - 最初のフローのみ (First flow only)
  - ページの一番上で開始するフローすべて (Any flow starting at top of page)
5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。



#### 結果

- 「常になし (Never)」を選択した場合、「最初 (First)」のページテンプレートは選択したレイアウト内のどのページにも使用されません。
- 「最初のフローのみ (First flow only)」を選択した場合、「最初 (First)」のページテンプレートはレイアウト内の最初のページに使用され、たとえ後続のフローがページの一番上で始まっている他のページには使用されません。
- 「ページの一番上で開始するフローすべて (Any flow starting at top of page)」を選択すると、「最初 (First)」のページテンプレートはフローが一番上で始まるレイアウト内のすべてのページに使用されます。

#### 関連リンク

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(630 ページ\)](#)  
[ページテンプレートの種類 \(553 ページ\)](#)

## フロー見出しの表示/非表示の切り替え

たとえばプロジェクトにフローが1つだけ含まれており、プロジェクトタイトルだけを表示したい場合などに、各レイアウトのフロー見出しを個別に表示/非表示にできます。また、最初のフローの見出しを非表示にして、後続のフローのフロー見出しを表示することもできます。

---

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、フロー見出しを表示または非表示にするレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
4. 「**フロー (Flows)**」セクションで、「**フロー見出しを表示 (Show flow headings)**」に以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **常に表示 (Never)**
  - **最初のフロー以外 (Not for first flow)**
  - **すべてのフロー (For all flows)**
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

---

#### 結果

「**すべてのフロー (For all flows)**」を選択すると、選択したレイアウトの各フローの最初の組段の上にフロー見出しが表示されます。「**常になし (Never)**」を選択するとフロー見出しが非表示になります。「**最初のフロー以外 (Not for first flow)**」を選択すると、最初のフローの最初の組段の上のフロー見出しは非表示になりますが、その他のすべてのフローの上には表示されます。

フロー見出しは、各レイアウトに設定された余白に応じて、各フローと1つ前のフローとの間に自動的に配置されます。



#### 補足

初期設定では、フロー見出しを非表示にしても2ページめ以降の上部に表示されるフロータイトルは非表示になりません。

---

#### 関連リンク

[フロー見出し \(555 ページ\)](#)

[同じページに複数のフローを表示する/表示しない \(523 ページ\)](#)

[フロー見出しの上の欄外見出しの情報の表示/非表示を切り替える \(526 ページ\)](#)

[「最初 \(First\)」のページテンプレートをいつ使用するかの変更 \(524 ページ\)](#)

## フロー見出しの上の欄外見出しの情報の表示/非表示を切り替える

新規ページのフロー見出しの上にフロータイトル、ページ番号、フローページ番号が表示された場合、レイアウトごとにこれらの表示/非表示を個別に切り替えられます。印刷される楽譜では、欄外見出しの情報を非表示にすることが一般的です。

---

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
  2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、フロー見出しの上の欄外見出しの情報を表示または非表示にするレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
  3. カテゴリリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
  4. 「**フロー (Flows)**」セクションの「**ヘッダーのフロータイトル (Flow title in header)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
    - フロー見出しの上に表示 (Show above flow heading)
    - フロー見出しの上では非表示 (Hide above flow heading)
  5. 「**ヘッダーのページ番号 (Page number in header)**」で以下のいずれかのオプションを選択します。
    - フロー見出しの上に表示 (Show above flow heading)
    - フロー見出しの上では非表示 (Hide above flow heading)
  6. 「**ヘッダーのフローページ番号 (Flow page number in header)**」で以下のいずれかのオプションを選択します。
    - フロー見出しの上に表示 (Show above flow heading)
    - フロー見出しの上では非表示 (Hide above flow heading)
  7. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
- 

#### 結果

対応する情報がページ上部のフロー見出しの上に表示される際の、表示または非表示が切り替わりません。

#### 補足

欄外見出しの情報を非表示にするには、フロー見出しのフレームを含む楽曲フレームの上部が対応する情報を含んだテキストフレームの上部よりも低い位置に配置される必要があります。楽曲フレームの上部が欄外見出しのテキストフレームと同じ高さに配置されている場合、設定に関係なく、テキストフレーム内の情報は表示されます。

---

#### 関連リンク

[フレーム](#) (556 ページ)

[ページテンプレート](#) (552 ページ)

[ページ番号を表示/非表示にする](#) (927 ページ)

## 最後の組段の両端揃え (水平方向) の変更

フローの最後の組段を常にフレームの幅全体に広げるか、特定のフレーム使用率のしきい値を超えた場合にのみそうするかをレイアウトごとに個別に変更できます。Dorico SE の初期設定では、フローの最後の組段は、フレームの幅全体に占める割合が 50% を超えた場合のみ両端揃えが適用されます。

---

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
  2. フローの最後の組段の両端揃えを変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
  3. カテゴリーリストの「**音符のスペーシング (Note Spacing)**」をクリックします。
  4. 以下のいずれかの操作を行なって、フローの最後の組段の両端揃えを変更します。
    - 常にフローの最後の組段を両端揃えにするには、「**フローの最後の組段に両端揃えを適用 [n] % 以上の場合 (Only justify final system in flow when more than [n] % full)**」をオフにします。
    - 最後の組段が全体の何 % を超えたら両端揃えを適用するかを変更するには、「**フローの最後の組段に両端揃えを適用 [n] % 以上の場合 (Only justify final system in flow when more than [n] % full)**」の値を変更します。
  5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
- 

#### 結果

選択したレイアウトのフローの最後の組段の自動両端揃えが変更されます。

#### ヒント

組段の開始位置/終了位置を変更することで、デフォルト設定とは別に、個々の組段の幅を変更することもできます。

---

例



フレーム使用率のしきい値に満たない最後の組段 (調整前)



最後の組段を調整した状態

関連リンク

[音符のスペーシング \(537 ページ\)](#)

[最初の組段のインデントの変更 \(1058 ページ\)](#)

[組段あたりの小節数を固定 \(539 ページ\)](#)

[最終フローのあとの空白の譜表を表示/非表示にする \(522 ページ\)](#)

[空白の小節で小節休符を表示/非表示にする \(1024 ページ\)](#)

[休符の削除 \(1023 ページ\)](#)

## 余白

余白は、ページ上の楽譜を取り囲むスペーシングを定義するものです。たとえば各ページの 4 辺や、フロー見出しの上下などです。

Dorico SE には、以下のタイプの余白があります。

### 1 ページ余白

ページの 4 辺と楽譜の内容の範囲との間隔です。たとえば水平方向に両端揃えされた組段は、左右のページ余白の間でページ幅いっぱいには伸ばされます。フレームはページ余白を越えては配置できません。

## 2 楽曲フレームの余白

楽曲フレームの上下に設けられる間隔です。

- 楽曲フレームの上側余白は、楽曲フレームの上端と、フレーム内の一番上の譜表の第 5 線との間隔を設定します。
- 楽曲フレームの下側余白は、楽曲フレームの下端と、フレーム内の一番下の譜表の第 1 線との間隔を設定します。

## 3 フロー見出しの余白

フロー見出しの上下の間隔です。フロー見出しが楽曲フレームの上部に配置されている場合、楽曲フレームの上側余白は、楽曲フレーム自体の余白よりむしろフロー見出しの下側余白で設定されます。

- フロー見出しの上側余白は、先行するフローがある場合、フロー見出しの上側と先行するフローの第 1 線との間隔を設定します。
- フロー見出しの下側余白は、フロー見出しの下側と続くフローの第 5 線との間隔を設定します。

### 補足

一番上の譜表の上および一番下の譜表の下の音符や記譜記号が余白にはみ出します。

---

### 関連リンク

[フロー見出し \(555 ページ\)](#)

[ページ余白の変更 \(515 ページ\)](#)

[タレットの上下の余白を変更する \(547 ページ\)](#)

[ページのサイズと向きの変更 \(514 ページ\)](#)

[デフォルトの譜表/組段のスペーシングを変更する \(517 ページ\)](#)

[譜表/組段の両端揃え \(垂直方向\) を変更する \(518 ページ\)](#)

[最後の組段の両端揃え \(水平方向\) の変更 \(527 ページ\)](#)

## フロー見出しの上下の余白を変更する

フロー見出しの上下の余白を変更して、1 つ前のフローとフロー見出しとの間の間隔およびフロー見出しと次のフローの開始位置との間隔を制御できます。

### 前提条件

フロー見出しの上下の余白を変更するレイアウトにフロー見出しを表示しておきます。

---

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、フロー見出しの上下の余白を変更するレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
4. 「**フロー (Flows)**」セクションで、以下のオプションのいずれかまたは両方を変更します。
  - **フロー見出しの上側余白 (Flow heading top margin)**

- フロー見出しの下側余白 (Flow heading bottom margin)

5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

結果

選択したレイアウトのフロー見出しの上下の余白が変更されます。

- 「フロー見出しの上側余白 (Flow heading top margin)」は、フロー見出しの上部と1つ前のフローの終了位置との間の間隔を設定します。
- 「フロー見出しの下側余白 (Flow heading bottom margin)」は、フロー見出しの下部と次のフローの開始位置との間の間隔を設定します。

たとえば、下側余白を「0」に設定した場合、フロー見出しの一番下のフレームの下部が、フロー見出しの下にあるフローの最初の組段の第5線に重なります。

例



上下の余白がデフォルトのフロー見出し

上下の余白を減らしたフロー見出し

関連リンク

[フロー見出し \(555 ページ\)](#)

[レイアウトごとの垂直方向のスペーシングオプション \(534 ページ\)](#)

[使用されるコードダイアグラムのグリッドを表示/非表示にする \(742 ページ\)](#)

[タレットの上下の余白を変更する \(547 ページ\)](#)

## デフォルトの楽曲フレームの余白を変更する

すべての楽曲フレームのデフォルトの余白をレイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、譜表の上にかくさんの音符があるパートレイアウトで楽曲フレームの上部の余白を広げたい場合などに便利です。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
2. 楽曲フレームの余白を変更するレイアウトを「レイアウト (Layouts)」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「ページ設定 (Page Setup)」をクリックします。
4. 「楽曲フレームの余白 (Music Frame Margins)」セクションで、以下のオプションのいずれかまたは両方を変更します。

- 上 (Top)
- 下 (Bottom)

5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

#### 結果

選択したレイアウトのすべての楽曲フレームの余白が変更されます。

- 「上 (Top)」は、楽曲フレームの上端と、フレーム内の一番上の譜表の第 5 線との間隔を設定します。
- 「下 (Bottom)」は、楽曲フレームの下端と、フレーム内の一番下の譜表の第 1 線との間隔を設定します。

たとえば、楽曲フレームの下部の余白を「0」に設定すると、フレーム内の一番下の譜表の第 1 線が楽曲フレームの下端に揃えられます。

#### 補足

一番上の譜表の上および一番下の譜表の下の音符や記譜記号が楽曲フレームの余白にはみ出します。

#### 関連リンク

[ページ余白の変更 \(515 ページ\)](#)

[デフォルトの譜表/組段のスペーシングを変更する \(517 ページ\)](#)

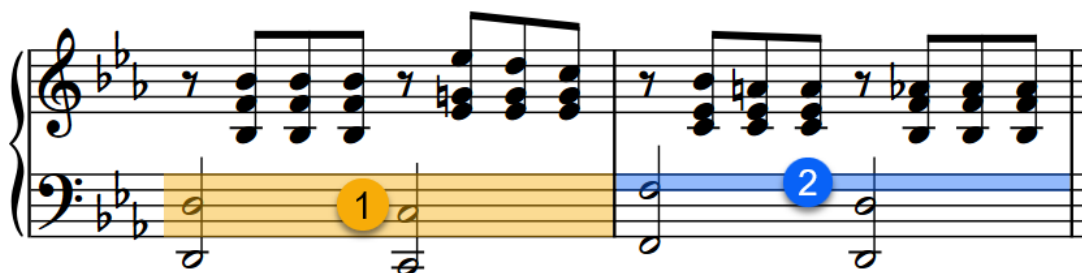
[使用されるコードダイアグラムのグリッドを表示/非表示にする \(742 ページ\)](#)

## 譜表サイズ

譜表サイズとは、譜表の一番上の線から一番下の線までの距離を意味し、ポイントか、あるいはミリメートルなどのサポートされている別の基準単位で表現されます。個々の譜表については、レイアウトのデフォルトの譜表サイズに対する倍率によるサイズを使用できます。最適な譜表サイズはレイアウトの用途により異なります。

たとえば、個々のパートレイアウトは演奏者が読みやすいように音符を十分大きく表示しなければなりません。非常に密度の高いフルオーケストラのスコアでは譜表サイズを小さくする必要があります。密度の高いスコアで譜表サイズが大きすぎる場合、譜表が重なり合って楽譜が読めないものになってしまいます。

Dorico SE では、譜表サイズの設定には、五線のサイズと線間の高さのうち、選択中のレイアウトに適切な方を使用できます。



1 五線のサイズとは、譜表の一番下の線から一番上の線までの全体のサイズです。

2 線間の高さとは、譜表線 2 本の間隔です。

「レイアウトオプション (Layout Options)」で各レイアウトの譜表サイズを変更するとき、プリセットの五線のサイズからいずれか 1 つを使用することをおすすめします。これらは伝統的で一般的とされ、楽譜の浄書において広く使用されている譜表サイズに基づいているからです。



#### 補足

譜表のサイズは組段オブジェクトのサイズにも影響を与える場合があります。

#### 関連リンク

[組段オブジェクト \(1055 ページ\)](#)

[優先する基準単位の変更 \(47 ページ\)](#)

[デフォルトの譜表サイズの変更 \(516 ページ\)](#)

[譜表のスペーシング \(534 ページ\)](#)

## 個別のプレーヤー用譜表のサイズ変更

各フローの個別のプレーヤーに属するすべての譜表のサイズを、他のプレーヤーの譜表やレイアウトの設定から独立した形で変更できます。たとえばピアノの伴奏パートには、ピアノが伴奏を行なうインストゥルメントのソロラインが小さな譜表で表示されることがよくあります。

譜表のサイズは、レイアウトの標準の譜表サイズに対する割合で表現される一定の縮尺サイズ、またはカスタム尺度に変更できます。

#### ヒント

パッセージの代替バージョンを表現するために譜表サイズを変更する場合は、この機能のかわりに、特定の領域に表示できるオssia譜表を追加します。

#### 手順

1. サイズを変更する譜表からアイテムを1つ選択します。

#### 補足

譜表のサイズは一度に1つずつしか変更できません。

2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「譜表サイズ (Staff Size)」 > [譜表サイズ] を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
3. 「カスタムの譜表サイズ (Custom Staff Size)」を選択した場合、それに応じて開く「カスタムの譜表サイズ (Custom Staff Size)」ダイアログで譜表サイズを設定します。

#### 結果

現在のフローの選択した譜表のサイズが変更されます。これは、レイアウト内すべての譜表サイズ変更や、特定の組段/フレーム区切りからの譜表サイズ変更など、他の譜表サイズ変更の方法と組み合わせても使用できます。

#### 補足

- 個々の譜表のサイズを変更すると、同じプレーヤーに属するすべての譜表、およびフロー全体にも影響が及びます。
- 組段オブジェクトのフォントスタイルのサイズが「譜表との相対値 (Staff-relative)」に設定されている場合、インストゥルメントファミリーの大括弧で括られたグループの最上段の譜表の譜表サイズにより、その上に表示される組段オブジェクトのサイズが影響されます。フォントスタイルが「絶対値 (Absolute)」に設定されている場合、譜表サイズによる影響は受けません。



例



ピアノパートの上に小さく譜表が付いた例

関連リンク

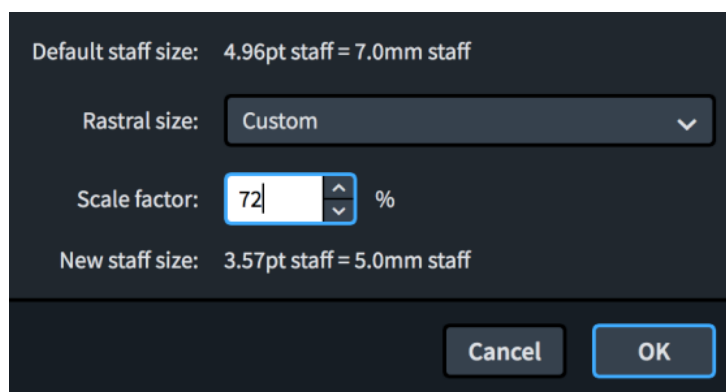
[大括弧と中括弧 \(717 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(1055 ページ\)](#)

## 「カスタムの譜表サイズ (Custom Staff Size)」 ダイアログ

「カスタムの譜表サイズ (Custom Staff Size)」ダイアログでは、個々の譜表のサイズをカスタムの倍率で変更できます。

- 「カスタムの譜表サイズ (Custom Staff Size)」ダイアログを開くには、譜表上でアイテムを1つ選択して「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「譜表サイズ (Staff Size)」 > 「カスタムの譜表サイズ (Custom Staff Size)」を選択します。



「カスタムの譜表サイズ (Custom Staff Size)」のダイアログには以下のオプションがあります。

### デフォルトの譜表サイズ (Default staff size)

現在のレイアウトの譜表のデフォルトのサイズを表示します。このサイズは、「レイアウトオプション (Layout Options)」の「ページ設定 (Page Setup)」ページで設定を行ないます。デフォルトの譜表サイズは、ポイントと優先する基準単位の両方で表現されます。

### 五線のサイズ (Rastral size)

カスタムの譜表サイズの基礎となる五線のサイズを選択できます。

### 倍率

選択した五線のサイズに対する割合でカスタムの譜表サイズを設定します。

### 新規の譜表サイズ

ダイアログで行なった変更の結果として得られた、選択した譜表の新規の譜表サイズを表示します。

新規の譜表サイズは、ポイントと優先する基準単位の両方で表現されます。

## 譜表のスペーシング

フレーム内の譜表や組段の垂直位置は、譜表のスペーシングと呼ばれます。譜表のスペーシングの計算には、譜表の高さおよび譜表と組段との間に必要な間隔が考慮されます。

- 「**レイアウトオプション (Layout Options)**」の「**垂直方向のスペーシング (Vertical Spacing)**」ページで、各レイアウトの垂直方向/譜表のスペーシングのデフォルト値を個別に変更できます。

オプションを使用して理想的なスペーシングを設定すると、可能な限り近い値でスペーシングが再現されます。使用できる垂直方向のスペーシングオプションを理解しておくことをおすすめします。

関連リンク

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(630 ページ\)](#)

[譜表サイズ \(531 ページ\)](#)

[譜表 \(1051 ページ\)](#)

[デフォルトの譜表/組段のスペーシングを変更する \(517 ページ\)](#)

[ギャラリービューでの譜表のスペーシングを変更する \(536 ページ\)](#)

[デフォルトの譜表サイズの変更 \(516 ページ\)](#)

[余白 \(528 ページ\)](#)

[配置設定 \(539 ページ\)](#)

[フレーム区切り \(543 ページ\)](#)

[フレームあたりの組段数の固定 \(540 ページ\)](#)

[音符のスペーシング \(537 ページ\)](#)

## レイアウトごとの垂直方向のスペーシングオプション

Dorico SE には、デフォルトの垂直方向のスペーシングと譜表の両端揃えをレイアウトごとでコントロールできるオプションが複数備わっています。

- レイアウトごとの垂直方向のスペーシングのオプションを開くには、「**レイアウトオプション (Layout Options)**」ダイアログを開いて、カテゴリリストで「**垂直方向のスペーシング (Vertical Spacing)**」をクリックします。

「**垂直方向のスペーシング (Vertical Spacing)**」ページには、以下のセクションとオプションが含まれます。

### 最適間隔 (Ideal Gaps)

譜表や組段などの複数の組み合わせが含まれており、組み合わせごとに使用する間隔を設定できます。Dorico SE のギャラリービューでは譜表とアイテムの衝突を自動的に解消しないため、ギャラリービューでの譜表間隔のデフォルトの拡大率も設定できます。オプションと一緒に表示される図は、オプションが適用される組み合わせを示します。

Dorico SE は、設定された最適間隔よりも譜表間隔を狭めないため、許容範囲内の最小値に設定することをおすすめします。設定値が小さければ小さいほど、Dorico SE が譜表のスペーシングを決定する際に柔軟に対応できます。これはたとえば、強弱記号が含まれている譜表間隔をより広く取るために、強弱記号が含まれていない譜表間隔を狭める場合など、内容の多いフレームで特に役立ちます。また、オプションの設定時にプロジェクト全体を考慮できるため、垂直方向のスペーシングの設定は音符やアイテムの入力後がおすすめです。

譜表や組段の組み合わせによっては、異なる方法で垂直方向の調整が行なわれます。

- 「**譜表から譜表まで (Staff to staff)**」、「**譜表グループから譜表まで (Staff group to staff)**」、「**譜表から譜表グループ (Staff to staff group)**」、「**譜表グループから譜表グループ (Staff group to staff group)**」、「**組段内の間隔 (Inter-system gap)**」、「**タイムコード譜表から譜表まで (Timecode staff to staff)**」

これらの組み合わせの間隔は、垂直方向の調整が行なわれるフレーム内では適用されません。

- 「**連合譜表から連合譜表 (Braced staff to braced staff)**」、「**オssia譜表から譜表まで (Ossia staff to staff)**」

連合譜表とオssia譜表は垂直に揃えられないため、垂直方向の調整が行なわれるフレーム内でも間隔が常に適用されます。追加の譜表も含まれます。

#### 補足

- 「**譜表から譜表まで (Staff to staff)**」の間隔を使用している場合、ディヴィジ譜表は垂直に揃えられます。「**連合譜表から連合譜表 (Braced staff to braced staff)**」の間隔を使用している場合、各ディヴィジセクションの譜表は連合譜表に設定された間隔のみを使用し、垂直には揃えられません。
- レイアウトの譜表が非常に近い場合は、譜表サイズを小さくすることで良い結果を得られることもあります。
- レイアウトの各フレームに含めることのできる組段数を決定する際には、譜表の高さ、譜表間の最小間隔、位置が極端に高い/低い音符と譜表の最大距離、ペダル線やテンポ記号といった垂直方向のスペースを必要とするその他のアイテムなどが反映されます。ただし、この計算は垂直方向のスペーシングが決定する前に実行されるため、最終的には最適な数よりも多いたまたは少ない組段数がフレームに割り当てられる場合があります。このような場合、固定の配置設定と組段/フレーム区切りを使用してフレーム内に表示される組段を変更できます。

## 最小値 (Minimum Gaps)

アイテムを伴う譜表の最小間隔に関するオプションが含まれます。

- 「**隣り合う譜表と組段の衝突を自動的に解消する (Automatically resolve collisions between adjacent staves and systems)**」: このオプションがオンの場合は、Dorico SE が譜表と組段の間にスペースを追加することで衝突を自動的に解消します。オフの場合は、垂直方向のスペーシングで設定した間隔のみが使用されるため譜表や組段は等しく配置されますが、アイテムの衝突が起こる可能性があります。
- 「**内容を伴う譜表間の最小間隔 (Minimum inter-staff gap with content)**」: アイテムが含まれる譜表間で使用可能にするスペースを設定できます。
- 「**内容を伴う組段間の最小間隔 (Minimum inter-system gap with content)**」: アイテムが含まれる組段間で使用可能にするスペースを設定できます。

#### 補足

最小間隔は配置設定には影響しません。たとえば、「**内容を伴う組段間の最小間隔 (Minimum inter-system gap with content)**」の値を大きくすると、ページ上の組段の上下のスペースが変更されますが、組段が後ろのページに押し出されることはありません。かわりに、最適間隔を変更できます。

## 両端揃え (垂直方向)

譜表または組段において、自動的に垂直方向の調整が行なわれるフレーム使用率のしきい値の上限を設定するオプションが含まれます。

- 「**譜表間および組段間の距離を調整する [n] % 以上のフレーム使用率の場合 (Justify distance between staves and systems when frame is at least [n]% full)**」: フレームの使用率がこのしきい値を超えた場合、フレームに含まれるすべての譜表と組段が自動的に垂直方向に調整され、フレームの高さに合わせて等しく配置されます。フレームの使用率がこのしきい値より低い場合は、自動的に調整されず、譜表は最適間隔の設定に従います。これにより、一番下の譜表/組段とフレームの下部との間に間隔が空く場合があります。
- 「**組段間の距離のみを調整する [n] % 以上のフレーム使用率の場合 (Justify distance only between systems when frame is at least [n]% full)**」: フレームの使用率がこのしきい値を超え

た場合、フレームに含まれる組段間の距離のみが調整されます。譜表はレイアウトごとの最適間隔の設定に従います。これにより、非常に混み合ったページでも組段間に十分な距離が保たれます。

- 「**単一の段組のフレームがこのしきい値を超えた場合に譜表間の距離を調整する (Justify staves when frame with single system is above this threshold)**」: このオプションがオンの場合、単一の組段に含まれる譜表において、設定したしきい値よりを超えるすべての譜表が垂直方向に調整され、フレームの高さに合わせて等しく配置されます。

## 譜表の表示/非表示 (Staff Visibility)

レイアウト内の空白の譜表のうち、どの譜表をどこから非表示にするかを設定するオプションが含まれます。

- 「**空白の譜表を非表示 (Hide empty staves)**」: 空白の譜表をどこから非表示にするかを選択できます。たとえば、一般的には最初の組段では空白の譜表を含むすべての譜表を表示しますが、これは必ずしも必須ではありません。
- 「**複数の譜表を持つインストゥルメントの個々の譜表を非表示にする (Allow individual staves of multi-staff instruments to be hidden)**」: 複数の譜表を持つインストゥルメントに含まれる個々の空白の譜表を非表示にするか、複数の譜表を持つインストゥルメントのすべての譜表を常に表示するかを選択できます。
- 「**「空白の譜表を非表示」を適用しないプレーヤー (Players excluded from Hide Empty Staves)**」: プレーヤーに非表示になるはずの空白の譜表が組段に含まれている場合でも、すべての譜表を常に表示する特定のプレーヤーを選択できます。

関連リンク

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(630 ページ\)](#)

[デフォルトの譜表/組段のスペーシングを変更する \(517 ページ\)](#)

[ページ形式設定 \(512 ページ\)](#)

[配置設定 \(539 ページ\)](#)

[余白 \(528 ページ\)](#)

[譜表サイズ \(531 ページ\)](#)

[大括弧と中括弧 \(717 ページ\)](#)

[譜表 \(1051 ページ\)](#)

[オッサア譜表 \(1053 ページ\)](#)

[タブ譜 \(1060 ページ\)](#)

[組段/フレーム区切りから先の譜表の表示/非表示を切り替える \(520 ページ\)](#)

[マーカーの垂直位置の変更 \(978 ページ\)](#)

[タイムコードの垂直位置を変更する \(982 ページ\)](#)

## ギャラリービューでの譜表のスペーシングを変更する

設定された最適間隔の拡大率として表示された、ギャラリービューでのレイアウトごとの譜表間の垂直方向の間隔を変更できます。Dorico SE はギャラリービューではアイテムの衝突を自動的に解消しないため、非常に高い/低い音符が含まれるレイアウトの譜表間の間隔を広げるのは効果的です。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. ギャラリービューでの譜表間のスペーシングを変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレ

アウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。

3. カテゴリーリストの「**垂直方向のスペーシング (Vertical Spacing)**」をクリックします。
  4. 「**最適間隔 (Ideal Gaps)**」セクションで「**ギャレービューでの譜表間隔の拡大率 (In galley view, expand ideal staff gaps to)**」の値を変更します。
  5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
- 

関連リンク

[ギャレービューまたはページビューへの切り替え \(45 ページ\)](#)

[レイアウトの切り替え \(38 ページ\)](#)

## 音符のスペーシング

音符や休符の位置は互いに関連付けられており、それらの間の自動間隔を音符のスペーシングと呼びます。

- 「**レイアウトオプション (Layout Options)**」の「**音符のスペーシング (Note Spacing)**」ページで、各レイアウトのデフォルトの音符のスペーシングの値を個別に変更できます。

使用できるオプションには、4分音符のデフォルトのスペースの変更や、装飾音符とキューのスペースの比率の変更などがあります。また、最後の組段が全体の何 % を超えたら両端揃えを適用するかも変更できます。

関連リンク

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(630 ページ\)](#)

[譜表のスペーシング \(534 ページ\)](#)

[デフォルトの譜表サイズの変更 \(516 ページ\)](#)

## デフォルトの音符のスペーシングを変更する

デフォルトの音符のスペーシングをレイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、フルスコアレイアウトの音符のスペーシングをパートレイアウトよりも狭くできます。使用できるオプションには、4分音符のデフォルトのスペースの変更や、装飾音符とキューのスペースの比率の変更などがあります。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
  2. 音符のスペーシングを変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
  3. カテゴリーリストの「**音符のスペーシング (Note Spacing)**」をクリックします。
  4. オプションの値を任意に変更します。
  5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
- 

結果

選択したレイアウトに対するデフォルトの音符のスペーシングが変更されます。



[関連リンク](#)

[最後の組段の両端揃え \(水平方向\) の変更 \(527 ページ\)](#)

[歌詞の位置 \(836 ページ\)](#)

[配置設定 \(539 ページ\)](#)

## レイアウトごとの音符のスペーシングオプション

Dorico SE には、デフォルトの音符のスペーシングをレイアウトごとに制御するためのオプションが複数備わっています。また、フローの最後の組段が全体の何 % を超えたら自動的に両端揃えを適用するかも変更できます。

- レイアウトごとの音符のスペーシングのオプションを開くには、「**レイアウトオプション (Layout Options)**」ダイアログを開いて、カテゴリリストで「**音符のスペーシング (Note Spacing)**」をクリックします。

「**レイアウトオプション (Layout Options)**」の「**音符のスペーシング (Note Spacing)**」には以下のオプションがあります。

### 4分音符のデフォルトのスペーシング (Default space for crotchet/quarter note)

4分音符のデフォルトのスペーシングを設定します。他のデュレーションのスペーシングは比率に合わせて調整されます。値を増やすと音符のスペーシングが広がり、減らすと音符のスペーシングが狭まります。値を変更するとプレビューに反映されます。

### 短音符のスペーシング最小値 (Minimum space for short notes)

デュレーションが短い音符のスペーシングの最小値を設定します。この値はデフォルトのスペーシングの値とは独立して設定できます。

### スペーシングの比率

音価に従って、他の音符との関係に応じて音符のスペーシングを設定します。たとえば、「**スペーシングの比率 (Custom spacing ratio)**」を「**2**」に設定すると、2分音符には4分音符の2倍のスペースが与えられ、8分音符には4分音符の半分のスペースが与えられます。

### 装飾音符のスペーシング (Scale space for grace notes by)

装飾音符のスペーシングを、そのデュレーションの音符に通常使用されるスペーシングに対する割合で設定します。100%を超える値は設定できません。値を増やすと装飾音符のスペーシングが広がり、値を減らすと装飾音符のスペーシングが狭まります。

### キュー音符のスペーシング (Scale space for cue notes by)

キュー音符のスペーシングを、そのデュレーションの音符に通常使用されるスペーシングに対する割合で設定します。100%を超える値は設定できません。値を増やすとキュー音符のスペーシングが広がり、値を減らすとキュー音符のスペーシングが狭まります。

### 歌詞用のスペースを作成 (Make space for lyrics)

音符のスペーシングの計算に歌詞を含めるかどうかを制御します。オフにすると音符のスペーシングの計算から歌詞が除外され、歌詞がそこにはないかのように音符がスペーシングされた結果が生成されます。

このオプションは、間隔の狭い賛美歌などで、歌詞のスペースを手動で設定する場合にのみ注意して使用することをおすすめします。

### フローの最後の組段に両端揃えを適用 [n] % 以上の場合 (Only justify final system in flow when more than [n] % full)

各フローの最後の組段が全体の何 % を超えたらフレームの幅に合わせて両端揃えを適用するかを変更できます。初期設定では、最後の組段が全体の 50% 以下の場合は両端揃えが適用されません。

## 2つの譜表間の連桁にオプティカルスペーシングを使用 (Use optical spacing for beams between staves)

オンにすると、譜表をまたぐ連桁の符尾の間隔が均一になります。この場合、符頭の間隔は均一にならないことがあります。オフにすると、譜表をまたぐ連桁の符頭の間隔が均一になります。この場合、符尾の間隔は均一にならないことがあります。

関連リンク

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(630 ページ\)](#)

[譜表をまたぐ連桁をオプティカルスペーシングに変更する \(708 ページ\)](#)

[譜表をまたぐ連桁/トレモロの作成 \(707 ページ\)](#)

[歌詞に使用するパラグラフスタイルの変更 \(843 ページ\)](#)

## 配置設定

配置設定とは、ページあたりの組段数の設定など、楽譜のページレイアウトの固定を示す言葉です。

各組段および各ページにどれだけの量の楽譜を収めるか計算する際、Dorico SE は音符のスペーシングや垂直方向のスペーシングなど、多面的にレイアウトを考慮します。これらの設定を変更することで、レイアウトごとにデフォルトの配置設定を変更できます。

Dorico SE では、組段あたりの小節数と楽曲フレームあたりの組段数について、レイアウトごとに個別に固定した数を設定できます。

組段区切りまたはフレーム区切りを挿入することで、よりきめ細かなレベルで配置設定を制御できます。

関連リンク

[レイアウトごとの音符のスペーシングオプション \(538 ページ\)](#)

[レイアウトごとの垂直方向のスペーシングオプション \(534 ページ\)](#)

[余白 \(528 ページ\)](#)

[組段区切り \(541 ページ\)](#)

[フレーム区切り \(543 ページ\)](#)

[小節内の区切りを許可する/許可しない \(541 ページ\)](#)

[最終フローのあとの空白の譜表を表示/非表示にする \(522 ページ\)](#)

## 組段あたりの小節数を固定

各組段に含める固定の小節数を、レイアウトごとに個別に定義できます。これにより、たとえばリードシートを組段あたり 4 小節に指定できます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、組段あたりの小節数を固定するレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」をクリックします。
4. 「**配置設定 (Casting Off)**」セクションで、「**組段あたりの小節数を固定 (Fixed number of bars per system)**」をオンにします。



5. 数値フィールドの値を変更します。
  6. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
- 

#### 結果

選択したレイアウトの各組段に自動的に配置される小節数が変更されます。いずれかのレイアウトに2小節リピート領域または4小節リピート領域が含まれている場合、自動的に配置が調整され、フレーズが組段をまたいで分割されるのを防ぎます。

#### 関連リンク

- [小節リピート記号 \(995 ページ\)](#)
- [組段区切りの挿入 \(542 ページ\)](#)
- [フレーム区切りの挿入 \(544 ページ\)](#)
- [最後の組段の両端揃え \(水平方向\) の変更 \(527 ページ\)](#)

## フレームあたりの組段数の固定

各レイアウトの各楽曲フレームに含める固定の組段数を個別に定義できます。デフォルトのページテンプレートには1ページあたり1つの楽曲フレームが含まれているため、通常はフレームあたりの組段数を固定するとページあたりの組段数も固定されます。

---

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
  2. 「レイアウト (Layouts)」リストで、フレームあたりの組段数を固定するレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
  3. カテゴリリストの「譜表と組段 (Staves and Systems)」をクリックします。
  4. 「配置設定 (Casting Off)」セクションで、「フレームあたりの組段数を固定 (Fixed number of systems per frame)」をオンにします。
  5. 数値フィールドの値を変更します。
  6. 「フレームの高さに合わせて組段の数を増減する (Scale number of systems by frame height)」をオン/オフにします。
  7. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
- 

#### 結果

選択したレイアウトの各楽曲フレームに自動的に配置される組段数が変更されます。

「フレームの高さに合わせて組段の数を増減する (Scale number of systems by frame height)」をオンにすると、各フレームに含まれる組段数が楽曲フレームのサイズに応じて調整されます。たとえば、最初のページのようにフレームが小さいページでは、配置設定よりも組段数が少なくなります。

## 小節内の区切りを許可する/許可しない

小節内に組段区切り/フレーム区切りを挿入することを許可するかどうかを選択できます。たとえば、小節線の位置にのみ区切りを必要とするリードシートの形式設定を行なう場合に小節内の区切りを禁止するといったことができます。

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[,]** を押して「**環境設定 (Preferences)**」を開きます。
2. カテゴリリストの「**音符の入力と編集 (Note Input and Editing)**」をクリックします。
3. 「**音符の入力 (Note Input)**」セクションの「**区切り (Breaks)**」サブセクションで「**組段区切りおよびフレーム区切りの作成時は小節線にスナップ (Snap system and frame breaks to barlines when creating)**」をオン/オフにします。
4. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

### 結果

このオプションをオンにすると、小節内の組段区切り/フレーム区切りが許可され、オフにすると禁止されます。

小節内の区切りを禁止すると、挿入した区切りは選択した中で一番前にあるアイテムの前の小節線にスナップします。選択範囲から組段/フレームを作成すると、最初の区切りは選択した中で一番前にあるアイテムの前の小節線にスナップし、2番めの区切りは選択した中で一番後ろにあるアイテムのあとの小節線にスナップします。

### 関連リンク

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(51 ページ\)](#)

[フレーム区切り \(543 ページ\)](#)

[配置設定 \(539 ページ\)](#)

## 組段区切り

組段区切りは、音符や記譜記号が右ページ余白に達して次の組段 (通常は同じページの前の組段の下か、新しいページ) に続ける必要がある場合に発生します。Dorico SE では、音符が読みやすい適切な間隔になるよう、楽譜は組段全体に自動的に配置されますが、組段区切りは手動でも制御できます。

手動で入力した組段区切りを示すガイドはいつでも表示/非表示にできます。また、組段区切りはレイアウト固有であり、レイアウトごとに異なる位置に挿入できます。



組段区切りのガイドを選択した状態

### 補足

- 初期設定では、組段/フレーム区切りは最初に選択したアイテムの前の小節線にスナップします。小節内の位置で区切りを許可するかどうかを変更できます。
- 各レイアウトの組段ごとの小節数を固定することによって、組段のコンテンツを制御することもできます。

### 関連リンク

[小節内の区切りを許可する/許可しない \(541 ページ\)](#)

- [フレーム区切り \(543 ページ\)](#)
- [ガイド \(409 ページ\)](#)
- [印刷されない要素を非表示にする \(404 ページ\)](#)
- [音符のスペーシング \(537 ページ\)](#)
- [レイアウトごとの音符のスペーシングオプション \(538 ページ\)](#)
- [譜表のスペーシング \(534 ページ\)](#)
- [レイアウトごとの垂直方向のスペーシングオプション \(534 ページ\)](#)
- [組段/フレーム区切りから先の譜表の表示/非表示を切り替える \(520 ページ\)](#)
- [プロパティパネル \(565 ページ\)](#)

## 組段区切りの挿入

組段区切りはリズム上のどの位置にでも挿入できます。これにより、たとえば楽曲のフレーズが読みやすい形で組段に収まるようになります。

### 前提条件

- 小節内の区切りを許可/禁止しておきます。
- 長休符の途中で組段区切りを挿入したい場合は、レイアウト内の長休符を非表示にしておくか、長休符を任意の位置で分割しておきます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、そこから次の組段を開始させるリズム上の位置にある音符またはアイテムを選択します。
2. 「編集 (Edit)」 > 「組段区切り (System Break)」を選択します。

---

### 結果

選択した中で一番前にあるアイテムのリズム上の位置に組段区切りが挿入されます。小節内の区切りが禁止されている場合は、前の小節線にスナップします。組段区切り後の記譜記号はすべて次の組段に移動します。

### 補足

2 小節リピート領域または 4 小節リピート領域内のフレーズ中に組段区切りを挿入した場合、Dorico SE は組段区切りを自動的にフレーズの前/後ろに移動しません。つまり、フレーズは組段区切りによって分割されません。

---

### 関連リンク

- [小節内の区切りを許可する/許可しない \(541 ページ\)](#)
- [レイアウトごとの音符のスペーシングオプション \(538 ページ\)](#)
- [レイアウトごとの垂直方向のスペーシングオプション \(534 ページ\)](#)
- [長休符を表示/非表示にする \(1026 ページ\)](#)

## 組段区切りガイドの表示/非表示の切り替え

組段区切りガイドはいつでも表示/非表示にできます。

---

### 手順

- 「ビュー (View)」 > 「ガイド (Signposts)」 > 「組段区切り (System Breaks)」を選択します。

---

### 関連リンク

- [ガイド \(409 ページ\)](#)

[組段区切り \(541 ページ\)](#)

[印刷されない要素を非表示にする \(404 ページ\)](#)

[音符とアイテムを個々に選択/選択解除する \(389 ページ\)](#)

## 組段区切りの削除

挿入した組段区切りを削除できます。

前提条件

組段区切りガイドを表示しておきます。

手順

1. 削除する組段区切りの組段区切りガイドを選択します。
2. **[Backspace]** 又は **[Delete]** を押します。

## フレーム区切り

フレーム区切りは、音符や記譜記号がフレーム下部で右ページの余白に達し、楽曲フレームチェーンの次のフレームの新しい組段 (通常は次ページ) で続ける必要がある場合に発生します。フレーム内の楽譜は、組段内の適切な間隔と読みやすさを維持するために自動的に調整されますが、たとえばパートレイアウトの特定の位置にページめくりを挿入する場合などは、手動でもフレーム区切りを制御できます。

手動で入力したフレーム区切りを示すガイドはいつでも表示/非表示にできます。また、フレーム区切りはレイアウト固有であり、レイアウトごとに異なる位置に挿入できます。



フレーム区切りのガイドを選択した状態

### 補足

- 初期設定では、組段/フレーム区切りは最初に選択したアイテムの前の小節線にスナップします。小節内の位置で区切りを許可するかどうかを変更できます。
- 各レイアウトの楽曲フレームごとの組段の数を固定することによって、楽曲フレームのコンテンツを制御することもできます。

関連リンク

[小節内の区切りを許可する/許可しない \(541 ページ\)](#)

[フレーム \(556 ページ\)](#)

[楽曲フレームチェーン \(564 ページ\)](#)

[ガイド \(409 ページ\)](#)

[印刷されない要素を非表示にする \(404 ページ\)](#)

[音符のスペーシング \(537 ページ\)](#)

[レイアウトごとの音符のスペーシングオプション \(538 ページ\)](#)

[レイアウトごとの垂直方向のスペーシングオプション \(534 ページ\)](#)

[組段/フレーム区切りから先の譜表の表示/非表示を切り替える \(520 ページ\)](#)  
[プロパティパネル \(565 ページ\)](#)

## フレーム区切りの挿入

現在のレイアウトの適切な場所にページめくりを作成するなど、任意の位置にフレーム区切りを挿入できます。

前提条件

- 小節内の区切りを許可/禁止しておきます。
- 長休符の途中にフレーム区切りを挿入したい場合は、レイアウト内の長休符を非表示にしておくか、長休符を任意の位置で分割しておきます。

---

手順

1. 記譜モードで、そこから次のフレームの開始位置に表示させるリズム上の位置にある音符またはアイテムを選択します。
2. 「編集 (Edit)」 > 「フレーム区切り (Frame Break)」を選択します。

---

結果

選択した中で一番前にあるアイテムのリズム上の位置にフレーム区切りが挿入されます。小節内の区切りが禁止されている場合は、前の小節線にスナップします。フレーム区切り後の記譜記号はすべて次の楽曲フレームに移動します。

補足

2小節リピート領域または4小節リピート領域内のフレーズ中にフレーム区切りを挿入した場合、Dorico SE はフレーム区切りを自動的にフレーズの前/後ろに移動しません。つまり、フレーズはフレーム区切りによって分割されません。

---

関連リンク

[小節内の区切りを許可する/許可しない \(541 ページ\)](#)  
[レイアウトごとの音符のスペーシングオプション \(538 ページ\)](#)  
[レイアウトごとの垂直方向のスペーシングオプション \(534 ページ\)](#)  
[長休符を表示/非表示にする \(1026 ページ\)](#)

## フレーム区切りガイドの表示/非表示

フレーム区切りガイドはいつでも表示/非表示にできます。

---

手順

- 「ビュー (View)」 > 「ガイド (Signposts)」 > 「フレーム区切り (Frame Breaks)」を選択します。

---

関連リンク

[ガイド \(409 ページ\)](#)  
[フレーム区切り \(543 ページ\)](#)  
[印刷されない要素を非表示にする \(404 ページ\)](#)  
[音符とアイテムを個々に選択/選択解除する \(389 ページ\)](#)

## フレーム区切りの削除

挿入したフレーム区切りを削除できます。

前提条件

フレーム区切りガイドを表示しておきます。

手順

1. 削除するフレーム区切りのフレーム区切りガイドを選択します。
2. **[Backspace]** 又は **[Delete]** を押します。

## タレット

タレットとは、プレーヤーがフロー全体で何も演奏しないことを表わす指示で、交響曲の楽章や映画スコアのキューなどに使用されます。Dorico SE では、タレットを自動的に生成できます。

Dorico SE では、以下の条件が満たされるとパートレイアウトのフローにタレットが表示されます。

- 演奏がないフローからプレーヤーが削除されている。
- パートレイアウトにフローが割り当てられている。
- パートレイアウトのページテンプレートフレームチェーンにフローが割り当てられている。
- パートレイアウトにタレットを表示するように選択している。



### 2. Andante


Tacet

### 3. Menuetto



2 番めのフローでプレーヤーがタレットになっているパートレイアウトの抜粋

#### 補足

フレームの最初または最後の組段がタレットのページで「**譜表のスペーシングをコピー (Copy Staff Spacing)**」や「**フレームをロック (Lock Frame)**」を使用することはおすすめしません。これは、タレットには小節が含まれておらず、フレームコンテンツをロックするための組段区切りやフレーム区切りをタレットの終わりに挿入できないためです。

ただし、タレットの最初に組段区切りやフレーム区切りを挿入できます。

タチェットに表示されるテキストとタチェットの上下の余白は、レイアウトごとに個別に変更できません。

関連リンク

[フローにプレイヤーを割り当てる \(154 ページ\)](#)

[同じページに複数のフローを表示する/表示しない \(523 ページ\)](#)

[譜表のスペーシング \(534 ページ\)](#)

[組段区切り \(541 ページ\)](#)

[フレーム区切り \(543 ページ\)](#)

[フロー見出し \(555 ページ\)](#)

## タチェットの表示/非表示の切り替え

たとえば、いくつかのレイアウトに空白の小節や長休符を表示してプレイヤーがあとからこれらの譜表に音符を追加できるようにしたい場合など、タチェットをレイアウトごとに個別に表示/非表示にできます。

前提条件

- 演奏がないフローからプレイヤーが削除されている。
- パートレイアウトにフローが割り当てられている。
- パートレイアウトのページテンプレートフレームチェーンにフローが割り当てられている。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、タチェットを表示/非表示にするレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「**プレイヤー (Players)**」をクリックします。
4. 「**タチェット (Tacets)**」セクションで、「**プレイヤーが割り当てられていないフローにタチェットを表示 (Show tacet for flows where no players are assigned)**」をオンまたはオフにします。
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

「**プレイヤーが割り当てられていないフローにタチェットを表示 (Show tacet for flows where no players are assigned)**」がオンで、前提条件も満たされている場合、選択したレイアウトにタチェットが表示されます。

オフの場合、プレイヤーが割り当てられていないフローはレイアウトに表示されません。フローにプレイヤーが割り当てられている場合、パートにはフロー内のすべての小節が、そのフローに適した形で空白の小節や長休符に分割されて表示されます。

関連リンク

[長休符 \(1025 ページ\)](#)

[フローにプレイヤーを割り当てる \(154 ページ\)](#)

[長休符を表示/非表示にする \(1026 ページ\)](#)



## タレットのテキストの編集

タレットに表示されるテキストは、レイアウトごとに個別に変更できます。

---

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
  2. タレットのテキストを編集するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
  3. カテゴリリストの「**プレーヤー (Players)**」をクリックします。
  4. 「**タレット (Tacet)**」セクションで、表示するテキストを「**タレットのテキスト (Tacet text)**」フィールドに入力します。
  5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
- 

### 結果

選択したマーカーに表示されるテキストが変更されます。

## タレットの上下の余白を変更する

たとえば、いくつかのレイアウトでページめくりをやすくするためにフロー見出しとタレットの間隔を狭くしたい場合など、タレットの上下の余白をレイアウトごとに個別に変更できます。

---

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
  2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、タレットの上下の余白を変更するレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
  3. カテゴリリストの「**プレーヤー (Players)**」をクリックします。
  4. 「**タレット (Tacet)**」セクションで、以下のオプションのいずれかまたは両方を変更します。
    - **タレットの上側余白 (Margin above tacet)**
    - **タレットの下側余白 (Margin below tacet)**
  5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
- 

### 結果

「**タレットの上側余白 (Margin above tacet)**」の値を変更すると、タレットとその前のアイテムの間隔の最小間隔が増減します。

「**タレットの下側余白 (Margin below tacet)**」の値を変更すると、タレットとそのあとのアイテムの間隔の最小間隔が増減します。

関連リンク

[フロー見出し](#) (555 ページ)

[余白](#) (528 ページ)

[レイアウトごとの垂直方向のスペーシングオプション](#) (534 ページ)

## コンデンス

コンデンスとは、複数のプレーヤーの楽譜を通常より少ない譜表に表示する処理のことです。通常は、フルート1と2やホルン1～4など、同じタイプの複数のインストゥルメントが譜表を共有できるようにすることでコンデンスを行います。

自動コンデンスを利用できるのは Dorico Pro のみであり、Dorico SE でコンデンスを有効にすることはできません。ただし、コンデンスを有効にしたレイアウトを含むプロジェクトを読み込んだり開いたりした場合、これらの譜表はコンデンスされたまま保持されます。

### 補足

- コンデンスされた譜表では何も選択できません。
- ギャレービューではコンデンスが有効にならないため、ギャレービューに切り替えることですべての譜表を個別に表示できます。ギャレービューに切り替えても現在のレイアウトのコンデンスが無効になることはありません。
- プロジェクト内のいずれかのレイアウトでコンデンスを有効にすると、多くの計算が必要になるため、Dorico SE の動作が遅くなることがあります。

関連リンク

[コンデンスされた譜表の譜表ラベル](#) (1050 ページ)

[ギャレービューまたはページビューへの切り替え](#) (45 ページ)

[ディヴィジ](#) (1059 ページ)

## パート形式のコピー

パート形式のコピーは、特定のパートレイアウトのページのレイアウトを決めるレイアウトオプションと組段の形式をコピーし、それらを別のパートレイアウトに適用します。これにより、似たパートの形式設定を行なう際の時間を短縮できます。

組段の形式設定には、組段区切りとフレーム区切りの位置に加え、音符に必要な水平方向のスペースに影響する音符のスペーシングの変更も含まれます。

Dorico SE では、レイアウトオプションと組段の形式設定を、コピー元のレイアウトからコピー先のレイアウトへまとめてコピーしたり、別々にコピーしたりできます。たとえば、コピー元のレイアウトの形式設定が主に「**レイアウトオプション (Layout Options)**」の「**配置設定 (Casting Off)**」の設定に依存している場合、コピー先のレイアウトで各組段に組段区切りとフレーム区切りを追加することなく必要な形式設定を作成するには、レイアウトオプションだけをコピーすれば十分でしょう。

また、レイアウト固有のプロパティ設定を、楽譜領域で現在開いているレイアウトから、それらのアイテムが表示される他のすべてのレイアウトにコピーすることもできます。

### 補足

- パート形式のコピーはパートレイアウトにのみ使用できます。フルスコアレイアウトまたはカスタムスコアレイアウトをパート形式のコピー元またはコピー先として使用することはできません。
- 予期しない結果を招くことがあるため、複数の楽曲フレームチェーンを持つレイアウトをコピー元またはコピー先のレイアウトとして使用することはおすすめしません。


## パート形式を別のレイアウトにコピーする

プロジェクトの複数のパートレイアウトに類似の形式設定を行なう時間を節約したい場合など、すべての形式設定をパートレイアウトからパートレイアウトへとコピーできます。ページサイズや余白のほか、組段区切りやフレーム区切りといったその他のページの形式設定など、レイアウトオプションを含めることができます。

### 補足

- パート形式のコピーはパートレイアウトにのみ使用できます。フルスコアレイアウトまたはカスタムスコアレイアウトをパート形式のコピー元またはコピー先として使用することはできません。
- 予期しない結果を招くことがあるため、複数の楽曲フレームチェーンを持つレイアウトをコピー元またはコピー先のレイアウトとして使用することはおすすめしません。

### 手順

1. 設定モードの「**レイアウト (Layouts)**」パネルで、パート形式のコピー元となるパートレイアウトを選択します。
2. アクションバーで「**レイアウト設定 (Layout Settings)**」をクリックし、「**パート形式をコピーする (Propagate Part Formatting)**」を選択して「**パート形式をコピーする (Propagate Part Formatting)**」ダイアログを開きます。

### ヒント

レイアウトを右クリックすることで表示されるコンテキストメニューでも、このオプションを選択できます。

3. 「**次の形式設定からコピー (Copy formatting from)**」リストで、パート形式のコピー元となるパートレイアウトを選択します。  
デフォルトでは、ダイアログを開く際に右クリックしたカードが選択されています。
4. 「**形式設定のコピー先 (Propagate formatting to)**」リストで、パート形式のコピー先となるパートレイアウトを選択します。  
アクションバーで選択オプションを使用する、複数のレイアウトを矩形ドラッグで選択する、隣接するレイアウトを **[Shift]** を押しながらクリックする、個々のレイアウトを **[Ctrl]/[command]** を押しながらクリックする、といった複数の選択方法があります。
5. 「**レイアウトオプションを含める (Include layout options)**」をオンまたはオフにします。
6. 「**組段の形式設定を含める (Include system formatting)**」をオンまたはオフにします。
7. 「**OK**」をクリックすると、選択したレイアウトにパート形式がコピーされ、ダイアログが閉じます。

### 結果

選択したコピー元のレイアウトから選択したコピー先のレイアウトにパート形式がコピーされます。

- 「**レイアウトオプションを含める (Include layout options)**」をオンにすると、コピー元レイアウトからコピー先レイアウトへとレイアウトオプションがコピーされます。
- 「**組段の形式設定を含める (Include system formatting)**」をオンにすると、組段内の小節、ページ内の組段、および音符のスペーシングの変更の配置が、コピー元のレイアウトからコピー先のレイアウトへコピーされます。

### ヒント


コピー元のレイアウトの形式設定が主に「**レイアウトオプション (Layout Options)**」の「**配置設定 (Casting Off)**」の設定に依存している場合、コピー先のレイアウトで各組段に組段区切りとフレーム区

切りを追加することなく非常によく似た形式設定を作成するには、「レイアウトオプションを含める (Include layout options)」だけをオンにすれば十分でしょう。

## 「パート形式をコピーする (Propagate Part Formatting)」 ダイアログ

「パート形式をコピーする (Propagate Part Formatting)」ダイアログでは、ページの形式設定とレイアウトのオプションを、コピー元のレイアウトからコピー先のレイアウトへコピーできます。

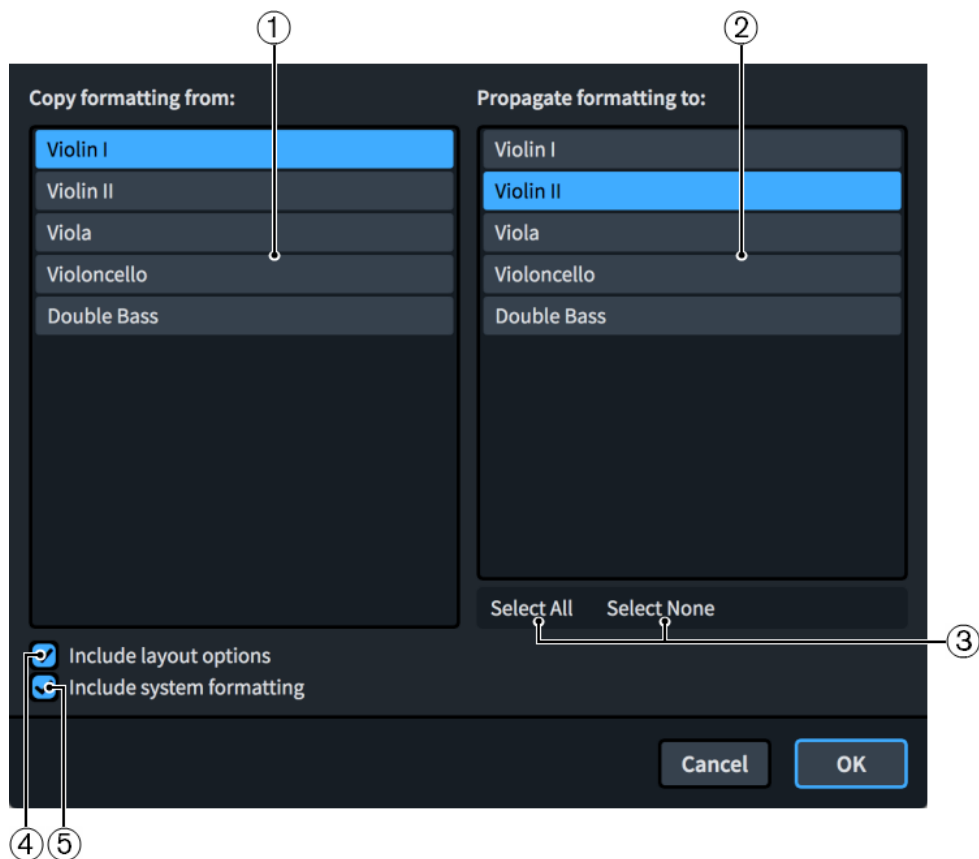
設定モードでは、以下のいずれかの操作を行なって、「パート形式をコピーする (Propagate Part Formatting)」ダイアログを開くことができます。

- 「レイアウト (Layouts)」パネルでパートレイアウトを選択してから、アクションバーの「レイアウト設定 (Layout Settings)」をクリックして「パート形式をコピーする (Propagate Part Formatting)」を選択します。「次の形式設定からコピー (Copy formatting from)」リストには、右クリックしたレイアウトがコピー元のレイアウトとして自動的に選択されます。

### ヒント

レイアウトを右クリックすることで表示されるコンテキストメニューでも、このオプションを選択できます。

- 「設定 (Setup)」 > 「パート形式をコピーする (Propagate Part Formatting)」を選択します。



「パート形式をコピーする (Propagate Part Formatting)」ダイアログには以下のセクションとオプションがあります。

### 1 「次の形式設定からコピー (Copy formatting from)」 リスト

プロジェクト内のすべてのパートレイアウトが表示されます。コピー元のレイアウトとして選択できるパートレイアウトは1つのみです。

### 2 「形式設定のコピー先 (Propagate formatting to)」 リスト

プロジェクト内のすべてのパートレイアウトが表示されます。複数のパートレイアウトをコピー先のレイアウトとして選択できます。

### 3 選択オプション

「形式設定のコピー先 (Propagate formatting to)」リストですべてのパートレイアウトを選択/選択解除できます。

### 4 レイアウトオプションを含める (Include layout options)

パート形式に関するレイアウトオプションをコピー元のレイアウトからコピー先のレイアウトへコピーできます。これらのオプションには、ページサイズ、ページ余白、デフォルトのページテンプレートのセット、線間の高さ、垂直方向のスペーシング、音符のスペーシング、配置設定、長休符の設定、譜表ラベルなどが含まれます。

### 5 組段の形式設定を含める (Include system formatting)

組段内の小節、ページ内の組段、および音符のスペーシングの変更の配置を、コピー元のレイアウトからコピー先のレイアウトへコピーできます。Dorico SE では、組段区切り、フレーム区切り、音符のスペーシングの変更をコピーし、必要に応じて追加の組段区切りとフレーム区切りを入力し、コピー先のレイアウトに存在する組段区切り、フレーム区切り、音符のスペーシングの変更を削除することでこれを実行します。

関連リンク

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」 ダイアログ \(630 ページ\)](#)

[「レイアウト \(Layouts\)」 パネル \(設定モード\) \(103 ページ\)](#)

## プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする

ローカルプロパティはレイアウトおよびフレームチェーンに固有のものです。つまり、初期設定では、特定のレイアウトに含まれるアイテムのローカルプロパティに変更を加えても、他のレイアウトやフレームチェーンにある同じアイテムには影響しません。音符とアイテムに設定されたプロパティを、それらが表示される他のすべてのレイアウトやフレームチェーンにコピーできます。たとえば、フルスコアレイアウトで段階的強弱記号のスタイルを変更したあと、同じスタイルを持つ段階的強弱記号をパートレイアウトに表示できます。

---

手順

1. 別のレイアウトにプロパティをコピーする音符またはアイテムを選択します。
2. 「編集 (Edit)」 > 「プロパティをコピー (Propagate Properties)」を選択します。

---

結果

選択した音符/アイテムに設定されたすべてのプロパティが、それらの音符/アイテムが表示されるすべてのレイアウトとフレームチェーンにコピーされます。

ヒント

変更をすべてのレイアウトとフレームチェーンに適用する必要があることがあらかじめわかっている場合は、プロパティ設定を変更する前にプロパティ範囲を変更してもかまいません。

---

関連リンク

[大きな選択範囲 \(391 ページ\)](#)

[ローカルプロパティとグローバルプロパティ \(566 ページ\)](#)

[アイテムの外観のリセット \(403 ページ\)](#)

[アイテムの位置のリセット \(403 ページ\)](#)

## 浄書モード

浄書モードは Dorico SE では使用できません。浄書モードでは、任意の位置にアイテムを配置したり、ページの外観やレイアウトを決めるページテンプレートの作成や編集を行ったりするなど、楽譜の外観を細かく編集できます。

## ページテンプレート

Dorico SE のページテンプレートを使用すると、複数のページや異なるレイアウトに共通した配置のフレームを適用することで、一貫性のあるページ形式設定を実現できます。

### 補足

「**レイアウトオプション (Layout Options)**」では、各レイアウトのページサイズ、余白、ページの向き、および譜表サイズを設定できます。

スコアとパートのすべてのページには、ページテンプレートのデフォルト形式設定が引き継がれます。

Dorico SE には異なる種類のページテンプレートが用意されています。これは通常、最初のページにはタイトル、作曲者、著作権などの追加情報が含まれ、後続のページとは別に適切なページ形式設定を用意する必要があるためです。

ページテンプレートは、ページテンプレートのセットに収められています。初期設定では、Dorico SE にはフルスコアとパートレイアウトに個別のページテンプレートのセットが用意されています。ページテンプレートのセットは、作成するすべてのレイアウトに自動的に適用されます。

### 補足

- Dorico SE では、ページテンプレートの編集や新規作成は行なえません。この操作を行なえるのは Dorico Pro のみです。
- Dorico SE では、レイアウト内の個々のページを変更すると、ページテンプレートの優先が設定されます。これは、たとえば記譜モードでタイトルや欄外見出しを編集した場合などです。ページテンプレートの優先が設定されたページは、たとえばレイアウトが短縮により空の状態になったとしても、自動的に削除されません。

ページの一番上に表示される情報、つまり選択できないタイトルや欄外見出しのテキストを変更したい場合は、ページテンプレートの優先が設定されないように「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログで変更することをおすすめします。最初のページの一番上に表示される大きいタイトルがプロジェクトタイトルです。2 ページ目以降の欄外見出しには、そのページの最初のフロアのフロータイトルがフルスコアレイアウトに使用され、レイアウト名がパートレイアウトに使用されます。

### 関連リンク

[ページテンプレートの種類 \(553 ページ\)](#)

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(630 ページ\)](#)

[「プロジェクト情報 \(Project Info\)」ダイアログ \(69 ページ\)](#)

[レイアウトへのページテンプレートのセットの適用 \(515 ページ\)](#)

[ページ形式設定 \(512 ページ\)](#)

[プロジェクトテンプレート \(72 ページ\)](#)

## ページテンプレートのセット

Dorico SE では、ページテンプレートはページテンプレートのセットの一部として提供されています。ページテンプレートのセットは、プロジェクトにおいて考え得るあらゆる状況で利用できる適切な



ページ形式設定が揃うように、ページテンプレートとフロー見出しをまとめてグループ化したものです。

初期設定では、新規プロジェクトには以下のページテンプレートのセットが含まれています。

- **デフォルトのフルスコア (Default Full Score)**: 初期設定では、フルスコアレイアウトとカスタムスコアレイアウトに使用されます。
- **デフォルトのパート譜 (Default Part)**: 初期設定では、パートレイアウトに使用されます。

デフォルトのページテンプレートのセットには、最初のページ用(「**最初 (First)**」)とそれ以降のページ用(「**デフォルト (Default)**」)のページテンプレートがあります。

ページテンプレートのセットには、各フローの開始位置の上にフローのタイトルを自動的に表示できるフロー見出しも含まれています。これは、フローのタイトルの開始位置が前のフローと同じページにある場合も含まれます。デフォルトのページテンプレートのセットには、それぞれ1つのフロー見出しが含まれています。

デフォルトのページテンプレートのセットは、各新規プロジェクトの適切なレイアウトに自動的に適用されます。各レイアウトに異なるページテンプレートのセットを個別に適用できます。

#### 補足

Dorico SE では、ページテンプレートセットの編集や新規作成は行なえません。この操作を行なえるのは Dorico Pro のみです。

---

#### 関連リンク

[フロー見出し \(555 ページ\)](#)

[レイアウトへのページテンプレートのセットの適用 \(515 ページ\)](#)

## ページテンプレートの種類

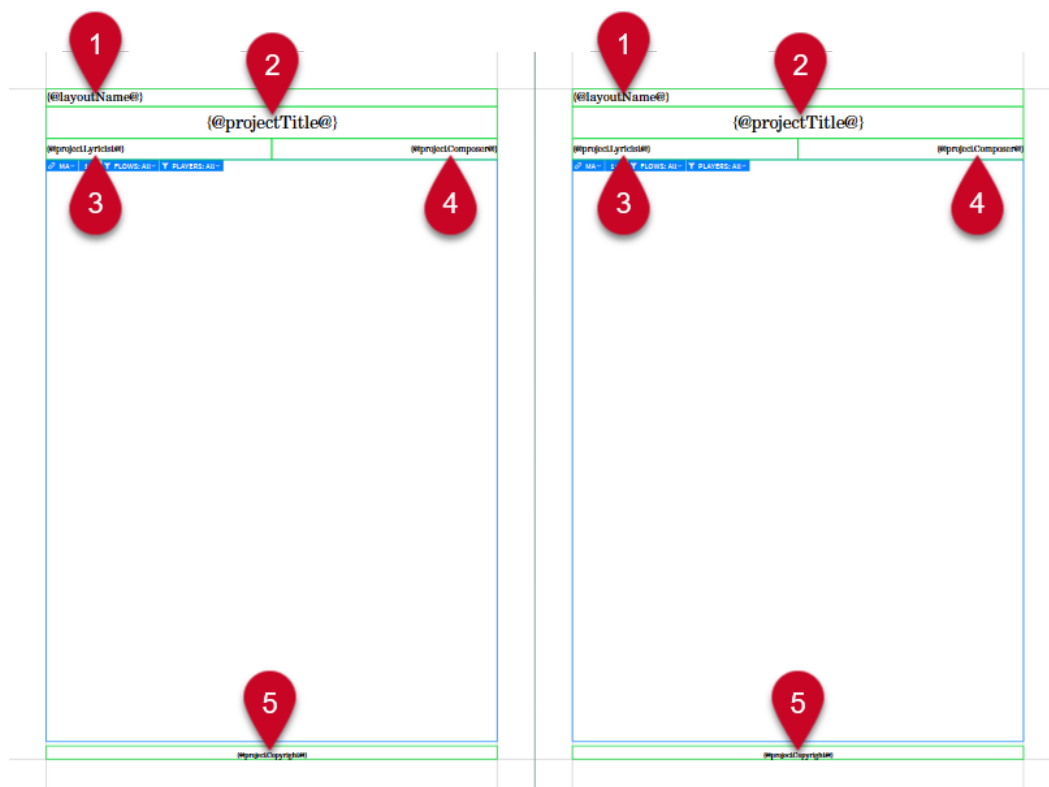
ページテンプレートのセットにはさまざまな種類のページテンプレートが含まれており、状況に応じて使い分けられます。たとえば、「**最初 (First)**」のページテンプレートは通常はレイアウト内の楽譜の最初のページに使用されます。

Dorico SE には、以下のタイプのページテンプレートがあります。

### 最初 (First)

通常、レイアウト内の楽譜の最初のページに使用されるページテンプレートです。これには大きな楽曲フレームが1つと、プロジェクトのタイトルや作曲者などの情報を表示する複数のテキストフレームが含まれています。





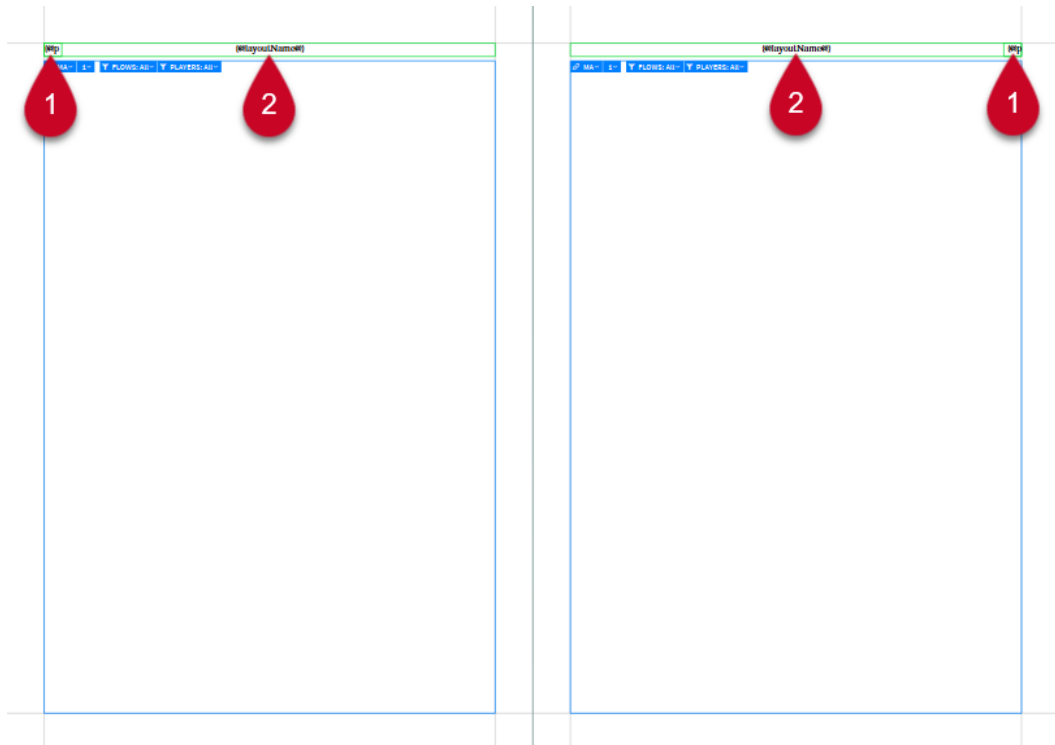
ページテンプレートエディターで「最初 (First)」のページテンプレートを開いた例

「最初 (First)」のページテンプレートのテキストフレームには、以下のトークンが含まれます。

- 1 レイアウト名 (「デフォルトのパート譜 (Default Part)」のページテンプレートのセットのみ)
- 2 プロジェクトのタイトル
- 3 プロジェクトの作詞者
- 4 プロジェクトの作曲者
- 5 プロジェクトの著作権

### デフォルト (Default)

通常、楽譜の 2 ページめ以降に使用されるページテンプレートです。これには大きな楽譜フレームが 1 つと、欄外見出しおよびページ番号を表示するためのテキストフレームが含まれています。



ページテンプレートエディターで「デフォルト (Default)」のページテンプレートを開いた例

「デフォルト (Default)」のページテンプレートのテキストフレームには、以下のトークンが含まれません。

- 1 ページ番号
- 2 「デフォルトのフルスコア (Default Full Score)」ページテンプレートセット: フロータイトル (「プロジェクトに複数のフローを使用 (Project will use multiple flows)」をオフにして Hub から作成したプロジェクトの場合はプロジェクトのタイトル)  
「デフォルトのパート譜 (Default Part)」ページテンプレートセット: レイアウト名

関連リンク

- [「プロジェクト情報 \(Project Info\)」ダイアログ \(69 ページ\)](#)
- [トークン \(558 ページ\)](#)
- [ページテンプレートのセット \(552 ページ\)](#)
- [「最初 \(First\)」のページテンプレートをいつ使用するかの変更 \(524 ページ\)](#)
- [フロータイトルの変更 \(169 ページ\)](#)
- [フロー見出し \(555 ページ\)](#)
- [Hub \(63 ページ\)](#)

## フロー見出し

フロー見出しを使用すると、最初の組段のすぐ上にフローのタイトルを自動的に表示できます。フロー見出しはページテンプレートとほぼ同じで、テンプレートのように機能します。これにより、同じフロー見出しの形式設定を異なるレイアウトの複数のフローに適用できます。

フロー見出しはページテンプレートのセットの一部です。初期設定では、ページテンプレートのセットごとに1つのフロー見出しがあり、そこにはフロー番号とフロータイトルを表示するトークンが含まれています。新規プロジェクトでは、これは「1. Flow 1」として表示されます。これはすべてのフロー見出しに自動的に使用されます。

#### 補足

Dorico SE では、フロー見出しの編集や新規作成はできません。この操作を行なえるのは Dorico Pro のみです。

### 3. Menuetto

Allegretto

F. Hn in G 2



パートレイアウトの3つめのフローの上に表示されるフロー見出し

フロー見出しは、フロー見出しを適用するフローの最初の組段の上の楽譜フレーム内に自動的に挿入されるため、ほかのフレームのようにページ上の固定の垂直位置はなく、楽譜が移動するとそれに追従します。また、フロー見出しは楽譜フレーム内の垂直方向のスペースも使用します。フロー見出しの上下のスペースの余白を変更できます。

#### 補足

Dorico SE では、レイアウト内の個々のフロー見出しを変更するとページテンプレートの優先が設定されます。これには、たとえばフロー見出しからトークンを削除することなども含まれます。ページテンプレートの優先が設定されたページは、たとえばレイアウトが短縮により空の状態になったとしても、自動的に削除されません。

関連リンク

[タチェット \(545 ページ\)](#)

[フロー見出しの表示/非表示の切り替え \(525 ページ\)](#)

[フロー見出しの上下の余白を変更する \(529 ページ\)](#)

[フロー見出しの上の欄外見出しの情報の表示/非表示を切り替える \(526 ページ\)](#)

[余白 \(528 ページ\)](#)

[フレーム \(556 ページ\)](#)

[トークン \(558 ページ\)](#)

## フレーム

Dorico では、フレームと呼ばれるボックスを使って楽譜、テキスト、グラフィックをページ余白の内側に配置します。Dorico SE ではフレームの入力や編集はできませんが、ページテンプレート上のフレームでプロジェクト内のページ形式設定を制御します。

Dorico SE には、以下のタイプのフレームがあります。

#### 楽曲フレーム

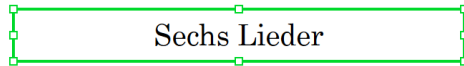
選択したプレーヤーおよびフローの楽譜または空白の譜表が表示されます。



ピアノの楽譜の最初が表示された楽曲フレーム

### テキストフレーム

テキストが表示されます。テキストは直接入力することも、トークンを使用して入力することもできます。



プロジェクトのタイトル「Sechs Lieder」が表示されたテキストフレーム

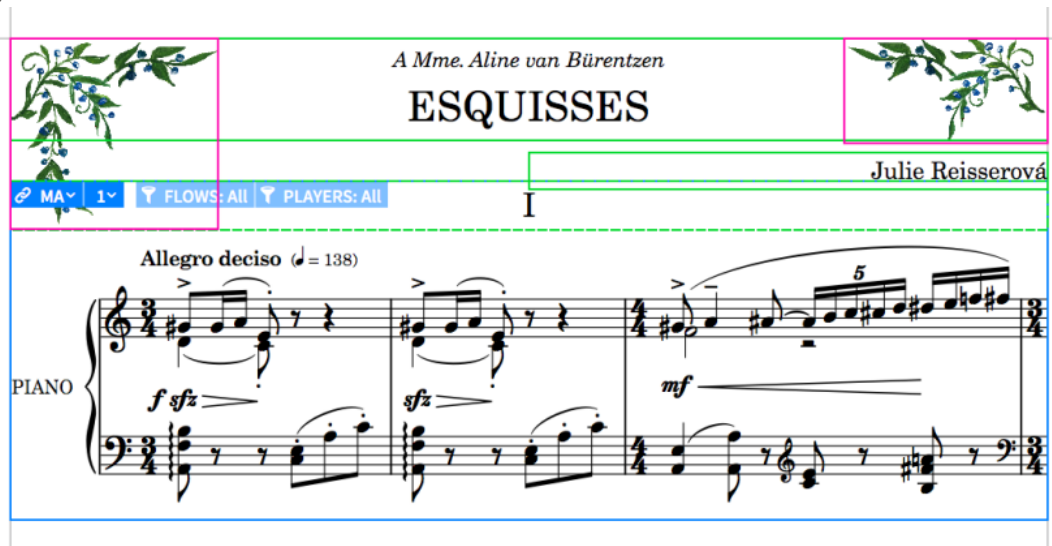
### グラフィックフレーム

フレームに読み込んださまざまな形式の画像が表示されます。



画像が読み込まれたグラフィックフレーム

例



ピアノの楽譜の最初のページです。このページには、楽曲フレーム、タイトル、献呈、作曲者のテキストフレーム、楽曲フレームの上部にフロー見出しのフレーム、上部の角にグラフィックフレームがあります。

### 関連リンク

- [Dorico のフロー \(18 ページ\)](#)
- [Dorico のレイアウト \(22 ページ\)](#)
- [フレーム区切り \(543 ページ\)](#)
- [トークン \(558 ページ\)](#)
- [ページテンプレート \(552 ページ\)](#)
- [フロー見出し \(555 ページ\)](#)
- [ページ余白の変更 \(515 ページ\)](#)

## トークン

トークンは、プロジェクトに保存されたタイトル、作曲者、日時などの情報の代用として使用できるコードです。これにより、プロジェクトに誤った情報や古い情報を表示するリスクを減らすことができます。

たとえば、プロジェクトのタイトルにトークンを使用した場合、「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログでプロジェクトタイトルを何度でも変更でき、そのたびにプロジェクト内のすべてのレイアウトのプロジェクトタイトルが自動的に更新されます。

トークンは「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログの情報を参照でき、プロジェクト全体の情報を参照することも、フローごとの情報を個別に参照することもできます。また、現在の日時やプロジェクトが最後に保存された日時を参照することもできます。

### 補足

- トークンはテキストフレームでのみ使用できます。テキストアイテムではトークンを使用できません。テキストフレームの全機能を利用できるのは Dorico Pro のみですが、参考として利用可能なトークンを掲載しておきます。
- フロートークンは、同一ページにあり、テキストフレームの上辺より下にある一番近いフローを参照します。フロートークンが含まれているテキストフレームの上部が組段内の最初の譜表の第 5 線に揃っているかそれより上にある場合、フロートークンはそのフローを参照します。

`{@flow2title@}` のように、フロートークンが参照するフロー番号を指定することもできます。この場合、トークンの位置に関係なく、常に指定したフローが表示されます。

各フローのフロー番号は、設定モードの「**フロー (Flows)**」パネルで確認できます。

- カーソルがテキストフレーム内にある場合、コンテキストメニューから利用できるすべてのトークンにアクセスできます。コンテキストメニュー内のトークンはサブメニューにまとめられています。

Dorico SE では以下のトークンを使用できます。

### 全般トークン

説明	トークン
プロジェクトファイル名	<code>{@projectfilename@}</code>
プロジェクトの保存場所のパス (プロジェクトファイル名を含む)	<code>{@projectfilepath@}</code>

### プレーヤートークン

説明	トークン
プレーヤーリスト	<code>{@playerlist@}</code>
プレーヤー名	<code>{@playernames@}</code>

## レイアウトトークン

---

説明	トークン
レイアウト名	{@layoutname@}
設定モードの「 <b>レイアウト (Layouts)</b> 」パネルで設定したレイアウト番号	{@layoutnumber@}
レイアウトの移調	{@layouttransposition@}
<b>補足</b>	
インストゥルメント言語設定を使用します。	

---

## 譜表ラベルのトークン

---

音楽記号	トークン
現在のレイアウト内のプレーヤーの完全な譜表ラベル	{@staffLabelsFull@}
現在のレイアウト内のプレーヤーの省略された譜表ラベル	{@staffLabelsShort@}

---

### 補足

- パートレイアウトの名前を表示する代替の方法として、パートレイアウトの最初のページの左上に表示されるデフォルトの {@layoutName@} トークンを使用するかわりに、譜表ラベルのトークンを使用できます。
  - 譜表ラベルのトークンは、最初の小節線の前に表示される表示ラベルの外観とまったく同じにはならない可能性があります。ただし、譜表ラベルのトークンには、譜表ラベルへの移調の表示方法に関するレイアウトごとのオプションが反映されます。
- 

## 音楽記号のトークン

---

音楽記号	トークン
フラット記号: ♭	{@flat@}
シャープ記号: ♯	{@sharp@}
ナチュラル記号: ♮	{@natural@}
ト音記号	{@gClef@}
ヘ音記号	{@fClef@}

音楽記号	トークン
アルト記号 (ハ音記号)	{@cClef@}
フェルマータ (上)	{@U+E4C0@}

#### ヒント

- このリストにはすべてのエントリーが含まれているわけではなく、トークン内にはあらゆる SMuFL 記号のコードポイントを入力できます。必要なコードポイントは、オンラインの SMuFL 仕様情報で確認できます。
- テキストフレームに入力された音楽記号のトークンは、自動的に**音楽テキスト**の文字スタイルを使用します。音楽テキストは、初期設定では Bravura Text に設定されています。
- 「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログのフィールドに音楽記号のトークンを含めることができます。たとえば、「**タイトル (Title)**」フィールドに「**B{@flat@} メジャーの交響曲**」と入力すると、対応するタイトルトークンを使用したテキストフレームに表示されるタイトルは「B♭ メジャーの交響曲」となります。
- 「**音楽テキストを挿入 (Insert Music Text)**」ダイアログを使用して、テキストアイテムやテキストフレームに音楽記号を入力することもできます。

#### プロジェクト/フロー情報のトークン

「プロジェクト情報 (Project Info)」ダイアログのフィールド	プロジェクトページのトークン	フローページのトークン
タイトル (Title)	{@projecttitle@}	{@flowtitle@}
サブタイトル (Subtitle)	{@projectsubtitle@}	{@flowsubtitle@}
献呈 (Dedication)	{@projectdedication@}	{@flowdedication@}
作曲者 (Composer)	{@projectcomposer@}	{@flowcomposer@}
編曲者 (Arranger)	{@projectarranger@}	{@flowarranger@}
作詞者 (Lyricist)	{@projectlyricist@}	{@flowlyricist@}
アーティスト (Artist)	{@projectartist@}	{@flowartist@}
写譜者 (Copyist)	{@projectcopyist@}	{@flowcopyist@}
出版社 (Publisher)	{@projectpublisher@}	{@flowpublisher@}
編集者 (Editor)	{@projecteditor@}	{@floweditor@}
著作権 (Copyright)	{@projectcopyright@}	{@flowcopyright@}
作品番号 (Work number)	{@projectworknumber@}	{@flowworknumber@}



「プロジェクト情報 (Project Info)」ダイアログのフィールド	プロジェクトページのトークン	フローページのトークン
作曲者の生没年 (Composer dates)	{@projectcomposerdates@}	{@flowcomposerdates@}
作曲年 (Composition year)	{@projectcompositionyear@}	{@flowcompositionyear@}
その他の情報 (Other information)	{@projectotherinfo@}	{@flowotherinfo@}

## フロートークン

フローごとのトークンの機能	トークン
プロジェクト内の位置に応じた、現在のフローのフロー番号	{@flownumber@}
現在のレイアウトでの位置に応じた、現在のフローのフロー番号	{@flowInLayoutNumber@}
小文字のローマ数字 (iii や xvi など) で表示された、現在のフローのフロー番号	{@flowNumberRomanLower@}
大文字のローマ数字 (III や XVI など) で表示された、現在のフローのフロー番号	{@flowNumberRomanUpper@}
スマートクォートを使用した、現在のフローのデュレーション (単位: 分および秒)	{@flowDuration@}
ストレートクォートを使用した、現在のフローのデュレーション (単位: 分および秒)	{@flowDurationStraightQuotes@}
プライムを使用した、現在のフローのデュレーション (単位: 分および秒)	{@flowDurationPrimes@}
指定したフロー「n」のデュレーション (単位: 分および秒、例: {@flow3Duration@})	{@flownDuration@}、 {@flownDurationStraightQuotes@}、または {@flownDurationPrimes@}

## ページ番号のトークン

ページ番号のトークンの機能	トークン
ページ番号	{@page@}
レイアウト内のページの総数	{@pageCount@}

ページ番号のトークンの機能	トークン
現在のフロー内のこのページの番号 (フローの最初のページを 1 とし、表示ページ番号のないページも含む)	{@flowPage@}
現在のフロー内のページの総数	{@flowPageCount@}
指定したフロー「n」が始まる表示ページ番号 (例: {@flow3FirstPage@})	{@flownFirstPage@}

#### 補足

トークン {@flowPage@} および {@flowPageCount@} には、そのトークンが使用されているページの左上角に一番近い楽曲フレームの最初の組段の開始位置で有効になっているフローのみが反映されます。

#### 日時のトークン: プロジェクトが最後に保存された日時

日時の説明	日時の例	トークン
日時の標準文字列 (ロケールに依存)	12/31/17 11:10:12	{@projectdate@}
4桁の西暦	2017	{@projectdateyear@}
西暦の下2桁	17	{@projectdateyearshort@}
月の正式名称 (ロケールに依存)	October	{@projectdatemonth@}
月の略称 (ロケールに依存)	Oct	{@projectdatemonthshort@}
月の10進数表記 (01 ~ 12)	10	{@projectdatemonthnum@}
曜日の正式名称 (ロケールに依存)	Friday	{@projectdateday@}
曜日の略称 (ロケールに依存)	Fri	{@projectdatedayshort@}
日付の10進数表記 (1 ~ 31)	24	{@projectdatedaynum@}
ISO 8601 形式の日付	2017-12-31	{@projectdateymd@}
月、日付、年	December 31, 2017	{@projectdatemdy@}
日付、月、年	31 December 2017	{@projectdatedmy@}
時刻表示 (ロケールに依存)	11:10:12	{@projectdatetime@}
時:分 (24時間表記)	23:10	{@projectdatetimeHHMM@}

日時の説明	日時の例	トークン
時:分:秒 (24 時間表記)	13:02:24	{@projectdatetimestructure@}
時 (24 時間表記)	23	{@projectdatetimestructurehour24@}
時 (12 時間表記)	11	{@projectdatetimestructurehour12@}
分の 10 進数表記 (00 ~ 59)	10	{@projectdatetimestructureminute@}
秒の 10 進数表記 (00 ~ 59)	44	{@projectdatetimestructuresecond@}

### 日時のトークン: 現在の日時

日時の説明	日時の例	トークン
日時の標準文字列 (ロケールに依存)	12/31/17 11:10:12	{@date@}
4 桁の西暦	2017	{@dateyear@}
西暦の下 2 桁	17	{@dateyearshort@}
月の正式名称 (ロケールに依存)	October	{@datemonth@}
月の略称 (ロケールに依存)	Oct	{@datemonthshort@}
月の 10 進数表記 (01 ~ 12)	10	{@datemonthnum@}
曜日の正式名称 (ロケールに依存)	Friday	{@dateday@}
曜日の略称 (ロケールに依存)	Fri	{@datedayshort@}
日付の 10 進数表記 (1 ~ 31)	24	{@datedaynum@}
ISO 8601 形式の日付	2017-12-31	{@dateymd@}
月、日付、年	December 31, 2017	{@datemdy@}
日付、月、年	31 December 2017	{@datedmy@}
時刻表示 (ロケールに依存)	11:10:12	{@datetimestructure@}
時:分 (24 時間表記)	23:10	{@datetimestructurehour24@}
時:分:秒 (24 時間表記)	13:02:24	{@datetimestructurehour24@}
時 (24 時間表記)	23	{@datetimestructurehour24@}

日時の説明	日時の例	トークン
時 (12 時間表記)	11	{@datetimehour12@}
分の 10 進数表記 (00 ~ 59)	10	{@datetimeminute@}
秒の 10 進数表記 (00 ~ 59)	44	{@datetimesecond@}

#### 関連リンク

[「プロジェクト情報 \(Project Info\)」ダイアログ \(69 ページ\)](#)  
[プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(162 ページ\)](#)  
[フロー名とフロータイトル \(168 ページ\)](#)  
[「音楽テキストを挿入 \(Insert Music Text\)」ダイアログ \(360 ページ\)](#)  
[レイアウト番号の付け直し \(161 ページ\)](#)  
[フローの再整理 \(154 ページ\)](#)  
[譜表ラベルに表示されるインストゥルメントの移調 \(1044 ページ\)](#)  
[実音と移調音 \(160 ページ\)](#)  
[レイアウトの移調テキストの編集 \(810 ページ\)](#)

## 楽曲フレームチェーン

楽曲フレームチェーンは、楽譜の同じ選択部分をあらかじめ定義した順番で (多くの場合連続で) 表示する楽曲フレームの集合のことです。楽曲フレームチェーンには、楽曲フレームをいくつでも含めることができます (1 つのみでもかまいません)。

デフォルトのページテンプレートには、レイアウト内のすべてのフローとプレーヤーを表示するよう設定されたフレームチェーンが 1 つ含まれています。そのため、これらのページテンプレートを使用するすべてのレイアウト内のすべてのフローを表示するのに必要なページとフレームが Dorico SE によって自動的に作成されます。

#### 補足

Dorico SE では、新しいフレームチェーンを作成したり、フレームチェーンに割り当てられたフローやプレーヤーを変更したりすることはできません。これを行なえるのは Dorico Pro のみです。

#### 関連リンク

[ページテンプレート \(552 ページ\)](#)  
[Dorico のレイアウト \(22 ページ\)](#)


# プロパティ

プロパティとは個々の音符およびアイテムに適用される設定です。プロパティを編集することで、それらの外観や位置を変更できるものです。プロパティにはプロパティパネルからアクセスできます。

プロパティには現在のレイアウトとフレームチェーンのアイテムのみに効果を及ぼす「ローカルプロパティ」と呼ばれるものと、すべてのレイアウトとフレームチェーンのアイテムに効果を及ぼす「グローバルプロパティ」と呼ばれるものがあります。

## プロパティパネル

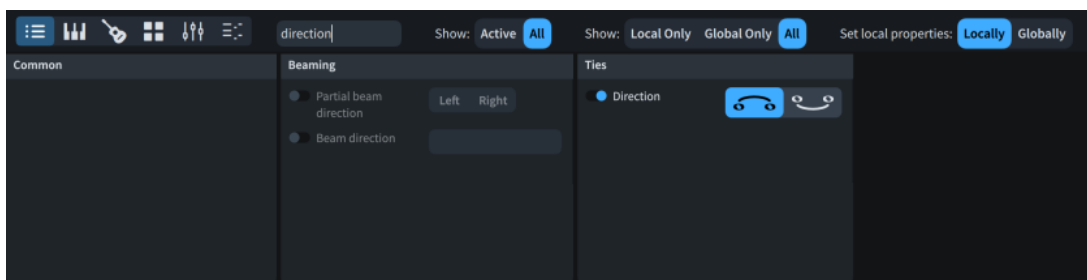
記譜モードのプロパティパネルでは、個々の音符や記譜記号を編集して外観や位置を変更するためのオプションが利用できます。プロパティパネルは、記譜モードおよび浄書モードのウィンドウ下部の下ゾーンに配置されています。

- プロパティパネルを表示するには、下ゾーンを表示してから、下ゾーンツールバーの「**プロパティ (Properties)**」をクリックします。

プロパティパネルには、各記譜項目のプロパティのグループが表示されます。楽譜領域で音符または項目を選択すると、選択した音符または項目の編集に必要なグループおよびオプションがプロパティパネルに表示されます。パネル内のすべてのグループが同時に表示されない場合は、グループを左右にスクロールして表示できます。

### 補足

- タイプが異なる記譜項目を複数選択した場合、選択した項目すべてに共通するグループのみ表示されます。たとえば、スラーを選択した場合、プロパティパネルには「**一般 (Common)**」および「**スラー (Slurs)**」グループが表示されます。一方、スラーと音符を選択した場合は、「**一般 (Common)**」グループのみ表示されます。
- プロパティの範囲が「**ローカル (Locally)**」に設定されている場合、ローカルのプロパティ変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンにのみ影響します。ローカルのプロパティ変更がすべてのレイアウトおよびフレームチェーンにも及んでほしい場合は、プロパティの範囲を「**グローバル (Globally)**」に設定できます。プロパティの変更を他のレイアウトやフレームチェーンにあとでコピーすることもできます。
- 変更できるのは、音符やアイテム全体のプロパティのみです。たとえば複数の組段をまたいでいるペダル線でも、ペダル線全体のラインのスタイルしか変更できません。
- アクティベーションスイッチまたはプロパティ名をクリックしてプロパティをオンにできます。



記譜モードのプロパティパネルにキーワードでフィルターをかけた例

プロパティパネルのツールバーには以下のオプションがあります。

### 検索 (Search)

テキストを入力してプロパティをフィルタリングできます。

### 表示 (Show) (プロパティのアクティブステータス)

選択したオプションに応じて、プロパティをフィルタリングできます。

- **オンの項目 (Active):** アクティブなプロパティのみを表示します。
- **すべて (All):** すべてのプロパティを表示します。

### 表示 (Show) (プロパティ範囲)

プロパティの範囲設定に応じて、プロパティをフィルタリングできます。

- **ローカルのみ (Local Only):** ローカルのプロパティのみを表示します。
- **グローバルのみ (Global Only):** グローバルのプロパティのみを表示します。
- **すべて (All):** すべてのプロパティを表示します。

### ローカルプロパティの効果範囲 (Set local properties)

ローカルのプロパティ変更が及ぶ範囲を変更できます。

- **ローカル (Locally):** ローカルのプロパティ変更はローカルにのみ影響します。
- **グローバル (Globally):** ローカルのプロパティ変更はグローバルに影響します。

### 関連リンク

[記譜モードのプロジェクトウィンドウ \(176 ページ\)](#)

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

[優先する基準単位の変更 \(47 ページ\)](#)

[アイテムの外観のリセット \(403 ページ\)](#)

[アイテムの位置のリセット \(403 ページ\)](#)

## ローカルプロパティとグローバルプロパティ

プロパティが効果を及ぼす範囲は、現在のレイアウトとフレームチェーンのアイテムのみとすることも、すべてのレイアウトとフレームチェーンのアイテムとすることもできます。これにより、たとえば段階的強弱記号をパートレイアウトではヘアピンとして表示しつつ、フルスコアレイアウトでは *cresc.* とテキストで表示させるなど、同じアイテムでもレイアウトごとに異なる外観を持たせることができます。

### ローカルプロパティ

ローカルプロパティはレイアウトおよびフレームチェーンに固有のものです。初期設定では、特定のレイアウトに含まれるアイテムのローカルプロパティに変更を加えても、他のレイアウトやフレームチェーンにある同じアイテムには影響しません。

ローカルプロパティは、設定を変更する前にプロパティパネルのプロパティ範囲を「**グローバル (Globally)**」に変更することで、強制的にグローバルに適用できます。グローバルに設定されたローカルプロパティは、プロパティパネル内では、ローカルに設定されたローカルプロパティよりも太いフォントで表示されます。プロパティ範囲フィルターを使用すると、プロパティパネルにローカルプロパティのみが表示されるようにもできます。

### 補足

プロパティ範囲を「**グローバル (Globally)**」に設定してローカルプロパティを変更すると、他のレイアウトに含まれる選択中の音符やアイテムのプロパティのいかなるローカル設定も上書きされます。

### グローバルプロパティ

グローバルプロパティは、後から作成された新規レイアウトを含むすべてのレイアウトおよびフレームチェーンのアイテムに効果を及ぼします。これらはプロパティパネル内では、ローカルプロパティより太いフォントで表示されます。プロパティ範囲フィルターを使用すると、プロパティパネルにグローバルプロパティのみが表示されるようにもできます。

関連リンク

[レイアウト](#) (155 ページ)


[楽曲フレームチェーン](#) (564 ページ)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする](#) (551 ページ)

## プロパティ範囲の変更

たとえばこれから行なうプロパティの変更をすべてのレイアウトおよびフレームチェーンに適用することが必要な場合、ローカルプロパティのプロパティ範囲を変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。

---

手順

- プロパティパネルの「**ローカルプロパティの効果範囲 (Set local properties)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **ローカル (Locally)**
  - **グローバル (Globally)**

---

結果

プロパティ範囲が変更されます。これ以降にローカルプロパティに加えるすべての変更は、「**ローカル (Locally)**」を選択した場合は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに適用され、「**グローバル (Globally)**」を選択した場合はすべてのレイアウトとフレームチェーンに適用されます。

補足

- これは、その設定以降に変更されたプロパティにしか適用されません。既存のプロパティのプロパティ範囲を変更する場合は、プロパティ設定を他のレイアウトとフレームチェーンにコピーします。
- 「**環境設定 (Preferences)**」の「**音符の入力と編集 (Note Input and Editing)**」ページで、以降のすべてのプロジェクトで使用するデフォルトのプロパティ範囲を変更できます。

---

関連リンク

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする](#) (551 ページ)

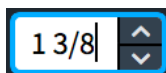
[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ](#) (51 ページ)

## 数値フィールドの値を変更する

数値フィールドの値は、既存の値を倍にしたり半分にしたりするなど、さまざまな方法で変更できます。Dorico SE では、数値フィールドはプロパティパネルとオプションダイアログで最もよく使用されます。

数値フィールドには上下のボタンが付いています。





プロパティパネルの数値フィールド

#### 前提条件

対応するプロパティ/オプションがオンのときのみ利用できる数値フィールドの場合は、そのプロパティ/オプションをオンにしておきます。

---

#### 手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、数値フィールドの値を変更します。
  - 数字を直接入力します。
  - 値を 1/8 ずつ増減するには、上下のボタンをクリックします。
  - 値を 1/32 ずつ増減するには、**[Ctrl]/[command] + [Shift]** を押しながら上下のボタンをクリックします。
  - 値を 1/2 ずつ増減するには、**[Shift]** を押しながら上下のボタンをクリックします。
  - 値を 1 ずつ増減するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながら上下のボタンをクリックします。
  - 現在の値を特定の量だけ増やすには、スピンボックスに「+=」と入力し、そのあとに量を入力します。たとえば、現在の値を 2 増やすには「+=2」と入力します。
  - 現在の値を特定の量だけ減らすには、スピンボックスに「-=」と入力し、そのあとに量を入力します。たとえば、現在の値を 3.5 減らすには「-=3.5」と入力します。
  - 現在の値に特定の量を掛けるには、スピンボックスに「\*」と入力し、そのあとに量を入力します。たとえば、現在の値を 3 倍にするには「\*3」と入力します。
  - 現在の値を特定の量で割るには、スピンボックスに「/」と入力し、そのあとに量を入力します。たとえば、現在の値を半分にするには「/2」と入力します。

#### 補足

既存の値を計算のエントリーに置き換える必要があります。

---

#### 関連リンク

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(630 ページ\)](#)

[優先する基準単位の変更 \(47 ページ\)](#)

# キーエディター

キーエディターは、複数のコンポーネントで構成される MIDI エディターです。音符やその他の再生アイテム (ノートベロシティー、MIDI CC、テンポを含む) を編集できます。キーエディターには、下ゾーンのキーエディターパネルからアクセスできます。

キーエディターには以下のエディターが含まれており、これらをさまざまに組み合わせて表示できます。

- ピアノロールエディター
- 打楽器エディター
- 演奏技法エディター
- ベロシティーエディター
- 強弱記号エディター
- MIDI ピッチベンドエディター
- MIDI CC エディター
- テンポエディター

また、キーエディターには各エディターに必要なさまざまなツールとコントロールが表示されます。

関連リンク

[ピアノロールエディター \(581 ページ\)](#)

[打楽器エディター \(582 ページ\)](#)

[演奏技法エディター \(593 ページ\)](#)

[ベロシティーエディター \(594 ページ\)](#)

[強弱記号エディター \(597 ページ\)](#)

[MIDI ピッチベンドエディター \(602 ページ\)](#)


[MIDI CC エディター \(603 ページ\)](#)

[テンポエディター \(608 ページ\)](#)

[ヒストグラムツール \(612 ページ\)](#)

## キーエディターパネル

キーエディターパネルでは、音符を表示して編集できます。有音程楽器は連続するピアノロールで、無音程楽器は打楽器エディターで行ないます。これは記譜モードと再生モードのウィンドウ下部の下ゾーンに配置されています。

- キーエディターパネルを表示するには、下ゾーンを表示してから、下ゾーンツールバーの「**キーエディター (Key Editor)**」をクリックします。

初期設定では、キーエディターには譜表でアイテムを選択したインストゥルメントが表示されます。ただし、キーエディターに表示するインストゥルメントを手動で選択することもできます。



- 1 キーエディターパネルツールバー**  
キーエディターで音符やアイテムを選択したり編集したりできるツールが含まれます。
- 2 キーエディタールーラー**  
小節番号が表示され、現在のリズムグリッドの間隔に従って拍の区切りが示されます。
- 3 再生ヘッド**  
現在の再生位置が表示されます。
- 4 ヘッダー**  
各エディターの名前が表示されます。エディターによっては詳細なオプションが表示されることもあります。
- 5 プライマリーエディター**  
最後に選択した項目やキーエディターがロックされているかどうかによって、ピアノロールエディター、打楽器エディター、またはテンポエディターが表示されます。
- 6 演奏技法エディター**  
対応するインストゥルメントまたは声部の演奏技法が使用されている場所が表示されます。キーエディターに単一のインストゥルメント/声部が表示されている場合のみ使用できます。
- 7 追加エディター**  
ピアノロール/打楽器エディターの下に、ベロシティーエディターや MIDI CC エディターといった複数の追加エディターを追加したり閉じたりできます。他のプロジェクトで使用するためにエディターの設定を保存できます。
- 8 エディターを追加 (Add Editor)**  
キーエディターにエディターを追加できます。
- 9 プリセット (Presets)**  
キーエディターの設定を保存、適用、削除できます。
- 10 ズームコントロール**  
ズームを手動で変更でき、音符の幅や高さを調節できます。
- 11 スクロールバー**  
キーエディターを垂直方向および水平方向にスクロールできます。

#### 関連リンク

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)

[トラック概要 \(441 ページ\)](#)

[声部 \(1145 ページ\)](#)  
[リズムグリッド \(194 ページ\)](#)  
[キーエディターのリズムグリッドの間隔の変更 \(577 ページ\)](#)  
[キーエディターでエディターを追加する/閉じる \(577 ページ\)](#)  
[範囲選択ツールを使った複数アイテムの選択 \(390 ページ\)](#)  
[キーエディターでインストゥルメントを表示する \(573 ページ\)](#)  
[キーエディター設定 \(618 ページ\)](#)  
[ピアノロールエディター \(581 ページ\)](#)  
[打楽器エディター \(582 ページ\)](#)  
[演奏される音符のデュレーションと記譜された音符のデュレーション \(590 ページ\)](#)  
[演奏技法エディター \(593 ページ\)](#)  
[ベロシティーエディター \(594 ページ\)](#)  
[強弱記号エディター \(597 ページ\)](#)  
[MIDI ピッチベンドエディター \(602 ページ\)](#)  
[MIDI CC エディター \(603 ページ\)](#)  
[テンポエディター \(608 ページ\)](#)  
[ヒストグラムツール \(612 ページ\)](#)  
[変換ツール \(616 ページ\)](#)

## キーエディターパネルツールバー

キーエディターパネルツールバーには、キーエディターで音符やアイテムを選択したり編集したりできるツールが含まれます。下ゾーンのキーエディターパネルの上部に配置されています。

### 選択 (Select)



ピアノロールエディターの音符やベロシティーエディターのベロシティーバーなど、キーエディターのアイテムを、選択範囲をクリックアンドドラッグするなどして選択できます。

**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[1]** を押しても**選択**ツールを選択できます。

### 鉛筆 (Draw)



ピアノロールエディターと打楽器エディターで音符を入力できます。音符の終了位置と最小デュレーションは現在のキーエディターのリズムグリッドの間隔に従います。

**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[2]** を押しても**鉛筆**ツールを選択できます。

### ドラムスティック (Drumstick)



無音程打楽器ごとに異なるデュレーションを個別に設定し、打楽器エディターでクリックアンドドラッグすることで、対応するデュレーションの音符を連続で入力できます。

また、音符をクリックして削除することもできます。

打楽器エディターでのみ使用できます。

また、打楽器エディターが表示されているときに **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[3]** を押しても**ドラムスティック**ツールを選択できます。

### ライン (Line)



2つのポイント間に直線を描くことができます。ピアノロールエディターや打楽器エディターでは使用できません。

### 変換 (Transform)



変換の選択範囲を作成し、その選択範囲に対して変換コントロールを使用できます。ペロシティーエディターと MIDI CC エディターでのみ使用できます。

### 領域を同期 (Sync Region)



プライマリトラックからセカンダリトラックにデータをコピーします。キーエディターに複数のインストゥルメントが表示されている場合に、強弱記号エディターと MIDI CC エディターでのみ使用できます。

### 削除 (Delete)



選択したアイテムを削除します。

**[Backspace]** 又は **[Delete]** を押して選択したアイテムを削除することもできます。

### 演奏されるデュレーション (Played Durations)



音符の記譜されたデュレーションに影響を与えずに、音符の再生の開始位置や終了位置を変更できます。音符の記譜されたデュレーションを示す細い線の上に、演奏されるデュレーションが長方形で表示されます。

### 記譜されたデュレーション (Notated Durations)



音符のデュレーションを変更できます。これによって音符の位置や記譜項目が影響を受けます。音符の記譜された完全なデュレーションが長方形で表示されます。

### リズムグリッド (Rhythmic Grid)



キーエディターのリズムグリッドの間隔を変更できます。キーエディターのリズムグリッドの間隔は、入力する音符の最小デュレーション、グリッド線の数、入力および編集の特定の操作 (音符を左右にドラッグできる距離など) に影響します。ボタンが更新され、現在のリズムグリッドの間隔が表示されます。

### 演奏技法 (Playing Techniques)



演奏技法エディターの表示/非表示を切り替えます。

### 声部セレクター



ピアノロールで音符を強調表示したり、音符を入力したりする声部を選択できます。現在の選択に応じて自動的に更新されます。

キーエディターに複数のインストゥルメントが表示されている場合は、プライマリーインストゥルメントに属する声部のみ使用できます。

### 下ゾーンのサイズ変更 (Resize Lower Zone)



下ゾーンの高さを変更できます。

#### ヒント

- キーエディターで右クリックしたままにすると、クイックツールセレクターのツールにアクセスできます。
- **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[1]** から **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[6]** を押してツールを選択することもできます。各キーボードショートカットで選択されるツールは、キーエディターパネルツールバーで現在使用できるツールによって決まります (左から右へカウント)。

---

#### 関連リンク

- [キーエディターの音符 \(581 ページ\)](#)
- [ベロシティエディター \(594 ページ\)](#)
- [強弱記号エディター \(597 ページ\)](#)
- [MIDI CC エディター \(603 ページ\)](#)
- [キーエディターでインストゥルメントを表示する \(573 ページ\)](#)


## キーエディターでインストゥルメントを表示する

キーエディターで特定のインストゥルメントを表示したり、プライマリーインストゥルメントを変更したり、キーエディターをロックしてそれらのインストゥルメントを表示したままにしたりできます。たとえば、プロジェクト内のすべての弦楽器の MIDI ポイントを同時に描画したい場合などに便利です。

初期設定では、キーエディターはロックされておらず、楽譜領域かトラック概要のいずれかの現在の選択に従います。

たとえば、最後に選択したのがフルートの音符またはフルートトラックだった場合、ピアノロールエディターにはそのフルートが表示されます。最後に選択したのがテンポ記号またはテンポトラックだった場合、テンポエディターをすでに手動で追加していなければ、キーエディターにはテンポエディターが表示されます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディターにピアノロールか打楽器エディターが表示されるように、インストゥルメントに属するアイテムを選択しておきます。

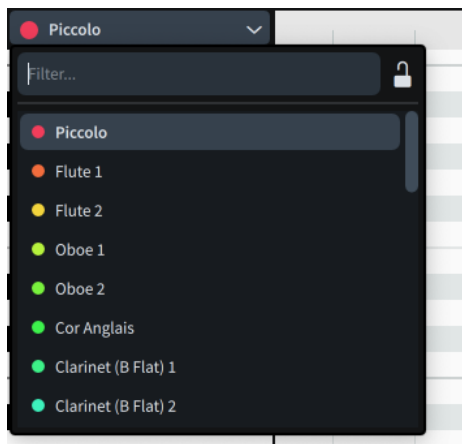
#### 補足


テンポエディターがプライマリーエディターの場合は、キーエディターにエディターを追加できません。

---

#### 手順

1. ピアノロール/打楽器エディターのヘッダーで、インストゥルメントメニューをクリックし、プライマリーインストゥルメントとして表示したいインストゥルメントを選択します。

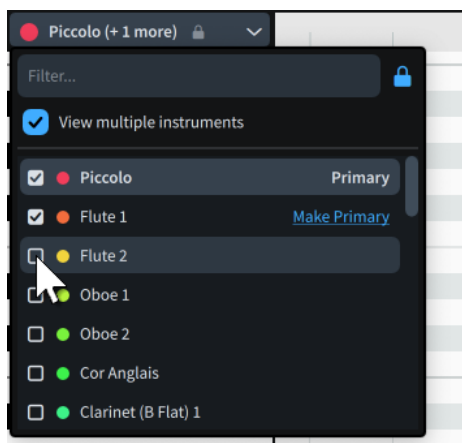


2. キーエディターをロックして、選択したインストゥルメントを表示したままにするには、「**キーエディターをロック (Lock Key Editor)**」  をクリックします。
3. キーエディターに複数のインストゥルメントを同時に表示するには、「**複数のインストゥルメントを表示 (View multiple instruments)**」をオンにします。

#### 補足

キーエディターに複数表示できるのは有音程楽器のみです。無音程打楽器を複数表示したり、有音程楽器と無音程打楽器を表示したりすることはできません。

4. キーエディターに表示する各インストゥルメントをオンにします。



5. 必要に応じて、新しいプライマリーインストゥルメントとして指定するインストゥルメントの横の「**プライマリーにする (Make Primary)**」をクリックします。

#### 結果

キーエディターに選択したインストゥルメントが表示されます。キーエディターをロックした場合 (複数のインストゥルメントを選択した場合も含む)、キーエディターは最後に選択した項目に従わなくなります。

#### ヒント

「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで、以下のコマンドにキーボードショートカットを割り当てることができます。

- **キーエディターを選択項目にロック (Lock Key Editor to Selection)**: 楽譜領域で譜表上の音符/アイテムを選択したインストゥルメントをキーエディターに自動的に表示し、キーエディターをロックしてその選択項目を表示したままにできます。



- **キーエディター表示のロックの切り替え (Toggle Key Editor Locked View):** キーエディターをロック/ロック解除します。
- 

手順終了後の項目

- キーエディターに表示されているすべてのインストゥルメントの音符、強弱記号ポイント、MIDI ポイントを表示、入力、編集できます。
- 強弱記号ポイントや MIDI ポイントをプライマリーインストゥルメントからセカンダリーインストゥルメントにコピーできます。


関連リンク

- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)
- [キーエディターでエディターを追加する/閉じる \(577 ページ\)](#)
- [ピアノロールエディター \(581 ページ\)](#)
- [打楽器エディター \(582 ページ\)](#)
- [強弱記号エディター \(597 ページ\)](#)
- [MIDI CC エディター \(603 ページ\)](#)
- [MIDI ピッチベンドエディター \(602 ページ\)](#)
- [テンポエディター \(608 ページ\)](#)
- [トラック概要 \(441 ページ\)](#)
- [強弱記号ポイントを別のインストゥルメントにコピーする \(601 ページ\)](#)
- [MIDI ポイントを別のインストゥルメントにコピーする \(607 ページ\)](#)



## キーエディターの高さの変更

キーエディター全体の高さ、その中の各エディターの高さを変更できます。たとえば、音符を入力するときはピアノロールエディターを高くし、ノートベロシティーを変更するときはベロシティーエディターを高くするなどできます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
  - 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- 

手順

- 以下のいずれかの操作を行ないます。
  - キーエディター全体の高さを変更するには、「**下ゾーンのサイズ変更 (Resize Lower Zone)**」  または下ゾーンの上端をクリックして上下にドラッグします。
  - 個々のエディターの高さを変更するには、エディターの分割線  をクリックして上下にドラッグします。マウスポインターを適切な位置に合わせると、上下の矢印のアイコンに変わります。

ヒント

「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで「**下ゾーンサイズを切り替え (Cycle Lower Zone Size)**」にキーボードショートカットを割り当てると、プロジェクトウィンドウの 25%、50%、75% を埋めるように下ゾーンのサイズを順に切り替えることができます。

---

関連リンク


「**環境設定 (Preferences)**」ダイアログの「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページ (53 ページ)

[複数のプロジェクトウィンドウを開く \(44 ページ\)](#)

## キーエディターでのズームイン/ズームアウト





キーエディターのズームレベルを変更できます。たとえば、ピアノロールエディターで垂直方向と水平方向にズームインして、音符の高さを高く、幅を広く表示できます。この場合、キーエディターの高さは変更されません。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。

---

手順

1. 以下のいずれかの操作を行なって、水平方向にズームインします。
  - **[H]** を押します。
  - キーエディター下部の「**ズームイン (Zoom In)**」  をクリックします。
  - キーエディターのルーラーをクリックして上にドラッグします。
  - キーエディターのルーラーで **[Ctrl]/[command]** を押しながら上にスクロールします。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、水平方向にズームアウトします。
  - **[G]** を押します。
  - キーエディター下部の「**ズームアウト (Zoom Out)**」  をクリックします。
  - キーエディターのルーラーをクリックして下にドラッグします。
  - キーエディターのルーラーで **[Ctrl]/[command]** を押しながら下にスクロールします。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、垂直方向にズームインします。
  - **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[H]** を押します。
  - キーエディターの右側にある「**ズームイン (Zoom In)**」  をクリックします。
  - ピアノロールエディター/打楽器エディターの左側の領域で **[Ctrl]/[command]** を押しながら上にスクロールします。
4. 以下のいずれかの操作を行なって、垂直方向にズームアウトします。
  - **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[G]** を押します。
  - キーエディターの右側にある「**ズームアウト (Zoom Out)**」  をクリックします。
  - ピアノロールの左側のキーボードで **[Ctrl]/[command]** を押しながら下にスクロールします。

---

関連リンク

[キーエディターパネル \(569 ページ\)](#)


[トラックのズームイン/ズームアウト \(456 ページ\)](#)

## キーエディターのスクロール

キーエディターを任意の方向にスクロールできます。これにより、たとえばピアノロールエディターで高い/低い音符を表示したり、MIDI CC エディターで後ろの小節の MIDI ポイントを表示したりできます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。

- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。

---


#### 手順

- キーエディターで、以下のいずれかの操作を行なってスクロールします。
    - キーエディターの右端と下部にあるスライダーをクリックしてドラッグします。
    - タッチパッドで任意の方向にスワイプします。
    - マウスホイールを使用して垂直方向にスクロールするには、上下にスクロールします。
    - マウスホイールを使用して水平方向にスクロールするには、**[Shift]** を押しながら上下にスクロールします。
- 

## キーエディターのリズムグリッドの間隔の変更


キーエディターで使用するリズムグリッドの間隔を、キーエディター以外で使用するリズムグリッドとは別に変更できます。キーエディターのリズムグリッドの間隔は、入力する音符の最小デュレーション、グリッド線の数、入力および編集の特定の操作 (音符を左右にドラッグできる距離など) に影響します。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーボードショートカットを使用する場合は、最後に選択した項目がキーエディターパネル上にあるようにしておきます。

---

#### 手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、キーエディターのリズムグリッドの間隔を変更します。
    - キーエディターパネルツールバーの「**リズムグリッド (Rhythmic Grid)**」  をクリックして、任意の間隔を選択します。
    - リズムグリッドの間隔を狭めるには **[Alt/Opt]+[ ]** を押します。
    - リズムグリッドの間隔を広げるには **[Alt/Opt]+[@]** を押します。
- 


#### 関連リンク

- [リズムグリッド \(194 ページ\)](#)
- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)
- [キーエディターで音符を入力する \(583 ページ\)](#)
- [ドラムスティックツールを使用した音符の入力 \(585 ページ\)](#)
- [キーエディターで音符を移動する \(586 ページ\)](#)
- [キーエディターで音符の長さを変更する \(587 ページ\)](#)

## キーエディターでエディターを追加する/閉じる

キーエディターでは、ピアノロールと打楽器エディターを除くすべてのエディターを追加したり閉じたりできます。また、既存のエディターに表示されているエディターの種類を変更することもできます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。



- キーエディターにピアノロールか打楽器エディターが表示されるように、インストゥルメントに属するアイテムを選択しておきます。

#### 補足

テンポエディターがプライマリーエディターの場合は、キーエディターにエディターを追加できません。

---

#### 手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、キーエディターに表示されているエディターを変更します。
    - 新しいエディターを追加するには、キーエディターの左下で、「**エディターを追加 (Add Editor)**」  をクリックします。
    - 既存のエディターに表示されているエディターの種類を変更するには、ヘッダーのメニューを選択して、メニューからエディターを選択します。
    - エディターを閉じるには、ヘッダーの「**エディターを閉じる (Close Editor)**」  をクリックします。
- 

#### 手順終了後の項目

他のプロジェクトで使用するためにキーエディター設定を保存できます。

#### 関連リンク

[テンポエディター \(608 ページ\)](#)

[ピアノロールエディター \(581 ページ\)](#)


[打楽器エディター \(582 ページ\)](#)

[演奏技法エディター \(593 ページ\)](#)



## キーエディターでアイテムを選択する

キーエディターでは、音符やアイテム (MIDI や強弱記号ポイントなど) を同じ方法で選択できます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
  - 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
  - キーエディターに表示するインストゥルメントを選択しておきます。
  - ポイントを選択するエディターを追加しておきます。
- 

#### 手順

1. 以下のいずれかの操作を行なって、**選択**ツールを選択します。
  - **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[1]** を押します。
  - キーエディターパネルツールバーで、「**選択 (Select)**」  をクリックします。
  - キーエディターで右クリックしたままにしてクイックツールセレクターを表示し、マウスポインターを「**選択 (Select)**」  に合わせてマウスを放します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、音符またはアイテムを選択します。
  - 1つの音符またはポイントをクリックします。
  - **[Ctrl]/[command]** または **[Shift]** を押しながら複数の音符またはポイントをクリックします。
  - いずれかのエディターをクリックして、選択する範囲を囲むようにドラッグします。

青い長方形は、マウスを放したときに選択される音符やポイントを示します。選択する範囲のいずれかの角をクリックし、対角にドラッグすることをおすすめします。

---

#### 関連リンク

[ピアノロールエディター \(581 ページ\)](#)

[打楽器エディター \(582 ページ\)](#)

[範囲選択ツールを使った複数アイテムの選択 \(390 ページ\)](#)

## キーエディターでポイントをコピーアンドペーストする



キーエディターでポイントをコピーして貼り付けることができます。別のエディターへのコピーや、同じエディター内での反復コピーを実行することもできます。たとえば、異なる MIDI コントローラー間で MIDI ポイントのパターンをコピーしたい場合などに便利です。

#### 補足

この手順は、同じインストゥルメントに属するエディター内またはエディター間でポイントをコピー/ペーストする方法を説明しています。ただし、強弱記号ポイントや MIDI ポイントをインストゥルメント間でコピー/ペーストすることもできます。

---

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
  - 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
  - キーエディターパネルツールバーで「**選択 (Select)**」  を選択しておきます。
  - キーエディターに表示するインストゥルメントを選択しておきます。
  - ポイントをコピー/ペーストするエディターを追加しておきます。
- 

#### 手順

1. 開いているいずれかのエディターで、コピーするポイントを選択します。
  2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択したポイントをコピーします。
    - **[Ctrl]/[command]+[C]** を押します。
    - 「**編集 (Edit)**」 > 「**コピー (Copy)**」を選択します。
  3. 選択したポイントを貼り付ける位置に再生ヘッドを移動します。
  4. 選択したポイントを貼り付けるエディターのヘッダーを選択します。
  5. 以下のいずれかの操作を行なって、選択したポイントを貼り付けます。
    - **[Ctrl]/[command]+[V]** を押します。
    - 「**編集 (Edit)**」 > 「**貼り付け (Paste)**」を選択します。
- 

#### 結果

選択したポイントが、元の位置から削除されることなく選択した位置やエディターにコピーされます。これは、キーエディターに表示されているすべてのインストゥルメントに適用されます。

#### 補足

- ポイントを 1 つだけ選択した場合でも、記譜モードで入力した段階的強弱記号と結合式/強制強弱記号のポイントがすべてコピーされます。

- ポイントを選択して **[R]** を押すと、そのポイントのすぐあとに続けて反復コピーすることもできます。コピーを繰り返すたびに、最初に選択したポイントで最後に選択したポイントが置き換えられます。
  - ポイントを選択して、**[Alt/Opt]** を押しながら貼り付けたい位置までドラッグすることでポイントをコピーすることもできます。
- 



#### 関連リンク

- [キーエディターでエディターを追加する/閉じる \(577 ページ\)](#)
- [キーエディターでインストゥルメントを表示する \(573 ページ\)](#)
- [再生ヘッドの移動 \(457 ページ\)](#)
- [音符/アイテムのコピーと貼り付け \(416 ページ\)](#)
- [強弱記号ポイントを別のインストゥルメントにコピーする \(601 ページ\)](#)
- [MIDI ポイントを別のインストゥルメントにコピーする \(607 ページ\)](#)

## キーエディターでポイントを削除する

複数のエディターから選択したポイントを同時に削除できます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディターパネルツールバーで「**選択 (Select)**」  を選択しておきます。
- キーエディターに表示するインストゥルメントを選択しておきます。
- ポイントを削除するエディターを追加しておきます。

---


#### 手順

1. 開いているいずれかのエディターで、削除するポイントを選択します。

#### ヒント

複数のエディターでポイントを同時に選択できます。

---

2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択したポイントを削除します。
    - **[Backspace]** 又は **[Delete]** を押します。
    - キーエディターパネルツールバーで、「**削除 (Delete)**」  をクリックします。
- 

#### 結果

選択したポイントが削除されます。

記譜モードで入力した強弱記号に上書きされた強弱記号ポイントを削除すると、これらの強弱記号はデフォルトのポイントに戻ります。記譜モードで入力された強弱記号のポイントを削除すると、対応する強弱記号も削除されます。

テンポポイントを削除すると、レイアウトの対応するテンポ記号やテンポ記号ガイドも削除されます。

#### 関連リンク

- [強弱記号エディター \(597 ページ\)](#)
- [テンポエディター \(608 ページ\)](#)
- [MIDI CC エディター \(603 ページ\)](#)
- [MIDI ピッチベンドエディター \(602 ページ\)](#)
- [強弱記号 \(758 ページ\)](#)
- [テンポ記号 \(1064 ページ\)](#)

## キーエディターの音符

キーエディターでは、音符は有音程楽器の場合はピアノロールエディターに、無音程打楽器や打楽器キットの場合は打楽器エディターに色付きの長方形として表示されます。

## ピアノロールエディター

ピアノロールエディターには有音程楽器の MIDI ノートがシーケンスで表示されます。これは下ゾーンのキーエディターに配置されています。

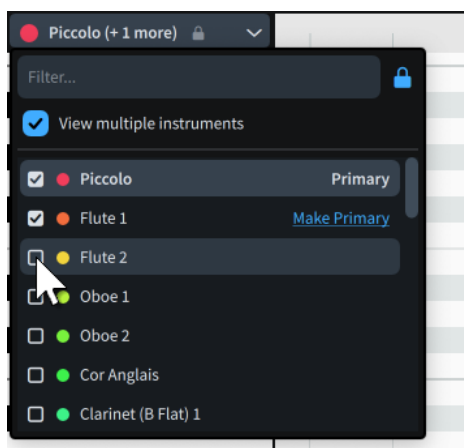
- キーエディターに有音程楽器を表示することで、ピアノロールエディターを表示できます。



ピアノロールエディターは以下で構成されます。

### 1 インストゥルメントメニュー

ピアノロールエディターに表示するインストゥルメントを選択したり、複数のインストゥルメントが表示されているときにプライマリーインストゥルメントを変更したりできます。



### 2 ピアノキーボード

ピッチを参照できます。

### 3 ピアノロール

キーエディターに表示されているインストゥルメントに属する音符が表示されます。音符の水平位置はリズムを、幅はデュレーションを示します。音符の垂直位置はピッチを示します。音符の高さが十分にある場合は、各音符内にピッチも表示されます。

各インストゥルメントには現在のレイアウトのプレイヤーの順番に応じて自動的に色が付けられるため、インストゥルメントを簡単に見分けられます。この色は、ミキサーやキーエディターを含め、対応するインストゥルメントに一貫して使用されます。

複数のインストゥルメントが表示されている場合、プライマリーインストゥルメントに属する音符はピアノロールエディターに濃い実線で表わされ、セカンダリーインストゥルメントに属する音符はグレーの枠線とパステルカラーで表わされます。



## 4 連符

ピアノロールエディター上部のバーと比率は、アクティブな声部の連符を表わします。

ピアノロールエディター上の音符は入力や編集(移動や移調など)を行なえます。これにより、該当するすべてのレイアウトの記譜記号も更新されます。

関連リンク

[キーエディターパネル \(569 ページ\)](#)

[演奏される音符のデュレーションと記譜された音符のデュレーション \(590 ページ\)](#)

[キーエディターでインストゥルメントを表示する \(573 ページ\)](#)

[キーエディターでのズームイン/ズームアウト \(576 ページ\)](#)

[キーエディターのスクロール \(576 ページ\)](#)

[声部の個別再生の有効化 \(461 ページ\)](#)

[ペロシティーエディター \(594 ページ\)](#)

[トラック概要 \(441 ページ\)](#)

[ミキサー \(620 ページ\)](#)

[連符 \(1115 ページ\)](#)

[声部 \(1145 ページ\)](#)

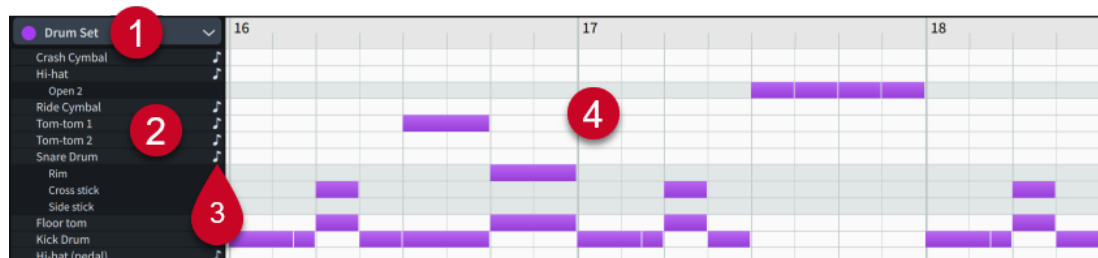
[複数の声部への音符の入力 \(211 ページ\)](#)

[既存の音符の声部を変更する \(423 ページ\)](#)

## 打楽器エディター

打楽器エディターには無音程打楽器の MIDI ノートが、シーケンスで表示されます。これは下ゾーンのキーエディターに配置されています。

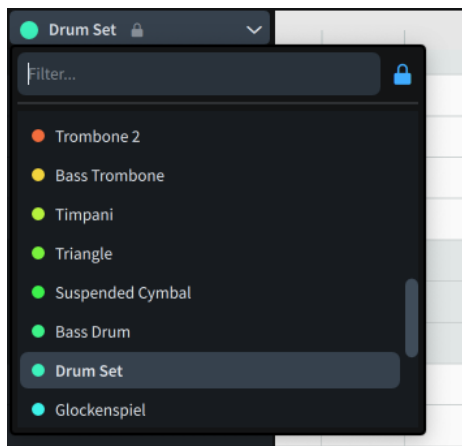
- キーエディターに無音程打楽器や打楽器キットを表示することで打楽器エディターを表示できます。



打楽器エディターは以下で構成されます。

### 1 インストゥルメントメニュー

打楽器エディターに表示するインストゥルメントを選択できます。一度に表示できるのは1つの打楽器キットか個々の打楽器インストゥルメントのみです。



## 2 打楽器インストゥルメント名と演奏技法

打楽器エディターでは、打楽器キットに含まれている場合も含め、無音程打楽器に個別の行があります。対応する無音程打楽器の下に代替演奏技法が表示されます。

## 3 打楽器リズムグリッド (Percussion Rhythmic Grid)

無音程打楽器ごとに異なるデフォルトの音符のデュレーションを個別に設定できます。**ドラムスティック** ツールを選択している場合のみ使用できます。

## 4 打楽器エディター

キーエディターに表示されているインストゥルメントに属する音符が表示されます。音符の垂直位置は、インストゥルメントと演奏技法を示します (該当する場合)。音符の水平位置はリズムを、幅はデュレーションを示します。

各インストゥルメントには現在のレイアウトのプレイヤーの順番に応じて自動的に色が付けられるため、インストゥルメントを簡単に見分けられます。この色は、ミキサーやキーエディターを含め、対応するインストゥルメントに一貫して使用されます。打楽器キットは、キット全体に対して1つの色が割り当てられます。

### 関連リンク

[キーエディターパネル \(569 ページ\)](#)

[パーカッションマップ \(653 ページ\)](#)

[演奏される音符のデュレーションと記譜された音符のデュレーション \(590 ページ\)](#)

[キーエディターでインストゥルメントを表示する \(573 ページ\)](#)

[キーエディターでのズームイン/ズームアウト \(576 ページ\)](#)

[キーエディターのスクロール \(576 ページ\)](#)

[ドラムスティックツールを使用した音符の入力 \(585 ページ\)](#)

[ベロシティーエディター \(594 ページ\)](#)

[トラック概要 \(441 ページ\)](#)

[ミキサー \(620 ページ\)](#)

[無音程打楽器の演奏技法 \(1132 ページ\)](#)

## キーエディターで音符を入力する




キーエディターで、有音程楽器の場合はピアノロールエディターに、無音程打楽器や打楽器キットの場合は打楽器エディターに音符を入力できます。キーエディターで入力した音符は該当するすべてのレイアウトにも表示されます。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター** ツールを選択しておきます。
- キーエディターに表示するインストゥルメントを選択しておきます。

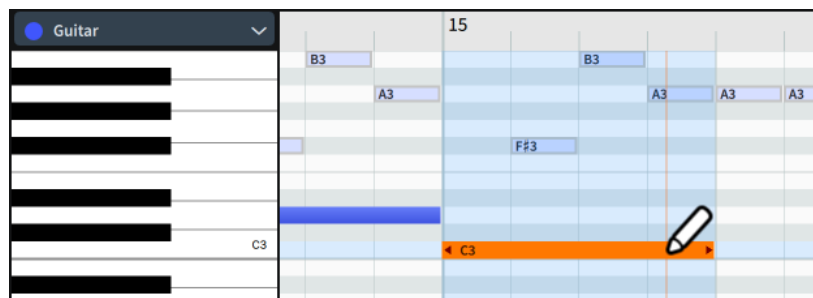
- インストゥルメントの特定の声部に音符を入力するには、記譜モードでその声部を作成して少なくとも1つの音符を入力しておきます。
- 適切なリズムグリッドの間隔を選択しています。

#### 手順

1. 特定の声部に音符を入力するには、キーエディターパネルツールバーの声部セレクターからその声部を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、鉛筆ツールを選択します。
  - **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[2]** を押します。
  - キーエディターパネルツールバーで、「鉛筆 (Draw)」  をクリックします。
  - キーエディターで右クリックしたままにしてクイックツールセレクターを表示し、マウスポインターを「鉛筆 (Draw)」  に合わせてマウスを放します。
3. 「リズムグリッド (Rhythmic Grid)」  をクリックして、使用するデフォルトの音符のデュレーションを選択します。
4. 以下のいずれかの操作を行なって、音符を入力します。

- デフォルトの音符のデュレーションで単一の音符を入力するには、ピアノロール/打楽器エディターで音符を入力する位置をクリックします。
- 任意のデュレーションで音符を入力するには、ピアノロール/打楽器エディターで音符を入力するピッチの位置をクリックし、音符のデュレーションの長さ分を水平方向にドラッグします。

ドラッグするとハイライトが表示され、デュレーションはルーラーと、ピッチはピアノロールエディターのピアノキーボードと、音符は打楽器エディターのインストゥルメント/演奏技法と照らし合わせるすることができます。



#### 結果

有音程楽器の場合は、ピアノロールの左側にあるピアノキーボードが示すピッチで、キーエディターパネルツールバーの声部セレクターに表示されているアクティブな声部に音符が入力されます。

無音程打楽器のインストゥルメントやキットの場合は、打楽器エディターの対応する行のインストゥルメントに音符が入力されます。

1回クリックすると、キーエディターのリズムグリッドの間隔で設定されたデフォルトの音符のデュレーションで音符が入力されます。クリックアンドドラッグすると、デュレーションはドラッグの幅によって決まります。

#### 手順終了後の項目

音符の記譜されたデュレーションおよび演奏されるデュレーションは、両方変更できます。

#### 関連リンク

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)

[キーエディターでインストゥルメントを表示する \(573 ページ\)](#)

[インストゥルメントトラック \(450 ページ\)](#)

- [キーエディターでのズームイン/ズームアウト \(576 ページ\)](#)
- [キーエディターの高さの変更 \(575 ページ\)](#)
- [キーエディターのリズムグリッドの間隔の変更 \(577 ページ\)](#)
- [音符の演奏されるデュレーションの変更 \(591 ページ\)](#)
- [音符のデュレーションの変更 \(241 ページ\)](#)
- [複数の声部への音符の入力 \(211 ページ\)](#)
- [既存の音符の声部を変更する \(423 ページ\)](#)
- [声部の個別再生の有効化 \(461 ページ\)](#)

## ドラムスティックツールを使用した音符の入力




ドラムスティックツールを使用すると、無音程打楽器ごとに異なるデュレーションの音符を個別に入力できます。

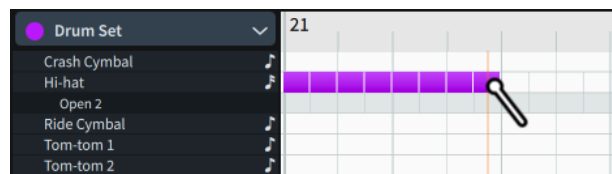
前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディターに表示する無音程打楽器または打楽器キットを選択しておきます。

---

手順

1. 以下のいずれかの操作を行なって、**ドラムスティックツール**を選択します。
  - **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[3]** を押します。
  - キーエディターパネルツールバーで、「**ドラムスティック (Drumstick)**」  をクリックします。
  - キーエディターで右クリックしたままにしてクイックツールセレクターを表示し、マウスポインターを「**ドラムスティック (Drumstick)**」  に合わせてマウスを放します。
2. 打楽器エディターのヘッダーで、各インストゥルメントの「**打楽器リズムグリッド (Percussion Rhythmic Grid)**」  をクリックして、任意の音符のデュレーションを選択します。  
たとえば、キックドラムには4分音符を、ハイハットには8分音符を設定するなどできます。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、音符を入力します。
  - 単一の音符を入力するには、打楽器エディターで音符を入力する位置をクリックします。
  - 複数の音符を入力するには、打楽器エディターでクリックして水平方向にドラッグします。




---

結果

各インストゥルメントに設定した音符のデュレーションで、クリックするごとに音符が1つ、またはクリックアンドドラッグした領域を埋めるように音符が入力されます。

ヒント

「**ドラムスティック (Drumstick)**」  を選択しているときは、音符をクリックして削除することもできます。

---


#### 関連リンク

- [キーエディターでインストゥルメントを表示する \(573 ページ\)](#)
- [打楽器エディター \(582 ページ\)](#)
- [無音程打楽器の演奏技法 \(1132 ページ\)](#)

## キーエディターで音符を移動する


キーエディターで音符の位置を移動できます。この操作は、該当するすべてのレイアウトで、選択した音符がどのように記譜されるかにも影響します。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディターに表示するインストゥルメントを選択しておきます。
- 適切なリズムグリッドの間隔を選択しています。

---

#### 手順

1. キーエディターパネルツールバーで、「**記譜されたデュレーション (Notated Durations)**」  をクリックして記譜された音符のデュレーションを表示します。
2. ピアノロール/打楽器エディターで、位置を移動する音符を選択します。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した音符を移動します。
  - 右へ移動させるには **[Alt/Opt]+[→]** を押します。
  - 左へ移動させるには **[Alt/Opt]+[←]** を押します。
  - クリックして左右にドラッグします。

#### ヒント

ドラッグするとハイライトが表示され、デュレーションはルーラーと、ピッチはピアノロールエディターのピアノキーボードと、音符は打楽器エディターのインストゥルメント/演奏技法と照らし合わせることができます。

---

#### 結果

選択した音符が新しい位置に移動します。複数の音符を選択した場合、音符はブロックとして一緒に移動します。

キーボードショートカットを使用すると、現在のリズムグリッドの間隔に従って音符を移動できます。音符をクリックしてドラッグすると、現在のキーエディターのリズムグリッドの間隔に従って音符を移動できます。


#### 関連リンク

- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)
- [キーエディターパネル \(569 ページ\)](#)
- [ピアノロールエディター \(581 ページ\)](#)
- [打楽器エディター \(582 ページ\)](#)
- [リズムグリッド \(194 ページ\)](#)
- [リズムグリッドの間隔の変更 \(194 ページ\)](#)
- [キーエディターのリズムグリッドの間隔の変更 \(577 ページ\)](#)
- [キーエディターでのズームイン/ズームアウト \(576 ページ\)](#)
- [キーエディターの高さの変更 \(575 ページ\)](#)
- [インストゥルメント/演奏技法間で打楽器の音符を移動する \(588 ページ\)](#)

## キーエディターで音符の長さを変更する


キーエディターで音符の記譜されたデュレーションを変更できます。この操作は、該当するすべてのレイアウトで、選択した音符がどのように記譜されるかにも影響します。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディターに表示するインストゥルメントを選択しておきます。
- 適切なリズムグリッドの間隔を選択しています。

---

### 手順

1. キーエディターパネルツールバーで、「**記譜されたデュレーション (Notated Durations)**」  をクリックして記譜された音符のデュレーションを表示します。
2. ピアノロール/打楽器エディターで、長さを変更する音符を選択します。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した音符の長さを変更します。
  - 音符を現在のリズムグリッドの間隔ずつ伸ばすには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
  - 音符を現在のリズムグリッドの間隔ずつ縮めるには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。
  - 音符の長さを2倍にするには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
  - 音符の長さを半分にするには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。
  - 選択した音符の右端をクリックし、目的の長さまでドラッグします。

### ヒント

ドラッグするとハイライトが表示され、デュレーションはルーラーと、ピッチはピアノロールエディターのピアノキーボードと、音符は打楽器エディターのインストゥルメント/演奏技法と照らし合わせるすることができます。

---

### 結果

選択した音符のデュレーションが変更されます。

キーボードショートカットを使用すると、現在のリズムグリッドの間隔に従って音符の長さを変更できます。音符をクリックしてドラッグすると、現在のキーエディターのリズムグリッドの間隔に従って音符の長さを変更できます。


### 関連リンク

- [キーエディターでアイテムを選択する \(578 ページ\)](#)
- [キーエディターでのズームイン/ズームアウト \(576 ページ\)](#)
- [キーエディターの高さの変更 \(575 ページ\)](#)
- [音符のデュレーション \(240 ページ\)](#)
- [演奏される音符のデュレーションと記譜された音符のデュレーション \(590 ページ\)](#)
- [リズムグリッド \(194 ページ\)](#)
- [リズムグリッドの間隔の変更 \(194 ページ\)](#)
- [キーエディターのリズムグリッドの間隔の変更 \(577 ページ\)](#)
- [声部の個別再生の有効化 \(461 ページ\)](#)

## ピアノロールエディター上の音符の移調

ピアノロールエディター上の音符の位置を垂直方向に移動して、音符を移調できます。この操作は、該当するすべてのレイアウトで、選択した音符がどのように記譜されるかにも影響します。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディターに表示するインストゥルメントを選択しておきます。

### 手順

1. ピアノロールエディターで、移調する音符を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、音符を移調します。
  - 音符の位置を1つ上げるには (C から D など)、**[Alt/Opt]+[↑]** を押します。
  - 音符の位置を1つ下げるには (D から C など)、**[Alt/Opt]+[↓]** を押します。
  - 音符をオクターブの分割1つ分上に移調するには (平均律 (12-EDO) で半ステップ (半音) や平均律 (24-EDO) で 1/4 音など)、**[Shift]+[Alt/Opt]+[↑]** を押します。
  - 音符をオクターブの分割1つ分下に移調するには (平均律 (12-EDO) で半ステップ (半音) や平均律 (24-EDO) で 1/4 音など)、**[Shift]+[Alt/Opt]+[↓]** を押します。
  - 音符を1オクターブ上に移調するには、**[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[↑]** を押します。
  - 音符を1オクターブ下に移調するには、**[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[↓]** を押します。
  - 選択対象をクリックして上下にドラッグします。

### ヒント

ドラッグするとハイライトが表示され、デュレーションはルーラーと、ピッチはピアノキーボードと照らし合わせることができます。

### 結果

選択した音符が、ピアノロールエディター上の新しいピッチに従い移調されます。

### 関連リンク

[ゾーンの表示/非表示の切り替え](#) (39 ページ)

[オクターブの均等な分割 \(EDO\)](#) (829 ページ)


[声部の個別再生の有効化](#) (461 ページ)

[移調ツール](#) (424 ページ)

## インストゥルメント/演奏技法間で打楽器の音符を移動する

打楽器エディターで、別のインストゥルメントや演奏技法に音符を移動できます。たとえば、ハイハットの音符をかわりにシンバルで演奏したい場合などに便利です。この操作は、該当するすべてのレイアウトで、選択した音符がどのように記譜されるかにも影響します。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディターに表示する無音程打楽器または打楽器キットを選択しておきます。



#### 手順

1. 打楽器エディターで、別のインストゥルメント/演奏技法に移動する音符を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、音符を移動します。
  - 音符を上インストゥルメントに移動するには、**[Alt/Opt]+[↑]** を押します。
  - 音符を下インストゥルメントに移動するには、**[Alt/Opt]+[↓]** を押します。
  - 現在のインストゥルメントの演奏技法を順に切り替えながら音符を上方向に移動するには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[↑]** を押します。
  - 現在のインストゥルメントの演奏技法を順に切り替えながら音符を下方向に移動するには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[↓]** を押します。
  - クリックして上下にドラッグします。

#### ヒント

ドラッグするとハイライトが表示され、デュレーションはルーラーと、音符はインストゥルメント/演奏技法と照らし合わせることができます。

---

#### 結果

選択した音符が、打楽器エディターの対応する行のインストゥルメント/演奏技法に移動します。

#### 関連リンク



[打楽器エディター](#) (582 ページ)

[無音程打楽器の演奏技法](#) (1132 ページ)

## キーエディターで音符をコピーアンドペーストする

ピアノロールと打楽器エディターで、音符をコピーアンドペーストできます。他の有音程楽器や声部にコピーすることも、反復コピーを実行することもできます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディターパネルツールバーで「**選択 (Select)**」  を選択しておきます。
- キーエディターに表示するインストゥルメントを選択しておきます。

#### 手順

1. ピアノロール/打楽器エディターで、コピーする音符を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した音符をコピーします。
  - **[Ctrl]/[command]+[C]** を押します。
  - 「**編集 (Edit)**」 > 「**コピー (Copy)**」を選択します。
3. 選択した音符を貼り付ける位置に再生ヘッドを移動します。
4. 別のインストゥルメントに音符を貼り付けるには、そのインストゥルメントをプライマリーインストゥルメントにします。
5. 別の声部に音符を貼り付けるには、キーエディターツールバーの声部セレクターからその声部を選択します。
6. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した音符を貼り付けます。
  - **[Ctrl]/[command]+[V]** を押します。

- 「編集 (Edit)」 > 「貼り付け (Paste)」 を選択します。
- 

#### 結果

選択した音符が、元の位置から削除されることなく選択した位置、インストゥルメント、声部にコピーされます。初期設定では、コピーされた範囲内の MIDI CC ポイントも貼り付けられます。

#### ヒント

- 音符を選択して **[R]** を押すと、その音符のすぐあとに続けて反復コピーすることもできます。
  - 音符を選択して、**[Alt/Opt]** を押しながら貼り付けたい位置までドラッグすることで音符をコピーすることもできます。
- 

#### 関連リンク

[再生ヘッドの移動 \(457 ページ\)](#)

[強弱記号ポイントを別のインストゥルメントにコピーする \(601 ページ\)](#)


[MIDI ポイントを別のインストゥルメントにコピーする \(607 ページ\)](#)

[音符/アイテムのコピーと貼り付け \(416 ページ\)](#)




## キーエディターで音符を削除する

キーエディターで音符を削除できます。これにより、該当するすべてのレイアウトから音符が削除されます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
  - 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
  - キーエディターに表示するインストゥルメントを選択しておきます。
- 


#### 手順

1. キーエディターパネルツールバーで「**選択 (Select)**」  が選択されている場合は、ピアノロール/打楽器エディターで削除する音符を選択します。
  2. 以下のいずれかの操作を行なって、音符を削除します。
    - **[Backspace]** 又は **[Delete]** を押します。
    - キーエディターパネルツールバーで、「**削除 (Delete)**」  をクリックします。
    - キーエディターパネルツールバーで、「**ドラムスティック (Drumstick)**」  をクリックし、打楽器エディターで削除する各音符をクリックします。
- 

## 演奏される音符のデュレーションと記譜された音符のデュレーション

キーエディターでは、演奏されるデュレーションまたは記譜されたデュレーションで音符を表示できます。

#### 演奏されるデュレーション


キーエディターパネルツールバーで「**演奏されるデュレーション (Played Durations)**」  を選択すると、ピアノロール/打楽器エディターの音符がそれぞれ2つの要素で表示されます。

- 音符の演奏されるデュレーションを示す、明るい色で塗りつぶされた長方形

- 音符の記譜されたデュレーションを示す、暗い色の細い線

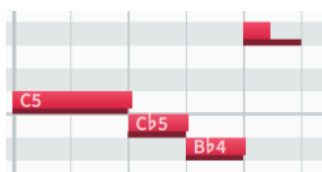
これにより、音符の演奏されるデュレーションを変更できます。たとえば、スタッカートの付いた音符は記譜されたデュレーションより短く演奏され、スラーで結ばれた音符は記譜されたデュレーションより長く演奏されます。

## 記譜されたデュレーション

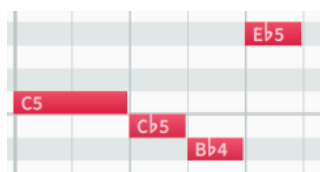
キーエディターパネルツールバーで「**記譜されたデュレーション (Notated Durations)**」を選択すると、ピアノロール/打楽器エディターの音符が、音符の記譜されたデュレーションに対応する幅を持つ単一の長方形として表示されます。これにより、音符のデュレーションを変更できます。

例

以下の例では、同じフレーズを異なる方法で表示しています。



演奏されるデュレーション



記譜されたデュレーション



スコア上

関連リンク

[キーエディターパネルツールバー \(571 ページ\)](#)


[再生時のスラー \(1039 ページ\)](#)

[再生時のアーティキュレーション \(675 ページ\)](#)


## 音符の演奏されるデュレーションの変更

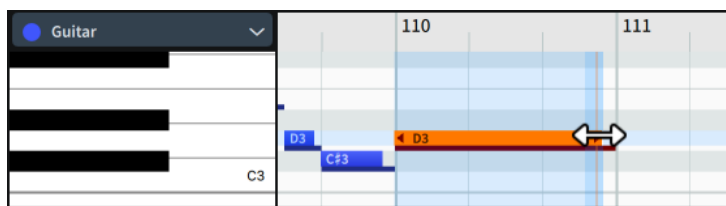
個別の音符の演奏されるデュレーションは、音符の開始位置と終了位置の両方で変更できます。たとえば、音符をより長く演奏させたり、開始を遅らせたりできます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**を選択しておきます。
- キーエディターに表示するインストゥルメントを選択しておきます。

手順


1. キーエディターパネルツールバーで、「**演奏されるデュレーション (Played Durations)**」をクリックして演奏される音符のデュレーションを表示します。
2. ピアノロール/打楽器エディターで、演奏されるデュレーションを変更する音符を選択します。
3. いずれかの音符の開始位置または終了位置をクリックし、左右にドラッグします。  
マウスポインターを適切な位置に合わせると、上下の矢印のアイコンに変わります。



#### 結果

選択した音符の演奏されるデュレーションが変更されます。

#### ヒント

「環境設定 (Preferences)」 > 「キーボードショートカット (Key Commands)」 > 「音符の編集 (Note Editing)」で、再生開始/終了オフセットの増減にキーボードショートカットを割り当てることもできます。これらのコマンドは、キーエディターパネルツールバーで「演奏されるデュレーション (Played Durations)」  が選択されているときに使用できます。

#### 関連リンク

[キーエディターでアイテムを選択する \(578 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(53 ページ\)](#)

## 再生の上書きのリセット

個々の音符の再生方法に加えた変更はすべて削除できます。たとえば、演奏されるデュレーションを変更した音符の開始位置、長さ、およびベロシティーをデフォルトに戻せます。

再生の上書き情報を削除すると、音符位置が保持された MIDI ファイルから読み込まれた音符の開始位置および終了位置のオフセットも削除されます。

#### 補足

読み込まれた MIDI ファイルや MIDI 録音などの音符に設定されているノートベロシティーは再生に反映されます。かわりに、記譜モードで入力した強弱記号を再生に反映させるには、再生の上書き情報を削除する必要があります。

#### 手順

1. 再生の上書きをリセットする音符を選択します。  
これは、楽譜領域、ピアノロールエディター、打楽器エディター、またはベロシティーエディターで行なえます。
2. 「再生 (Play)」 > 「再生の上書き情報をリセット (Reset Playback Overrides)」を選択します。

#### 結果

選択した音符から再生の上書きがすべて削除されます。

#### 関連リンク

[大きな選択範囲 \(391 ページ\)](#)

[音符とアイテムを個々に選択/選択解除する \(389 ページ\)](#)

[楽譜領域 \(30 ページ\)](#)

[ピアノロールエディター \(581 ページ\)](#)

[打楽器エディター \(582 ページ\)](#)

[ベロシティーエディター \(594 ページ\)](#)

[音符のベロシティーをリセットする \(596 ページ\)](#)


[MIDI 録音 \(245 ページ\)](#)

[MIDI の読み込み \(80 ページ\)](#)

[プロジェクト/ファイルを開く \(66 ページ\)](#)

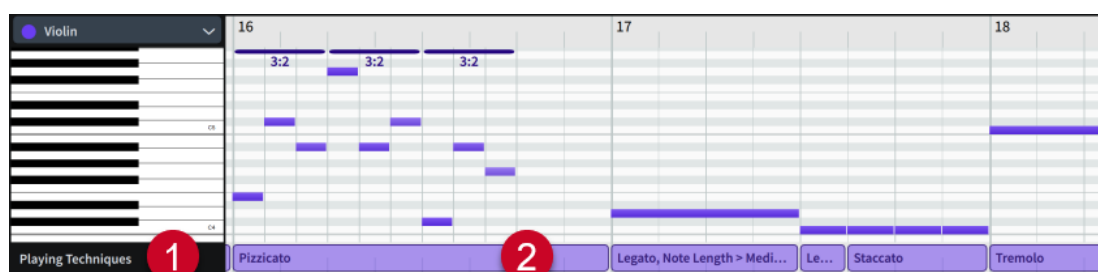
## 演奏技法エディター

演奏技法エディターには、たとえば、演奏技法、スラー、またはアーティキュレーションを入力した結果として、対応するインストゥルメントまたは声部の演奏技法が使用されている場所が表示されます。これは下ゾーンのキーエディターに配置されています。

- 演奏技法エディターの表示/非表示を切り替えるには、キーエディターパネルツールバーの「**演奏技法 (Playing Techniques)**」  をクリックします。

### 補足

演奏技法エディターを表示できるのは、キーエディターに単一のインストゥルメント/声部が表示されている場合のみです。



演奏技法エディターは以下で構成されます。

### 1 エディターヘッダー

エディターの名前が表示されます。

### 2 演奏技法領域

領域内の音符に適用される演奏技法と音符の長さの条件が表示されます。演奏技法領域上にマウスカーソルを合わせると、以下の関連情報を確認できます。

- 再生効果、スイッチ、および適用されているその他のエフェクト (アーティキュレーションの調節など)
- 領域で使用されるエクスペッションマップ
- 領域で使用される VST インストゥルメントまたは MIDI インストゥルメントのチャンネル
- 領域で使用される VST インストゥルメントまたは MIDI インストゥルメント

### 補足

演奏技法エディターで演奏技法を変更することはできません。演奏技法は記譜モードでのみ変更できます。

### 関連リンク

[演奏技法 \(947 ページ\)](#)

[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハーブペダルダイアグラムの入力方法 \(340 ページ\)](#)

[再生効果 \(659 ページ\)](#)

[エクスペッションマップ \(633 ページ\)](#)

[キーエディターでインストゥルメントを表示する \(573 ページ\)](#)

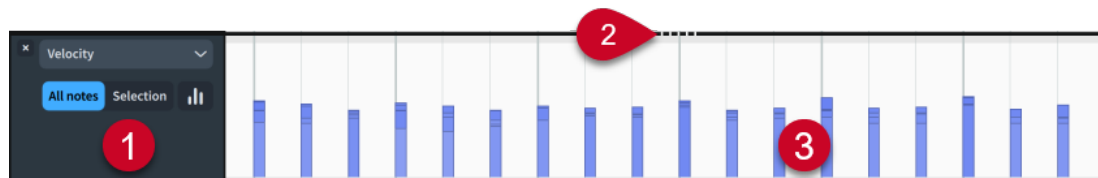
[インストゥルメント/演奏技法間で打楽器の音符を移動する \(588 ページ\)](#)

## ベロシティーエディター

ベロシティーエディターでは、キーエディターに表示されているインストゥルメント/声部に属する音符のベロシティーを表示して編集できます。これは下ゾーンのキーエディターに配置されています。

- ベロシティーエディターを表示するには、キーエディターにエディターを追加して、エディターメニューから「**ベロシティー (Velocity)**」を選択します。





多くの場合、ベロシティーは非サスティン楽器の強弱の制御に使用されます。



ベロシティーエディターは以下で構成されます。

### 1 エディターヘッダー

以下のオプションがあります。

- **エディターメニュー:** エディターに表示されている MIDI コントローラーやエディターの種類を変更できます。すでにポイントを入力した MIDI コントローラーは、メニューの最初のレベルに表示されます。
- **ベロシティーの編集範囲:** ベロシティー値を変更する範囲を変更できます。キーエディターパネルツールバーで「鉛筆 (Draw)」, 「ライン (Line)」, または「変換 (Transform)」を選択した場合のみ使用できます。
  - 「**すべての音符 (All notes)**」: ベロシティーエディターに表示されているすべての音符のベロシティーを編集できます。
  - 「**選択 (Selection)**」: 選択した音符のベロシティーのみ編集できます。
- **ヒストグラム (Histogram)** : エディターにヒストグラムツールを表示します。

### 2 スプリッター

クリックしてドラッグすることで、エディターの高さを変更できます。複数のエディターを開いている場合は、スプリッターの両側のエディターの高さに影響します。

### 3 ベロシティーバー

ベロシティーは、垂直のバーとしてベロシティーエディターに表示されます。すべての音符には独自のベロシティーバーとベロシティー値があります。和音などで複数の音符が同じ位置にある場合は、すべての音符のベロシティーが値の順に重なって表示されます。

値の大きいベロシティーバーは濃い色で表示されます。

ベロシティーバーは、ベロシティーエディターで直接選択するか、ピアノロールエディター、打楽器エディター、楽譜領域のいずれかで、対応する音符を選択することで選択できます。

#### ヒント

- ベロシティーバーをクリックしてドラッグすると、一時的に値が表示されます。
- ヒストグラムツールや変換ツールを使用してベロシティー値を変更できます。

#### 関連リンク

[キーエディターパネル \(569 ページ\)](#)


[キーエディターパネルツールバー \(571 ページ\)](#)

- [ヒストグラムツール \(612 ページ\)](#)
- [変換ツール \(616 ページ\)](#)
- [キーエディターでエディターを追加する/閉じる \(577 ページ\)](#)
- [キーエディターでインストゥルメントを表示する \(573 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(201 ページ\)](#)
- [複数の声部への音符の入力 \(211 ページ\)](#)
- [キーエディターで音符を入力する \(583 ページ\)](#)
- [声部 \(1145 ページ\)](#)

## 音符のベロシティーの変更










音符のベロシティーを個別に変更できます。和音内の単一の音符のベロシティーを変更することも、一連の音符のベロシティーをまとめて増減することもできます。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディターに表示するインストゥルメントを選択しておきます。
- ベロシティーエディターをキーエディターに追加しておきます。

---

### 手順

1. ベロシティーを変更する方法に応じて、以下のいずれかのツールを選択します。
  - 選択した音符のベロシティーを変更するには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[1]** を押すか、キーエディターパネルツールバーの「**選択 (Select)**」  をクリックして**選択ツール**を選択します。
  - 自由な形状を使用してベロシティーを変更するには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[2]** を押すか、キーエディターパネルツールバーの「**鉛筆 (Draw)**」  をクリックして**鉛筆ツール**を選択します。
  - 傾きが一定の直線を使用してベロシティーを変更するには、キーエディターパネルツールバーの「**ライン (Line)**」  をクリックして**ラインツール**を選択します。
2. 「**選択 (Select)**」  を選択した場合は、和音の個々の音符など、ベロシティーを変更する音符を選択します。この操作でベロシティーバーも選択されます。
3. **鉛筆**  ツールまたは**ライン**  ツールを選択した場合は、ベロシティーエディターのヘッダーで以下のいずれかのベロシティー編集範囲を選択します。
  - **すべての音符 (All notes)**
  - **選択 (Selection)**
4. ベロシティーエディターで、以下のいずれかの操作を行なってベロシティーを変更します。
  - **選択**  ツールを選択した場合は、選択したいずれかのベロシティーバーの上部をクリックして上下にドラッグします。
  - **鉛筆**  ツールを選択した場合は、任意の範囲に形状を描きます。
  - **ライン**  ツールを選択した場合は、任意の範囲にドラッグでラインを描きます。

---

### 結果

影響を受ける音符のベロシティーが変更されます。「**選択 (Selection)**」のベロシティー編集範囲を選択した場合、これは選択したベロシティーバーにのみ適用されます。



#### ヒント

また、変換ツールやヒストグラムツールを使用して、さまざまな方法でベロシティーを大規模に変更することもできます。

---


#### 関連リンク

- [キーエディターパネルツールバー \(571 ページ\)](#)
- [キーエディターでエディターを追加する/閉じる \(577 ページ\)](#)
- [キーエディターでインストゥルメントを表示する \(573 ページ\)](#)
- [キーエディターでアイテムを選択する \(578 ページ\)](#)

## 音符のベロシティーをリセットする


音符のベロシティーに加えた変更を削除して、デフォルトのベロシティーにリセットできます。この操作は、インストゥルメントに属するすべての音符、特定の声部のすべての音符、または選択した音符のみに対して実行できます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディターに表示するインストゥルメントを選択しておきます。
- ベロシティーエディターをキーエディターに追加しておきます。

---

#### 手順

1. ベロシティーエディターのヘッダーで、「**ヒストグラム (Histogram)**」  をオンにしてヒストグラムツールを表示します。
2. ヒストグラムツールの上部で、以下のフィルターのいずれかを選択します。
  - **すべての音符 (All notes)**
  - **声部 (Voice)**
  - **選択 (Selection)**
3. 「**リセット (Reset)**」をクリックします。

---

#### 結果

選択したフィルターの音符のベロシティーに加えた変更がすべてリセットされます。

#### 補足

選択した音符の演奏されるデュレーションもリセットされます。

---

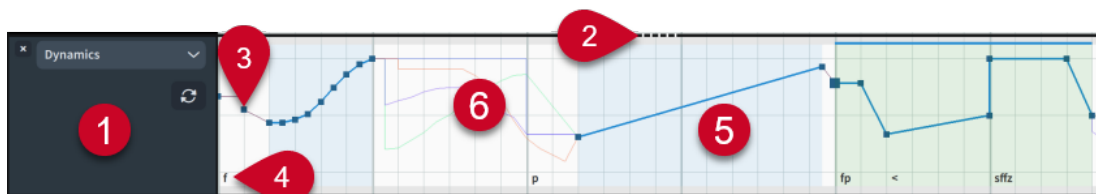
#### 関連リンク

- [ピアノロールエディター \(581 ページ\)](#)
- [打楽器エディター \(582 ページ\)](#)
- [ヒストグラムツール \(612 ページ\)](#)
- [キーエディターでアイテムを選択する \(578 ページ\)](#)
- [音符とアイテムを個々に選択/選択解除する \(389 ページ\)](#)
- [再生の上書きのリセット \(592 ページ\)](#)

## 強弱記号エディター

強弱記号エディターでは、キーエディターに表示されているインストゥルメント/声部の強弱記号を表示、入力、編集できます。これは下ゾーンのキーエディターに配置されています。

- 強弱記号エディターを表示するには、キーエディターにエディターを追加して、エディターメニューから「強弱記号 (Dynamics)」を選択します。



強弱記号エディターは以下で構成されます。

### 1 エディターヘッダー

以下のオプションがあります。

- **エディターメニュー:** エディターに表示されている MIDI コントローラーやエディターの種類を変更できます。すでにポイントを入力した MIDI コントローラーは、メニューの最初のレベルに表示されます。
- **同期 (Sync)** : エディター内のすべてのポイントをプライマリーインストゥルメントからセカンダリーインストゥルメントにコピーします。キーエディターに複数のインストゥルメントが表示されている場合のみ使用できます。

### 2 スプリッター

クリックしてドラッグすることで、エディターの高さを変更できます。複数のエディターを開いている場合は、スプリッターの両側のエディターの高さに影響します。

### 3 強弱記号ポイント

強弱記号の局所的な変化。記譜モードで入力するか、強弱記号エディターで鉛筆ツールを使用して入力します。初期設定では、局所的強弱記号ポイントは一定です。

強弱記号レベルの最大範囲は 8 (最大音量) から -8 (最小音量) です。

- レベル 3 は強弱記号 *fff* に相当します。
- レベル 0 は強弱記号 *mf* に相当します。
- レベル -3 は強弱記号 *ppp* に相当します。

#### 補足

- 強弱記号ポイントをクリックしてドラッグすると、一時的に強弱記号レベルが表示されます。
- キーエディターに表示されているすべてのインストゥルメントに共通するポイントのみ編集できます。

### 4 強弱記号テキスト

記譜モードで入力された強弱記号の強弱記号レベルまたはクレッシェンド/ディミヌエンド記号、つまり記譜項目に対応する強弱記号ポイントを表示します。

### 5 強弱記号領域

複数のポイントを含むハイライトがかかった青色の領域です。鉛筆ツールかラインツールのいずれかを使用して、強弱記号エディターでクリックアンドドラッグすることで入力します。初期設定では、強弱記号エディターで入力した領域内の強弱記号ポイントはリニアになります。

ハイライトがかかった緑色の領域は、記譜モードで入力された段階的強弱記号や結合式/強制強弱記号を表わします (*fp* や *sfz* など)。

エディターの上部にある青色の細いバーは強弱記号グループを表わします。

#### 補足

- キーエディターに表示されているすべてのインストゥルメントに共通するポイントのみ編集できます。
- 強弱記号エディターで入力した強弱記号領域は、ヒューマナイズやアクセントの付いた音符の強弱記号の増加など、強弱記号のデフォルトの再生調整を上書きします。ただし、強弱のカーブの設定は強弱記号領域にそのまま適用されます。
- ヒューマナイズやアクセントの付いた音符の強弱記号の増加といった強弱記号のデフォルトの再生調整は、記譜モードで入力した段階的強弱記号内の音符にそのまま適用されます。
- messa di voce 領域の開始位置と終了位置はリンクされており、常に同じ値になります。
- 結合式/強制強弱記号のポイントはエンベロープのパラメーターに対応しているため、これらは他の強弱記号ポイントとは異なる動作をします。結合式強弱記号には3つのポイントがあり、強制強弱記号には4つのポイントがあります。

たとえば、強制強弱記号の2つめのポイントの値を変更すると、3つめのポイントも移動します。これは、3つめのポイントが2つめのポイントのデュレーションを制御するためであり、これらは常に同じ値になります。同様に、結合式/強制強弱記号を領域の外に移動することはできません。

## 6 強弱記号の値ライン

キーエディターに複数のインストゥルメントが表示されている場合、各インストゥルメントの値ラインがそれぞれの色で表示されます。

関連リンク

[キーエディターパネル \(569 ページ\)](#)

[キーエディターでインストゥルメントを表示する \(573 ページ\)](#)

[強弱記号ポイントを別のインストゥルメントにコピーする \(601 ページ\)](#)

[強弱記号 \(758 ページ\)](#)

[強弱記号のタイプ \(758 ページ\)](#)

[強弱記号のグループ \(775 ページ\)](#)

[強弱記号の入力方法 \(287 ページ\)](#)

[強弱記号レベルを変更する \(763 ページ\)](#)


[声部の個別再生の有効化 \(461 ページ\)](#)

[リズムグリッド \(194 ページ\)](#)

## 強弱記号ポイントの入力



強弱記号エディターで、単一の強弱記号ポイントや強弱記号領域を入力できます。強弱記号エディターで入力した強弱記号ポイントはレイアウトに表示されません。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディターに表示するインストゥルメントを選択しておきます。
- 強弱記号エディターをキーエディターに追加しておきます。

手順

1. 入力する強弱記号ポイントの種類に応じて、以下のツールのいずれかを選択します。

- 単一の強弱記号ポイントまたは複数の強弱記号ポイントを含む強弱記号領域を一定間隔ごとに入力するには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[2]** を押すか、キーエディターパネルツールバーの「鉛筆 (Draw)」 をクリックして、鉛筆ツールを選択します。
  - なめらかな強弱記号領域を入力するには、キーエディターパネルツールバーの「ライン (Line)」 をクリックしてラインツールを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、強弱記号ポイントを入力します。
- 単一の強弱記号ポイントを入力するには、強弱記号エディター内のポイントを追加する位置でクリックします。
  - 複数の強弱記号ポイントを含む強弱記号領域を一定間隔ごとに入力するには、強弱記号エディター内でクリックアンドドラッグします。
  - なめらかな強弱記号領域を入力するには、強弱記号エディター内の領域の開始位置でクリックして、終了位置までドラッグします。
- 

#### 結果

キーエディターに表示されているすべてのインストゥルメントに強弱記号ポイントが入力されます。

- 鉛筆ツールを使用した場合は、クリックした位置それぞれに個別の強弱記号ポイントが入力されます。
- 鉛筆ツールを使用してクリックアンドドラッグした場合は、強弱記号領域内に 32 分音符の間隔で強弱記号ポイントが入力されます。
- ラインツールを使用した場合は、強弱記号領域内のドラッグした範囲の両端に 1 つずつ、合わせて 2 つの強弱記号ポイントが入力されます。

初期設定では、鉛筆ツールを使用して入力した強弱記号ポイントは一定、強弱記号領域内の強弱記号ポイントはリニアになります。

強弱記号領域は、ハイライトがかかった領域として強弱記号エディターに表示されます。

強弱記号エディターで入力した強弱記号ポイントは、再生には反映されますがレイアウトには表示されません。

#### 補足

- 記譜モードで入力した強弱記号の位置に強弱記号ポイント/イベントを入力すると、それらの強弱記号のデフォルトの再生調整は上書きされます。単一の強弱記号ポイントは強弱記号のレベルのみを上書きします。強弱記号領域は、たとえばヒューマナイズやアクセントの付いた音符の強弱記号の増加なども上書きします。ただし、強弱のカーブの設定は強弱記号領域にそのまま適用されません。
  - MIDI CC 1 を使用して強弱記号をコントロールするサウンドライブラリーの場合、CC 1 の MIDI CC エディターには、強弱記号ポイントを含む入力した強弱記号とヒューマナイズを組み合わせた値が表示されます。
- 



#### 関連リンク

- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)
- [キーエディターパネルツールバー \(571 ページ\)](#)
- [キーエディターでエディターを追加する/閉じる \(577 ページ\)](#)
- [キーエディターでインストゥルメントを表示する \(573 ページ\)](#)
- [強弱記号 \(758 ページ\)](#)
- [MIDI CC エディター \(603 ページ\)](#)
- [強弱記号ポイントの移動 \(600 ページ\)](#)
- [強弱記号レベルを変更する \(763 ページ\)](#)
- [強弱記号の入力方法 \(287 ページ\)](#)

## 強弱記号ポイントの移動

強弱記号ポイントは個別に移動できます。たとえば、上下に移動して強弱記号のレベルを変更できます。これは、個々の強弱記号を少しでも早いタイミング適用する場合や、特定の既存の強弱記号のボリュームを調節する場合などに行ないます。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディターパネルツールバーで「**選択 (Select)**」  を選択しておきます。
- キーエディターに表示するインストゥルメントを選択しておきます。
- 強弱記号エディターをキーエディターに追加しておきます。

### 手順

1. 強弱記号エディターで、移動する強弱記号ポイントを選択します。

#### ヒント

記譜モードで入力された強弱記号を移動するには、開始ポイントのみを選択します。これには、複数のポイントを持つ段階的強弱記号や結合式/強制強弱記号も含まれます。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した強弱記号ポイントを移動します。

- ポイントをクリックして任意の方向にドラッグします。

#### 補足

記譜モードで入力した強弱記号は、一度に水平方向または垂直方向のいずれかにしか移動できません。

- 強弱記号ポイントを左右にのみ移動するには、**[Shift]** を押しながら左右にドラッグします。
- 強弱記号ポイントを上下にのみ移動するには、**[Shift]** を押しながら上下にドラッグします。
- 記譜モードで入力した1つの強弱記号を次の符頭の位置まで移動するには、**[Alt/Opt]+[→]** を押します。
- 記譜モードで入力した1つの強弱記号を前の符頭の位置まで移動するには、**[Alt/Opt]+[←]** を押します。
- 強弱記号ポイントを現在のリズムグリッドの間隔に従って右に移動するには、**[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
- 強弱記号ポイントを現在のリズムグリッドの間隔に従って左に移動するには、**[Ctrl]/[command]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。

#### 補足

複数の強弱記号が選択されている場合は、現在のリズムグリッドの間隔でしか強弱記号を移動できません。

### 結果

選択した強弱記号ポイントが新しい位置に移動します。左右の移動は楽譜内の位置に影響します。上下の移動は強弱記号のレベルに影響します。

段階的強弱記号の終了ポイントを左右に移動すると、対応する段階的強弱記号のリズム上の長さが変更されます。該当するすべてのレイアウトで、その段階的強弱記号の記譜上の長さが自動的に更新されず。

#### 補足

- リンクされた強弱記号の強弱記号ポイントを移動すると、リンクされたすべての強弱記号に影響します。
- 記譜モードで入力した強弱記号を、1回の操作で既存の強弱記号ポイントを越えてドラッグすることはできません。マウスを放すと、移動した強弱記号ポイントによって既存の強弱記号ポイントの値が変更されます。


#### 関連リンク

- [リンクされた強弱記号 \(776 ページ\)](#)
- [段階的強弱記号 \(769 ページ\)](#)
- [強弱記号レベルを変更する \(763 ページ\)](#)
- [アイテムの長さの変更 \(398 ページ\)](#)



## 強弱記号ポイントを別のインストゥルメントにコピーする

キーエディターに複数のインストゥルメントが表示されている場合、プライマリーインストゥルメントからセカンダリーインストゥルメントに強弱記号ポイントをコピーできます。個々のポイントや領域のみをコピーすることも、選択したフローのプライマリーインストゥルメントに属するすべてのポイントをコピーすることもできます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- 強弱記号エディターをキーエディターに追加しておきます。
- キーエディターに複数のインストゥルメントを表示しておきます。

#### 手順

1. 個々の強弱記号ポイントまたは領域のみを同期する場合は、キーエディターパネルツールバーの「**領域を同期 (Sync Region)**」  をクリックして「**領域を同期 (Sync Region)**」を選択します。
2. 強弱記号エディターで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 個々の強弱記号ポイントまたは領域をコピーするには、各強弱記号ポイントまたは領域をクリックするか、複数の強弱記号ポイントと領域をまたぐようにクリックアンドドラッグします。
  - 現在のフローのすべての強弱記号ポイントをコピーするには、エディターヘッダーの「**同期 (Sync)**」  をクリックします。

#### 結果

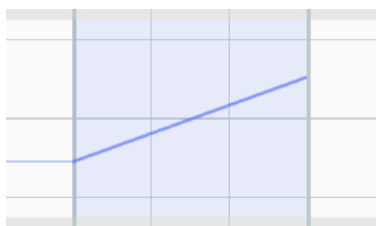
対応する強弱記号ポイントがプライマリーインストゥルメントからセカンダリーインストゥルメントへとコピーされ、キーエディターに表示されているすべてのインストゥルメントで編集できるようになります。

セカンダリーインストゥルメントに属する影響を受ける領域内の既存の強弱記号ポイントは上書きされます。

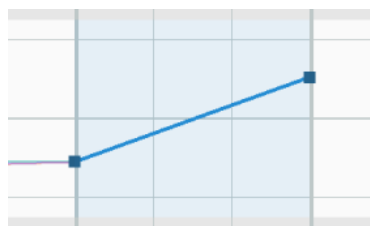
#### ヒント

キーエディターに複数のインストゥルメントが表示されている場合、すべてのインストゥルメントの強弱記号ポイントを直接入力できます。

例



プライマリーインストゥルメントの強弱記号領域のみ



セカンダリーインストゥルメントにコピーされた強弱記号領域

関連リンク

[キーエディターでエディターを追加する/閉じる \(577 ページ\)](#)

[キーエディターでインストゥルメントを表示する \(573 ページ\)](#)

[キーエディターでアイテムを選択する \(578 ページ\)](#)

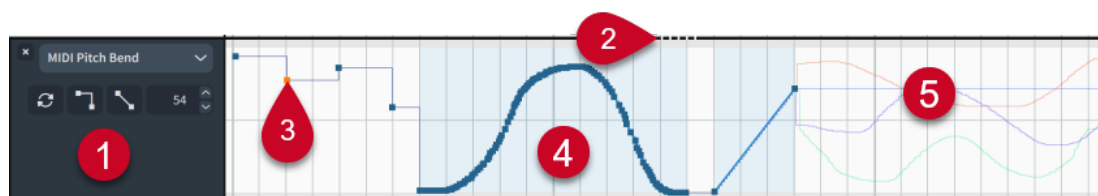
[トラック概要でフローを切り替える \(442 ページ\)](#)

[キーエディターでポイントをコピーアンドペーストする \(579 ページ\)](#)

## MIDI ピッチベンドエディター

MIDI ピッチベンドエディターでは、キーエディターに表示されているインストゥルメントの MIDI ピッチベンドコントローラーデータを表示、入力、編集できます。これは下ゾーンのキーエディターに配置されています。

- MIDI ピッチベンドエディターを表示するには、キーエディターにエディターを追加して、エディターメニューから「MIDI ピッチベンド (MIDI Pitch Bend)」を選択します。



MIDI ピッチベンドエディターは以下で構成されます。

### 1 エディターヘッダー

以下のオプションがあります。

- **エディターメニュー:** エディターに表示されている MIDI コントローラーやエディターの種類を変更できます。すでにポイントを入力した MIDI コントローラーは、メニューの最初のレベルに表示されます。
- **同期 (Sync)** : エディター内のすべてのポイントをプライマリーインストゥルメントからセカンダリーインストゥルメントにコピーします。キーエディターに複数のインストゥルメントが表示されている場合のみ使用できます。
- **一定保持ポイントに変換 (Convert to Constant Point)** : 選択したポイントを一定にします。領域内のポイントにのみ適用されます。
- **段階的変更ポイントに変換 (Convert to Linear Point)** : 選択したポイントをリニアにします。領域内のポイントにのみ適用されます。



- **数値フィールド:** 最初に選択した MIDI ポイントの値が表示されます。この値は、数値フィールドに入力するか、エディターでポイントをクリックして上下にドラッグすることで変更できます。MIDI ピッチバンドに使用できる範囲は -100% ~ +100% です。

## 2 スプリッター

クリックしてドラッグすることで、エディターの高さを変更できます。複数のエディターを開いている場合は、スプリッターの両側のエディターの高さに影響します。

## 3 MIDI ポイント

MIDI ピッチの単一の変化です。鉛筆ツールを使用して入力します。初期設定では、個々の MIDI ポイントは一定です。キーエディターに表示されているすべてのインストゥルメントに共通するポイントのみ編集できます。

## 4 MIDI 領域

複数のポイントを含むハイライトがかかった領域です。鉛筆ツールかラインツールのいずれかを使用して、クリックアンドドラッグすることで入力します。

初期設定では、領域内の MIDI ポイントはリニア、最後のポイントは一定になります。キーエディターに表示されているすべてのインストゥルメントに共通するポイントのみ編集できます。

## 5 MIDI 値ライン

キーエディターに複数のインストゥルメントが表示されている場合、各インストゥルメントの値ラインがそれぞれの色で表示されます。

関連リンク

[キーエディターパネル \(569 ページ\)](#)

[キーエディターでエディターを追加する/閉じる \(577 ページ\)](#)

[キーエディターでインストゥルメントを表示する \(573 ページ\)](#)

[キーエディターでポイントをコピーアンドペーストする \(579 ページ\)](#)

[MIDI の書き出し \(82 ページ\)](#)

[強弱記号 \(758 ページ\)](#)

[強弱記号エディター \(597 ページ\)](#)

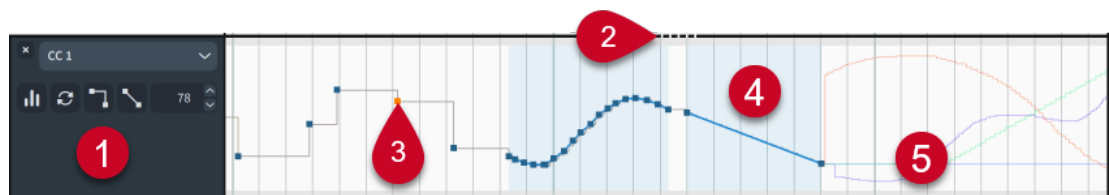
# MIDI CC エディター

MIDI CC エディターでは、キーエディターに表示されているインストゥルメントのあらゆる MIDI コントローラーのデータを表示、入力、編集できます。これは下ゾーンのキーエディターに配置されています。

- MIDI CC エディターを表示するには、キーエディターにエディターを追加して、エディターメニューから MIDI コントローラーを選択します。

### ヒント





- たとえば、2つの MIDI コントローラー間で MIDI ポイントをコピーする場合など、複数の MIDI CC エディターをキーエディターに同時に追加できます。
- 生成された値は、編集できない値ラインとして表示されます。MIDI CC 1 を使用して強弱記号をコントロールするサウンドライブラリーの場合、CC 1 の MIDI CC エディターには、強弱記号ポイントを含む入力した強弱記号とヒューマナイズを組み合わせた値が表示されます。



MIDI CC エディターは以下で構成されます。

## 1 エディターヘッダー

以下のオプションがあります。

- **エディターメニュー:** エディターに表示されている MIDI コントローラーやエディターの種類を変更できます。すでにポイントを入力した MIDI コントローラーは、メニューの最初のレベルに表示されます。
- **ヒストグラム (Histogram) **: エディターにヒストグラムツールを表示します。
- **同期 (Sync) **: エディター内のすべてのポイントをプライマリインストゥルメントからセカンダリーインストゥルメントにコピーします。キーエディターに複数のインストゥルメントが表示されている場合のみ使用できます。
- **一定保持ポイントに変換 (Convert to Constant Point) **: 選択したポイントを一定にします。領域内のポイントにのみ適用されます。
- **段階的変更ポイントに変換 (Convert to Linear Point) **: 選択したポイントをリニアにします。領域内のポイントにのみ適用されます。
- **数値フィールド:** 最初に選択した MIDI ポイントの値が表示されます。この値は、数値フィールドに入力するか、エディターでポイントをクリックして上下にドラッグすることで変更できます。MIDI CC に使用できる範囲は 0 ~ 127 です。

## 2 スプリッター

クリックしてドラッグすることで、エディターの高さを変更できます。複数のエディターを開いている場合は、スプリッターの両側のエディターの高さに影響します。

## 3 MIDI ポイント

MIDI 値の単一の変化です。**鉛筆ツール**を使用して入力します。初期設定では、個々の MIDI ポイントは一定です。キーエディターに表示されているすべてのインストゥルメントに共通するポイントのみ編集できます。

## 4 MIDI 領域

複数のポイントを含むハイライトがかかった領域です。**鉛筆ツール**か**ラインツール**のいずれかを使用して、クリックアンドドラッグすることで入力します。

初期設定では、領域内の MIDI ポイントはリニア、最後のポイントは一定になります。キーエディターに表示されているすべてのインストゥルメントに共通するポイントのみ編集できます。

## 5 MIDI 値ライン

キーエディターに複数のインストゥルメントが表示されている場合、各インストゥルメントの値ラインがそれぞれの色で表示されます。

### ヒント

- MIDI ポイントをクリックしてドラッグすると、一時的に値が表示されます。
- ヒストグラムツールや変換ツールを使用して MIDI CC の値を変更できます。
- MIDI ファイルを書き出すと MIDI CC データが含まれます。

### 関連リンク

[キーエディターパネル \(569 ページ\)](#)

[ヒストグラムツール \(612 ページ\)](#)

[変換ツール \(616 ページ\)](#)

[キーエディターでエディターを追加する/閉じる \(577 ページ\)](#)

[キーエディターでインストゥルメントを表示する \(573 ページ\)](#)

[MIDI ピッチバンドエディター \(602 ページ\)](#)

[キーエディターでポイントをコピーアンドペーストする \(579 ページ\)](#)


[MIDI の書き出し \(82 ページ\)](#)

- [強弱記号 \(758 ページ\)](#)
- [強弱記号エディター \(597 ページ\)](#)
- [再生時のペダル線 \(946 ページ\)](#)
- [サスティン楽器と非サスティン楽器 \(773 ページ\)](#)

## MIDI ポイントの入力



MIDI CC エディターと MIDI ピッチバンドエディターで、ピッチバンドを含むあらゆる MIDI コントローラーに MIDI CC ポイントを入力できます。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディターに表示するインストゥルメントを選択しておきます。
- 少なくとも 1 つの MIDI CC エディターまたは MIDI ピッチバンドエディターをキーエディターに追加しておきます。

---

### 手順

1. 入力する MIDI ポイントに応じて、以下のツールのいずれかを選択します。
  - 単一の MIDI ポイントまたは複数のポイントを含む MIDI 領域を一定間隔ごとに入力するには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[2]** を押すか、キーエディターパネルツールバーの「**鉛筆 (Draw)**」  をクリックして、**鉛筆ツール**を選択します。
  - なめらかな MIDI 領域を入力するには、キーエディターパネルツールバーの「**ライン (Line)**」  をクリックして**ラインツール**を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、MIDI ポイントを入力します。
  - 単一の MIDI ポイントを入力するには、MIDI CC エディターまたは MIDI ピッチバンドエディターで、MIDI ポイントを入力する位置をクリックします。
  - 複数の MIDI ポイントを含む MIDI 領域を一定間隔ごとに入力するには、MIDI CC エディターまたは MIDI ピッチバンドエディター内でクリックアンドドラッグします。
  - なめらかな MIDI 領域を入力するには、MIDI CC エディターまたは MIDI ピッチバンドエディター内の領域の開始位置でクリックして、終了位置までドラッグします。

### ヒント

MIDI ピッチバンドエディターの中央の水平線は、変更されていないピッチを表わしています。

---

### 結果

キーエディターに表示されているすべてのインストゥルメントに MIDI ポイントが入力されます。

- **鉛筆ツール**を使用した場合は、クリックした位置それぞれに個別の MIDI ポイントが入力されます。
- **鉛筆ツール**を使用してクリックアンドドラッグした場合は、MIDI 領域内に短い間隔で MIDI ポイントが入力されます。
- **ラインツール**を使用した場合は、MIDI 領域内のドラッグした範囲の両端に 1 つずつ、合わせて 2 つの MIDI ポイントが入力されます。

初期設定では、単一の MIDI ポイントは一定、領域内の MIDI ポイントはリニア、領域内の最後の MIDI ポイントは一定になります。



MIDI CC エディターと MIDI ピッチバンドエディターでは、MIDI 領域が色付きの背景で強調表示されません。

## MIDI ポイントを一定/リニアにする

領域内の一部のポイントを一定にしたい場合などに、領域内の選択した MIDI ポイントを入力後に一定またはリニアにできます。

初期設定では、MIDI ポイントを個別に入力した場合は一定になり、クリックアンドドラッグで領域として入力した場合はリニアになります。領域内の最後の MIDI ポイントは一定です。

### 前提条件



- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディターパネルツールバーで「**選択 (Select)**」  を選択しておきます。
- キーエディターに表示するインストゥルメントを選択しておきます。
- 少なくとも 1 つの MIDI CC エディターまたは MIDI ピッチベンドエディターをキーエディターに追加しておきます。

### 手順

1. MIDI CC エディターまたはピッチベンドエディターで、一定またはリニアにする領域内の MIDI ポイントを選択します。

#### 補足

領域内の MIDI ポイントは一定/リニアにしかできません。

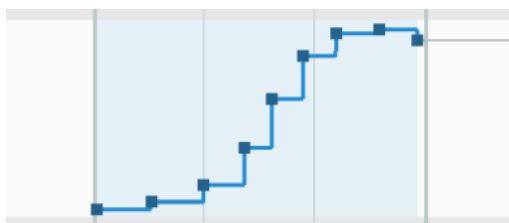
2. 以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 選択したポイントを一定にするには、エディターヘッダーの「**一定保持ポイントに変換 (Convert to Constant Point)**」  をクリックします。
  - 選択したポイントをリニアにするには、エディターヘッダーの「**段階的変更ポイントに変換 (Convert to Linear Point)**」  をクリックします。

### 結果

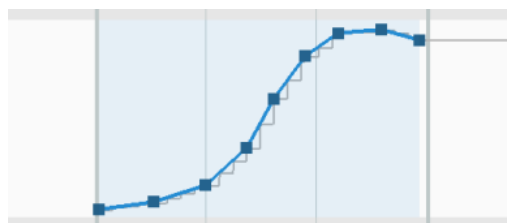
選択した MIDI ポイントが一定またはリニアになります。

一定ポイントのあとの値ラインは、常に水平に表示されます。次のポイントの値が異なる場合、リニアポイントのあとの値ラインは、ポイント間がなめらかに変移することを示す斜めの線として表示されます。

### 例



MIDI CC エディターの一定ポイント





MIDI CC エディターのリニアポイント

## MIDI ポイントの移動

MIDI CC エディターと MIDI ピッチベンドエディターでは、MIDI ポイントを個別に移動できます。たとえば、上下に移動して値を変更できます。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディターパネルツールバーで「**選択 (Select)**」  を選択しておきます。
- キーエディターに表示するインストゥルメントを選択しておきます。
- 少なくとも 1 つの MIDI CC エディターまたは MIDI ピッチベンドエディターをキーエディターに追加しておきます。

---

### 手順

1. MIDI CC エディターまたはピッチベンドエディターで、移動する MIDI ポイントを選択します。

#### 補足

複数のエディターの MIDI ポイントを一度に移動することはできません。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した MIDI ポイントを移動します。
  - ポイントをクリックして任意の方向にドラッグします。
  - 上下にのみ移動するには、**[Shift]** を押しながら上下にドラッグします。
  - 左右にのみ移動するには、**[Shift]** を押しながら左右にドラッグします。

#### ヒント


また、**[Alt/Opt]+[→]** / **[Alt/Opt]+[←]** を押すと、ステータスバーに表示されている現在のリズムグリッドの間隔に従って MIDI ポイントを移動できます。

---

## MIDI ポイントを別のインストゥルメントにコピーする


キーエディターに複数のインストゥルメントが表示されている場合、プライマリーインストゥルメントからセカンダリーインストゥルメントに MIDI ポイントをコピーできます。個々のポイントや領域のみをコピーすることも、選択したフローのプライマリーインストゥルメントに属するすべてのポイントをコピーすることもできます。


### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- 少なくとも 1 つの MIDI CC エディターまたは MIDI ピッチベンドエディターをキーエディターに追加しておきます。
- キーエディターに複数のインストゥルメントを表示しておきます。

---

### 手順

1. 個々の MIDI ポイントまたは領域のみを同期する場合は、キーエディターパネルツールバーの「**領域を同期 (Sync Region)**」  をクリックして「**領域を同期 (Sync Region)**」を選択します。
2. MIDI CC または MIDI ピッチベンドエディターで、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 個々の MIDI ポイントまたは領域をコピーするには、各 MIDI ポイントまたは領域をクリックするか、複数の MIDI ポイントと領域をまたぐようにクリックアンドドラッグします。
- 現在のフローのすべての MIDI ポイントをコピーするには、エディターヘッダーの「同期 (Sync)」をクリックします。

#### 結果

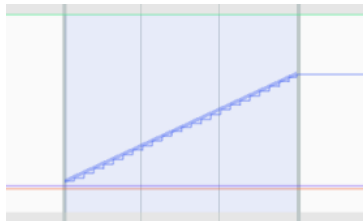
対応する MIDI ポイントがプライマリーインストゥルメントからセカンダリーインストゥルメントへとコピーされ、キーエディターに表示されているすべてのインストゥルメントで編集できるようになります。

セカンダリーインストゥルメントに属する影響を受ける領域内の既存の MIDI ポイントは上書きされません。

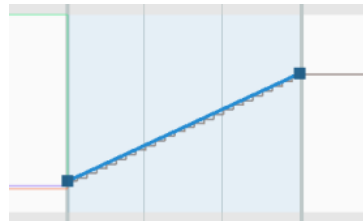
#### ヒント

キーエディターに複数のインストゥルメントが表示されている場合、すべてのインストゥルメントの MIDI ポイントを直接入力できます。

#### 例



プライマリーインストゥルメントの MIDI 領域のみ



セカンダリーインストゥルメントにコピーされた MIDI 領域

#### 関連リンク

- [キーエディターでエディターを追加する/閉じる \(577 ページ\)](#)
- [キーエディターでインストゥルメントを表示する \(573 ページ\)](#)
- [キーエディターでアイテムを選択する \(578 ページ\)](#)
- [トラック概要でフローを切り替える \(442 ページ\)](#)
- [キーエディターでポイントをコピーアンドペーストする \(579 ページ\)](#)

## テンポエディター

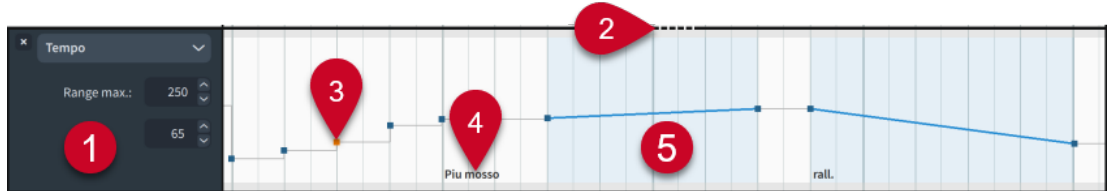
テンポエディターでは、テンポ変更を表示、入力、編集できます。これは下ゾーンのキーエディターに配置されています。

テンポエディターを表示するには、以下のいずれかの操作を行います。

- キーエディターにエディターを追加して、エディターメニューから「テンポ (Tempo)」を選択します。
- キーエディターがロックされていないときに、再生モードでテンポマークかテンポトラックを選択します。

## 補足

これにより、テンポエディターがプライマリーエディターとして表示されます。キーエディターでピアノロール/打楽器エディターやその他のエディターの表示に戻るには、楽譜領域でインストゥルメントに属する音符/アイテムを選択する必要があります。



テンポエディターは以下で構成されます。

### 1 エディターヘッダー

以下のオプションがあります。

- **エディターメニュー:** エディターに表示されている MIDI コントローラーやエディターの種類を変更できます。すでにポイントを入力した MIDI コントローラーは、メニューの最初のレベルに表示されます。
- **「範囲の最大値 (Range max.)」 数値フィールド:** テンポエディターのメトロノームマークの最大値を設定できます。
- **テンポ数値フィールド:** 最初に選択したテンポポイントのメトロノームマークの値が、小数点以下なしで表示されます。この値は、数値フィールドに入力するか、エディターでポイントをクリックして上下にドラッグすることで変更できます。

### 2 スプリッター

クリックしてドラッグすることで、エディターの高さを変更できます。複数のエディターを開いている場合は、スプリッターの両側のエディターの高さに影響します。

### 3 テンポポイント

テンポの局所的な変化。記譜モードで入力するか、テンポエディターで鉛筆ツールを使用して入力します。固定テンポ変更には1つの一定ポイントが含まれます。

## ヒント

テンポエディターをクリックしてドラッグすると、マウスポインターの位置にあるメトロノームマークの値が一時的に表示されます。

### 4 テンポ記号テキスト

記譜モードで入力されたテンポ記号のテキスト、つまり記譜項目に対応するテンポポイントが表示されます。

### 5 テンポ領域

テンポエディターでラインツールを使用してクリックアンドドラッグで入力した、開始位置にリニアポイント、終了位置に一定ポイントが入力されたハイライトがかかった領域。

テンポ領域は、記譜モードで入力した *rallentando* のような段階的テンポ変更を表わすこともできます。

テンポエディターで入力したテンポポイントは、楽譜にはガイドとして表示されます。初期設定では、ガイドは印刷されません。そのため、テンポポイントをテンポ記号としてレイアウトに表示したい場合は、ガイドを表示することをおすすめします。

テンポエディターに入力したすべてのテンポポイントは、書き出した MIDI ファイルに含まれます。



関連リンク

[キーエディターパネル \(569 ページ\)](#)

[テンポトラック \(451 ページ\)](#)

[キーエディターでエディターを追加する/閉じる \(577 ページ\)](#)

[キーエディターでインストゥルメントを表示する \(573 ページ\)](#)


[テンポ記号 \(1064 ページ\)](#)

[テンポ記号の入力方法 \(272 ページ\)](#)

## テンポエディターへのテンポ変更の入力



テンポエディターでは、単一のテンポ変更やテンポ領域を入力できます。テンポエディターに入力したテンポ変更は、テンポ変更としてではなく、ガイドとしてレイアウトに表示されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- テンポエディターをキーエディターに追加しておきます。

---

手順

1. 入力するテンポ変更の種類に応じて、以下のツールのいずれかを選択します。
  - 一定間隔ごとに単一または複数の固定テンポ変更を入力するには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[2]** を押すか、キーエディターパネルツールバーの「**鉛筆 (Draw)**」  をクリックして、**鉛筆ツール**を選択します。
  - テンポ領域を入力するには、キーエディターパネルツールバーの「**ライン (Line)**」  をクリックして**ラインツール**を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、テンポ変更を入力します。
  - 単一の固定テンポ変更を入力するには、テンポエディター内のテンポ変更を追加する位置でクリックします。
  - 一定間隔ごとに複数の固定テンポ変更を入力するには、テンポエディター内でクリックアンドドラッグします。
  - テンポ領域を入力するには、テンポエディター内の領域の開始位置でクリックして、終了位置までドラッグします。

ヒント

テンポエディターをクリックしてドラッグすると、マウスポインターの位置にあるメトロノームマークの値が一時的に表示されます。

---

結果

- **鉛筆ツール**を使用して複数回クリックした場合は、クリックした位置それぞれに個別のテンポ変更が入力されます。
- **鉛筆ツール**を使用してクリックアンドドラッグした場合は、32 分音符の間隔でテンポ変更が入力されます。
- **ラインツール**を使用した場合は、テンポ領域内のドラッグした範囲の両端に1つずつ、合わせて2つのテンポ変更が入力されます。

これにより再生速度が変更されますが、レイアウトにはテンポ変更が表示されません。かわりにガイドとして表示されます。

テンポエディターに入力したテンポ変更は、書き出した MIDI ファイルに含まれます。



関連リンク

- [キーエディターパネルツールバー \(571 ページ\)](#)
- [キーエディターでエディターを追加する/閉じる \(577 ページ\)](#)
- [ガイド \(409 ページ\)](#)
- [テンポ記号の表示/非表示 \(1070 ページ\)](#)
- [テンポ記号の入力方法 \(272 ページ\)](#)

## テンポエディターのテンポ変更の移動

テンポエディターのテンポ変更を別の位置に移動できます。これは、該当するすべてのレイアウトでの位置に影響します。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディターパネルツールバーで「**選択 (Select)**」  を選択しておきます。
- テンポエディターをキーエディターに追加しておきます。

---

手順

1. テンポエディターで、移動するテンポ変更を選択します。
2. メトロノームマークの値を変更することなく選択したテンポ変更を移動するには、**[Shift]** を押しながら左右にドラッグします。

補足

記譜モードで入力したテンポ領域や単一のテンポ変更を、1回の操作で既存のテンポ変更を越えて移動させることはできません。マウスを放すと、移動したテンポ変更によって既存のテンポ変更の値が変更されます。

---

結果

選択したテンポ変更が移動します。選択した複数の固定テンポ変更を移動した場合、互いの相対位置は維持されます。この変更は、移動したテンポ変更が含まれるすべてのレイアウトにも反映されます。



手順終了後の項目

テンポ変更を上下に移動することで、メトロノームマークの値を変更することもできます。

## テンポエディターでのテンポの変更

テンポエディターでは、1分あたりの拍数で表わされる個々のテンポ変更のメトロノームマークの値を変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディターパネルツールバーで「**選択 (Select)**」  を選択しておきます。
- テンポエディターをキーエディターに追加しておきます。

---

手順

1. テンポエディターで、メトロノームマークの値を変更するテンポ変更を選択します。

2. 選択したテンポ変更の位置を移動することなくメトロノームマークの値を変更するには、**[Shift]** を押しながら上下にドラッグします。  
テンポエディターをクリックしてドラッグすると、マウスポインターの位置にあるメトロノームマークの値が一時的に表示されます。

#### 結果

選択したテンポ変更のメトロノームマークの値が相対的に変更されます。この変更は、再生速度やレイアウトに表示されるすべてのテンポ変更のメトロノームマークに影響します。

#### ヒント

選択したテンポ変更のメトロノームマークの値は、テンポエディターのヘッダーにある「**テンポ (Tempo)**」数値フィールドを使用して変更することもできます。

#### 関連リンク

- [テンポエディター \(608 ページ\)](#)
- [キーエディターでエディターを追加する/閉じる \(577 ページ\)](#)
- [キーエディターでアイテムを選択する \(578 ページ\)](#)

## ヒストグラムツール



ヒストグラムツールには、ベロシティと MIDI CC の値がチャートとして表示されます。値は度数分布に応じてグループ化されます。このツールを使用すると、たとえば、すべてのベロシティの値を比例的に大きくするなど、値を大規模に変更できます (トラック全体など)。

- ベロシティエディターと MIDI CC エディターにヒストグラムツールを表示するには、それぞれのエディターのヘッダーで「**ヒストグラム (Histogram)**」 をクリックします。



### 1 チャートの形状

ヒストグラムチャートの形状を変更できます。

- **バー** : 値がバーとして表示されます。
- **領域** : 値が領域として表示されます。

### 2 ヒストグラムフィルター

ヒストグラムツールに表示される値をフィルタリングできます。

- **すべて (All)/すべての音符 (All notes)**: キーエディターに現在表示されているすべてのインストゥルメントのすべての値を表示します。
- **声部 (Voice)**: 選択した声部の音符のみを表示します。ベロシティエディターでのみ使用できます。
- **選択 (Selection)**: 選択したアイテムの値のみ表示します。

### 3 ヒストグラムチャート

選択したフィルターに応じて値が表示されます。X軸は数値、Y軸は対応する数値の度数分布を表わしています。

#### 4 ヒストグラムコントロール

現在表示されている値を変更できます。

#### 5 リセット (Reset)

現在表示されているすべての値をリセットします。

#### ヒント

値を小さく変更したい場合は、変換ツールを使用できます。

#### 関連リンク

[キーエディターパネル \(569 ページ\)](#)

[キーエディターでエディターを追加する/閉じる \(577 ページ\)](#)

[音符のベロシティーの変更 \(595 ページ\)](#)

[声部 \(1145 ページ\)](#)

[複数の声部への音符の入力 \(211 ページ\)](#)

[変換ツール \(616 ページ\)](#)

[ベロシティーエディター \(594 ページ\)](#)

[MIDI CC エディター \(603 ページ\)](#)

## ヒストグラムコントロール

ヒストグラムコントロールを使用すると、ベロシティーや MIDI CC の値をさまざまな方法で大規模に変更できます。

- ヒストグラムコントロールには、キーエディターにヒストグラムツールが表示されているときにアクセスできます。

#### デルタ (Delta)



値の中心点を表わします。表示されているすべての値を左右に移動させることができます。値の間の明示的な間隔が保持されます。

#### スケール (Scale)



値を比例的に拡大縮小します。値の間の比例関係が保持されます。つまり、右に動かすと値の間隔が広がり、左に動かすと狭まります。

#### スプレッド (Spread)



中心点から左右両方に値を広げます。

#### 下限 (Lower Limit)



最も低い値を表わします。低い値を上げることができます。

#### 上限 (Upper Limit)



最も高い値を表わします。高い値を下げるすることができます。

## ランダム化 (Randomize)



ボタンをクリックして上下にドラッグすることで値をランダム化できます。マウスポインターを上を上げるほど、ランダム化の幅が広がり、極端になります。ランダム化には、ベル型に近い標準分布が使用されます。

### 関連リンク

[キーエディターパネル \(569 ページ\)](#)

[変換コントロール \(616 ページ\)](#)

[ベロシティーエディター \(594 ページ\)](#)

[MIDI CC エディター \(603 ページ\)](#)


## ヒストグラムツールを使用して値を変更する

ヒストグラムツールを使用して、ベロシティーや MIDI CC の値を大規模に変更できます (トラック全体など)。たとえば、すべてのベロシティーの値を比例的に大きくするなどできます。



### ヒント

値を小さく変更したい場合は、変換ツールを使用できます。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディターに表示するインストゥルメントを選択しておきます。
- 少なくとも 1 つのベロシティーエディターまたは MIDI CC エディターをキーエディターに追加しておきます。

### 手順

1. ヒストグラムツールを使用する各エディターのヘッダーで、「**ヒストグラム (Histogram)**」  をオンにしてヒストグラムツールを表示します。
2. 必要に応じて、各エディターに適したヒストグラムツールフィルターを選択します。
3. 利用できるヒストグラムコントロールを必要に応じて使用します。  
たとえば、「**スケール (Scale)**」  をクリックして右にドラッグすると、現在表示されている値を比例的に大きくできます。

### 関連リンク

[ヒストグラムコントロール \(613 ページ\)](#)

[ヒストグラムツールフィルターの変更 \(615 ページ\)](#)

[キーエディターでエディターを追加する/閉じる \(577 ページ\)](#)

[キーエディターでインストゥルメントを表示する \(573 ページ\)](#)

[声部 \(1145 ページ\)](#)

[複数の声部への音符の入力 \(211 ページ\)](#)


[既存の音符の声部を変更する \(423 ページ\)](#)

[変換ツールを使用して値を変更する \(617 ページ\)](#)

## ヒストグラムツールフィルターの変更


利用できるフィルターを使用して、ヒストグラムツールに表示される値、つまりヒストグラムツールの影響を受ける値を変更できます。たとえば、すでに選択している値にのみヒストグラムツールが影響するようにしたい場合などに行いません。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- 少なくとも1つのペロシティーエディターまたは MIDI CC エディターをキーエディターに追加しておきます。

---

### 手順

1. ヒストグラムツールを使用する各エディターのヘッダーで、「**ヒストグラム (Histogram)**」  をオンにしてヒストグラムツールを表示します。
2. 各ヒストグラムツールの上部で、以下のフィルターのいずれかを選択します。
  - 「**すべて (All)**」 (MIDI CC エディター) または 「**すべての音符 (All notes)**」 (ペロシティーエディター)
  - 「**声部 (Voice)**」 (ペロシティーエディターのみ)
  - 「**選択 (Selection)**」

---

### 関連リンク

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)


[キーエディターでエディターを追加する/閉じる \(577 ページ\)](#)

[キーエディターでインストゥルメントを表示する \(573 ページ\)](#)

## ヒストグラムチャートの形状を変更する




ヒストグラムツールの値の表示方法を、バー表示と領域表示で切り替えることができます。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディターに表示するインストゥルメントを選択しておきます。
- 少なくとも1つのペロシティーエディターまたは MIDI CC エディターをキーエディターに追加しておきます。

---

### 手順

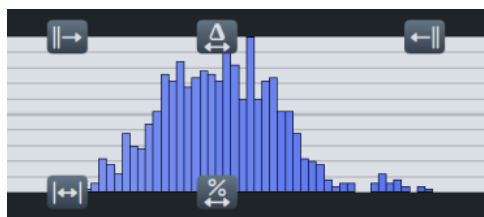
1. ヒストグラムツールを使用する各エディターのヘッダーで、「**ヒストグラム (Histogram)**」  をオンにしてヒストグラムツールを表示します。
2. 各ヒストグラムツールの上部で、以下のチャート形状のいずれかを選択します。
  - **バー** 
  - **領域** 

---

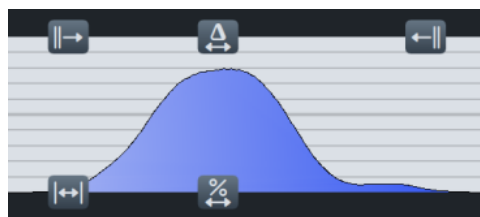
### 結果

各エディターのヒストグラムチャートの形状が変更されます。

例




バー

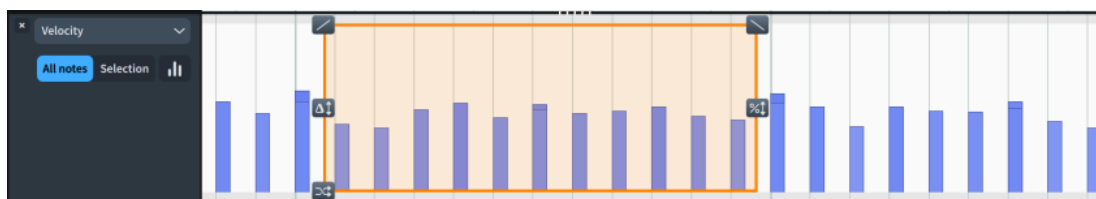


領域

## 変換ツール

変換ツールを使用すると、選択範囲内の連続するベロシティと MIDI CC の値をさまざまな方法で変更できます。たとえば、特定の 2 小節のみ、すべてのベロシティ値を比例的に大きくするなどできます。

- ベロシティエディターと MIDI CC エディターでは、キーエディターパネルツールバーの「**変換 (Transform)**」 をクリックし、いずれかのエディターでクリックアンドドラッグして変換の選択範囲を作成することで変換ツールを使用できるようになります。



ベロシティエディターの変換の選択範囲

### ヒント

値を大きく変更したい場合は、ヒストグラムツールを使用できます。

### 関連リンク

[キーエディターパネル \(569 ページ\)](#)

[ヒストグラムツール \(612 ページ\)](#)

[ベロシティエディター \(594 ページ\)](#)

[MIDI CC エディター \(603 ページ\)](#)

## 変換コントロール

変換コントロールを使用すると、変換の選択範囲内の連続するベロシティと MIDI CC の値をさまざまな方法で変更できます。

- キーエディターで変換の選択範囲を作成すると、変換コントロールにアクセスできるようになります。

### 左に傾ける (Tilt Left)



ボタンをクリックして下にドラッグすることで、斜めの線に従って値を下げるができます。これにより、左の値が右よりも下がります。



### 右に傾ける (Tilt Right)



ボタンをクリックして下にドラッグすることで、斜めの線に従って値を下げるができます。これにより、右の値が左よりも下がります。

### デルタ (Delta)



値の中心点を表わします。表示されているすべての値を上下に移動させることができます。バーの間の明示的な値の間隔が保持されます。

### スケール (Scale)



値を比例的に上下に移動します。バーの間の比例関係が保持されます。つまり、上に動かすとバーの間隔が広がり、下に動かすと狭まります。

### ランダム化 (Randomize)



ボタンをクリックして上にドラッグすることで値をランダム化できます。マウスポインターを上にするほど、ランダム化の幅が広がり、極端になります。ランダム化には、ベル型に近い標準分布が使用されます。

#### 関連リンク

[ヒストグラムコントロール](#) (613 ページ)

[音符のベロシティの変更](#) (595 ページ)


## 変換ツールを使用して値を変更する

連続するベロシティや MIDI CC の値を囲むように変換の選択範囲を作成し、変換コントロールを使用して、選択した値をさまざまな方法で変更できます (すべての値を比例的に大きくするなど)。



#### ヒント

値を大きく変更したい場合は、ヒストグラムツールを使用できます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディターに表示するインストゥルメントを選択しておきます。
- 少なくとも 1 つのベロシティエディターまたは MIDI CC エディターをキーエディターに追加しておきます。

#### 手順

1. キーエディターパネルツールバーで、「**変換 (Transform)**」  をクリックして変換ツールを選択します。
2. 値を変更するエディターで、任意の範囲をクリックアンドドラッグします。
3. 利用できる変換コントロールを必要に応じて使用します。  
たとえば、「**スケール (Scale)**」  をクリックして上にドラッグすると、値を比例的に大きくできます。

関連リンク

- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)
- [キーエディターパネルツールバー \(571 ページ\)](#)
- [キーエディターでエディターを追加する/閉じる \(577 ページ\)](#)
- [キーエディターでインストゥルメントを表示する \(573 ページ\)](#)
- [ヒストグラムツール \(612 ページ\)](#)

## キーエディター設定


キーエディター設定を使用すると、特定の組み合わせのエディターを同時に開くことができます。これは、必要なエディターを手動で追加したり閉じたりするよりもはるかにすばやく行なえます。

たとえば、ペロシティーエディターと強弱記号エディターを、複数の MIDI CC エディターと頻繁に切り替えて表示する場合、これらの組み合わせでキーエディター設定を保存しておいて、必要に応じて各設定を適用できます。

## キーエディター設定の保存



たとえば、ペロシティーエディターと強弱記号エディターと一緒に使用することが多い場合などに、キーエディターのエディター設定を保存できます。コンピューター上のすべてのプロジェクトのキーエディター設定にアクセスできます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- キーエディター設定に保存するエディターを追加しておきます。

---

手順

1. 以下のいずれかの操作を行なって、キーエディターで現在開いているエディターをキーエディター設定として保存します。
  - 新しいキーエディター設定を保存するには、キーエディターの左下にある「**プリセット (Presets)**」  をクリックして、「**設定を保存 (Save Configuration)**」を選択します。
  - 既存のキーエディター設定を置き換えるには、キーエディターの左下にある「**プリセット (Presets)**」  をクリックして「**設定を置き換え (Replace Configuration)**」を選択し、置き換える設定を選択します。
2. 新しいキーエディター設定を保存した場合は、表示される「**設定名 (Configuration Name)**」ダイアログに設定の名前を入力します。
3. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

---

関連リンク


- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)
- [キーエディターでエディターを追加する/閉じる \(577 ページ\)](#)

## キーエディター設定の適応


キーエディター設定をプロジェクトに適用すると、その設定で保存されたエディターがキーエディターに追加され、すでに開いているエディターが置き換えられます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。

- 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
  - 少なくとも1つのキーエディター設定をコンピューターに保存しておきます。
- 


#### 手順

1. キーエディターの左下で、「**プリセット (Presets)**」  をクリックします。
  2. 適用する設定を選択します。
- 


## キーエディター設定の削除

たとえば、プロジェクトの終了後に特定の設定が必要なくなった場合などに、キーエディター設定を削除できます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
  - 下ゾーンのツールバーで**キーエディター**  を選択しておきます。
- 

#### 手順

1. キーエディターの左下で、「**プリセット (Presets)**」  をクリックします。
  2. 「**設定を削除 (Delete Configuration)**」を選択します。
  3. 削除する設定を選択します。
-

# ミキサー

ミキサーでは、再生時のチャンネルのボリューム、パンニング、サウンドを制御できます。

以下の場所からミキサーにアクセスできます。

- 下ゾーンのみキサーパネル
- **ミキサーウィンドウ**

関連リンク

[ミキサーウィンドウ](#) (621 ページ)


[ミキサーチャンネル](#) (622 ページ)

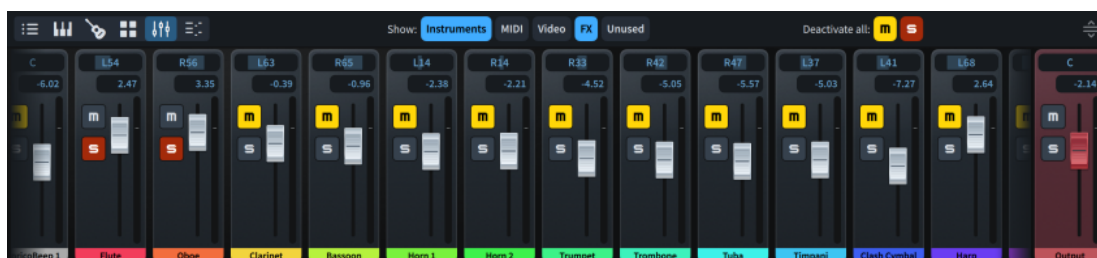
[ゾーンとパネル](#) (33 ページ)

## ミキサーパネル

ミキサーパネルでは、再生時のチャンネルのボリュームとパンニングを制御できます。これは記譜モードと再生モードのウィンドウ下部の下ゾーンに配置されています。

現在表示されているチャンネル以外に利用できるチャンネルがある場合は、ミキサーの左右の端のチャンネルが薄く表示されます。

- ミキサーパネルを表示するには、下ゾーンを表示してから、下ゾーンツールバーの**ミキサー**  をクリックします。





ミキサーパネルのツールバーには以下のオプションがあります。

### チャンネルタイプボタン

チャンネルのタイプに応じて、表示/非表示にするチャンネルを自由に組み合わせて選択できます。

### すべて無効化 (Deactivate all)

対応するボタンをクリックして、すべてのミュート  とソロ  を解除できます。ミュート状態またはソロ状態のチャンネルがあるかどうかを示します。

### 下ゾーンのサイズ変更 (Resize Lower Zone)



下ゾーンの高さを変更できます。

関連リンク

[ミキサーチャンネル](#) (622 ページ)


[ゾーンとパネル](#) (33 ページ)

[ゾーンの表示/非表示の切り替え](#) (39 ページ)

## ミキサーウィンドウ

ミキサーでは、再生時のチャンネルのボリューム、パンニング、サウンドを制御できます。ここでは、ミキサーパネルでは使用できないチャンネルストリップにアクセスできます。

ミキサーウィンドウの表示/非表示を切り替えるには、以下のいずれかの操作を行います。

- **[F3]** を押します。
- ツールバーの「ミキサーを表示 (Show Mixer)」 をクリックします。



ミキサーウィンドウは以下で構成されます。

### 1 チャンネルタイプボタン

チャンネルのタイプに応じて、表示/非表示にするチャンネルを自由に組み合わせて選択できます。

### 2 すべて無効化 (Deactivate all)

対応するボタンをクリックして、すべてのミュート **m** とソロ **s** を解除できます。ミュート状態またはソロ状態のチャンネルがあるかどうかを示します。

### 3 チャンネルストリップ

Insert をロードしたり EQ を変更したりして、チャンネルのサウンドを変更できます。

### 4 チャンネル

対応するトラックまたは再生時のボリュームとパンポジションを変更できます。インストゥルメント/声部トラックごとにオーディオチャンネルと MIDI チャンネルがあるほか、クリックやマスター出力などに使用する追加チャンネルがあります。

#### ヒント

- プロジェクトのボリュームレベルをコントロールするために、トラックフェーダーを使用する前に強弱記号を入力して、強弱のカーブをプロジェクトに合わせて調整することをおすすめします。
- 現在表示されているチャンネル以外に利用できるチャンネルがある場合は、ミキサーの左右の端のチャンネルが薄く表示されます。

ミキサーウィンドウで加えた変更は自動的に保存され、プロジェクトに適用されます。

#### 関連リンク

[ツールバー \(26 ページ\)](#)

[ミキサーチャンネルストリップ \(623 ページ\)](#)


[トラックをミュート/ソロにする \(463 ページ\)](#)

[チャンネルのボリュームを変更する \(626 ページ\)](#)

## ミキサーウィンドウの表示/非表示の切り替え

ミキサーウィンドウはいつでも表示/非表示を切り替えることができます。たとえば、楽譜領域で作業をしているときに、非表示にして視界に入らないようにできます。

手順

- 以下のいずれかの操作を行なって、ミキサー ウィンドウの表示/非表示を切り替えます。
  - [F3]** を押します。
  - ツールバーの「ミキサーを表示 (Show Mixer)」  をクリックします。
  - 「ウィンドウ (Window)」 > 「ミキサー (Mixer)」 を選択します。

## ミキサーチャンネル

ミキサーチャンネルを使用すると、そのチャンネルに接続されたソース (インストゥルメントトラックなど) によってサウンドを生成できます。ミキサーパネルとミキサーウィンドウではすべてのチャンネルにアクセスでき、各トラックのトラックインスペクターでは個々のチャンネルにアクセスできます。



ミキサーパネルの各チャンネルには、以下のコントロールとディスプレイがあります。

- パンコントロール**  
チャンネルのサウンド/MIDI 出力を、ステレオ再生のステレオスペクトラムでパンニングできます。
- フェーダーの値**  
フェーダーの位置に対応する現在のボリュームが値として表示されます。
  - オーディオチャンネルは dB を使用します。
  - MIDI チャンネルは 0 ~ 127 の MIDI ボリュームを使用します。
- フェーダー**  
チャンネルのボリュームレベルをコントロールできます。
- チャンネルメーター**

チャンネルの出力ボリュームをリアルタイムに示します。

#### 5 ミュート

チャンネルをミュートできます。そのチャンネルがミュート状態かどうかを示します。

#### 6 ソロ

チャンネルをソロにできます。そのチャンネルがソロ状態かどうかを示します。

#### 7 チャンネル名

チャンネルの名前が表示されます。

インストゥルメントチャンネルには、「**インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)**」ダイアログでそのインストゥルメントに設定されたインストゥルメントの正式名称と、そのインストゥルメント番号が表示されます (存在する場合)。

関連リンク

[トラックインスペクター \(443 ページ\)](#)

[「インストゥルメント名を編集 \(Edit Instrument Names\)」ダイアログ \(165 ページ\)](#)

[インストゥルメントのナンバリング \(118 ページ\)](#)

## ミキサーチャンネルのタイプ

ミキサーではさまざまなタイプのチャンネルを使用できます。チャンネルのタイプによって、そのチャンネルで使用できるコントロールが異なります。

### インストゥルメント

プロジェクト内の各インストゥルメント/声部トラックにチャンネルがあります。インストゥルメントチャンネルを表示すると、複数のプラグインにまたがっていても、該当するすべてのチャンネルが含まれます。

さらに、「DoricoBeep」という名前のインストゥルメントチャンネルがあり、このチャンネルを使用するとメトロノームクリックのボリュームをコントロールできます。

### MIDI

プロジェクトのすべての VST インストゥルメントには、VST チャンネルに加えて MIDI チャンネルもあります。MIDI チャンネルでは、各インストゥルメントの MIDI ボリュームと MIDI パンを変更できます。

### ビデオ

ビデオオーディオのボリュームをコントロールできます。

### FX

リバーブなどの Send エフェクトのボリュームをコントロールできます。デフォルトでは、このチャンネルに REVerence が自動的に読み込まれています。

#### ヒント

REVerence の詳細については、[プラグインリファレンス](#)を参照してください。

### 出力

マスター出力ボリュームをコントロールできます。**出力チャンネル**は常に表示されます。

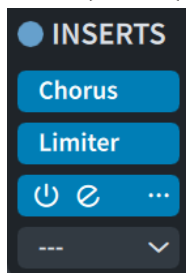
## ミキサーチャンネルストリップ

ミキサーの各チャンネルには、チャンネルコントロールが含まれる固有のチャンネルストリップがあります。チャンネルストリップは**ミキサー**ウィンドウの上部にあります。

各チャンネルストリップには、以下のタイプのコントロールが含まれています。



## インサート (Inserts)



各チャンネルには、Insert を読み込むことができるスロットが4つ備わっています。メニューから Insert を選択できます。

ヘッダーを使用すると、すべてのチャンネルのセクションの展開/折りたたみを切り替えることができます。

インジケーターには以下の状態があります。

- **無効** : チャンネルに Insert がロードされていません。
- **有効** : 少なくとも1つの Insert がチャンネルにロードされ、Insert が有効になっています。
- **バイパス** : 少なくとも1つの Insert がチャンネルにロードされ、すべての Insert がバイパスされています。

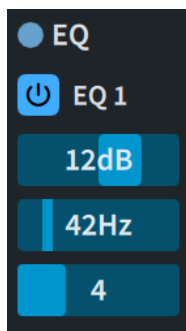
Insert がロードされたスロットでは、以下のコントロールを使用できます。

- **Insert を有効にする (Enable Insert)** : Insert スロットを有効にする、またはバイパスします。
- **Insert を編集 (Edit Insert)** : ロードされたプラグインのプラグインウィンドウを開き、設定を編集できます。
- **Insert メニュー (Insert menu)** : プラグインメニューを開き、別のプラグインを選択してその Insert スロットにロードできます。

### ヒント

- Dorico SE に含まれるプラグインの詳細については、プラグインリファレンスを参照してください。
- 個々のチャンネルの Insert には、各トラックのトラックインスペクターからアクセスできます。


## EQ



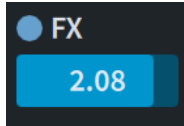
各チャンネルには、デフォルト EQ として4つのバンドが用意されています。

インジケーターを使用すると、セクションの有効  と無効  を切り替えることができます。ヘッダーを使用すると、すべてのチャンネルのセクションの展開/折りたたみを切り替えることができます。



各 EQ バンドに以下のコントロールを使用できます。

- **EQを有効にする (Enable EQ)** : 各バンドを有効にする、またはバイパスします。
- **ゲイン (Gain)**: 各バンドの減衰量/増幅量を dB で設定します。
- **周波数 (Frequency)**: 各バンドの周波数を Hz で設定します。
- **Q**: 帯域幅を制御します。つまり、上下の周波数がどこまで影響を受けるか、およびその度合いを制御します。

#### FX



各チャンネルに1つずつFXスロットがあります。初期設定では、リバーブがロードされたFXチャンネルに送られます。

インジケータを使用すると、セクションの有効  と無効  を切り替えることができます。ヘッダーを使用すると、すべてのチャンネルのセクションの展開/折りたたみを切り替えることができます。

#### 関連リンク

[Insert をチャンネルにロードする \(628 ページ\)](#)

[トラックインスペクター \(443 ページ\)](#)

## チャンネルの表示/非表示

ミキサーのチャンネルをタイプごとに表示/非表示にできます。たとえば、インストゥルメントチャンネルで作業をする間、MIDI チャンネルを非表示にするなどできます。

#### 前提条件

下ゾーンまたは**ミキサー**ウィンドウにミキサーを表示しておきます。

---

#### 手順

- ミキサーの上部で、各チャンネルタイプをオン/オフにします。

---

#### 結果

タイプボタンをオンにするとミキサーにそのタイプのチャンネルが表示され、オフにすると非表示になります。

## チャンネルのスクロール

ミキサーに多くのチャンネルが表示されている場合、画面に表示されていないチャンネルをスクロールして表示できます。

#### 前提条件

下ゾーンまたは**ミキサー**ウィンドウにミキサーを表示しておきます。

---

#### 手順

- ミキサーで、以下のいずれかの操作を行なってチャンネルをスクロールします。
  - マウスホイールで上下にスクロールするか、タッチパッドで上下にスワイプします。
  - チャンネルフェーダー以外のどこかをクリックして左右にドラッグします。

## チャンネルの高さを変更する

ミキサーウィンドウで、チャンネルとチャンネルストリップの垂直方向のスペースを変更できます。たとえば、Insertをロードする場合やEQ設定を変更する場合にチャンネルストリップの高さを高くするなどできます。

前提条件

ミキサーウィンドウを表示しておきます。

---

手順

- ミキサーで、チャンネルストリップとチャンネルの間のラインをクリックして上下にドラッグします。

マウスポインターを適切な位置に合わせると、上下の矢印のアイコンに変わります。



## チャンネルのボリュームを変更する

ミキサーで、個々のチャンネルのボリュームを変更したりリセットしたりできます。たとえば、オーケストラプロジェクトでインストゥルメントのバランスを整える場合などに行ないます。

前提条件

下ゾーンまたはミキサーウィンドウにミキサーを表示しておきます。

---

手順

- ミキサーで、以下のいずれかの操作を行なってチャンネルのボリュームを変更します。
  - ボリュームを上げるには、フェーダーを上ドラッグします。
  - ボリュームを下げるには、フェーダーを下ドラッグします。
  - ボリュームをデフォルト値にリセットするには、フェーダーの値を **[Ctrl]/[command]** を押しながらかlickするかダブルクリックします。



---

#### 結果

対応するチャンネルのボリュームが変更されます。

#### ヒント

「環境設定 (Preferences)」の「再生 (Play)」ページで、以降のすべてのプロジェクトのデフォルトの出力レベルを変更できます。初期設定では、大規模なアンサンブルのプロジェクトでクリッピングが発生するのを防ぐために  $-6$  dB に設定されています。

---

#### 関連リンク

[ミキサーパネル \(620 ページ\)](#)

[ミキサーウィンドウ \(621 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(51 ページ\)](#)

## パンニングチャンネル

個々のチャンネルのパンポジションをステレオスペクトラムで変更できます。たとえば、オーケストラプロジェクトのインストゥルメントのパンポジションを実際のステージ上の位置に合わせたい場合などに行ないます。

#### 前提条件

下ゾーンまたはミキサーウィンドウにミキサーを表示しておきます。

---

#### 手順

- ミキサーで、各チャンネルの上部にあるパンコントロールの任意の位置をクリックします。パンコントロールをクリックして左右にドラッグすることもできます。



## Insert をチャンネルにロードする

MIDI チャンネル以外の各チャンネルに最大 4 つの Insert をロードできます。たとえば、デフォルトの EQ チャンネルストリップを使用するかわりに特定の EQ プラグインをロードしたり、アンプモデリングプラグインをクリーンなギターチャンネルに適用したりできます。

### ヒント

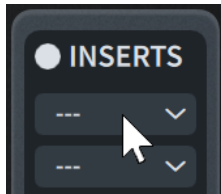
Dorico SE に含まれるプラグインの詳細については、プラグインリファレンスを参照してください。


### 前提条件

ミキサーウィンドウを表示しておきます。

### 手順

1. ミキサーで、いずれかのチャンネルストリップの「Inserts」をクリックしてすべての「Inserts」セクションを展開します。
2. Insert スロットをクリックして、ロードするプラグインをメニューから選択します。



3. 新しいプラグインの設定を編集する場合は、「Insert を編集 (Edit Insert)」 をクリックしてプラグインウィンドウを開きます。
4. EQ プラグインをロードした場合は、対応するチャンネルの EQ チャンネルストリップを無効にします。

### 関連リンク

[ミキサーウィンドウ \(621 ページ\)](#)

[ミキサーチャンネルストリップ \(623 ページ\)](#)

[クリックに使用するサウンドを変更する \(451 ページ\)](#)



## Insert の有効化/バイパス

Insert の設定に影響を与えることなく、個々の Insert を有効化/バイパスできます。たとえば、特定の Insert を適用するかどうかでチャンネルのサウンドがどのように変化するかを比較できます。

### 前提条件

ミキサーウィンドウを表示しておきます。

### 手順

1. ミキサーで、いずれかのチャンネルストリップの「Inserts」をクリックしてすべての「Inserts」セクションを展開します。
2. 有効化/バイパスする Insert スロットで、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 個々の Insert を有効化/バイパスするには、対応するスロットで「Insert を有効にする (Enable Insert)」 をクリックします。
  - チャンネルのすべての Insert を有効化/バイパスするには、対応するチャンネルストリップで Insert インジケーター をクリックします。

#### 結果

対応する Insert が有効化/バイパスされます。

- 有効な Insert は青色で表示されます。
- バイパスされた Insert は黄色で表示されます。

## Insert の削除


チャンネルにロードした Insert を個別に削除できます。

#### 前提条件

**ミキサー**ウィンドウを表示しておきます。

---

#### 手順

1. ミキサーで、いずれかのチャンネルストリップの「**Inserts**」をクリックしてすべての「Inserts」セクションを展開します。
2. Insert を削除するスロットで、Insert メニュー  をクリックしてメニューから「---」を選択します。

## リバーブプラグインの変更

特定のリバーブサウンドを使用したい場合などに、FX チャンネルのリバーブに使用するプラグインを変更できます。初期設定では、リバーブプラグインの REVerence が FX チャンネルにロードされています。

#### ヒント

Dorico SE に含まれるプラグインの詳細については、プラグインリファレンスを参照してください。



---

#### 前提条件

- **ミキサー**ウィンドウを表示しておきます。
- FX チャンネルを表示しておきます。

---

#### 手順

1. ミキサーで、いずれかのチャンネルストリップの「**Inserts**」をクリックしてすべての「Inserts」セクションを展開します。
2. FX チャンネルストリップで、REVerence Insert スロットの Insert メニュー  をクリックして、使用するリバーブプラグインをメニューから選択します。
3. 新しいプラグインの設定を編集する場合は、「**Insert を編集 (Edit Insert)**」  をクリックしてプラグインウィンドウを開きます。

---

#### 関連リンク

[ミキサーウィンドウ \(621 ページ\)](#)  
[ミキサーチャンネルストリップ \(623 ページ\)](#)  
[チャンネルの表示/非表示 \(625 ページ\)](#)

# ライブラリー


Dorico SE におけるライブラリーとは、コンピューター上のすべてのプロジェクトで使用できる視覚的なアイテムとオプションを包括的にまとめたものです。出荷時の設定、デフォルトとして保存したカスタムアイテム/オプション、現在のプロジェクトのみで使用できるアイテム/オプションが1か所にまとめられています。

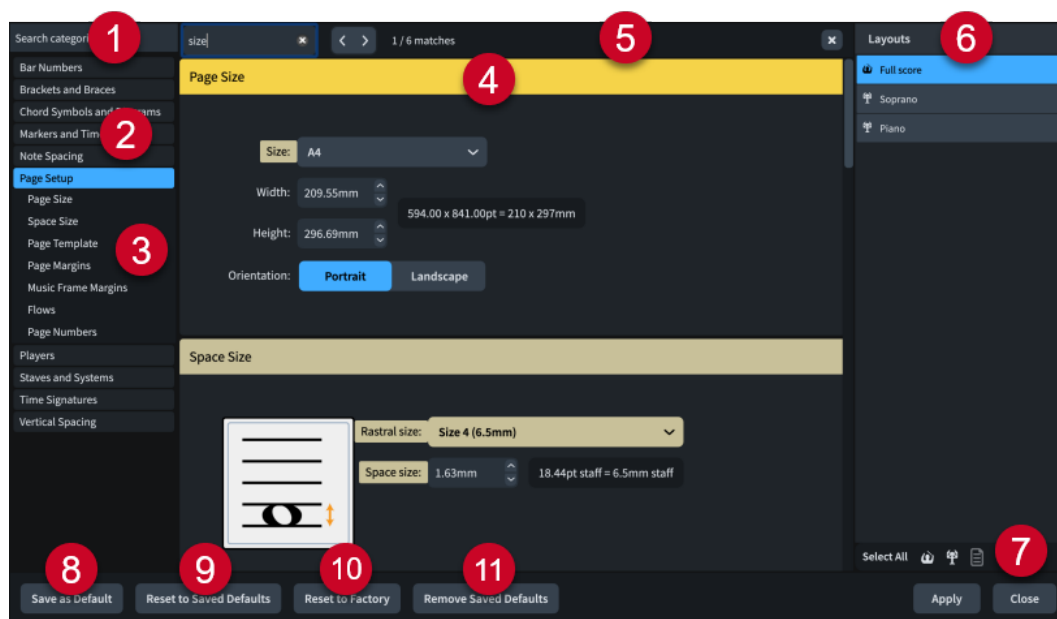
## 「レイアウトオプション (Layout Options)」 ダイアログ

「レイアウトオプション (Layout Options)」ダイアログでは、各レイアウトのさまざまな設定を個別に変更できます。たとえば、ページサイズ、譜表サイズ、余白などのレイアウトの特性、さらには音符のスペーシングや譜表ラベルといった楽譜の表示方法や配置方法などを変更できます。

「レイアウトオプション (Layout Options)」で設定したオプションは選択しているレイアウトにのみ影響しますが、そのレイアウトのすべてのフローに適用されます。

「レイアウトオプション (Layout Options)」を開くには、以下のいずれかの操作を行います。

- **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押します。
- 「ライブラリー (Library)」 > 「レイアウトオプション (Layout Options)」を選択します。
- 設定モードで、「レイアウト (Layouts)」パネルにある「レイアウトオプション (Layout Options)」をクリックします。



「レイアウトオプション (Layout Options)」ダイアログには以下のオプションが含まれます。

### 1 「カテゴリーを検索 (Search categories)」 フィールド

テキストを入力してカテゴリーやセクションタイトルをフィルタリングできます。

ヒント

**[Ctrl]/[command]+[L]** を押して「カテゴリーを検索 (Search categories)」フィールドをフォーカスできます。**[Tab]** を押してフォーカスを外すことができます。



## 2 カテゴリーリスト

ダイアログで表示および変更できるオプションのカテゴリーが表示されます。このリストでカテゴリーをクリックすると、利用可能なセクションタイトルがリスト内のカテゴリーの下に表示されます。また、オプションがダイアログのメイン部分にページ表示されます。

## 3 セクションタイトル

選択したカテゴリーのページにすべてのセクションのタイトルが表示されます。セクションタイトルをクリックすると、そのセクションを直接開けます。

## 4 セクション

ページ内のセクションが表示されます。各セクションには複数のオプションが含まれます。多くのオプションが含まれるセクションはサブセクションに分割されます。複数の設定から選択できるオプションは、アクティブな設定が強調表示されます。

## 5 ページを検索バー

テキストを入力して、現在選択されているページにあるセクションタイトルおよびオプションを検索して、ヒットした結果を確認できます。ヒットした件数がバーに表示されます。ヒットした結果はページにハイライト表示され、現在のオプションはさらに明るくハイライト表示されます。

**[Ctrl]/[command]+[F]** を押してページを検索バーを表示できます。

このバーには以下のオプションがあります。

- 「ページを検索 (Search pages)」 フィールド: 検索するテキストを入力できます。 **[Ctrl]/[command]+[F]** を押して「ページを検索 (Search pages)」 フィールドをフォーカスできます。
- 前のマッチ (Previous match): ページ内の前のマッチに移動します。 **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[G]** を押すことでも前のマッチに移動できます。
- 次のマッチ (Next match): ページ内の次のマッチに移動します。 **[Ctrl]/[command]+[G]** を押すことでも次のマッチに移動できます。
- 閉じる (Close): バーを閉じて、ハイライトされたすべてのマッチを除外します。 **[Esc]** を押すことでもバーを閉じられます。




## 6 「レイアウト (Layouts)」 リスト

プロジェクト内のすべてのレイアウトが含まれています。初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。複数のレイアウトを選択するには、以下のいずれかの操作を行います。

- アクションバーにあるいずれかの選択オプションをクリックします。
- **[Ctrl]/[command]** を押しながら複数のレイアウトをクリックします。
- **[Shift]** を押しながら複数の隣り合うレイアウトをクリックします。
- クリックして、複数のレイアウト間をドラッグします。

## 7 アクションバー

「レイアウト (Layouts)」 リストで、タイプに応じてレイアウトを選択できるオプションが含まれます。

- **すべて選択 (Select All):** タイプに関係なく、すべてのレイアウトが選択されます。
- **フルスコアのレイアウトをすべて選択 (Select All Full Score Layouts) **: フルスコアのレイアウトのみをすべて選択します。
- **パート譜のレイアウトをすべて選択 (Select All Part Layouts) **: パート譜のレイアウトのみをすべて選択します。
- **カスタムスコアのレイアウトをすべて選択 (Select All Custom Score Layouts) **: カスタムスコアのレイアウトのみをすべて選択します。

## 8 デフォルトとして保存 (Save as Default)

新規プロジェクトで選択したレイアウトタイプ用に、ダイアログで設定して適用したすべてのオプションをデフォルトとして保存します。たとえば、フルスコアレイアウトのデフォルト設定に影響を与えることなくパートレイアウトの新しいデフォルト設定を保存できます。1つのレイアウトを選択している場合のみ使用できます。

#### 9 保存したデフォルト設定にリセット (Reset to Saved Defaults)

選択したレイアウトのダイアログ内のすべてのオプションをリセットして、そのレイアウトのタイプに応じて保存されたデフォルトに戻します。

#### 10 出荷時の設定にリセット (Reset to Factory)

選択したレイアウトのダイアログ内のすべてのオプションをリセットして、そのレイアウトのタイプに応じて出荷時の設定に戻します。これが影響するのは、現在のプロジェクトのみです。保存したデフォルト設定は影響されないため、以後のプロジェクトには保存したデフォルト設定が使用されます。

#### 11 保存したデフォルト設定を削除 (Remove Saved Defaults)

現在のプロジェクトのオプションをリセットすることなく、選択したレイアウトのタイプに前回保存されたデフォルトを削除します。保存したデフォルト設定を削除すると、以後のプロジェクトに選択しているレイアウトのタイプが含まれる際、そのタイプのすべてのレイアウトに出荷時の設定が使用されます。

関連リンク

[レイアウト](#) (155 ページ)

[譜表](#) (1051 ページ)

[ページ形式設定](#) (512 ページ)

[コンデンシング](#) (548 ページ)

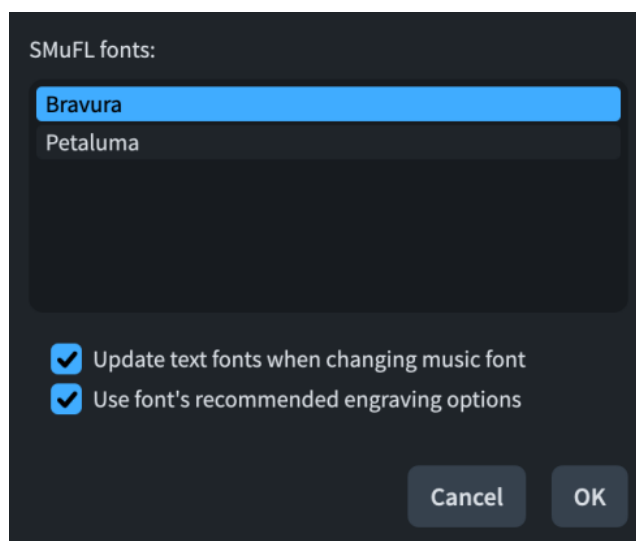
[優先する基準単位の変更](#) (47 ページ)

[数値フィールドの値を変更する](#) (567 ページ)

## 音楽フォントダイアログ

音楽フォントダイアログでは、プロジェクト全体で記譜記号やグリフに使用するフォントを変更できます。記譜記号やグリフに使用するフォントは SMuFL 準拠である必要があります。

- 音楽フォントダイアログは、「ライブラリー (Library)」 > 「音楽フォント (Music Fonts)」を選択すると開きます。



音楽フォントダイアログには、Dorico SE が認識できる適切なメタデータを持ち、コンピューターにインストールされているすべての SMuFL フォントが含まれています。初期設定では、Dorico SE には以下の SMuFL 準拠フォントが用意されています。

- **Bravura:** 伝統的なクラシック音楽の浄書に着想を得た、デフォルトの音楽フォントです。
- **Petaluma:** ジャズ音楽に使用される伝統的なスタイルに似た、手書きの音楽フォントスタイルです。

音楽フォントダイアログで音楽フォントを変更すると、音部記号、強弱記号、連符の数や比率を示す数字など、テキスト以外の記譜記号、グリフ、およびその他のアイテムに使用されるフォントが変更されます。

音楽フォントダイアログには以下のオプションもあります。

#### 音楽フォントを変更するときはテキストフォントを更新 (Update text fonts when changing music font)

音楽フォントを変更する際にテキストフォントを含めるか除外するかを指定できます。たとえば、このオプションをオフにすると、フローのタイトルや譜表ラベルの外観に影響を与えずに音符や記譜記号の外観を変更できます。

- Bravura 音楽フォントに対応するテキストフォントは Academicico です。
- Petaluma 音楽フォントに対応するテキストフォントは Petaluma Script です。

#### フォントのおすすめの浄書オプションを使用 (Use font's recommended engraving options)

フォントにデフォルトで付属する設定を読み込むことができます。

#### 補足

音部変更記号や太字でない連符の数や比率を示す数字など、SMuFL フォントでオプションとして設定されている特定のアイテムは影響を受けません。

## エクスプレッションマップ

エクスプレッションマップは、プロジェクトにロードした VST インストゥルメントのパッチやサウンドを適切に使用方法を Dorico SE に伝えるためのものです。

インストゥルメントの強弱の幅を表現するということは、音符のボリュームやアタックを変更することです。アタックの強さは音の立ち上がりの特徴とボリュームを左右するため、多くの場合、大きい音にはアタックを強く、静かなサウンドにはアタックを弱くする必要があります。

パッチおよびインストゥルメントは、それぞれが異なるアプローチで再生時に強弱やボリュームを変更します。たとえば、ベロシティーのみを変更するパッチのほかに、ベロシティーの変更とコントローラーを組み合わせて使用するパッチもあります。

Dorico SE では、エクスプレッションマップを使用して、プロジェクトの各パッチでサポートされている再生効果を指定することもできます。たとえば、バイオリンのような弦楽器には arco、pizzicato、col legno などのさまざまな演奏技法があり、さらに弾く際の弦の位置も sul ponticello から sul tasto まであります。

Dorico SE には HALion Symphonic Orchestra のエクスプレッションマップに加え、さらに以下のエクスプレッションマップがあります。

- **CC11 ダイナミクス (CC11 Dynamics):** 強弱記号の演奏に MIDI コントローラー 11 を使用します。

#### 補足

これはバイオリンやフルートのような、演奏中に強弱を変更できるインストゥルメントにのみ適用されます。

- **デフォルト (Default):** 強弱のボリュームのコントロールに、ノートベロシティを使用します。
- **モジュレーションホイールダイナミクス (Modulation Wheel Dynamics):** 強弱のボリュームのコントロールに、モジュレーションホイールを使用します。
- **1 オクターブ下に移調 (Transpose down 1 octave):** フルレンジキーボードなしでも演奏できるように、記譜された音符より1オクターブ高く演奏する一部のインストゥルメントのパッチに使用されます。
- **1 オクターブ上移調 (Transpose up 1 octave):** キーボードの一番下のオクターブを音符ではなくキースイッチに使用できます。ただし、一番下のオクターブは、記譜された音符より1オクターブ低く演奏することでフルレンジキーボードなしでも演奏できる一部のベースインストゥルメントのパッチに使用されることもあります。

「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログでは、エクスプレッションマップを編集、作成、および読み込み/書き出しできます。エクスプレッションマップは .doricolib ファイルとして保存されます。

#### 補足

Dorico SE と Cubase ではエクスプレッションマップへのアプローチ方法が異なりますが、ピチカート、ハーモニクス、フラッタータンギングなど、Cubase から読み込まれるスイッチの多くはエクスプレッションマップから Dorico SE に正しく読み込まれます。

関連リンク

[パーカッションマップ \(653 ページ\)](#)

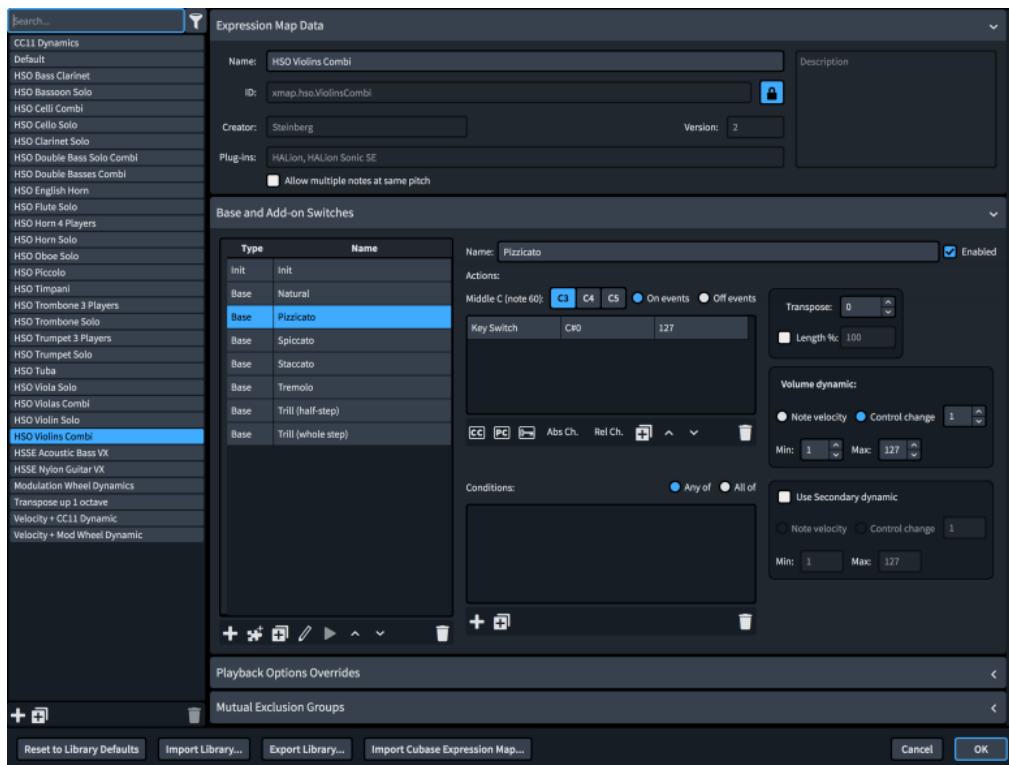
[動作のタイプ \(647 ページ\)](#)

[新しいエクスプレッションマップの作成 \(648 ページ\)](#)

## 「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」ダイアログ

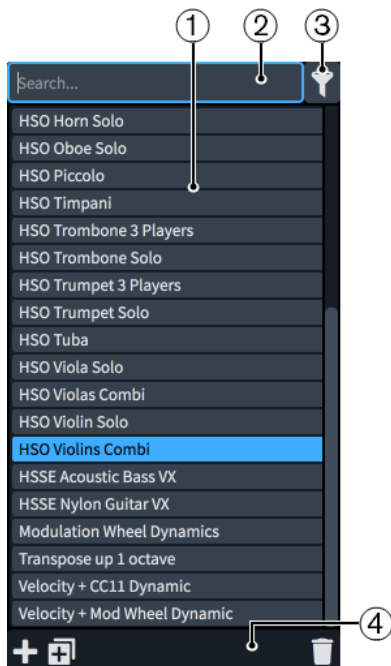
「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログでは、新しいエクスプレッションマップを作成したり、既存のエクスプレッションマップを編集したり、エクスプレッションマップを読み込んだり書き出したりできます。Cubase で作成したエクスプレッションマップを読み込むこともできます。

- 「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」のダイアログは、「**ライブラリー (Library)**」 > 「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」を選択すると開きます。



「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」ダイアログには、以下のセクションとオプションがあります。

## エクスプレッションマップのリスト



- 1 **エクスプレッションマップのリスト**: プロジェクトで現在使用できるエクスプレッションマップが表示されます。
- 2 **検索フィールド**: テキストを入力してエクスプレッションマップをフィルタリングできます。

- 3 **プロジェクトで使用中のエクスプレッションマップのみを表示 (Show only expression maps used in this project):** 現在のプロジェクトで使用中のエクスプレッションマップのみが表示されるように、エクスプレッションマップのリストをフィルタリングできます。
- 4 **エクスプレッションマップのリストのアクションバー:** 以下のオプションがあります。
  - **エクスプレッションマップを追加 (Add Expression Map) **: 設定を含まない新しいエクスプレッションマップを追加します。
  - **エクスプレッションマップを複製 (Duplicate Expression Map) **: 既存のエクスプレッションマップのコピーを作成し、元のエクスプレッションマップとは別の設定に編集できます。
  - **エクスプレッションマップを削除 (Delete Expression Map) **: 選択したエクスプレッションマップを削除します。

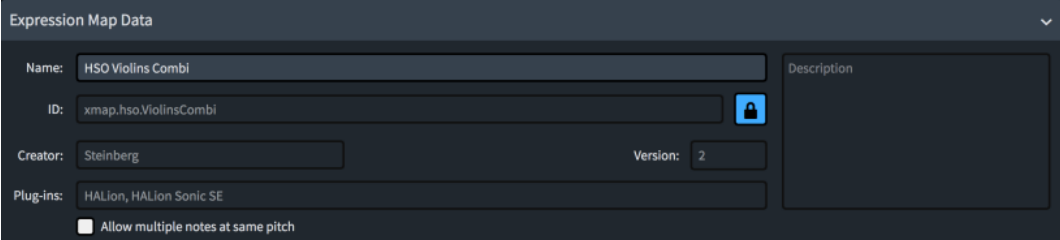
#### 補足

カスタムのエクスプレッションマップのみ削除できます。デフォルトのエクスプレッションマップは削除できません。

## エクスプレッションマップデータ (Expression Map Data)

このセクションでは、選択したエクスプレッションマップの識別情報を指定できます。

「エクスプレッションマップデータ (Expression Map Data)」セクションは、セクションヘッダーをクリックして表示/非表示を切り替えることができます。



「エクスプレッションマップデータ (Expression Map Data)」セクションには以下のオプションがあります。

### 名前 (Name)

「エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)」ダイアログなど、プログラムで表示されるエクスプレッションマップの名前を設定できます。

### ID

エクスプレッションマップの一意の ID を設定できます。「ID」フィールドには、文字列を自由に入力できます。

**xmap.user.paulsmith.hso.violinpizz** のように、作成したマップのインストゥルメントとサウンドライブラリーに、自分の名前を含めると使いやすくなります。

### 作成者 (Creator)

他のユーザーとエクスプレッションマップを共有する場合のために、作成者名を指定できます。

### バージョン (Version)

最新版が分かるようにエクスプレッションマップのバージョンを指定できます。

### プラグイン (Plug-ins)

エクスプレッションマップが適用されるプラグイン名のリストを記載できます。プラグインの名前はコンマで区切られます。このフィールドは空白のままでもかまいません。



### 同じピッチの複数のノートを許可 (Allow multiple notes at same pitch)

声部の個別再生が無効になっている場合に、同じインストゥルメントに属する複数の声部の同じピッチを複数の個別のノートとして扱うかどうかを設定できます。

### 説明 (Description)

エクスプレッションマップに関するその他のあらゆる情報を追加できます。

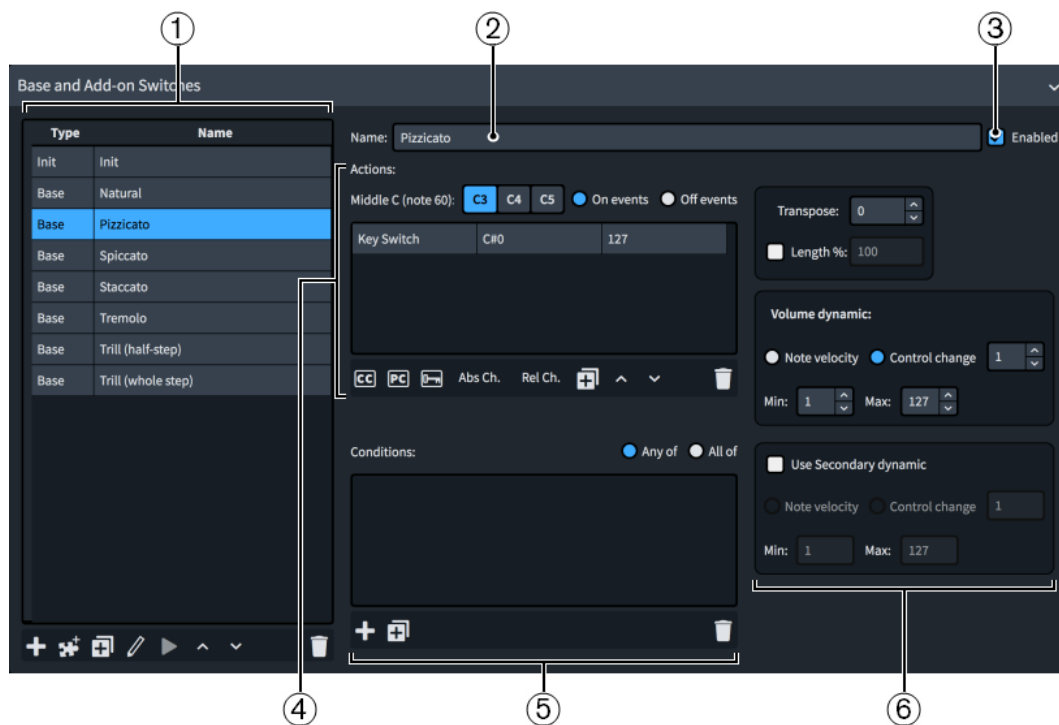
#### 補足

「エクスプレッションマップデータ (Expression Map Data)」セクションのすべてのフィールドは「情報をロック (Lock Info)」 ボタンでロックされています。これらのフィールドの情報を変更するには、このボタンをクリックして「情報をロック (Lock Info)」 を解除する必要があります。

### ベーススイッチとアドオンスイッチ (Base and Add-on Switches)

このセクションでは、選択したエクスプレッションマップ内の再生効果のスイッチを表示、編集、コントロールできます。

「ベーススイッチとアドオンスイッチ (Base and Add-on Switches)」セクションは、セクションヘッダーをクリックして表示/非表示を切り替えることができます。



「ベーススイッチとアドオンスイッチ (Base and Add-on Switches)」セクションには以下が含まれています。

- 1 **スイッチの表:** 選択したエクスプレッションマップのスイッチが表示されます。新しいスイッチを追加したり既存のスイッチを編集したりできます。
- 2 **名前 (Name):** スwitchの表で選択したスイッチに表示される名前を変更して、たとえばサウンドライブラリーと同じように表示させることができます。

#### ヒント

名前を変更しても、スイッチの表の対応する列にマウスポインターを合わせると、カスタム名を設定したスイッチによってトリガーされる再生効果を確認できます。



- 3 **有効化 (Enabled):** 選択したスイッチをエクスプレッションマップから削除することなく有効/無効にできます。
- 4 **動作内容 (Actions):** 選択した再生効果を再現するのに必要な動作が表示されます。新しい動作を追加したり既存の動作を編集したりできます。
- 5 **条件 (Conditions):** 選択したスイッチをどのような状況で使用するかを決定する条件が表示されます。新しい条件を追加したり既存の条件を編集したりできます。ベーススイッチに対してのみ使用できます。
- 6 **演奏技法のコントロール:** スイッチの表で選択したスイッチに影響するコントロールが表示されます。ベーススイッチに対してのみ使用できます。

## スイッチの表

選択したエクスプレッションマップのスイッチが表示されます。

Type	Name
Init	Init
Base	Natural
Base	Pizzicato
Base	Spiccato
Base	Staccato
Base	Tremolo
Base	Trill (half-step)
Base	Trill (whole step)

スイッチの表は以下で構成されます。

- 1 「**タイプ (Type)**」 コラム: スイッチのタイプが表示されます。スイッチには、以下のタイプがあります。
  - ベース (Base)
  - アドオン (Add-on)
  - 初期化 (Init)
- 2 「**名前 (Name)**」 コラム: スイッチの名前が表示されます。初期設定では、トリガーされる再生効果または再生効果の組み合わせと同じです。

単純な例では、**Staccato** や **Accent** といった個別の再生効果が各スイッチによってトリガーされます。ただし、プラグインによっては再生効果の組み合わせに応じて個別のサンプルが用意されている場合があります。たとえば、**Staccato + Accent** の組み合わせでは、**Staccato** と **Accent** に個別のキースイッチのセットが必要になる場合があります。
- 3 **スイッチの表のアクションバー:** 以下のオプションがあります。
  - **ベーススイッチを追加 (Add Base Switch)** : 「再生効果の組み合わせ (Playback Technique Combinations)」ダイアログが開き、そのスイッチでトリガーする再生効果を選択することで新しいベーススイッチをエクスプレッションマップに追加できます。
  - **演奏技法アドオンスイッチを追加 (Add Technique Add-on Switch)** : 「再生効果の組み合わせ (Playback Technique Combinations)」ダイアログが開き、そのスイッチでトリガーす

る再生効果を選択することで新しいアドオンスイッチをエクスプレッションマップに追加できます。

- **演奏技法を複製 (Duplicate Technique)** : 既存のスイッチのコピーを作成し、元のスイッチとは別の設定に編集できます。
- **演奏技法を編集 (Edit Technique)** : 「再生効果の組み合わせ (Playback Technique Combinations)」ダイアログを開き、選択したスイッチでトリガーする再生効果の組み合わせを編集できます。  
スイッチの表で既存のスイッチをダブルクリックして、そのスイッチの再生効果を編集することもできます。
- **試聴 (Audition)** : 再生時の効果を確認するために、選択したスイッチと対応する動作を使用して2つのノートを再生できます。プロジェクトで使用されているエクスプレッションマップでのみ使用できます。
- **1オクターブ上に移調 (Transpose Up 1 Octave)** : 選択したスイッチのすべてのキースwitchの動作のオクターブを上げます。
- **1オクターブ下に移調 (Transpose Down 1 Octave)** : 選択したスイッチのすべてのキースwitchの動作のオクターブを下げます。
- **演奏技法を削除 (Delete Technique)** : 選択したスイッチを削除します。

スイッチの表でスイッチを選択すると、そのコントロールと動作を編集できます。「ベーススイッチとアドオンスイッチ (Base and Add-on Switches)」セクションで使用できるオプションは、スイッチのタイプによって異なります。

#### 補足

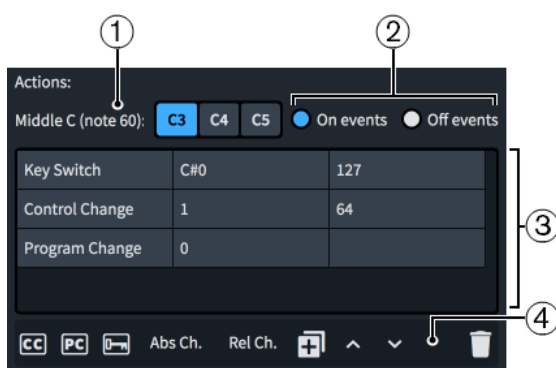
- ほとんどのインストゥルメントには、最も一般的な再生効果である「Natural」が用意されています。Dorico SE では、すべてのインストゥルメントに「Natural」の再生効果を定義する必要があります。
- スwitchの表では、スイッチを一度に1つしか選択できません。

## 動作内容 (Actions)

選択した再生効果を再現するのに必要な動作が表に表示されます。新しい動作を追加するか、既存の動作を編集するかして、各再生効果をトリガーするスイッチをどのようにコントロールするかを設定できます。

#### 補足








プラグインによっては、スイッチごとに複数のタイプの動作が必要な場合があります。



「動作内容 (Actions)」サブセクションは以下で構成されます。

- 1 **ミドル C (ノート 60) (Middle C (note 60))**: ミドル C にはさまざまな表記規則が存在するため、ピッチを選択できます。サウンドライブラリーのマニュアルでそれぞれがミドル C を C3、C4、C5 のいずれと見なすかを確認し、それに応じてこの設定を変更することをおすすめします。
- 2 **イベント発生時 (On events)/イベント非発生時 (Off events)**: 動作がノートの開始位置と終了位置のどちらに影響するかを指定できます。たとえば、再生効果を通常に戻すイベントを、音符の終了位置にのみ適用できます。  
「**イベント発生時 (On events)**」を選択すると、音符の開始部分が影響されます。「**イベント非発生時 (Off events)**」を選択すると、ノートの終了部分が影響されます。
- 3 **動作内容の表**: 以下のコラムがあります。
  - 1 つめのコラム: 動作のタイプが表示されます。動作は、コントロールチェンジ、プログラムチェンジ、キースイッチのいずれかです。
  - 2 つめのコラム: MIDI イベントの最初のパラメーターをコントロールします。キースイッチの場合はピッチを示します。コントロールチェンジの場合は、コントロールチェンジ番号を示します。プログラムチェンジの場合は、プログラム番号を示します。
  - 3 つめのコラム: MIDI イベントの 2 番めのパラメーターをコントロールします。キースイッチの場合はベロシティを示します。コントロールチェンジの場合は、コントロールチェンジの度合いを 0~127 の範囲で示します。プログラムチェンジの場合、2 番めのパラメーターはありません。

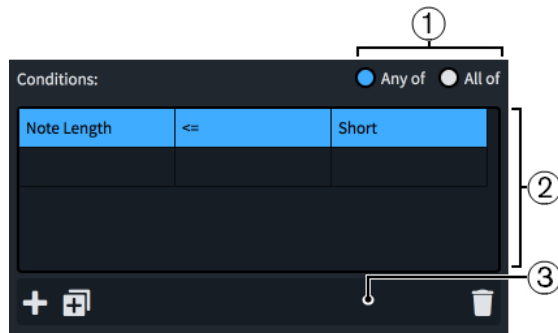
#### 補足

- **動作内容の表**のセルの値は、セルをダブルクリックするか、セルを選択して **[Return]** を押すことで変更できます。
  - **動作内容の表**では、動作を一度に 1 つしか選択できません。
- 
- 4 **動作内容の表のアクションバー**: 以下のオプションがあります。
    - **コントロールチェンジの動作を追加 (Add Control Change Action)** : デフォルト設定のコントロールチェンジの動作を追加します。
    - **プログラムチェンジの動作を追加 (Add Program Change Action)** : デフォルト設定のプログラムチェンジの動作を追加します。
    - **キースイッチノートの動作を追加 (Add Key Switch Note Action)** : デフォルト設定のキースイッチの動作を追加します。
    - **絶対値によるチャンネル変更の動作を追加 (Add Absolute Channel Change Action)**: デフォルト設定の絶対値によるチャンネル変更の動作を追加します。
    - **相対値によるチャンネル変更の動作を追加 (Add Relative Channel Change Action)**: デフォルト設定の相対値によるチャンネル変更の動作を追加します。
    - **動作の複製 (Duplicate Action)** : 既存の動作のコピーを作成し、元の動作とは別の設定に編集できます。
    - **動作を上に移動 (Move Action Up)** : 選択した動作を表内で 1 つ上に移動します。これにより、メッセージシーケンス内の動作の順番が変わります。
    - **動作を下に移動 (Move Action Down)** : 選択した動作を表内で 1 つ下に移動します。これにより、メッセージシーケンス内の動作の順番が変わります。
    - **動作を削除 (Delete Action)** : 選択した動作を削除します。

## 条件 (Conditions)

スイッチの表で選択したベーススイッチをどのような状況で使用するかを決定する条件が表に表示されます。新しい条件を追加したり既存の条件を編集したりできます。ベーススイッチに対してのみ使用できます。

たとえば、短い音符には、長い音符とは別の、アタックの早いレガートサウンドを自動的に使用するようエクスプレッションマップに指示する条件を設定できます。

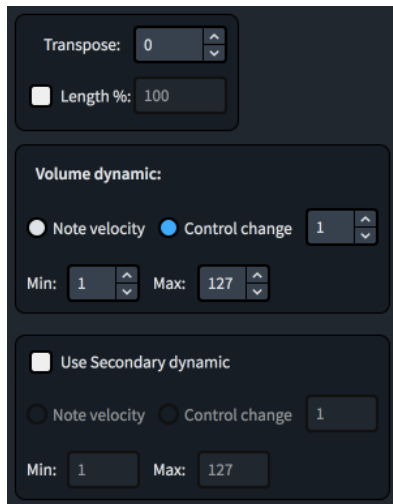


「条件 (Conditions)」サブセクションは以下で構成されます。

- 1 以下のいずれか (Any of)/以下のすべて (All of): 1 つ以上の条件を満たした場合にスイッチを使用するか、すべての条件を満たした場合にのみスイッチを使用するかを設定できます。
  - 2 条件の表: 以下のコラムがあります。
    - 1 つめのコラム: 条件のタイプが表示されます。
    - 2 つめのコラム: 1 つめのコラムの条件のタイプと、3 つめのコラムに設定したノートの長さとの関係、演算子を使用してコントロールします。以下の演算子を使用できます。
      - ==: 次の値と等しい
      - !=: 次の値と等しくない
      - <: 次の値より小さい
      - <=: 次の値以下
      - >: 次の値より大きい
      - >=: 次の値以上
    - 3 つめのコラム: その条件に使用するノートの長さをコントロールします。以下のノートの長さの値を使用できます。
      - 極短 (Very short): 120bpm の付点 16 分音符 (0.1875 秒)
      - 短 (Short): 120bpm の付点 8 分音符 (0.375 秒)
      - 中 (Medium): 120bpm の付点 4 分音符 (0.75 秒)
      - 長 (Long): 120bpm の付点 2 分音符 (1.5 秒)
      - 極長 (Very long): それ以上の長さ
- 補足
- 条件の表のセルの値は、セルをダブルクリックするか、セルを選択して **[Return]** を押すことで変更できます。
  - 条件の表では、条件を一度に 1 つしか選択できません。
- 3 条件のアクションバー: 以下のオプションがあります。
    - 演奏技法を追加 (Add Technique) **+**: デフォルト設定を使用した新しい演奏技法の条件を追加します。
    - 演奏技法を複製 (Duplicate Technique) **+**: 既存の演奏技法の条件のコピーを作成し、元の演奏技法の条件とは別の設定に編集できます。
    - 演奏技法を削除 (Delete Technique) **-**: 選択した演奏技法の条件を削除します。

## 演奏技法のコントロール

スイッチの表で選択したベーススイッチに影響するコントロールが表示されます。ベーススイッチに対してのみ使用できます。



以下の演奏技法のコントロールを使用できます。

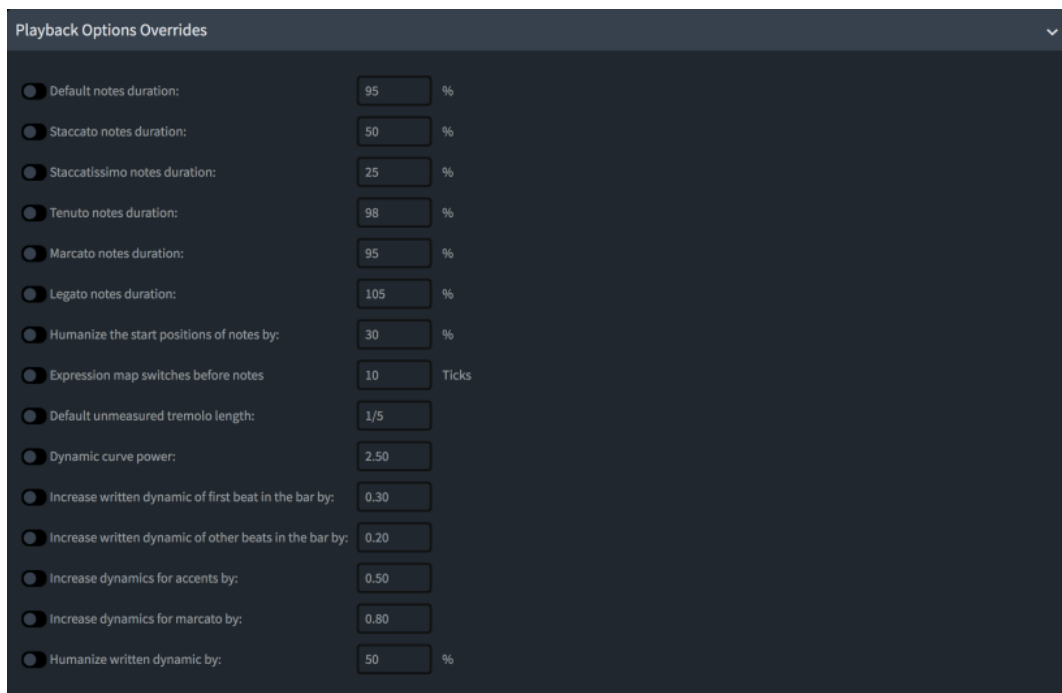
- **移調 (Transpose):** MIDI の移調を半ステップ (半音) 単位で設定できます。
- **長さ (%) (Length %):** 演奏される音符のデュレーションを変更できます。これにより、デフォルトの値は上書きされます。たとえば、選択したスイッチによって音符間の間隔を短くしたい場合などに行ないます。
  - 4分音符かそれよりも短い音符の場合、値は音符全体に適用されます。
  - 4分音符よりも長い音符の場合、値は全体の長さのうち最後の4分音符にのみ適用されます。
- **ボリュームの強弱 (Volume dynamic):** 選択したスイッチのボリュームの強弱を「ノートベロシティー (Note velocity)」と「コントロールチェンジ (Control change)」のどちらでコントロールするかを選択できます。

### 補足

「コントロールチェンジ (Control change)」を選択した場合は、コントローラーを番号で指定する必要があります。どれが適切なコントローラー番号かは、使用する VST インストゥルメントまたは MIDI コントローラーのマニュアルを参照してください。

- **ボリュームの強弱の「最小値 (Min)」 / 「最大値 (Max)」:** サウンドライブラリーに応じて、ノートベロシティーまたは MIDI CC を使用して強弱の最小範囲と最大範囲を設定できます。
- **第2の強弱を使用 (Use Secondary dynamic):** ボリュームの強弱にノートベロシティーとコントロールチェンジの両方を使用するサウンドライブラリーに、追加のボリュームコントロールを定義できます。
- **第2の強弱の「最小値 (Min)」 / 「最大値 (Max)」:** サウンドライブラリーに応じて、ノートベロシティーまたは MIDI CC を使用して強弱の最小範囲と最大範囲を設定できます。

## 再生オプションの上書き情報 (Playback Options Overrides)



選択したエクスプレッションマップの特定の再生オプションのみ上書きできます。オンにした再生オプションが上書きされます。使用できる再生オプションには、さまざまなアーティキュレーションを持つ音符や音価が指定されないトレモロの音符のデフォルトの長さ、拍の位置やアーティキュレーションが強弱に与える影響などがあります。の現在の設定と一致します。

「再生オプションの上書き情報 (Playback Options Overrides)」セクションは、セクションヘッダーをクリックして表示/非表示を切り替えることができます。

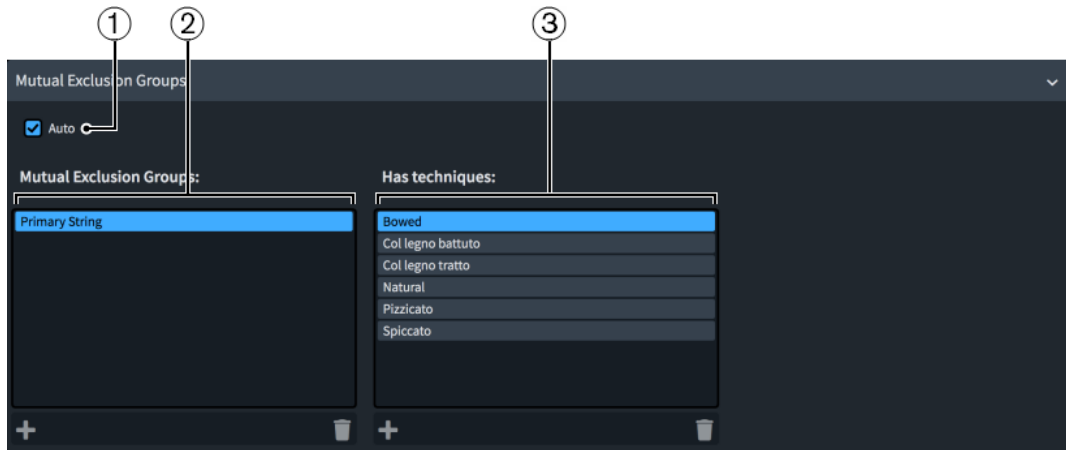
## 両立しない演奏技法のグループ (Mutual Exclusion Groups)

相互に排他的な再生効果、つまり同時に使用できない再生効果を定義できます。たとえば、ビブラートとビブラートなしを同時に演奏することはできません。再生効果を同じ排他グループに入れると、一度に使用できる再生効果はそのうちの1つだけになります。

両立しない演奏技法のグループは、自動的に定義することも、手動で定義することもできます。

両立しない演奏技法のグループは、選択したエクスプレッションマップにのみ適用されます。これにより、たとえば、サウンドライブラリーの1つがあるインストゥルメントの再生効果の特定の組み合わせをサポートしており、別のサウンドライブラリーがサポートしていない場合などに、各エクスプレッションマップに異なる両立しない再生効果のグループを設定できます。

「両立しない演奏技法のグループ (Mutual Exclusion Groups)」セクションは、セクションヘッダーをクリックして表示/非表示を切り替えることができます。





「両立しない演奏技法のグループ (Mutual Exclusion Groups)」セクションには、以下のオプションとコラムがあります。

- 1 **自動 (Auto):** 両立しない演奏技法のグループを自動的に定義できます。

補足

「自動 (Auto)」をオンにすると、手動で作成した両立しない演奏技法のグループは完全に削除されます。



- 2 「両立しない演奏技法のグループ (Mutual Exclusion Groups)」コラム: 両立しない演奏技法のグループの追加と削除を手動で行なえます。コラムの最下部のアクションバーには以下のオプションがあります。

- **追加 (Add) **: 両立しない演奏技法のグループを新規作成し、グループの名前を入力できるダイアログを開きます。
- **削除 (Delete) **: 選択した両立しない演奏技法のグループを削除します。

補足

両立しない演奏技法のグループは一度に1つしか選択できません。

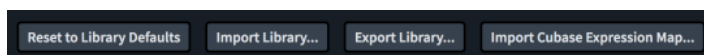
- 3 「次の演奏技法を含む (Has techniques)」コラム: 選択した両立しない演奏技法のグループに含まれる再生効果を変更できます。コラムの最下部のアクションバーには以下のオプションがあります。

- **追加 (Add) **: 選択した両立しない演奏技法のグループに追加する再生効果を選択できる「再生効果の組み合わせ (Playback Technique Combinations)」ダイアログを開きます。
- **削除 (Delete) **: 両立しない演奏技法のグループから選択した再生効果を削除します。

補足

再生効果は一度に1つしか選択できません。

## エクスプレッションマップ/ライブラリーの管理に関するオプション



「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」ダイアログの最下部には、エクスプレッションマップとライブラリーの管理に関する以下のオプションがあります。



### デフォルトのライブラリーにリセット (Reset to Library Defaults)

デフォルトのライブラリーのエクスプレッションマップに加えた変更をすべて元に戻します。

### ライブラリーを読み込む (Import Library)

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開き、エクスプレッションマップとして読み込む .doricolib ファイルを選択できます。

Dorico と Cubase のエクスプレッションマップを「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログにドラッグして読み込むこともできます。

### ライブラリーを書き出す (Export Library)

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開き、現在選択しているエクスプレッションマップを .doricolib ファイルとして書き出す場所を選択できます。そのあと、.doricolib ファイルを別のプロジェクトに読み込んで別のユーザーと共有できます。

### Cubase エクスプレッションマップを読み込む (Import Cubase Expression Map)

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開き、エクスプレッションマップとして読み込む Cubase の .expressionmap ファイルを選択できます。

#### 補足

多くの場合、読み込んだ Cubase のエクスプレッションマップを Dorico SE で正常に機能させるためには、編集が必要になります。ただし、スイッチデータは保持されます。

#### 関連リンク

[スイッチのタイプ \(647 ページ\)](#)

[動作のタイプ \(647 ページ\)](#)

[再生効果 \(659 ページ\)](#)

[「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ \(481 ページ\)](#)

[「再生効果を編集 \(Edit Playback Techniques\)」ダイアログ \(660 ページ\)](#)

[声部の個別再生の有効化 \(461 ページ\)](#)

[新しいエクスプレッションマップの作成 \(648 ページ\)](#)



[エクスプレッションマップのスイッチを追加する/編集する \(649 ページ\)](#)

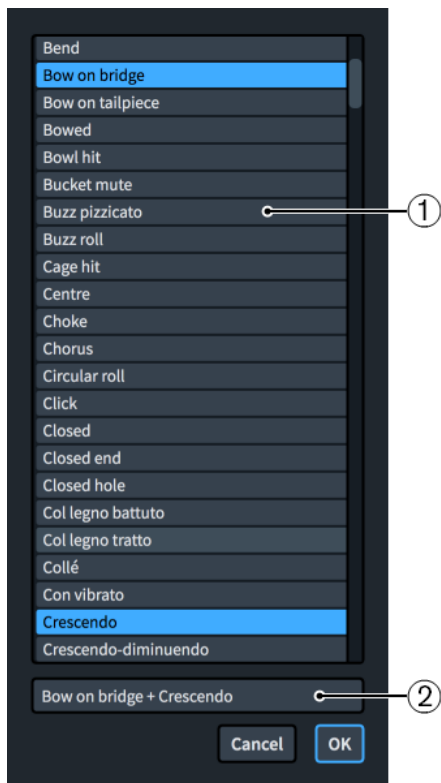
[エクスプレッションマップの両立しない演奏技法のグループを追加する/編集する \(651 ページ\)](#)

## 「再生効果の組み合わせ (Playback Technique Combinations)」ダイアログ

「再生効果の組み合わせ (Playback Technique Combinations)」ダイアログでは、同時に適用する再生効果の組み合わせを作成できます。再生効果は、楽譜中の演奏技法に必要とされる正しいサウンドを割り当てるために、エクスプレッションマップによって使用されます。

以下のいずれかの操作を行なって、「再生効果の組み合わせ (Playback Technique Combinations)」ダイアログを開きます。

- 「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログで、スイッチの表のアクションバーにある「**演奏技法を追加 (Add Technique)**」をクリックします。
- 「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログで、スイッチの表の既存の再生効果を選択し、「**演奏技法 (Techniques)**」セクションのアクションバーにある「**演奏技法を編集 (Edit Technique)**」をクリックします。再生効果をダブルクリックすることもできます。



## 1 演奏技法のリスト

新しいスイッチに含める再生効果を選択したり、既存のスイッチの再生効果を変更したりできます。

複数の再生効果を選択して組み合わせるには、**[Ctrl]/[command]** を押しながら各効果をクリックします。

## 2 名前 (Name)

選択した再生効果の名前が表示されます。再生効果を複数選択した場合、それぞれの名前が「+」記号で自動的に区切られます。

### 補足

「再生効果の組み合わせ (Playback Technique Combinations)」ダイアログで再生効果または再生効果の組み合わせの名前を変更することはできません。その再生効果が含まれているスイッチの名前は、「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」ダイアログの「ベーススイッチとアドオンスイッチ (Base and Add-on Switches)」セクションで変更できます。個々の再生効果の名前は、「再生効果を編集 (Edit Playback Techniques)」ダイアログで変更できます。

### 関連リンク

[「エクスプレッションマップ \(Expression Maps\)」ダイアログ \(634 ページ\)](#)

[「再生効果を編集 \(Edit Playback Techniques\)」ダイアログ \(660 ページ\)](#)

[エクスプレッションマップのスイッチを追加する/編集する \(649 ページ\)](#)

## スイッチのタイプ

スイッチは、必要な再生効果や再生効果の組み合わせをトリガーするためにエクスプレッションマップで使用されます。Dorico SE は複数のタイプのスイッチをサポートしています。

### ベース

arco から pizzicato への変更やミュート解除からミュートへの変更など、演奏技法やアーティキュレーションに基本的な変更を加えます。ベーススイッチは相互に排他的であり、前のベーススイッチは新しいベーススイッチで置き換えられます。

### アドオン

既存のベーススイッチに加えて適用されるスイッチです。たとえば、サウンドライブラリーによっては、異なるベーススイッチに加えて同じレガートスイッチを使用できます。アドオンスイッチによってベーススイッチが削除されたり変更されたりすることはありません。アドオンスイッチでトリガーできるのは、単純なキースイッチノートやコントローラーの値のみです。

### 初期化

MIDI コントローラーが常に設定した値で開始するようにするなど、再生開始時に指示を送信するスイッチです。初期設定では、すべてのエクスプレッションマップに空の初期化スイッチが含まれています。初期化スイッチでトリガーできるのは、単純なキースイッチノートやコントローラーの値のみです。

### 関連リンク

[「エクスプレッションマップ \(Expression Maps\)」 ダイアログ \(634 ページ\)](#)

[エクスプレッションマップのスイッチを追加する/編集する \(649 ページ\)](#)

[エクスプレッションマップの両立しない演奏技法のグループを追加する/編集する \(651 ページ\)](#)

## 動作のタイプ

動作はエクスプレッションマップで使用され、必要な再生効果や再生効果の組み合わせをトリガーするために個々のスイッチをどのようにコントロールするかを設定します。サウンドライブラリーごとに異なる動作が必要であることから、Dorico SE は複数のタイプの動作をサポートしています。

### コントロールチェンジの動作

コントロールチェンジの動作は、MIDI CC イベントを使用してサウンドを調節します。これらは、弦のピブラートの強度を増減するなど、サウンドを段階的に操作できるサウンドライブラリーを使用する場合に特に便利です。

### プログラムチェンジの動作

プログラムチェンジの動作は、MIDI PC イベントを使用して別のサウンドに切り替えます。これらは、再生効果、またはインストゥルメントのサウンドプリセットやエフェクトプリセットの組み合わせごとに個別のプログラムを使用する General MIDI などのサウンドライブラリーを使用する場合に特に便利です。

### キースイッチの動作

キースイッチの動作は、MIDI ノートイベントを使用して別のサウンドに切り替えます。MIDI キーボードで指定したノートを押すと、録音したいノートを演奏すると同時にキースイッチの動作をトリガーできるため、これらは MIDI をライブ録音する場合に特に便利です。通常、キースイッチの動作はノート入力にほとんど使用されないため、MIDI キーボードの一番下のオクターブのノートにマッピングされます。

### 絶対値によるチャンネル変更の動作

絶対値によるチャンネル変更の動作は、明示的に番号付けされた特定のチャンネルに切り替えます。これらは、インストゥルメントごとに個別のプラグインを持つサウンドライブラリーに特に便利です。たとえば、絶対値によるチャンネル変更の動作を使用すれば、ヴィオラ

セクションのプラグインでチャンネル **1** のナチュラルからチャンネル **2** のピチカートに切り替えることができます。

#### 相対値によるチャンネル変更の動作

相対値によるチャンネル変更の動作は、開始チャンネルに対して相対的に番号付けされたチャンネルに切り替えます。これらは、絶対値ではなく相対値のチャンネル番号に従って再生効果を切り替えることができるため、同じプラグイン内に個別の再生効果チャンネルを持つ複数のインストゥルメントが含まれるサウンドライブラリーで特に便利です。たとえば、同じプラグインに4つのトランペットインストゥルメントがロードされており、それぞれに異なる再生効果用のチャンネルが3つずつある場合、4つのトランペットすべてに同じスイッチを使用したければ、相対値によるチャンネル変更の動作を使用して、元のチャンネルのナチュラルから **+1** の相対チャンネルのミュートに切り替えることができます。

相対値のチャンネル番号は、対応するインストゥルメントのエンドポイントの元のチャンネル番号が基準となります。相対値によるチャンネル変更が **0** の場合は、元のチャンネルに戻ります。

#### ヒント

個々のスイッチへの動作の追加は「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログで行なえます。

---

## 新しいエクスプレッションマップの作成

たとえば、エクスプレッションマップが提供されていないサードパーティー製のサウンドライブラリーやMIDIデバイスを使用する場合などに、エクスプレッションマップを1から新しく作成したり、既存のエクスプレッションマップを複製して設定を編集したりできます。

---

#### 手順

1. 「**ライブラリー (Library)**」 > 「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」を選択して、「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログを開きます。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、新しいエクスプレッションマップを作成します。
  - 空白のエクスプレッションマップを作成するには、エクスプレッションマップのリストのアクションバーにある「**エクスプレッションマップを追加 (Add Expression Map)**」をクリックします。
  - 既存のエクスプレッションマップのコピーを作成するには、エクスプレッションマップのリストでそのエクスプレッションマップを選択し、アクションバーの「**エクスプレッションマップを複製 (Duplicate Expression Map)**」をクリックします。
3. 「**エクスプレッションマップデータ (Expression Map Data)**」セクションで、「**情報をロック (Lock Info)**」をクリックしてフィールドのロックを解除します。
4. 「**エクスプレッションマップデータ (Expression Map Data)**」セクションで、関連のフィールドにエクスプレッションマップの情報を入力します。
5. 「**同じピッチの複数のノートを許可 (Allow multiple notes at same pitch)**」をオン/オフにします。
6. 必要に応じて、「**ベーススイッチとアドオンスイッチ (Base and Add-on Switches)**」セクションで、再生効果または再生効果の組み合わせをトリガーするのに必要な新しいスイッチを追加します。
7. スイッチの表で、動作、条件、またはコントロールを編集するスイッチを選択します。
8. 選択したスイッチの設定を必要に応じて変更します。

たとえば、すべてのスイッチタイプまたはベーススイッチだけに動作を追加したり、選択したベーススイッチのボリュームを「ノートベロシティ (Note velocity)」と「コントロールチェンジ (Control change)」のどちらかでコントロールするかを選択したりできます。

9. 必要に応じて、設定を変更するすべてのスイッチに対して手順7と8を繰り返します。
  10. 「再生オプションの上書き情報 (Playback Options Overrides)」セクションで、エクスプレッションマップに上書きする再生オプションをオンにしてそれぞれの値を変更します。
  11. 「両立しない演奏技法のグループ (Mutual Exclusion Groups)」セクションで、「自動 (Auto)」をオン/オフにします。
  12. 「自動 (Auto)」をオフにした場合は、必要に応じて、両立しない演奏技法のグループを手動で追加または編集します。
  13. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
- 

#### 関連リンク

- [「エクスプレッションマップ \(Expression Maps\)」ダイアログ \(634 ページ\)](#)
- [「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ \(481 ページ\)](#)
- [「再生効果の組み合わせ \(Playback Technique Combinations\)」ダイアログ \(645 ページ\)](#)
- [エクスプレッションマップの両立しない演奏技法のグループを追加する/編集する \(651 ページ\)](#)





## エクスプレッションマップのスイッチを追加する/編集する

個々のエクスプレッションマップの再生効果または再生効果の組み合わせをトリガーするスイッチを新規に作成したり、既存のスイッチを編集したりできます。たとえば、既存のベーススイッチにアドオンスイッチを追加する、ノートの長さの条件を指定した新しいベーススイッチを作成するなどです。

再生効果の組み合わせは、たとえば **Staccato** と **Accent** とは別に、**Staccato + Accent** に異なるキースイッチのセットが必要なエクスプレッションマップに便利です。





---

#### 手順

1. 「ライブラリー (Library)」 > 「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」を選択して、「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」ダイアログを開きます。
2. エクスプレッションマップのリストから、スイッチを追加する、あるいは既存のスイッチを編集するエクスプレッションマップを選択します。
3. 必要に応じて、「ベーススイッチとアドオンスイッチ (Base and Add-on Switches)」セクションのスイッチの表で、以下のいずれかの操作を行なって、再生効果または再生効果の組み合わせをトリガーする新しいスイッチを追加するか、既存のスイッチを編集します。
  - 新しいベーススイッチを追加するには、「ベーススイッチを追加 (Add Base Switch)」 をクリックします。
  - 新しいアドオンスイッチを追加するには、「演奏技法アドオンスイッチを追加 (Add Technique Add-on Switch)」 をクリックします。
  - 既存のスイッチのコピーを作成するには、そのスイッチを選択して「演奏技法を複製 (Duplicate Technique)」 をクリックします。
  - 既存のスイッチによってトリガーされる再生効果を変更するには、その再生効果を選択して「演奏技法を編集 (Edit Technique)」 をクリックします。
4. 必要に応じて、新しいベーススイッチ/アドオンスイッチを追加した場合、または既存のスイッチを編集した場合は、必要に応じて「再生効果の組み合わせ (Playback Technique Combinations)」ダイアログでそのスイッチによってトリガーする再生効果を選択します。



#### ヒント

単一の再生効果を選択することも、複数の再生効果を組み合わせることもできます。複数の再生効果を選択するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながら各再生効果をクリックします。

5. 必要に応じて、「OK」をクリックすると、選択した再生効果が追加されて「再生効果の組み合わせ (Playback Technique Combinations)」ダイアログが閉じます。
6. スイッチの表で、動作、条件、またはコントロールを編集するスイッチを選択します。
7. 「動作内容 (Actions)」サブセクションで、イベントタイプを以下のいずれかのオプションから選択します。
  - イベント発生時 (On events)
  - イベント非発生時 (Off events)
8. 動作内容の表で、以下のいずれかの操作を行なって、選択したイベントタイプの動作を選択したスイッチに追加します。
  - 「コントロールチェンジの動作を追加 (Add Control Change Action)」  をクリックします。
  - 「プログラムチェンジの動作を追加 (Add Program Change Action)」  をクリックします。
  - 「キースイッチノートの動作を追加 (Add Key Switch Note Action)」  をクリックします。
  - 「絶対値によるチャンネル変更の動作を追加 (Add Absolute Channel Change Action)」 をクリックします。
  - 「相対値によるチャンネル変更の動作を追加 (Add Relative Channel Change Action)」 をクリックします。
  - 既存の動作内容を選択して「動作の複製 (Duplicate Action)」  をクリックします。
9. 値を変更するセルをダブルクリックして値を変更します。
10. 「ミドル C (ノート 60) (Middle C (note 60))」 に以下のいずれかのピッチを選択します。
  - C3
  - C4
  - C5

#### 補足

手順 11～15 はベーススイッチにのみ適用されます。初期化スイッチおよびアドオンスイッチの場合は手順 16 に進みます。

11. 他のスイッチに動作内容を追加するには、手順 6～10 を繰り返します。
12. 条件の表で、以下のいずれかの操作を行なって、選択したベーススイッチに条件を追加します。
  - 新しい条件を作成する場合は、アクションバーにある「演奏技法を追加 (Add Technique)」  をクリックします。
  - 既存の条件のコピーを作成するには、その条件を選択して、アクションバーにある「演奏技法を複製 (Duplicate Technique)」  をクリックします。
13. 値を変更するセルをダブルクリックして、メニューからオプションを選択します。
14. 他のベーススイッチに条件を追加するには、手順 12～13 を繰り返します。
15. 以下のいずれかの条件オプションを選択します。
  - 少なくとも 1 つの条件を満たした場合にスイッチを使用するには、「以下のいずれか (Any of)」を選択します。
  - すべての条件を満たした場合にスイッチを使用するには、「以下のすべて (All of)」を選択します。



16. 「ベーススイッチとアドオンスイッチ (Base and Add-on Switches)」セクションで、必要に応じてその他の設定を変更します。  
たとえば、選択したベーススイッチのボリュームを「ノートベロシティ (Note velocity)」と「コントロールチェンジ (Control change)」のどちらでコントロールするかなどを選択します。
  17. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」ダイアログを閉じます。
- 

関連リンク

[再生効果 \(659 ページ\)](#)

[「エクスプレッションマップ \(Expression Maps\)」ダイアログ \(634 ページ\)](#)




[「再生効果の組み合わせ \(Playback Technique Combinations\)」ダイアログ \(645 ページ\)](#)

## エクスプレッションマップの両立しない演奏技法のグループを追加する/編集する

Dorico SE の初期設定では、両立しない演奏技法のグループは自動的に定義されます。個々のエクスプレッションマップに両立しない演奏技法のグループを手動で新規に作成したり、既存のものを編集したりできます。

---

手順

1. 「ライブラリー (Library)」 > 「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」を選択して、「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」ダイアログを開きます。
  2. エクスプレッションマップのリストから、両立しない演奏技法のグループを追加する、あるいは既存のグループを編集するエクスプレッションマップを選択します。
  3. 「両立しない演奏技法のグループ (Mutual Exclusion Groups)」セクションで、「自動 (Auto)」がオンになっている場合はオフにします。
  4. 必要に応じて、両立しない演奏技法のグループを新規に追加する場合は、「両立しない演奏技法のグループ (Mutual Exclusion Groups)」コラムのアクションバーにある「追加 (Add)」をクリックします。
  5. 表示されるダイアログに、新しい両立しない演奏技法のグループの名前を入力します。
  6. 「OK」をクリックすると、グループが追加されてダイアログが閉じます。
  7. 「両立しない演奏技法のグループ (Mutual Exclusion Groups)」コラムで、再生効果を変更する両立しない演奏技法のグループを選択します。
  8. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した両立しない演奏技法のグループの再生効果を変更します。
    - 両立しない演奏技法のグループに新しい再生効果を追加するには、「次の演奏技法を含む (Has techniques)」コラムのアクションバーにある「追加 (Add)」をクリックして「再生効果の組み合わせ (Playback Technique Combinations)」ダイアログを開き、追加する再生効果を選択して「OK」をクリックします。
    - 両立しない演奏技法のグループから再生効果を削除するには、「次の演奏技法を含む (Has techniques)」コラムでその再生効果を削除し、アクションバーにある「削除 (Delete)」をクリックします。
  9. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」ダイアログを閉じます。
-



## エクスプレッションマップの読み込み

Cubase から書き出した .expressionmap ファイルなどのエクスプレッションマップをプロジェクトに読み込むことができます。Dorico から書き出したエクスプレッションマップは .doricolib ファイルとして保存されます。

---

### 手順

1. 「**ライブラリー (Library)**」 > 「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」を選択して、「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログを開きます。
2. 「**ライブラリーを読み込む (Import Library)**」をクリックしてエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
3. 読み込むエクスプレッションマップを探して選択します。
4. 「**開く (Open)**」をクリックします。

---

### 結果

選択したエクスプレッションマップがプロジェクトに読み込まれ、エクスプレッションマップのリストに表示されます。

---

### 補足

- Dorico と Cubase のエクスプレッションマップを「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログにドラッグして読み込むこともできます。
- Dorico SE と Cubase ではエクスプレッションマップへのアプローチ方法が異なりますが、ピチカート、ハーモニクス、フラッタータンギングなど、Cubase から読み込まれるスイッチの多くはエクスプレッションマップから Dorico SE に正しく読み込まれます。

## エクスプレッションマップの書き出し

他のプロジェクトで使用するためにエクスプレッションマップを書き出すことができます。エクスプレッションマップは .doricolib ファイルとして保存されます。

---

### 手順

1. 「**ライブラリー (Library)**」 > 「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」を選択して、「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログを開きます。
2. エクスプレッションマップのリストで、書き出すエクスプレッションマップを選択します。
3. 「**ライブラリーを書き出す (Export Library)**」をクリックしてエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
4. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、ライブラリーファイルの名前と保存場所を指定します。
5. 「**保存 (Save)**」をクリックします。

---

### 結果

選択したエクスプレッションマップが、.doricolib ファイルとして選択した場所に書き出されます。

## パーカッションマップ

無音程打楽器は、無音程のサウンドが別々の MIDI ノートにマッピングされたパッチを使用して再生されます。異なる無音程のサウンドを生成するのに必要なピッチは、デバイス、サウンドライブラリー、メーカーなどによって変わります。また、ピッチと五線譜上の打楽器の位置は関係ありません。

General MIDI パーカッションマップの無音程打楽器の例を以下に示します。

- バスドラム: C2 (MIDI ノート 36、ミドル C の 2 オクターブ下)
- キックドラム: D2 (MIDI ノート 38)
- クローズハイハット: F#2 (MIDI ノート 42)
- カウベル: G#3 (MIDI ノート 56)
- トライアングル (オープン): A5 (MIDI ノート 81)

Dorico SE では、パーカッションマップを使用して、打楽器の記譜された音符の表現と演奏技法が、そのサウンドの再生に必要なサンプルに紐付けられます。

### 補足

パーカッションマップでは、特定のパッチにどの無音程打楽器および再生効果があるかと、それらを再生する方法が記述されます。たとえば、どの MIDI ノートを演奏するか、特定の演奏技法をトリガーするのにキースイッチとして別の MIDI ノートが必要か、などが記述されます。

Dorico SE には、HALion Symphonic Orchestra と HALion Sonic SE ファクトリーライブラリーに含まれる無音程打楽器のパーカッションマップのセットが用意されています。プロジェクトに打楽器を追加すると、これらのパーカッションマップが自動的に選択されます。

正確なサウンドを再生するために、「**パーカッションマップ (Percussion Maps)**」ダイアログで、サードパーティー製のサウンドライブラリーまたは MIDI デバイス用のカスタムパーカッションマップを定義できます。

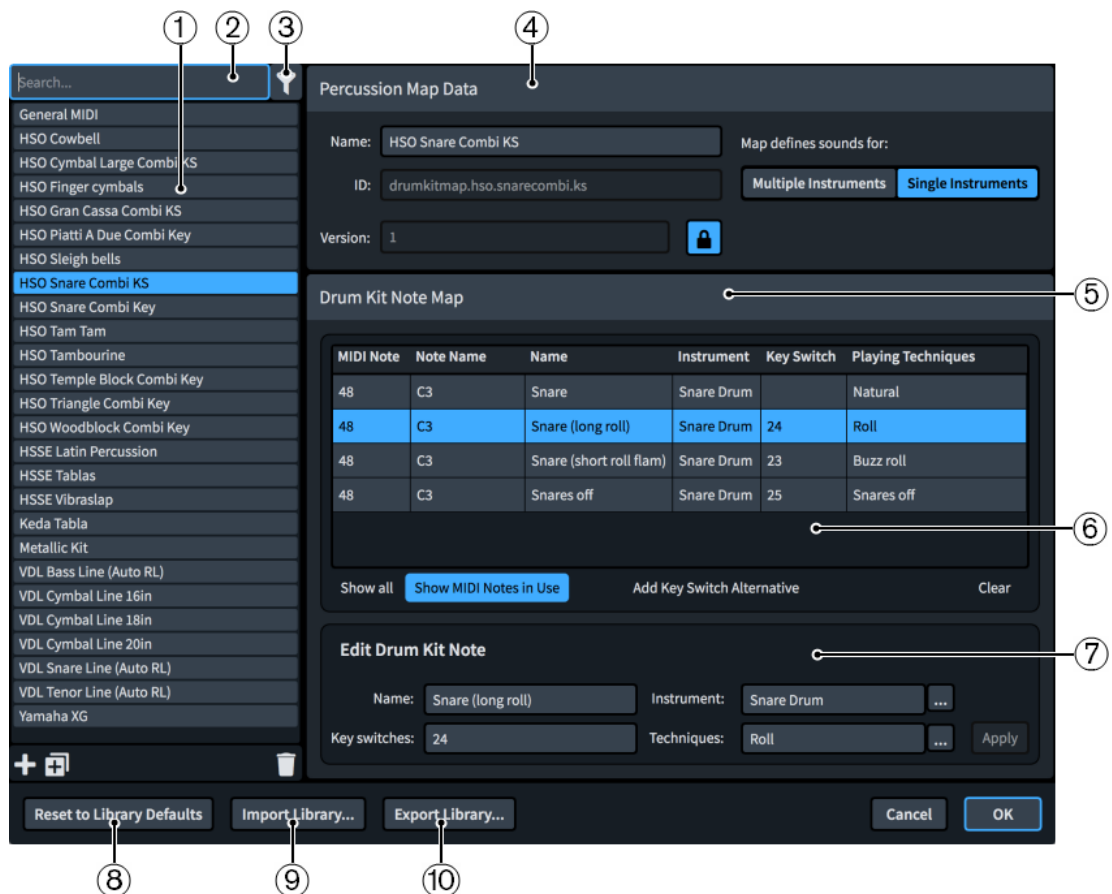
### 関連リンク

- [無音程打楽器 \(1125 ページ\)](#)
- [ユニバーサルインド太鼓記譜法 \(1143 ページ\)](#)
- [パーカッションマップの読み込み \(658 ページ\)](#)
- [パーカッションマップの書き出し \(658 ページ\)](#)

## 「パーカッションマップ (Percussion Maps)」ダイアログ

正確なサウンドを再生するために、「**パーカッションマップ (Percussion Maps)**」ダイアログで、サードパーティー製のサウンドライブラリーまたは MIDI デバイス用のカスタムパーカッションマップを定義できます。

- 「**パーカッションマップ (Percussion Maps)**」ダイアログは、「**ライブラリー (Library)**」 > 「**パーカッションマップ (Percussion Maps)**」を選択すると開きます。






「パーカッションマップ (Percussion Maps)」 ダイアログは、以下のセクションに分かれています。

## 1 パーカッションマップのリスト

プロジェクトで現在使用できるパーカッションマップが含まれます。

パーカッションマップのリストの一番下にあるアクションバーに含まれる以下のボタンを使用して、パーカッションマップを追加または削除できます。

- **パーカッションマップを追加 (Add Percussion Map) **: 設定を含まない新しいパーカッションマップを追加します。
- **パーカッションマップを複製 (Duplicate Percussion Map) **: 既存のパーカッションマップのコピーを作成し、元のパーカッションマップとは別の設定に編集できます。
- **パーカッションマップを削除 (Delete Percussion Map) **: 選択したパーカッションマップを削除します。

補足

カスタムのパーカッションマップのみ削除できます。デフォルトのパーカッションマップは削除できません。

## 2 検索フィールド

テキストを入力してパーカッションマップをフィルタリングできます。

## 3 プロジェクトで使用中のパーカッションマップのみを表示 (Show only percussion maps used in this project)

現在のプロジェクトで使用中のパーカッションマップのみが表示されるように、パーカッションマップのリストをフィルタリングできます。

## 4 「パーカッションマップデータ (Percussion Map Data)」 セクション

選択したパーカッションマップについて、以下の識別情報を指定できます。

- **名前 (Name): 「エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)」** ダイアログに表示されるパーカッションマップの名前を指定できます。
- **ID:** パーカッションマップの一意的 ID を設定できます。「ID」フィールドには、文字列を自由に入力できます。

`xmap.user.paulsmith.hso.cowbell` のように、作成したマップのインストゥルメントとサウンドライブラリーに、自分の名前を含めると使いやすくなります。

- **バージョン (Version):** 最新版が分かるようにパーカッションマップのバージョンを指定できます。
- **マップに定義される音色 (Map defines sounds for):** 現在のパーカッションマップに適切なオプションを選択できます。
  - **マルチインストゥルメント (Multiple Instruments):** マップを作成するパッチに、General MIDI ドラムマップのようにさまざまな打楽器が含まれている場合に、このオプションを選択します。
  - **シングルインストゥルメント (Single Instruments):** マップを作成するパッチに、打楽器が1つのみ (再生効果は複数の場合あり) 含まれている場合に、このオプションを選択します。たとえば、Virtual Drumline のスネアドラムラインパッチや他のスペシャリストのサウンドライブラリーが挙げられます。

使用している VST インストゥルメントに同じ再生効果がマッピングされたパッチが複数ある場合も、このオプションが役立ちます。たとえば、HALion Symphonic Orchestra には、通常の叩いた音を出す大きなシンバルのパッチと、ロール音を出す小さなシンバルのパッチがあります。シングルインストゥルメントのパーカッションマップを作成すると、複数のパッチのサウンドに同じマッピングを使用できます。

#### 補足

- 「ID」と「バージョン (Version)」は「情報をロック (Lock Info)」ボタンでロックされています。これらのフィールドの情報を変更するには、このボタンをクリックする必要があります。
- 「エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)」ダイアログでは、VST インストゥルメントまたは MIDI 出力デバイスの各チャンネルに使用されるパーカッションマップを設定します。

## 5 「ドラムキットのノートマップ (Drum Kit Note Map)」セクション

選択したパーカッションマップ内のドラムキットのノートを表示、編集、コントロールできるサブセクションがあります。

### 6 ドラムキットのノートマップの表

初期設定では、選択したパーカッションマップで使用されているドラムキットのノートが番号順に表示されます。また、この表には以下の列が含まれており、選択したドラムキットのノートに関するデータが表示されます。

- **MIDI ノート (MIDI Note):** MIDI ノートナンバーが表示されます (例: 48)。
- **ノート名 (Note Name):** ノートのピッチとオクターブが表示されます (例: C3)。
- **名前 (Name):** 演奏技法の名前が表示されます (例: Snare (long roll))。
- **インストゥルメント (Instrument):** 無音程打楽器が表示されます (例: Snare Drum)。
- **キースイッチ (Key Switch):** そのノートをトリガーするキースイッチの番号が表示されます (例: 24)。
- **再生効果 (Playback Techniques):** そのノートによってトリガーされる再生効果が表示されます (例: Roll)。

表の一番下には以下のオプションがあります。

- **すべてを表示 (Show all):** 0~127 の MIDI ノートのリストが表示されます。

- **使用中の MIDI ノートを表示 (Show MIDI Notes in Use):** 選択したパーカッションマップで使用されている MIDI ノートのみを表示します。
- **代替キースイッチを追加 (Add Key Switch Alternative):** 選択したドラムキットのノート複製します。
- **クリア (Clear):** 選択したドラムキットのノートを削除します。

現在選択しているドラムキットのノートのデータは、「**ドラムキットのノートを編集 (Edit Drum Kit Note)**」サブセクションで変更できます。

#### 7 「ドラムキットのノートを編集 (Edit Drum Kit Note)」サブセクション

ドラムキットのノートマップの表で現在選択しているドラムキットのノートの以下のフィールドにデータを指定できます。

- **名前 (Name):** インストゥルメントと再生効果の特定の組み合わせ用の表示名です。たとえば、VST インストゥルメントまたは MIDI 出力デバイスのメーカーマニュアルに記載された名前を入力できます。
- **インストゥルメント (Instrument):** Dorico SE で作成できるすべての無音程打楽器のリストから、「**ドラムキットのノートマップ (Drum Kit Note Map)**」セクションで選択したドラムキットのノート用のインストゥルメントを選択できます。
- **キースイッチ (Key switches):** このサウンドでインストゥルメントと再生効果の固有の組み合わせをトリガーするために別の MIDI ノートを演奏する必要がある場合は、キースイッチとして使用するキーの MIDI ノートナンバーを指定します。

#### 補足

キースイッチは必須項目ではありません。

- **演奏技法 (Techniques):** 使用できる再生効果のリストから、「**インストゥルメント (Instrument)**」フィールドで選択したインストゥルメントに適用する再生効果を選択できます。

#### 8 デフォルトのライブラリーにリセット (Reset to Library Defaults)

デフォルトのライブラリーのパーカッションマップに加えた変更をすべて元に戻します。

#### 9 ライブラリーを読み込む (Import Library)

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開き、パーカッションマップとして読み込む .doricolib ファイルを選択できます。


#### 10 ライブラリーを書き出す (Export Library)





エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開き、現在選択しているパーカッションマップを .doricolib ファイルとして書き出す場所を選択できます。そのあと、.doricolib ファイルを別のプロジェクトに読み込んで別のユーザーと共有できます。

## 新しいパーカッションマップの作成

たとえば、サードパーティー製のサウンドライブラリーや MIDI デバイスを使用する場合などに、正確なサウンドを再生するために、パーカッションマップを 1 から新しく作成したり、既存のパーカッションマップを複製して設定を編集したりできます。

#### 手順

1. 「**ライブラリー (Library)**」 > 「**パーカッションマップ (Percussion Maps)**」を選択して、「**パーカッションマップ (Percussion Maps)**」ダイアログを開きます。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、新しいパーカッションマップを作成します。
  - 空白のパーカッションマップを作成するには、アクションバーの「**パーカッションマップを追加 (Add Percussion Map)**」をクリックします。

- 既存のパーカッションマップのコピーを作成するには、パーカッションマップのリストでそのパーカッションマップを選択し、アクションバーの「パーカッションマップを複製 (Duplicate Percussion Map)」をクリックします。
3. 「パーカッションマップデータ (Percussion Map Data)」セクションで、「情報をロック (Lock Info)」をクリックしてフィールドのロックを解除します。
  4. 「名前 (Name)」フィールドに、パーカッションマップに使用する表示名を入力します。  
入力した名前は「エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)」ダイアログに表示されます。
  5. 「ID」フィールドに、任意の一意的識別名を入力します。  
**xmap.user.paulsmith.hso.cowbell**のように、作成したマップのインストゥルメントとサウンドライブラリーに、自分の名前を含めると使いやすくなります。
  6. 「マップに定義される音色 (Map defines sounds for)」に、現在のパーカッションマップに適切なオプションを選択します。
    - マルチインストゥルメント (Multiple Instruments)
    - シングルインストゥルメント (Single Instruments)
  7. 「ドラムキットのノートマップ (Drum Kit Note Map)」セクションで、「すべてを表示 (Show all)」をクリックしてマッピングされていないノートを表示します。
  8. 新しいマッピングを作成する MIDI ノートに対応する行を選択します。
  9. 「ドラムキットのノートを編集 (Edit Drum Kit Note)」サブセクションで、「インストゥルメント (Instrument)」フィールドの右に表示される  ボタンをクリックして打楽器のリストを含むダイアログを開きます。
  10. 選択した MIDI ノートで再生されるサウンドに対応するインストゥルメントを選択します。
  11. 「OK」をクリックします。
  12. 「ドラムキットのノートを編集 (Edit Drum Kit Note)」サブセクションで、「演奏技法 (Techniques)」フィールドの右に表示される  ボタンをクリックして「再生効果の組み合わせ (Playback Technique Combinations)」ダイアログを開きます。
  13. 選択した MIDI ノートで再生されるサウンドに適した再生効果を選択します。  
たとえば、**[Ctrl]/[command]** を押しながら「Buzz roll」と「Rim」をクリックします。
  14. 「OK」をクリックします。
  15. 「ドラムキットのノートを編集 (Edit Drum Kit Note)」サブセクションの「名前 (Name)」フィールドに、このインストゥルメントと演奏技法の組み合わせに使用する表示名を入力します。
  16. このサウンドのキースイッチに MIDI ノートナンバーが必要な場合は、「キースイッチ (Key switches)」フィールドに MIDI ノートナンバーを指定します。
  17. 「適用 (Apply)」をクリックします。
  18. 必要に応じて、他の MIDI ノートにこれらの手順を繰り返し、プロジェクトに必要なマッピングをすべて作成します。
  19. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

---

#### 結果

新しいパーカッションマップが作成されます。

#### 手順終了後の項目

- パーカッションマップは、対応するパッチを提供する VST インストゥルメントまたは MIDI デバイスと同じエンドポイントに割り当てる必要があります。
- 他のプロジェクトで使用するために、パーカッションマップを書き出すことができます。



関連リンク

[パーカッションマップ \(653 ページ\)](#)

[エンドポイントへのエクスプレッションマップ/パーカッションマップの割り当て \(487 ページ\)](#)

[「エンドポイントの設定 \(Endpoint Setup\)」ダイアログ \(481 ページ\)](#)

## パーカッションマップの読み込み

プロジェクトにパーカッションマップを読み込むことができます。パーカッションマップは .doricolib ファイルとして保存されます。

---

手順

1. 「**ライブラリー (Library)**」 > 「**パーカッションマップ (Percussion Maps)**」を選択して、「**パーカッションマップ (Percussion Maps)**」ダイアログを開きます。
2. 「**ライブラリーを読み込む (Import Library)**」をクリックしてエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
3. 読み込むパーカッションマップを探して選択します。
4. 「**開く (Open)**」をクリックします。

---

結果

選択したパーカッションマップがプロジェクトに読み込まれ、パーカッションマップのリストに表示されます。

## パーカッションマップの書き出し

パーカッションマップを書き出して、他のプロジェクトで使用できます。パーカッションマップは .doricolib ファイルとして保存されます。

---

手順

1. 「**ライブラリー (Library)**」 > 「**パーカッションマップ (Percussion Maps)**」を選択して、「**パーカッションマップ (Percussion Maps)**」ダイアログを開きます。
2. パーカッションマップのリストで、書き出すパーカッションマップを選択します。
3. 「**ライブラリーを書き出す (Export Library)**」をクリックしてエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
4. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、ライブラリーファイルの名前と保存場所を指定します。
5. 「**保存 (Save)**」をクリックします。

---

結果

選択したパーカッションマップが、.doricolib ファイルとして選択した場所に書き出されます。

## アーティキュレーションと単音のトレモロの組み合わせのサウンドの再生を定義する


無音程打楽器の演奏技法固有の符頭について、アーティキュレーションと単音のトレモロの特定の組み合わせにおける再生動作を定義できます。

---

手順

1. 設定モードで、以下のいずれかの操作を行なって「**打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)**」ダイアログを開きます。



- 個別の打楽器インストゥルメントの場合、「**プレーヤー (Players)**」パネルでインストゥルメントラベルのインストゥルメントメニュー  をクリックして、メニューから「**打楽器の演奏技法を編集 (Edit Percussion Playing Techniques)**」を選択します。
  - 打楽器キットに属する打楽器インストゥルメントの場合、「**プレーヤー (Players)**」パネルでキットのインストゥルメントラベルのインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。メイン編集領域で演奏技法を編集するインストゥルメントを選択して、「**打楽器の演奏技法を編集 (Edit Percussion Playing Techniques)**」をクリックします。
2. ダイアログ上部のリストで、再生動作を定義する演奏技法固有の符頭を選択します。
3. ダイアログの左下のアクションバーにある「**演奏技法を追加 (Add Technique)**」  をクリックします。
4. 「**演奏技法の再生効果 (Playback playing technique)**」  フィールドの右にある「**演奏技法を選択 (Choose Playing Techniques)**」をクリックして「**再生効果の組み合わせ (Playback Technique Combinations)**」ダイアログを開きます。
5. 使用する再生効果を選択します。

#### ヒント

単一の再生効果を選択することも、複数の再生効果を組み合わせることもできます。複数の再生効果を選択するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながら各再生効果をクリックします。

6. 「**OK**」をクリックすると、選択した再生効果が追加されて「**再生効果の組み合わせ (Playback Technique Combinations)**」ダイアログが閉じます。
7. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **置き換え (Replace)**: 現在の符頭と譜表からの位置の組み合わせに、定義されたデフォルトの演奏技法のかわりに、選択した演奏技法を使用できます。
  - **追加 (Add)**: 現在の符頭と譜表からの位置の組み合わせに、定義されたデフォルトの演奏技法の上に、選択した演奏技法を追加できます。
8. 選択できるオプションから、任意のアーティキュレーションおよびトレモロストロークを選択します。
9. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

#### 結果

選択した演奏技法の再生での動作が変更されます。

#### 関連リンク

[「打楽器の演奏技法 \(Percussion Instrument Playing Techniques\)」ダイアログ \(1133 ページ\)](#)

[新しい演奏技法固有の符頭の作成 \(1136 ページ\)](#)

[「再生効果の組み合わせ \(Playback Technique Combinations\)」ダイアログ \(645 ページ\)](#)

## 再生効果

再生効果は、楽譜に入力した記譜記号とサウンドライブラリー内の演奏技法/アーティキュレーションをリンクさせて、再生時の適切なサウンドを実現します。それらはエクスプレッションマップおよびパーカッションマップにより、キースイッチやコントロールチェンジなどの適切なコマンドをトリガーするために使用されます。

演奏技法、トレモロ、ジャズアーティキュレーション、アーティキュレーションなどの記譜記号を入力すると、対応するエクスプレッションマップが適切な再生効果を探します。たとえば、pizz. の演奏技法を入力すると、エクスプレッションマップが**ピチカート**の再生効果を使用して、再生のサウンドがピ

チカートに切り替えられます。エクスプレッションマップがサウンドを見つげられない場合、適用される再生効果は先に使用したものと同じになるか、ナチュラルな再生効果に復帰します。

エクスプレッションマップに既存ではない再生効果を使用する場合、カスタムの演奏技法は自動的に再生に反映されません。適切な再生を行なうためには、それを使用するインストゥルメントごとに、エクスプレッションマップに演奏技法を追加する必要があります。また、カスタムの演奏技法ごとに動作内容を割り当てる必要があります。これは演奏技法をトリガーするスイッチの制御方法を定義するものです。

必要に応じて、再生効果は「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログの異なるサウンドライブラリーにマッピングできます。たとえば **Legato** と **Tremolo** など、同時に使用できる既存の再生効果による新しい組み合わせを作成できます。

対応するインストゥルメントトラックの演奏技法レーンでは、特定の位置でどの再生効果が使用されているかを確認できます。

#### ヒント

- 演奏技法を入力してもサウンドに変化が見られないときは、エクスプレッションマップで予期されていない再生効果の組み合わせを使用している場合があります。たとえば、既存の演奏技法をキャンセルしないまま新規の演奏技法を入力した場合、エクスプレッションマップにそれら 2 つの演奏技法の組み合わせが登録されていない限り、エクスプレッションマップは 2 つの再生効果を同時に処理できません。

再生効果の衝突を回避するには、同時に使用できない再生効果を、対応するエクスプレッションマップの両立しない演奏技法の同じグループに追加します。または、これらを同時に使用するために、再生効果の組み合わせを作成できます。

- 個々のインストゥルメントで声部の個別再生を有効にして、異なる演奏技法、トレモロ、ジャズアーティキュレーション、またはアーティキュレーションを異なる声部で同時に鳴らすこともできます。

#### 関連リンク

[エクスプレッションマップ \(633 ページ\)](#)

[「エクスプレッションマップ \(Expression Maps\)」ダイアログ \(634 ページ\)](#)

[「再生効果の組み合わせ \(Playback Technique Combinations\)」ダイアログ \(645 ページ\)](#)

[声部の個別再生の有効化 \(461 ページ\)](#)

[新しいエクスプレッションマップの作成 \(648 ページ\)](#)

[エクスプレッションマップの両立しない演奏技法のグループを追加する/編集する \(651 ページ\)](#)

[演奏技法エディター \(593 ページ\)](#)

[演奏技法 \(947 ページ\)](#)

[トレモロ \(1111 ページ\)](#)

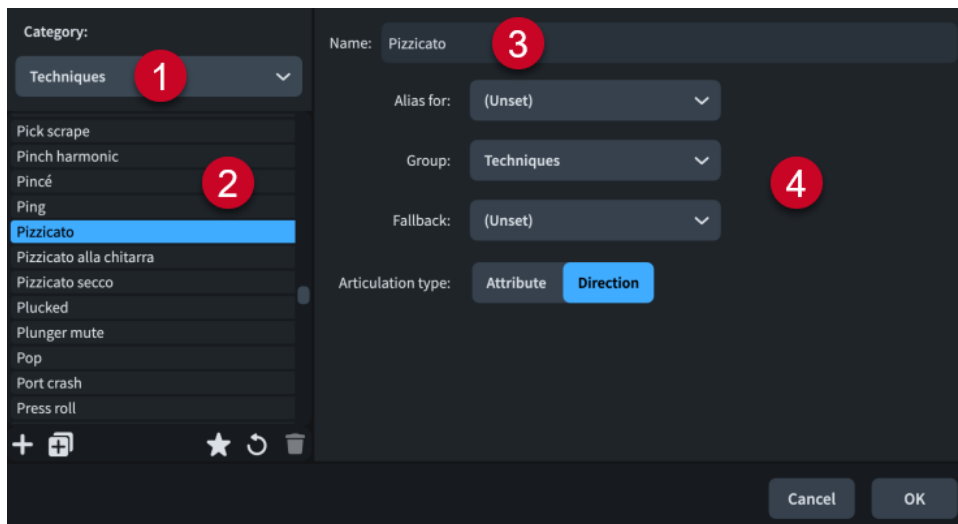
[ジャズアーティキュレーション \(921 ページ\)](#)

[アーティキュレーション \(671 ページ\)](#)

## 「再生効果を編集 (Edit Playback Techniques)」ダイアログ

「再生効果を編集 (Edit Playback Techniques)」ダイアログでは、再生効果の新規作成や、既存のもの編集が行なえます。再生効果は演奏技法、トレモロ、ジャズアーティキュレーション、アーティキュレーションなど、楽譜中の記譜記号に必要とされる正しいサウンドを割り当てるために、エクスプレッションマップによって使用されます。

- 「再生効果を編集 (Edit Playback Techniques)」ダイアログを開くには、「ライブラリー (Library)」 > 「再生効果 (Playback Techniques)」を選択します。



「再生効果を編集 (Edit Playback Techniques)」ダイアログには、以下のセクションとオプションがあります。







### 1 「カテゴリー (Category)」メニュー

メニューから「演奏技法 (Techniques)」や「強弱記号 (Dynamics)」などカテゴリーを選択することで、再生効果のリストを切り替えられます。

### 2 再生効果のリスト

選択中のカテゴリーに属する、プロジェクト中のすべての再生効果が表示されます。

リストの最下部のアクションバーには以下のオプションがあります。

- **新規 (New) **: 空白の再生効果を新規に追加します。
- **選択から新規作成 (New from Selection) **: 既存の再生効果のコピーを作成し、元のものとは別の設定に編集できます。
- **デフォルトとして保存 (Save as Default) **: 選択中の再生効果をユーザーライブラリーのデフォルトとして保存し、複数のプロジェクトで使用できるようにします。デフォルトとして保存した再生効果は  として表示されます。
- **出荷時の設定に戻す (Revert to Factory) **: 選択中の再生効果に加えたすべての変更を取り消して、元の設定に戻します。
- **削除 (Delete) **: 選択した再生効果を削除します。

#### 補足

プリセットの演奏技法、またはプロジェクト内で現在使用中の演奏技法は削除できません。

### 3 名前 (Name)

再生効果の名前を編集または入力できます。この名前は「演奏技法を編集 (Edit Playing Techniques)」、「エクスペッションマップ (Expression Maps)」、「再生効果の組み合わせ (Playback Technique Combinations)」、および「パーカッションマップ (Percussion Maps)」ダイアログのリストに表示されます。

### 4 再生オプション

- **エイリアス元 (Alias for)**: 他の再生効果を選択すると、そのサウンドマッピングを選択中の再生効果にも適用できます。
- **グループ (Group)**: 再生効果が属するグループを設定します。
- **代替 (Fallback)**: 選択中の再生効果が使用できない場合代替として使用する、他の再生効果を指定できます。

- **アーティキュレーションのタイプ (Articulation type):** 再生効果が効果を発揮するデュレーションを設定します。「**単音 (Attribute)**」は、スタッカートのアーティキュレーションのように、演奏技法が付く位置の音符のみが適用範囲となります。これに対し「**持続 (Direction)**」は、ピチカートのように、他の演奏技法によって打ち消されるまでの後続の音符すべてが適用範囲となります。

関連リンク

[「エクスペッションマップ \(Expression Maps\)」ダイアログ \(634 ページ\)](#)

[「再生効果の組み合わせ \(Playback Technique Combinations\)」ダイアログ \(645 ページ\)](#)

[エクスペッションマップの両立しない演奏技法のグループを追加する/編集する \(651 ページ\)](#)

# 記譜に関するリファレンス

# はじめに

本書「記譜に関するリファレンス」は、さまざまな記譜記号の一般的な表記規則と、Dorico SE におけるその外観や配置の個別変更およびデフォルト設定編集を通した変更の方法について説明しています。

また、たとえば譜表をまたいだグリッサンドなどの複雑な記譜記号の入力に関する手引きも、それぞれ対応する章で説明しています。

記譜に関するリファレンスにおける課題で概説するのは、「**レイアウトオプション (Layout Options)**」で行なえるレイアウトごとのデフォルトの変更 (小節番号の表示頻度の変更など) や、プロパティパネルのプロパティを使用して行なうことが多い個々のアイテムに加える変更です。

拍子ごとの音符の連桁方法や、さまざまなアイテム間のスペーシングの間隔など、より詳細なデフォルトのオプションは、Dorico Pro で利用できます。

記譜に関する基本的な入力方法については、記譜モードの章を参照してください。

関連リンク

[記譜モード \(176 ページ\)](#)

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」 ダイアログ \(630 ページ\)](#)

[プロパティパネル \(565 ページ\)](#)

[記譜記号の入力 \(251 ページ\)](#)

# 臨時記号

臨時記号は音符の横に表示され、それぞれのピッチを示します。臨時記号は譜表上に記譜される場合も、テキストに書き出される場合でも同様に音符の横に配置されます。洋式の調性に従う楽譜では通常、臨時記号は音符が調号に合致しないピッチに変更されていることを示します。

Dorico SE では、それぞれの音符は現在の調号から独立した固有の固定されたピッチを持ち、臨時記号は必要に応じて自動的に表示または非表示になります。たとえば F# を入力したあと、その前の位置に D メジャーの調号を追加した場合、音符は F# になるのではなく F# のままで、ナチュラルの臨時記号が表示されます。しかし D メジャーの調号を最初に入力すると、そのあと臨時記号を指定せずに入力した F はすべて F# として入力されます。



臨時記号の有効範囲ルールには、たとえば同じ小節の同じピッチを持つ後続の音符には同じ臨時記号を繰り返し表示しないなど、さまざまな表記規則が存在します。調号を持たない譜面では、使用する表記規則に応じて一部または全部の音符に臨時記号を付ける必要が生じる場合があります。

関連リンク

[臨時記号の有効範囲ルール \(669 ページ\)](#)

[音符の入力 \(201 ページ\)](#)

[臨時記号の入力 \(224 ページ\)](#)

## 臨時記号の削除

臨時記号は種類に従って削除できます。また、異なる臨時記号を持つ複数の音符を選択して、一度にすべての臨時記号を削除できます。これにより、選択した音符のピッチが変更されます。

### 補足

これらの手順は、臨時記号を伴う音符の後にオクターブの異なるナチュラルの同じ音符に表示されるような親切臨時記号には適用されません。Dorico SE では、親切臨時記号は個別にのみ表示したり、非表示にしたり、括弧を付けたりできます。

### 手順

1. 記譜モードで、臨時記号を削除する音符を複数選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、臨時記号を削除します。
  - ナチュラルを削除する場合、**[0]** を押します。
  - フラットを削除する場合、**[-]** を押します。
  - シャープを削除する場合、**^** を押します。
  - 音符パネルで、削除する臨時記号をクリックします。



## 結果

選択した音符から対応する臨時記号が削除されます。これにより音符のピッチが変更されます。たとえば G# からシャープを削除すると G に変化します。

## 補足

- 臨時記号を削除すると、同じ小節の同じピッチを持つ後続の音符に臨時記号が表示されます。同じ声部の同じリズム上の位置にある単一または複数の音符を選択すると、ステータスバーにピッチが表示され、キーボードパネルに鍵盤を押さえた状態として表示されます。
- 異なる臨時記号を持つ複数選択された音符から臨時記号を削除する場合は、**[0]** を押すか、音符パネルで「**ナチュラル (Natural)**」をクリックして、すべての音符をナチュラルに戻すことをおすすめします。これは、異なる臨時記号を持つ選択された音符に臨時記号を再入力すると、選択範囲内のすべての音符にその臨時記号が追加されるためです。たとえば、複数選択した音符が 2 つの G# と 2 つの G で構成されている場合、シャープを再入力すると 4 つの G# となります。「**シャープ (Sharp)**」をクリックするか **^** を 2 回押すと、すべての臨時記号が削除されます。

## 関連リンク

[臨時記号の入力 \(224 ページ\)](#)

[個々の音符のピッチの変更 \(424 ページ\)](#)

[音符パネル \(181 ページ\)](#)


[ステータスバー \(34 ページ\)](#)

[キーボードパネル \(187 ページ\)](#)

## 臨時記号を表示/非表示にするか括弧を付ける

初期設定で表示される親切臨時記号を含め、個々の臨時記号を表示/非表示にしたり、丸括弧または角括弧付きで表示したりできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

## 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

## 手順

1. 臨時記号の表示/非表示を切り替える、または臨時記号に括弧を付ける音符を選択します。
2. プロパティパネルの「**音符と休符 (Notes and Rests)**」グループで、「**臨時記号 (Accidental)**」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **非表示 (Hide)**
  - **表示 (Show)**
  - **丸括弧 (Round brackets)**
  - **角括弧 (Square brackets)**

## 結果

選択した音符の臨時記号が、表示、非表示、丸括弧付きまたは角括弧付きで表示されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

#### 補足

- 臨時記号を非表示にしても再生時のピッチには影響しません。
- 「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページにある異なる臨時記号の表示、非表示、括弧付けコマンドに対して、キーボードショートカットを割り当てることができます。

手順終了後の項目

また、押さえるピッチを示す通常の符頭とは個別に、菱形の符頭で表示されるアーティフィシャルハーモニクスの臨時記号を表示/非表示にしたり、括弧を付けたりすることもできます。

関連リンク

[プロパティパネル \(565 ページ\)](#)

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)

[ハーモニクスの臨時記号を表示/非表示にするか括弧を付ける \(871 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(51 ページ\)](#)

[タイ \(1086 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

## 臨時記号のスタック

単一の声部における和音、または同じ位置にある複声部の音符に対し複数の臨時記号が必要な場合、臨時記号は和音の左側に複数の列にスタックされます。

複数の臨時記号を持つ和音では、臨時記号は通常以下のようにスタックされます。

1. 一番上の臨時記号は1列目、音符のすぐ左側に配置されます。
2. 一番下の臨時記号は、1番めの臨時記号と重ならない限りは、同じ列に追加されます。
3. 残りの臨時記号は、和音のさらに左に位置する連続した列に交互に追加されます。

Dorico SE には、列をできるだけ増やさずに臨時記号をスタックするための追加ルールが設定されています。以下に、追加ルールの一部を例示します。

- 音符に近い列ほど、音符から遠い列より多くの臨時記号を含む。
- 1オクターブ離れた音符同士の臨時記号は同じ列にスタックされる。これは、臨時記号の組み合わせにより、6度以上離れた臨時記号にも適用される。
- 同じ列の臨時記号は重なってはいけない。重ならないようにするために必要な臨時記号間の最小間隔は、臨時記号の種類によって異なる。
- 2度離れた臨時記号は隣接する列に配置され、右側の列に高音の臨時記号が配置される。

これらのルールにより、連続する音符や和音の間に必要なスペースが最小限となり、臨時記号がそれぞれの属する符頭に可能な限り接近した状態で表示されます。同時に、臨時記号は和音の左側でCのようなカーブを描くように配置されます。

### 密集和音における臨時記号のスタックのルール

Dorico SE は、多数の臨時記号を伴う密集和音においては、可読性を確保するために、スタックに特別な計算を使用します。密集和音とみなされるのは、オクターブの範囲に6つ以上の臨時記号が存在する和音です。

密集和音においては、臨時記号は以下のようにスタックされます。

1. 一番上にある臨時記号が音符左の最初の列に配置されます。

- 次に、一番上の音符より7度以上低い位置の音符の臨時記号が同じ列にスタックされます。残りの音符に対しても、1列目に入る臨時記号がなくなるまでこれを繰り返します。
- 以降の列についても、すべての臨時記号がスタックされるまで手順1と2を繰り返します。
- 列がグループ化され、散りばめられ、再度スタックされます。これにより、調号で臨時記号を配置するときと同様の、臨時記号が交互に配置されたスタックが作成されます。

Dorico SE の初期設定では、密集和音の臨時記号に使用されるのは格子状配列で、標準のジグザグ配列ではありません。非常に密集度の高い和音では、格子状配列の方が幅が広くなり、列を多く必要とする場合があります。

## 臨時記号列のカーニング

Dorico SE には、臨時記号列にカーニングを適用し、和音の左側の列ができるだけ水平方向のスペースを取らないようにする機能があります。

活字印刷の分野では、カーニングは個々の文字の間隔を調整して読みやすくするために使用されます。Dorico SE では、一般的な楽譜の浄書と同様、カーニングによって臨時記号の位置を周囲と連動させることができます。

例

低い音のあとに臨時記号を伴う高い音が続く場合、臨時記号を低い音の上に配置して、音符のスペーシングを乱さないようにします。

同様に、和音に複数列の臨時記号がある場合、たとえば2列目のフラットをカーニングして3度上の音符に属する1列目のシャープの下に配置することで、臨時記号スタック全体の幅を縮めることができます。これにより、音符のスペーシングを乱さずに臨時記号を適切な位置に配置することもできます。

## オルタードユニゾン

D#とDbのように、同じオクターブ内で同じノート名の2つ以上の音符が、同じコード内で異なる臨時記号を持つ場合、音符はオルタードユニゾンとして表示されます。

Dorico SE の初期設定では、これは分割符尾で記譜されます。分割符尾は、和音本体の符尾から枝分かれした符尾がオルタードユニゾンの符頭を和音につなぐ形で表示されます。これにより、すべての音符には対応する臨時記号が真横に表示されます。

個々のオルタードユニゾンは、単一の符尾で表示することもできます。この場合、符頭同士が隣接した状態で音符が表示され、2つの臨時記号はコードの左側に隣接した状態で表示されます。

補足

コードに含まれる音符の音程が2度で、それらの音符のいずれかにオルタードユニゾンがある場合、設定に関わらず、コードは常に符尾が分割されて表示されます。これによって、クラスターコードが分かりやすくなります。

例



単一の符尾




分割された符尾

関連リンク  
[和音の入力 \(230 ページ\)](#)

## オルタードユニゾンの外観を変更する

オルタードユニゾンの外観は、他のオルタードユニゾンが同じ和音内に存在する場合も含め、個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 外観を変更するオルタードユニゾンの音符を選択します。
2. プロパティパネルの「**音符と休符 (Notes and Rests)**」グループで、「**符尾を分割 (Split stem)**」をオンにします。
3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。

結果

チェックボックスがオンのときは選択したオルタードユニゾンの音符は分割符尾で表示され、オフのときは単一の符尾で表示されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

ヒント

「**符尾を分割 (Split stem)**」は音符ごとに個別に適用されます。個別にプロパティを設定することで、同じコード内のオルタードユニゾンをそれぞれ異なる外観にできます。

関連リンク

[プロパティパネル \(565 ページ\)](#)  
[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)  
[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

## 微分音の臨時記号

微分音の臨時記号は、洋式の調性で一般的に使用される半音階よりも細かい、クォーターシャープやクォーターフラットのようなピッチを示します。微分音の臨時記号が含まれたプロジェクトを開く場合、それを表示できるのは Dorico SE だけです。これらは、対応する調号および調性システムが適用されている場合にのみ入力に使用できます。

## 臨時記号の有効範囲ルール

臨時記号の有効範囲ルールは、臨時記号が適用される範囲を決定します。たとえば、小節内、異なるオクターブ、またはその 1 音だけなどです。Dorico SE は一般的な臨時記号の有効範囲ルールを使用しています。

## 一般的な慣習 (Common Practice)

一般的に、臨時記号は同じ小節の同じオクターブ上にある同じピッチのすべての音符に影響します。これは他の臨時記号に上書きされない限り有効です。他の臨時記号に上書きされない場合でも、次の小節に移ると自動的に臨時記号の効果が取り消されます。

慣例として、特定の状況では後続の音符に親切臨時記号を表示します。たとえば G メジャーの調で、F # に続く小節に F# がある場合、調号にシャープがすでに含まれているとしても、その F には確認のためのシャープ記号が表示されます。

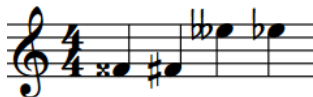
関連リンク

[二重臨時記号の打ち消し \(670 ページ\)](#)

## 二重臨時記号の打ち消し

二重臨時記号の打ち消しに一般的に使用される方法には、古式と近代式の 2 つがあります。

Dorico SE の初期設定では、近代式の打ち消しを使用されます。つまり、ダブルシャープがシャープで打ち消される場合、またはダブルフラットがフラットで打ち消される場合、これらの臨時記号の意味は明確なため、シャープやフラット記号の前にナチュラル記号は表示されません。



近代式の臨時記号打ち消し

関連リンク

[臨時記号の有効範囲ルール \(669 ページ\)](#)

[臨時記号を表示/非表示にするか括弧を付ける \(666 ページ\)](#)

# アーティキュレーション

アーティキュレーションは、音符および和音の上下に記譜される記号のことを指します。アーティキュレーションを使用すると、音符のアタックや、記譜されたデュレーションに対して実際に音を出す長さを演奏者に指示することができます。

Dorico SE では、アーティキュレーションは、あらゆるインストゥルメントに共通する形で音符の演奏方法を変化させるものと定義しています。ボウイング指示、ハーモニクスやタンギングなどの指示は、個別のインストゥルメントグループに適用されるため、Dorico SE では演奏技法と位置付けられています。



アクセント、スタッカート、およびスタッカティッシモなどのアーティキュレーションを含むフレーズ

アーティキュレーションは以下のタイプに分類されます。

## アーティキュレーション (強弱)

音符の最初にかかる強いアタックを示します。アクセントとマルカートがこれにあたります。マルカートは強アクセントとも呼ばれ、Dorico SE の初期設定では、これらのアーティキュレーションを音符またはタイのつながりの開始位置に表示します。

## アーティキュレーション (デュレーション)

記譜された音符よりも短いデュレーションを示します。スタッカティッシモ、スタッカート、テヌート、スタッカートテヌートがこれにあたります。スタッカートテヌートはルレ (louré) とも呼ばれます。Dorico SE の初期設定では、音符にタイが付いている場合、デュレーションのアーティキュレーションをタイでつながれた最後の音符の上に表示します。

## アーティキュレーション (強調)

現在の拍子に反する場所での強調や無強調を記号で示します。Dorico SE の初期設定では、アーティキュレーションを音符またはタイのつながりの開始位置に表示します。

Dorico SE では、アーティキュレーションは、楽譜の前後関係に従って音符や和音の符頭側または符尾側に自動的に配置されます。音符または和音には、各タイプのアーティキュレーションをそれぞれ1つ選択して表示できます。

## 関連リンク

[アーティキュレーションの入力 \(251 ページ\)](#)

[再生時のアーティキュレーション \(675 ページ\)](#)

[アーティキュレーションの位置 \(672 ページ\)](#)

[タイのつながりのアーティキュレーションの位置を変更する \(673 ページ\)](#)

[再生効果 \(659 ページ\)](#)

## アーティキュレーションの削除

記譜モードでは、アーティキュレーションを個別に選択して削除することができないため、アーティキュレーションの付いた音符を選択してからアーティキュレーションを解除する必要があります。

### 手順

1. 記譜モードで、削除したいアーティキュレーションの付いた音符を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、アーティキュレーションを解除します。
  - 削除するアーティキュレーションのキーボードショートカットを押します。
  - 音符パネルで、削除するアーティキュレーションをクリックします。

### 関連リンク

[音符パネル \(181 ページ\)](#)

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)

[アーティキュレーションのキーボードショートカット \(252 ページ\)](#)

## アーティキュレーションの位置

アーティキュレーションの位置に関しては音符、譜表、および譜表線に対する配置規則が確立されており、これによりアーティキュレーションは常に見やすい位置に配置されます。スタッカートのようなサイズの小さいアーティキュレーションは、譜表線に対する正確な配置が特に重要です。

アーティキュレーションは、初期設定で符頭側に配置されますが、以下の場合は例外となります。

- 単一の声部では、使用される音符や和音の符尾の方向に関わらず、マルカートは常に譜表の上に配置されます。複声部では、マルカートは譜表の下に配置される場合もあります。
- 複声部がオンになっている場合、アーティキュレーションは音符か和音の符尾側の末尾に配置されます。これにより、符尾が上向きの音符に付くアーティキュレーションと、符尾が下向きの音符に付くアーティキュレーションが明確になります。
- 音符が第3線またはそのすぐ上やすぐ下の間(第2間または第3間)に位置する場合、第1間の縦幅より小さいアーティキュレーションは、1つ隣の空いているスペースの中央に配置されます。これは通常スタッカートおよびテヌートにのみ適用されます。譜表の中央部にある音符にスタッカートテヌートが付く場合、アーティキュレーションを構成する部分が分割され、それぞれ別のスペースに配置されます。
- アーティキュレーションが譜表内に収まらない場合や、音符が譜表の上下に位置する場合は、アーティキュレーションは譜表の外側に配置されます。
- 音符または和音がタイでつながれ、タイが符頭の上または下に配置される場合、音符または和音の符頭側に配置されるアーティキュレーションは、タイの終端と重ならないように、1/4スペースのオフセットが追加されます。

符頭側のアーティキュレーションは常に符頭に水平方向に中央揃えされます。これは符尾側のアーティキュレーションにも適用されます。ただし、アーティキュレーションがスタッカートまたはスタッカティッシモのみの場合は例外となり、このときアーティキュレーションは符尾に中央揃えされます。

### 関連リンク

[音符に対するアーティキュレーションの位置を変更する \(674 ページ\)](#)

[スラーに対するアーティキュレーションの位置を変更する \(674 ページ\)](#)



## アーティキュレーションの順番

複数のアーティキュレーションが同じ音符に付いている場合、符頭または符尾に対する垂直位置と距離はアーティキュレーションのタイプによって異なります。

アーティキュレーションは以下の順番で配置されます。

1. デュレーションのアーティキュレーションは、符頭または符尾に一番近い位置に配置されます。
2. 強弱のアーティキュレーションは、デュレーションのアーティキュレーションの外側に配置されます。
3. 強調のアーティキュレーションは、符頭または符尾から一番遠い位置に配置されます。

### アーティキュレーションとスラーとの相対的な順番

デュレーションのアーティキュレーションは、以下のように配置されます。

- アーティキュレーションが付く音符または和音から開始/終了するスラーの内側
- スラーのカーブの内側
- 連符の角括弧の内側

強弱のアーティキュレーションは以下のように配置されます。

- アーティキュレーションが付く音符または和音から開始/終了するスラーの外側。ただし譜表内に配置できる場合は除く
- スラーとそれが属する音符または符尾との間に重なることなく収まる場合は、スラーのカーブの内側
- 連符の角括弧の外側



強弱と強調のアーティキュレーションはスラーの外側に配置




デュレーションのアーティキュレーションはスラーの内側に配置

## タイのつながりのアーティキュレーションの位置を変更する

タイのつながりのどこでアーティキュレーションが表示されるかを個別に変更できます。初期設定では、強弱のアーティキュレーションと強調のアーティキュレーションはタイでつながれた1つめの音符または和音の上に表示され、デュレーションのアーティキュレーションは最後の音符またはコードの上に表示されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

手順

1. アーティキュレーションの位置を変更する、タイでつながれた音符/和音を選択します。
2. プロパティパネルの「アーティキュレーション (Articulations)」グループで、位置を変更するアーティキュレーションに対応したヘッダーに属する「タイのつながりでの位置 (Pos. in tie chain)」をオンにします。

たとえば、アクセントの位置を変更するには、「**アーティキュレーション (強弱) (Articulations of force)**」ヘッダーの下にある「**タイのつながりでの位置 (Pos. in tie chain)**」をオンにします。

3. 以下のいずれかのオプションを選択します。

- **最初の音符 (First note)**
- **最後の音符 (Last note)**

---

結果

選択したタイのつながりのアーティキュレーションの位置が変更されます。

関連リンク


[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)

[プロパティパネル \(565 ページ\)](#)

## 音符に対するアーティキュレーションの位置を変更する

アーティキュレーションの位置は、符頭側と符尾側のどちらにするかを個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

---

手順

1. アーティキュレーションの位置を変更する音符/和音を選択します。
2. プロパティパネルの「**アーティキュレーション (Articulations)**」グループで、位置を変更するアーティキュレーションに対応したヘッダーに属する「**位置 (Placement)**」をオンにします。  
たとえば、アクセントの位置を変更するには、「**アーティキュレーション (強弱) (Articulations of force)**」ヘッダーの下にある「**位置 (Placement)**」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **符頭側 (Notehead side)**
  - **符尾側 (Stem side)**

---

結果

アーティキュレーションが、音符または和音の選択した側に配置されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。これにより演奏技法などの他の記号との衝突が起こった場合、すべての記号がはっきりと読みやすくなるように Dorico SE が自動的に配置を調節します。

## スラーに対するアーティキュレーションの位置を変更する


デュレーションのアーティキュレーションをスラーの終端より内側に配置するか外側に配置するかを個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

#### 補足

これらの手順は、デュレーションのアーティキュレーションにのみ適用されます。強弱や強調のアーティキュレーションには適用されません。

---

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
  - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
  - ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。
- 

#### 手順

1. アーティキュレーションの位置を変更する音符/和音を選択します。
  2. プロパティパネルの「アーティキュレーション (Articulations)」グループで、「スラー終端の内側 (Inside slur endpoint)」をオンにします。
  3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。
- 

#### 結果

チェックボックスをオンにするとデュレーションのアーティキュレーションがスラー終端の内側に配置され、オフにすると外側に配置されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

#### 関連リンク

[アーティキュレーションに対する終端の位置 \(1030 ページ\)](#)

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)

[プロパティパネル \(565 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

## 再生時のアーティキュレーション

アーティキュレーションは再生時の音符のサウンドに影響します。Dorico SE では、サウンドライブラリーに各アーティキュレーションのサンプルがあるかどうかによって、アーティキュレーションを反映する形で再生が変化します。

- サウンドライブラリーにアーティキュレーションのサンプルが含まれている場合、再生効果を使用する必要なサンプルがロードされます。また、スタッカートが付いた音符のサウンドは短くなり、アクセントが付いた音符のサウンドは大きくなります。
- サウンドライブラリーにアーティキュレーションのサンプルが含まれていない場合、別のサンプルをロードすることなくアーティキュレーションに応じて音符が調整されます。たとえば、スタッカートが付いた音符は短くなり、アクセントが付いた音符の音量は大きくなります。

アーティキュレーションは音符全体に適用されるため、サンプルはタイのつながりを含む音符の開始位置から再生されます。

#### ヒント

一方の声部にスラーがあり、もう一方の声部にスタッカートがある場合などに、個々のインストゥルメントに対して声部の個別再生を有効にして、異なる声部の異なるサウンドを同時に聴くことができます。

---

関連リンク

[再生効果 \(659 ページ\)](#)

[声部の個別再生の有効化 \(461 ページ\)](#)

# 小節

小節は通常、規則的な拍数のパターンを示し、これは使用される拍子記号によって決定されます。小節は垂直に引かれた小節線によって隣の小節と区切られ、各小節には固有の小節番号が付けられています。

Dorico SE では、現在の拍子記号に応じて小節に自動的に番号が付けられ、小節間に小節線が表示されます。

関連リンク

[小節線](#) (682 ページ)

[小節番号](#) (687 ページ)

[音符と休符のグループ化](#) (715 ページ)

[拍子記号](#) (1096 ページ)

[弱起 \(アウフタクト\)](#) (1100 ページ)

[小節、拍、小節線の入力方法](#) (279 ページ)

[拍子記号と弱起の入力方法](#) (262 ページ)

## 小節の長さ

通常、小節のデュレーション、開始位置、終了位置はすべてのプレーヤーに共通します。しかし、中には異なる長さの小節が同時に存在するような楽譜もあります。また、一部のプレーヤーの楽譜に小節がまったく表示されない場合もあります。

小節のデュレーションは、拍子記号を変更するか、自由拍子の楽譜では必要な場所に小節線を入力することで変更できます。たとえば不規則な拍子の楽譜を作成するときに、小節線は音符をグループ分けするためだけに必要で拍数を示す必要がない場合は、楽譜に表示する必要のない拍子記号を非表示にできます。



関連リンク

[拍子記号の表示/非表示](#) (1108 ページ)

## 小節/拍の削除

小節と小節線ポップオーバーを使用すると、プロジェクトの楽譜から小節全体および特定の拍を完全に削除できます。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかを選択します。
  - 削除する最初の小節か、その小節内の最初の音符または休符
  - 拍の削除を開始する位置のアイテム
2. 以下のいずれかの操作を行なって小節と小節線のポップオーバーを開きます。
  - **[Shift]+[B]** を押します。
  - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「小節と小節線 (Bars and Barlines)」 をクリックします。
3. ポップオーバーに - (マイナス記号) を入力し、続けて削除する小節数または拍数を入力します。

たとえば、6小節(選択した小節とそれ以降の5小節)を削除するには **-6** を入力し、選択した位置から4分音符2つ分の拍を削除するには **-2q** を入力します。

4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
- 

#### 結果

指定した数の小節または拍が削除されます。挿入モードがオンになっているときと同様、選択範囲の右側の楽譜が空白を埋める形で左に移動します。

#### 補足

- 選択範囲内のガイドもすべて削除されます。
  - 現在の拍子記号に従って、小節からすべてではなく一部の拍を削除した場合、その拍の内容だけが削除されます。そのあと、弱起で始まるフローの終端などで小節のデュレーションを短くするには、必要な拍数の拍子記号を入力してからその拍子記号を非表示にするか、小節線を入力してから必要に応じて余分な小節を削除する必要があります。また、挿入モードの範囲を「**現在の小節のグローバル調整 (Global Adjustment of Current Bar)**」に設定して音符/休符を削除することもできます。
- 

#### 関連リンク

[小節と小節線のポップオーバー \(280 ページ\)](#)

[弱起 \(アウフタクト\) \(1100 ページ\)](#)

[音符/アイテムの削除 \(414 ページ\)](#)

[挿入モード \(410 ページ\)](#)

[ガイド \(409 ページ\)](#)

[拍子記号の表示/非表示 \(1108 ページ\)](#)

[小節、拍、小節線の入力方法 \(279 ページ\)](#)

[拍子記号と弱起の入力方法 \(262 ページ\)](#)

## システムトラックによる小節/拍の削除

システムトラックを使用すると、プロジェクトから小節全体および選択した拍を完全に削除できます。

#### 前提条件

システムトラックを表示しておきます。

---

#### 手順

1. 記譜モードのシステムトラックで削除する領域を選択します。
2. システムトラックで「**削除 (Delete)**」をクリックします。選択範囲が狭い場合、システムトラックの上にボタンが表示される場合があります。



システムトラックの「**削除 (Delete)**」ボタン



「**削除 (Delete)**」ボタンにマウスを合わせると、システムトラックの色が変わります。

---

#### 結果

選択した範囲が削除されます。挿入モードがオンになっているときと同様、選択範囲の右側の楽譜が空白を埋める形で左に移動します。

#### 補足

- 選択範囲内のガイドもすべて削除されます。
- 現在の拍子記号に従って、小節からすべてではなく一部の拍を削除した場合、その拍の内容だけが削除されます。そのあと、弱起で始まるフローの終端などで小節のデュレーションを短くするには、必要な拍数の拍子記号を入力してからその拍子記号を非表示にするか、小節線を入力してから必要に応じて余分な小節を削除する必要があります。また、挿入モードの範囲を「**現在の小節のグローバル調整 (Global Adjustment of Current Bar)**」に設定して音符/休符を削除することもできます。



#### 関連リンク

- [システムトラック \(392 ページ\)](#)
- [システムトラックの表示/非表示の切り替え \(393 ページ\)](#)
- [システムトラックを使った小節の選択 \(394 ページ\)](#)
- [システムトラックを使った拍の選択 \(394 ページ\)](#)
- [挿入モード \(410 ページ\)](#)
- [ガイド \(409 ページ\)](#)

## フローの終了位置にある空白の小節/拍を削除する

楽譜の終わりに残っている空白の小節や拍を削除することで、フローをトリムできます。

#### 手順

1. 記譜モードで、トリミングするフローにあるアイテムを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって小節と小節線のポップオーバーを開きます。
  - **[Shift]+[B]** を押します。
  - 記譜ツールボックスで「**ポップオーバー (Popovers)**」 をクリックし、「**小節と小節線 (Bars and Barlines)**」 をクリックします。
3. ポップオーバーに「**trim**」と入力します。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

#### 結果

選択したフローの終了位置にある空白の小節/拍が削除されます。

#### ヒント

「**記譜 (Write)**」 > 「**フローをトリム (Trim Flow)**」を選択してフローをトリムすることもできます。

#### 関連リンク

- [小節と小節線のポップオーバー \(280 ページ\)](#)
- [フローの分割 \(433 ページ\)](#)
- [小節、拍、小節線の入力方法 \(279 ページ\)](#)

## 小節内のコンテンツの削除

小節線や小節自体はそのままの状態にして、小節内のコンテンツだけを削除できます。

#### 手順

1. 記譜モードで、削除する小節内のコンテンツを選択します。



### ヒント

選択すると、音符、休符、およびその他のアイテムがオレンジ色で強調表示されます。

## 2. [Backspace] 又は [Delete] を押します。

### 結果

選択した小節内のコンテンツが削除されます。

### 関連リンク

[大きな選択範囲](#) (391 ページ)

[フィルター](#) (395 ページ)

## 小節の分割

各小節の拍数を変更することで、リズムを基準にして小節を分割できます。また、組段またはフレーム区切りをまたいで小節を視覚的に分割することもできます。これは不規則な拍子や多拍子のパッセージを持つ楽譜で必要になる場合があります。

### 拍子記号を新規に挿入して小節を分割する

拍子記号を任意のリズム上の位置で変更することで、小節を2つ以上に分割できます。新しい拍子記号は、次の既存の拍子記号の位置か、フローの終了位置のいずれか先に到達したところまで適用されます。

### 補足

既存の小節の途中で拍子記号を変更する場合は、混乱を避けるために、前的小節の最初に別の拍子記号を入力して新しいデュレーションを反映することをおすすめします。

### 小節線を新規に挿入して小節を分割する

標準の小節線 (縦線) 以外的小節線を小節の途中のどこかに新規に挿入する場合も、拍子記号に影響を与えずに小節を分割できます。ただし、標準の小節線 (縦線) を既存の小節の途中のどこかに挿入すると、その位置以降の拍子記号がリセットされます。

たとえば、4/4 の小節の3つめの4分音符を選択して新規に小節線を挿入すると、追加した小節線の位置から開始する4/4の小節が作成されます。これにより、小節線の左側に拍子記号が付かない2/4の1小節相当の小節が残りますが、追加した小節線より右の小節は、次の拍子記号の位置かフローの終了位置のいずれか先に到達したところまで、すべて4/4の小節となります。

小節内に手動で追加した各小節線の位置にガイドが表示されます。

4/4 拍子の 2 小節

最初の 4/4 の途中で標準の小節線が挿入されたため、その位置から新たに 4/4 の小節が開始される

関連リンク

[小節、拍、小節線の入力方法 \(279 ページ\)](#)

[拍子記号と弱起の入力方法 \(262 ページ\)](#)

[組段区切りの挿入 \(542 ページ\)](#)

[フレーム区切りの挿入 \(544 ページ\)](#)

[挿入モードでの音符の挿入 \(216 ページ\)](#)

[音符/アイテムの削除 \(414 ページ\)](#)

# 小節線

小節線は譜表を区切る垂直の線で、楽譜を拍子記号に応じて小節に分割します。最もよく使われる小節線は隣接する小節間の縦線ですが、複縦線やリピート小節線などさまざまな種類があります。



移調の複縦線、3本の縦線、終了位置の終止線を含む 12/8 拍子の楽曲の最後の組段

Dorico SE では、適用中の拍子記号に応じて小節線が自動的に表示されます。たとえば結合拍子では、異なる拍子間に破線の小節線が自動的に表示されます。拍子記号を変更すると、後続の楽譜の小節が正しく区切られるように、必要に応じて小節線が移動します。

小節線は、大括弧または中括弧で括られた譜表グループをまたいで自動的に延長されます。

関連リンク

[小節線のタイプ \(682 ページ\)](#)

[小節、拍、小節線の入力方法 \(279 ページ\)](#)

[譜表グループをまたぐ小節線 \(684 ページ\)](#)

[再生時の反復 \(465 ページ\)](#)

[リピート回数 \(993 ページ\)](#)

[小節 \(677 ページ\)](#)

[小節番号 \(687 ページ\)](#)

[拍子記号 \(1096 ページ\)](#)

[拍子記号のタイプ \(1097 ページ\)](#)

[拍子記号と弱起の入力方法 \(262 ページ\)](#)

[音符と休符のグループ化 \(715 ページ\)](#)

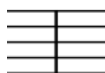
[音符/アイテムの削除 \(414 ページ\)](#)

## 小節線のタイプ

Dorico SE には小節線のタイプが複数あり、それぞれ同じ手順で入力、移動、および削除を行なえます。

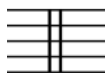
### 標準 (縦線)

譜表の高さ全体に引かれる標準の縦線です。初期設定では、一線譜の小節線は譜表線の上下に 1 スペース分突き出します。



### 複縦線

複縦線は、縦線と同じ太さの 2 本の線からなり、初期設定では 1/2 スペースの間隔で配置されます。これは通常、楽譜中に大きな変化があることを示したり、リハーサルマーク、調号の変更やテンポの変更に印を付けたりする際に使用されます。



#### 終止線

終止線は2本の線からなり、1本は通常の細さ、もう1本は太く描かれます。終止線は楽譜の終わりを示します。

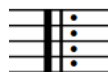
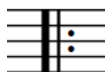


#### 反復開始線

反復開始線は、左から順に、太い小節線、通常の小節線、以下のいずれかの点が並んで構成されています。

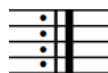
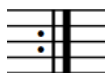
- 2つの点(五線譜の第2間と第3間に点が1つつ入る)
- 4つの点(五線譜の4つの間に点が1つつ入る)

リピートセクションの開始位置を示します。リピートセクションの終了位置を示す反復終了線とともに使用されます。



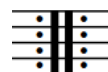
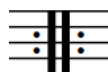
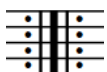
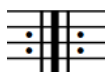
#### 反復終了線

反復終了線は反復開始線を鏡写しにしたものです。つまり2つまたは4つの点のあとに通常の小節線、そのあとに太線が続きます。リピートセクションの終了位置を示します。リピートセクションの開始を示す反復開始線とともに使用されます。



#### 反復終了/反復開始線

反復終了/反復開始線は反復開始線と反復終了線を組み合わせたもので、2本の縦線の中に1本の太線が挟まれる形のもの、2本の太線を使用し縦線は使用しないものがあります。2つまたは4つの反復点は線の両側に付けられます。反復終了/反復開始線は、反復セクションの直後に別の反復が続く場合に使用されます。



#### 関連リンク

[小節、拍、小節線の入力方法 \(279 ページ\)](#)

[再生時の反復 \(465 ページ\)](#)

[リピート回数 \(993 ページ\)](#)


[譜表グループをまたぐ小節線 \(684 ページ\)](#)

## リピート小節線の前に表示される小節線の変更

次の組段の開始位置に反復開始線が続く個々の組段の終わりに表示される小節線を変更できます。これにより、たとえば反復開始線が次に来るいくつかの組段の終わりに通常の小節線を表示し、その他の組段の終わりには複縦線を表示するといったことができます。

これらの手順は、反復開始線と調号の変更が同じ位置にある場合にも適用できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

---

手順

1. 小節線のタイプを変更する、反復開始線が次に来る組段の終了位置の小節線を選択します。
2. プロパティパネルの「拍子記号 (Time Signatures)」グループで、「組段の終端の小節線 (Barline at end of system)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 標準 (Normal)
  - 複縦線 (Double)
  - 終止線 (Final)
  - 破線 (Dashed)
  - ティック (上) (Tick (top))
  - 短線 (中央) (Short (Center))
  - 太線 (Thick)
  - 三重線 (Triple)
  - 短線 (上) (Short (top))
  - ティック (下) (Tick (bottom))
  - なし (None)

---

結果

選択した小節線の位置に表示される小節線のタイプが変更されます。

関連リンク

[ゾーンの表示/非表示の切り替え](#) (39 ページ)

[プロパティパネル](#) (565 ページ)

[配置設定](#) (539 ページ)

[組段区切り](#) (541 ページ)

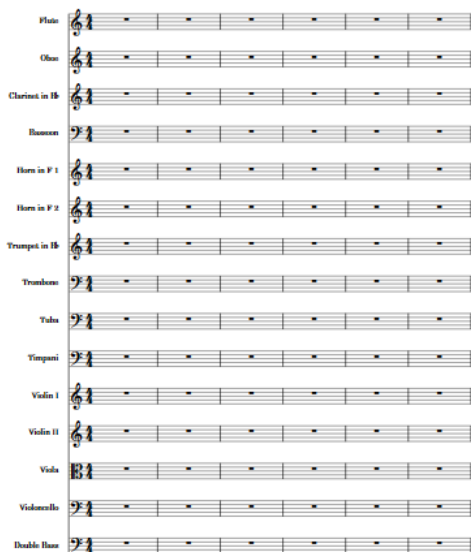
## 譜表グループをまたぐ小節線

スコア内の特定のインストゥルメントを見つけやすくするために、小節線をインストゥルメントおよび譜表のグループをまたいで延長できます。

### デフォルトの譜表グループをまたぐ小節線

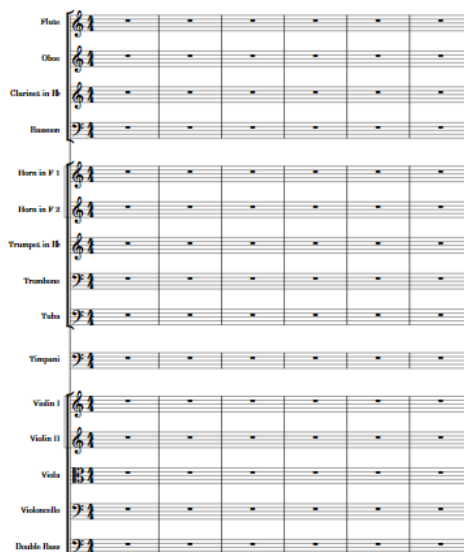
小節線が個別の譜表にのみ表示される場合、それぞれのラインの位置を一目で判別することが非常に難しくなります。ところが、スコアにインストゥルメントグループをまたぐ小節線を引くと、インストゥ

ルメントのファミリーがブロックとして表示されるため、インストゥルメントを判別しやすくなります。



A musical score layout with 17 staves. Each staff is labeled with an instrument name on the left: Flute, Oboe, Clarinet in Bb, Bassoon, Horn in F 1, Horn in F 2, Trumpet in Bb, Trombone, Tuba, Tympani, Violin I, Violin II, Viola, Violoncello, and Double Bass. Each staff contains a series of six measure lines, with a vertical bar line separating the first measure from the rest of the staff.

個別の小節線



A musical score layout with 17 staves, identical to the one on the left. However, the staves are grouped into families by a large bracket on the left side. The groups are: Flute and Oboe; Clarinet in Bb and Bassoon; Horn in F 1 and Horn in F 2; Trumpet in Bb and Trombone; Tuba; Tympani; Violin I and Violin II; Viola; Violoncello; and Double Bass. Each group is enclosed in a vertical bracket, and a vertical bar line is placed at the beginning of each group's staves.

インストゥルメントグループをまたぐ小節線

小節線は、大括弧または中括弧で括られた譜表グループをまたいで自動的に延長されます。例外として、声楽の譜表には小節線が自動的に延長されません。大括弧内に含まれる譜表は楽器編成と状況によって異なりますが、通常は木管楽器や弦楽器といった同じファミリーのインストゥルメントの譜表が大括弧で結合されます。

Dorico SE は、各レイアウトに設定されたアンサンプルタイプに応じて自動的に譜表を括弧でくくります。

## 大譜表を使用するインストゥルメントの小節線

Dorico SE では、大譜表を使用するインストゥルメントの譜表には中括弧が付くと同時に、譜表間的小節線は自動的に結合されます。譜表に大括弧と中括弧が同時に付くことはないため、大譜表を使用するインストゥルメントは大括弧から除外されます。従って他のいかなる譜表の小節線とも結合されることはありません。

## 小節線のグループ化のカスタマイズ

複数のプレーヤーを手動でグループとしてまとめることで、カスタム的小節線の結合と大括弧のグループを作成できます。グループ内の1人以上のプレーヤーが以前別のグループに入っていた場合、以前のグループに残されたインストゥルメントはグループ化されたままとなります。

単一のプレーヤーを固有のプレーヤーグループに追加して個別に表示できます。たとえば、コンチェルトでソリストをアンサンプルの他のプレーヤーと分けて表示できます。

### 関連リンク

[アンサンプルタイプによる大括弧でのグループ化 \(719 ページ\)](#)

[プレーヤーグループの追加 \(149 ページ\)](#)


[グループへのプレーヤーの追加 \(149 ページ\)](#)

[プレーヤーグループの削除 \(151 ページ\)](#)

## 拍子記号が変更される場所ですべての譜表をまたいで小節線を表示する

括弧のスタイルに関わらず、個々のレイアウトの拍子記号が変更される場所で、すべての譜表の小節線を結合できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

---

手順

1. 譜表の小節線を結合させる拍子記号の変更を選択します。
2. プロパティパネルの「拍子記号 (Time Signatures)」グループで、「すべての譜表の小節線を結合 (Barline joins all staves)」をオンにします。

---

結果

選択された拍子記号の変更の位置で、楽譜領域で選択されているレイアウト内のすべての譜表の小節線が結合されます。

関連リンク

- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)
- [プロパティパネル \(565 ページ\)](#)



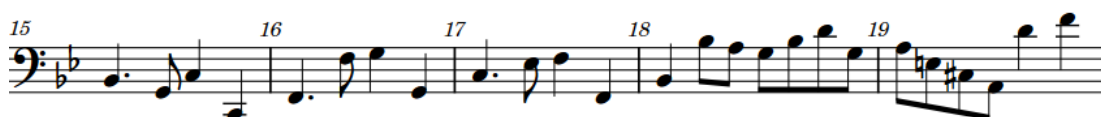
# 小節番号

小節番号は楽譜において重要な参照ポイントとして機能し、楽譜の時間的順序を明確にします。各小節に固有の番号を付けることで、楽譜の特定の部分を正確に参照できるようになり、演奏者はリハーサルやコンサートで容易に楽譜内の場所を見つけることができます。

Dorico SE では、小節番号が自動的に表示され、初期設定では最も一般的な慣習に従って、すべてのレイアウトの各組段の開始位置に表示されます。小節番号の表示/非表示はレイアウトごとに個別に切り替えることができます。映画音楽のスコアでよく見られるように、すべての小節に表示したり、指定した一定の間隔で表示したりすることもできます。

## ヒント

小節番号に関するオプションの多くは、「**レイアウトオプション (Layout Options)**」の「**小節番号 (Bar Numbers)**」ページにあります。これは、フルスコアレイアウトではすべての小節に小節番号を表示し、パートレイアウトでは各組段の開始位置にのみ表示するなど、レイアウトごとに異なる形で小節番号を表示するのが非常に一般的なためです。



パートレイアウトの各小節に表示される小節番号

## 関連リンク

[小節番号の位置](#) (691 ページ)

[小節番号の変更](#) (695 ページ)

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」 ダイアログ](#) (630 ページ)

[小節](#) (677 ページ)

[弱起 \(アフタクト\)](#) (1100 ページ)

[小節線](#) (682 ページ)

[トラック概要](#) (441 ページ)

## 小節番号を表示/非表示にする

小節番号の表示/非表示をレイアウトごとに個別に切り替えることができるほか、表示する間隔も指定できます。たとえば、フルスコアのレイアウトではすべての小節に小節番号を表示し、パートのレイアウトでは組段ごとに小節番号を表示する、といった設定ができます。

## 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、小節番号を表示または非表示にするレイアウトを選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。

3. カテゴリーリストの「**小節番号 (Bar Numbers)**」を選択します。
4. 「**頻度 (Frequency)**」サブセクションで、「**小節番号を表示 (Show bar numbers)**」に対する以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **組段ごと (Every system)**
  - **n 小節ごと (Every n bars)**
  - **1 小節ごと (Every bar)**
  - **なし (None)**
5. 「**n 小節ごと (Every n bars)**」を選択した場合、必要に応じて「**間隔 (Interval)**」の値を変更し、小節番号の表示頻度を設定します。
6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

#### 結果

「**なし (None)**」を選択すると選択したレイアウトの小節番号が非表示になり、その他のオプションを選択すると対応する間隔で小節番号が表示されます。

小節番号の表示間隔は「**間隔 (Interval)**」の値に応じて変化します。たとえば間隔を「**10**」にすると、小節番号が 10 小節ごとに表示されます。

#### ヒント

小節番号が表示されたレイアウトで小節番号を個別に非表示にすることもできます。その場合は、非表示にする小節番号を選択して、プロパティパネルの「**拍子記号 (Time Signatures)**」グループで「**小節番号を非表示 (Hide bar number)**」をオンにします。

#### 関連リンク

[小節番号の譜表やその他のオブジェクトからの距離を変更する \(692 ページ\)](#)

[組段に対する小節番号の位置を変更する \(693 ページ\)](#)

[長休符における小節番号の範囲を表示/非表示にする \(689 ページ\)](#)

[特定の譜表の上に小節番号を表示する \(692 ページ\)](#)

[ガイド小節番号の表示/非表示 \(690 ページ\)](#)

[小節番号の位置 \(691 ページ\)](#)

[通し番号付き小節領域 \(1002 ページ\)](#)

## 小節番号の囲み線を表示/非表示にする

たとえば、指揮者が見やすいようにフルスコアレイアウトでは小節番号に長方形の囲み線を表示し、ページがそれほど混み合わないパートレイアウトでは囲み線を表示しないなど、必要に応じて小節番号に長方形または円形の囲み線をレイアウトごとに個別に表示できます。

小節番号に囲み線を付けると、背景が自動的に塗りつぶされます。

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 小節番号の囲み線のタイプを変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレ

イアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。

3. カテゴリーリストの「**小節番号 (Bar Numbers)**」を選択します。
4. 「**外観 (Appearance)**」サブセクションで、「**囲み線のタイプ (Enclosure type)**」を以下のいずれかのオプションから選択します。
  - なし (None)
  - 長方形 (Rectangle)
  - 丸 (Circle)
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

#### 結果

選択したレイアウト内のすべての小節番号の囲み線のタイプが変更されます。

#### 例

10

囲み線なし

10

長方形

10

丸

#### 関連リンク

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(630 ページ\)](#)

## 長休符における小節番号の範囲を表示/非表示にする

長休符における小節番号の範囲を表示/非表示にできます。これにより、たとえばパートレイアウトでプレイヤーが演奏しない小節がわかりやすくなります。空白の小節と併せて小節リピート領域も長休符に統合することを選択している場合、長休符に小節リピート領域を含めることができます。

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 長休符で小節番号の範囲表示を表示/非表示にするレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。  
 初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「**小節番号 (Bar Numbers)**」を選択します。
4. 「**表示/非表示 (Showing and Hiding)**」サブセクションで、「**長休符および統合された小節リピート記号の下に小節番号の範囲を表示 (Show ranges of bar numbers under multi-bar rests and consolidated bar repeats)**」をオンまたはオフにします。
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

#### 結果

選択したレイアウトでオプションがオンのときは、長休符および統合された小節リピート記号の下に小節番号の範囲が表示され、オフのときは非表示になります。

#### 関連リンク

[小節番号を表示/非表示にする \(687 ページ\)](#)

[長休符を表示/非表示にする \(1026 ページ\)](#)

[通し番号付き小節領域 \(1002 ページ\)](#)

## ガイド小節番号の表示/非表示

ページビューとギャラリービューでそれぞれ個別に、すべての組段のすべての小節でガイド小節番号を表示/非表示にできます。これにより、たとえば譜表が多いスコアで小節番号が確認しやすくなります。ガイド小節番号は印刷されません。

#### 手順

- ガイド小節番号の表示/非表示は以下のいずれかの方法で行なえます。
  - ページビューでガイド小節番号を表示/非表示にするには、「ビュー (View)」 > 「小節番号 (Bar Numbers)」 > 「ページビュー (Page View)」を選択します。
  - ギャラリービューでガイド小節番号を表示/非表示にするには、「ビュー (View)」 > 「小節番号 (Bar Numbers)」 > 「ギャラリービュー (Galley View)」を選択します。

#### 結果

対応するビュータイプのすべての小節および譜表の上のガイド小節番号の表示/非表示が切り替わります。

#### 例

The image shows a musical score snippet in page view. The top staff is a treble clef with a 2/4 time signature and a key signature of two flats. The bottom staff is a bass clef with a 2/4 time signature and a key signature of two flats. The score consists of seven measures, numbered 43 to 50. Above each measure, the measure number is displayed in blue. The first measure (43) has a piano (pp) dynamic marking. The second measure (44) has an 8va marking. The score is in a common time signature of 2/4. The notes are mostly chords and single notes, with some rests.

ページビューで表示されたガイド小節番号

#### 関連リンク

[ギャラリービューまたはページビューへの切り替え \(45 ページ\)](#)

## レイアウトで使用する小節番号のパラグラフスタイルの変更

小節番号に使用するパラグラフスタイルは、レイアウトごとに個別に選択できます。初期設定では、フルスコアレイアウトとパートレイアウトでは小節番号に異なるパラグラフスタイルが使用されます。

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
2. 小節番号に使用するパラグラフスタイルを変更するレイアウトを「レイアウト (Layouts)」リストから選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。

3. カテゴリーリストの「**小節番号 (Bar Numbers)**」を選択します。
  4. 「**外観 (Appearance)**」サブセクションで、「**パラグラフスタイル (Paragraph style)**」メニューからパラグラフスタイルを選択します。
  5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
- 

#### 結果

選択したパラグラフスタイルが、選択したレイアウトのすべての小節番号に使用されます。

## 小節番号の位置

通常、小節番号は各組段の開始位置の譜表上部に、最初の小節線に揃えて表示されます。

小節番号のデフォルトの位置と表示頻度は、「**レイアウトオプション (Layout Options)**」の「**小節番号 (Bar Numbers)**」ページで、レイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、フルスコアのレイアウトではすべての小節に小節番号を表示し、パートのレイアウトでは組段ごとに小節番号を表示する、といった設定ができます。

## 小節番号の水平位置の変更

小節番号の水平位置は、レイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、フルスコアレイアウトでは小節番号を小節の中央に配置しつつ、パートレイアウトでは小節線上に配置するということもできます。

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
  2. 小節番号の水平位置を変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
  3. カテゴリーリストの「**小節番号 (Bar Numbers)**」を選択します。
  4. 「**水平位置 (Horizontal Position)**」サブセクションで、「**水平位置 (Horizontal Position)**」を以下のいずれかのオプションから選択します。
    - 小節番号を小節線上 (小節の左上) に表示するには、「**小節線上に配置 (Centered on barline)**」を選択します。
    - 小節番号を譜表上 (小節の中央) に表示するには、「**小節の中央に配置 (Centered on bar)**」を選択します。
  5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
- 

#### 結果

選択したレイアウトの小節番号の水平位置が変更されます。

関連リンク

[特定の譜表の上に小節番号を表示する](#) (692 ページ)

## 特定の譜表の上に小節番号を表示する

どの譜表の上に小節番号を表示するかを変更できます。これにより、各組段の複数の垂直位置に小節番号を表示できます。たとえば、大規模なオーケストラのスコアで、組段の上部と弦楽器セクションの上の両方に小節番号を表示する場合などに便利です。

---

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
2. 小節番号の垂直位置を変更するレイアウトを「レイアウト (Layouts)」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「小節番号 (Bar Numbers)」を選択します。
4. 「位置 (Placement)」サブセクションの「特定のプレイヤーの上に表示 (Show above specific players)」リストで、一番上の譜表の上に小節番号を表示するプレイヤーのチェックボックスをオンにします。
5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

---

結果

選択したレイアウトの小節番号の垂直位置が変更されます。複数のインストゥルメントが割り当てられているプレイヤーについては、一番上のインストゥルメントの譜表の上に小節番号が表示されます。

補足

小節番号と譜表またはその他のオブジェクトとの間の距離を変更できるほか、小節番号が譜表間に収まるように、譜表間の間隔の垂直方向のスペーシング設定も変更できます。

---

関連リンク

[デフォルトの譜表/組段のスペーシングを変更する](#) (517 ページ)

[レイアウトごとの垂直方向のスペーシングオプション](#) (534 ページ)

[インストゥルメントの移動](#) (126 ページ)

## 小節番号の譜表やその他のオブジェクトからの距離を変更する

小節番号の譜表からの最小距離、および小節番号のその他のオブジェクトからの最小距離には、それぞれ異なる値をレイアウトごとに個別に設定できます。たとえば、フルスコアレイアウトではパートレイアウトよりも、小節番号を譜表やその他のオブジェクトから遠ざけて配置できます。

---

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
2. 小節番号の譜表からの最小距離を変更するレイアウトを「レイアウト (Layouts)」リストから選択します。



初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しなが隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しなが個々のレイアウトをクリックします。

3. カテゴリーリストの「**小節番号 (Bar Numbers)**」を選択します。
4. 必要に応じて、「**位置 (Placement)**」サブセクションで、「**譜表からの最小距離 (Minimum distance from staff)**」の値を変更します。
5. 必要に応じて、「**位置 (Placement)**」サブセクションで、「**その他のオブジェクトからの最小距離 (Minimum distance from other objects)**」の値を変更します。
6. 「**組段幅に合わせて小節番号を整列 (Align bar numbers across width of system)**」をオン/オフにします。
7. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

---

#### 結果

値を大きくすると、小節番号は譜表やその他のオブジェクトから離れた位置に配置されます。上下の配置は「**譜表に対する位置 (Placement relative to staff)**」の設定に従います。値を小さくすると、小節番号は譜表やその他のオブジェクトに近い位置に配置されます。

「**組段幅に合わせて小節番号を整列 (Align bar numbers across width of system)**」がオンになっている場合、小節番号は組段内で自動的に垂直方向に揃えられ、その位置は譜表から最も遠い位置の小節番号によって決定されます。

#### 補足

- 上記のオプションに影響されるのは、小節番号と譜表やその他のオブジェクトとの最小距離であるため、衝突を回避するために設定値より遠くに小節番号が配置される場合もあります。
- ト音記号を使用するパートレイアウトなどで、組段の開始位置の小節番号よりも、組段内の小節番号を譜表により近い位置に表示する場合は、「**組段幅に合わせて小節番号を整列 (Align bar numbers across width of system)**」を無効にすることをおすすめします。

---

#### 関連リンク

[小節番号を表示/非表示にする \(687 ページ\)](#)

## 組段に対する小節番号の位置を変更する

小節番号は、レイアウトごとに組段の上または下のいずれかに表示できます。たとえば、フルスコアレイアウトでは小節番号を組段の下に、パートレイアウトでは組段の上に表示できます。

#### 補足

これは、特定の譜表の上に表示される小節番号の位置には影響しません。

---

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 小節番号の位置を変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しなが隣接するレ



イアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。

3. カテゴリーリストの「**小節番号 (Bar Numbers)**」を選択します。
  4. 「**位置 (Placement)**」サブセクションの「**組段に対する位置 (Placement relative to system)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
    - **組段の一番上の譜表の上に表示 (Show above top staff of system)**
    - **組段の一番下の譜表の下に表示 (Show below bottom staff of system)**
  5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
- 

#### 結果

選択したレイアウトで、組段に対する小節番号の位置が変更されます。

## 組段オブジェクト位置に拍子記号を表示する場所では小節番号を非表示にする

組段オブジェクト位置に拍子記号を表示する場所では、リズム上の同じ位置にある小節番号を非表示にするよう設定できます。これは小節番号が小節線上に配置されている場合、見やすい形で衝突を回避することが困難であるためです。

---

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
  2. 組段オブジェクト位置に拍子記号を表示する場所では、小節番号を非表示にするレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
  3. カテゴリーリストの「**小節番号 (Bar Numbers)**」を選択します。
  4. 「**表示/非表示 (Showing and Hiding)**」サブセクションで、「**組段オブジェクト位置に拍子記号がある場所では小節番号を表示 (Show bar numbers at time signatures at system object positions)**」をオンまたはオフにします。
  5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
- 

#### 結果

組段オブジェクトの位置に拍子記号を表示する場所での小節番号は、オプションをオンにすると表示され、オフにすると非表示になります。

例

組段オブジェクト位置に拍子記号がある場所に表示されている小節番号

組段オブジェクト位置に拍子記号がある場所で非表示になっている小節番号

関連リンク

[拍子記号 \(1096 ページ\)](#)

[大きな拍子記号 \(1101 ページ\)](#)

## 小節番号の変更

小節番号は連続するシーケンスに従い、各小節には前の小節番号に続く一意の小節番号が付きます。ここで、小節番号のシーケンスは手動で変更でき、サブシーケンスに変更することもできます。

「**小節番号の変更を挿入 (Insert Bar Number Change)**」ダイアログを使用して、小節番号のシーケンスに以下のタイプの変更を加えられます。

### プライマリー (Primary)

メイン小節番号のシーケンス (デフォルトで存在し、プロジェクトの各小節がフローごとに個別の連続したシーケンスに従うもの) に変更を加えます。

### サブ (Subordinate)

小節番号の補助的なシーケンスを追加します。これには数字ではなく文字が使用されます。サブは、楽曲の新しいバージョンを作成して小節を追加したものに、元の小節番号を残す必要がある場合などに役立ちます。

### 選択中の小節は含まない (Don't Include)

選択した小節を現在の小節番号のシーケンスから除外します。すべての小節に小節番号が表示される場合でも、「**選択中の小節は含まない (Don't Include)**」が選択された小節には小節番号が表示されません。

### プライマリーを継続 (Continue Primary)

小節番号のシーケンスを「**プライマリー (Primary)**」シーケンスに戻します。間にある小節はカウントされません。たとえば、「**サブ (Subordinate)**」シーケンスに従う小節セクションのあとに使用します。

関連リンク

[サブ小節番号 \(696 ページ\)](#)

## 小節番号の変更の追加

小節番号のシーケンスに手動で小節番号の変更を追加できます。たとえば、プロジェクトの2番めのフローを再度小節1から開始するのではなく、1番めのフローから連続したシーケンスとして表示する場合などに使用できます。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかを選択します。
  - そこから小節番号のシーケンスを変更したい小節内の項目

- そこから小節番号のシーケンスを変更したい小節の小節番号または小節線
2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「小節番号 (Bar Numbers)」 > 「小節番号の変更を追加 (Add Bar Number Change)」を選択して「小節番号の変更を挿入 (Insert Bar Number Change)」ダイアログを開きます。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
  3. 「タイプ (Type)」で以下のいずれかのオプションを選択します。
    - プライマリー (Primary)
    - サブ (Subordinate)
    - 選択中の小節は含まない (Don't Include)
    - プライマリーを継続 (Continue Primary)
  4. 必要に応じて、「プライマリー (Primary)」または「サブ (Subordinate)」を選択して、対応する数値フィールドの値を変更することにより、小節番号の新しいシーケンスが開始する際の小節番号を指定します。
  5. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
- 

#### 結果

選択した項目が含まれる小節、または選択した小節番号か小節線の位置から、小節番号のシーケンスが変更されます。

この変更は、次に小節番号の変更に関連するまで、またはフローの終了位置に達するまで、変更した小節番号以降の小節番号のシーケンスに適用されます。

## 小節番号の変更の削除

追加した小節番号の変更を削除できます。

---

#### 手順

1. 記譜モードで、削除する番号の変更を選択します。
  2. **[Backspace]** 又は **[Delete]** を押します。
- 

#### 結果

小節番号の変更が削除されます。後続の小節は、次の小節番号の変更に関連するまで、またはフローの終了位置に到達するまで、1つ前の小節番号に従って変化します。

## サブ小節番号

サブ小節番号はリピート括弧にナンバリングする場合や、楽譜に変更を加えたが元の小節番号を変更できない場合などに役立ちます。

たとえば、以前に短いバージョンでリハーサルをしたことがある場合に、楽譜を追加した場所を示すためにサブ小節番号を使用できます。このような状況では、多くの場合プレーヤーはすでに曲の特定の部分を特定の小節番号に関連付けています。そのため、**10** 小節めのあとに4小節を追加する必要がある場合、追加の小節の番号を **10a** から **10d** にすれば、後続の小節の番号は小節を追加する前と同じく **11** から続きます。

サブ小節番号は、リピート括弧に異なる小節番号を付ける場合にも役立ちます。

サブ小節番号は小文字で表示されます。

サブ小節番号のシーケンスでは、プライマリー小節番号とサブ小節番号の文字の両方を表示することも、サブ小節番号の文字のみを表示することもできます。

## 4a

小文字によるサブ小節番号

## サブ小節番号を追加する

サブ小節番号のシーケンスは、プライマリー小節番号のシーケンスとは独立させて作成できます。これは新しい小節を追加したときに、後続の既存の小節の小節番号を変更したくない場合に役立ちます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかを選択します。
  - そこからサブ小節番号を開始したい小節内の項目
  - そこからサブ小節番号を開始したい小節の小節番号または小節線
2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「小節番号 (Bar Numbers)」 > 「小節番号の変更を追加 (Add Bar Number Change)」を選択して「小節番号の変更を挿入 (Insert Bar Number Change)」ダイアログを開きます。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
3. 「タイプ (Type)」に「サブ (Subordinate)」を選択して「サブ (Subordinate)」の数値フィールドをオンにします。
4. サブ小節番号に付随するプライマリー小節番号を変更するには、「プライマリー (Primary)」をオンにして数値フィールドの値を変更します。  
これにより、たとえば「6、7、7a」という小節番号のシーケンスを「6、7a、7b」に変更できます。
5. 「サブ (Subordinate)」の数値フィールドの値を変更して、サブ小節番号のシーケンスの1文字めを変更します。  
対応するアルファベットが数値フィールドの右側に表示されます。たとえば、数値フィールドに1を入力するとaが表示され、2を入力するとbが表示され、以降同様に続きます。
6. 「プライマリー小節番号を非表示 (Hide primary bar numbers)」をオン/オフにします。
7. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

---

### 結果

選択した項目が含まれる小節、または選択した小節番号か小節線の位置から、サブ小節番号のシーケンスが開始されます。

- 「プライマリー (Primary)」をオンにして値を変更すると、サブ小節番号と一緒に表示されるプライマリー小節番号が変更されます。
- 「プライマリー小節番号を非表示 (Hide primary bar numbers)」をオフにすると、サブ小節番号のシーケンスには番号およびアルファベット文字の両方が表示されます。「プライマリー小節番号を非表示 (Hide primary bar numbers)」をオンにすると、アルファベット文字のみが表示されます。

たとえば、「プライマリー (Primary)」の値を変更することなく、元々5小節めであった小節からサブ小節番号のシーケンスを開始した場合、シーケンスは4aから始まり、次の小節番号の変更に到達するまで、またはフローの終了位置に到達するまで継続されます。

## プライマリー小節番号のシーケンスに戻す

サブ小節番号のセクションのあと、プライマリー小節番号のシーケンスに戻す場所を指定できます。

### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかを選択します。
  - そこからプライマリー小節番号のシーケンスに戻したい小節内の項目
  - そこからプライマリー小節番号シーケンスに戻したい小節の小節番号または小節線
2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「小節番号 (Bar Numbers)」 > 「小節番号の変更を追加 (Add Bar Number Change)」を選択して「小節番号の変更を挿入 (Insert Bar Number Change)」ダイアログを開きます。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
3. 「タイプ (Type)」に「プライマリーを継続 (Continue Primary)」を選択します。  
「プライマリー (Primary)」および「サブ (Subordinate)」の数値フィールドの下に、ここからの小節番号を示すテキストが表示されます。たとえば、「プライマリー番号は 5 小節目から継続します。」のように表示されます。
4. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

### 結果

選択した項目が含まれる小節、または選択した小節番号か小節線の位置から、プライマリー小節番号のシーケンスに戻ります。

### ヒント

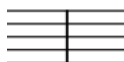
サブ小節番号の変更を追加する場合、順序どおりにする必要はありません。まずプライマリー小節番号のシーケンスに戻してから、サブ小節番号のシーケンスを追加しても構いません。

## 小節番号とリピート

Dorico SE の初期設定では、小節番号のカウントにリピートは含まれません。たとえば、リピートの 1 番括弧が 10 小節目で終わる場合、2 番括弧の始まりは 11 小節目になります。1 つめのセクションが繰り返されることで、実際は 10 小節より多く演奏されているにもかかわらずです。

小節番号のカウントにリピートを含めて、ページに書かれている小節の数ではなく、演奏される小節の総数を小節番号に反映することで、複数回演奏する部分がある楽譜をわかりやすくできます。これにより、各周回の特定の位置を「3 回めの 8 小節目」などと指定するかわりに、具体的な小節番号で指定できます。

2 (12)



1 回めの小節番号の隣に括弧付きで表示されるリピートの 2 回めの小節番号

Dorico SE では、小節番号のカウントにリピートを自動的に含めることはできません。演奏される小節の総数を小節番号に反映させる場合は、小節番号の変更を手動で追加できます。

### 関連リンク

[小節番号の変更の追加 \(695 ページ\)](#)

# 連桁

連桁は、音符を符尾で連結してリズムのグループを示すもので、現在の拍子記号の拍節構造に従って変化します。

このように音符がグループ化されると、演奏者は記されたリズムの正確な演奏方法を素早く計算でき、自分のパートや指揮者に合わせやすくなります。

長さが8分音符以下の音符または和音を2つ以上隣接するように入力すると、現在の拍子と小節内の位置が適切な場合に Dorico SE が自動的に連桁を作成します。



6/8 拍子における複数の連桁グループ

Dorico SE には、4/4 拍子などでは半小節で区切りを入れる、3/4 拍子では8分音符をすべて1つの連桁で結ぶ、連桁を含むグループを連桁する、といった音楽理論の一般的な慣習に従う、連桁のグループ化に関する高度な基本ルールが定義されています。

Dorico SE では、音符の連桁を制御する複数の方法があります。

- また、拍子記号の細分化した区切りを制御することで、連桁グループを設定できます。
- 手動で音符を連桁で連結したり、連桁を分割したりできます。

関連リンク

[音符の入力 \(201 ページ\)](#)

[第2連桁 \(711 ページ\)](#)

[連桁内の連桁 \(712 ページ\)](#)

## 拍に従う連桁グループ

一般的な表記規則に従い、拍が明確で分かりやすくなるように、拍子記号に応じて異なる形で音符が連桁で連結されます。Dorico SE では、デフォルトの連桁グループは拍子記号によって決定されます。

Dorico SE には、一般的な表記規則に基づいて、一般的な拍子記号に対する連桁のデフォルトが設定されています。たとえば、3/4 と 6/8 の拍子記号には同じ数の拍が含まれますが、これらは異なる拍子を示しているため、異なる形の連桁で連結されます。初期設定では、3/4 拍子の場合、8分音符のフレーズは各小節内で連桁で連結され、他のデュレーションのフレーズは4分音符にグループ化されますが、6/8 拍子の場合には付点4分音符にグループ化されます。



3/4 におけるデフォルトの8分音符の連桁グループ



6/8 におけるデフォルトの8分音符の連桁グループ

Dorico SE では、5/8 や 7/8 のような変拍子について、その拍子記号において最も一般的な慣習に従って音符がグループ化され、連桁で連結されます。





5/8 におけるデフォルトの連符グループ



7/8 におけるデフォルトの連符グループ

拍のグループ化に対するより詳細な制御が必要な状況では、リズムの分割が明示されたカスタムの拍子記号を入力できます。これにより Dorico SE はこの分割に従って自動的にフレーズを連符で連結します。たとえば、拍子記号ポップオーバーに「**[7]/8**」と入力すると、7つの8分音符すべてがグループ化されます。「**[2+2+3]/8**」と入力すると、7つの8分音符は2、2、3のように分割された連符にグループ化されます。

#### 関連リンク

[音符と休符のグループ化 \(715 ページ\)](#)

[拍子のカスタム連符グループを作成する \(715 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った拍子記号の入力 \(266 ページ\)](#)

## 手動で音符に連符を付ける

同じ声部の音符に手動で連符を付けられます。これは小節線をまたぐ音符や組段/フレーム区切りをまたぐ音符でも同様です。これはたとえば、現在の拍子における通常の方法とは異なる形でフレーズに連符を付ける場合に役に立ちます。

連符は初期設定では小節や組段内にとどまるため、連符が小節線、組段区切り、またはフレーム区切りをまたぐには、フレーズを強制的に連符で連結させる必要があります。

#### ヒント

1つの連符が複数の譜表をまたがるようにするには、譜表をまたぐ連符を作成します。

#### 手順

1. 連符で連結させる音符を選択します。
2. 「**編集 (Edit)**」 > 「**記譜 (Notations)**」 > 「**連符 (Beaming)**」 > 「**連符を連結 (Beam Together)**」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

#### 結果

小節線や組段/フレーム区切りをまたぐ場合でも、同じ声部に属する選択した音符が連符で連結されません。

新しい連符グループの左右いずれかに、選択した音符の一部または全部と元々は連符で連結されていた音符がある場合、別の連符として改めて連結されるか、連符なしで表示されます。これは小節内の左右いずれかにいくつの音符が残っているかによって変わります。

#### 補足

- 連符グループの一部に以前は中央配置の連符がかかっていたとしても、新しい連符は中央配置になりません。
- 「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページで、「**連符を連結 (Beam Together)**」にキーボードショートカットを割り当てることができます。

#### 関連リンク

[連符が小節線をまたぐことの許可/禁止の切り替え \(1118 ページ\)](#)

[既存の音符の声部を変更する \(423 ページ\)](#)



[中央配置の連桁 \(705 ページ\)](#)

[譜表をまたぐ連桁/トレモロの作成 \(707 ページ\)](#)

[拍に従う連桁グループ \(699 ページ\)](#)

[拍子のカスタム連桁グループを作成する \(715 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(53 ページ\)](#)

## 音符の連桁の解除

連桁グループ内の音符の連桁をすべて解除し、各音符に符尾を付けることができます。これはたとえば、音節ごとに連桁を付ける必要があるボーカルの楽譜を浄書する場合などに便利です。

---

### 手順

1. 連桁を解除する音符をすべて選択します。
2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「連桁 (Beaming)」 > 「連桁を解除 (Make Unbeamed)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

---

### 結果

選択した音符の連桁が解除され、音符ごとの符尾が表示されます。

#### ヒント

「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、「連桁を解除 (Make Unbeamed)」にキーボードショートカットを割り当てることができます。

---

## 連桁グループの分割

連桁は、特定の位置で2つの連桁グループに分割できます。また、連桁グループ内の第2連桁を分割することもできます。

---

### 手順

1. 連桁を分割する位置の右にある符頭を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、連桁または第2連桁を分割します。
  - 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「連桁 (Beaming)」 > 「連桁を分割 (Split Beam)」を選択します。
  - 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「連桁 (Beaming)」 > 「第2連桁を分割 (Split Secondary Beam)」を選択します。

#### ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

---

### 結果

選択したそれぞれの音符の左側で連桁/第2連桁が分割されます。分割後のどちら側でも、音符が2つ以上あり、その音符を連桁に含めることができる場合は、連桁グループが維持されます。

#### ヒント

- 選択した連桁全体を解除し、グループ内のすべての音符に個別に符尾を付けるには、すべての音符の連桁を解除します。

- 「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、「連桁を分割 (Split Beam)」および「第2連桁を分割 (Split Secondary Beam)」にキーボードショートカットを割り当てることができます。
- 

関連リンク

[拍に従う連桁グループ \(699 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(53 ページ\)](#)

## 連桁グループのリセット

音符や和音の連桁グループに対する変更は、すべてリセットできます。これは、たとえばインポートした MusicXML ファイルに不正確な連桁がある場合にも役立ちます。

---

手順

1. リセットする連桁の音符/和音を選択します。
  2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「連桁 (Beaming)」 > 「連桁をリセット (Reset Beaming)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
- 

結果

連桁グループが初期設定に戻ります。

## 譜表に対する連桁の位置

連桁の譜表に対するデフォルト位置は、連桁グループに属する音符の譜表位置と符尾の方向により決定されます。

これは、譜表の第3線から一番離れた音符が連桁の位置を決定することを意味します。ただしこのルールには例外や、譜表に対する連桁の位置に影響する別の判断基準が存在します。

譜表に対する連桁の位置を変更するには、連桁内の符尾の方向を変更します。そのため Dorico SE では、譜表に対する連桁の位置の変更は、符尾の変更として分類されています。

## 譜表に対する連桁の位置の変更

譜表の上側と下側のどちらに連桁を表示するかは、符尾の方向を強制的に変更することで指定できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

---

手順

1. 譜表に対する位置を変更する連桁でつながれたフレーズそれぞれについて、音符を1つ以上選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した連桁の符尾の方向を強制します。
  - 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「符尾 (Stem)」 > 「符尾を強制的に上向き (Force Stem Up)」を選択します。
  - 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「符尾 (Stem)」 > 「符尾を強制的に下向き (Force Stem Down)」を選択します。

#### ヒント

- このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
- **[F]** を押して、選択した連桁の譜表に対する位置を変更することもできます。

#### 結果

選択した符尾の方向に応じて、連桁が譜表の上側または下側に表示されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

#### 関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

## 連桁の位置の変更を解除する

譜表に対する連桁の位置に加えた変更を元に戻すと、変更された符尾の方向を元に戻すことができます。これにより、選択した連桁が初期設定の位置に戻ります。

#### 手順

1. 譜表に対する位置の変更を元に戻す連桁でつながれたフレーズそれぞれについて、音符を 1 つ以上選択します。
2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「符尾 (Stem)」 > 「符尾の強制を削除 (Remove Forced Stem)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

#### 結果

選択した連桁が譜表に対するデフォルトの位置に戻ります。

## 連桁の傾斜

連桁の傾斜は、連桁グループ内の音符の音程に従って、連桁を水平からどれだけ傾かせるかを制御します。

- フレーズの最後の音符の音程が最初の音符より高い場合、連桁は上向きに傾斜します。
- フレーズの最後の音符の音程が最初の音符より低い場合、連桁は下向きに傾斜します。
- 連桁グループの真ん中がくぼんだ形、つまり連桁の内側の音符が左右外側の音符より連桁に近い場合、初期設定では連桁が水平になります。  
すべての音程が同じ場合、または特定のパターンで音程が反復する場合も、連桁は水平になります。

連桁が譜表の内側にある場合、連桁の両端つまり両端にある音符の符尾の先端は、譜表の線にスナップする必要があります。連桁線は譜表線の上に乗せるか、中央揃えにするか、ぶら下げるかのいずれかにできます。Ted Ross 氏は、著書『Teach Yourself the Art and Practice of Music Engraving』において、これら 3 種類の位置をそれぞれ「sit (座る)」、「straddle (またがる)」、および「hang (ぶらさがる)」と説明しています。



傾斜と方向が異なる複数の連桁を含むフレーズ

連桁の傾斜角度は通常、連桁内の音符がパターンを踏んで水平にならない限り、連桁グループの最初と最後の音符の音程差によって決まります。音程差が小さいほど傾斜はゆるく、差が大きいほど傾斜はきつくなります。

ただし、考慮すべきは適切な傾斜角度だけではありません。一番内側の連桁線が一番内側の符頭に近づきすぎないようにし、また連桁そのものも、できるだけ譜表線に対してくさび形にならないように配置する必要があります。くさび形とは水平な譜表線と垂直な符尾、そして傾斜した連桁線によって作られる小さい三角形のことであり、視覚的に混乱の原因となります。


連桁の傾斜を決定することは、適切な傾斜角度、連桁の両端それぞれのスナップ位置、連桁に一番近い音符と一番内側の連桁線の距離を保つ、できるだけくさび型を作らないようにする、という複数の要素のバランスを取りながら決める作業です。

Dorico SE では、連桁の傾斜を個別に変更できます。

## 連桁の傾斜を個別に変更する

連桁の傾斜や角度は、個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 傾斜を変更する連桁グループそれぞれについて、音符を 1 つ以上選択します。
2. プロパティパネルの「連桁 (Beaming)」グループで「連桁の方向 (Beam direction)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - フラット (Flat)
  - 上 (Up)
  - 下 (Down)

結果

選択した連桁の傾斜が、譜表線に対する正しい位置を保ちながら変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

## 中央配置の連桁

中央配置の連桁は、同じ連桁グループ内の音符の間に配置される連桁です。連桁よりも高い音符の符尾は下向きに、連桁よりも低い音符の符尾は上向きに記譜されます。



連桁が付いたフレーズの音程の幅が大きい場合、標準の連桁であれば、一部の音符が非常に近くなる一方で一部の音符からは非常に遠くなり、符尾が非常に長くなってしまいます。音程の幅が大きいフレーズに中央配置の連桁を使用すると、符頭と連桁の最大距離を縮めることができますが、譜表内に連桁が配置され、譜表の線が見えにくくなる場合もあります。

初期設定では、第3線の両側にある音符をつなぐ連桁を中央配置できます。第3線のいずれかの側のみの音符を含む連桁用にカスタムの中央配置の連桁を作成することもできます。



音程に高低差があるフレーズの標準の連桁



同じ高低差があるフレーズの中央配置の連桁

### ヒント

譜表をまたぐ連桁を作成して、大譜表を用いる楽器の譜表間に連桁を中央配置できます。

### 関連リンク

[譜表に対する連桁の位置の変更 \(702 ページ\)](#)

[譜表をまたぐ連桁/トレモロの作成 \(707 ページ\)](#)

## 連桁を中央に配置する

連桁グループ内の音符の間に連桁を中央配置できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

### 補足

連桁を中央に配置するには、一部の符尾の方向を変更して適切に表示されるようにする必要があります。このときは、「**連桁 (Beaming)**」サブメニューではなく「**符尾 (Stem)**」サブメニューを使用します。

### 前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

### 手順

1. 中央揃えを行なう連桁それぞれについて、音符を1つ以上選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、中央配置の連桁を作成します。

- 選択した連桁に含まれる音符が第3線の両側にある場合は、「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「符尾 (Stem)」 > 「連桁を強制的に中央に配置 (Force Centered Beam)」を選択します。
- 選択した連桁に含まれる音符が第3線の片側にのみある場合は、「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「符尾 (Stem)」 > 「カスタムの連桁の中央配置 (Custom Centered Beam)」を選択して「カスタムの連桁の中央配置 (Custom Centered Beam)」ダイアログを開きます。

#### ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

3. 必要に応じて、カスタムで中央配置された連桁を作成してから、選択した連桁に含まれる各音符の符尾の方向を「カスタムの連桁の中央配置 (Custom Centered Beam)」ダイアログで変更し、「OK」をクリックします。

#### 結果

連桁が選択した連桁グループ内の音符の中央に配置されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

複数の連桁の音符を選択した場合、各連桁が個別に中央に配置されます。中央に配置された単一の連桁を作成する場合は、各連桁グループの音符をまとめて連桁でつなぎます。この操作は、連桁を中央に配置する前でも後でも行なえます。

#### 補足

- Dorico SE では、フレーズの形に基づいて連桁に自動的に角度が付けられますが、連桁の角度や傾斜は手動でも変更できます。
- 「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、「連桁を強制的に中央に配置 (Force Centered Beam)」にキーボードショートカットを割り当てることができます。

#### 関連リンク

[手動で音符に連桁を付ける \(700 ページ\)](#)

[連桁の傾斜を個別に変更する \(704 ページ\)](#)

[符尾の方向の変更を解除 \(866 ページ\)](#)

## 連桁の中央配置の解除

連桁の中央配置を解除して、フレーズの上下いずれかの初期設定の位置に戻すことができます。

#### 手順

1. 初期設定の位置に戻す中央配置の連桁それぞれについて、音符を1つ以上選択します。
2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「符尾 (Stem)」 > 「連桁の中央配置を解除 (Remove Centered Beam)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

#### 結果

中央に配置された連桁が初期設定の位置に戻ります。

#### ヒント

「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、「連桁の中央配置を解除 (Remove Centered Beam)」にキーボードショートカットを割り当てることができます。

## 譜表をまたぐ連桁/トレモロの作成

譜表をまたぐ連桁/トレモロは、通常の連桁/トレモロと同じように動作するほか、幅広いピッチで構成されるフレーズを複数の譜表に表示できます。譜表をまたぐ連桁/トレモロを作成するには、フレーズのすべての音符を1つの譜表に入力して、一部の音符を別の譜表に表示されるよう伸ばします。

### 前提条件

1つの譜表にフレーズを入力しておきます。

---

### 手順

1. 別の譜表まで伸ばす音符を選択します。

#### 補足

音符を他の譜表まで伸ばして配置できるのは、同じプレイヤーに属する場合のみです。

---

2. 以下のいずれかの操作を行なって、音符を別の譜表まで伸ばします。

- 音符を上 の譜表に伸ばすには、**[N]** を押します。
- 音符を下 の譜表に伸ばすには、**[M]** を押します。
- 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「譜表まで伸ばす (Cross Staff)」 > 「上の譜表まで伸ばす (Cross to Staff Above)」を選択します。
- 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「譜表まで伸ばす (Cross Staff)」 > 「下の譜表まで伸ばす (Cross to Staff Below)」を選択します。

#### ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

---

### 結果

選択した音符が別の譜表に表示され、音符が連桁グループに含まれる場合は、譜表をまたぐ連桁が表示されます。音符が属する譜表はこれにより変更されません。

#### 補足

- すでに音符が置かれている譜表に音符を伸ばすと、譜表にもとからあった音符の符尾の方向が変わる場合があります。これは、同じ位置に複数の声部がある場合の処理方法によるものです。従って、音符の符尾の方向を手動で変更しなければならない場合もあります。
  - 音符を他の譜表に移動して、他の譜表に属させることもできます。
-



例



本来の譜表に表示されている音符



一部の音符を他の譜表に伸ばしてできた譜表をまたぐ連桁

関連リンク

- [他の譜表まで伸びた音符をリセットする \(710 ページ\)](#)
- [音符/アイテムを別の譜表に移動する \(422 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの位置の移動 \(419 ページ\)](#)
- [他の声部の音符がすでにある譜表に伸びた音符 \(1149 ページ\)](#)
- [複声部の音符位置 \(1147 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(201 ページ\)](#)
- [音符の符尾の方向を個別に変更する \(865 ページ\)](#)
- [声部カラーの表示/非表示 \(1146 ページ\)](#)
- [トレモロ \(1111 ページ\)](#)

## 譜表をまたぐ連桁をオプティカルスペーシングに変更する

レイアウトごとに個別に、譜表をまたぐ連桁について符頭のかわりに符尾の間隔を均一するよう変更できます。こうすることで、符頭が等間隔に配置されている場合よりも、譜表をまたぐ連桁のスペーシングが均一であることを認識しやすくなります。

手順

- [Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
- 「レイアウト (Layouts)」リストで、譜表をまたぐ連桁をオプティカルスペーシングに変更するレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
- カテゴリリストの「音符のスペーシング (Note Spacing)」をクリックします。
- 「2つの譜表間の連桁にオプティカルスペーシングを使用 (Use optical spacing for beams between staves)」をオンにします。
- 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

結果

選択したレイアウトで譜表をまたぐ連桁のオプティカルスペーシングが有効になります。

例



デフォルトのスペーシングを使用: 符頭間の距離が均一になる



譜表をまたぐ連桁にオプティカルスペーシングを使用: 符尾間の距離が均一になる

関連リンク

[音符のスペーシング \(537 ページ\)](#)

## 譜表が複数ある場合の譜表をまたぐ連桁の配置

インストゥルメントに3つ以上の譜表がある場合、譜表をまたぐ連桁は何通りかが考えられます。たとえば、連桁が一番上と2番目の譜表の間に配置される場合や、2番目と一番下の譜表の間に配置される場合もあります。

連桁がまたがる譜表が2つだけの場合、譜表をまたぐ連桁はこの2つの譜表の間に配置されます。



譜表が3つあるインストゥルメントで、上の2つの譜表をまたぐ連桁



譜表が3つあるインストゥルメントで、下の2つの譜表をまたぐ連桁

連桁グループの音符が3つの譜表すべてに乗っている場合、連桁の位置は各譜表の音符の符尾の方向に基づいて決定されます。



1 連桁グループのすべての音符の符尾が上向きであれば、連桁が一番上の譜表の上に配置されます。

- 2 連桁グループのすべての音符の符尾が下向きであれば、連桁は一番下の譜表の下に配置されます。
- 3 一番上の譜表の音符の符尾が下向きで、下の2つの譜表の音符の符尾が上向きの場合、連桁は一番上と2番めの譜表の間に配置されます。
- 4 上の2つの譜表の音符の符尾が下向きで、一番下の譜表の音符の符尾が上向きの場合、連桁は2番めと一番下の譜表の間に配置されます。

#### 補足

符尾の方向を指定していない場合、連桁を配置したい場所ではなく、音符が入力された譜表の上または下に連桁が配置されることがあります。

連桁を特定の譜表の間に配置するには、連桁グループの音符の符尾の方向を変更します。

#### 関連リンク

[音符の符尾の方向を個別に変更する \(865 ページ\)](#)

## 他の譜表まで伸びた音符をリセットする

他の譜表まで伸びた音符をリセットして、デフォルトの譜表に表示させることができます。予期せぬ連桁を回避するため、譜表をまたぐ音符をコピーして他の譜表に貼り付ける前に、それらの音符をリセットすることをおすすめします。

#### 手順

1. リセットする譜表をまたいだ音符を選択します。
2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「譜表まで伸ばす (Cross Staff)」 > 「元の譜表にリセット (Reset to Original Staff)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

#### 結果

選択した譜表をまたいだ音符がリセットされてデフォルトの譜表に表示されます。

#### ヒント

「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、このオプションにキーボードショートカットを割り当てることができます。

## 連桁のでっぱり

連桁の途中で符尾の方向が変わり、これが第2連桁グループの区切りと組み合わせたとき、連桁のでっぱりが生じる場合があります。これは分割の終わりまたはリズム値の変更位置で生じる可能性があります。

連桁のでっぴりは、第2連桁の並び順やリズム上の意味に関するルールに従っておらず、演奏者を混乱させる原因となります。



Dorico SE ではフレーズ中の音程や符尾を分析して、連桁のどっばりが発生しないように符尾の方向が調節されます。

## 第2連桁

第2連桁とは、リズムの分割が細かくなった際に、第1連桁と符頭の間追加される線です。

第1連桁は、連桁グループ内の音符すべてを連結する、一番外側にある連桁線です。連桁グループ内の音符のデュレーションが16分音符以下である場合、第1連桁の線は2本以上になることがあります。

第2連桁は、グループ内の一部の音符だけを連結した追加の連桁線で、これにより連桁が分割され、連桁の拍のグループ分けが明確になります。




第2連桁によって16分音符と8分音符のグループに分割されて表示された64分音符のフレーズ

## 不完全連桁の方向を変更する

Dorico SE では、必要に応じて不完全連桁が自動的に入力されます。個々の不完全連桁を符尾のどちら側に表示するかを変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

手順

1. 不完全連桁の方向を変更する音符を選択します。
2. プロパティパネルの「連桁 (Beaming)」グループで「不完全連桁の方向 (Partial beam direction)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 左 (Left)
  - 右 (Right)

結果

選択した方向に不完全連桁が表示されます。

例



不完全連桁の方向が左




不完全連桁の方向が右

## 第2連桁の連桁線の数を変更する

第2連桁に表示される連桁線の数を個別に変更できます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

---

#### 手順

1. 連符線の数を変更する第2連符の右側にある音符を選択します。
2. もしも選択した音符がいずれも第2連符の既存の分割位置のすぐ後ろにない場合、必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なって第2連符を分割します。
  - プロパティパネルの「連符 (Beaming)」グループで「第2連符を分割 (Split secondary beam)」をオンにします。

#### 補足

音符しか選択していない場合、「連符 (Beaming)」グループはプロパティパネルにのみ表示されます。

- 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「連符 (Beaming)」 > 「第2連符を分割 (Split Secondary Beam)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
3. プロパティパネルで、「第2連符を分割 (Split secondary beam)」メニューから表示させたい連符線の数に一致する音価を選択します。

---

#### 結果

選択した音符のすぐ左側にある連符線の数を変更されます。

#### 補足

- このプロパティをオフにすると、選択した音符は連符線のデフォルトの数を表示するようになります。
- 第2連符の分割位置に表示される連符線の本数は、第2連符の連符数より少ない数にしか設定できません。たとえば、64分音符で構成される第2連符を分割する場合、分割位置に表示される連符線の最大数は、32分音符の音価を示す3本となります。

---

#### 関連リンク

[連符グループのリセット \(702 ページ\)](#)

## 連符内の連符

8分音符のように、連符になる音符が含まれる連符は連符で連結されます。ただし、連符以外の音符も含まれる連符内の連符には、特別な連符のグループ化ルールが適用されます。

第2連符がある連符グループに連符が含まれる場合、初期設定では第2連符が分割され、連符に角括弧が付きます。第1連符は分割されません。連符の角括弧は、必要に応じて個別に表示/非表示にできません。

連符に第1連符しかない場合、初期設定では連符全体がグループから分けられます。



連符ではない16分音符と連符で連結された16分音符の3連符



連符でない8分音符とは別に連符で連結された8分音符の3連符

関連リンク

[連符 \(1115 ページ\)](#)

[連符の角括弧 \(1120 ページ\)](#)

[連符の数や比率を示す数字 \(1123 ページ\)](#)

## ステムレット

ステムレットは連符グループ内で連符から休符に延びる短い符尾です。これを使用すると楽譜が読みやすくなるとともに、連符内の符尾の規則的なパターンを維持できます。

下の例では、すべての音符と休符を連符でつなげて4分音符の長さにとめることで、音符のシンコペーションを見やすくしています。休符にステムレットが付くことで4分音符の長さの中で音符がどの位置にあるかが明確になります。



ステムレットを使用していないシンコペーション



ステムレットを使用したシンコペーション

Dorico SE では、ステムレットの追加やその表示位置の変更はできません。ただし、ステムレットを含むプロジェクトを読み込んだり開いたりした場合、これは表示されます。

## 扇形連符

扇形連符は、複数の連符線が反対側の単一の連符線に向かって広がる場合はアツチェレランドを示し、反対側の連符線に収束する場合はラレンタンドを示します。

1つの扇形連符内で傾斜方向を複数回変更できます。

連符には線を2本か3本使用できます。2本より3本の方が大きな速度の変化を表わします。連符線の収束した部分が最も遅く、広がりきった部分が最も速くなります。

Dorico SE では、扇形連符を作成したり、その向きを変えたりはできません。ただし、扇形連符を含むプロジェクトを読み込んだり開いたりした場合、これは表示されます。

例



3本線のアツチェレランドの扇形連符



2本線のアツチェレランドの扇形連符



3本線のラレンタンドの扇形連桁



2本線のラレンタンドの扇形連桁

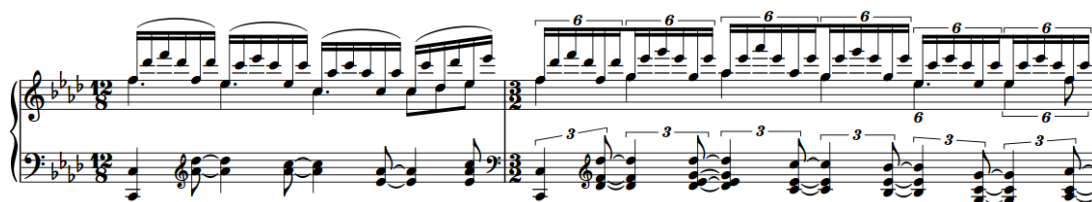
---



# 音符と休符のグループ化

さまざまなデレーションによる音符と休符の、さまざまな拍子および前後関係におけるグループ化と記譜の方法については、一般的な表記規則があります。Dorico SE では、音符は小節に収まるように自動的に調整されて記譜されます。

一般的な拍子記号に応じて、さまざまな方法で音符が連桁が連結されます。たとえば、3/4 拍子のように半分に割れない、またはまったく割れない拍子記号においては、小節内のすべての音符を連桁で連結するのが適切な場合があります。



異なる拍子を使用するパッセージ。異なる拍子では音符の連桁のグループ化の形も変わります。拍と小節線をまたぐ音符は自動的にタイでつながれた音符として表示されます。

また、小節内の重要な拍の境界を示すためにタイで連結された音符を分割する方法、および拍の境界をまたいでよい状況についても、さまざまな表記規則が存在します。

同様のオプションは付点音符にも適用されます。付点音符は多くの場合、小節の冒頭から始まる場合は付点音符 1 つで記譜されますが、小節の途中から始まる場合は、拍の境界を明確に示すためにタイによる連結で記譜されます。

## ヒント

個々の拍子記号内のカスタム連桁グループを指定できます。

関連リンク

[連桁 \(699 ページ\)](#)

[音符/休符のデレーションの強制 \(243 ページ\)](#)

[拍子記号のタイプ \(1097 ページ\)](#)




[通し番号付き小節領域 \(1002 ページ\)](#)

## 拍子のカスタム連桁グループを作成する

使用中の楽譜の特定の拍子で、デフォルトと異なる連桁のグループ化の設定が必要な場合、拍子記号に対して特定の連桁のグループ化を指定できます。拍子記号に指定したカスタム連桁グループを表示するかを設定できます。拍子記号を 1 つの譜表だけに入力することもできます。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行いません。
  - 音符の入力を開始します。
  - カスタム連桁グループを使った拍子記号を入力する位置にあるアイテムを選択します。単一の譜表にカスタム連桁グループを使った拍子記号を入力するには、その譜表のみに属するアイテムを選択します。

2. カスタム連桁グループを使った拍子記号を特定の複数の譜表に同時に入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。
3. 新しい拍子記号の影響を受ける領域の終わりに、必要に応じて拍が自動的に追加されるようにするには、以下のいずれかの操作を行なって挿入モードを有効にします。
  - **[I]** を押します。
  - 音符ツールボックスの「挿入 (Insert)」 をクリックします。
4. 以下のいずれかの操作を行なって拍子記号のポップオーバーを開きます。
  - **[Shift]+[M]** を押します。
  - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「拍子記号 (拍子) (Time Signatures (Meter))」 をクリックします。
5. ポップオーバーの角括弧に分割した値を入力します。  
たとえば、7/8 の拍子記号を 2+3+2 に分割するには、ポップオーバーに「**[2+3+2]/8**」と入力します。5/4 の拍子記号を 3+2 ではなく 2+3 に分割するには、ポップオーバーに「**[2+3]/4**」と入力します。
6. 以下のいずれかの操作を行なって、拍子記号を入力してポップオーバーを閉じます。
  - すべての譜表に拍子記号を入力するには、**[Return]** を押します。
  - 選択した譜表またはキャレットが伸びている譜表にのみ拍子記号を入力するには、**[Alt/Opt]+[Return]** を押します。

---

#### 結果

指定した拍子記号が入力され、以降の小節においては、指定した分割に従って連桁と拍がグループ化されます。

#### ヒント

個々の拍子記号の分子の外観は、単一の数字を表示させるか拍グループを表示させるかを変更できません。

---

#### 関連リンク

[拍子記号のポップオーバー \(263 ページ\)](#)

[拍子記号のスタイル \(1103 ページ\)](#)

# 大括弧と中括弧

大括弧と中括弧は左側の余白にそれぞれ太い直線と曲線で描画され、インストゥルメントのグループを表わします。

## 大括弧

大括弧は連符と同じ太さの太い黒線で、一般的にインストゥルメントのファミリー別にインストゥルメントをグループ化します。多くの場合、両端がスコア側に向かって羽根のように伸びています。

大括弧は常に組段の小節線の左側に直接配置されます。大括弧に追加して第2括弧が使用された場合、1つめの括弧からスペースを空けて、組段の開始位置からさらに離れた位置に配置されます。



弦楽器のインストゥルメントを大括弧でくくった例。副括弧で2つのバイオリンの譜表がくくられています。

Dorico SE では、大括弧および中括弧でくくられた譜表が小節線によっても連結されます。つまり大括弧でくくられた複数の譜表や中括弧でくくられた複数の譜表は、グループ全体が小節線で連結されます。

## 中括弧

中括弧は波線または曲線で、同じインストゥルメントに属する複数の譜表をくくります。通常はピアノやハーブなどの大譜表を使用するインストゥルメントに使用されます。中括弧は必要に応じて3つ以上の譜表にまたがることもできますが、2つが最も一般的です。

大括弧でくくられたインストゥルメントファミリーの譜表の中で、同じインストゥルメントのグループを表わすために副括弧のかわりに使用される場合もあります。

中括弧は組段の小節線の外側に配置され、副括弧として使用される場合は大括弧の外側に配置されます。



中括弧でピアノの譜表2つをくくった例

#### 補足

- 譜表に大括弧と中括弧が同時に付くことはありません。そのため、中括弧の付いた譜表は大括弧のグループからは除外されます。また、中括弧の付いた譜表に副括弧や小副括弧は表示できません。
- 組段オブジェクトは、大括弧または中括弧によって括られたインストゥルメントファミリーの上のみ表示されます。
- 最後のフローの後ろに表示される場合のみ、空白の譜表に大括弧/中括弧を表示できます。楽譜フレーム内の空白の譜表に大括弧/中括弧を表示することはできません。

#### 関連リンク

- [譜表グループをまたぐ小節線](#) (684 ページ)
- [プレーヤーグループ](#) (148 ページ)
- [プレーヤーグループの追加](#) (149 ページ)
- [アンサンブルタイプによる大括弧でのグループ化](#) (719 ページ)
- [アンサンブルタイプごとの大括弧によるグループ化の変更](#) (718 ページ)
- [組段オブジェクト](#) (1055 ページ)
- [譜表ラベル](#) (1040 ページ)
- [プレーヤーグループのラベル](#) (1047 ページ)

## アンサンブルタイプごとの大括弧によるグループ化の変更

レイアウトごとにアンサンブルタイプを変更することで、大括弧にどの譜表を含めるかを変更できます。たとえば、すべての打楽器プレーヤーを含むパートレイアウトの括弧のくくり方をフルスコアレイアウトの打楽器の譜表と変える必要がある場合などに便利です。

初期設定では「オーケストラ (Orchestral)」が選択されています。小アンサンブル用のプロジェクトでは、この設定を変更することをおすすめします。

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
2. ブラケットのグループ化のアンサンブルタイプを変更するレイアウトを「レイアウト (Layouts)」リストから選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。

3. カテゴリリストの「大括弧と中括弧 (Brackets and Braces)」を選択します。
4. 「アンサンブルタイプ (Ensemble type)」で以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 大括弧なし (No brackets)
  - オーケストラ (Orchestral)

- 小アンサンブル (Small ensemble)
- 吹奏楽 (Wind band)
- ビッグバンド (Big band)
- 英国式ブラスバンド (British brass band)

5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

---

#### 結果

選択したレイアウトの大括弧のグループ化に関するデフォルトが変更されます。

#### ヒント

- 大括弧のグループ内にインストゥルメントが1つしかない場合の大括弧の表示/非表示を切り替えたり、譜表が1つだけ表示されている場合の中括弧の表示/非表示を切り替えたりするなど、「**大括弧と中括弧 (Brackets and Braces)**」ページには括弧に関するより詳細なオプションが用意されています。
  - プレーヤーグループとソリストは、どの譜表が大括弧でくくられるかにも影響します。
  - また、そのレイアウトの大括弧のグループ化に関する設定より優先される形で、特定の譜表にカスタムの大括弧/中括弧のグループを設定することもできます。ただし、空白の譜表の大括弧/中括弧を変更することはできません。
- 

#### 関連リンク

- [譜表グループをまたぐ小節線 \(684 ページ\)](#)
- [最終フローのあとの空白の譜表を表示/非表示にする \(522 ページ\)](#)
- [プレーヤーグループ \(148 ページ\)](#)
- [譜表ラベル \(1040 ページ\)](#)
- [プレーヤーグループのラベル \(1047 ページ\)](#)

## アンサンブルタイプによる大括弧でのグループ化

Dorico SE では、デフォルトの譜表のグループ化は、レイアウトごとに選択したアンサンブルタイプによって決まります。これは、どの譜表が大括弧でくくられ、小節線で結合されるかに影響します。

「**レイアウトオプション (Layout Options)**」の「**大括弧と中括弧 (Brackets and Braces)**」ページで、以下のアンサンブルタイプから選択できます。

#### 大括弧なし (No brackets)

大括弧を使用せずに、すべての譜表が別々に表示されます。大譜表を使用するインストゥルメントには中括弧が表示されます。

これは、「**ソロ (Solo)**」および小編成の「**ジャズ (Jazz)**」プロジェクトテンプレートから開始したプロジェクトのフルスコアレイアウトのデフォルト設定です。

#### オーケストラ (Orchestral)

譜表はインストゥルメントファミリーごとに大括弧でくくられます。たとえば、隣接する弦楽器は、隣接する木管楽器とは別の括弧でくくられます。ただし、声部の譜表は小節線で結合されません。

これは、新規プロジェクトおよび「**オーケストラ (Orchestral)**」、「**合唱および声楽 (Choral and Vocal)**」、「**コンサートバンド (Concert band)**」プロジェクトテンプレートから開始したプロジェクト、そしてその他のすべてのプロジェクトテンプレートから開始したプロジェクトのカスタムスコアレイアウトおよびパートレイアウトのデフォルト設定です。

### 小アンサンブル (Small ensemble)

インストゥルメントファミリーに関係なく、中括弧が付く譜表を除いたプロジェクトのすべての譜表が大括弧でくくられます。

これは、「室内楽 (Chamber)」および「ピットバンド (Pit band)」プロジェクトテンプレートから開始したプロジェクトのフルスコアレイアウトのデフォルト設定です。

### 吹奏楽 (Wind band)

譜表はインストゥルメントタイプごとに大括弧でくくられます。たとえば、フルート1とフルート2は大括弧でくくられますが、ほかの木管楽器とは別になります。

### ビッグバンド (Big band)

譜表はインストゥルメントファミリーごとに大括弧でくくられますが、例外で金管楽器はインストゥルメントタイプごとに大括弧でくくられます。

リズムセクションのインストゥルメントは大括弧でくくられます。

打楽器とティンパニは大括弧でくくられます。

### 英国式ブラスバンド (British brass band)

金管楽器はインストゥルメントタイプごとに大括弧でくくられますが、例外でホルンとトランペットは一緒に大括弧でくくられます。

スコア内のその他すべてのインストゥルメントは、インストゥルメントファミリーごとに大括弧でくくられます。

打楽器とティンパニは個別に大括弧でくくられます。

これは、「ビッグバンド (Big band)」プロジェクトテンプレートから開始したプロジェクトのフルスコアレイアウトのデフォルト設定です。

#### 補足

- 譜表に大括弧と中括弧が同時に付くことはありません。そのため、ピアノや大譜表を使用するその他のインストゥルメントなどの連合譜表は大括弧から除外されます。またそれらの楽器が大括弧でくくられたグループ内に配置された場合は、別の大括弧でくくられます。
- 初期設定では、大括弧を表示するには、隣接する楽器が少なくとも2つは必要です。「レイアウトオプション (Layout Options)」の「大括弧と中括弧 (Brackets and Braces)」ページで、単一のインストゥルメントに大括弧を表示するかどうかをレイアウトごとに選択できます。
- プレーヤーグループとソリストは、どの譜表が大括弧でくくられるかにも影響します。
- 声部の譜表は、たとえ大括弧でくくられていても小節線では結合されません。
- 組段オブジェクトは、大括弧または中括弧によって括られたインストゥルメントファミリーの上のみ表示されます。

#### 関連リンク

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(630 ページ\)](#)

[プロジェクトテンプレート \(72 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(1055 ページ\)](#)

## 第2括弧

第2括弧は第2レベルの譜表のグループ化です。これらは大括弧の左側に配置され、大括弧でくくられたグループ内の譜表グループにマークを付けることができます。Dorico SE では、第2括弧を中括弧または副括弧として表示できます。

初期設定では第2括弧は副括弧として表示され、大括弧の外側に細い線の角括弧で表わされます。第2括弧の外観を変更したり、大括弧のグループ内の隣接する同一のインストゥルメントの第2括弧の表示/非表示をレイアウトごとに切り替えたりできます。



副括弧としての第2括弧



中括弧としての第2括弧

#### 補足

中括弧に加えて小副括弧を表示することはできません。小副括弧は副括弧にのみ追加できます。

## 第2括弧の表示/非表示を切り替える

大括弧のグループ内の隣接する同一のインストゥルメントの第2括弧の表示/非表示をレイアウトごとに個別に切り替えることができます。副括弧によるグループに少なくとも2つの譜表が含まれる場合にのみ第2括弧を表示するよう選択することもできます。

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、第2括弧を表示/非表示にするレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「**大括弧と中括弧 (Brackets and Braces)**」を選択します。
4. 「**大括弧グループ内の同じ種類の楽器 (Instruments of the same kind within a bracketed group)**」で以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **第2括弧を使用 (Use secondary brackets)**
  - **第2括弧を使用しない (No secondary brackets)**
5. 「**副括弧グループの譜表が1つだけ表示される場合 (When only one staff of sub-bracketed group is shown)**」で以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **副括弧を描画 (Draw sub-bracket)**
  - **副括弧を描画しない (Do not draw sub-bracket)**
6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

#### 結果

「**第2括弧を使用 (Use secondary brackets)**」を選択すると、選択したレイアウトに第2括弧が表示され、「**第2括弧を使用しない (No secondary brackets)**」を選択すると非表示になります。



「第2括弧を使用 (Use secondary brackets)」と「副括弧を描画しない (Do not draw sub-bracket)」を選択すると、副括弧によるグループに少なくとも2つの譜表が含まれる場合にのみ第2括弧が表示されます。

## 第2括弧を副括弧/中括弧として表示する

第2括弧は大括弧の範囲を超えて表示されるため、大括弧内のグループに含まれる譜表にマークを付けられます。第2括弧は大括弧の外に表示される中括弧、または副括弧として、レイアウトごとに個別に表示できます。

---

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 第2括弧の外観を変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「**大括弧と中括弧 (Brackets and Braces)**」を選択します。
4. 「**第2括弧の外観 (Secondary bracket appearance)**」で以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **中括弧 (ブレイス) (Brace)**
  - **副括弧 (Sub-bracket)**
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

---

### 結果

選択したレイアウトのすべての第2括弧の外観が変更されます。

### 補足

中括弧に加えて小副括弧を表示することはできないため、副括弧が中括弧として表示されるレイアウトには小副括弧が表示されません。

## 小副括弧

小副括弧は譜表のグループ化の第3階層で、副括弧と同じデザインを使用します。これは大括弧と副括弧より外側に位置し、大括弧と副括弧によるグループ内にさらに譜表のグループを作成できます。Dorico SE では、小副括弧は角括弧の外観しか使用できません。

小副括弧はそれが属する副括弧の外側に延ばすことはできず、中括弧の付く譜表には、中括弧が第1グループまたは第2グループのいずれであっても表示できません。

The image shows a snippet of a musical score with three staves. The top staff is labeled 'Solo' and contains a treble clef and a single note on the first line. The middle staff is labeled 'Violin I' and contains a treble clef and a single note on the second line. The bottom staff is labeled '2' and contains a treble clef and a single note on the second line. A large bracket on the left side of the staves groups them together.

# コード記号

コード記号とは、楽譜上の特定の瞬間における縦のハーモニーを記述するものです。コード記号は、プレイヤーがコード進行に合わせて即興演奏を行なうジャズやポップスでは多く使用されます。

The image shows a musical score in 4/4 time with a key signature of one flat (B-flat). The top staff is for a clarinet, and the bottom staff is for a piano. The clarinet part has a melody with some slurs and triplets. The piano part consists of chords. Above the piano staff, chord symbols are written: C7, G7/D, C7, F, G#dim7 Gm7, F, C7, F, C7. The piano staff shows the corresponding chord voicings for these symbols.

クラリネットとピアノの譜表のスラッシュの上にあるコード記号は、記譜されたホルネットのメロディに合わせてプレイヤーが即興で演奏するのを補助します。

コード記号のポップオーバーを使用してコード記号を入力したり、既存の楽譜に基づいてコード記号を自動的に生成したりできます。

Dorico SE の初期設定では、コード記号はプロジェクト全体において入力された位置で存在します。つまり、コード記号の入力が必要なのは一度だけで、あとは必要に応じて複数の譜表の上に表示したり、すべての譜表で非表示にしたりできるという意味です。ただし、状況によっては同じ位置の異なるプレイヤーに対して異なるコード記号を表示する必要がある場合もあります。このような場合には、ローカルなコード記号を入力できます。

移調レイアウトの移調楽器に適切なコード記号が自動的に表示されます。これには、カポを反映するように移調を変更したフレット楽器が含まれます。また、コード記号にカポを定義して、メインのコード記号のみ、カポのコード記号のみ、または両方を表示することもできます。

コード記号の表示/非表示は特定のインストゥルメントの譜表に対して切り替えることができ、これはプロジェクト全体に反映されます。これは複数のインストゥルメントが同じプレイヤーに割り当てられている場合でも、異なるレイアウトでも同様です。またコード記号をコード記号領域/スラッシュ領域の中でのみ表示させることも、それぞれのコード記号の表示/非表示を切り替えることもできます。

コード記号が入力してあっても、現在のレイアウトにコード記号を表示する設定のプレイヤーがいない場合は、コード記号はガイドとして表示されます。

音楽のスタイルに応じて、コード記号の表示に関するさまざまな表記規則が存在します。

Dorico SE には、コード記号の外観のプリセットにデフォルトが1つ用意され、これはすべてのコード記号に適用されます。

## 関連リンク

- [コード記号の入力 \(294 ページ\)](#)
- [コード記号を表示/非表示にする \(725 ページ\)](#)
- [コードダイアグラム \(739 ページ\)](#)
- [カポ \(131 ページ\)](#)
- [カポコードと主コード \(131 ページ\)](#)

[ガイドの表示/非表示の切り替え \(410 ページ\)](#)  
[コードトラック \(453 ページ\)](#)  
[コード記号の再生の有効化 \(454 ページ\)](#)

## コードの構成要素

コード記号はルートとクオリティーによって構成され、これに必要に応じて音程、オルタレーション、オンコードが加わります。

### ルート

コードのルート音は、ノート名またはスケール上の特定の度数のいずれかによって表現されます。

### クオリティー

メジャー、マイナー、ディミニッシュ、オーギュメント、ハーフディミニッシュ、または6や9などの音を加えることで、コードのタイプを定義します。

### 音程

コード記号には、メジャー 7th や 9th といった追加の音程を1つ以上含められます。コード記号内に記される音程は、テンションとも呼ばれます。

### オルタレーション

通常コードに予測されるものとは異なるコードの構成音を定義します。たとえば、シャープ 5th、フラット 9th、sus や omit があります。

### オンコード

コードの最低音がルート音とは異なる場合、コード記号は Cm7b5/Eb のようにオンコードとして記されます。

## コード記号の位置

コード記号が表示されたレイアウトでは、コード記号を表示するように設定されたすべてのインストゥルメントの譜表の上か、各組段の最上段の譜表の上のみのどちらかにコード記号が配置されます。

初期設定では、コード記号は符頭に対して左揃えで配置されます。

### 組段をまたぐコード記号の配置

コード記号は、初期設定では組段の幅全体を通して同じ垂直位置に整列されます。

### 関連リンク

[カポコード記号を表示/非表示にする \(137 ページ\)](#)  
[音符/アイテムの位置の移動 \(419 ページ\)](#)  
[コード記号領域 \(730 ページ\)](#)

## コード記号を表示/非表示にする

コード記号は特定の譜表のみ、またはコード記号領域/スラッシュ領域の中のみでプレーヤーごとに表示/非表示を切り替えて、プロジェクト全体に適用できます。初期設定では、コード記号はキーボード、ギター、ベースギターなどリズムセクションのインストゥルメントの譜表の上に表示されます。

コード記号を入力した譜表のプレーヤーは、自動的に現在のレイアウトタイプですべてのインストゥルメントのコード記号を表示する設定になります。

#### 手順

1. 設定モードの「**プレイヤー (Players)**」パネルで、コード記号の表示/非表示を切り替えるプレイヤーを選択します。
2. アクションバーの「**プレイヤー設定 (Player Settings)**」をクリックして、以下のいずれかのオプションを選択します。
  - プレイヤーに割り当てられたすべてのインストゥルメントの譜表の上にコード記号を表示するには、「**コード記号 (Chord Symbols)**」 > 「**すべてのインストゥルメントに表示 (Show for All Instruments)**」を選択します。
  - プレイヤーに割り当てられたインストゥルメントのうち、リズムセクションのインストゥルメントの譜表の上にのみコード記号を表示するには、「**コード記号 (Chord Symbols)**」 > 「**リズムセクションのインストゥルメントに表示 (Show for Rhythm Section Instruments)**」を選択します。
  - プレイヤーに割り当てられたインストゥルメントの譜表のうち、コード記号領域/スラッシュ領域の中でのみコード記号を表示するには、「**コード記号 (Chord Symbols)**」 > 「**コード記号領域とスラッシュ領域に表示 (Show in Chord Symbol and Slash Regions)**」を選択します。
  - プレイヤーに割り当てられたすべてのインストゥルメントの譜表でコード記号を非表示にするには、「**コード記号 (Chord Symbols)**」 > 「**すべてのインストゥルメントに非表示 (Hide for All Instruments)**」を選択します。

#### 結果

選択したプレイヤーのコード記号を表示するレイアウトに関するプロジェクトの設定に従いつつ、選択したプレイヤーに割り当てられたインストゥルメントの譜表で、コード記号の表示/非表示が切り替えられます。

#### ヒント

- プレイヤーを右クリックして、コンテキストメニューからこれらのオプションを選択することもできます。
- コード記号を各組段の上部に1回だけ表示するようにレイアウトごとに選択できます。
- コード記号が表示されるレイアウトでは、コード記号の表示/非表示を個別に切り替えることもできます。その場合はコード記号を選択して、プロパティパネルにある「**コード記号 (Chord Symbols)**」のグループで「**非表示 (Hidden)**」をオンにします。非表示にした各コード記号の位置にはガイドが表示されます。ただし初期設定では、ガイドは印刷されません。

コード記号、演奏技法、数字付き低音、テキストアイテム、および拍子記号に適用される、「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページにある「**アイテムを表示/非表示 (Hide/Show Item)**」にキーボードショートカットを設定できます。

#### 関連リンク

- [プレイヤーパネル \(95 ページ\)](#)
- [レイアウト \(155 ページ\)](#)
- [コード記号の入力 \(294 ページ\)](#)
- [コード記号領域 \(730 ページ\)](#)
- [コード記号領域の入力 \(301 ページ\)](#)
- [スラッシュ領域の入力 \(386 ページ\)](#)
- [ガイド \(409 ページ\)](#)
- [コードダイアグラムを表示/非表示にする \(740 ページ\)](#)
- [コード記号またはコードダイアグラムのみを表示する \(742 ページ\)](#)
- [1 つまたは複数の譜表の上にコード記号を表示する \(727 ページ\)](#)
- [譜表に対するコード記号の位置の変更 \(729 ページ\)](#)
- [カポコードと主コード \(131 ページ\)](#)

[カポコード記号を表示/非表示にする \(137 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(53 ページ\)](#)

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(630 ページ\)](#)

## レイアウトでコード記号を表示/非表示にする


レイアウトのタイプ別にコード記号の表示/非表示を切り替えられます。初期設定では、コード記号はリズムセクションのインストゥルメントに該当するすべてのレイアウトに表示されます。

### 補足

現在のレイアウトのすべてのインストゥルメントでコード記号が非表示に設定されている場合、一番上の譜表の上にガイドが表示されます。

---

### 手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルでプレーヤーを選択します。
2. アクションバーの「**プレーヤー設定 (Player Settings)**」をクリックして、以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 選択したプレーヤーにすべてのレイアウトでコード記号を表示する場合は、「**コード記号 (Chord Symbols)**」 > 「**フルスコアとパートに表示 (Show in Full Score and Parts)**」を選択します。
  - 選択したプレーヤーにコード記号を表示するのはフルスコアまたはカスタムのスコアレイアウトのみとし、パートレイアウトには表示させない場合は、「**コード記号 (Chord Symbols)**」 > 「**フルスコアにのみ表示 (Show in Full Score Only)**」を選択します。
  - 選択したプレーヤーにコード記号を表示するのはパートレイアウトのみとし、フルスコアまたはカスタムのスコアレイアウトには表示させない場合は、「**コード記号 (Chord Symbols)**」 > 「**パートにのみ表示 (Show in Parts Only)**」を選択します。

### ヒント

プレーヤーを右クリックして、コンテキストメニューからこれらのオプションを選択することもできます。

---

## 1つまたは複数の譜表の上にコード記号を表示する

コード記号を表示するように設定されたすべてのインストゥルメントの譜表の上にコード記号を表示するか、各組段の最上段の譜表の上にのみ表示するかをレイアウトごとに選択できます。

---

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. コード記号の垂直位置を変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「**コード記号とコードダイアグラム (Chord Symbols and Diagrams)**」をクリックします。

4. 「コード記号 (Chord Symbols)」セクションで、「コード記号の表示 (Show chord symbols)」に以下のいずれかのオプションを選択します。
    - 特定のプレイヤーの譜表の上 (Above specific players' staves)
    - 組段の一番上の譜表の上 (Above top staff of system)
  5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
- 

#### 結果

選択したレイアウトで、コード記号の垂直位置が変更されます。

#### 関連リンク

[コード記号の入力 \(294 ページ\)](#)

[コード記号またはコードダイアグラムのみを表示する \(742 ページ\)](#)


[カポコードと主コード \(131 ページ\)](#)

[カポコード記号を表示/非表示にする \(137 ページ\)](#)

## 音符に対するコード記号の配置を変更する

音符に対する個々のコード記号の水平方向の配置を変更できます。たとえば、小節線との衝突を回避するために、幅の広いコード記号を中央揃えにできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

---

#### 手順

1. 配置を変更するコード記号を選択します。
  2. プロパティパネルの「コード記号 (Chord Symbols)」グループで「配置 (Alignment)」をオンにします。
  3. メニューから以下のいずれかの配置オプションを選択します。
    - 左 (Left)
    - 中央 (Center)
    - 右 (Right)
- 

#### 結果

選択したコード記号の配置が変更されます。音符のスペーシングは、隣接するコード記号との衝突を回避するために自動的に調整されます。

プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。



例



G#dim7 のコード記号を 3 拍めに左揃えで表示した状態


G#dim7 のコード記号を 3 拍めに中央揃えで表示した状態

G#dim7 のコード記号を 3 拍めに右揃えで表示した状態

## 譜表に対するコード記号の位置の変更

コード記号は、譜表の上または下に個別に表示できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 譜表に対する位置を変更するコード記号を選択します。
2. プロパティパネルの「コード記号 (Chord Symbols)」グループで「配置 (Placement)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 上 (Above)
  - 下 (Below)

結果

選択したコード記号の譜表に対する位置が変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

ヒント

「レイアウトオプション (Layout Options)」 > 「コード記号とコードダイアグラム (Chord Symbols and Diagrams)」 > 「コード記号 (Chord Symbols)」では、大譜表を用いる楽器の譜表間にコード記号を表示するかどうかをレイアウトごとに選択できます。

関連リンク

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(630 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

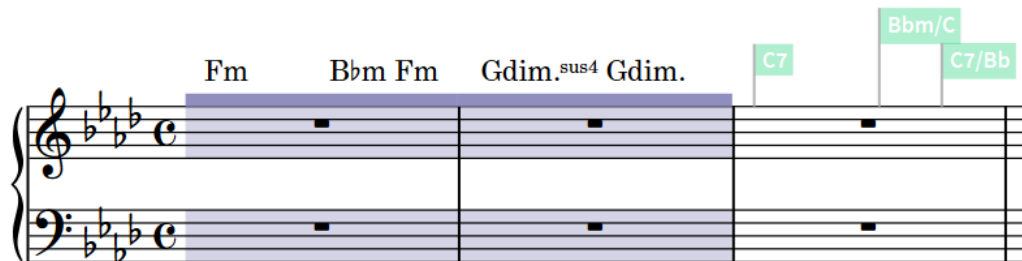
## コード記号領域

コード記号領域は、コード記号を表示するパッセージを指定するのに使用します。プロジェクトの大半ではコード記号を必要としないものの、即興のセクションではコード記号を表示する必要があるというプレーヤーやレイアウトにおいて特に役立ちます。

コード記号領域は、プレーヤーが必要とする範囲のみにコード記号を表示させることができます。これにより、プロジェクト全体にわたってコード記号を表示させ、不要な範囲は手動で非表示にするという作業を省略できます。

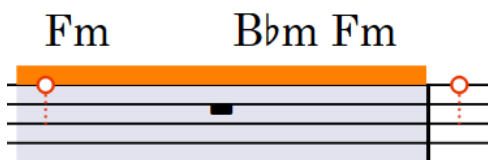
Dorico SE では、コード記号領域を入力すると、対応するプレーヤーは自動的にコード記号領域とスラッシュ領域にコード記号を表示する設定に切り替わります。これは、即興のセクションでは、プレーヤーを支援するためにスラッシュとコード記号の両方を使用するのが一般的なためです。コード記号領域またはスラッシュ領域以外の範囲にあるコード記号はすべて自動的に非表示となり、ガイドで位置が示されます。

初期設定では、コード記号領域には第5線の上に色付きの実線が付くとともに、色付きの背景で強調表示されます。ズームアウトすると、色付きの背景の不透明度が上がります。これはフルスコアレイアウトをギャラリービューで見るとき特に便利です。このような強調表示は注釈と見なされ、初期設定では印刷されません。また画面上の表示/非表示も切り替えられます。



コード記号領域と、領域が終了した後に表示されるコード記号のガイド

記譜モードでは、それぞれの領域の開始位置と終了位置にハンドルがあり、これを使用して領域の移動や長さの変更が行なえます。



選択中のコード記号領域のハンドル

関連リンク

[コード記号領域の入力 \(301 ページ\)](#)

[スラッシュ領域 \(1007 ページ\)](#)

[コード記号を表示/非表示にする \(725 ページ\)](#)

[ガイドの表示/非表示の切り替え \(410 ページ\)](#)

[注釈 \(510 ページ\)](#)

## コード記号領域の強調表示を表示/非表示にする

コード記号領域の背景色による強調表示はいつでも表示/非表示を切り替えられます。たとえば記譜中は強調表示をオンにして、浄書中はオフにするといったことができます。

---

手順

- 「ビュー (View)」 > 「コード記号領域を強調 (Highlight Chord Symbol Regions)」を選択します。
- 

## コード記号の移調

コード記号を入力したあと、音符ごとに個別にコード記号を移調できます。

ヒント

- 移調レイアウトの移調楽器に適切なコード記号が自動的に表示されます。
  - カポを反映させるためにコード記号を移調するのであれば、かわりにカポのコードネームを表示させることができます。
- 

手順

1. 記譜モードで、移調するコード記号を選択します。
2. 「記譜 (Write)」 > 「移調 (Transpose)」を選択して「移調 (Transpose)」ダイアログを開きます。
3. 音程や性質など、移調に必要なパラメーターを調節します。

ヒント

- たとえば G $\flat$  メジャーから G メジャーに移動する場合など、「間隔を算出 (Calculate interval)」セクションを使用して必要な設定を判断することをおすすめします。
  - 音程が異なると使用できる性質が異なります。たとえば、メジャー 3 度は指定できますがメジャーオクターブは指定できません。そのため、移調パラメーターを手動で設定したい場合には、性質の前に音程を選択することをおすすめします。
- 
4. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
- 

結果

選択したコード記号が移調されます。

関連リンク

[「移調 \(Transpose\)」ダイアログ \(426 ページ\)](#)

[実音と移調音 \(160 ページ\)](#)

[レイアウトの移調/非移調の設定 \(159 ページ\)](#)

[カポ \(131 ページ\)](#)

## コード記号の表記の変更

移調楽器のコード記号の異名同音の表記を変更することで、異名同音の表記のシンプルな方を選択したりできます。これは、すべての移調レイアウトと移調が同じすべてのインストゥルメントでコード記号の異名同音の表記を変更します。

---

### 手順

1. 記譜モードで、コード記号の表記を変更する移調を持つレイアウトを開きます。  
たとえば、Bbのすべてのインストゥルメントのコード記号の表記を変更するには、Bbのインストゥルメントのパートレイアウトを開きます。
2. 表記を変更するコード記号を選択します。
3. **[Return]** を押して、選択したコード記号のコード記号ポップオーバーを開きます。  
ポップオーバーにはコード記号に対応したテキストがすでに入力されています。
4. コードのルート名を変更します。クオリティー、音程、オルタレーションなどの詳細はそのままにします。  
たとえば、Dbmaj13のルート名のみを変更する場合は、**Db**を**C#**に変更します。
5. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

---

### 結果

移調レイアウトで移調が同じすべてのインストゥルメントのコード記号の表記が変更されます。たとえば、Bbクラリネットのコード記号の表記を変更すると、Bbトランペットのパートレイアウトのコード記号の表記も変更されます。


### 関連リンク

- [コード記号のポップオーバー \(296 ページ\)](#)
- [音符の書き換え \(429 ページ\)](#)
- [フレット楽器のチューニング \(127 ページ\)](#)
- [コード記号/コードダイアグラムのカポを定義する \(136 ページ\)](#)
- [カポコード記号を表示/非表示にする \(137 ページ\)](#)

## コード記号をモードとして表示する

個々のコード記号を、対応するモードが存在する場合にモードとして表示できます。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

---

### 手順

1. モードとして表示するコード記号を選択します。
2. プロパティパネルの「コード記号 (Chord Symbols)」グループで「モードで表示 (Show as mode)」をオンにします。
3. メニューから目的のコードを選択します。

---

### 結果

選択したコード記号の表記が、選択したモードに従って変更されます。これにより、コード記号に含まれる音符は影響を受けません。

## コード記号の異名同音の表記をリセットする

表記の変更によってコード記号に上書きされた異名同音の表記を削除して、デフォルトの表記に戻すことができます。Bbのように単一の移調を持つインストゥルメントの上書きだけを削除したり、すべてのインストゥルメントの移調の上書きを削除したりできます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、表記をリセットするコード記号を選択します。
  - 単一のインストゥルメントの移調のコード記号の異名同音の表記だけをリセットするには、その移調を持つインストゥルメントに属する譜表上のコード記号を選択します。たとえば、Bbのすべてのインストゥルメントのコード記号をリセットするには、Bbのインストゥルメントの譜表上のコード記号を選択します。
  - すべてのインストゥルメントの移調のコード記号の異名同音の表記をリセットするには、移調インストゥルメントに属する譜表上のコード記号を選択します。
2. **[Return]** を押して、選択したコード記号のコード記号ポップオーバーを開きます。ポップオーバーにはコード記号に対応したテキストがすでに入力されています。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、コード記号の異名同音をリセットします。
  - 選択した移調を含むインストゥルメントのコード記号の異名同音の表記だけをリセットするには、コード記号のポップオーバーに **[Alt/Opt]+[S]** と入力します。
  - すべてのインストゥルメントの移調のコード記号の異名同音の表記をリセットするには、ポップオーバーに **[Shift]+[Alt/Opt]+[S]** と入力します。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

---


### 結果

指定した移調を含むインストゥルメントのみ、またはすべての移調楽器について、移調レイアウトで選択したコード記号の異名同音の表記がリセットされます。

## コード記号のルートとクオリティーを表示/非表示にする

コード記号のあとにルートとクオリティーが同じでオンコードが異なるコード記号が続く場合、後続のコード記号のルートとクオリティーを非表示にできます。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。

---

### 手順

1. ルートとクオリティーを非表示にするコード記号を選択します。
2. プロパティパネルの「コード記号 (Chord Symbols)」グループで「ルートおよびクオリティーを隠す (Hide root and quality)」をオンにします。
3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。

---

### 結果

チェックボックスをオンにすると選択したコード記号のルートとクオリティーが非表示になり、オフにするとルートとクオリティーが表示されます。

### 関連リンク


[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)

[プロパティパネル \(565 ページ\)](#)

## 複合コード記号の配置を変更する

プロジェクト全体の設定とは別に、個々のポリコード記号やオンコードのコード記号の配置を変更できます。これにより、たとえば一部のポリコード記号を縦に積み重ねて表示し、その他は横に並べて表示するといったことができます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

---

手順

1. 配置を変更する複合コード記号を選択します。
2. プロパティパネルの「**コード記号 (Chord Symbols)**」グループで「**複合コードの配置 (Compound chord arrangement)**」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **斜めに配置 (Diagonal arrangement)**
  - **積み上げて配置 (Stacked arrangement)**
  - **直線上に配置 (Linear arrangement)**

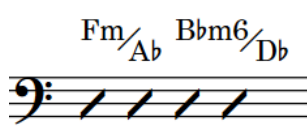
---

結果

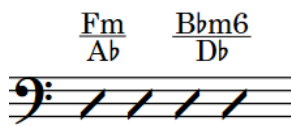
選択した複合コード記号の配置が変更されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

---

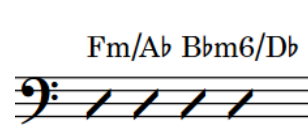
例



斜めに配置 (Diagonal arrangement)



積み上げて配置 (Stacked arrangement)



直線上に配置 (Linear arrangement)

---

関連リンク

[コードの構成要素 \(725 ページ\)](#)

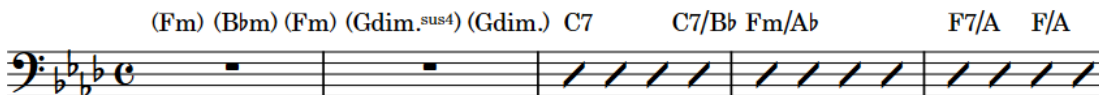
[コード記号の入力 \(294 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

## 括弧付きのコード記号

コード記号を囲む括弧は、代替のコード変更を指示したり、そのコードが任意であることを示したりするためによく使用されます。Dorico SE では、外観のプリセットを使用するあらゆるコード記号に括弧を付けることができます。



括弧付きのコード記号を含むフレーズ

コード記号の括弧は、コード記号の入力時に追加することも、既存のコード記号に括弧を付けることで追加することもできます。

初期設定では、括弧付きのコード記号の両側に括弧が表示されます。個々の括弧付きのコード記号の左または右の括弧を 1 つだけ表示することもできます。

関連リンク

[コード記号の入力 \(294 ページ\)](#)

[括弧付きの符頭 \(858 ページ\)](#)

[数字付き低音に単一の括弧を表示する \(783 ページ\)](#)


## コード記号に括弧を付ける

たとえば任意のコードを示す場合などに、個々のコード記号を括弧で囲んで表示できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

### 補足

カスタムコード記号、つまり外観を上書きしたコード記号には括弧を表示できません。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

### 手順

1. 括弧を付けるコード記号を選択します。
2. プロパティパネルの「コード記号 (Chord Symbols)」グループで「括弧つき (Parenthesized)」をオンにします。

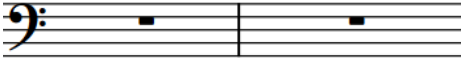
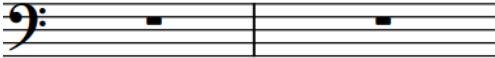
### 結果

選択したそれぞれのコード記号を囲む括弧が表示されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

「括弧つき (Parenthesized)」をオフにすると、選択したコード記号から括弧が削除されます。




例

Fm/C Fm/Ab Bbm6/Db C7	(Fm/C) (Fm/Ab) (Bbm6/Db) (C7)
	
括弧なしのコード記号	括弧付きのコード記号

## コード記号に括弧を 1 つだけ表示する

たとえば、2つの括弧付きのコード記号の間のすべてのコード記号が任意であることを示す場合などに、個々の括弧付きのコード記号の左または右の括弧を 1 つだけ表示することもできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

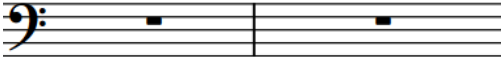
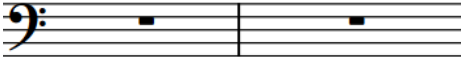
手順

1. 括弧を 1 つだけ表示する括弧付きのコード記号を選択します。
2. プロパティパネルの「コード記号 (Chord Symbols)」グループで「表示する括弧 (Parenthesis to show)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 先頭 (Start)
  - 末尾 (End)

結果

選択したコード記号の対応する側の括弧が非表示になり、もう一方の括弧が 1 つだけ残ります。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

例

(Fm/C) (Fm/Ab) (Bbm6/Db) (C7)	(Fm/C Fm/Ab Bbm6/Db C7)
	
すべてのコード記号に括弧を表示	最初のコードのはじめと最後のコードの終わりに括弧を表示

関連リンク


- [タイでつながれた 1 つまたはすべての符頭に括弧を表示する \(860 ページ\)](#)
- [大きな選択範囲 \(391 ページ\)](#)
- [プロパティパネル \(565 ページ\)](#)
- [プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

## コード記号の括弧のスタイルを変更する

個々のコード記号の括弧のスタイルを変更できます。たとえば、縦に積み重ねたコード記号は高さがあるため、細長い/高い括弧を表示するといったことができます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。

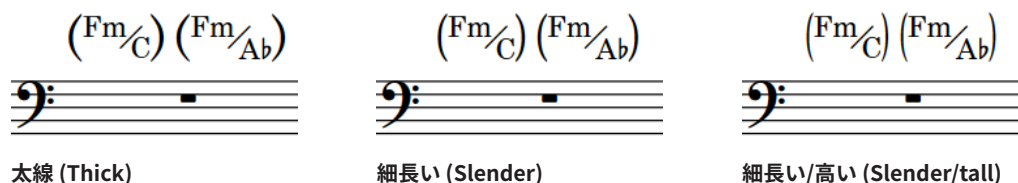
手順

1. 括弧のスタイルを変更する括弧付きのコード記号を選択します。
2. プロパティパネルの「**コード記号 (Chord Symbols)**」グループで「**括弧のスタイル (Parenthesis style)**」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **太線 (Thick)**
  - **細長い (Slender)**
  - **細長い/高い (Slender/tall)**

結果

選択した括弧付きのコード記号の括弧のスタイルが変更されます。


例



## コード記号の括弧のサイズを変更する

コード記号自体のサイズを変えずにコード記号の括弧のサイズを変更できます。たとえば、高さの異なる隣接するコード記号に同じサイズの括弧を表示する場合などに便利です。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。

手順

1. 括弧のサイズを変更する括弧付きのコード記号を選択します。
2. プロパティパネルの「**コード記号 (Chord Symbols)**」グループで「**括弧の倍率 % (Parenthesis scale %)**」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を変更します。

縮尺サイズはコード記号ではなく括弧のグリフに対するパーセンテージで表わされるため、コード記号の高さに関係なく、括弧のサイズを統一できます。

---

#### 結果

選択したコード記号を囲む括弧のサイズが変更されます。

#### 関連リンク

[大きな選択範囲](#) (391 ページ)

## MusicXML ファイルから読み込まれたコード記号

コード記号は、MusicXML ファイルから読み込むことができます。ただし、要素の種類として Neapolitan、Italian、French、German、Pedal、Tristan、および Other の値を指定しているコードは読み込まれません。なぜなら、これらのコード記号が表わしている音符を指定する情報がないためです。

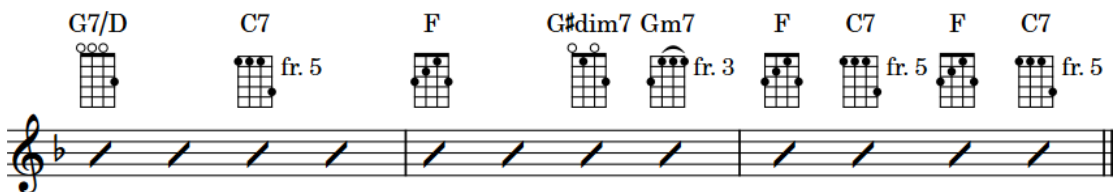
# コードダイアグラム

コードダイアグラムはフレット楽器の弦とフレットのパターンを表わすもので、対応するコードを演奏する際に指で押さえる位置を丸で示します。コードの特定のシェイプをコンパクトに表示でき、特定のボーイングが必要な場合に便利です。

Dorico SE では、コードダイアグラムはコード記号の一部であり、コード記号を表示しているときはいつでもその下にコードダイアグラムを表示できます。コードダイアグラムを表示するよう設定されているプレーヤーに対し、コード記号のみ、または個々のコード記号のコードダイアグラムを表示できます。

ギターの DADGAD チューニングなどのさまざまなチューニングや弦の配置を含め、あらゆるフレット楽器にコードダイアグラムシェイプを表示できます。たとえば、ベースの譜表の上にスタンダードギターチューニングのコードダイアグラムシェイプを表示したい場合など、下に表示される楽器とは異なるコードダイアグラムシェイプを表示することもできます。

また、フローの開始位置に、フローで使用されるすべてのコード記号のコードダイアグラムをグリッドに表示することもできます。これはポップスやロック音楽のリードシートでよく使用されます。楽譜内のコード記号と一緒に表示されるものとは別に、使用されるコードダイアグラムのグリッドを表示できます。



バンジョーのコードダイアグラムが表示された一連のコード記号

Dorico SE では、押さえるフレットの相互の位置関係をシェイプと呼びます。演奏できるすべてのシェイプは、新たに作成したコードダイアグラムシェイプを含め、ピッチが一致する他のコードに再利用できます。つまり、別の楽器、別のチューニング、フレットボードの別の位置 (シェイプに含まれる開放弦を別のフレット位置でバレーを使って演奏できる場合) などにシェイプを利用できるということです。

1つのコードに対して、異なる楽器やチューニングのコードダイアグラムシェイプを表示できます。これは、開放弦のピッチと弦の数がそれぞれ異なるためです。

関連リンク

[コード記号 \(724 ページ\)](#)

[コードダイアグラムを表示/非表示にする \(740 ページ\)](#)

[コード記号またはコードダイアグラムのみを表示する \(742 ページ\)](#)

[使用されるコードダイアグラムのグリッドを表示/非表示にする \(742 ページ\)](#)

[コードダイアグラムのフィンガリングの表示/非表示を切り替える \(744 ページ\)](#)

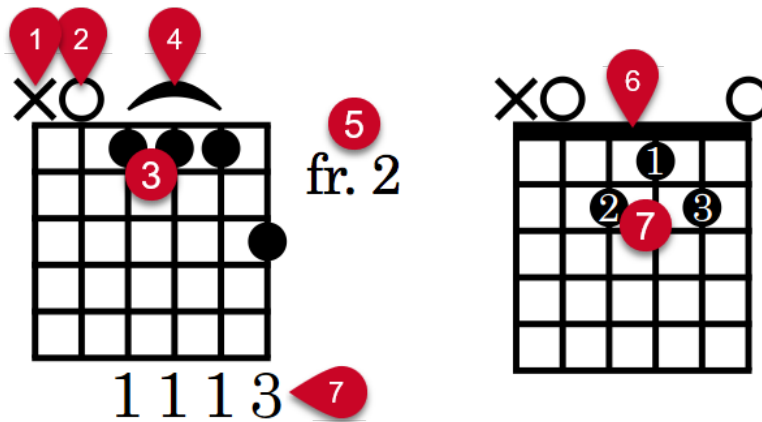
[コードダイアグラムシェイプを変更する \(746 ページ\)](#)

[新しいコードダイアグラムシェイプを作成する \(747 ページ\)](#)

[カポ \(131 ページ\)](#)

## コードダイアグラムの構成要素

コードダイアグラムは、対応するコードを演奏するのに必要な弦、フレット位置、指の位置に関する情報を、記号、丸、線を組み合わせて表わします。



- 1 省略弦**  
鳴らさない弦を表わします。
- 2 開放弦**  
開放した状態で鳴らす、つまり押さえずに鳴らす弦を表わします。
- 3 丸**  
弦を押さえるフレット位置を表わします (通常は左手の指を使う)。
- 4 バレー**  
同じ指で複数の弦を押さえることを表わします。通常は、弦をフレットボードに均一に押し付けます。
- 5 開始フレット番号**  
コードダイアグラムの一番上のフレットが第1フレット以外の場合、そのフレット番号を表わします。
- 6 ナット**  
フレットボードの最上部、つまりナットを表わし、一番上のフレットが第1フレットのコードダイアグラムに表示されます。
- 7 フィンガリング**  
弦を押さえる指を指示します。フィンガリングは丸の中か弦の終端に配置できます。

## コードダイアグラムを表示/非表示にする

あらゆるタイプのフレット楽器のコードダイアグラムを、プレーヤーごとにすべてのコード記号と一緒に表示したり、非表示にしたりできます。また、コードダイアグラムを表示するフレット楽器またはチューニングを変更することもできます。

### 補足


コード記号が完全に非表示になっている場合はコードダイアグラムを表示できません。ただし、コード記号のみ、または個々のコード記号のコードダイアグラムを表示できます。

### 前提条件

- コードダイアグラムを表示するコード記号を入力しておきます。

- コードダイアグラムを表示する譜表の上にコード記号が表示されていることとします。
- フレット楽器のカスタムチューニングを使用してコードダイアグラムを表示する場合は、使用するチューニングをインポートしておくか、プロジェクト内のフレット楽器のチューニングを適切に変更しておきます。

#### 手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、コードダイアグラムの表示/非表示を切り替えるプレーヤーを選択します。
2. アクションバーの「**プレーヤー設定 (Player Settings)**」をクリックして、以下のいずれかのオプションを選択します。
  - コードダイアグラムを表示するには、「**コードダイアグラム (Chord Diagrams)**」 > [フレット楽器とチューニング]を選択します。たとえば、DADGAD チューニングのギターにコードダイアグラムを表示するには、「**コードダイアグラム (Chord Diagrams)**」 > 「**D-A-D-G-A-D ギターチューニング (DADGAD guitar tuning)**」を選択します。
  - コードダイアグラムを非表示にするには、「**コードダイアグラム (Chord Diagrams)**」 > 「**コードダイアグラムなし (No Chord Diagrams)**」を選択します。

#### 結果

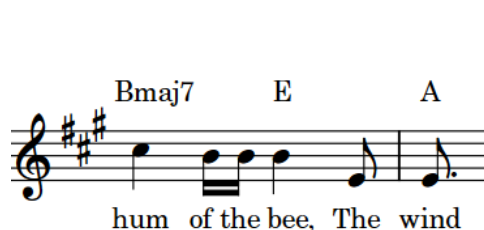
選択したプレーヤーのすべてのコード記号と一緒に、選択したフレット楽器とチューニングに適したコードダイアグラムが表示されます。Dorico SE では、各コードに使用できるシェイプのうち、最もシンプルなものが表示されます。つまり、開放弦が最も多く、バレーの位置が簡単で、指の位置が最もナットに近い形です。

そのコード記号に使用できるコードダイアグラムがない場合は、空のコードダイアグラムが表示されません。

#### ヒント

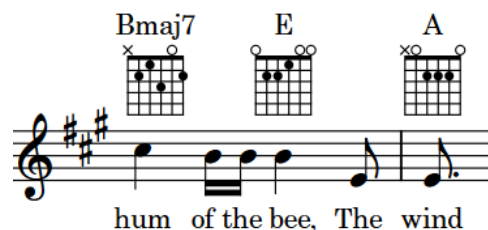
- プレーヤーを右クリックして、コンテキストメニューからこれらのオプションを選択することで、コードダイアグラムを表示/非表示にすることもできます。
- 空のコードダイアグラムを編集して新しいコードダイアグラムシェイプを保存できます。

#### 例



楽譜のコード記号は Bmaj7、E、A です。コードダイアグラムは非表示になっています。

コード記号を表示し、コードダイアグラムを非表示にした状態



楽譜のコード記号は Bmaj7、E、A です。コードダイアグラムも表示されています。

コードダイアグラムを表示した状態 (スタンダードギターチューニング)


#### 関連リンク

- [プレーヤーパネル \(95 ページ\)](#)
- [コード記号の入力 \(294 ページ\)](#)
- [コード記号を表示/非表示にする \(725 ページ\)](#)
- [フレット楽器のチューニング \(127 ページ\)](#)

## コード記号またはコードダイアグラムのみを表示する

コードダイアグラムを表示するよう設定された譜表に、コード記号のみ、または個々のコード記号のコードダイアグラムのみを表示できます。これにより、たとえば各コードが初めて表示されるときには記号とダイアグラムの両方を表示し、それ以降はコード記号のみを表示するなどできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

### 前提条件

- 譜表にコード記号またはコードダイアグラムのみを表示するプレーヤーのコードダイアグラムを表示しておきます。
- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

### 手順

1. 表示される記号/ダイアグラムを変更するコード記号を選択します。
2. プロパティパネルの「コード記号 (Chord Symbols)」グループで「次のみ表示 (Show only)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - コード記号 (Chord Symbol)
  - コードダイアグラム (Chord Diagram)

### 結果

選択したコード記号には、記号またはダイアグラムのみが表示されます。コード記号とコードダイアグラムの両方を含む譜表では、コード記号がコードダイアグラムよりも譜表から遠くに配置されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

### 例



コード記号を表示した状態

コードダイアグラムを表示した状態 (スタンダードギターチューニング)

### 関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

## 使用されるコードダイアグラムのグリッドを表示/非表示にする

各レイアウトの各フローで使用されているすべてのコードダイアグラムを含むグリッドの表示/非表示を、個別に切り替えることができます。初期設定では、使用されるコードダイアグラムのグリッドに



は、スタンダードギターチューニングのコードダイアグラムが表示されますが、これは任意のフレット楽器またはチューニングのコードダイアグラムを表示するように変更できます。

使用されるコードダイアグラムのグリッドは、ポップスやロック音楽のリードシートでよく使用されます。通常、垂直方向のスペースを節約するために、楽譜内のコード記号と一緒に表示されるコードダイアグラムのかわりに表示されます。こうすることでコードダイアグラムを大きく表示でき、細部が読みやすくなります。

#### 前提条件

- フレット楽器のカスタムチューニングを使用してコードダイアグラムを表示する場合は、使用するチューニングをインポートしておくか、プロジェクト内のフレット楽器のチューニングを適切に変更しておきます。
- コード記号を入力し、特定のボイスとと一緒に表示するコード記号のシェイプを変更しておくことをおすすめします。

#### 補足

使用されるコードダイアグラムのグリッドを表示する場合は、コード記号と一緒に表示されるコードダイアグラムを表示しないのが普通です。また、コードダイアグラムが非表示になっているときはコードダイアグラムシェイプを変更できません。

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、フローの開始位置に使用されるコードダイアグラムのグリッドを表示または非表示にするレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「**コード記号とコードダイアグラム (Chord Symbols and Diagrams)**」をクリックします。
4. 「**コードダイアグラム (Chord Diagrams)**」セクションで、「**フローで使用されるコードダイアグラムをフローの開始位置に表示 (Show chord diagrams used at start of flow)**」をオンまたはオフにします。
5. 必要に応じて、使用されるコードダイアグラムのグリッドの設定を変更します。  
たとえば、グリッド内のコードダイアグラムのフレット楽器のチューニング、コードダイアグラムの縮尺サイズ、コードダイアグラム同士またはコードダイアグラムの列の間の距離などを変更できます。
6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

#### 結果

選択したレイアウトの各フローの開始位置の上に、フロー内で使用されるすべてのコード記号のコードダイアグラムがグリッド表示され、選択したレイアウトの設定に従って配置されます。フロー見出しが表示されている場合、使用されるコードダイアグラムのグリッドはその下に表示されます。グリッド内のコードダイアグラムの順序は、フロー内で最初に登場する順序によって決まります。異なるボイスは個別のコードダイアグラムとして表示されますが、グリッド内に表示されるのはそれぞれ1回のみです。

コード記号を入力したり既存のコードダイアグラムのボイスを変更したりすると、使用されるコードダイアグラムのグリッドが自動的に更新され、新たなコードダイアグラムが表示されます。

### 補足

- フロー内にコード記号が存在しない場合でも、フローの開始位置には使用されるコードダイアグラムのグリッドの垂直方向のスペースが追加されます。
- 使用されるコードダイアグラムのグリッド内の個別のコードダイアグラムを選択したり編集したりすることはできません。

例

## The Music We Love Most

George P. Morris Esq.

Augusta Browne

The image displays a musical score for the piece 'The Music We Love Most'. At the top, there are ten guitar chord diagrams arranged in two rows. The first row contains A, D, Emaj7, F#m, and Bmaj7. The second row contains E, F#7, Bm, and F7. Below the diagrams is a musical staff in treble clef with a key signature of two sharps (F# and C#) and a 6/8 time signature. The tempo marking is 'Molto animato' and the dynamics are marked with 'f' (forte). The staff shows a melodic line with eighth and sixteenth notes.

フローの開始位置に配置された使用されるコードダイアグラムのグリッド

手順終了後の項目

使用されるコードダイアグラムのグリッドをスペースに収めるために必要であれば、ページ、楽曲フレーム、フロー見出しの余白を変更できます。

関連リンク

[カポ \(131 ページ\)](#)

[使用されるコードダイアグラムのグリッドのカポを定義する \(138 ページ\)](#)

[余白 \(528 ページ\)](#)

## コードダイアグラムのフィンガリングの表示/非表示を切り替える

コード記号と一緒に表示されるコードダイアグラムと、使用中のコードダイアグラムのグリッドで、それぞれ個別に、またレイアウトごとにフィンガリングの表示/非表示を切り替えることができます。フィンガリングを丸の中に表示するか弦の終端に表示するかを選択できます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、コードダイアグラムのフィンガリングを表示または非表示にするレイアウトを選択します。

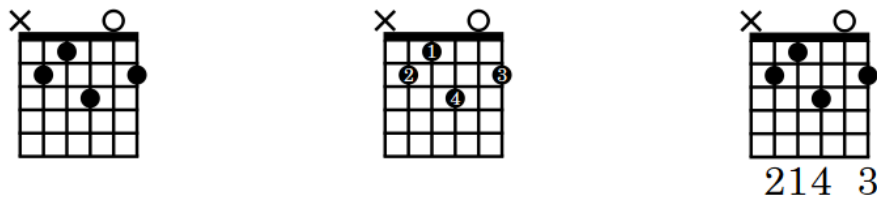
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。

3. カテゴリーリストの「コード記号とコードダイアグラム (Chord Symbols and Diagrams)」をクリックします。
4. 「コードダイアグラム (Chord Diagrams)」セクションで、以下のオプションのいずれかまたは両方をオン/オフにします。
  - コード記号と一緒に表示されるコードダイアグラムのフィンガリングの表示/非表示を切り替えるには、「コードダイアグラムにフィンガリングを表示 (Show fingerings in chord diagrams)」をオン/オフにします。
  - 使用中のコードダイアグラムのグリッドにおけるフィンガリングの表示/非表示を切り替えるには、「フローの開始位置のコードダイアグラムにフィンガリングを表示 (Show fingerings in chord diagrams at start of flow)」をオン/オフにします。
5. 「フィンガリングの位置 (Fingerings position)」で以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 丸の中 (Inside dot)
  - 弦の終端 (At end of string)
6. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

#### 結果

オプションをオンにすると、選択したレイアウトのコードダイアグラムの対応する位置にフィンガリングが表示され、オフにすると非表示になります。これは、「コードダイアグラムの編集 (Edit Chord Diagram)」ダイアログにフィンガリングを表示するかどうかにも影響します。

#### 例



フィンガリングを非表示にした状態   丸の中に表示されたフィンガリング   弦の終端に表示されたフィンガリング

#### 手順終了後の項目

コードダイアグラムの形状を編集する際に、そこに表示されるフィンガリングを変更できます。

#### 関連リンク

[新しいコードダイアグラムシェイプを作成する \(747 ページ\)](#)

[「コードダイアグラムの編集 \(Edit Chord Diagram\)」ダイアログ \(748 ページ\)](#)

[フィンガリング \(792 ページ\)](#)

[フィンガリングの表示/非表示 \(796 ページ\)](#)

## コードダイアグラムのフィンガリングをリセットする

個々のコードダイアログのフィンガリングに対して行なった変更をリセットできます。これにより、その形状の他の変更がリセットされることはありません。

#### 手順

1. フィンガリングをリセットするコードダイアグラムを選択します。

2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「コード記号とコードダイアグラム (Chord Symbols and Diagrams)」 > 「コードダイアグラムのフィンガーナンバリングをリセット (Reset Chord Diagram Finger Numbering)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
- 

## コードダイアグラムシェイプを変更する

個別の位置に表示されるコードダイアグラムのシェイプは、たとえば異なるボイスイングによるシェイプが必要な場合には変更できます。多くのコードには、演奏するためのシェイプが複数あります。

互換性のあるチューニングを持つインストゥルメントの同じコードのほかのすべてのインスタンスに変更を適用することもできます。

---

### 手順

1. シェイプを変更するコードダイアグラムを選択します。

#### 補足

コードダイアグラムのシェイプは一度に1つずつしか変更できません。

---

2. 以下のいずれかの操作を行なって、シェイプを変更します。

- 選択したコードに使用できるすべてのシェイプを順に切り替えるには、**[Alt/Opt]+[Q]** を押します。
- 「コードダイアグラムを選択 (Choose Chord Diagram)」ダイアログを開いて、選択したコードに使用できるすべてのシェイプを一度に表示するには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[Q]** を押します。

3. 必要に応じて、「コードダイアグラムを選択 (Choose Chord Diagram)」ダイアログで、使用するシェイプを選択します。

#### ヒント

求めているシェイプがない場合は、「編集 (Edit)」をクリックして新しいシェイプを作成できます。

---

4. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
  5. 互換性のあるチューニングを持つインストゥルメントの同じコードのほかのインスタンスに新しいシェイプを適用するには、「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「コード記号とコードダイアグラム (Chord Symbols and Diagrams)」 > 「マッチするコード記号に形をコピー (Copy Shape to Matching Chord Symbols)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
- 

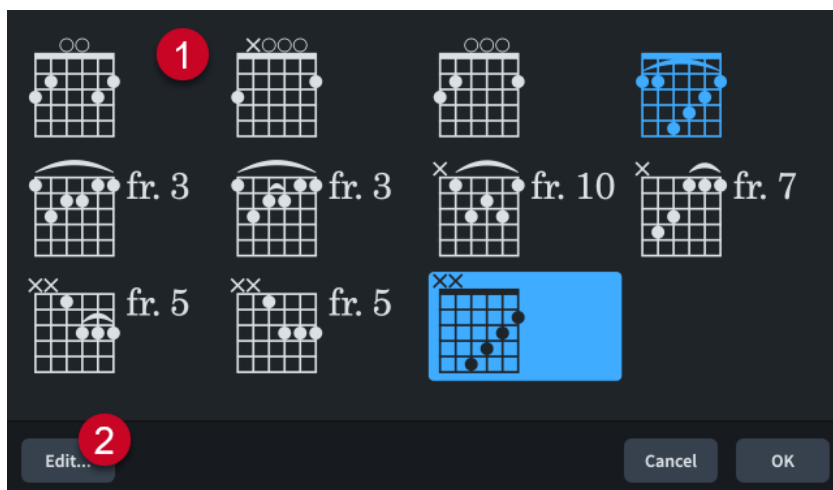
### 結果

選択したコードダイアグラムのシェイプが変更されます。これは楽譜の同じ位置にあり、同じフレット楽器のチューニングを使用するコードダイアグラムをすべて同時に更新させます。

## 「コードダイアグラムを選択 (Choose Chord Diagram)」ダイアログ

「コードダイアグラムを選択 (Choose Chord Diagram)」ダイアログを使用すると、選択したコードに使用できるすべてのコードダイアグラムシェイプを表示し、使用するものを選択できます。

- 「コードダイアグラムを選択 (Choose Chord Diagram)」ダイアログを開くには、記譜モードでコードダイアグラムを選択して **[Shift]+[Alt/Opt]+[Q]** を押します。



「コードダイアグラムを選択 (Choose Chord Diagram)」ダイアログは以下で構成されます。

#### 1 使用できるコードダイアグラム

選択したコードに使用できるすべてのコードダイアグラムシェイプが表示され、選択した位置に表示するシェイプを選択できます。独自に作成したシェイプは異なる色で表示されます。

#### 2 「編集 (Edit)」

表示するフレットの数、押さえるフレットの位置、開始フレット番号の変更を含め、コードダイアグラムのシェイプを編集できる「コードダイアグラムの編集 (Edit Chord Diagram)」ダイアログを開きます。

## 新しいコードダイアグラムシェイプを作成する

別のボイスが必要の場合やバレーを表示する場合などに、既存のコードダイアグラムシェイプを編集して新しいコードダイアグラムシェイプを作成できます。既存のコードダイアグラムシェイプへの変更内容は新しいシェイプとして保存され、既存のシェイプが上書きされることはありません。

### 補足

Dorico SE では、新しいコードダイアグラムシェイプをゼロから作成することはできません。

### 手順

1. 記譜モードで、シェイプを編集するコードダイアグラムを選択します。
2. **[Shift]+[Alt/Opt]+[Q]** を押して「コードダイアグラムを選択 (Choose Chord Diagram)」ダイアログを開きます。
3. 「編集 (Edit)」をクリックして「コードダイアグラムの編集 (Edit Chord Diagram)」ダイアログを開きます。
4. 必要に応じて、コードダイアグラムのシェイプと設定を編集します。  
たとえば、開放弦を省略弦に変更したり、弦を押さえるフレットの位置を変更して対応する弦のピッチを変更したり、弦を押さえるフレットの個々の位置のフィンガリングを変更したりできます。
5. フレット開始位置の異なるコードにそのシェイプを使用できるようにするには、「コードがネックに沿って移動することを許可 (Chord may be moved along the neck)」をオンにします。
6. 「保存 (Save)」をクリックし、「閉じる (Close)」をクリックします。

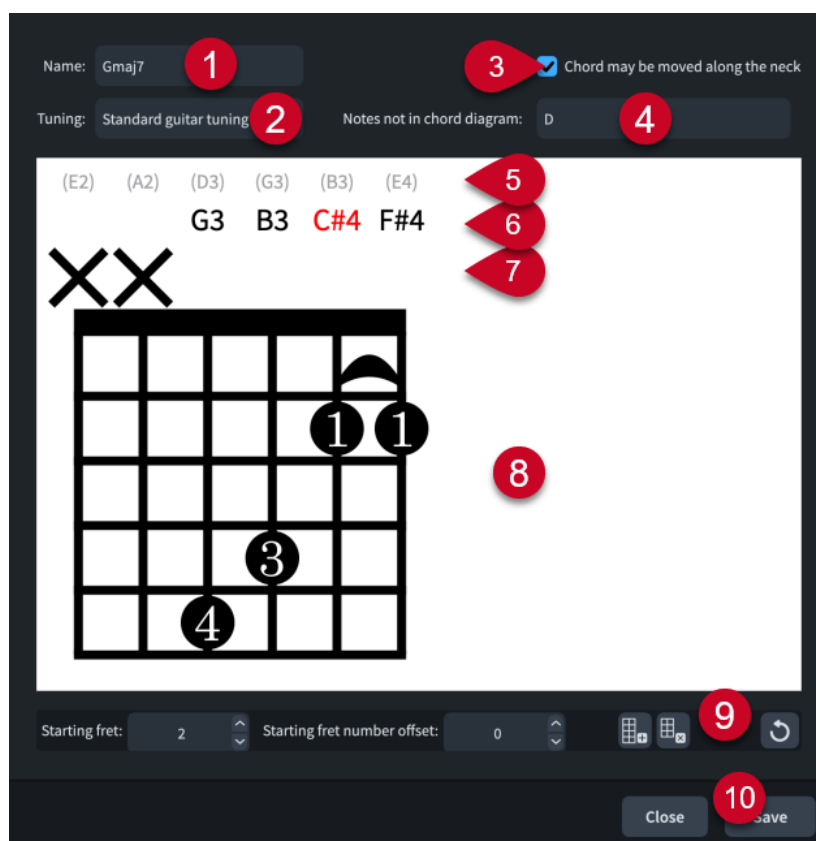
## 結果

新しいシェイプが保存され、選択したコードダイアグラムに適用されます。新しいシェイプは、そのシェイプを適用できる他のコードにも使用できるようになります。

## 「コードダイアグラムの編集 (Edit Chord Diagram)」 ダイアログ

「コードダイアグラムの編集 (Edit Chord Diagram)」 ダイアログを使用すると、表示するフレットの数、押さえるフレットの位置、開始フレット番号を含め、コードダイアグラムのシェイプを個別に編集できます。

- 「コードダイアグラムの編集 (Edit Chord Diagram)」 ダイアログを開くには、記譜モードで「コードダイアグラムを選択 (Choose Chord Diagram)」 ダイアログを開いてシェイプを編集するコードダイアグラムを選択し、「編集 (Edit)」 をクリックします。



「コードダイアグラムの編集 (Edit Chord Diagram)」 ダイアログには、以下のオプションとセクションがあります。

### 1 名前 (Name)

ダイアログで編集中のコードダイアグラムのコード名が表示されます。この名前は変更できません。

### 2 チューニング (Tuning)

現在のコードダイアグラムのフレット楽器とチューニングが表示されます。

### 3 コードがネックに沿って移動することを許可 (Chord may be moved along the neck)

たとえば、より高いフレット位置でバレーを使って開放弦を演奏するなど、コードダイアグラムのシェイプを別のフレット位置で再利用できるようにするかどうかを指定できます。

### 4 コードダイアグラムにない音符 (Notes not in chord diagram)

コードの一部でありながら、現在はコードダイアグラムに含まれていないピッチが表示されます。

### 5 開放弦のピッチ

各弦の開放ピッチが参照用に表示されます。

## 6 現在の弦のピッチ

開放弦または押さえる弦について、各弦の現在のピッチが表示されます。弦のピッチがコードに含まれていない場合は、弦のピッチが赤で表示されます。

## 7 弦の状態

各弦の現在の使用状態が表示されます。この行をクリックすると、個々の弦の状態を開放と省略の間で切り替えることができます。

- **O**: 開放弦
- **X**: 省略弦
- **記号なし**: 押さえる弦

## 8 コードダイアグラムシェイプエディター




押さえるフレットの現在の配置が丸を使って表示され、コードダイアグラムシェイプを変更できます。任意の位置をクリックすることで押さえるフレットを移動できます。押さえるフレットの位置は、各弦に1つのみ設定できます。

同じフレットで複数の弦を押さえる場合、そのフレット位置のいずれかの丸をクリックしてバレーの表示/非表示を切り替えることができます。

フィンガリングをダブルクリックして新しい数字を入力することでフィンガリングを変更できます。「0」を入力するとフィンガリングが表示されず、「T」を入力すると一番低い弦の親指のフィンガリングが表示されます。

## 9 アクションバー

フレットの数を編集できるオプションが用意されています。

- **開始フレット (Starting fret)**: コードダイアグラムの一番上のフレットのフレット番号を変更します。
- **開始フレット番号のオフセット (Starting fret number offset)**: 開始フレット番号のオフセットを変更します。たとえば、バレーを含めるために開始フレットのラベルをコードダイアグラムの第2フレットの横に表示する場合などに使用します。
- **フレットを追加 (Add fret)** : コードダイアグラムの一番下にフレットを追加します。
- **フレットを削除 (Remove fret)** : コードダイアグラムの一番下のフレットを削除します。
- **コードダイアグラムをリセット (Reset Chord Diagram)** : コードダイアグラムに対して行なった変更を削除し、デフォルトのシェイプにリセットします。

## 10 保存 (Save)

コードダイアグラムシェイプを保存し、楽譜領域で選択したコードダイアグラムを更新します。保存されたシェイプは、互換性のある他のコードの代替シェイプとしても使用できるようになります。



# 音部記号

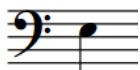
音部記号は、各組段の開始位置にあって譜表上の音符にコンテキストを付与する記号です。つまり、音部記号は譜表のそれぞれの線および間に音階のどの音が当てはまるのかを伝えます。音符に使用される加線を最小限にするために、通常はインストゥルメントの音域に応じて異なる音部記号が使用されます。

一般的な音部記号には以下のものがあります。

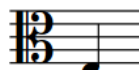
- ト音記号は高音部記号も呼ばれ、らせん形の中心がGの音に重なっています。これは通常ミドルCの1つ上のGです。
- バス記号（ヘ音記号）では、2つの点がFの音に対応する線の両側に記されます。これは通常ミドルCの1つ下のFです。
- 八音記号は、太い垂直線とその右側の括弧状の曲線で構成され、曲線の中央がC（通常はミドルC）に対応する線上に配置されます。譜表の第3線に配置された場合は、アルト記号と呼ばれます。譜表の第4線に配置された場合は、テノール記号と呼ばれます。



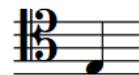
ト音記号で表示するミドルCの下のE



バス記号で表示するミドルCの下のE



八音 (アルト) 記号で表示するミドルCの下のE



八音 (テノール) 記号で表示するミドルCの下のE

Dorico SE では、音符は使用される音部記号に従って自動的に配置されます。

フローや組段の開始位置にある最初の音部記号は通常のサイズで表示され、組段の途中に表示される音部変更記号は自動的に小さく表示されます。

Dorico SE の多くのインストゥルメントには、デフォルトで代替の音部記号を表示する別のタイプがあります。インストゥルメントを追加または変更する際は、インストゥルメントピッカーから適切なインストゥルメントタイプを選択できます。

## 補足

- 入力した音部記号のみ、選択できます。フローの最初にある音部記号や、組段の開始位置に自動的に表示される音部記号は選択できません。
- どのレイアウトにも音部記号を表示させない場合は、不可視の音部記号を入力する必要があります。また、レイアウトの移調に従って音部記号の表示/非表示を切り替えることもできます。
- 音部記号の変更が新しい組段またはページの開始位置から行なわれる場合、直前の組段の終了位置に親切音部記号が配置されます。Dorico SE において、組段の最後に表示される音部記号と次の組段の開始位置に表示される音部記号は、別のアイテムではなく、同じものです。親切音部記号は非表示にできません。

## 関連リンク

[音部記号とオクターブ線の入力方法 \(302 ページ\)](#)

[オクターブ指示記号付き音部記号 \(753 ページ\)](#)

[インストゥルメントピッカー \(98 ページ\)](#)

[レイアウトの移調に従い音部記号を表示/非表示にする \(751 ページ\)](#)

[予告の調号 \(827 ページ\)](#)

## 音部記号を装飾音符のあとに表示

表記規則によれば、音部記号は装飾音符の前に配置されるため、Dorico SE ではこれがデフォルトになっています。ただし、状況によっては音部記号を装飾音符と通常の音符の間に配置することが必要な場合もあります。

### 手順

1. 装飾音符のあとに表示する音部記号を選択します。
2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「音部記号 (Clef)」 > 「装飾音符の後 (After Grace Notes)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

### 結果

選択した音部記号が通常の音符と装飾音符の間に配置されます。

### 補足

装飾音符に対する音部記号の位置をリセットするには、位置を元に戻す音部記号を選択して「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「音部記号 (Clef)」 > 「音部記号の位置をリセット (Reset Clef Position)」をクリックします。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

### 例



装飾音符の前に配置されたト音記号



へ音記号と揃えるために装飾音符のあとに配置されたト音記号

## レイアウトの移調に従い音部記号を表示/非表示にする


個々の音部記号を、実音と移調音のレイアウトのどちらか一方にのみ表示するよう設定できます。たとえば一部の移調楽器は、実音のスコアでは加線が多くなりすぎることを避けるため、音部記号の変更が必要となりますが、移調音によるそれぞれのパート譜では、音部記号の変更は必要ありません。

初期設定では、すべての音部記号がすべてのレイアウトに表示されます。

### ヒント

Dorico SE では、フルスコア/カスタムスコアのレイアウトとパートレイアウトでそれぞれ異なる音部記号を初期設定で表示するインストゥルメントが多数あります。インストゥルメントを追加または変更する際は、インストゥルメントピッカーから適切なインストゥルメントタイプを選択できます。

## 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

## 手順

1. レイアウトの移調に従って表示/非表示を切り替える音部記号または音部記号のガイドを選択します。
2. プロパティパネルの「音部記号 (Clefs)」グループで、「移調に対して表示 (Show for transposition)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 実音 (Concert Pitch)
  - 移調音 (Transposing Pitch)

## 結果

選択した音部記号は、対応する移調のレイアウトにのみ表示されます。音部記号が表示されないレイアウトでは、ガイドで表示されます。

非表示になった音部記号は、音符と譜表のスペーシングに影響を与えません。

## 関連リンク

[実音と移調音 \(160 ページ\)](#)

[レイアウトの移調/非移調の設定 \(159 ページ\)](#)

[ガイド \(409 ページ\)](#)


[音部記号とオクターブ線の入力方法 \(302 ページ\)](#)

[インストゥルメントピッカー \(98 ページ\)](#)

## 音部記号のオクターブを変更する

各音部記号のオクターブの移調を変更できます。これは、たとえばホルンとバスクラリネットの異なる移調規則に対応する場合などに便利です。音部記号のオクターブは、実音のレイアウトと移調音のレイアウトでそれぞれ変更できます。

## 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 必要な移調を持つレイアウトを楽譜領域で開いておきます。たとえば、実音の音部記号のオクターブを変更する場合は、実音のレイアウトを開いておきます。
- 最初の音部記号のオクターブを変更する場合は、各フローの開始位置に音部記号を入力しておきます。

## 手順

1. オクターブを変更する音部記号を選択します。
2. プロパティパネルの「音部記号 (Clefs)」グループで、「オクターブシフト (Octave shift)」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を変更します。

#### 結果

選択した音部記号のオクターブが、同じ移調を持つすべてのレイアウトで変更されます。たとえば、**1**のときは音部記号が1オクターブ上に移動し、**-1**のときは音部記号が1オクターブ下に移動します。

選択した音部記号の譜表の音符のピッチが自動的に調整されます。たとえば、音部記号を1オクターブ上に移動した場合、その音部記号の後ろの音符はオクターブを移動していないときより1オクターブ下に表示されます。

#### ヒント

音部記号とオクターブ線のポップオーバーを使用して音部記号を入力する際は、オクターブシフトを指定できます。

#### 関連リンク

[音部記号とオクターブ線のポップオーバー \(302 ページ\)](#)

[実音と移調音 \(160 ページ\)](#)

## オクターブ指示記号付き音部記号

オクターブ指示記号付き音部記号は、記譜された音域とは別の音域で演奏することを示します。音部記号の上のオクターブ指示記号は、音符が記譜の内容よりも高い音域で演奏されることを示し、音部記号の下のオクターブ指示記号は、音符が記譜の内容よりも低い音域で演奏されることを示します。

これらの音部記号の中では、唯一1オクターブ下のト音記号がテノールボーカルパート用として今も一般的に使用されています。



従来、音部記号のオクターブ指示記号は移調楽器であることを思い出させるものとして使われていました。しかし、近年では、一部の作曲家達の間でパッセージが広範囲にわたる場合にオクターブ線のかわりとして音部記号のオクターブ指示記号が使われています。そのため、Dorico SE の初期設定では音部記号のオクターブ指示記号は無視されます。ただし、移調楽器は自動的に正しく移調されます。たとえば、ピッコロに属する音符は、オクターブ指示記号の付いた音部記号があるかどうかに関わらず、再生時のピッチよりも自動的に1オクターブ下に記譜されます。

#### 関連リンク

[移調楽器 \(122 ページ\)](#)

[実音と移調音 \(160 ページ\)](#)

[オクターブ線 \(754 ページ\)](#)

[音部記号とオクターブ線の入力方法 \(302 ページ\)](#)

[音部記号のオクターブを変更する \(752 ページ\)](#)

# オクターブ線

オクターブ線は、音符がスコアまたはパートに表示されるよりも高い、または低いピッチで演奏されることを示します。オクターブ線は破線または点線による水平線で、開始位置に斜体の数字が記されています。数字はフレーズのピッチが変更される数を示し、たとえば1オクターブは8、2オクターブは15となります。

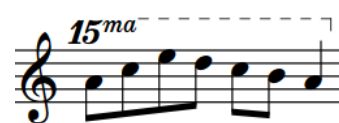
オクターブ線は、記譜よりも高いピッチの演奏を示す場合は譜表の上に、記譜よりも低いピッチの演奏を示す場合は譜表の下に配置されます。



そのままのピッチで演奏される高音記号のフレーズ



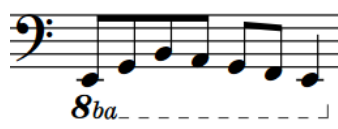
1オクターブ上のオクターブ線が付いた高音記号のフレーズ



2オクターブ上のオクターブ線が付いた高音記号のフレーズ



そのままのピッチで演奏される低音記号のフレーズ



1オクターブ下のオクターブ線が付いた低音記号のフレーズ



2オクターブ下のオクターブ線が付いた低音記号のフレーズ

Dorico SE では、オクターブ線が付いているとピッチが自動的に調整されます。オクターブ線の中にある音符の音域を変更する必要はありません。

オクターブ線は水平に伸び、垂直方向のスペースを大きく占めることがあるため、通常は他のすべての記譜記号より外側に配置されます。ただし、スラーや連符の角括弧がオクターブ線より長い場合は、オクターブ線をその内側に配置できます。

オクターブ線は組段やページの区切りをまたいで続く場合もあります。慣例としては、組段の開始位置ごとに新たに数字を表示して、オクターブ線であることを分かりやすくします。親切オクターブ線番号は通常括弧が付き、必要に応じて末尾テキストが選択できます。

関連リンク

[音部記号とオクターブ線の入力方法 \(302 ページ\)](#)

[オクターブ指示記号付き音部記号 \(753 ページ\)](#)

[ライン \(956 ページ\)](#)

## オクターブ線の位置

初期設定では、記譜上の音符より高いピッチの演奏を示す場合にはオクターブ線は譜表の上に、記譜上の音符より低いピッチの演奏を示す場合には譜表の下に配置されます。

オクターブ線の位置は記譜モードで移動できます。これらは衝突を回避する形で自動的に配置されます。

関連リンク


[音部記号とオクターブ線の入力方法 \(302 ページ\)](#)

[音符/アイテムの位置の移動 \(419 ページ\)](#)

## オクターブ線の数字の配置を音符に対して個別に変更する

個々のオクターブ線が適用される範囲の最初の音符に揃える位置を、オクターブ線の数字の左端、中央、右端から選んで変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 数字の音符に対する配置を変更するオクターブ線を選択します。
2. プロパティパネルの「オクターブ線 (Octave Lines)」グループで、「L 整列 (L alignment)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 左 (Left)
  - 中央 (Center)
  - 右 (Right)

結果

選択したオクターブ線の数字の配置が変更されます。たとえば「右 (Right)」を選択した場合、選択したオクターブ線の数字の右端が、オクターブ線が適用される範囲の最初の符頭に揃えられます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク


[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

## オクターブ線の数字の配置を臨時記号に対して個別に変更する

それぞれのオクターブ線の開始位置にある数字の配置を、符頭の上または臨時記号の上に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 数字の臨時記号に対する配置を変更するオクターブ線を選択します。
2. プロパティパネルの「オクターブ線 (Octave Lines)」グループで、「L 位置 (L position)」をオンにします。

3. 以下のいずれかのオプションを選択します。

- 符頭 (Notehead)
  - 臨時記号 (Accidental)
- 

#### 結果

選択したオクターブ線の数字の配置が変更されます。たとえば「**臨時記号 (Accidental)**」を選択した場合、オクターブ線の数字が、オクターブ線が適用される範囲の最初の符頭に付く臨時記号に揃って整列されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。



# キュー

キューとは、インストゥルメントのパートに異なるプレーヤーが演奏する楽譜のパッセージが表示されるもので、通常は長い休止に続く演奏部分やソロの前に、演奏を開始する時点をプレーヤーに示すためのものです。

キューはまた、プレーヤー間の協調や音程合わせの補助や、プレーヤーによって別のパートの演奏を求める内容の指示にも使用されます。



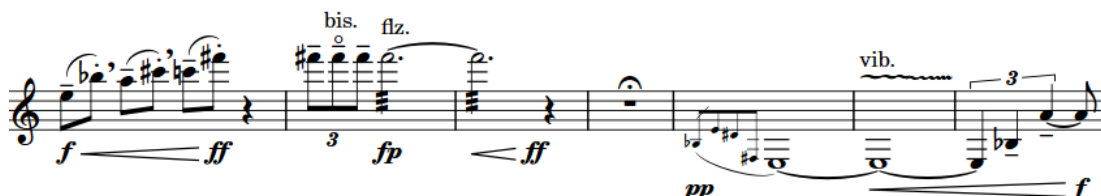
ティンパニパートにファゴットの楽譜を表示するキュー

## 補足

Dorico SE では、キューの入力および編集はできません。ただし、キューを含むプロジェクトを読み込んだり開いたりした場合、これは表示されます。

# 強弱記号

強弱記号は音の大きさを表わし、表現テキストと組み合わせることで、楽譜をどのように演奏すべきかを明確にします。強弱記号は音量の瞬間的な変化や、指定のデュレーションによる段階的な変化を指示します。



複数の異なる強弱記号を持つフレーズ

強弱記号に修飾語句を追加して、音量レベルとともにスタイルに関する指示を与えることができます。たとえば *f* *espressivo* は、音量を大きくするだけではなく、感情を込めてパッセージを演奏することを示します。

表現テキストの大部分はイタリック体で記される一方、*ff* や *pp* などの強弱記号はボールドイタリック体のフォントを使用します。

関連リンク

- [強弱記号の入力方法 \(287 ページ\)](#)
- [強弱記号の位置 \(759 ページ\)](#)
- [段階的強弱記号 \(769 ページ\)](#)
- [強弱記号の修飾語句 \(766 ページ\)](#)
- [強弱記号のグループ \(775 ページ\)](#)
- [リンクされた強弱記号 \(776 ページ\)](#)
- [強弱記号エディター \(597 ページ\)](#)

## 強弱記号のタイプ

Dorico SE では、強弱記号はそれぞれの機能に従い異なるグループに分類されます。

### 局部的強弱記号

局部的強弱記号は、それが属する音符から次の強弱記号が現れる位置まで適用され、それ以前の音の強さから局部的に変化させることを指示します。局部的強弱記号には *pp* や *f* などの強弱記号、そして *subito* や *molto* などの強弱記号の修飾語句があります。

### 段階的強弱記号とヘアピン

段階的強弱記号は、指定のデュレーションにわたって徐々にボリュームを変化させることを指示します。これらは通常ヘアピン、または *cresc.* や *dim.* のようなテキストによる指示で表示されます。

段階的強弱記号には、ボリュームの変化を指示する *poco*、*molto*、*poco a poco*、*niente* などの強弱記号の修飾語句が付く場合もあります。

Dorico SE では、ヘアピンは *messa di voce* によるヘアピンのペアによる表示もできます。状況によっては、個別のヘアピンでペアを作るよりもこの方が簡単です。

## アタックの強弱/強度レベル

*fz* や *fffz* などの強弱記号は、アクセントのアーティキュレーションと同様、現在の強弱で通常表現されるよりも強いアタックで音符を演奏することを指示します。

## 結合式強弱記号

*fp* や *p-mf* などの結合式強弱記号は、強弱の突然の変化を指示します。

Dorico SE では、強弱記号パネルの「**結合式強弱記号 (Combined Dynamics)**」のセクションで、カスタムの結合式強弱記号を作成して、ペアを構成するそれぞれの強弱記号の強度レベルを管理できます。たとえば、*pppf*、*fff-mp* や *ffffpppp* のような強弱記号を作成できます。

### 補足

結合式強弱記号には、レベル *f* とレベル *p* が1つずつ含まれている必要があります。

## 関連リンク

[段階的強弱記号 \(769 ページ\)](#)

[ニエンテのヘアピン \(773 ページ\)](#)

[強弱記号の修飾語句 \(766 ページ\)](#)

[局部的強弱記号を表示/非表示にする \(763 ページ\)](#)

[修飾語句 subito の外観と位置を変更する \(767 ページ\)](#)

[強弱記号 sforzando/rinforzando の外観を変更する \(765 ページ\)](#)

[結合式強弱記号の区切り文字を表示/非表示にする \(764 ページ\)](#)

# 強弱記号の位置

初期設定では、強弱記号は音符と並んで読めるように楽器の五線の下、または声楽の譜表の上に配置されます。こうすることにより、譜表の下に配置される歌詞と衝突を避けつつ、同時に読むべき音符に十分近く配置できます。

*pp* や *f* といった局部的強弱記号は、適用される符頭に中央揃えで配置されます。段階的強弱記号の開始位置は、それが開始する拍の符頭に中央揃えで、または同位置の局部的強弱記号の直後に配置されます。段階的強弱記号の終了位置は、それが終了する拍の符頭に中央揃えで、または同位置の局部的強弱記号の直前に配置されます。

譜表に対する強弱記号の位置は、それぞれの機能およびプレイヤーのタイプによって多様に変化します。たとえば、強弱記号は初期設定では楽器の譜表の下、歌の譜表の上に配置されます。これにより、強弱記号は読みやすさのためにできるだけ譜表に近い位置を維持し、歌の譜表では符頭と歌詞の間に配置されません。ピアノやハープなど大譜表のインストゥルメントにおいては、強弱記号は通常2つの譜表の間に配置されますが、それぞれの譜表が異なる音の強さで演奏される場合は、それぞれの譜表の上下に配置できます。

強弱記号は総じて、特にヘアピンは非常に読みづらくなるため、譜表内には配置されません。また、連符の角括弧の内側に配置されることも通常ありません。強弱記号はスラーなど符頭に近い位置を維持する必要がある記譜記号よりも外側に配置されますが、符頭から離れて配置されても明確に読み取れるペダル線よりも内側に配置されます。

強弱記号の位置は記譜モードで移動できます。強弱記号は衝突を回避する形で自動的に配置されます。

## 関連リンク


[譜表に対するアイテムの位置の変更 \(402 ページ\)](#)

[音符/アイテムの位置の移動 \(419 ページ\)](#)

## 強弱記号の水平方向の拍相対位置を変更する

個々の強弱記号を拍の前または後に配置できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 拍相対位置を変更する強弱記号を選択します。
2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループで、「拍相対位置 (Beat-relative position)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 前 (Before)
  - 後 (After)

結果

選択した強弱記号の拍に対する位置が変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

例



拍の前に配置された強弱記号



拍の後に配置された強弱記号

関連リンク


[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

## 強弱記号の符頭に対する整列を変更する




*ff* や *mp* といった局部的強弱記号は、通常は符頭の視覚上の中央位置で水平方向に整列していますが、局部的強弱記号の水平方向の配置は個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 符頭に対する配置を変更する強弱記号を選択します。

2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループで、「テキストの整列 (Text alignment)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 中央位置を符頭に合わせる (Align optical center with notehead) 
  - 符頭に合わせて左寄せ (Left-align with notehead) 
  - 中央位置を符頭の左側に合わせる (Align optical center with left of notehead) 

#### 結果

選択した局部的強弱記号の配置が変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

## 小節線に対するヘアピンの一般的な配置規則

Dorico SE では、ヘアピンの終端はその右にある音符の左端に揃えられます。このためヘアピンが小節線をまたいで伸びる場合もあります。

小節の最初の音符で終了するヘアピンは、以下の条件では直前の小節線をまたいで延長されます。

- 次の小節の最初の音に局部的強弱記号が付かない場合。
- 小節線に拍子や調号の変化記号が付くことで、現在の小節の終わりと次の小節の最初の音符との間隔が広がっている場合。

Dorico SE は、ヘアピンが少しだけ小節線に重なるのは視覚的に明瞭さを欠くことから、これを避けようとしています。しかしこれは、異なる譜表の一方が下の譜表と結合する小節線を延ばしていない場合、同じ強弱記号でも両者で表示が異なる場合があることを意味します。




下の譜表から下に小節線が延びていないため、ヘアピンの終端が揃っていない

ヘアピンが次の小節の最初の音符で終了する場合、ヘアピンが小節線をまたぐことの許可と禁止を切り替えられます。小節線をまたぐヘアピンを禁止すると、すべての譜表でヘアピンが同じ長さで表示されるようになります。

## 小節線をまたぐヘアピンの許可/禁止を切り替える

ヘアピンが次の小節の最初の音符で終了するとき、小節線をまたぐことを許可または禁止できます。これによりたとえば、一部の小節線が結合されていない複数の譜表において、すべてのヘアピンが同じ長さで表示されるようになります。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

---

#### 手順

1. 小節線をまたぐことの許可/禁止を切り替えるヘアピンを選択します。
2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」のグループで、「小節線との交差 (Barline interaction)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 手前で停止 (Stop before)
  - 継続 (Continue)

---

#### 結果

「継続 (Continue)」を選択すると、選択したヘアピンが小節線をまたげるようになりますが、「手前で停止 (Stop before)」を選択すると、小節線またぎが禁止されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

#### 関連リンク


[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

## 強弱記号に括弧を付ける

たとえば元の譜面にはない編者注の強弱記号を指示する場合など、個々の強弱記号を括弧つきで表示できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

---

#### 手順

1. 括弧を付ける強弱記号を選択します。
2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループで、「括弧つき (Parenthesized)」をオンにします。

---

#### 結果

選択したそれぞれの強弱記号を囲む括弧が表示されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

「括弧つき (Parenthesized)」をオフにすると、選択した強弱記号が括弧なしの表示に戻ります。

## 強弱記号レベルを変更する

フレーズ内のすべての強弱記号の強弱記号レベルを上げる場合などに、強弱記号のポップオーバーを再度開くことなく、複数の異なる強弱記号の強弱記号レベルを同時に変更できます。

### 手順

1. 記譜モードで、強弱記号レベルを変更する強弱記号を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、強弱記号レベルを変更します。
  - 強弱記号レベルを上げるには、「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「強弱記号 (Dynamics)」 > 「強弱記号の強度を上げる (Increase Dynamic Intensity)」を選択します。
  - 強弱記号レベルを下げるには、「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「強弱記号 (Dynamics)」 > 「強弱記号の強度を下げる (Decrease Dynamic Intensity)」を選択します。

### ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

### 結果

選択した強弱記号の強弱記号レベルが変更されます。たとえば、*mf* の強弱記号の強弱記号レベルを上げると *f* になります。

### ヒント

「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、これらのオプションにキーボードショートカットを割り当てることができます。

### 関連リンク

[強弱記号の入力方法 \(287 ページ\)](#)

[強弱記号ポイントの移動 \(600 ページ\)](#)

[既存のアイテムの変更 \(400 ページ\)](#)


[強弱記号の修飾語句 \(766 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(53 ページ\)](#)

## 局部的強弱記号を表示/非表示にする

たとえば「sim.」など強弱記号の修飾語句を、強弱記号を伴わない形で表示させる場合などには、*f* や *pp* などの局部的強弱記号の表示/非表示を個別に切り替えることができます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

### 手順

1. 非表示にする局部的強弱記号、または表示する局部的強弱記号のガイドを選択します。



2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループで、「強弱記号を非表示 (Hide intensity marking)」をオンまたはオフにします。

#### 結果

「強弱記号を非表示 (Hide intensity marking)」をオンにすると選択した局部的強弱記号が非表示になり、オフにすると表示されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

同じ位置に他の強弱記号がない場合、非表示になった位置にはガイドが表示されます。ただし初期設定では、ガイドは印刷されません。

#### 関連リンク

[強弱記号の修飾語句 \(766 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

[ガイド \(409 ページ\)](#)

[注釈 \(510 ページ\)](#)


[強弱記号の入力方法 \(287 ページ\)](#)

## 結合式強弱記号の区切り文字を表示/非表示にする

結合式強弱記号のさまざまな区切り文字の表示/非表示を個別に切り替えることができます。たとえば、いくつかの *fp* の強弱記号をスラッシュで区切る場合などです。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

初期設定では、*mf-p* のように、ペア内にメゾの強弱記号が少なくとも 1 つ含まれている結合式強弱記号にのみ区切り文字が表示されます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

#### 手順

1. 区切り文字の表示/非表示を切り替える結合式強弱記号を選択します。
2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループで、「区切り用文字の表示 (Separator shown)」をオンにします。
3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。
4. 区切り文字を表示する場合は、「区切り用文字 (Separator)」をオンにして、メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - ハイフン (Hyphen)
  - コロン (Colon)
  - スペース (Space)
  - 斜線 (Slash)

#### 結果

「区切り用文字の表示 (Separator shown)」チェックボックスがオンになっているときは区切り文字が表示され、オフになっているときは非表示になります。表示される区切り文字は、「区切り用文字 (Separator)」で選択したオプションに従います。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[強弱記号のタイプ \(758 ページ\)](#)

[修飾語句 subito の外観と位置を変更する \(767 ページ\)](#)


## 強弱記号 sforzando/rinforzando の外観を変更する

強弱記号 *rfz* と *sfz* の外観を個別に変更できます。たとえば、強弱記号 *sfz* の外観を *sf* に変更する場合などです。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

### 補足

これらの操作は、*sffz* などの別の強度を持つアタック強弱記号の強弱/強度レベルには適用されません。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

### 手順

1. 外観を変更する *rfz* または *sfz* の強弱記号を選択します。
2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループで、「リフォルツァンド/スフォルツァンドスタイル (rfz/sfz style)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - *sf rf*
  - *sfz rfz*

### 結果

選択した *rfz* または *sfz* の強弱記号の外観が変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[強弱記号のタイプ \(758 ページ\)](#)

[修飾語句 subito の外観と位置を変更する \(767 ページ\)](#)

## 声部固有の強弱記号

声部固有の強弱記号は譜表の単一の声部にのみ適用されます。これにより複声部における各声部、または大譜表を用いるインストゥルメントの各譜表に異なる強弱記号を指定したりできます。初期設定では、強弱記号は単一のインストゥルメント (大譜表を用いるインストゥルメントを含む) に属する譜表上のすべての声部に影響します。

声部固有の強弱記号を入力することにより、譜表の複声部に異なる強弱記号を表示したり、ピアノパートでメロディーを担当する声部を強調したりできます。声部固有の強弱記号は、再生時に各声部の強弱記号を個別に変化させます。

### 補足

- 声部固有の強弱記号は、音符の入力中など、キャレットがアクティブなときのみ入力できません。声部固有の強弱記号は、キャレットの横に4分音符記号で示されている声部に適用されます。

- 声部固有の強弱記号は、ベロシティーを使用して強弱を制御するサウンドの再生にのみ自動的に影響します。CC などの別の方法で強弱を制御する再生デバイスを使用している場合、同じインスタメントの異なる声部の異なる強弱を聴くには、声部の個別再生を有効にする必要があります。

関連リンク

[強弱記号の入力方法](#) (287 ページ)

[声部の個別再生の有効化](#) (461 ページ)

[強弱記号エディター](#) (597 ページ)

[追加の譜表](#) (1052 ページ)

## 強弱記号の修飾語句

修飾語句は、強弱記号に単なる音量レベル以上の詳細を追加し、音符やフレーズをどのように演奏するかを指示します。修飾語句には *poco a poco*、*molto* や *subito* などがあります。これらは表現テキストとも呼ばれます。



局部的強弱記号および段階的強弱記号を伴う修飾語句

Dorico SE では、修飾語句は必ず *p* や *f* などの強弱記号か段階的強弱記号に付随します。

強弱記号の修飾語句の入力は、強弱記号ポップオーバーに局部的強弱記号と併せて入力するか、強弱記号パネルで利用可能なオプションをクリックすることによって行なえます。また、既存の強弱記号に強弱記号の修飾語句を追加することもできます。

局部的強弱記号の前と後ろの両方に修飾語句を追加できます。また、ヘアピンの内側やヘアピンの開始位置の上下に修飾語句を表示することもできます。

### ヒント

修飾語句のみを表示したい場合は、局部的強弱記号を非表示にできます。

関連リンク

[強弱記号の入力方法](#) (287 ページ)

[局部的強弱記号を表示/非表示にする](#) (763 ページ)

[段階的強弱記号に \*poco a poco\* のテキストを追加する](#) (771 ページ)

[修飾語句 \*subito\* の外観と位置を変更する](#) (767 ページ)


[ヘアピンの内側に中央揃えされた修飾語句](#) (768 ページ)

[強弱記号 \*sforzando\*/\*rinforzando\* の外観を変更する](#) (765 ページ)

## 既存の強弱記号に修飾語句を追加する

強弱記号を入力したあと、強弱記号の前後両方に修飾語句を追加できます。たとえば複数のフレーズにわたって強弱記号を繰り返すかわりに、「*sim.*」を追加できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。

#### 手順

1. 修飾語句を追加する強弱記号を選択します。
  2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」のグループで、以下のプロパティを片方または両方ともオンにします。
    - 強弱記号の前に修飾語句を追加するには、「先頭テキスト (Prefix)」をオンにします。
    - 強弱記号の後に修飾語句を追加するには、「末尾テキスト (Suffix)」をオンにします。
  3. 対応する入力フィールドに追加するテキストを入力します。
  4. **[Return]** を押します。
- 

#### 結果

入力したテキストが、選択した強弱記号に修飾語句として追加されます。「先頭テキスト (Prefix)」のフィールドに入力したテキストは局部的強弱記号の前に表示され、「末尾テキスト (Suffix)」のフィールドに入力されたテキストは局部的強弱記号の後に表示されます。

修飾語句は、譜表の下に配置されたヘアピンの下、または譜表の上に配置されたヘアピンの上に表示され、ヘアピンの開始位置に揃えられます。

プロパティをオフにすると、選択した強弱記号から対応する修飾語句が削除されます。

#### 補足

プロパティをオフにすると、入力したカスタムテキストは完全に削除されます。

---

#### 手順終了後の項目

ヘアピンに修飾語句を追加した場合、修飾語句はヘアピンの内側に表示させることもできます。

#### 関連リンク

[ニエンテのヘアピン \(773 ページ\)](#)

[強弱記号の入力方法 \(287 ページ\)](#)


[ヘアピンの内側に中央揃えされた修飾語句 \(768 ページ\)](#)

[段階的強弱記号に poco a poco のテキストを追加する \(771 ページ\)](#)

## 修飾語句 subito の外観と位置を変更する

subito の修飾語句の外観と位置を個別に変更できます。たとえば、修飾語句 subito を強弱記号の左に sub. と表示したり、*fp* sub. を *sfp* と表示したりできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
  - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
  - ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。
- 

#### 手順

1. 修飾語句 subito の外観や位置を変更する強弱記号を選択します。
2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループで「スービトスタイル (Subito style)」をオンにして、以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **subito**
  - **sub.**

- 1つ以上の *f* を含む強弱記号を選択した場合は、必要に応じて「**スービトフォルテスタイル (Subito forte style)**」をオンにして、以下のいずれかのオプションを選択します。
    - **sub.*f***
    - *sf*
  - 「**スービトの位置 (Subito position)**」をオンにして、以下のいずれかのオプションを選択します。
    - **左 (Left)**
    - **右 (Right)**
- 

#### 結果

選択した修飾語句 subito の外観と位置が変更されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

#### 関連リンク

[強弱記号 sforzando/rinforzando の外観を変更する \(765 ページ\)](#)


[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

## ヘアピンの内側に中央揃えされた修飾語句

ヘアピンに追加した poco a poco や molto などの修飾語句は、ヘアピンの内側に、水平垂直の両方向に中央揃えされた形で表示できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。初期設定では、修飾語句はヘアピンの開始位置の上または下に表示されます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
  - 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」 を選択しておきます。
  - ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。
- 

#### 手順

- ヘアピンの内側に中央揃えで修飾語句を表示させるヘアピンを選択します。
  - プロパティパネルの「**強弱記号 (Dynamics)**」のグループで、「**修飾子の位置 (Modifier position)**」をオンにします。
  - 以下のいずれかのオプションを選択します。
    - **上または下 (Above or Below)**
    - **内側 (Inside)**
- 

#### 結果

選択したヘアピンの修飾語句が、ヘアピンの内側に中央揃えで表示されます。修飾語句の背景は自動的に白で塗りつぶされ、テキストとヘアピンの線が重ならないようにします。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

例



ヘアピンの下の修飾語句 (molto)



ヘアピンの内側に中央揃えされた修飾語句 (molto)

関連リンク

[既存の強弱記号に修飾語句を追加する \(766 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

## 段階的強弱記号

段階的強弱記号は、指定のデュレーションにわたって徐々にボリュームを変化させることを指示します。これらは通常ヘアピン、または *cresc.* や *dim.* のようなテキストによる指示で表示されます。

個々のヘアピンにより指示される音量の変更は、ヘアピンを構成する 2 本の線の開いた側の距離によって示されます。

ヘアピンは通常一端が閉じ、一端が開いています。ヘアピンが組段かフレームの区切りをまたぐ場合、2 つの別個のヘアピンと間違われないように、閉じた側に小さな隙間ができます。

ヘアピン 2 つがペアとなり、中央に局部的強弱記号を記さないものはメッサ・ディ・ヴォーチェと呼ばれます。

Dorico SE の初期設定では、段階的強弱記号はヘアピンとして表示されます。段階的強弱記号の外観は個別に変更できます。たとえば、特に長いクレッシェンドにヘアピンではなく *cresc.* のテキストを使用して表示できます。

段階的強弱記号テキストを以下の方法で表示できます。

- *cresc.* または *dim.*: 省略テキスト、延長線なし
- *cresc...* または *dim...*: 省略テキストに点線による延長線
- *cre-scen-do* または *di-mi-nuen-do*: ハイフンで区切られた正式名称が段階的強弱記号のデュレーション全体に広がる

関連リンク

[強弱記号の入力方法 \(287 ページ\)](#)

[強弱記号のタイプ \(758 ページ\)](#)

[段階的強弱記号の外観を変更する \(769 ページ\)](#)


[小節線に対するヘアピンの一般的な配置規則 \(761 ページ\)](#)

## 段階的強弱記号の外観を変更する

段階的強弱記号の外観は個別に変更できます。たとえば、クレッシェンドのヘアピンをメッサ・ディ・ヴォーチェ (互い違いのヘアピンのペア) に変更したり、特に長いクレッシェンドをヘアピンではなくテキストの「*cresc.*」を使用して表示したりできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。

- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

---

手順

1. 外観を変更する段階的強弱記号を選択します。
2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」のグループで、「段階的強弱記号のスタイル (Gradual style)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - ヘアピン
  - *cresc./dim.*
  - *cresc...*
  - *cre - scen - do*
4. 必要に応じて、「段階的強弱記号のスタイル (Gradual style)」の設定に従い以下のいずれかの操作を行なって、選択した段階的強弱記号の外観をカスタマイズします。
  - 「ヘアピン (Hairpin)」を選択している場合、「ヘアピン線スタイル (Hairpin line style)」をオンにして、利用できるオプションのいずれかを選択します。
  - 「*cresc./dim.*」、「*cresc...*」または「*cre - scen - do*」を選択している場合、「ディミヌエンドスタイル (Diminuendo style)」をオンにして、メニューから利用できるオプションのいずれかを選択します。
  - 「*cresc...*」を選択している場合、「延長線のスタイル (Continuation line style)」をオンにして、利用できるオプションのいずれかを選択します。
5. 必要に応じて、ヘアピンの段階的強弱記号の「タイプ (Type)」に、以下のいずれかのオプションを選択します。
  - クレッシェンドまたはディミヌエンド (Cresc. or dim.)
  - *Messa di voce*

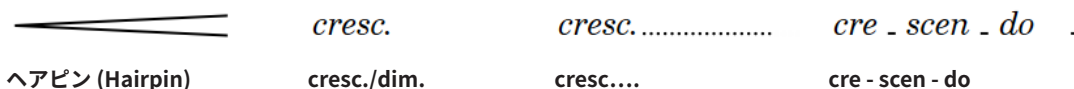
---

結果

選択中の段階的強弱記号の外観が変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

---

例



---

## ヘアピンの終端の広がりを表示/非表示にする

終端の広がり通常クレッシェンドのヘアピンの終端に表示され、クレッシェンドの終わりに急激に音量を上げることを示します。ヘアピンはいずれも終端の広がり表示/非表示を切り替えられます。


補足

終端の広がり実線のヘアピンにしか表示できません。

---



#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

---

#### 手順

1. 終端の広がりを表示または非表示にするヘアピンを選択します。
2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループで、「終端の広がり (Flared end)」をオンまたはオフにします。

---

#### 結果

「終端の広がり (Flared end)」がオンのときは選択した強弱記号に終端の広がりが表示され、オフのときは非表示になります。

---

#### 例



終端の広がりが非表示のクレッシェンドのヘアピン




終端の広がりが表示されたクレッシェンドのヘアピン

---

## 段階的強弱記号に poco a poco のテキストを追加する

段階的強弱記号は、入力後に個別に poco a poco のテキストを追加できます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

---

#### 手順

1. poco a poco を追加する段階的強弱記号を選択します。
2. プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループで、「Poco a poco (少しずつ) (Poco a poco (little by little))」をオンにします。

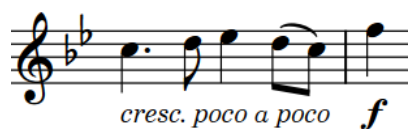
---

#### 結果

poco a poco は段階的強弱記号のテキストの直後、譜表の下に配置されたヘアピンの下、および譜表の上に配置されたヘアピンの上に表示されます。

「Poco a poco (少しずつ)」をオフにすると、選択した段階的強弱記号から poco a poco のテキストが削除されます。

例



poco a poco を伴う、テキストによる段階的強弱記号



poco a poco を伴う、ヘアピンによる段階的強弱記号

手順終了後の項目

poco a poco のテキストは、ヘアピンの内側に中央揃えで表示することもできます。

関連リンク

[強弱記号の修飾語句 \(766 ページ\)](#)

[ヘアピンの内側に中央揃えされた修飾語句 \(768 ページ\)](#)

## 段階的強弱記号のスペーシング

Dorico SE では、常に他の記号から明確に区別されるように、ヘアピンには長さの最小値のデフォルトが設定されています。しかしこれは音符のスペーシングに影響を与えます。

ヘアピンの長さの最小値のデフォルトは3スペースです。ヘアピンがこれより短くなると、アーティキュレーション記号のアクセントと見間違えられる恐れがあります。そのため、ヘアピンの長さが3スペースより短くなるような音符にヘアピンを追加した場合、ヘアピンが最小値の長さを維持できるように音符のスペーシングが変更されます。

## 音符の途中で開始または終了する段階的強弱記号

段階的強弱記号の開始位置または終了位置が音符に連結されていない場合、その開始位置または終了位置の移動には制限が生じます。

たとえば、強弱記号のポップオーバーに2つのヘアピンをスペースで区切って「<>」と入力した場合、外見上はメッサ・ディ・ヴォーチェに似た1対のヘアピンが作成されますが、これは2つの個別のヘアピンで構成されており、オプションで生成された組み合わせではありません。このヘアピンそれぞれの開いた側はいずれも特定の符頭に接続されておらず、ヘアピンのペアの中央は移動できません。2つのヘアピンは全体としての長さは変更できますが、ヘアピンそれぞれの長さの個別の変更はできません。



ただし、強弱記号ポップオーバーに2つのヘアピンをスペースの区切りを入れずに入力した場合、ヘアピンのペアはその真ん中も両端も位置を変更できますが、符頭に沿ってしか移動できません。それぞれのヘアピンは現在のリズムグリッドの間隔に従って個別に長さを変更できます。

関連リンク

[アイテムの長さの変更 \(398 ページ\)](#)

[音符のスペーシング \(537 ページ\)](#)

## 局部的強弱記号によって切り詰められる段階的強弱記号

ヘアピンは、その入力前か入力後かに関わらず、範囲内に局部的強弱記号が配置された場合、自動的に切り詰められます。

ヘアピンは表示上短くなってはいても、本来指定された位置への結びつきを維持しています。そのため、ヘアピンの表示を切り詰めている局部的強弱記号が削除されると、ヘアピンはその終了位置または範囲内の次の局部的強弱記号の位置まで延長されます。

例として、2つの強弱記号によって切り詰められているヘアピンが、強弱記号が削除されるに従って本来の長さまで延長される様子を示します。点線による連結線は、ヘアピンと、その本来の終端が結びついているリズム上の位置とのリンクを表示しています。



*p*によって切り詰められている長いヘアピン

*p*が削除されたあとも、*f*によって切り詰められているヘアピン

局部的強弱記号を2つとも削除したことで、本来の長さまで延ばされたヘアピン

関連リンク

[アイテムの長さの変更 \(398 ページ\)](#)

## サスティン楽器と非サスティン楽器

サスティン楽器と非サスティン楽器の音量設定は、段階的強弱記号の制御の面で異なります。

### サスティン楽器

弦楽器、木管楽器、そして金管楽器はサスティン楽器です。これらの楽器は音を伸ばしながら、その間ずっと音量を制御できるためです。

Dorico SE は再生時、これらのインストゥルメントに段階的強弱記号を適用します。

### 非サスティン楽器

ピアノ、ハープ、マリンバ、および打楽器インストゥルメントの大部分などの非サスティン楽器は、打音後に音量を制御できません。このため、非サスティン楽器のソフトウェアインストゥルメントは多くの場合、音符の開始位置で設定されるノートベロシティをダイナミクスに使用します。

### ヒント

各ソフトウェアインストゥルメントの設定は、「**エクスペッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログで制御できます。

関連リンク

[「エクスペッションマップ \(Expression Maps\)」ダイアログ \(634 ページ\)](#)

## ニエンテのヘアピン

ニエンテ記号は、段階的強弱記号の開始位置または終了位置に付き、音量の変化が静寂から始まるか、静寂で終わることを指示します。

このエフェクトは弦楽器や、歌手が母音で歌唱するときは非常に効果的ですが、常にそのまま演奏できるとは限りません。たとえば、歌手が子音から始まる単語の歌詞を歌う場合、静寂から始めることはできません。リード楽器や金管楽器も、音符を発音する前に一定の空気圧を必要とするため同様です。



ニエンテ記号には2つの表示形式があります。ヘアピンの端に丸を付ける形式と、ヘアピンの直前または直後にテキストを表示する形式です。Dorico SE では、ニエンテ記号のいずれの形式でも、強弱記号ポップオーバーを使用するか、強弱記号パネルの「**段階的強弱記号 (Gradual Dynamics)**」セクションにある「**niente**」をクリックすることで入力できます。

#### ヒント

既存のヘアピンをニエンテのヘアピンに変換するには、ヘアピンを選択して、強弱記号パネルの「**段階的強弱記号 (Gradual Dynamics)**」セクションにある「**niente**」をクリックするか、プロパティパネルの「**強弱記号 (Dynamics)**」グループにある「**Niente**」をオンにします。


#### 関連リンク

- [強弱記号の入力方法 \(287 ページ\)](#)
- [強弱記号パネル \(290 ページ\)](#)
- [プロパティパネル \(565 ページ\)](#)
- [アイテムの長さの変更 \(398 ページ\)](#)



## ニエンテのヘアピンの外観を変更する

Dorico SE では、ニエンテのヘアピンの表示形式は2種類あり、表示形式は個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

#### 手順

1. ニエンテスタイルを変更するヘアピンを選択します。
2. プロパティパネルの「**強弱記号 (Dynamics)**」グループで、「**ニエンテスタイル (Niente style)**」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **ヘアピン記号に丸 (Circle on hairpin)** 
  - **テキスト (Text)** 

#### 結果

選択したヘアピンのニエンテスタイルが変更されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

例



「ヘアピン記号に丸 (Circle on hairpin)」で表示される  
ニエンテ



「テキスト (Text)」で表示されるニエンテ

関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

## 強弱記号のグループ

強弱記号のグループは自動的に垂直位置を揃えられ、グループ単位で移動および編集ができるようになります。グループ内の局部的強弱記号を移動すると、釣り合いを取るために両側のヘアピンの長さが自動的に調整されます。



強弱記号のグループの例



同じグループに属する強弱記号は、真ん中の強弱記号を移動させると、それに付き従う形で調整されます。

1つの強弱記号は、局部的強弱記号と段階的強弱記号のいずれであっても、それ自体がグループとして見なされます。

2つ以上の強弱記号が譜表で水平方向に隣り合い、同時にまたは続けて入力され、局部的強弱記号の間に段階的強弱記号がある場合、これらは自動的にグループ化されます。

グループに属するいずれかの強弱記号が選択されると、グループ全体の強弱記号が強調表示されます。



### 補足

- 強弱記号のグループはプロジェクト全体に適用されます。つまり、レイアウトによって異なる形で強弱記号をグループ化することはできません。
- 強弱記号を水平方向にグループ化するだけでなく、強弱記号のグループを垂直方向にリンクさせ、複数の譜表に同じ強弱記号を表示できます。これは、複数のインストゥルメントが同時に同じ強弱記号を演奏するとき、クレッシェンドのピークを後ろの拍に移動したり、*f*を*fff*に変更したりといった変化を、すべての譜表に同様に与える場合に便利です。

関連リンク

[リンクされた強弱記号 \(776 ページ\)](#)

## 強弱記号のグループ化

入力時に自動でグループ化されなかった強弱記号を手動でグループ化できます。グループ化された強弱記号は自動的に垂直位置を揃えられ、グループ単位で移動および編集ができるようになります。

---

### 手順

1. 記譜モードで、グループ化する強弱記号を選択します。
2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「強弱記号 (Dynamics)」 > 「強弱記号のグループ化 (Group Dynamics)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

---

### 結果

選択した強弱記号がグループ化されます。グループの最初の強弱記号が他の譜表にリンクされている場合、グループのすべての強弱記号はリンクされた譜表にも追加されます。これは、それらの強弱記号が出現するすべてのレイアウトに適用されます。

### 関連リンク

[リンクされた強弱記号 \(776 ページ\)](#)

## 強弱記号のグループ化の解除/グループからの強弱記号の削除

強弱記号のグループ化を解除して、グループ内のすべての強弱記号をグループ化されていない状態にできます。また、選択した強弱記号のみをグループから削除して、選択していない強弱記号はグループに残すこともできます。

これは、それらの強弱記号が出現するすべてのレイアウトに適用されます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、グループ化を解除する、またはグループから削除する強弱記号を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 選択したグループ内のすべての強弱記号のグループ化を解除するには、「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「強弱記号 (Dynamics)」 > 「強弱記号のグループ化を解除 (Ungroup Dynamics)」を選択します。
  - 選択した強弱記号だけをグループから削除するには、「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「強弱記号 (Dynamics)」 > 「グループから削除 (Remove from Group)」を選択します。

### ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

---

## リンクされた強弱記号

複数の譜表で同じ位置にある同じ強弱記号はリンクすることができます。強弱記号を譜表間でコピーアンドペーストした場合、このリンクは自動的に行われます。

リンクされたグループのうち1つの強弱記号を選択すると、リンクに属する他のすべての強弱記号が強調表示されます。リンクされた強弱記号のうち1つを別の位置に移動すると、すべてのリンクされた強弱記号が移動します。



リンクされた2つの強弱記号のうち1番上の強弱記号だけを選択した状態



リンクされたグループの1番上の強弱記号だけを移動すると、もう一方も自動的に移動して新しい位置に揃えられます。

同様に、リンクされた強弱記号のうち1つ、たとえば *p* を *mf* に変更すると、この強弱記号にリンクされたすべての強弱記号が変更されます。リンクされた強弱記号のうち1つに他の強弱記号、たとえばヘアピンがグループ化された場合、リンクされたすべての譜表の同じ位置にヘアピンが追加されます。

譜表のうち1つで、ヘアピンの終端より先に他の局部的強弱記号があった場合、ヘアピンは自動的に切り詰められます。その強弱記号を削除した場合、ヘアピンは次の局部的強弱記号とその本来の長さとのいずれか先に達した方の位置まで自動的に延長されます。



強弱記号がリンクされた2つの譜表。ただし、下の譜表はヘアピンを切り詰める別の局部的強弱記号を含んでいる。



2つめの譜表の1小節めの終わりにあった *mf* を削除した結果、ヘアピンが1番上の譜表と一致する長さまで延長された状態。

#### 補足

- 他の譜表にリンクされたグループから一部の強弱記号だけを削除した場合、削除した強弱記号は他のリンクされた譜表からも削除されます。1つの譜表から強弱記号のグループ全体を削除した場合、これは他の譜表のリンクされた強弱記号には影響しません。
- 強弱記号を垂直にリンクできるだけでなく、強弱記号を水平方向にもグループ化できます。これにより強弱記号は自動的に垂直位置を揃えられ、グループ単位で移動および編集ができるようになります。
- 強弱記号のリンクとリンク解除はプロジェクト全体に適用されます。つまり、レイアウトによって異なる形で強弱記号をリンクすることはできません。

#### 関連リンク

[強弱記号のグループ \(775 ページ\)](#)

[リンクされたスラー \(1037 ページ\)](#)

[貼り付け時の強弱記号とスラーの自動リンクをオフにする \(418 ページ\)](#)



## 強弱記号をリンクする

同一の強弱記号を別の譜表の同じ位置にコピーアンドペーストすると、強弱記号それぞれが自動的にリンクされます。また自動的にリンクされなかった強弱記号および強弱記号のグループは、手動でリンクさせることによって同時編集できるようになります。

### 補足

強弱記号をリンクさせるためには、グループが同一である必要があります。たとえば、2つの強弱記号 *p* がいずれもグループに属していなければリンクできますが、一方がヘアピンとグループ化されている場合はリンクできません。

---

### 手順

1. 記譜モードで、リンクさせる強弱記号を選択します。
  2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「強弱記号 (Dynamics)」 > 「リンク (Link)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
- 

### 結果

選択した強弱記号がリンクします。リンクされた強弱記号のうち1つをあとから変更した場合、リンクされたすべての強弱記号が合わせて変更されます。これは、それらの強弱記号が出現するすべてのレイアウトに適用されます。

### 関連リンク

[強弱記号のグループ \(775 ページ\)](#)

[音符/アイテムのコピーと貼り付け \(416 ページ\)](#)

## 強弱記号のリンクの解除

自動的にリンクされたものも含めて、強弱記号のリンクを解除できます。たとえば、段階的強弱記号の長さをそれぞれ個別に変更する場合などに行いません。

---

### 手順

1. 記譜モードで、リンクを解除するグループの強弱記号を1つ選択します。
  2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「強弱記号 (Dynamics)」 > 「リンクを解除 (Unlink)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
- 

### 結果

リンクされたグループに属するすべての強弱記号のリンクが解除されます。これは、それらの強弱記号が出現するすべてのレイアウトに適用されます。

### 関連リンク

[貼り付け時の強弱記号とスラーの自動リンクをオフにする \(418 ページ\)](#)

## 音量タイプのための VST エクスプレッションマップ

サードパーティー製サウンドライブラリーを使用する場合、インストゥルメントを段階的強弱記号に反応させるために、エクスプレッションマップの変更または編集が必要となる場合があります。これを行わない場合、サウンドライブラリーは初期設定ではベロシティを使用します。

エクスプレッションマップのダイナミクスの設定は、インストゥルメントの構成によって左右されません。詳細については、サウンドライブラリーの説明書を参照してください。

Dorico SE では、以下のデフォルトのエクスプレッションマップが提供されています。

- MIDI チャンネルのエクスプレッションの変化によりダイナミクスを得る「**CC11 ダイナミクス (CC11 Dynamics)**」
- MIDI コントローラー 1 の変化によりダイナミクスを得る「**モジュレーションホイールダイナミクス (Modulation Wheel Dynamics)**」

#### ヒント

「**エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」ダイアログでは、エクスプレッションマップを編集できます。

---

# 数字付き低音

数字付き低音とは、記譜されているベース音の上の和声を数字で指定する省略表現です。特にバロック音楽や初期のクラシック音楽で、ハープシコードやヴァイオリンなどの伴奏楽器のパートに多く見られます。

数字付き低音には、演奏者に和音の意図を伝える役割がありますが、コード音を使用した即興のアルペジオフレーズなど、解釈による演奏を行なう余地も残されています。

数字付き低音にはアラビア数字、臨時記号およびホールドの水平線を組み合わせて使用し、和音の構成音の低音からの音程と、その長さの両方を指定します。たとえば下図の数字付き低音には、サスペンションが解決する位置や低音が変化しても、コードが変わらない場合が示されています。

タストソロの指示記号は、そのセクションを和声なしで演奏することを演奏者に指示します。



譜表の下に数字付き低音を表示するバスコンティヌオパート

Dorico SE の初期設定では、数字付き低音は対応する位置にグローバルに存在します。これは数字付き低音を使用するほとんどの楽譜には調性があり、各プレイヤーが同じ和音から得られる音で演奏するためです。したがって数字付き低音の入力が必要なのは一度のみで、場合に応じて複数の譜表の上に表示させることも、一切表示しないこともできます。また、数字付き低音の内容は、譜表ごとに音符に合わせて自動的に調整されます。ただし状況によっては、同じ位置の複数のプレイヤーに対し、それぞれ異なるコードを指定することが必要な場合もあります。このような場合は、ローカルな数字付き低音を入力します。

Dorico SE は、入力した数字が暗示する音程を、その位置にある最低音との関係から割り出して保存します。このように数字が暗示する和声を意味的に理解することにより、Dorico SE は異なる譜表上でも、音符の音程の移調や変更が行なわれた場合に、数字を調整して表示できます。

数字付き低音が使用された楽譜を移調すると、Dorico SE では数字も合わせて移調されます。

Dorico SE は、初期設定で太字のローマ字フォントの数字付き低音を使用します。

数字付き低音はレイアウトごとに個別に、特定のプレイヤーの譜表上で表示と非表示を切り替えられます。またレイアウトごとに個別に、数字付き低音のデフォルトの表示位置を譜表の上にするか下にするかを変更できます。Dorico SE が通常は数字を表示しない場合 (3rd の音程など) や、休符などで数字のベースノートを認識できない場合は、数字はガイドとして表示されます。

## 補足

数字付き低音は、和声分析で一般的に使用されるローマ数字などの記譜法にはまだ対応していません。これは将来のバージョンでサポートされる予定です。

## 関連リンク

[数字付き低音の入力 \(365 ページ\)](#)

[数字付き低音のホールドの線 \(784 ページ\)](#)

[休符に数字付き低音を表示する \(782 ページ\)](#)

[数字付き低音に単一の括弧を表示する \(783 ページ\)](#)

[数字付き低音の譜表に対する位置の変更 \(787 ページ\)](#)

[数字付き低音の外観 \(789 ページ\)](#)

## レイアウトで数字付き低音の表示/非表示を切り替える

数字付き低音はレイアウトごとに個別に、特定のプレイヤーの譜表上で表示と非表示を切り替えられます。たとえばフルスコアとベースパートのレイアウトでは数字付き低音を表示しながら、他のパートレイアウトでは非表示にできます。

数字付き低音を入力した譜表のプレイヤーは、自動的に現在のレイアウトで数字付き低音を表示する設定になります。

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、数字付き低音の表示/非表示を切り替えるレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「**プレイヤー (Players)**」をクリックします。
4. 「**数字付き低音 (Figured Bass)**」セクションで、プレイヤーごとに数字付き低音の表示のオン/オフを切り替えます。
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

### 結果

チェックボックスがオンになっている場合は、選択中のレイアウトに含まれるプレイヤーに属するすべてのインストゥルメントの上下に数字付き低音が表示され、チェックボックスがオフになっている場合は非表示になります。オンになっているチェックボックスがない場合は、数字付き低音は完全に非表示になります。

### 手順終了後の項目

- 数字付き低音の譜表に対する位置を変更できます。
- 数字付き低音が表示されているレイアウトで、数字付き低音の数字を個別に非表示にできます。

### 関連リンク


[数字付き低音の譜表に対する位置の変更 \(787 ページ\)](#)

[数字付き低音のホールドの線 \(784 ページ\)](#)

## 数字付き低音の数字の表示/非表示を個別に切り替える

数字付き低音が表示されているレイアウトで、数字付き低音の数字の表示/非表示を個別に切り替えられます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。ただし、数字付き低音が非表示になっているレイアウトでは、数字の個別表示はできません。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」 を選択しておきます。

- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

---

#### 手順

1. 非表示にする数字付き低音の数字、または表示する数字のガイドを選択します。
2. プロパティパネルの「数字付き低音 (Figured Bass)」グループで、「非表示 (Hidden)」をオン/オフにします。

---

#### 結果

「非表示 (Hidden)」をオンにすると選択した数字付き低音が非表示になり、オフにすると表示されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

非表示にした数字のそれぞれの位置にはガイドが表示されます。ただし初期設定では、ガイドは印刷されません。

---

#### ヒント

- 数字付き低音のガイドの表示/非表示は、「ビュー (View)」 > 「ガイド (Signposts)」 > 「数字付き低音 (Figured Bass)」を選択して切り替えられます。
- コード記号、演奏技法、数字付き低音、テキストアイテム、および拍子記号に適用される、「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページにある「アイテムを表示/非表示 (Hide/Show Item)」にキーボードショートカットを設定できます。

---

#### 関連リンク

[ガイド \(409 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)


[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(53 ページ\)](#)

[注釈 \(510 ページ\)](#)

## 休符に数字付き低音を表示する

通常、数字付き低音はベース音に対する和声を示すため、初期設定では休符の数字付き低音は非表示になります。たとえば、ベースの休符の位置で和声が変わる場合は、数字付き低音を休符に個別に表示できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

#### 前提条件

- 休符の位置に数字付き低音を入力しておきます。
- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

---

#### 手順

1. 数字付き低音を表示する休符を選択します。
2. プロパティパネルの「音符と休符 (Notes and Rests)」グループで、「数字付き低音を表示 (Show figured bass)」をオンにします。

## 結果

選択した休符に数字付き低音が表示されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

「数字付き低音を表示 (Show figured bass)」をオフにすると、選択した休符の数字付き低音が再度非表示になります。


## 関連リンク

[数字付き低音の入力 \(365 ページ\)](#)

## 数字付き低音に単一の括弧を表示する

括弧付きの数字付き低音の数字のそれぞれに、左または右の括弧を1つだけ表示できます。たとえば、括弧の付いた2つの数字の間のすべての数字が任意であることを示す場合などに行ないます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

## 前提条件

- 数字付き低音の数字を括弧付きで入力しておきます。
- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

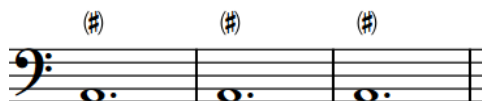
## 手順

1. 括弧を1つだけ表示する括弧付きの数字を選択します。
2. プロパティパネルの「数字付き低音 (Figured Bass)」グループで「単一の括弧を非表示 (Hide single bracket)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 先頭 (Start)
  - 末尾 (End)

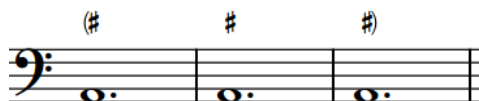
## 結果

選択した数字の対応する側の括弧が非表示になり、もう一方の括弧が1つだけ残ります。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

## 例



すべての数字の両側に括弧を表示



最初の数字のはじめと最後の数字の終わりに括弧を表示

## 関連リンク

[数字付き低音の入力 \(365 ページ\)](#)

[数字付き低音のホールドラインに括弧を表示する \(786 ページ\)](#)

[括弧付きの符頭 \(858 ページ\)](#)

[タイでつながれた1つまたはすべての符頭に括弧を表示する \(860 ページ\)](#)

## 数字付き低音のホールドの線

数字付き低音のホールドの線は、低音が変化しても和音が変わらないことを表わします。

Dorico SE の初期設定では、デュレーションを持つ数字にホールドの線が表示されますが、サスペンションと解決音の間または解決音の後にあるホールドの線は非表示になります。サスペンションの数字のホールドの線とサスペンションの線の表示/非表示を個別に切り替えることができます。



デュレーションのない数字 (選択中)




デュレーションとホールドの線が表示された数字 (選択中)

[関連リンク](#)  
[装飾音符 \(812 ページ\)](#)

## 数字付き低音のホールド/サスペンションラインの表示/非表示を切り替える

サスペンションの数字と解決音の数字の間のサスペンションラインと解決音の数字の後のホールドラインの表示/非表示を、個別に切り替えることができます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

手順

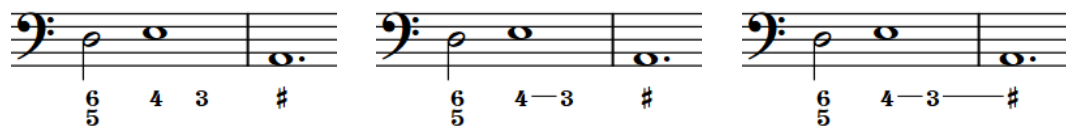
1. ホールド/サスペンションラインを表示/非表示にする数字付き低音を選択します。
2. プロパティパネルの「数字付き低音 (Figured Bass)」グループで、以下のプロパティを片方または両方ともオンにします。
  - **サスペンションと解決音の間のライン (Line between susp. and resolution)**
  - **解決後の延長線 (Continue line after resolution)**
3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。

結果

対応するチェックボックスがオンになっているときは選択した数字付き低音のサスペンションのサスペンションの数字と解決音の数字の間や解決音の後のホールドラインが表示され、オフになっているときは非表示になります。



例



サスペンションラインとホールドラインの両方を非表示にした状態

サスペンションと解決音の間のサスペンションラインを表示した状態

サスペンションと解決音の間のサスペンションラインと解決音の後のホールドラインをどちらも表示した状態

関連リンク

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)


[プロパティパネル \(565 ページ\)](#)

[休符に数字付き低音を表示する \(782 ページ\)](#)

## 数字付き低音のホールドの線の長さを変更する

数字付き低音は入力後にデュレーションを変更できます。これにより、数字付き低音のホールドの線の長さも変更されます。デュレーションを指定せずに入力した数字は、延長することでデュレーションが与えられ、ホールドの線が表示されるようになります。また、数字付き低音のホールドの線の音符に対する終了位置も変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

手順

1. 長さを変更する数字付き低音の数字を選択します。
2. プロパティパネルの「数字付き低音 (Figured Bass)」グループで「デュレーション (Duration)」をオンにします。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した数字付き低音の長さを変更します。
  - 長くするには、左の数値フィールドの値を大きくします。
  - 短くするには、左の数値フィールドの値を小さくします。
  - 左の数値フィールドで設定した位置にある装飾音符の左に終了位置を移動するには、右の数値フィールドの値を小さくします。

ヒント

「1」は4分音符を表わします。

4. 以下のいずれかの操作を行ないます。
  - ホールドの線の終了位置を装飾音符をまたいで符頭の右側に配置するには、「終了位置の数字を通してラインを描画 (Draw line through figures at end)」をオンにします。
  - ホールドの線の終了位置を符頭の左側の装飾音符の前に配置するには、「終了位置の数字を通してラインを描画 (Draw line through figures at end)」をオフにします。

結果

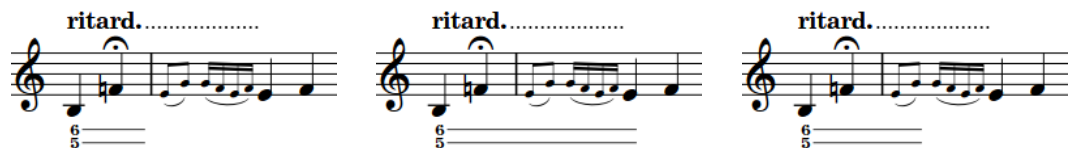
選択した数字付き低音のデュレーションと、そのホールドの線の長さが変更されます。

## ヒント

また、数字付き低音の長さは、ほかのアイテムと同じ方法で変更できます。

## 例

これらの例はすべて全体で2分音符分の長さがあります。つまり、左の数値フィールドに「2」を入力したということです。



「終了位置の数字を通してラインを描画 (Draw line through figures at end)」をオフにした状態

「終了位置の数字を通してラインを描画 (Draw line through figures at end)」をオンにした状態

右の数値フィールドに「-1 1/4」を入力して「終了位置の数字を通してラインを描画 (Draw line through figures at end)」をオンにした状態


## 関連リンク

[アイテムの長さの変更 \(398 ページ\)](#)

## 数字付き低音のホールドラインに括弧を表示する

たとえば、編者注のホールドラインを示す場合などに、数字付き低音のホールドラインとサスペンションラインに括弧を個別に表示できます。

## 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

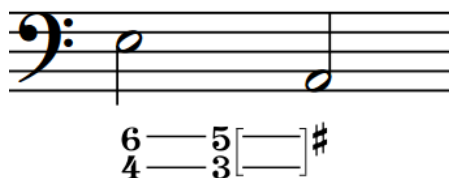
## 手順

1. 括弧を表示する数字付き低音のホールド/サスペンションラインを選択します。
2. プロパティパネルの「数字付き低音 (Figured Bass)」グループで、選択に応じて以下のプロパティを片方または両方オンにします。
  - 括弧のサスペンションライン (Bracket sus. lines)
  - 括弧のホールドライン (Bracket hold lines)
3. 各メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 両端 (Both ends)
  - 先頭 (Start)
  - 末尾 (End)

## 結果

選択した数字付き低音のホールド/サスペンションラインの対応する端に括弧が表示されます。

例



ホールドラインの「両端 (Both ends)」に括弧を表示



サスペンションラインの「先頭 (Start)」とホールドラインの「末尾 (End)」に括弧を表示

関連リンク

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)

[プロパティパネル \(565 ページ\)](#)

[数字付き低音の入力 \(365 ページ\)](#)

[数字付き低音のポップオーバー \(366 ページ\)](#)

## 数字付き低音の位置

数字付き低音は、組段ごとに必要とされる行数に応じて、自動的に行に編成されます。初期設定では、数字が譜表の下にある場合は上の行に、譜表の上にある場合は下の行に整列されます。これは数字付き低音と譜表の間隔を最小化するためです。

数字付き低音の垂直位置は、どの譜表に表示するかの設定と、レイアウトごとの譜表に対する位置の設定により決定されます。

数字付き低音のリズム上の位置の変更は、記譜モードで行ないません。これらは衝突を回避する形で自動的に配置されます。この動作の一部である Dorico SE のカーニング機能はすべての組段に適用され、すべての数字と変化記号の可読性を保ちます。

関連リンク

[レイアウトで数字付き低音の表示/非表示を切り替える \(781 ページ\)](#)

[数字付き低音のホールド/サスペンションラインの表示/非表示を切り替える \(784 ページ\)](#)

[数字付き低音のホールドの線の長さを変更する \(785 ページ\)](#)

[数字付き低音の解決音を移動する \(788 ページ\)](#)

[音符/アイテムの位置の移動 \(419 ページ\)](#)

## 数字付き低音の譜表に対する位置の変更

数字付き低音の数字の譜表に対するデフォルトの位置は、レイアウトごとに個別に変更できます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、数字付き低音の譜表に対する位置を変更するレイアウトを選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。

3. カテゴリーリストの「**プレーヤー (Players)**」をクリックします。
4. 「**数字付き低音 (Figured Bass)**」セクションの「**デフォルトの位置 (Default placement)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **譜表の上 (Above Staff)**
  - **譜表の下 (Below Staff)**
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

#### 結果

選択したレイアウトに含まれるすべての数字付き低音の数字の譜表に対するデフォルトの位置が変更されます。

#### ヒント

数字付き低音の数字を選択して **[F]** を押すことでも、譜表に対する位置を個別に変更できます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

#### 例



譜表の下の数字付き低音



譜表の上の数字付き低音

#### 関連リンク


[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

## 数字付き低音の解決音を移動する

サスペンションの数字の位置や数字付き低音のサスペンション全体のデュレーションに影響を与えることなく、解決音の数字を移動できます。たとえば、サスペンションを別の音符で解決したい場合などに行ないます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。

#### 手順

1. 移動する解決音の数字を選択します。
2. プロパティパネルの「**数字付き低音 (Figured Bass)**」グループで「**解決音の位置 (Resolution pos.)**」をオンにします。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した解決音の数字を移動します。
  - 右に移動するには、左の数値フィールドの値を大きくします。
  - 左に移動するには、左の数値フィールドの値を小さくします。

- 左の数値フィールドで設定した位置にある装飾音符の左に移動するには、右の数値フィールドの値を小さくします。

#### ヒント

「1」は4分音符を表わします。

#### 結果

選択した解決音の数字が移動します。

#### ヒント

記譜モードで、解決音の数字のハンドルをクリックし、現在のリズムグリッドの間隔に従って左右にドラッグすることもできます。

#### 例

たとえば、左の数値フィールドに「1」を入力し、右の数値フィールドに「-1/2」を入力すると、解決音の数字が4分音符分サスペンションの数字の右側に移動し、その位置にある2つの16分音符の装飾音符の1つめまで左に移動します。



#### 関連リンク

[数字付き低音のホールドの線 \(784 ページ\)](#)

[音符/アイテムの位置の移動 \(419 ページ\)](#)

[リズムグリッドの間隔の変更 \(194 ページ\)](#)

[数字付き低音の入力 \(365 ページ\)](#)

## 数字付き低音の外観

個々の数字の外観は、数字を入力した際の内容にそのまま従うよう設定されているかどうかに応じて、Dorico SE のデフォルト設定またはポップオーバー入力のどちらかの内容により決定されます。

数字付き低音を入力する際は、初期設定では入力した内容を Dorico SE が解釈して、数字付き低音の外観に関するデフォルトの設定が適用されます。たとえば既存の楽譜の複製作業で、どのように数字を表示させるべきかあらかじめ分かっている場合は、個々の数字が入力内容に忠実に従うよう Dorico SE に設定できます。

数字付き低音の入力設定が「**入力内容にそのまま従う (Follow input literally)**」になっている状態で入力した個々の数字は、リセットして初期設定に従うようにしたあとで、現在の外観を修正することもできます。

Dorico SE は、初期設定で太字のローマ字フォントの数字付き低音を使用します。

Dorico SE が通常は数字を表示しない場合 (3rd の音程など) や、休符などで数字のベースノートを認識できない場合は、数字はガイドとして表示されます。


関連リンク

- [数字付き低音の入力 \(365 ページ\)](#)
- [数字付き低音のホールドの線 \(784 ページ\)](#)
- [休符に数字付き低音を表示する \(782 ページ\)](#)
- [数字付き低音に単一の括弧を表示する \(783 ページ\)](#)
- [数字付き低音の複音程を簡略化して表示する \(790 ページ\)](#)
- [数字付き低音の現在の外観を固定する \(790 ページ\)](#)
- [数字付き低音のリセット \(791 ページ\)](#)

## 数字付き低音の複音程を簡略化して表示する

個別の数字付き低音で、複音程 (9 以上の数字) を単音程のように表示できます。一部の版では複音程を単音程のように表示することが好まれており、この場合は数字が第 1 オクターブを反映するものになり、スタックの順序が乱れて表示されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。

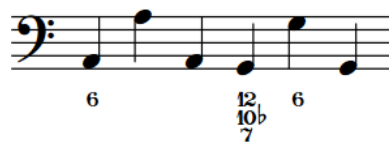
手順

1. 数字付き低音の、単音程のように表示させる複音程の数字を選択します。
2. プロパティパネルの「数字付き低音 (Figured Bass)」グループで「複音程を単音程のように表示 (Show compound intervals as simple)」をオンにします。

結果

選択した複音程の数字が単音程のように表示されます。このプロパティをオフにすると、選択した数字はデフォルトのオクターブに戻ります。

例



複音程の数字



複音程を単音程のように表示した数字

関連リンク

- [プロパティパネル \(565 ページ\)](#)

## 数字付き低音の現在の外観を固定する

たとえば入力設定を「浄書オプションに従う (Follow Engraving Options)」にして入力しながらも、将来的に浄書オプションが変更されても現在の外観を維持したい場合など、数字付き低音の外観を個別に固定できます。

手順

1. 現在の外観を固定する数字付き低音を選択します。

2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「数字付き低音 (Figured Bass)」 > 「現在の外観を強制 (Force Current Appearance)」を選択します。
- 

#### 結果

選択した数字の現在の外観が固定され、今後数字付き低音の浄書オプションが変更されても影響を受けなくなります。

#### 補足

- 「浄書オプション (Engraving Options)」ダイアログは Dorico Pro でしか利用できないため、Dorico SE では開くことができません。数字の外観を固定すると、プロジェクトを他のユーザーと共有した場合にそのユーザーが後から数字付き低音の浄書オプションを変更しても、数字の外観は維持されます。
  - 「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、「現在の外観を強制 (Force Current Appearance)」にキーボードショートカットを割り当てることができます。
- 

## 数字付き低音のリセット

数字付き低音の数字は、たとえば数字付き低音の入力設定を「入力内容にそのまま従う (Follow input literally)」にして入力したものを、個別にリセットできます。リセットされた数字は Dorico SE の初期設定に従います。

---

#### 手順

1. リセットする数字付き低音の数字を選択します。
  2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「数字付き低音 (Figured Bass)」 > 「数字付き低音をリセット (Reset Figured Bass)」を選択します。
- 

#### 結果

選択した数字付き低音の数字が、初期設定に従う形でリセットされます。これにより数字の外観とサスペンションのデュレーションが影響を受けます。

#### ヒント

「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、「数字付き低音をリセット (Reset Figured Bass)」にキーボードショートカットを割り当てることができます。

---

#### 関連リンク

[数字付き低音の入力 \(365 ページ\)](#)

[数字付き低音のポップオーバー \(366 ページ\)](#)

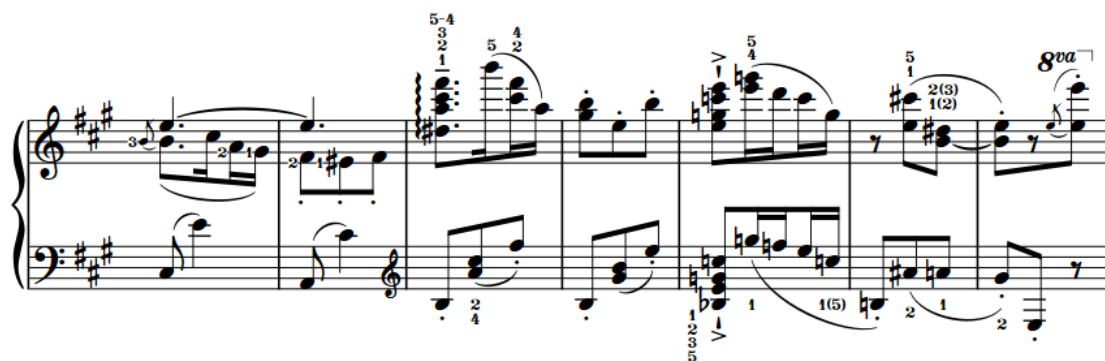
[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(53 ページ\)](#)



# フィンガリング

フィンガリングとは、音符の演奏に推奨される指をプレーヤーに指示するための数字や文字のことで、これは、楽器習得中のプレーヤー向けの楽譜や、難しいパッセージで、特定のフィンガリングのパターンを使用すると音符の演奏が容易になる場合などに効果的です。

フィンガリングは、音符の演奏に 10 本の指すべてを使用する鍵盤楽器の楽譜や、フレット位置と同時に使用されることの多いギター楽譜によく使用されます。しかし、フィンガリングはそれ以外の楽器でも効果的な場合があります。たとえば、弦楽器プレーヤーが音符を伸ばしている間に弦を押さえる指を替えることを指示する場合や、木管楽器プレーヤーのある音符に対し、特殊な音響効果を与えるために、通常とは異なるフィンガリングの使用を指示する場合などです。

A musical score for piano and guitar. The piano part is in the upper staff, and the guitar part is in the lower staff. Both parts feature complex passages with various fingering numbers (1-5) and symbols like '8va' indicating octave shifts. The piano part includes a triplet of eighth notes and a sixteenth-note run. The guitar part includes a sequence of chords and a sixteenth-note run.

ピアノの楽譜には、替え指のフィンガリングや代替フィンガリングを含む複数のフィンガリングが記譜されます。

Dorico SE は、金管楽器やフレット楽器のためのフィンガリングも作成できます。たとえばトランペットやホルンなどの楽器では、プレーヤーが押下するバルブを指定でき、ダブルホルンにおいては、プレーヤーに使用を求めるホルンの支管を指定できます。フレット楽器の場合は、両手のフィンガリングを入力できます。

Dorico SE は、フィンガリングの外観に関する一般的な慣習に従い、初期設定では太字のローマ字フォントをフィンガリングに使用します。

## 関連リンク

- [フィンガリングの入力 \(254 ページ\)](#)
- [フィンガリングのポップオーバー \(255 ページ\)](#)
- [フレット楽器のフィンガリング \(797 ページ\)](#)
- [バルブ式金管楽器のフィンガリング \(803 ページ\)](#)
- [フィンガリングスライド \(801 ページ\)](#)
- [フィンガリングの表示/非表示 \(796 ページ\)](#)
- [弦の指示記号 \(806 ページ\)](#)

## フィンガリングの一般的な配置規則

フィンガリングは、演奏者が容易かつ明瞭に読めるように、それが属する音符のできるだけ近くに配置されます。

ピアノやハープなど大譜表を用いるインストゥルメントの楽譜においては、右手のフィンガリングは上段の譜表の上、左手のフィンガリングは下段の譜表の下に配置するのが一般的です。しかし、これらのインストゥルメントにおける対位法で記載される密度の高い楽譜については、フィンガリングはそれが属する声部の方向に従い、譜表の間にも配置できます。

フレット楽器のフィンガリングには異なる表記規則が適用されます。これには右手と左手の両方にフィンガリングが必要とされるためです。

### 右手のフィンガリングの位置

初期設定では、右手のフィンガリングはすべて譜表の外側で音符の符頭側に配置されます。つまり符尾の方向に従い譜表の上または下に配置されます。譜表の内側で符頭の音符の横に表示する場合、Dorico SE は同じ右手のフィンガリングを使用する隣接した音符を自動的に角括弧で結合します。

### 左手のフィンガリングの位置

通常、左手のフィンガリングは譜表の内側の、フィンガリングが適用される音符の左側に配置されます。ただし、臨時記号や付点などの他のアイテムと重ならないようにする必要もあります。Dorico SE では、左手のフィンガリングには最も適切な位置が自動的に計算されるとともに、デフォルトで背景が白で塗りつぶすことで、譜表線上に配置されたときの可読性を向上させます。


関連リンク

[フレット楽器のフィンガリング \(797 ページ\)](#)

## フィンガリングを替え指のフィンガリングに変更する

替え指のフィンガリングは、音符に使用する指を変更することをプレーヤーに指示します。すでに入力してあるフィンガリングは、替え指のフィンガリングに変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。

手順

1. 替え指のフィンガリングに変更するフィンガリングを選択します。
2. プロパティパネルの「フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)」グループで、「替え指 (Substitution)」をオンにします。
3. 替え指に使用するフィンガリングを数値フィールドに入力します。
4. **[Return]** を押します。

結果

選択したフィンガリングが替え指のフィンガリングとして表示されるようになります。初期設定では替え指を行なうまでの遅延がなく、替え指の位置は元のフィンガリングと同じですが、替え指のフィンガリングの位置は変更できます。

## 替え指のフィンガリングの位置の変更

替え指のフィンガリングは、初期設定では元のフィンガリングの直後に表示され、これは替え指が同じ音符で行なわれることを意味しますが、替え指が行なわれる位置は個別に変更できます。

手順

1. 替え指の実行まで待機する位置を変更する替え指のフィンガリングを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、替え指のフィンガリングの位置を変更します。
  - 丸いハンドルをクリックして任意の水平位置にドラッグします。

- プロパティパネルの「フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)」グループで「替え指のオフセット (Substitution offset)」をオンにします。

左側の数値フィールドに4分音符の分数で数値を入力するか、数値フィールドの横の矢印をクリックして、替え指の位置を変更します。値を増やすと後ろの位置に、減らすと前の位置に替え指が移動します。

#### 補足

右側の数値フィールドは、装飾音符の位置に替え指が発生する場合に使用します。

---

#### 結果

替え指のフィンガリングの位置が変更されます。

Dorico SE では、替え指と同時に発生する他のフィンガリングに対し適切に並ぶように、遅い替え指は自動的に配置されます。

#### 補足

マウスでハンドルをドラッグする場合、1度に位置を変更できる替え指のフィンガリングは1つだけです。しかし、プロパティパネルの「フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)」のグループで「替え指のオフセット (Substitution offset)」を使用すれば、一度に複数の替え指のフィンガリングの位置を変更できます。


遅い替え指は常に横棒線で表示されます。

---

## 既存のフィンガリングの変更

フィンガリングは、たとえば他のフィンガリングの方が適切だと判断した場合、入力後でも自由に変更できます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

#### 手順

1. 変更するフィンガリングを選択します。
  2. プロパティパネルの「フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)」グループで、「フィンガリングまたはポジション (Finger or position)」の入力フィールドに、任意のフィンガリングを新規に入力します。
  3. **[Return]** を押します。
- 

#### 結果

選択したフィンガリングが変更されます。

#### ヒント

また既存のフィンガリングは、記譜モードでフィンガリングのポップオーバーを開いても変更できません。ポップオーバーには、選択した音符に付いているフィンガリングが表示されます。

---

#### 関連リンク

[フィンガリングの入力 \(254 ページ\)](#)

[フィンガリングのポップオーバー \(255 ページ\)](#)

## 譜表に対するフィンガリングの位置の変更

Dorico SE はフィンガリングの位置について自動的に表記規則に従いますが、フレット楽器以外のインストゥルメントのフィンガリングは、個別に譜表の上または下に表示できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。


表記規則に従うと、鍵盤楽器のフィンガリングは右手の譜表の上、および左手の譜表の下に配置されます。弦楽器および金管楽器のフィンガリングは常に譜表の上に配置されます。

### 補足

これらの手順は、フレット楽器以外のインストゥルメントにのみ適用されます。

---

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
  - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
  - ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。
- 

### 手順

1. 譜表に対する位置を変更するフィンガリングを選択します。
  2. プロパティパネルの「フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)」のグループで、「譜表との相対位置 (Staff-relative position)」をオンにします。
  3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
    - 上 (Above)
    - 下 (Below)
- 

### 結果

選択したフィンガリングが譜表の上または下に表示されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

### 関連リンク

[フレット楽器のフィンガリング \(797 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

## 譜表の内側にフィンガリングを表示する

フレット楽器以外のインストゥルメントのフィンガリングは、個別に譜表の内側の符頭の横に表示位置を変更できます。

### 補足

- これらの手順は、フレット楽器以外のインストゥルメントにのみ適用されます。フレット楽器の左手のフィンガリングは、デフォルトでは譜表の内側に表示されます。
  - これらの手順は、替え指のフィンガリングには適用されません。
- 

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。

- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

---

#### 手順

1. 記譜モードで、フィンガリングを譜表の内側に表示させる音符を選択します。
2. プロパティパネルの「フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)」グループで、「符頭の左側 (Position left of notehead)」をオンにします。

---

#### 結果

選択した音符のフィンガリングが譜表の内側に表示され、符頭の真横に配置されます。初期設定では、フィンガリングが属する音符が譜表線上にある場合、可読性を確保するために譜表線が部分的に消されます。

---

#### 例



---

## フィンガリングの表示/非表示

フィンガリングを表示するか非表示にするかは、レイアウトごとに切り替えることができます。たとえば、パートレイアウトではフィンガリングを表示させつつ、フルスコアレイアウトでは非表示にできます。指揮者がフィンガリングの情報を必要とすることはまれなためです。

---

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
2. 「レイアウト (Layouts)」リストから、フィンガリングを表示または非表示にするレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「プレーヤー (Players)」をクリックします。
4. 「フィンガリング (Fingering)」セクションで、「フィンガリングを表示 (Show fingering)」をオンまたはオフにします。
5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

---

#### 結果

選択したレイアウトのチェックボックスがオンになっているときはすべてのフィンガリングが表示され、オフになっているときは非表示になります。

---

#### 関連リンク

[コードダイアグラムのフィンガリングの表示/非表示を切り替える \(744 ページ\)](#)

## フィンガリングの削除

フィンガリングは入力後に音符から削除できます。ただし、フィンガリングは Dorico SE の単独のアイテムではなく音符のプロパティであるため、他のアイテムのようにそれ自体を選択して削除することはできません。

### 手順

1. フィンガリングを削除する音符を選択します。
2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「フィンガリング (Fingering)」 > 「フィンガリングをリセット (Reset Fingering)」を選択します。

### 結果

選択した音符からすべてのフィンガリングが削除されます。

### ヒント

「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、「フィンガリングをリセット (Reset Fingering)」にキーボードショートカットを割り当てることができます。

### 関連リンク

[大きな選択範囲](#) (391 ページ)

[キーボードショートカットの割り当て](#) (56 ページ)

## 親切フィンガリング

親切フィンガリングは、先の位置で指定されたフィンガリングが、演奏中の音符にそのまま適用されることをプレーヤーに伝えます。Dorico SE は、先にフィンガリングを指定した音符の演奏中の位置に他のフィンガリングが追加された場合、自動的に親切フィンガリングを表示します。

初期設定では、親切フィンガリングは括弧に入って表示されます。



括弧つきで表示される親切フィンガリング (デフォルト)

### 関連リンク

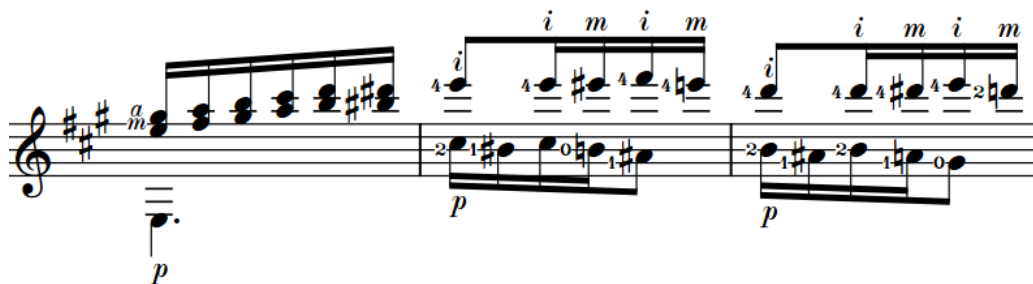
[フィンガリングの入力](#) (254 ページ)

[フィンガリングのポップオーバー](#) (255 ページ)

## フレット楽器のフィンガリング

クラシックギターなどのフレット楽器は、楽譜が複雑になることから、両手のフィンガリングの追加指示が必要になります。

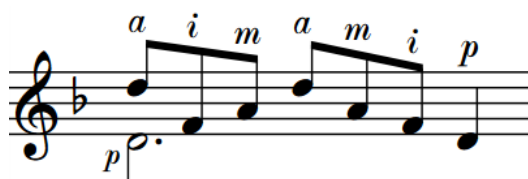
フレット楽器のフィンガリングには、通常のフィンガリングと同じフォントが使われます。



右手と左手のフィンガリングが表示された楽節

### 右手のフィンガリング

右手のフィンガリングは、弦をはじく指 (通常は右手) を演奏者に指示します。初期設定では、右手のフィンガリングはすべて譜表の外側の音符の符頭側に配置され、複声部では声部の符尾の方向に従って配置されます。コード内の複数の音符を同じ指で演奏する場合、その指ではじく複数の音符に対し、1つのフィンガリングを角括弧付きで表示できます。



Dorico SE では、右手の親指のフィンガリングには「p」、右手の小指のフィンガリングには「e」が表示されます。

### 左手のフィンガリング

左手のフィンガリングは、弦を押さえる指 (通常は左手) を演奏者に指示します。Dorico SE では、左手のフィンガリングは譜表の内側の、フィンガリングが適用される音符の左側に配置されます。



譜表の内側で音符の横に表示される場合、左手のフィンガリングは譜表の外側に表示されるフィンガリングよりも小さく表示されます。

### 関連リンク

- [フィンガリングの入力 \(254 ページ\)](#)
- [フィンガリングのポップオーバー \(255 ページ\)](#)
- [アルペジオ記号にフィンガリングを追加する \(801 ページ\)](#)
- [フィンガリングスライド \(801 ページ\)](#)
- [弦の指示記号 \(806 ページ\)](#)
- [タッピング \(915 ページ\)](#)
- [ハンマーオンとプルオフ \(916 ページ\)](#)

## 右手のフィンガリングの角括弧を表示/非表示にする


同じコード内の複数の音符を右手の同じ指ではじく場合、同じフィンガリングを各音符に1つずつ表示することも、その指ではじく音符にまたがる角括弧を使ってすべての音符に対して1つのフィンガリングを表示することもできます。フィンガリングを各音符に1つずつ表示する場合、それぞれのフィンガリングを譜表の上下どちらに配置するか選択できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。



## 補足

これらの手順は、フレット楽器の右手のフィンガリングにのみ適用されます。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

### 手順

1. 右手のフィンガリングの角括弧の表示/非表示を切り替える音符をすべて選択します。
2. プロパティパネルの「つま弾くフィンガリング (Plucked Fingering)」のグループで、「垂直位置 (Vertical position)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 角括弧を非表示にして、選択した音符それぞれに個別のフィンガリングを表示するには、「譜表の上 (Above staff)」または「譜表の下 (Below staff)」を選択します。
  - 角括弧を表示して、それぞれの角括弧内のすべての音符に対して1つのフィンガリングを表示するには、「音符の横 (Next to note)」を選択します。

### 結果

選択した右手のフィンガリングの角括弧が表示または非表示になります。「譜表の上 (Above staff)」または「譜表の下 (Below staff)」を選択した場合は、譜表に対する位置も一緒に変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

### 例



右手のフィンガリングを音符の横に角括弧付きで表示した状態

右手のフィンガリングを譜表の上に表示した状態

右手のフィンガリングを譜表の下に表示した状態

### 関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)


## 左手のフィンガリングの位置を変更する

左手のフィンガリングの位置を個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。初期設定では、左手のフィンガリングは譜表の内側の、フィンガリングが適用される音符の左側に配置されます。

### 補足

これらの手順は、フレット楽器の左手のフィンガリングにのみ適用されます。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

### 手順

1. 位置を変更する左手のフィンガリングを選択します。
2. プロパティパネルの「フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)」グループで、「**止め指のポジション (Stopping finger position)**」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 譜表の外側 (Outside staff)
  - 音符の左側 (Left of note)
  - 音符の右側 (Right of note)

### 結果

選択した左手のフィンガリングの位置が変更されます。譜表の外側に表示した場合、初期設定では譜表の上に配置されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

### 例



譜表の外側 (Outside staff)



音符の左側 (Left of note)



音符の右側 (Right of note)

### 関連リンク

[フィンガリングの一般的な配置規則 \(792 ページ\)](#)

[フィンガリングの入力 \(254 ページ\)](#)


## アルペジオ記号にフィンガリングを追加する

右手のどの指でコードをかき鳴らすかを指示するために、アルペジオ記号にフィンガリングを追加できます。初期設定では、フィンガリングはアルペジオ記号の下に配置されます。

### 補足

これらの手順は、フレット楽器のアルペジオ記号にのみ適用されます。

### 前提条件

- フィンガリングを追加するアルペジオ記号を入力しておきます。
- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

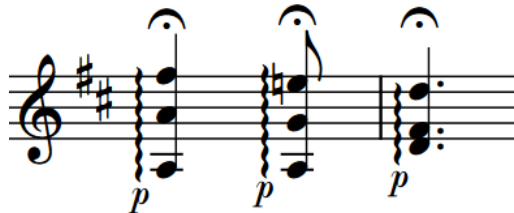
### 手順

1. フィンガリングを追加するフレット楽器のアルペジオ記号を選択します。
2. プロパティパネルの「つま弾くフィンガリング (Plucked Fingering)」のグループで、「指 (Finger)」をオンにします。
3. 使用するフィンガリングを値フィールドに入力します。  
たとえば、親指の場合は「p」と入力します。

### 結果

選択したアルペジオ記号に指定したフィンガリングが追加されます。初期設定では、アルペジオ記号の下に配置されます。

### 例



親指で演奏するアルペジオ記号

### 関連リンク

[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(313 ページ\)](#)

## フィンガリングスライド

フィンガリングスライドは、楽器のネックに沿って指を上下にスライドすることを演奏者に指示するもので、フィンガリングの間に斜めの線として記譜されます。

フィンガリングスライドの開始位置の音符をスライド元の音符と呼びます。フィンガリングスライドの終了位置の音符をスライド先の音符と呼びます。



フィンガリングスライドが表示された楽節

スライド元の音符とスライド先の音符の水平距離が十分に近い場合、フィンガリングスライドは、フィンガリングの既存の位置を動かすことなく、それらを直接結合するようにフィンガリング同士の間に表示されます。スライド元の音符とスライド先の音符の水平距離が離れている場合、フィンガリングスライドはスライド先の音符の左側に固定の長さで表示されます。フィンガリングスライドの長さは個別に変更できます。

フィンガリングスライドは、符頭、臨時記号、他のフィンガリングなどの障害物を自動的に回避します。

#### 補足

- Dorico SE では、開始位置/終了位置のフィンガリングを動かすと、フィンガリングスライドの長さ/角度が自動的に調整されます。
- Dorico SE では、フレット楽器に属する譜表にのみフィンガリングスライドを表示できます。その他の弦楽器に属する譜表には、弦楽器におけるフィンガリングのシフト指示記号を表示できます。

関連リンク

[弦楽器におけるフィンガリングのシフト指示の表示/非表示 \(804 ページ\)](#)


## フィンガリングスライドを表示/非表示にする

フレット楽器の同一の弦上で左手の同じ指を使って複数の音符を演奏する場合、それらの音符の間にスライドを表示したり、非表示にしたりできます。

#### 補足

これらの手順は、フレット楽器のフィンガリングにのみ適用されます。

前提条件

- スライドの開始位置と終了位置の音符に、同じ左手のフィンガリングを入力しておきます。
- スライドの開始位置と終了位置の音符に、同じ弦を指定しておきます。
- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。

手順

1. フィンガリングスライドを表示/非表示にするスライド先の音符を選択します。
2. プロパティパネルの「フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)」のグループで、「スライドイン (Slide in)」をオン/オフにします。

結果

「スライドイン (Slide in)」をオンにすると選択した音符の前にフィンガリングスライドが表示され、オフにすると非表示になります。スライド元の音符とスライド先の音符の間隔が十分に近い場合、フ

インガリングスライドはフィンガリング同士を結合する斜めの線として表示されます。間隔が離れている場合、フィンガリングスライドはスライド先の音符の左側に固定の長さの斜めの線として表示されます。

関連リンク

[フィンガリングの入力 \(254 ページ\)](#)

[既存のフィンガリングの変更 \(794 ページ\)](#)

[弦への音符の割り当て \(855 ページ\)](#)

## バルブ式金管楽器のフィンガリング

トランペットやホルンなどのインストゥルメントにおいては、特定の音を出す上でどのバルブを押下するかを示すために、フィンガリングが使用されます。

バルブ式金管楽器のフィンガリングは、フィンガリングのポップオーバーに、区切り文字なしの数字で入力できます。たとえば、トランペットのC#の音に **12** と入力して、1 番めと 2 番めのバルブを押下するよう指示します。

初期設定では、Dorico SE は金管楽器の譜表の音符に追加されるフィンガリングを自動的に縦に積み重ねます。初期設定では区切り文字は表示されません。

関連リンク

[フィンガリングの入力 \(254 ページ\)](#)

[フィンガリングのポップオーバー \(255 ページ\)](#)


## ホルンの支管の指示記号の表示

ホルンのフィンガリングに先頭テキストとして支管の指示記号を加えることにより、ダブルホルンおよびトリプルホルンに対し、音符を演奏する支管を指示できます。単に親指 (thumb) の T を表記する場合もあれば、ピッチを明記することにより、どの支管を使用するかより明確に指示する場合があります。

### 補足

支管の指示記号を追加できるのは、F 調のホルンに属する音符だけです。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。

手順

1. 支管の指示記号を追加するホルンのフィンガリングを選択します。
2. プロパティパネルの「フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)」グループで、「ホルンの支管 (Horn branch)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのホルンの支管を選択します。
  - F
  - B フラット (B flat)
  - F アルト (F alto)
  - E フラットアルト (E flat alto)
  - サムトリガー (Thumb trigger)

#### 結果

選択したフィンガリングに支管の指示記号が追加されます。

## 弦楽器におけるフィンガリングのシフト指示の表示/非表示


弦楽器インストゥルメントに属する個々のフィンガリングの後のシフト指示の表示/非表示を切り替えることができます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

シフト指示は、弦楽器プレーヤーが指板の上で指のポジションをシフトさせて、前の音符から指を変えずに高い/低い音符を演奏しなければならない場合の移動方向を指示する斜めの線です。

#### 補足

これらの手順は、フィンガリングスライドを表示できるフレット楽器のフィンガリングには適用されません。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

#### 手順

1. 記譜モードで、フィンガリングシフトの開始を指示する弦楽器の譜表上の音符を選択します。
2. プロパティパネルの「フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)」グループで、「次の音符へのシフトを指示 (Indicate shift to next note)」をオンまたはオフにします。

#### 結果

シフト指示記号が、プロパティをオンにしたときは表示 (各端の音符にフィンガリングが明記されていない場合を含む)、プロパティをオフにしたときは非表示になります。シフト指示記号は選択した音符とその直後の音符の間に配置されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

#### ヒント

弦楽器のフィンガリングを入力する際に、フィンガリングに弦のシフト指示を表示するように指定できます。

#### 例




#### 関連リンク

- [フィンガリングの入力 \(254 ページ\)](#)
- [フィンガリングスライド \(801 ページ\)](#)
- [弦への音符の割り当て \(855 ページ\)](#)
- [プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

## 弦楽器におけるフィンガリングのシフト指示記号の方向を変更する

個々の弦楽器におけるフィンガリングのシフト指示記号が望む向きとは異なる場合、これを変更できません。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

---

手順

1. 向きを変更するシフト指示記号を選択します。
2. プロパティパネルの「フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)」グループで、「シフト方向 (Shift direction)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 上 (Up)
  - 下 (Down)

---

結果

選択したシフト指示記号が上向きまたは下向きに変更されます。

補足

また、音符を演奏する弦を指定しても、弦楽器のシフト指示記号の方向に影響を与られません。

---

## MusicXML ファイルから読み込まれたフィンガリング

Dorico SE は、MusicXML ファイルのフィンガリング要素を使用して指定されたフィンガリングを読み込みます。

Finale から書き出された MusicXML ファイルであれば、フィンガリングは通常正しく表現されます。しかし Sibelius はフィンガリング要素を使用しないため、Sibelius によって書き出された MusicXML ファイルからは、Dorico SE はフィンガリングを読み込めません。



# 弦の指示記号

弦の指示記号は、一般的にギター楽譜でどの弦で音符を弾くべきかを指示するために使用され、特に複数の弦で弾くことのできるピッチで役立ちます。

弦の指示記号は、丸の囲み線の中に弦の番号が表示され、弦の指示記号が音符の範囲に適用されることを示す破線を表示することもできます。通常、開放弦のピッチは囲み線なしの0として表示されます。

Dorico SE では、押さえて弾く音の弦の指示記号がプレーンフォントで表示され、開放弦の指示記号にはフィンガリング用フォントが使用されます。



弦の指示記号と左手のフィンガリングが表示されたフレーズ

Dorico SE には 2 種類の弦の指示記号があり、それぞれ異なる方法で入力できます。

## 譜表の外側の弦の指示記号

譜表の外側の弦の指示記号は、常に丸の囲み線の中に表示されます。弦の指示記号にデュレーションがある場合は、その弦で複数の音符を演奏することを示す破線のデュレーション線が自動的に表示されます。

Dorico SE では、譜表の外側の弦の指示記号は演奏技法と見なされます。これらは、適用する音符とは個別に選択したり削除したりできます。



デュレーション線が付いた譜表の外側の弦の指示記号

## 譜表の内側の弦の指示記号

譜表の内側の弦の指示記号は、開放弦を表示する場合を除き、丸の囲み線の中に表示されます。開放弦は、囲み線なしで太字の数字0として表示されます。譜表線と重ならないよう、これらの指示記号の背景は自動的に塗りつぶされます。初期設定では、これらの指示記号は符頭の左側に表示されますが、左手のフィンガリングがある場合は自動的に右側に表示されます。

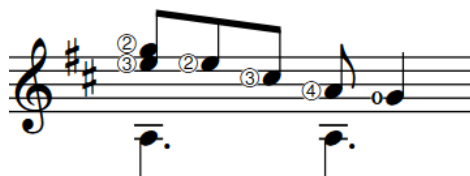
譜表の内側の弦の指示記号に表示される弦の番号は自動的に計算されますが、弦を手動で指定することもできます。

押さえて弾く音の譜表の内側の弦の指示記号は、弦の外側の弦の指示記号を小さくしたものです。

Dorico SE では、譜表の内側の弦の指示記号は各音符のプロパティと見なされます。各音符と関係なくそれらの指示記号を選択することはできません。

#### 補足

譜表の内側に弦の指示記号を表示できるのはフレット楽器の音符のみです。



譜表の内側の弦の指示記号 (最後の指示記号は開放弦)

#### 関連リンク

[フレット楽器のフィンガリング \(797 ページ\)](#)

[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハーブペダルダイアグラムの入力方法 \(340 ページ\)](#)

[演奏技法 \(947 ページ\)](#)

[演奏技法のデュレーション \(951 ページ\)](#)

[演奏技法の延長線 \(950 ページ\)](#)

[アイテムの長さの変更 \(398 ページ\)](#)

[弦への音符の割り当て \(855 ページ\)](#)


## 弦の指示記号を削除する

譜表の内側の弦の指示記号は入力後に音符から削除できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。ただし、譜表の内側の弦の指示記号は単独のアイテムではなく音符のプロパティであるため、他のアイテムのようにそれ自体を選択して削除することはできません。

#### 補足

これらの手順は、譜表の内側の弦の指示記号にのみ適用されます。譜表の外側の弦の指示記号は、他のアイテムと同じ方法で削除できます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

#### 手順

1. 譜表の内側の弦の指示記号を削除する音符を選択します。
2. プロパティパネルの「**弦の指示記号 (String Indicators)**」グループで、「**表示 (Show)**」をオフにします。

#### 結果

譜表の内側の弦の指示記号が選択した音符から削除されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

#### 関連リンク

[音符/アイテムの削除 \(414 ページ\)](#)

[譜表の内側に弦の指示記号を入力する \(354 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

## 弦の指示記号の位置

初期設定では、譜表の外側の弦の指示記号は譜表の上に配置されます。複声部においては、符尾が上向きの声部の弦の指示記号は譜表の上に、符尾が下向きの声部の弦の指示記号は譜表の下に配置されます。

譜表線と重ならないよう、譜表の内側の弦の指示記号の背景は自動的に削除されます。初期設定では、これらの指示記号は符頭の左側に表示されますが、左手のフィンガリングがある場合は自動的に右側に表示されます。符頭に対する弦の指示記号の位置は個別に変更できます。

譜表の外側の弦の指示記号の位置は記譜モードで移動できます。これらは衝突を回避する形で自動的に配置されます。また、譜表の外側の弦の指示記号の符頭に対する位置は、演奏技法と同じ方法で個別に変更できます。

関連リンク

[演奏技法の延長線 \(950 ページ\)](#)

[アイテムの長さの変更 \(398 ページ\)](#)


[音符/アイテムの位置の移動 \(419 ページ\)](#)

[譜表に対するアイテムの位置の変更 \(402 ページ\)](#)

## 符頭に対する弦の指示記号の位置を変更する

初期設定では、譜表の内側の弦の指示記号は、左手のフィンガリングがない場合には符頭の左側に表示され、左手のフィンガリングがある場合には符頭の右側に表示されます。譜表の内側の弦の指示記号を符頭のどちら側に表示するかを個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

---

手順

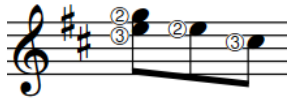
1. 符頭に対する位置を変更する譜表の内側の弦の指示記号を選択します。
2. プロパティパネルの「**弦の指示記号 (String Indicators)**」グループで、「**符頭に対する位置 (Notehead-relative pos.)**」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **左 (Left)**
  - **右 (Right)**

---

結果

選択した弦の指示記号の符頭に対する位置が変更されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

例



符頭の左側に表示された弦の指示記号



符頭の右側に表示された弦の指示記号

---

# 前付け

Dorico SE において前付けとは、スコアの 1 小節めより前に含まれるすべての情報を幅広く指します。

前付けには、スコアの 1 ページめより前のページに加えられることが多い、音楽に関する情報 (タイトルページ、楽器編成リスト、プログラムの目次、および演奏上の指示など) が含まれます。

前付けには、スコアやパートの 1 ページめで楽譜の上に表示される情報 (献呈、タイトル、サブタイトル、作曲者、作詞者など) も含まれます。

## ヒント

すべてのレイアウトで情報を効率的に統一する方法として、「**プロジェクト情報 (Project Info)**」ダイアログ内のフィールドを参照するトークンを使用することが挙げられます。Dorico SE のデフォルトのページテンプレートには、レイアウトの最初のページにプロジェクトタイトル、作詞者、作曲者のトークンが含まれ、後続のページの上にはフロータイトル (スコアレイアウト) やレイアウト名 (パートレイアウト) のトークンが含まれています。また、パートレイアウトの最初のページの左上にはレイアウト名が自動的に表示されます。

## 関連リンク

[「プロジェクト情報 \(Project Info\)」ダイアログ \(69 ページ\)](#)

[フロー名とフロータイトル \(168 ページ\)](#)

[トークン \(558 ページ\)](#)

[ページテンプレート \(552 ページ\)](#)

[フレーム \(556 ページ\)](#)

[ページ形式設定 \(512 ページ\)](#)

[フロー見出しの表示/非表示の切り替え \(525 ページ\)](#)

## レイアウトの移調テキストの編集

レイアウトの移調トークンのテキストをレイアウトごとに上書きできます。たとえば、一部のレイアウトに「実音」と表示し、その他のレイアウトには「C のフルスコア」と表示する場合などに便利です。

## 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. レイアウトの移調テキストを編集するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
4. 「**テキストトークン (Text Tokens)**」セクションで、以下のオプションのいずれかまたは両方をオンにします。
  - **実音レイアウト用カスタムテキスト (Custom text for concert layout)**
  - **移調レイアウト用カスタムテキスト (Custom text for transposed layout)**

5. 対応する値フィールドに任意のテキストを入力します。
  6. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
- 

関連リンク

[トークン \(558 ページ\)](#)

[レイアウト \(155 ページ\)](#)

[実音と移調音 \(160 ページ\)](#)

[レイアウトの移調/非移調の設定 \(159 ページ\)](#)

# 装飾音符

装飾音符とは、固定したデュレーションを持たず、素早く演奏することを意図された音符です。装飾音符は標準の音符の縮小版であり、通常は符尾にスラッシュを伴って表示されます。

符尾にスラッシュが付いた装飾音符は、アチャカトゥーラまたは短前打音と呼ばれ、多くの場合は非常に速く演奏されます。符尾にスラッシュの付かない装飾音符は、アポジャトゥーラまたは長前打音と呼ばれ、多くの場合は短前打音よりゆっくり演奏されます。バロック音楽においては、アポジャトゥーラは多くの場合、現在の拍子と適用される符頭の音価に基づく特定のデュレーションの間持続させるものと解されます。そのため Dorico SE では、スラッシュが付いた装飾音符と付いていない装飾音符は再生時に区別して処理されます。

装飾音符は、それが適用される音符 (すぐ右にある音符) の直前の時間に収めるよう意図されているため、リズム上の時間を占めることはありません。

符頭の前には複数の装飾音符が付く場合もあります。同じ符頭に2つ以上の装飾音符が付いており、8分音符や16分音符のような符尾が付く音価の場合、自動的に連符で連結されます。



音符の前の複数の装飾音符

Dorico SE では、装飾音符は初期設定では標準の符頭の 3/5 のサイズに縮小されますが、これは音符のスペーシングの設定に影響されます。装飾音符のスペーシングについては、専用に個別のオプションが用意されています。

装飾音符には、標準の音符と同じ手順でスラーやアーティキュレーションなどの記譜記号を追加でき、入力後に移調もできます。

## 関連リンク

- [装飾音符の入力 \(229 ページ\)](#)
- [既存の音符を装飾音符に変換する \(814 ページ\)](#)
- [装飾音符のスラッシュ \(816 ページ\)](#)
- [再生時の装飾音符 \(817 ページ\)](#)
- [装飾音符に対するスラーの位置 \(1028 ページ\)](#)
- [個々の音符のピッチの変更 \(424 ページ\)](#)
- [アーティキュレーションの入力 \(251 ページ\)](#)
- [スラーの入力 \(252 ページ\)](#)
- [音符のスペーシング \(537 ページ\)](#)

## 装飾音符の一般的な配置規則

装飾音符の振る舞いは多くの点で標準の音符と同様ですが、符尾の方向、符頭に対する位置、および符尾のスラッシュの位置について、特有の配置規則があります。

装飾音符は、それが拍の手前ではなく拍と同時に演奏されることを意図している場合であっても、常に符頭の前に配置されます。通常は適用される符頭の直前になるように、小節線より後に配置されま



す。たとえば、3つ以上の装飾音符のグループがあり、小節線とその小節の1拍めとの間の間隔を狭くしたい場合、かわりに小節線の前に装飾音符を表示できます。

装飾音符の符尾のスラッシュは、装飾音符の連桁の始めに表示されます。装飾音符が1つの場合は、スラッシュは符尾および符鉤をまたぐ形で表示されます。



臨時記号が追加されると、標準の音符と同様、臨時記号が読みやすいように音符のスペーシングが再調整されます。

装飾音符にアーティキュレーションが付く場合は、最も読みやすい場所、ほとんどの場合は譜表の外側に追加されます。Dorico SE は自動的にアーティキュレーションを装飾音符の符尾側に、そして符尾または連桁が譜表の内側にある場合は譜表の外側に配置します。

## 複声部における装飾音符

記譜の一般的な表記規則に従い、装飾音符は譜表に声部が1つのときは、適用される符頭の符尾が下向きであっても、初期設定では符尾は上向きで表示されます。

しかし、譜表に複数の声部がある場合、上向きの声部に属する音符はすべて上向きに、そして下向きの声部はすべて下向きに表示され、これに装飾音符も従います。これは、スラーのカーブ方向にも影響します。

Dorico SE ではこの調整は自動的に行なわれますが、装飾音符の符尾の方向は手動で変更することもできます。



## 装飾音符に対するスラー

初期設定では、装飾音符からはじまってタイのつながりの音符で終わるスラーは、タイのつながりの最初の音符に終端が付きます。タイのつながりに対するスラーの位置は個別に変更できますが、装飾音符からはじまるスラーも同様です。

### ヒント

装飾音符のスペーシングの倍率は、「レイアウトオプション (Layout Options)」の「音符のスペーシング (Note Spacing)」ページでレイアウトごとに個別に変更できます。

### 関連リンク

[小節線の前後に装飾音符を表示する \(815 ページ\)](#)

[装飾音符に対するスラーの位置 \(1028 ページ\)](#)

[タイのつながりに対するスラーの位置 \(1028 ページ\)](#)





[音符の符尾の方向を個別に変更する \(865 ページ\)](#)

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(630 ページ\)](#)

## 既存の音符を装飾音符に変換する

既存の音符を装飾音符に変換できます。これは、たとえば MIDI 録音を使用して入力した楽譜を編集する場合などに便利です。

### 手順

1. 記譜モードで、装飾音符に変換する音符を選択します。
2. 必要に応じて、以下のいずれかの方法で装飾音符のタイプをスラッシュ付き/スラッシュなしに変更します。
  - **[Alt/Opt]+[/]** を押します。
  - 音符ツールボックスで「装飾音符 (Grace Notes)」 を長押ししてから、「スラッシュなし装飾音符 (Unslashed Grace Notes)」 または「スラッシュ付き装飾音符 (Slashed Grace Notes)」 をクリックします。
3. 以下のいずれかの操作を行ないます。
  - **[/]** を押します。
  - 音符ツールボックスの「装飾音符 (Grace Notes)」 をクリックします。

### 結果

選択した音符が、記譜上のデュレーションが同一の装飾音符に変換されます。ただし、付点はすべて削除されます。

初期設定では、スラッシュ付きの装飾音符は各範囲内で選択している最後の音符の後に追加され、スラッシュなしの装飾音符は各範囲内で選択している最初の音符の位置に追加されます。

### ヒント

既存の音符を装飾音符に変換する際のデフォルトの向きは、「環境設定 (Preferences)」 > 「音符の入力と編集 (Note Input and Editing)」 > 「編集 (Editing)」で変更できます。

### 手順終了後の項目

装飾音符のデュレーションを変更できます。

### 関連リンク

[音符ツールボックス \(177 ページ\)](#)

[装飾音符の入力 \(229 ページ\)](#)

[音符のデュレーションの変更 \(241 ページ\)](#)

[装飾音符のタイプを個別に変更する \(816 ページ\)](#)

[既存の音符を連符に変換する \(1117 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(51 ページ\)](#)

## 装飾音符を標準の音符に変換する

既存の装飾音符を、それらの元の位置から始まる標準の音符に変換できます。たとえば、フローの開始位置の一連の装飾音符を弱起の標準の音符に変換する場合などに行ないます。

### 手順

1. 記譜モードで、標準の音符に変換する装飾音符を選択します。
2. 選択した装飾音符を変換することで、必要に応じて後続の音符を後ろにずらすには、**[I]** を押して「挿入 (Insert)」モードをオンにします。
3. 「挿入 (Insert)」モードをオンにした場合は、適切な挿入モードの範囲を選択します。

4. 以下のいずれかの操作を行ないます。

- **[/]** を押します。
- 音符ツールボックスの「**装飾音符 (Grace Notes)**」  をクリックします。

#### 結果

選択した装飾音符が、記譜上のデュレーションが同一の標準の音符に変換されます。たとえば、8分音符の装飾音符は標準の8分音符になります。

「挿入 (Insert)」モードがオンになっている場合、追加のデュレーションに対応するため、後続の既存の音符が必要に応じてすべて後ろにずれます。「挿入 (Insert)」モードがオフになっている場合、展開された装飾音符によって後続の音符が上書きされます。

#### 関連リンク

[連符から標準の音符に変換する \(1117 ページ\)](#)

[弱起 \(アウフタクト\) \(1100 ページ\)](#)


[挿入モード \(410 ページ\)](#)

[挿入モードの範囲 \(411 ページ\)](#)

## 小節線の前後に装飾音符を表示する

初期設定では、適用される符頭が小節の最初の音符である場合を含めて、装飾音符は符頭の直前かつ小節線より後に配置されます。個々の装飾音符については小節線より前に配置できます。これによりたとえば、小節の最初の標準の音符が小節線から離れすぎないようにしたり、装飾音符が拍より前に演奏されることを表わしたりできます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」  を選択しておきます。

#### 手順

1. 小節線に対する位置を変更する装飾音符を選択します。
2. プロパティパネルの「**装飾音符 (Grace Notes)**」グループで、「**小節線前の装飾音符 (Grace note before barline)**」をオンまたはオフにします。

#### 結果

選択したリズム上の位置にある装飾音符が、プロパティをオンにしたときは小節線の前に、プロパティをオフにしたときは小節線の後に配置されます。

#### 補足

これは、選択したリズム上の位置にあるすべての装飾音符に影響します。

#### 関連リンク

[小節線 \(682 ページ\)](#)

[装飾音符の入力 \(229 ページ\)](#)

## 装飾音符のサイズ

装飾音符は標準の音符を小さくしたもので、デフォルトの設定では標準の音符に対し 3/5 の比率で縮小されます。

装飾音符のサイズは、標準の音符と同じ手順で個別に変更できます。

関連リンク

[音符/アイテムのサイズの変更 \(400 ページ\)](#)

## 装飾音符のスラッシュ


装飾音符の符尾を斜めに横切るスラッシュは、多くの場合は装飾音符の異なるタイプを区別するために使用されます。符尾にスラッシュが付いた装飾音符は、アチャカトゥーラまたは短前打音と呼ばれ、多くの場合は非常に速く演奏されます。符尾にスラッシュの付かない装飾音符は、アボジャトゥーラまたは長前打音と呼ばれ、多くの場合は短前打音よりゆっくり演奏されます。

Dorico SE では、装飾音符は初期設定では符尾にスラッシュを付けて表示されます。装飾音符にスラッシュを付けるか付けないかの変更は、音符の入力中にも、入力後に装飾音符のタイプを変更することも行なえます。



## 装飾音符のタイプを個別に変更する

装飾音符は、入力後にタイプを個別に変更できます。装飾音符はスラッシュ付きの符尾がデフォルトですが、これをスラッシュなしの符尾に変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。




手順

1. タイプを変更する装飾音符を選択します。
2. プロパティパネルの「装飾音符 (Grace Notes)」グループで、「装飾音符のタイプ (Grace note type)」から以下のいずれかのオプションを選択します。
  - スラッシュ付きの符尾 
  - スラッシュなしの符尾 

結果

選択した装飾音符がスラッシュ付きまたはスラッシュなしの符尾で表示されます。

ヒント

また、選択した装飾音符のタイプは、**[Alt/Opt]+[/]** を押すか、音符ツールボックスの「装飾音符 (Grace Notes)」 を長押ししてから、「スラッシュなし装飾音符 (Unslashed Grace Notes)」 または「スラッシュ付き装飾音符 (Slashed Grace Notes)」 をクリックして変更することもできます。

## 装飾音符の符尾

装飾音符は音符を縮小したものであるため、装飾音符の符尾の長さは、すべての音符の符尾の長さに対するデフォルトの設定によって決定されます。

一般的な表記規則に従い、Dorico SE は初期設定ではどの音部においても装飾音符の符尾を上向きで表示します。これは装飾音符が適用される音符の符尾の方向には左右されません。譜表に複数の声部が存在する場合、装飾音符の符尾の方向は自動的に変更されますが、個々の装飾音符の符尾の方向は手動で変更できます。また装飾音符の符尾の長さは、通常の符尾と同じ手順で変更できます。

関連リンク

[符尾](#) (863 ページ)

[音符の符尾の方向を個別に変更する](#) (865 ページ)

## 装飾音符の連桁

Dorico SE は隣接する複数の装飾音符が 8 部音符かそれ以下のデュレーションである場合、自動的に連桁で連結します。

他のすべての連桁と同様に、装飾音符の連桁は譜表線に対する連桁の配置の一般的な表記規則になるべく従い、くさび形の形成を避けようとしています。しかし、装飾音符は標準の音符より小さいため、これにより装飾音符の連桁が極端に傾斜してしまう場合があります。

個々の装飾音符の連桁の傾斜は、通常の連桁と同じ手順で調整できます。

関連リンク

[連桁](#) (699 ページ)

## 再生時の装飾音符

スラッシュが付いた装飾音符と付いていない装飾音符は再生時に区別して処理されます。

スラッシュが付いたすべてのデュレーションの装飾音符およびデュレーションが 16 分音符以下のスラッシュなしの装飾音符は、デフォルトで発音される単一のデュレーションでビートの前に再生されません。

デュレーションが 8 分音符以上のスラッシュなしの装飾音符は、ビートに合わせて再生されます。これらの発音されるデュレーションは、その装飾音符が付いている音符のデュレーションの半分です。たとえば、スラッシュなしの 8 分音符の装飾音符が 4 分音符に付いている場合は、どちらの音符も 8 分音符であるように再生されます。

関連リンク

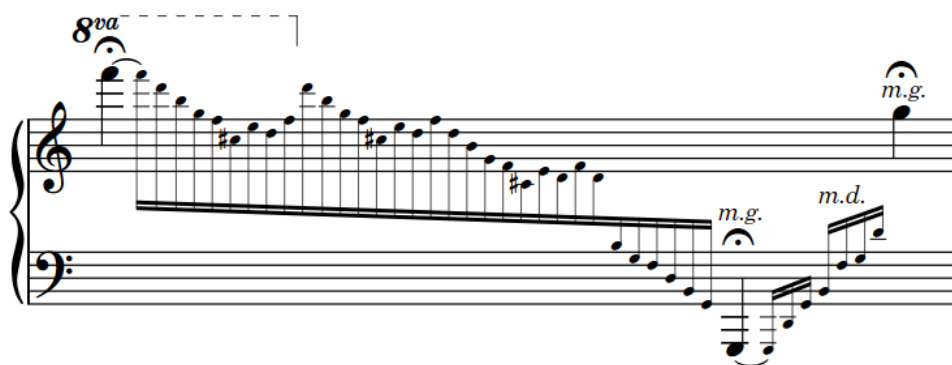
[装飾音符の入力](#) (229 ページ)

[装飾音符のスラッシュ](#) (816 ページ)

# 延長記号と休止記号

音楽の一定したリズムの流れが、一時的な静止または一瞬の無音によって中断された後にまた再開する場合、これを示すさまざまな記譜記号が使用されます。最も微妙な効果を生むものとしてはテヌート記号があり、より顕著な効果は延長記号と休止記号によって表わされます。

楽譜中の延長記号や休止記号によって意図される中断のデュレーションは、指定が必須のものではありません。通常、延長記号と休止記号のスタイルの違いによって中断の長短が示されますが、解釈の余地は大幅に残されます。



フェルマータが3つあるフレーズ

Dorico SE には、以下のタイプの延長記号と休止記号があります。

## フェルマータ

フェルマータは、音符がその記譜上の長さより長く伸ばされることを示し、アンサンブル全体に適用されます。Dorico SE では、フェルマータは対応する位置にグローバルに存在しており、すべての譜表および声部に自動的に表示されます。

これらは「休止記号」とも呼ばれます。

## ブレス記号

ブレス記号はプレーヤーがブレスを取るのに適切な位置、または同様の効果を与えるための演奏方法を示します。

## 中間休止記号

中間休止記号は、音符をその音価全体まで伸ばしたあと、次に進む前に音の小休止を挟むことを示します。Dorico SE では、中間休止記号は対応する位置にグローバルに存在しており、すべての譜表に自動的に表示されます。

## 補足

延長記号と休止記号は今のところ再生時の効果を持ちませんが、将来のバージョンでは効果が与えられることが予定されています。

## 関連リンク

[延長記号と休止記号の入力方法 \(309 ページ\)](#)


[フェルマータのタイプ \(819 ページ\)](#)

[ブレス記号のタイプ \(820 ページ\)](#)









[中間休止記号のタイプ \(820 ページ\)](#)

## フェルマータのタイプ

Dorico SE ではさまざまなタイプのフェルマータが使用できます。フェルマータはそれぞれ休止のデューレーションをおおよそ示しますが、そこには解釈の余地が残されています。

フェルマータ	説明
非常に短いフェルマータ 	音符が示すリズムよりほんのわずかだけ長く伸ばされることを示します。
短いフェルマータ 	音符が示すリズムより少しだけ長く伸ばされることを示します。
短いフェルマータ (Henze) 	Hans Werner Henze によって使用され、音符が示すリズムより少しだけ長く伸ばされることを示します。
フェルマータ 	音符が示すリズムより長く伸ばされることを示します。
長いフェルマータ 	音符が示すリズムよりだいぶ長く伸ばされることを示します。
長いフェルマータ (Henze) 	Hans Werner Henze によって使用され、音符が示すリズムよりだいぶ長く伸ばされることを示します。
非常に長いフェルマータ 	音符が示すリズムよりずっと長く伸ばされることを示します。
カーリユー (Britten) 	Benjamin Britten によって使用され、非同期の音楽において音符または休符を次の同期ポイントまで伸ばすことを示します。

フェルマータは2つのスタイルに分けられます。それぞれの意味は重複するため、1つのプロジェクトの中で両方のスタイルを使用することは、プレーヤーを混乱させるおそれがあります。

スタイル (Style)	非常に短いフェルマータ	短いフェルマータ	フェルマータ	長いフェルマータ	非常に長いフェルマータ
標準					
Henze	なし				なし

関連リンク

[延長記号と休止記号の入力方法 \(309 ページ\)](#)

[既存のアイテムの変更 \(400 ページ\)](#)








## ブレス記号のタイプ

Dorico SE ではさまざまなタイプのブレス記号が使用できます。ブレス記号は、プレイヤーがブレスを取るのに適切な位置や、ブレスのような効果を音に与えることを指示します。

コンマ	チェックマーク	上げ弓	Salzedo
,	✓	V	◡

## 中間休止記号のタイプ

Dorico SE ではさまざまなタイプの中間休止記号が使用できます。すべての中間休止記号は音の中断を指示しますが、楽譜のスタイルに応じて異なるタイプの中間休止記号が必要な場合があります。

中間休止記号 (Caesura)	太い中間休止記号 (Thick caesura)	短い中間休止記号 (Short caesura)	婉曲した中間休止 記号 (Curved caesura)	1本線の中間休止 記号 (Single- stroke caesura)
				
2本の斜めのスラッシュ	2本の太い斜めのスラッシュ	2本のまっすぐな垂直のスラッシュ	2本の婉曲した斜めのスラッシュ	1本のまっすぐな垂直のスラッシュ

それぞれの中間休止記号で延長や休止の明確な長さを伝えたい場合、レジェンドの追加を検討することをおすすめします。これらの記号は、プレイヤーによって解釈が異なる場合があるからです。

関連リンク

[延長記号と休止記号の入力方法 \(309 ページ\)](#)

[既存のアイテムの変更 \(400 ページ\)](#)

## 延長記号と休止記号の位置

延長記号と休止記号は、単一の声部では初期設定で譜表の上に配置され、すべての譜表のリズム上なるべく近い位置に表示されます。たとえば、ある譜表の小節の最後の拍にフェルマータが付く場合、これは他の空白の譜表の小節休符の上に表示されます。複声部の譜表については、フェルマータは譜表の下にも逆向きに表示されます。

延長記号と休止記号の異なる位置への移動は、記譜モードで行ないます。これらは衝突を回避する形で自動的に配置されます。

### フェルマータ

フェルマータは符頭に中央揃えで上または下に配置され、音符の符尾の方向には影響されません。

The image shows a musical score snippet with lyrics: "one, 'You're love - ly neigh - bor, But I'm". The score includes a vocal line and a piano accompaniment. The piano part features a triplet of eighth notes in the right hand and a single eighth note in the left hand. Fermatas are placed over the final notes of the vocal line and the final notes of the piano accompaniment in both hands.

フェルマータは楽曲全体のテンポに影響するため、どこにフェルマータが付くか、すべてのプレーヤーが見えるようにする必要があります。そのためフェルマータは、すべての譜表において、フェルマータと同じ位置、またはフェルマータの終了位置にある音符、和音または休符の位置 (小節に音符がない場合は、小節休符の上) に表示されます。

## ブレス記号

初期設定では、ブレス記号は譜表の第5線の上、適用される音符の終了位置に表示されます。つまり、次の音符の直前に表示されます。

ブレス記号は、旋律を中断してブレスを取るために適切な位置をプレーヤー1人またはグループに示すだけで、全体のテンポには影響しないため、それが追加された譜表だけに適用されます。

## 中間休止記号

中間休止記号は譜表の上部に、第5線が記号の中央を通り、第4線に記号の下端が乗る形で配置されます。これは通常、小節の終了位置、小節線の前に配置されます。

中間休止記号は、すべての譜表の同じ位置に自動的に追加されます。これは入力位置の符頭または小節線のすぐ左です。中間休止記号は符頭にリンクされてはならず、音符のスペーシングを調整して一定の間隔を作ります。

関連リンク

[フェルマータを小節線の上に配置する \(823 ページ\)](#)

[譜表ごとのフェルマータの数の変更 \(822 ページ\)](#)

[延長記号と休止記号の入力方法 \(309 ページ\)](#)

[音符/アイテムの位置の移動 \(419 ページ\)](#)

## 同じ位置にある複数の延長記号と休止記号

フェルマータはすべての譜表に適用されるため、同じ位置に存在できるフェルマータは1タイプだけです。たとえば、1つの譜表に短いフェルマータがあるとき、他の譜表の同じ位置に長いフェルマータを同時に置くことはできません。

ブリテンのカーリユーは他のタイプのフェルマータと同じ位置で使用できますが、ブレス記号と同時に存在できません。これは Dorico SE における唯一の例外です。

中間休止記号は、ブレス記号であればどのタイプとも共存できますが、中間休止記号とフェルマータは同じ位置に置けません。

## 1つの譜表でフェルマータを変更する

1つの譜表でフェルマータか中間休止記号のタイプを変更すると、自動的にその位置にあるすべての譜表のすべてのタイプが変更されます。特定の位置における休止は、デュレーションが全体で一致しなければならないからです。

ただし、譜表のうち1つの特定のフェルマータを上書きして、たとえばブリテンのカーリユーやプレス記号に変更した場合、他の譜表に存在するフェルマータを変更しても、上書きされた譜表の記号は変更されません。上書きした譜表の記号を削除すると、他の譜表のフェルマータと一致する状態に記号が復元します。

たとえば、フェルマータをプレス記号に変更すると、その譜表の記号のみが変更されます。この記号は、他の譜表の同じ位置のフェルマータのタイプを変更しても影響されません。



一番下の譜表は、フェルマータではなくプレス記号を表示する状態に上書きされています。


フェルマータが非常に短いフェルマータに変更されますが、一番下の譜表はプレス記号を表示するように上書きされているため、追従しません。

一番下の譜表からプレス記号を削除すると、その位置に現在選択されているフェルマータを表示する状態に戻ります。

## 譜表ごとのフェルマータの数の変更

譜表に複数の声部がある場合、各譜表の特定の位置に表示されるフェルマータの最大数を変更できません。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

手順

1. 譜表ごとの最大数を変更するフェルマータを選択します。
2. プロパティパネルの「延長記号と休止記号 (Holds and Pauses)」グループで、「譜表ごとの最大フェルマータ (Max. fermatas per staff)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 声部につき1つ (One per voice)
  - 譜表の片側につき1つ (One per each side of staff)
  - 譜表につき1つ (One per staff)

結果

選択した位置のフェルマータの表示数を変更されます。

## フェルマータを小節線の上に配置する


次の小節の開始前に間隔を設けることを示すために、個々のフェルマータを音符ではなく小節線の上に配置できます。

### 補足

「譜表ごとの最大フェルマータ (Max. fermatas per staff)」がオンになっている場合、フェルマータは小節線の上に配置できません。

---

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
  - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 

### 手順

1. 小節線の上に配置するフェルマータを選択します。
  2. プロパティパネルの「延長記号と休止記号 (Holds and Pauses)」グループで、「小節線に配置 (Attach to barline)」をオンにします。
- 

### 結果

選択したフェルマータは元の小節の終了位置にある小節線の上に配置され、小節線で結合されていない譜表のみで表示されます。楽器編成によっては、組段の一番上のみに表示されます。

「小節線に配置 (Attach to barline)」をオフにすると、選択したフェルマータがデフォルトの位置に戻ります。

# 調号

調号は、スケールのどの音符にシャープまたはフラットが付くか示すことにより、現在の楽譜のキーを表示する記号です。調号は各組段の適用されるすべての譜表の開始位置に表示されます。

伝統的に、臨時記号は5度圏(サークルオブフィフス)のパターンに従って、シャープを使用する調とフラットを使用する調でそれぞれ異なる形に並べられます。

調号を使用すると、楽譜のどの音符が通常シャープやフラットになるか各組段の開始位置にひとまとめにして表示でき、音符が出現するたびに臨時記号を横に付ける必要がなくなるため、スペースを節約できます。

調号を入力すると、それ以降に入力するすべての音符がその調号に従います。たとえば、Gメジャーの調号を入力したあとで **[F]** を入力すると、自動的に F# が入力されます。

Aマイナーやオープンキーの調号など、臨時記号が表示されない調号はガイドで表示されます。

Dorico SE では、ティンパニやホルンのように通常は調号を持たないインストゥルメントには「**調号なし (No key sig)**」バージョンがあり、このバージョンのインストゥルメントには調号が表示されません。インストゥルメントを追加または変更する際は、インストゥルメントピッカーから適切なインストゥルメントタイプを選択できます。

調号のないフローは、AマイナーやCメジャーではなく、オープンキーの調号または無調の調号が適用されているかのように扱われます。

初期設定では、調号はすべての譜表に適用されます。しかし、多調音楽など、状況によっては一部のパートがアンサンブル中の他パートとは異なる、独自の調号を必要とする場合があります。Dorico SE では、すべての譜表に適用される調号も、1つの譜表だけに適用される調号も入力できます。

Dorico SE では、調号はプロジェクトを包括する調性システムの一部です。Dorico SE で標準的に使用される調性システムは 12-EDO のみです。

## 補足

- 調号は、音符のピッチに関する欠かせない情報を担っているため、非表示にはできません。調号を表示させない場合、オープンキーの調号を入力するか、フローまたはプロジェクトからすべての調号を削除します。
- スコアに移調楽器がある場合、複数の調号を同じ位置に入力する必要はありません。Dorico SE はインストゥルメントの移調を自動で管理します。

## 関連リンク

[調号の入力方法 \(258 ページ\)](#)

[調号のタイプ \(825 ページ\)](#)

[調性システム \(829 ページ\)](#)

[インストゥルメントピッカー \(98 ページ\)](#)

[音符の入力 \(200 ページ\)](#)

[音符/アイテムの削除 \(414 ページ\)](#)

[移調楽器 \(122 ページ\)](#)

[実音と移調音 \(160 ページ\)](#)

## 調号の配置

Dorico SE は、調号の配置および外観において、臨時記号を伝統的な 5 度圏の順番で並べることや、音部記号と拍子記号の間に表示することなどの表記規則に自動的に従います。

調号における臨時記号の表示の順番は、シャープの調とフラットの調でそれぞれ異なります。

- シャープの場合: F#, C#, G#, D#, A#, E#, B#
- フラットの場合: Bb, Eb, Ab, Db, Gb, Cb, Fb

Dorico SE においては、すべての標準的な西洋式の調号の臨時記号は、自動的にこの順番で並べられます。調号の臨時記号には伝統的な配置パターンがあり、現在の音部に従ってすべて譜表の内側に配置されます。臨時記号のパターンはすべての音部で同じですが、テナー記号のシャープの調号においては例外となり、臨時記号を譜表に収めるために他とは異なる上昇型のパターンを使用します。

音部記号 (Clef)	シャープ記号の配置	フラット記号の配置
トレブル (Treble)		
バス記号 (低音部記号) (Bass)		
アルト (Alto)		
テナー (Tenor)		

関連リンク  
[調号の位置 \(826 ページ\)](#)

## 調号のタイプ

Dorico SE には調号のタイプが複数あり、それぞれ同じ手順で入力、移動、および削除を行なえます。

### 長調と短調の調号

長調の調号はその平行短調の調号と外見上は同じであり、同じく短調の調号はその平行長調と同じ外見になります。たとえば、Bb メジャーの調号にはフラットが 2 つあります。これは Bb メジャーの平行調である G マイナーの調号とフラット数が同じです。違いとして挙げられる点は、スケールの 7 度がマイナーの調号で上がるため、G マイナーの楽譜は一般的に F がシャープになることです。そのため、G マイナーの調号のあとに F#/Gb を入力した場合、マイナーの調号の規則に従って、F# と表示されます。



B フラットメジャーの調号における B フラットメジャースケール



G マイナーの調号における G ハーモニックマイナースケール

## オープンキーの調号

オープンキー (無調) の調号は、臨時記号を表示しないため C メジャーまたは A マイナーの調号と同じに見えますが、振る舞いは異なります。

オープンキーの調号においては、臨時記号の表記方法はそのときの旋律の方向に基づきます。旋律が上昇するときはシャープの使用が推奨され、旋律が下降するときはフラットの使用が推奨されます。オープンキーではピッチに序列がないため、同じピッチの表記が、数小節の範囲内であっても、状況によって異なる場合があります。

C メジャーまたは A マイナーの調号では、臨時記号は長調と短調のいずれであるかに基づいて表記されます。たとえば、C メジャーでは旋律が上昇下降いずれの方向であっても、一般的にシャープの使用が推奨されます。同様に A マイナーでは、旋律が上昇下降いずれの方向であっても、G# は導音であるため特に使用が推奨されます。

## 調号なし

一部のインストゥルメントには、楽曲全体の調に関わらず、そのパートに一切の調号を表示しないことが慣例化しているものがあります。このようなインストゥルメントにはティンパニ、打楽器、ホルン、トランペットなどがあり、ときにはハープもこれに加わります。これらのインストゥルメントの「**調号なし (No key sig)**」バージョンを追加した場合、ホルンやトランペットのような移調楽器であっても、これらのパートに調号は表示されません。

これらのインストゥルメントにはどのピッチも入力でき、必要に応じて臨時記号も表示されます。

関連リンク

[調号の入力方法 \(258 ページ\)](#)

[インストゥルメントピッカー \(98 ページ\)](#)

[プレーヤーへのインストゥルメントの追加 \(122 ページ\)](#)

## 調号の位置

調号は初期設定では音部記号と拍子記号の間に配置され、調号を必要とするすべての譜表に表示されます。調号は無音程楽器の譜表には表示されません。

調号は楽曲の開始位置および各楽章の開始位置に、楽譜が同じ調のまま継続する場合でも表示されます。拍子記号とは異なり、調号はすべての組段の開始位置に、調号に変化がなくても表示されます。これはフローの終端か、次の調号の変更がある位置の、いずれか先に到達するところまで適用されます。



調号の正しい位置は音部記号と拍子記号の間です。

楽曲か楽章の途中で調号が発生する場合は、小節線の直後に配置されます。調号の変更を行なう場所には複縦線を使用するのが慣例であり、Dorico SE ではこれがデフォルトになっています。





調号の変更に複縦線が使用される例

調号の異なる位置への移動は、記譜モードで行ないます。調号は自動的に正しい位置に配置されます。

関連リンク

[予告の調号](#) (827 ページ)

[調号の配置](#) (825 ページ)

[音符/アイテムの位置の移動](#) (419 ページ)

## 予告の調号

調号の変更が組段区切りで発生する場合、スコアでもパートでも、区切り後の組段の開始位置とともに、区切り前の組段の終了位置にも新規の調号が表示されます。

これは予告の調号と見なされる場合もあります。プレーヤーが組段の開始位置に調号があることに慣れてしまい、組段の終了位置に表示して目立たせておかないと、調号の変更に気づかないかもしれないからです。

Dorico SE において、組段の最後に表示される調号と次の組段の開始位置に表示される調号は、別のアイテムではなく、同じものです。親切調号は非表示にできません。

楽譜が十分に分かれていて調号を組段の終了位置に表示する必要がないが、組段の区切り位置を変更できない場合は、組段区切りの位置に新規のフローを作成することにより、楽譜を分離できます。

関連リンク

[フロー](#) (152 ページ)

[フローの分割](#) (433 ページ)

[組段区切り](#) (541 ページ)

[親切拍子記号](#) (1099 ページ)

[音部記号](#) (750 ページ)

## 異名同音の調号

異名同音の調号とは、C#メジャーとDbメジャーのように、名前は異なっても音階を構成するピッチが共通する調号のことです。Dorico SE は表記規則に従い、移調の際は移調前の調と臨時記号のタイプが同じ調に移行します。ただし、異名同音の調号の方が臨時記号が少ない場合を除きます。

選択した音符を移調するとき、Dorico SE は移調前の調号と臨時記号のタイプが同じ調を優先的に選択します。インストゥルメントを移調する際に調号を選択する場合、Dorico SE は現在の実音調と同タイプの臨時記号を用いる調号を優先的に選択します。

ただし、同じタイプの臨時記号を用いる調号よりも、異なるタイプの臨時記号を用いる異名同音の調号に転調した方が、臨時記号の数が少なく済むため好ましい場合もあります。たとえば、C#メジャーはシャープが7つになる一方、Dbメジャーはフラットが5つだけです。つまり、臨時記号が付くことをプレーヤーが記憶しなければならない音符が減るということです。

臨時記号が少ない異名同音調への転調は、ダブルシャープやダブルフラットの使用が抑えられて読みやすくなるという利点もあります。たとえば、楽譜をF#からG#に転調すると、導音はF\*と表記する必要がありますが、かわりにAbに転調すると、導音はG#となります。



G# メジャーでは導音にダブルシャープを付ける必要があります



G#の異名同音であるAbメジャーでは導音にダブルシャープを付ける必要はありません

初期設定では、Dorico SE は臨時記号が少ない場合に異名同音の調号を選択します。

## 調号が移調楽器に与える影響

フルスコアに調号がある場合、移調楽器の楽譜に対しては、そのインストゥルメントの移調の音程と同じ度数で移調が行なわれます。たとえば、Eメジャーのプロジェクトでは、Bbクラリネットのパートの調はF#メジャーになります。Bbクラリネットは記譜上のピッチより1ステップ(全音)低く発音されるからです。

## 調号が表示されないインストゥルメント

一部のインストゥルメントには、楽曲全体の調に関わらず、そのパートに一切の調号を表示しないことが慣例化しているものがあります。このようなインストゥルメントにはティンパニ、打楽器、ホルン、トランペットなどがあり、ときにはハープもこれに加わります。これらのインストゥルメントの「**調号なし (No key sig)**」バージョンを入力した場合、ホルンやトランペットのような移調楽器であっても、これらのパートに調号は表示されません。

これらのインストゥルメントの譜表における楽譜は移調できますが、調号は表示されず、必要に応じて臨時記号が表示されるだけになります。

関連リンク

[「移調 \(Transpose\)」ダイアログ \(426 ページ\)](#)

[選択範囲の移調 \(425 ページ\)](#)

[音符の書き換え \(429 ページ\)](#)

[プレーヤーへのインストゥルメントの追加 \(122 ページ\)](#)

[実音と移調音 \(160 ページ\)](#)

[移調楽器 \(122 ページ\)](#)

# 調性システム

Dorico SE では、調性システムとは、調性のコンセプトを構成する 3 つの重要な要素を内包する言葉として使用されます。

調性システムを構成する 3 つの要素を以下に挙げます。

- オクターブの均等な分割の数 (EDO)。たとえば、標準的な半音階による西洋音階は 12-EDO を使用します。
- 臨時記号のセット。音符をどれだけ上げ下げするかを記譜できます。
- 調号。Dorico SE では、伝統的な西洋音階の調号をすべて使用できます。

Dorico SE では、以下の調性システムが各プロジェクトにデフォルトで用意されています。

- **平均律 (12-EDO) (Equal temperament (12-EDO))**: 半ステップ (半音) を 12 個含みます
- **平均律 (24-EDO, Gould 矢印) (Equal temperament (24-EDO, Gould arrows))**: 1/4 音を 24 個含み、1/4 音の臨時記号であるグールド矢印を使用します
- **平均律 (24-EDO, Stein-Zimmermann) (Equal temperament (24-EDO, Stein-Zimmermann))**: 1/4 音を 24 個含み、1/4 音の臨時記号である Stein-Zimmermann を使用します

プロジェクトに登録されている調性システムは、調号、調性システム、臨時記号パネルの「**調性 (Tonality System)**」セクションで確認できます。

関連リンク

[調号、調性システム、臨時記号パネル \(259 ページ\)](#)

## オクターブの均等な分割 (EDO)

EDO とは、「Equal Division of the Octave (オクターブの均等な分割)」の略です。これはオクターブを均等に分割した断片 (音程) の数になります。

伝統的な西洋和声は、調性システムを表現する方法の 1 つである平均律 (12-EDO) に基づきます。伝統的な C から C までのスケールにおいては、スケールを構成する 7 つの音程に 12 個のステップ (オクターブの均等な 12 分割) が振り分けられるためです。

たとえば、音程の A と B の間にはステップが 2 つ割り当てられていますが、B と C の間にはステップが 1 つしかありません。これは、12-EDO におけるそれぞれのステップは半ステップ (半音) を表わし、標準の平均律において A と B の間には 2 つの半ステップがありますが、B と C の間には半ステップが 1 つしかないからです。

調性システムによって、オクターブの均等な分割の形が異なることがあります。たとえば 24-EDO では、オクターブの分割はそれぞれ 1/4 音になります。ただし、Dorico SE で使用できる調性システムは 12-EDO だけです。

# 歌詞

Dorico SE では、歌詞とは歌手によって歌われるすべてのテキストを指します。

The image shows a musical score snippet with three staves. The top staff is for Soprano, the middle for Bass, and the bottom for Bass Continuo. The lyrics are: Soprano: vo - - - lo in frà i be - a - ti in frà i be - a - ti, Cho - ; Bass: Pin - do, di Pin - do in frà i be - a - - - ti Cho - ; Bass Continuo: # # # 6# / 4

ソプラノのデュエットの歌詞と、バスコンティヌオの伴奏

歌詞は、水平方向の配置を一貫させ、歌詞番号の表示を簡潔で正確にするために、歌詞のラインにまとめられます。歌詞のラインには異なる目的で使用されるいくつかのタイプがあり、ラインタイプによって歌詞の外観も変化します。たとえば、コーラスと訳詞のラインの歌詞は、デフォルトでは斜体フォントで表示されます。

Dorico SE は、入力済の歌詞を簡単に変更でき、毎回新たに歌詞を再入力する必要がないように設計されています。たとえば歌詞の音節のタイプを変更すると、ハイフンを伴う表示と伴わない表示を切り替えられます。

歌詞の入力時は、歌詞のラインの切り替え、譜表のどの側に歌詞を入力するかの変更、および歌詞スタイルの標準、コーラス、訳詞のうちいずれかへの切り替えのために、キーボードショートカットを使用できます。歌詞のタイプは、歌詞を入力したあとでも変更できます。

複数行の歌詞、コーラスの歌詞および訳詞は、譜表の上下いずれにでも入力できます。歌詞のタイプや歌詞のラインに応じて既存の歌詞をフィルタリングできます。

関連リンク

[歌詞の入力](#) (362 ページ)

[歌詞の位置](#) (836 ページ)

[歌詞のライン番号](#) (844 ページ)

[歌詞のフィルター](#) (835 ページ)

[歌詞のハイフンと歌詞の延長線](#) (844 ページ)

## 歌詞のタイプ

Dorico SE では、歌詞はいくつかのタイプに分けられます。

### 歌詞のライン

歌詞のラインは標準の歌詞からなり、歌詞番号を伴って表示できます。これは譜表の上にも下にも表示できます。

### コーラスのライン

コーラスのラインは斜体フォントで表示される歌詞からなり、歌詞のラインの間に配置されます。たとえば、2行の歌詞があった場合、コーラスのラインはライン1とライン2の間に表示されます。

コーラスのラインには歌詞番号はありません。

### 訳詞のライン

訳詞のラインは、歌詞のラインまたはコーラスのラインのテキストを異なる言語で表示します。これは、翻訳元となる歌詞のラインまたはコーラスのラインのすぐ下に配置されます。これは斜体フォントで表示されます。

歌詞のラインはコーラスのラインも含め、それぞれが独自の訳詞のラインを持つことができます。

訳詞のラインは、翻訳元となる歌詞のラインの一部であるため、歌詞番号はありません。

すべてのタイプの歌詞は歌詞のポップオーバーを使用して入力できます。ポップオーバーの左側に表示されるアイコンは、現在入力中の歌詞のタイプを示しています。

#### 関連リンク

[歌詞のライン番号 \(844 ページ\)](#)


[歌詞の入力 \(362 ページ\)](#)

[歌詞のポップオーバー \(363 ページ\)](#)

## 個々の歌詞のタイプの変更

個々の歌詞は入力後にタイプを変更できます。たとえば、歌詞はコーラスの歌詞または訳詞に変更できます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

---

#### 手順

1. タイプを変更する歌詞を個別に選択します。
2. プロパティパネルの「歌詞 (Lyrics)」グループで、以下のプロパティを片方または両方ともオンまたはオフにします。
  - **コーラス (Chorus)**
  - **訳詞 (Is translation)**

---

#### 結果

- 「**コーラス (Chorus)**」をオンにすると、選択した個々の歌詞がコーラスの歌詞に変更されます。
- 「**訳詞 (Is translation)**」をオンにすると、選択した歌詞は同じライン番号の訳詞に変更されます。たとえば、ライン2の歌詞を選択して「**訳詞 (Is translation)**」をオンにすると、ライン2が訳詞に変更されます。
- 両方のプロパティをオンにすると、選択した歌詞はコーラスの訳詞に変更されます。
- 両方のプロパティをオフにすると、選択した歌詞が通常の歌詞に変更されます。歌詞のライン番号は、プロパティパネルの「歌詞 (Lyrics)」のグループの「**ライン番号 (Line number)**」の数字で表示されます。

## 補足

選択中の歌詞のラインと同じ位置の同じ譜表の側に他のコーラスのラインが存在した場合、これをコーラスのラインに変更すると、2つのラインは衝突してしまいます。これを回避するには、歌詞のライン全体のタイプを変更します。こうすることで自動的に衝突が回避されます。

関連リンク

[歌詞を斜体で表示する](#) (842 ページ)

## 歌詞の音節のタイプ

歌詞の音節には、単語内の位置に応じていくつかのタイプがあります。歌詞のポップオーバーを進める際に押すキーによって、それぞれの歌詞の音節のタイプを指定できます。

Dorico SE は、歌詞の入力時にポップオーバーをどのように進めたかに従い、それぞれの歌詞の音節のタイプを定義します。

### 文字列全体 (Whole word)

歌詞がスペースの後に来て、そのあとにスペースまたはピリオドが続く場合、歌詞は文字列全体であると見なされます。

文字列全体である歌詞には、いずれの側にもハイフンが表示されません。歌詞の後に延長線であれば表示される場合があります。

### 開始

歌詞がスペースの後に来て、そのあとにハイフンが続く場合、歌詞は多音節語における開始の音節であると見なされます。

開始の音節の後にはハイフンが表示されます。同じラインの次の歌詞までの距離によって、連続したハイフンが表示される場合もあります。

### 中央

歌詞がハイフンの後に来て、そのあとにもハイフンが続く場合、歌詞は多音節語における中央の音節であると見なされます。

中央の音節の後にはハイフンが表示されます。同じラインの次の歌詞までの距離によって、連続したハイフンが表示される場合もあります。

### 終了

歌詞がハイフンの後に来て、後にはスペースまたはピリオドが続く場合、歌詞は多音節語における終了の音節であると見なされます。

終了の歌詞の後には延長線が表示される場合があります。

関連リンク

[歌詞の入力](#) (362 ページ)

[歌詞のハイフンと歌詞の延長線](#) (844 ページ)

## 既存の歌詞の音節のタイプの変更


歌詞の音節のタイプは、歌詞を入力したあとでも変更できます。

たとえば、**[Space]** を押して歌詞のポップオーバーを次の音符に進めたが、あとからハイフンを付けることにしたような場合、音節のタイプを変更します。

#### 補足

音節のタイプを変更すると、選択した歌詞の後 (前ではありません) にハイフンを表示するかどうかが変わります。したがって、歌詞の前にハイフンを表示させる場合は、その直前の歌詞の音節のタイプを変更する必要があります。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

#### 手順

1. 音節のタイプを変更する歌詞を選択します。
2. プロパティパネルの「歌詞 (Lyrics)」グループで、「音節のタイプ (Syllable type)」メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 文字列全体 (Whole word)
  - 先頭 (Start)
  - 中央 (Middle)
  - 末尾 (End)

#### 結果

音節のタイプが「文字列全体 (Whole word)」または「終了 (End)」である歌詞にはスペースが続きます。

音節のタイプが「開始 (Start)」または「中央 (Middle)」である歌詞にはハイフンが続きます。

## 歌詞のコピーと貼り付け

Dorico SE 内に存在する歌詞のラインと、外部のテキストエディターのどちらからでも、歌詞をコピーアンドペーストできます。これはたとえば、コピー元とは異なるリズムで同じ歌詞を歌うプレイヤーに歌詞のラインをコピーする場合に利用できます。

Dorico SE の外部からテキストをコピーする場合、たとえば多音節語にはハイフンを追加するなど、適切に音節に分かれた形にテキストの書式を整える必要があります。これにより、各単語および音節ごとに必要となる文字数が正しく特定されるようになり、その結果歌詞の体裁を適切に整えられるようになります。自動的にハイフン処理を行なうツールも利用できますが、必ずしも信頼できる結果になるとは言えません。Dorico SE はクリップボードにコピーされたテキストをチェックして、音節が正しく入力されるように、シングルスペースや単一のハイフンのみが含まれていることを確認します。

#### 補足

現在のところ、中国語、日本語、韓国語の文字を含む歌詞はコピーアンドペーストできません。これは将来のバージョンでサポートされる予定です。



#### 手順

1. コピーする歌詞またはテキストを選択します。これは、Dorico SE 内で行なうことも Dorico SE 外で行なうこともできます。

#### 補足

- Dorico SE 内の既存の歌詞/テキストをコピーする場合は、記譜モードにする必要があります。



- Dorico SE 内で既存の歌詞を大量に選択する場合は、フィルターを使用して歌詞のラインを選択するか、歌詞を 1 つ選択して **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[A]** を数回押し、歌詞のライン全体の歌詞を選択します。
- 
2. **[Ctrl]/[command]+[C]** を押して選択した歌詞またはテキストをコピーします。
  3. 記譜モードで、歌詞をコピーする声部の最初の音符を選択します。
  4. 以下のいずれかの操作を行なって歌詞のポップオーバーを開きます。
    - **[Shift]+[L]** を押します。
    - 記譜ツールボックスで「ポップオーバー (Popovers)」 をクリックし、「歌詞 (Lyrics)」 をクリックします。
  5. 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行なって、歌詞を貼り付ける先の歌詞タイプを変更します。
    - 歌詞のライン番号を変更するには、**[↓]** を押します。
    - 譜表の上の歌詞のラインに変更するには、**[Shift]+[↑]** を押します。
    - コーラスのラインに変更するには、**[↑]** を押します。
    - 訳詞のラインに変更するには、**[Alt/Opt]+[↓]** を押します。
  6. **[Ctrl]/[command]+[V]** を押して、コピーした歌詞またはテキストの最初の単語または音節を貼り付けます。

歌詞のポップオーバーは元のテキストに従い、選択した音部の次の音符に自動的に進みます。たとえば、元テキストで音節のあとにハイフンが付く場合、ポップオーバーは **[-]** (ハイフン) が入力されたのと同様に進み、音節のあとには自動的にハイフンが表示されます。
  7. 必要に応じて、2 つ以上の音符に適用させる単語または音節については、以下のいずれかの操作を行なって、手動でポップオーバーを進める必要があります。
    - 単語全体または多音節語の最後の音節のあとで、**[Space]** を押します。
    - 多音節語の最後ではない音節のあとで、**[-]** (ハイフン) を押します。
    - 音節のあとに延長線やハイフンをあとに付けない場合は、**[→]** を押します。
  8. 単語または音節を 1 つ 1 つ貼り付けるために **[Ctrl]/[command]+[V]** を押し続けます。
- 

#### 結果

選択した歌詞またはテキストが、コピー元の声部に属する、選択した歌詞のラインに貼り付けられます。

#### 補足

歌詞または音節は、貼り付けと同時にクリップボードから削除されます。同じ歌詞またはテキストを他の歌詞のラインや譜表に貼り付ける場合は、コピー元を再度コピーする必要があります。

---

#### 関連リンク

[「歌詞を編集 \(Edit Lyrics\)」ダイアログ \(841 ページ\)](#)

[歌詞のライン番号 \(844 ページ\)](#)

[大きな選択範囲 \(391 ページ\)](#)

[歌詞の入力 \(362 ページ\)](#)

[歌詞のポップオーバー \(363 ページ\)](#)

[音符/アイテムのコピーと貼り付け \(416 ページ\)](#)

## 歌詞の書き出し

プロジェクトのすべてのフローのすべての歌詞をプレーンテキストファイルに書き出すことができます。たとえば、プロジェクトで歌われるすべてのテキストのリブレットを作成する場合などに行ないます。

---

### 手順

1. 「**ファイル (File)**」 > 「**書き出し (Export)**」 > 「**歌詞 (Lyrics)**」を選択してエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
2. テキストファイルの名前と保存場所を指定します。
3. 「**保存 (Save)**」をクリックします。

---

### 結果

プロジェクトのすべてのフローのすべての歌詞がプレーンテキストファイルに書き出され、デフォルトのテキストエディターで自動的に開きます。

音節間のハイフンは自動的に削除され、ライン番号やその歌詞が属するインストゥルメントなど、歌詞のコンテキスト情報が追加されます。

### 関連リンク

- [ファイルの読み込みと書き出し \(72 ページ\)](#)
- [歌詞のハイフンと歌詞の延長線 \(844 ページ\)](#)
- [歌詞のタイプ \(830 ページ\)](#)
- [歌詞の位置 \(836 ページ\)](#)
- [コメントの書き出し \(439 ページ\)](#)

## 歌詞のフィルター

Dorico SE では、歌詞フィルターを使用することで、プロジェクト全体または特定の選択範囲における指定したタイプの歌詞すべてを選択できます。

以下の歌詞のフィルターを使用できます。

### すべての歌詞 (All Lyrics)

現在選択されている中から、歌詞のライン番号や譜表の上下に関わらず、すべてのタイプの歌詞を選択します。

### ライン 1 (Line 1)

現在選択されている中から、譜表の上下に関わらず、ライン 1 の歌詞およびライン 1 の訳詞のみ選択します。

### ライン 2 (Line 2)

現在選択されている中から、譜表の上下に関わらず、ライン 2 の歌詞およびライン 2 の訳詞のみ選択します。

### ライン 3 (Line 3)

現在選択されている中から、譜表の上下に関わらず、ライン 3 の歌詞およびライン 3 の訳詞のみ選択します。

### ライン 4 (Line 4)

現在選択されている中から、譜表の上下に関わらず、ライン 4 の歌詞およびライン 4 の訳詞のみ選択します。

### ライン 5 (Line 5)

現在選択されている中から、譜表の上下に関わらず、ライン 5 の歌詞およびライン 5 の訳詞のみ選択します。

### 譜表の上 (Above Staff)

現在選択されている中から譜表の上のすべての歌詞を選択します。これは他のフィルターを使用したあとに追加で使用できます。たとえば、まずライン番号でフィルターをかけたあと、譜表に対する位置で再度フィルターをかけられます。

### 譜表の下 (Below Staff)

現在選択されている中から譜表の下のすべての歌詞を選択します。これは他のフィルターを使用したあとに追加で使用できます。たとえば、まずライン番号でフィルターをかけたあと、譜表に対する位置で再度フィルターをかけられます。

### コーラス (Chorus)

現在選択されている中からすべてのコーラスの歌詞を選択します。

### 訳詞 (Translations)

現在選択されている中からすべての訳詞を選択します。

関連リンク

[フィルター \(395 ページ\)](#)

[フィルターを選択/選択解除に変更する \(396 ページ\)](#)

[大きな選択範囲 \(391 ページ\)](#)

## フィルターを使用した歌詞の選択

歌詞フィルターを使用すると、プロジェクト全体または特定の選択範囲における指定したタイプの歌詞すべてを選択できます。

前提条件

フィルターの設定を「**選択のみ (Select Only)**」に設定しておきます。

---

手順

1. 楽譜領域で、選択する歌詞すべてを含む範囲を選択します。  
たとえば、**[Ctrl]/[command]+[A]** を押してフロー全体を選択します。
2. 「**編集 (Edit)**」 > 「**フィルター (Filter)**」 > 「**歌詞 (Lyrics)**」 > **[歌詞タイプ]** を選択します。

---

結果

選択範囲の中から指定したタイプのすべての歌詞が選択されます。たとえば、「**編集 (Edit)**」 > 「**フィルター (Filter)**」 > 「**歌詞 (Lyrics)**」 > 「**コーラス (Chorus)**」を選択すると、選択範囲内のすべてのコーラスの歌詞が選択されます。

## 歌詞の位置

Dorico SE は歌詞の配置と、さまざまな長さの歌詞を収めるための調整を自動的に行いません。これにはメリスマ様式の楽譜における歌詞の水平位置の調整も含まれます。

歌詞の位置は記譜モードで移動できます。

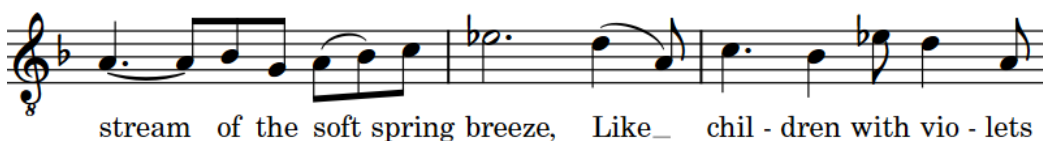
### 音節の位置

通常、歌詞は音符に揃えられます。音節または単語の中で歌われる音符の数により、音符に対する歌詞の配置が決まります。

- それ自体が単語であるか、より長い単語の部分である 1 つの音節が 1 つだけの音符に乗せて歌われる場合、対応する音符に中央揃えで配置されます。
- 2 つ以上の音符に乗せて歌われる音節または単語 (メリスマ) は、それが属する最初の音符の左側に左揃えで配置されます。

歌詞の水平方向のスペーシングは、単語または音節が両側の単語または音節と重ならないだけの幅を持つ必要があります。そのため、歌詞を収めるために音符のスペーシングの調整が必要となる場合があります。

Dorico SE では、歌詞を収めるために音符のスペーシングの変更が大きくなりすぎ、リズムの外観が不均等にならないように、対応する音符に対する歌詞の配置の調整を許可しています。たとえば、短い音符に付いた長い単音節語の後に、長い音符に付いた長い単音節語が続く場合、2 つめの単語が少し右に移動して、両方の単語に十分なスペースを作ります。



このフレーズでは、「breeze」という歌詞が右に移動して、前の音符の「spring」という歌詞が収まるように調整されています。

#### 補足

「レイアウトオプション (Layout Options)」の「音符のスペーシング (Note Spacing)」ページにある「歌詞用のスペースを作成 (Make space for lyrics)」オプションを使用すると、音符のスペーシングの計算に歌詞を反映しないようにできます。ただし、このオプションは注意して使用することをおすすめします。

## 歌詞のラインの配置

通常、歌詞はそのライン番号に従い、その歌詞が適用される譜表の下に、他の歌詞のラインに対して相対的に配置されます。たとえば、ライン 1 の歌詞は 1 番上に配置されます。これは複数の歌詞のラインが譜表の上にある場合も含まれます。

あるラインの歌詞が 1 つの組段中に存在しない場合、他の歌詞のラインの間に間隔は追加されません。

#### 例

3 行の歌詞があるが、ある組段においては 2 行めの歌詞がない場合。この組段では、3 行めの歌詞は上に移動し、1 行めの歌詞に近づけられます。

次の組段では 1 行めがなく、しかし 2 行めと 3 行めはある場合、歌詞の 2 行めと 3 行めが上に移動されます。歌詞の 2 行めが 1 行めの位置に取って替わります。

#### 関連リンク

[音符/アイテムの位置の移動 \(419 ページ\)](#)

[歌詞のライン番号および歌詞のラインタイプの変更 \(845 ページ\)](#)

[歌詞のラインの譜表に対する位置の変更 \(839 ページ\)](#)

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(630 ページ\)](#)

[レイアウトごとの音符のスペーシングオプション \(538 ページ\)](#)

## 歌詞の配置を音符に対して個別に変更する

音符に対する個々の歌詞の水平方向の配置を変更できます。これはたとえば、デフォルトの配置が異なる複数の譜表の同じ位置にある歌詞を強制的に同じ配置にする場合などで役立ちます。この操作は現


在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

音符に対する歌詞の配置に初期設定は存在しません。音符のスペーシングの変更を最小化するため、Dorico SE により自動的に歌詞の水平位置が調整されるためです。初期設定では、単一の符頭に割り当てられた歌詞は中央揃えで配置され、複数の符頭にまたがる歌詞は左揃えで配置されます。

#### 補足

歌詞の配置の手動による変更は、選択した歌詞に対する Dorico SE による自動スペーシングを上書きします。つまり、該当する位置の音符のスペーシングが変化する場合があります。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

#### 手順

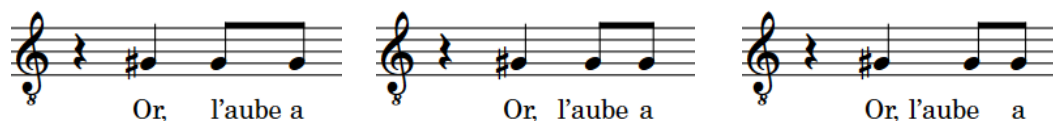
1. 配置を変更する歌詞を選択します。
2. プロパティパネルの「歌詞 (Lyrics)」グループで、「歌詞のテキストを整列 (Lyric text alignment)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかの配置オプションを選択します。
  - 左 (Left)
  - 中央 (Center)
  - 右 (Right)

#### 結果

選択した歌詞の配置が変更されます。音符のスペーシングは、隣接する歌詞との衝突を回避するために自動的に調整されます。

プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

#### 例



歌詞「l'aube」を左揃えにした状態

歌詞「l'aube」を中央揃えにした状態

歌詞「l'aube」を右揃えにした状態

#### 関連リンク

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

## 歌詞のラインの譜表に対する位置の変更

歌詞のライン全体を、入力後に譜表の上または下に表示できます。

### 手順

1. 記譜モードで、譜表に対する位置を変更するラインに属する歌詞を選択します。

#### ヒント

一定範囲を選択したあとに歌詞フィルターを使用して、ライン番号および譜表に対する位置に従い、各種の歌詞のラインを選択することもできます。

2. 以下のいずれかの譜表に対する位置を選択します。

- 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「歌詞 (Lyrics)」 > 「位置 (Placement)」 > 「上 (Above)」を選択します。
- 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「歌詞 (Lyrics)」 > 「位置 (Placement)」 > 「下 (Below)」を選択します。

#### ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

### 結果

選択した歌詞が含まれる歌詞のライン全体の譜表に対する位置が変更されます。

#### 補足

選択中の歌詞のラインを移動させる譜表の側の同じ位置に同じライン番号を持つ歌詞のラインが存在する場合、2つのラインの位置は入れ替わります。たとえば、ライン2の位置を譜表の下から上に変更するときに、すでに譜表の上の同じ位置にライン2がある場合、最新の変更を行なえるように、譜表の上に元からあったライン2は譜表の下に移動されます。

### 関連リンク


[歌詞のライン番号](#) (844 ページ)

[歌詞のフィルター](#) (835 ページ)

## 個々の歌詞の譜表に対する位置の変更

歌詞のラインの譜表に対する位置とは別に、個々の歌詞を譜表の上または下に表示できます。たとえば、同じ譜表の2つの声部のリズムが異なる場合に、各パートの歌詞を明確にできます。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

### 手順

1. 譜表に対する位置を変更する歌詞を選択します。
2. プロパティパネルの「歌詞 (Lyrics)」グループで、「ラインの配置 (Line placement)」から以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 上 (Above)

- 下 (Below)
- 

#### 結果

選択した歌詞の譜表に対する位置が変更されます。

#### 補足

同じ位置の譜表の同じ側にすでに同じライン番号を持つ歌詞のラインが存在する場合、2つのラインは重なり合います。これを防ぐために、たとえば、いずれかの歌詞のラインで使用される歌詞のライン番号を変更できます。

---

## 歌詞テキストの編集

歌詞の校正は困難になる場合があります。通常のテキストより間隔が広く、1つの単語であっても横方向に大きく隔たれてしまうことがあるためです。Dorico SE では、歌詞のライン全体を1つのダイアログに表示させるなど、個々の歌詞のテキストと形式設定を変更できます。

## 既存の歌詞のテキストを変更する

歌詞のテキストはテキストを入力したあとでも、たとえば文字の誤植を訂正するために変更できます。

#### 補足

- この手順では、一度に変更できる歌詞は1つだけです。複数の歌詞を一度に編集するには、「**歌詞を編集 (Edit Lyrics)**」ダイアログを使用します。
  - 個々の歌詞の形式設定を変更するには、「**歌詞を編集 (Edit Lyric)**」ダイアログを使用します。ただし、個々の歌詞の形式設定に対して行なった編集は、ポップオーバーを使用してテキストを変更すると削除されます。
- 

#### 手順

1. 記譜モードで、テキストを変更する歌詞を選択します。
  2. **[Return]** または **[Shift]+[L]** を押して歌詞のポップオーバーを開きます。
  3. 歌詞のポップオーバーで既存のテキストを変更します。
  4. 必要に応じて、他の既存の歌詞も変更する場合は、以下のいずれかの操作を行なってポップオーバーの位置を移動させます。
    - 単語全体、または多音節語の最後の音節を入力してからポップオーバーを次の音符に進めるには、**[Space]** を押します。  
**[Space]** を押すと、ポップオーバーには自動的に既存の歌詞が選択された状態になります。
    - 多音節語の音節のうち1つを入力してからポップオーバーを次の音符に進めるには、**[-]** を押します。
    - カーソルを右に1文字進めるには、**[→]** を押します。
    - カーソルを左に1文字進めるには、**[←]** を押します。  
矢印キーを押し続けると、カーソルは次/前の歌詞/音符に自動的に移動します。
  5. 歌詞の変更を終えたら、**[Return]** または **[Esc]** を押してポップオーバーを閉じます。  
譜表の最後の音符に到達すると、ポップオーバーは自動的に閉じます。
-

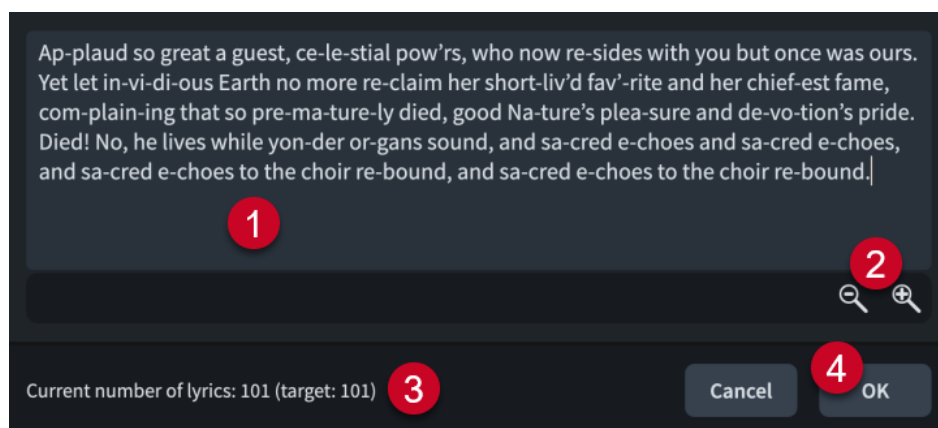


## 「歌詞を編集 (Edit Lyrics)」 ダイアログ

「歌詞を編集 (Edit Lyrics)」ダイアログでは、歌詞全体を 1 か所に一定間隔のテキストで表示しながら、確認と編集を行なえます。これにより、各単語または音節が音符と並び、歌詞が水平方向に広く隔たった状態よりも変更作業がやりやすくなります。

- 「歌詞を編集 (Edit Lyrics)」ダイアログを開くには、1 つ以上の歌詞を選択して「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「歌詞 (Lyrics)」 > 「歌詞のラインを編集 (Edit Line of Lyrics)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

ダイアログには、選択した歌詞が属する歌詞のラインのすべての歌詞が表示され、文字の誤植の訂正、コンマの追加、単語中のハイフンの位置の変更といった歌詞の編集を行なえます。複数の歌詞を選択してダイアログを開いた場合、Dorico SE は選択した中で一番上の譜表の一番早い位置にある歌詞が属する歌詞のラインをダイアログに表示します。



「歌詞を編集 (Edit Lyrics)」ダイアログは以下で構成されます。

### 1 テキストエディター

現在のフローで選択した歌詞のラインに含まれるすべての歌詞と、必要に応じてハイフンやスペースも編集できます。たとえば、詩の形式として節の終わりにコンマを追加したり、ハイフンをスペースに置き換えたりできます。

#### 補足

歌詞のデュレーションや位置 (それぞれの歌詞が適用される音符の数など) の追加、削除、変更はできません。

### 2 ズームコントロール

ダイアログ内のテキストのサイズを変更できます。

### 3 現在の歌詞の数 (Current number of lyrics)

テキストエディターに現在表示されている歌詞の数と、歌詞のラインの歌詞の目標数を表示します。目標数とは、フローで選択中の歌詞のラインに既に存在する歌詞 (対応する音符) の数です。現在の歌詞の数は、ダイアログ内のテキスト変更を加えると自動的に更新されます。Dorico SE では、現在の歌詞の数と目標数を一致させなければ、ダイアログを確定できません。

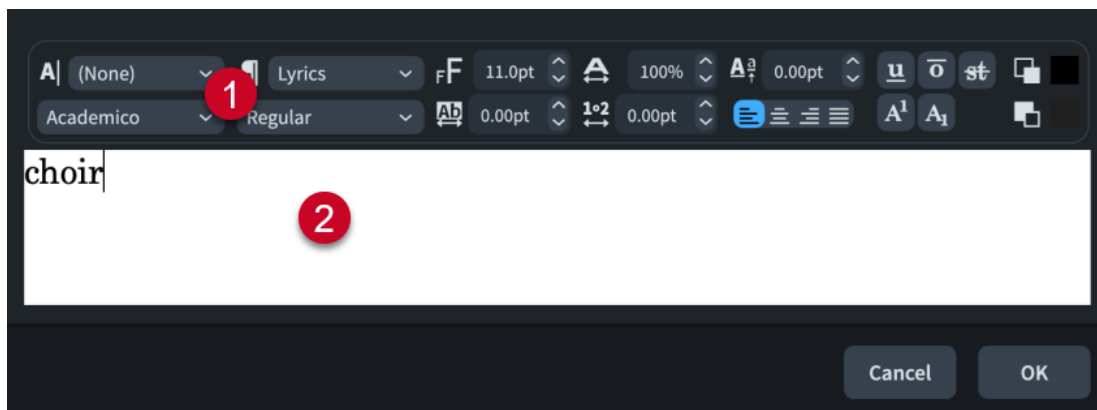
### 4 「OK」ボタン

変更を確定してダイアログを閉じます。現在の歌詞の数と目標数が一致した場合にのみダイアログを確定できます。

## 「歌詞を編集 (Edit Lyric)」ダイアログ

「歌詞を編集 (Edit Lyric)」ダイアログを使用すると、1文字ずつ下線を付けるなど、個々の歌詞の形式設定を編集できます。

- 「歌詞を編集 (Edit Lyric)」ダイアログを開くには、歌詞を選択して「編集 (Edit)」>「記譜 (Notations)」>「歌詞 (Lyrics)」>「単一の歌詞を編集 (Edit Single Lyric)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。



「歌詞を編集 (Edit Lyric)」ダイアログは以下で構成されます。

### 1 テキストエディターのオプション

歌詞の選択部分のフォント、サイズ、形式設定をカスタマイズできます。

### 2 テキスト編集領域

歌詞の現在のテキストが表示されます。歌詞は、どの部分でも自由に選択して他の部分とは別個に編集できます。たとえば、一部の文字に下線を付けるなどできます。

関連リンク

[記譜モードのテキストエディターオプション \(359 ページ\)](#)

[歌詞に使用するパラグラフスタイルの変更 \(843 ページ\)](#)

[アイテムの外観のリセット \(403 ページ\)](#)


## 歌詞を斜体で表示する

個々の歌詞について、パラグラフスタイル、歌詞タイプ、または譜表に対する位置を変更しなくても、斜体表示に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

### ヒント

- 歌詞がコーラスの歌詞または訳詞であることを示すために斜体表示にする場合は、歌詞タイプの変更がより適切です。
- 「歌詞を編集 (Edit Lyric)」ダイアログを使用すると、歌詞の文字を個々に斜体で表示できます。
- 

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

---

#### 手順

1. 斜体フォントで表示する歌詞を選択します。
  2. プロパティパネルの「歌詞 (Lyrics)」グループで、「斜体 (Italic)」をオンにします。
- 

#### 結果

選択した歌詞が斜体フォントで表示されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

#### 関連リンク

[歌詞のタイプ \(830 ページ\)](#)

[歌詞のライン番号 \(844 ページ\)](#)

[歌詞のハイフンと歌詞の延長線 \(844 ページ\)](#)

[「歌詞を編集 \(Edit Lyric\)」ダイアログ \(842 ページ\)](#)


[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

## 歌詞に使用するパラグラフスタイルの変更

個々の歌詞に使用するパラグラフスタイルを変更できます。たとえば、間隔が狭い組段で歌詞のパラグラフスタイルを狭くしたい場合などに便利です。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
  - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
  - ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。
- 

#### 手順

1. パラグラフスタイルを変更する歌詞を選択します。
  2. プロパティパネルの「歌詞 (Lyrics)」グループで、「パラグラフスタイル (Paragraph style)」をオンにします。
  3. メニューからパラグラフスタイルを選択します。
- 

#### 結果

選択した歌詞に使用されているパラグラフスタイルが変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

#### 関連リンク

[歌詞のタイプ \(830 ページ\)](#)

[歌詞のライン番号 \(844 ページ\)](#)

[歌詞のハイフンと歌詞の延長線 \(844 ページ\)](#)

## 歌詞のハイフンと歌詞の延長線

歌詞のハイフンは、Hal-le-lu-jah のように、個々の歌詞が多音節語を構成する音節であることを示します。歌詞の延長線は、特定の歌詞 (単語または多音節語の最後の音節) が複数の音符にわたって延びることを表わします。



ハイフンと延長線を使用するフレーズ

Dorico SE では、[-] を押して歌詞のポップオーバーを進めた場合は音節間に歌詞のハイフンが、歌詞を入力したあと [Space] を 2 回以上押して歌詞のポップオーバーを進めた場合は歌詞の延長線が、それぞれ自動的に表示されます。ただしこれは、歌詞の終端と延長線の終了位置との間に十分な水平方向のスペースがある場合に限りです。歌詞の延長線の終了位置は、適用する最後の符頭の右端です。

関連リンク

[歌詞の入力 \(362 ページ\)](#)

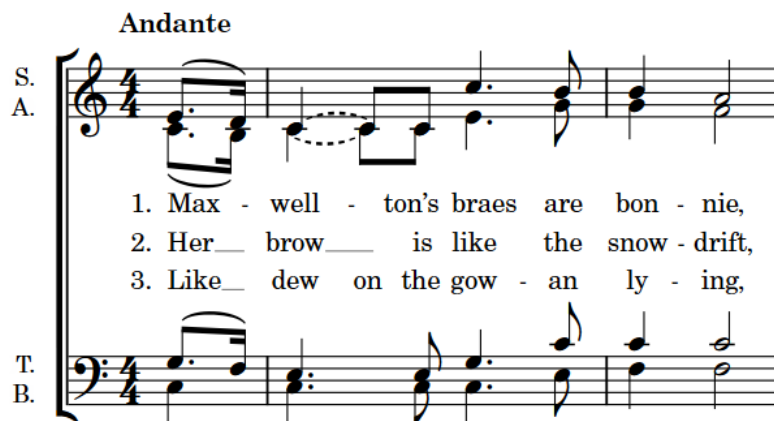
[歌詞入力中のナビゲーション \(364 ページ\)](#)

## 歌詞のライン番号

歌詞のライン番号は、1 番と 2 番の歌詞がある楽曲のように、1 つのパッセージにあわせて歌う複数の歌詞がある場合、これを整理するために使用されます。Dorico SE では、歌詞を入力する際に、または入力後に歌詞のライン番号を変更することにより、歌詞のライン番号を指定できます。

たとえば、ライン 3 に歌詞を入力したあと、ライン 3 に別の歌詞を入れるためにこれをライン 4 に変更する場合、現在のライン 3 をライン 4 に変更したあとに新規のラインをライン 3 として入力できます。歌詞のラインを正しい順番で表示するために、スペーシングが自動的に調整されます。

Andante



合唱曲の開始位置に表示された 3 番まである歌詞の 3 本のライン

Dorico SE では、同じ譜表の上下いずれにも複数の歌詞のラインが存在できます。歌詞のラインをコーラスのラインまたは訳詞のラインに変更すると、コーラスの歌詞は通常斜体フォントを使用するため、配置と外観の両方が変更されます。

関連リンク

[歌詞番号 \(846 ページ\)](#)

[歌詞のフィルター \(835 ページ\)](#)

[歌詞の位置 \(836 ページ\)](#)

歌詞を斜体で表示する (842 ページ)

## 歌詞のライン番号および歌詞のラインタイプの変更

歌詞のライン全体のライン番号は、入力したあとでも変更できます。また、歌詞のライン全体をコーラスのラインや訳詞のラインに変更もできます。

たとえば、既存のライン 1 を訳詞のライン 4 に変更したり、ライン 2 をコーラスのラインに変更したりできます。

### ヒント

変更するラインを指定するには、歌詞のラインの音節を 1 つ選択して、プロパティパネルの「歌詞 (Lyrics)」グループにある「ライン番号 (Line number)」の数値フィールドを確認します。

### 手順

1. 記譜モードで、歌詞のラインタイプを変更するラインに属する歌詞を選択します。歌詞のラインは譜表の上にも下にも配置できます。

### ヒント

一定範囲を選択したあとに歌詞フィルターを使用して、ライン番号に従い各種の歌詞のラインを選択することもできます。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した歌詞のライン番号やラインタイプを変更します。
  - 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「歌詞 (Lyrics)」 > 「ライン (Line)」 > [ライン番号] を選択します。
  - 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「歌詞 (Lyrics)」 > 「ライン (Line)」 > 「コーラス (Chorus)」 を選択します。
  - 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「歌詞 (Lyrics)」 > 「訳詞 (Translations)」 > [ライン番号の訳詞] を選択します。
  - 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「歌詞 (Lyrics)」 > 「訳詞 (Translations)」 > 「コーラスの訳詞 (Chorus Translation)」 を選択します。

### ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

### 結果

選択した歌詞のライン全体のライン番号またはタイプが変更されます。

### 補足

選択した歌詞のラインの同じ位置にある他の歌詞のラインに対する配置が変更される場合があります。たとえば 2 行の歌詞があり、ライン 1 をライン 3 に変更した場合、このラインはライン 2 の歌詞の下に表示が変わります。

同じ位置の譜表の同じ側にすでに同じ番号の歌詞のラインが存在する場合、2 つのラインは入れ替わります。たとえば、ライン 2 をライン 1 に変更するとき、同じ位置にすでにライン 1 がある場合、最新の変更を行なえるように、元からあったライン 1 はライン 2 に変更されます。これはコーラスのラインおよび訳詞のラインに関しても同様です。

関連リンク


[歌詞のタイプ](#) (830 ページ)

[歌詞のフィルター](#) (835 ページ)

## 個々の歌詞のライン番号の変更

歌詞のライン番号は、入力したあとでも個別に選択して変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

---

手順

1. ライン番号を変更する歌詞を個別に選択します。
2. プロパティパネルの「歌詞 (Lyrics)」グループで「ライン番号 (Line number)」の値を変更します。

---

結果

選択した歌詞のライン番号が数値フィールドの値に合わせて変更されます。

補足

選択した歌詞の他の歌詞のラインに対する位置が変更される場合があります。たとえば 2 行の歌詞があり、ライン 1 の歌詞をライン 3 に変更した場合、この歌詞はライン 2 の歌詞の下に表示が変わります。

## 歌詞番号

歌詞番号は、共通のパスセージに複数の歌詞のラインが存在するときに、歌詞が歌われる順番を示します。これは一般的には讃美歌や歌の楽譜で使用されます。

作成中の楽譜の種類によっては、歌詞番号は適切ではない場合もあります。そのため Dorico SE では、歌詞番号の表示/非表示を選択できるようになっています。初期設定では、歌詞番号は表示されません。個々に選択した歌詞の歌詞番号の表示/非表示を切り替えられます。


補足

訳詞のラインは翻訳元となる歌詞のラインの一部であるため、独自の歌詞番号は持ちません。

## 歌詞番号を表示/非表示にする

個々の歌詞の歌詞番号は、表示または非表示に設定できます。たとえば、すべての組段の開始位置に歌詞番号を表示させる場合などはこれを行いません。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

---

手順

1. その前に歌詞番号を表示させる、または非表示にする歌詞を選択します。

2. プロパティパネルの「歌詞 (Lyrics)」のグループで、「歌詞番号を表示 (Show verse number)」をオンまたはオフにします。
3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。

#### 結果

チェックボックスがオンのときは選択した歌詞の前に歌詞番号が表示され、オフのときは非表示になります。

#### 関連リンク

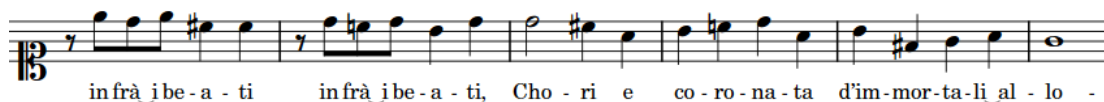
[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

## エリジョンスラー

エリジョンスラーは、2つ以上の音節または文字が同じ音符の歌詞に属することを示します。また、結合された歌詞の間で息継ぎをしないよう歌手に指示するために使われることもあります。



複数のエリジョンスラーが含まれるソプラノパート

Dorico SE では、下線の付いた文字を含む歌詞にエリジョンスラーが自動的に表示されます。

#### 関連リンク

[歌詞の入力 \(362 ページ\)](#)


[歌詞入力中のナビゲーション \(364 ページ\)](#)

[スラー \(1027 ページ\)](#)

## 日本語の歌詞でのスラーの表示/非表示

日本語の歌詞でのスラーの表示/非表示は、個々の歌詞について切り替えられます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

#### 手順

1. 日本語の歌詞でのスラーを表示する歌詞を選択します。
2. プロパティパネルの「歌詞 (Lyrics)」のグループで、「日本語の歌詞でのスラーを表示 (Show East Asian elision slur)」をオンまたはオフにします。
3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。



結果

チェックボックスがオンになっているときは選択した歌詞に日本語の歌詞のスラーが表示され、オフになっているときは非表示になります。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

---

例



日本語の歌詞でのスラーを表示した状態



日本語の歌詞でのスラーを非表示にした状態

---

# 音符

音符とは譜表上に配置し、音程を指示するための記号です。音符は通常、楕円形の符頭で、デュレーションによって黒玉か白玉で表示されますが、他にもさまざまなデザインの符頭が使用できます。

デュレーションによっては、音符は符尾を持つことがあります。符尾はデュレーションを示すために使用されます。

Dorico SE では、タイで連結された隣接する音符のシーケンスは、個々の音符ではなく、タイのつながり全体のデュレーションを持つ単一の音符と見なされます。音符のグループ化は、通常拍子記号により設定される一般的な拍グループに従って自動的に調整されます。

関連リンク

[音符の入力](#) (201 ページ)

[音符のスペーシング](#) (537 ページ)

[符尾](#) (863 ページ)

[符頭セット](#) (849 ページ)

[個々の符頭のデザインの変更](#) (854 ページ)

[音符ツールのポップオーバー](#) (237 ページ)

[既存の音符の上/下に音符を追加](#) (237 ページ)

[括弧付きの符頭](#) (858 ページ)

[タイ](#) (1086 ページ)

[音符と休符のグループ化](#) (715 ページ)

[拍に従う連符グループ](#) (699 ページ)

## 符頭セット

符頭セットは、記譜に際して音符のデュレーションの表現に必要なすべての異なる符頭をひとまとめにした、同種のデザインに属する符頭の集まりです。

標準的な符頭セットには、最低 4 つの符頭が設定されています。

- 4 分音符かそれ以下のデュレーションの音符用の黒玉符頭
- 2 分音符用の白玉符頭
- 全音符用の幅広の白玉符頭
- 倍全音符用の、幅広の白玉符頭の両側に 1 本か 2 本の縦線が付いたもの、または四角形の白い符頭

ピッチ依存の符頭セットには、音符のデュレーションではなくピッチで変化する符頭も含まれます。

- ピッチの符頭セットには、ピッチごとに異なる符頭が設定されています。  
たとえばピッチ名符頭セットは、それぞれの音符の符頭にアルファベットによる音名と、該当する場合は臨時記号を表示します。
- 音度の符頭セットには、現在の調号に対するそれぞれの音符の音度ごとに異なる符頭が設定されています。  
たとえば Aikin 7 種の形状の符頭セットは、ピッチごとに形状が異なる符頭を使用します。

### 補足

- 1 つの符頭が複数の符頭セットに使用される場合もあります。ある符頭セットにおいてある符頭を編集した場合、その符頭が設定されているすべての符頭セットにおいて、その符頭の外観に変化が反映されます。

- 符頭セットには同じ種類の符頭しか設定できません。たとえば、標準の符頭はピッチ符頭セットには使用できません。
- 既存の符頭セットまたは既存の符頭のタイプは変更できません。

関連リンク

[ピッチ依存の符頭セットのデザイン \(853 ページ\)](#)

## 符頭セットのデザイン

Dorico SE には、個々の符頭に使用できる数種類の符頭セットのデザインが用意されています。

- 少なくとも1つの音符を選択して「編集 (Edit)」>「記譜 (Notations)」>「符頭 (Notehead)」>「符頭のタイプまたはデザイン」>「符頭のデザイン」を選択すると、利用できる符頭のデザインを確認できます。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

補足

Dorico SE では、符尾なしの符頭は用意されていません。

### 一般的な符頭

#### 符頭セットのデザイン



#### 符頭セットの名称

大きめの符頭 (Larger Noteheads)



デフォルトの符頭 (Default Noteheads)



丸付き符頭 (大) (Large Circled Noteheads)



丸付き符頭 (Circled Noteheads)



スラッシュ付き符頭 (左下から右上) (Slashed Noteheads (Bottom Left to Top Right))



スラッシュ付き符頭 (左上から右下) (Slashed Noteheads (Top Left to Bottom Right))

## X形の符頭

### 符頭セットのデザイン

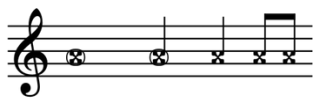


### 符頭セットの名称

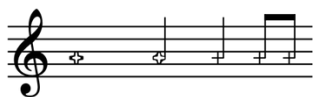
丸付き X 符頭 (Circle X Noteheads)



X および菱形の符頭 (大) (Large X and Diamond Noteheads)



装飾文字の X 符頭 (Ornate X Noteheads)



+ 符頭 (Plus Noteheads)



X 付き符頭 (With X Noteheads)



X 符頭 (X Noteheads)



X と丸付き X 符頭 (X and Circle X Noteheads)



X と菱形符頭 (X and Diamond Noteheads)

## 三角形の符頭

### 符頭セットのデザイン



### 符頭セットの名称

下向き矢印符頭 (大) (Large Arrow Down Noteheads)



上向き矢印符頭 (大) (Large Arrow Up Noteheads)

符頭セットのデザイン



符頭セットの名称

逆三角形符頭 (Triangle Down Noteheads)



左向き三角形符頭 (Triangle Left Noteheads)



右向き三角形符頭 (Triangle Right Noteheads)



三角形符頭 (Triangle Up Noteheads)

---

菱形の符頭

符頭セットのデザイン



符頭セットの名称

菱形符頭 (Diamond Noteheads)



旧式の菱形符頭 (Old-Style Diamond Noteheads)



菱形符頭 (白) (White Diamond Noteheads)



菱形符頭 (幅広) (Wide Diamond Noteheads)

---

スラッシュ符頭

符頭セットのデザイン



符頭セットの名称

ミュートスラッシュ符頭 (Muted Slash Noteheads)

---

### 符頭セットのデザイン

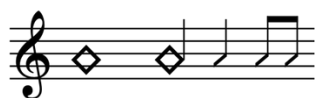


### 符頭セットの名称

スラッシュ符頭 (特大) (Oversized Slash Noteheads)



スラッシュ符頭 (Slash Noteheads)



スラッシュ符頭 (小) (Small Slash Noteheads)

---

### 丸と四角の符頭

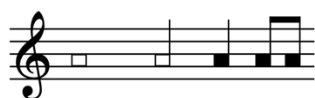
---

#### 符頭セットのデザイン



#### 符頭セットの名称

半月形符頭 (Moon Noteheads)



長方形符頭 (Rectangular Noteheads)



点付き白丸符頭 (Round White with Dot Noteheads)

---

関連リンク

[個々の符頭のデザインの変更 \(854 ページ\)](#)

## ピッチ依存の符頭セットのデザイン

ピッチ依存の符頭セットは、音符のピッチに従い異なるデザインまたはカラーの符頭を使用します。Dorico SE では、数種類のピッチ依存の符頭セットが利用できます。

- 少なくとも 1 つの音符を選択して「編集 (Edit)」>「記譜 (Notations)」>「符頭 (Notehead)」> [符頭のタイプまたはデザイン]> [符頭のデザイン] を選択すると、利用できる符頭のデザインを確認できます。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

---

### 音度による符頭

---

#### 符頭セットのデザイン



#### 符頭セットの名称

Aikin 7 種の形状の符頭 (Aikin 7-shape Noteheads)

---

### 符頭セットのデザイン



### 符頭セットの名称

Funk 7 種の形状の符頭 (Funk 7-shape Noteheads)

Walker 4 種の形状の符頭 (Walker 4-shape Noteheads)

Walker 7 種の形状の符頭 (Walker 7-shape Noteheads)

---

### ピッチによる符頭

---

#### 符頭セットのデザイン



#### 符頭セットの名称

Figurenotes© の符頭 (Figurenotes© Noteheads)

ピッチ名符頭 (Pitch name noteheads)

---

#### 関連リンク

[符頭セット](#) (849 ページ)

[個々の符頭のデザインの変更](#) (854 ページ)

## 個々の符頭のデザインの変更

トリルの補助音符を含め、個々の符頭についてデザインを変更できます。たとえば、木管楽器に空気を通す音のように、無音程のサウンドをプレーヤーが発することを示す場合などに、X 型の符頭を使用できます。

#### 補足

- この手順は、スラッシュ符頭の声部に属する音符には適用されません。
  - 無音程打楽器に属する音符の符頭のデザインを変更して別の演奏技法を表わす場合は、かわりに演奏技法を変更します。
  - 符頭のデザインを変更してハーモニクスやスラッシュ符頭を表わす場合は、かわりに音符をハーモニクスに変換するか、スラッシュ付き声部に変更します。また、スラッシュ領域を入力することもできます。
- 

#### 手順

1. デザインを変更する符頭を選択します。
2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「符頭 (Notehead)」 > [符頭のタイプ] > [符頭のデザイン] を選択します。



たとえば、選択した音符の符頭のデザインを X 符頭に変更するには、「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「符頭 (Notehead)」 > 「X 形 (Crosses)」 > 「X 符頭 (X Noteheads)」を選択します。

#### ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

---

#### 結果

選択した音符の符頭のデザインが変更されます。

#### ヒント

「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページでは、出荷時の符頭のデザインそれぞれにキーボードショートカットを割り当てることができます。

---

#### 関連リンク

[スラッシュ符頭 \(1007 ページ\)](#)

[スラッシュ付き声部 \(1016 ページ\)](#)

[スラッシュ領域 \(1007 ページ\)](#)

[既存の音符の声部を変更する \(423 ページ\)](#)

[ハーモニクス \(868 ページ\)](#)

[音符をハーモニクスに変換する \(869 ページ\)](#)

[演奏技法固有の符頭 \(1132 ページ\)](#)

[演奏技法固有の符頭の変更 \(1135 ページ\)](#)

[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(53 ページ\)](#)

## 弦への音符の割り当て

弦楽器に属する音符がどの弦で演奏されるかを変更できます。これは、正しいハーモニクスを指定する場合などに役立ちます。音符の多くは、弦を押さえる位置次第では複数の弦で演奏できます。


弦に音符を指定するのは、グリッサンドやフィンガリングシフトに対して効果的です。音符を演奏するための弦とフィンガリングのポジションは、これらの変化の方向に影響するからです。ただし、弦の番号は楽譜に表示されません。そのかわりに弦の指示記号やフィンガリングを入力することにより、弦楽器プレイヤーは演奏するべき弦を把握できます。

#### 補足

バイオリン、チェロ、またはギターなど、弦楽器に属する音符に対してのみ、弦の割り当てを変更できます。

---

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
  - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 

#### 手順

1. 弦の割り当てを変更する音符を選択します。

## 補足

複数の音符を同時に選択する場合は、同じインストゥルメントタイプの譜表の音符しか選択できません。たとえば、バイオリン1とバイオリン2の譜表における複数のCを選択します。

2. プロパティパネルの「音符と休符 (Notes and Rests)」グループで、「弦 (String)」をオンにします。
3. メニューから使用する弦を選択します。  
インストゥルメントの弦番号が表示され、続いてその弦の基本ピッチおよびオクターブ番号が括弧内に表示されます。たとえば、チェロの最低弦は「4 (C2)」と表現されます。

## 補足

メニューで利用できるオプションは、選択したピッチとインストゥルメントのタイプによって変化します。

## 結果

選択した音符に割り当てられた弦が変更されます。

## 補足

この操作のあとに音符のピッチを変更した場合、指定した弦では演奏できなくなったすべての音符において「弦 (String)」が自動的にオフになります。

## 関連リンク

[グリッサンドライン \(899 ページ\)](#)

[弦楽器におけるフィンガリングのシフト指示記号の方向を変更する \(805 ページ\)](#)

[フレット楽器のフィンガリング \(797 ページ\)](#)

[弦の指示記号 \(806 ページ\)](#)

[譜表の内側に弦の指示記号を入力する \(354 ページ\)](#)

[音符をハーモニクスに変換する \(869 ページ\)](#)

[倍音の変更 \(870 ページ\)](#)

## 音域外の音符のカラーを表示/非表示にする

音域外と見なされる音符にカラーを表示できます。これにはそのインストゥルメントや声楽のパートが演奏したり歌ったりするには高すぎる/低すぎる音符や、現在のハープペダルセッティングに合致しない音程などがあります。音域外の音符のカラーが非表示になっている場合、初期設定ではすべての音符が黒く表示されます。

音域外の音符のカラーは注釈と見なされ、初期設定では印刷されません。

## 補足

音域外の声部と音符のカラーを同時に表示することはできません。

## 手順

- 以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 音域外の音符のカラーを表示するには、「ビュー (View)」 > 「音符と休符のカラー (Note And Rest Colors)」 > 「音域外の音符 (Notes Out Of Range)」を選択します。

- 音域外の音符のカラーを非表示にするには、「**ビュー (View)**」 > 「**音符と休符のカラー (Note And Rest Colors)**」 > 「**なし (None)**」を選択します。

#### 結果

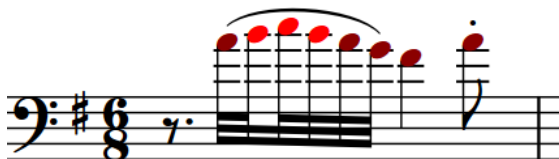
音域外の音符のカラーの表示/非表示が切り替わります。

困難と見なされる音符は暗い赤で表示され、不可能または実質的に不可能な音符は明るい赤で表示されます。

#### 補足

タブ譜の対応する弦のフレットの範囲外にある音符は、音域外の音符にカラーを表示しない設定であっても、常にクエスチョンマークで表示されます。

#### 例



音域外の音符のカラーを表示した例。フレーズ中の3音は明るい赤で、他の音符は暗い赤で表示されている。

#### 手順終了後の項目

音域外の音符のカラーが表示されたことで一部の音符が現在のハープペダル設定に合わないことが分かった場合、そのパッセージのために新しいペダルダイアグラムを入力するか、適切なハープペダルダイアグラムを自動作成できます。

#### 関連リンク

[楽譜領域のカラーを変更する \(49 ページ\)](#)

[ハープペダルダイアグラムの入力 \(350 ページ\)](#)

[既存の楽譜に基づくハープペダルダイアグラムの計算 \(351 ページ\)](#)

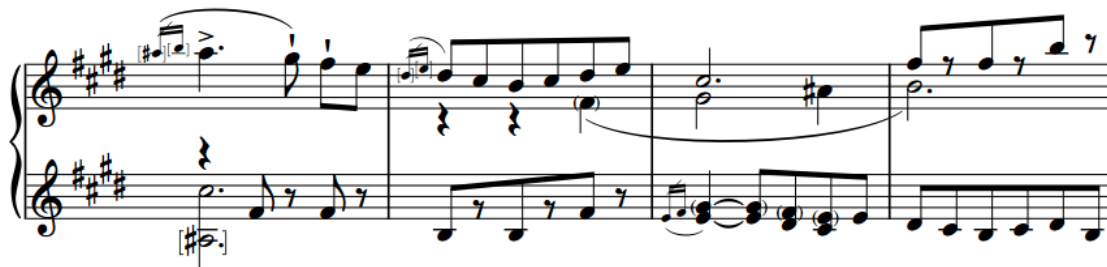
[声部カラーの表示/非表示 \(1146 ページ\)](#)

[注釈 \(510 ページ\)](#)

# 括弧付きの符頭

括弧付きの符頭は、音符の演奏が任意であること、編集上の音符であること、リピートのある楽譜のすべてのリピート回で演奏される音符ではないこと、またはピアノで鍵盤を押さえるが完全には押し込まないことを示すために一般的に使用されます。Dorico SE では、すべての符頭に括弧を表示できます。

各括弧にどの音符が含まれているのかがはっきりわかるように、符頭の括弧は符頭よりわずかに長く上下に伸びています。



符頭の丸括弧と符頭の角括弧が含まれているフレーズ

また、音符の譜表とタブ譜でそれぞれ個別に符頭に括弧を表示することもできます。

初期設定では、括弧付きの符頭はベロシティが低くなるため、標準の音符より再生時の音が小さくなります。

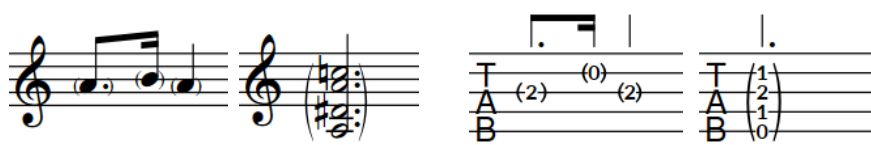
Dorico SE では、以下の符頭の括弧のタイプを使用できます。

## 符頭の丸括弧

符頭の丸括弧はスラーと外観が似ていますが、垂直に配置されます。

### 補足

タブ譜では、タイのつながりの2番め以降のすべての音符/コードを囲む丸括弧が自動的に表示されます。タブ譜でタイのつながりのすべての符頭に括弧を表示した場合、自動的に表示されるこれらの符頭の括弧が含まれます。

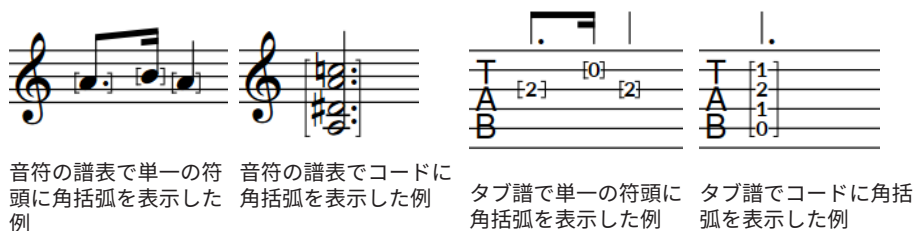


音符の譜表で単一の符頭に丸括弧を表示した例  
音符の譜表でコードに丸括弧を表示した例

タブ譜で単一の符頭に丸括弧を表示した例  
タブ譜でコードに丸括弧を表示した例

## 符頭の角括弧

符頭の角括弧は、垂直の直線の上下に水平のフックが付いた形になっています。角括弧の長さは、括弧が譜表線上で終わってフックが見えなくなるということがないように自動的に調整されます。



#### 関連リンク

[タイでつながれた1つまたはすべての符頭に括弧を表示する \(860 ページ\)](#)

[音符をデッドノートとして表示する \(918 ページ\)](#)

[音符の入力 \(201 ページ\)](#)

[タイ \(1086 ページ\)](#)

[ギターベンド \(904 ページ\)](#)

[ギタープリベンドとギタープリダイブ \(906 ページ\)](#)

[ビブラートバーのダイブとリターン \(909 ページ\)](#)

[括弧付きのコード記号 \(735 ページ\)](#)


## 符頭に括弧を表示する

個々の符頭、コード内の単一の音符、およびコード全体に丸括弧または角括弧を表示できます。たとえば、特定の音符の演奏が任意であることや編集上の変更であることを示したい場合や、無音程打楽器の音符をゴーストノートとして表示したい場合などに使用します。

#### 補足

デッドノートを表わすために符頭に括弧を表示したい場合は、かわりにフレット楽器に属する音符をデッドノートとして表示できます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

#### 手順

1. 括弧を表示する符頭を選択します。

#### 補足

- コード全体に括弧を表示するには、コード内のすべての音符を選択する必要があります。
- 音符の譜表とタブ譜の両方で括弧を表示するには、両方の譜表で音符を選択する必要があります。

2. プロパティパネルの「括弧付きの符頭 (Bracketed Noteheads)」グループで「括弧スタイル (Bracket style)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 丸 (Round)
  - 四角 (Square)

## 結果

選択した音符に各タイプの符頭の括弧が表示されます。タブ譜のみで音符を選択した場合、音符の譜表の対応する音符には括弧が表示されません。逆も同様です。

タイでつながれた音符を選択した場合、タイでつながれた最初の符頭のみ括弧が表示されます。

コード内のすべての音符を選択した場合、コード内の音符間の間隔があまりに大きいと括弧が自動的に分割されますが、それ以外の場合は各コードに対して単一の括弧が表示されます。コード内の個々の音符を選択した場合、それぞれの音符に独立した括弧が表示されます。

初期設定では、括弧付きの符頭はペロシティーが低くなるため、標準の音符より再生時の音が小さくなります。

## ヒント

- 「括弧スタイル (Bracket style)」をオフにすると、選択した音符の括弧が非表示になります。
- 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「符頭 (Notehead)」 > 「丸括弧を切り替え (Toggle Round Brackets)」または「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「符頭 (Notehead)」 > 「角括弧を切り替え (Toggle Square Brackets)」を選択して符頭の括弧の表示/非表示を切り替えることもできます。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、これらのオプションにキーボードショートカットを割り当てることができます。

## 例



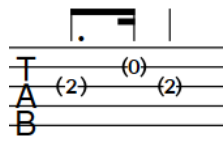
音符の譜表で単一の符頭に丸括弧を表示した例



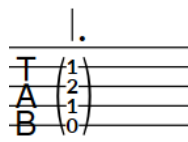
音符の譜表でコードに丸括弧を表示した例



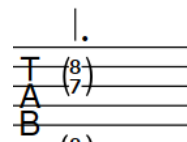
音符の譜表でコードに分割した丸括弧を表示した例



タブ譜で単一の符頭に丸括弧を表示した例



タブ譜でコードに丸括弧を表示した例



タブ譜でコードに分割した丸括弧を表示した例

## 関連リンク

[音符をデッドノートとして表示する \(918 ページ\)](#)

[音符の入力 \(201 ページ\)](#)


[ペロシティーエディター \(594 ページ\)](#)

## タイでつながれた1つまたはすべての符頭に括弧を表示する

タイでつながれた最初の符頭のみ括弧を表示するか、タイでつながれたデュレーション全体に表示するかを変更できます。後者は、左の括弧がタイのつながりの最初の符頭に表示され、右の括弧が最後の符頭に表示されます。初期設定では、括弧はタイのつながりの最初の符頭のみ表示されます。

## 前提条件

- 必要な音符に括弧を表示しておきます。

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

## 手順

1. タイのつながりに対する符頭の括弧の位置を変更する音符を選択します。
2. プロパティパネルの「括弧付きの符頭 (Bracketed Noteheads)」グループで「タイのつながりの終了位置までの括弧 (Bracket until end of tie chain)」をオン/オフにします。

## 結果

「タイのつながりの終了位置までの括弧 (Bracket until end of tie chain)」をオンにすると選択したタイのつながりの開始位置と終了位置に括弧が表示され、オフにすると最初の音符またはコードにのみ括弧が表示されます。

括弧付きのコード内の単一の音符に対して「タイのつながりの終了位置までの括弧 (Bracket until end of tie chain)」をオンにすると、最初のコードの括弧が分割されることはありませんが、選択した音符のタイのつながりの終了位置にのみ追加の括弧が表示されます。これと同じようなコードで、別の音符がタイのつながりの終了位置まで括弧でくくられている場合にコード内の単一の音符に対して「タイのつながりの終了位置までの括弧 (Bracket until end of tie chain)」をオフにすると、タイのつながりの終了位置の括弧は分割されます。

タブ譜で音符を選択した場合、2番目の音符/コードに自動的に括弧が表示され、タイでつながれたそれ以降のすべての音符/コードはプロパティ設定に従って更新されます。

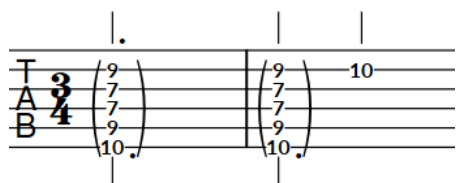
## 例



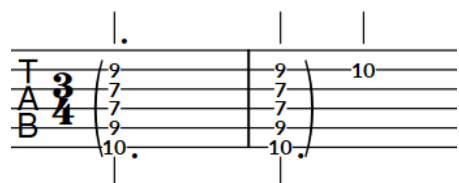
音符の譜表でタイのつながりの最初のコードにのみ括弧が表示された例



音符の譜表でタイのつながりの開始位置と終了位置に括弧が表示された例



タブ譜でタイのつながりの最初のコードにのみ括弧が表示され、2番目のコードに自動的に括弧が表示された例



タブ譜でタイのつながり全体の最初と最後に括弧が表示された例

## 関連リンク

[タイ \(1086 ページ\)](#)


[数字付き低音に単一の括弧を表示する \(783 ページ\)](#)



## コードの括弧の分割

コード内の符頭に付いた括弧を分割できます。初期設定では、コード内の音符間の間隔があまりに大きいと括弧が自動的に分割されますが、それ以外の場合はコード内のすべての音符に対して単一の括弧が表示されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

手順

1. 括弧を分割する場所のすぐ上にあるコード内の個々の音符を選択します。
2. プロパティパネルの「括弧付きの符頭 (Bracketed Noteheads)」グループで「括弧を分割 (Break bracket)」をオンにします。

結果

選択した音符のすぐ下で括弧が分割されます。

例



単一の丸括弧が付いたコード



分割された丸括弧が付いたコード

関連リンク

[和音の入力 \(230 ページ\)](#)

[括弧付きのコード記号 \(735 ページ\)](#)

# 符尾

符尾とは、2分音符かそれ以下のデュレーションの音符の符頭から延びる垂直の線です。符頭のデザインとの組み合わせにより、それぞれの音符のデュレーションが明確に識別できます。

たとえば、4分音符と8分音符はどちらも黒丸符頭と符尾を持ちますが、8分音符の場合は符尾に符鉤も付きます。16分音符には2つ、32分音符には3つというように符鉤が付いていきます。符尾の長さは Dorico SE のデフォルトにより決定され、符鉤の増減に合わせて自動的に調整されます。



音符と和音の符尾は、楽譜の浄書における表記規則と楽譜中の位置に従い、上向きまたは下向きになります。たとえば譜表が2つの合唱の楽譜においては、ソプラノとテナーのラインでは符尾は上向き、アルトとバスのラインでは符尾は下向きになります。

関連リンク

[音符と休符のグループ化](#) (715 ページ)

[オルタードユニゾン](#) (668 ページ)

[声部](#) (1145 ページ)

[音符の入力](#) (201 ページ)

## 符尾の方向

Dorico SE では、音符および和音の符尾の方向は、楽譜の浄書における表記規則に基づくルールに従います。

符尾の方向は自動的に決定されますが、音符、和音、または声部全体について、手動で個別に符尾の方向を変更できます。適用されるルールは以下の条件に従います。

- 譜表で有効な声部の数。
- 適用先が音符、和音、または音符の連桁グループのいずれであるか。
- 同じ和音または同じ連桁グループに属する音符が、譜表間で分割されているかどうか。

### 単一の声部の単一の音符

有効な声部が1つだけの五線譜においては、単一の音符のデフォルトの符尾の向きは、その譜表上の位置により決定されます。

- 音符が第3線より上にある場合、符尾は下向きになります。
- 音符が第3線より下にある場合、符尾は上向きになります。
- 音符が譜表の第3線上にある場合、譜表の方向は隣接する音符、連桁グループ、または和音により決定されます。両側の符尾の方向が同じである場合、音符の符尾もそれに合わせます。隣接する音符、連桁グループ、または和音の符尾の方向がそれぞれ異なる場合、または隣接する音符、連桁グループ、または和音がない場合、音符はデフォルトの符尾の方向に従います。

デフォルトの符尾の方向はインストゥルメントのタイプに従います。初期設定では、第3線上の音符の符尾は、インストゥルメントの譜表では下向きですが、声楽の譜表では歌詞との衝突を避けるため上向きです。



4 番目の音符の符尾が上向きであるため、第 3 線上の音符の符尾は上向きになります。



4 番目の音符の符尾が下向きであるため、第 3 線上の音符の符尾は下向きになります。

Dorico SE の初期設定では、最初に入力された一連の音符は、符尾が上向きの声部として設定されます。これらの音符は他の声部が入力されるまで譜表の唯一の声部として扱われます。

### 複声部の単一の音符

譜表に複数の声部があり、すべての声部に音符が含まれる場合、符尾の向きは声部の符尾の向きによって決定されます。符尾が上向きの声部に含まれる音符の符尾は上を、符尾が下向きの声部に含まれる音符の符尾は下を向きます。通常であれば譜表の位置に基づいて逆の方向に符尾が向く場合でも、声部の符尾の方向が音符に適用されます。

#### 補足

符尾が上向きの異なる声部または符尾が下向きの異なる声部に含まれる音符の表示順は、それぞれのピッチによって変わります。また、音符の声部ごとに列の並び順を個別に変更することもできます。

音符が 1 つの声部にしか含まれない状態が 1 小節以上続くときは、Dorico SE は自動的に符尾の方向をピッチに基づくデフォルトの方向に変更します。たとえば、譜表に符尾が上向きの声部が 1 つと符尾が下向きの声部が 1 つあり、符尾が下向きの声部にのみ音符や休符が含まれている場合、符尾が下向きの声部に含まれる音符の符尾は、譜表上の音符の位置によっては上向きになることがあります。ただし、空白の声部で休符や暗黙の休符を表示した場合、音符の符尾の方向は声部の符尾の方向に従います。



上向きの声部を表わすブルーの音符



下向きの声部を表わすオレンジ色の音符



上向き、下向きの声部が同じ小節内にある場合、符尾の方向は自動的に変わる

### 単一の声部の和音

単一の声部の和音の符尾の方向は、譜表の第 3 線の上下にある音符のバランスにより決定されます。

- 第 3 線から一番遠い音符が第 3 線より高い位置にある場合、和音の符尾は下向きになります。
- 第 3 線から一番遠い音符が第 3 線より低い位置にある場合、和音の符尾は上向きになります。
- 譜表の第 3 線の上下で和音のバランスが均等に取れている場合、譜表の方向は隣接する音符、連符グループ、または和音により決定されます。両側の符尾の方向が同じである場合、和音の符尾もそれに合わせます。隣接する音符、連符グループ、または和音の符尾の方向がそれぞれ異なる場合、均等なバランスの和音はデフォルトの符尾の方向に従います。

デフォルトの符尾の方向はインストゥルメントのタイプに従います。初期設定では、第 3 線上の音符の符尾は、インストゥルメントの譜表では下向きですが、声楽の譜表では歌詞との衝突を避けるため上向きです。

### 単一の声部の連符グループ

連符グループの符尾の方向は、連符グループに属する音符が譜表の第 3 線の上下に分布するバランスにより決定されます。

- 連桁グループに属する音符の過半数が第3線より上であれば、連桁グループの符尾の方向は下向きになります。
- 連桁グループに属する音符の過半数が第3線より下であれば、連桁グループの符尾の方向は上向きになります。
- 連桁グループに属する音符の数が譜表の第3線の上下で均等な場合、譜表の方向は隣接する音符、連桁グループ、または和音により決定されます。両側の符尾の方向が同じである場合、連桁グループの符尾もそれに合わせます。隣接する音符、連桁グループ、または和音の符尾の方向がそれぞれ異なる場合、均等なバランスの連桁グループはデフォルトの符尾の方向に従います。  
デフォルトの符尾の方向はインストゥルメントのタイプに従います。初期設定では、第3線上の音符の符尾は、インストゥルメントの譜表では下向きですが、声楽の譜表では歌詞との衝突を避けるため上向きです。

#### 関連リンク

- [声部列の並び順 \(1148 ページ\)](#)
- [複声部における暗黙の休符 \(1021 ページ\)](#)
- [声部カラーの表示/非表示 \(1146 ページ\)](#)
- [オルタードユニゾン \(668 ページ\)](#)

## 音符の符尾の方向を個別に変更する

音符の符尾の方向は手動で変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

#### 前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

---

#### 手順

1. 符尾の方向を変更する音符を選択します。

#### 補足

タイのつながり全体のみを選択でき、符尾の方向を変更すると、そのタイのつながりに含まれる最初の音符にのみ影響します。

2. 以下のいずれかの操作を行なって符尾の方向を変更します。

- 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「符尾 (Stem)」 > 「符尾を強制的に上向き (Force Stem Up)」を選択します。
- 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「符尾 (Stem)」 > 「符尾を強制的に下向き (Force Stem Down)」を選択します。

#### ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

---

#### 結果

選択した音符の符尾の方向が変更されます。選択した音符はここで指定した符尾の方向に従います。音符のピッチを後から変更し、異なる符尾の方向が通常使用されるピッチにしても符尾の方向は変わりません。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

#### 補足

- これによって音符が属する声部は変更されません。

- 音符を選択して **[F]** を押すことで符尾の方向を変更することもできます。

例



同じ方向を向くが、異なる声部に属する符尾



同じ方向を向き、同じ声部に属する符尾

関連リンク

[既存の音符の声部を変更する \(423 ページ\)](#)

[譜表に対するアイテムの位置の変更 \(402 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

## 声部のデフォルトの符尾の方向を変更する

声部のデフォルトの符尾の方向は、スラッシュ符頭の声部も含めて、入力したあとでも変更できます。

### 補足

これは声部における暗黙の符尾の方向を変更しますが、単一の声部におけるすべての音符の符尾の方向を変更するわけではありません。Dorico SE では、音符が含まれる声部が1つだけのときは、符尾の方向が自動的に変更されます。

手順

1. 符尾の方向を変更する声部の音符または和音を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、選択した声部のデフォルトの符尾の方向を変更します。
  - 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「声部 (Voices)」 > 「符尾をデフォルトで上向きにする (Default Stems Up)」を選択します。
  - 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「声部 (Voices)」 > 「符尾をデフォルトで下向きにする (Default Stems Down)」を選択します。

### ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

## 符尾の方向の変更を解除

符尾の方向に加えた変更を解除して、デフォルトの方向に復元できます。

手順

1. 符尾の方向の変更を解除する音符を選択します。
2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「符尾 (Stem)」 > 「符尾の強制を削除 (Remove Forced Stem)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

#### 結果

選択した音符におけるすべて符尾の方向の変更が解除されます。選択した音符の符尾がデフォルトの方向に復元されます。

#### 補足

または、符尾の方向を逆方向に変更もできます。ただし、符尾の方向が強制された音符は、たとえば後からピッチを変更しても、符尾の方向が自動的に変更されません。

---

## 符尾の長さ

Dorico SE の初期設定での符尾の長さは、音符の譜表上の位置による符尾の外観に関する一般的な表記規則に従い決定されます。

# ハーモニクス

ハーモニクスとは、振動している弦の特定の位置に触れ、対応する倍音を鳴らすことで作り出されるピッチのことです。多くの場合、ハーモニクスは弦を押さえて出す音よりもピッチが高く、透明感のある澄んだ音になります。ハーモニクスには、ナチュラルとアーティフィシャルという2つのタイプがあります。

倍音には、倍音列内の順序に応じて番号が振られており、この番号は倍音を作り出す弦の節にも関連しています。たとえば、倍音列内の第2倍音は弦の中間の節、つまり弦をちょうど2つに分割する節に触れることで作り出されます。同じように、第3倍音は弦を3つに分割する節に触れることで作り出されるといった具合です。

## ナチュラルハーモニクス

ナチュラルハーモニクスは、開放弦のいずれかの節に触れ、弦を弓で弾くか指ではじくことで作り出します。作り出されるハーモニクスの発音上のピッチは、倍音列内の対応する倍音と節によって異なります。たとえば、弦の中央の節に触れると第2倍音を作り出され、開放弦のピッチの1オクターブ上の音が鳴ります。

## アーティフィシャルハーモニクス

アーティフィシャルハーモニクスは、(標準の音符を演奏するように)弦を完全に押さえてから、押さえた弦のいずれかの節に触れることで作り出します。作り出されるハーモニクスの発音上のピッチは、倍音列内の対応する倍音と節によって異なります。たとえば、押さえるピッチの4分の1上に相当する節に触れると第4倍音を作り出され、押さえるピッチの2オクターブ上の音が鳴ります。

アーティフィシャルハーモニクスを作り出すには、弦を完全に押さえたうえで、その弦の正しい節に触れる必要があります。アーティフィシャルハーモニクスは、ナチュラルハーモニクスよりも作り出すのが難しい場合があります。



2弦でアーティフィシャルハーモニクスとナチュラルハーモニクスを交互に演奏するバイオリンの楽節 同じ楽節の発音上のピッチ


Dorico SE は、弦楽器およびフレット楽器のハーモニクスを記譜するための複数の表記規則をサポートしています。これには、ナチュラルハーモニクスとアーティフィシャルハーモニクスの両方が含まれます。標準と菱形の2つの符頭で表わされるアーティフィシャルハーモニクスの場合、第2倍音から第6倍音に対して記譜する触れるピッチの菱形の符頭の正しいピッチが自動的に計算されます。これらのピッチは、対応する再生デバイスにハーモニクス専用のサウンドが含まれている場合、それらのサウンドが再生に反映されます。



## 音符をハーモニクスに変換する

既存の音符をアーティフィシャルハーモニクスやナチュラルハーモニクスに変換できます。ハーモニクスは、発音上のピッチ、触れるピッチ、または押さえるピッチを表わすことができます。

### 前提条件

- ハーモニクスに変換する音符を入力しておきます。ただし、入力するピッチは、どのスタイルまたは外観を使用するかによって異なります。
  - ナチュラルハーモニクスの場合は、発音上のピッチを入力することをおすすめします。
  - アーティフィシャルハーモニクスの場合は、押さえるピッチを入力することをおすすめします。
- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

---

### 手順

1. ハーモニクスに変換する音符を選択します。
2. プロパティパネルの「ハーモニクス (Harmonics)」グループで、「タイプ (Type)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **人工 (Artificial)**
  - **自然 (Natural)**

---

### 結果

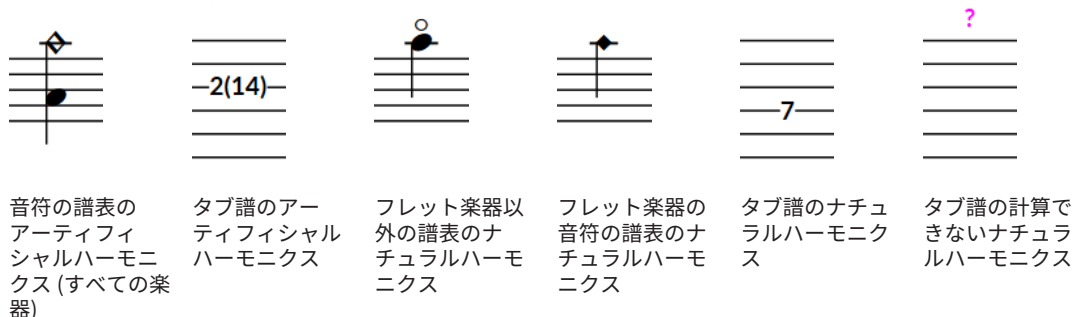
選択した音符が各タイプのハーモニクスに変換されます。対応する再生デバイスにハーモニクス専用のサウンドが含まれている場合、選択した音符は自動的にこれらのサウンドを使用します。それに応じて、演奏時に発音されるアーティフィシャルハーモニクスのピッチも変更されます。

- 初期設定では、アーティフィシャルハーモニクスは第2倍音を表わします。アーティフィシャルハーモニクスは、選択した音符の1オクターブ上に触れるピッチを表わす菱形の符頭を使用して表示されます。タブ譜では、押さえるフレットが左側に表示され、触れるフレットが右側に括弧付きで表示されます。
- 初期設定では、ナチュラルハーモニクスは発音上のピッチを表わします。ナチュラルハーモニクスは、選択した音符の上に丸い記号を使用して表示されます。フレット楽器の音符の譜表では、ナチュラルハーモニクスが黒い菱形符頭として表示されます。タブ譜では、触れるピッチのフレットを計算できるときはそのフレットが表示され、計算できないときはピンクのクエスチョンマークが表示されます。

---

### 例

以下の例は、さまざまな譜表のナチュラルハーモニクスとアーティフィシャルハーモニクスのデフォルトの外観を示しています。



#### 手順終了後の項目

ハーモニクスの倍音を変更できます。また、ナチュラルハーモニクスの外観とアーティフィシャルハーモニクスのタイプを変更することもできます。

ハーモニクスを標準の音符に戻す場合は、「**ハーモニクス (Harmonics)**」グループの「**タイプ (Type)**」をオフにします。

#### 関連リンク

[音符の入力 \(201 ページ\)](#)

[ハーモニクスの外観/スタイル \(872 ページ\)](#)

[楽譜領域のカラーを変更する \(49 ページ\)](#)

[弦への音符の割り当て \(855 ページ\)](#)

[タブ譜 \(1060 ページ\)](#)


## 倍音の変更

初期設定では、ハーモニクスは倍音列内の第2倍音、つまり基音の1オクターブ上の音を表わします。第2倍音よりも上の倍音を使用したい場合などに、ハーモニクスの倍音を個別に変更できます。

#### 補足

Dorico SE で正しく計算できるのは、第2節から第6節までのアーティフィシャルハーモニクスの倍音のみです。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。

#### 手順

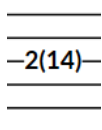
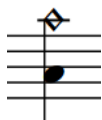
1. 倍音を変更するハーモニクスを選択します。
2. プロパティパネルの「**ハーモニクス (Harmonics)**」グループで、「**倍音 (Partial)**」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を、希望する倍音を作り出すために触れる弦の節の番号に変更します。

#### 結果

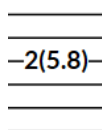
選択したハーモニクスの倍音が変更されます。「**標準 (Normal)**」タイプを使用しているアーティフィシャルハーモニクスの場合、白い菱形符頭のピッチまたは括弧付きのフレット番号は自動的に更新されます。それに応じて、演奏時に発音されるアーティフィシャルハーモニクスのピッチも変更されます。

例

デフォルトの倍音を使用したアーティフィシャル  
ハーモニクス  
(音符とタブ譜)




第5倍音に変更したアーティフィシャルハーモニクス  
(音符とタブ譜)



## ハーモニクスの臨時記号を表示/非表示にするか括弧を付ける

押さえるピッチの音符の臨時記号の表示/非表示や括弧とは別に、ハーモニクスの臨時記号を個別に表示/非表示にしたり、丸括弧または角括弧付きで表示したりできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 臨時記号の表示/非表示を切り替える、または臨時記号に括弧を付けるハーモニクスを選択します。
2. プロパティパネルの「ハーモニクス (Harmonics)」グループで、「臨時記号 (Accidental)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 非表示 (Hide)
  - 表示 (Show)
  - 丸括弧 (Round brackets)
  - 角括弧 (Square brackets)

結果

選択したハーモニクスの臨時記号が、非表示、表示、丸括弧付きまたは角括弧付きで表示されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

補足

- 臨時記号を非表示にしても再生時のピッチには影響しません。

- 「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、「臨時記号を非表示 (Hide Accidental)」、「臨時記号を表示 (Show Accidental)」、「臨時記号に丸括弧を表示 (Show Accidental in Round Brackets)」、「臨時記号に角括弧を表示 (Show Accidental in Square Brackets)」に対してキーボードショートカットを割り当てることができます。

手順終了後の項目

また、菱形の符頭で表示されるアーティフィシャルハーモニクスの押さえるピッチを表わす標準の符頭の臨時記号を表示/非表示にしたり、臨時記号に括弧を付けたりすることもできます。

関連リンク

[臨時記号を表示/非表示にするか括弧を付ける \(666 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

## ハーモニクスの外観/スタイル

アーティフィシャルハーモニクスとナチュラルハーモニクスはどちらもさまざまな方法で記譜できます。Dorico SE では、発音上のピッチ、押さえるピッチか触れるピッチのいずれか、あるいは押さえるピッチと触れるピッチの両方を、個々のハーモニクスに対して表示できます。

本書では、アーティフィシャルハーモニクスの「スタイル」、ナチュラルハーモニクスの「外観」という呼び方をします。これは、アーティフィシャルハーモニクスのスタイルがそれぞれ異なる演奏技法の使用を意味するのに対し、ナチュラルハーモニクスの外観は演奏技法とは関係がないためです。

### ナチュラルハーモニクス

#### 上に丸 (Circle above)

音符の符頭側にハーモニクスの丸い記号を表示します。通常は、ハーモニクスの発音上のピッチを表わします。初期設定では、フレット楽器に属さないバイオリンなどの譜表のナチュラルハーモニクスに使用されます。



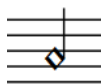
#### 菱形符頭 (Diamond notehead)

音符の符頭を菱形符頭に変更します。4分音符以下の長さの音符の場合は黒い (塗りつぶされた) 菱形符頭が表示され、2分音以上の長さの音符の場合は白い (塗りつぶされていない) 菱形符頭が表示されます。通常は、触れるピッチを表わします。初期設定では、フレット楽器の音符の譜表のナチュラルハーモニクスに使用されます。

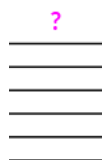


#### 菱形符頭 (白) (White diamond notehead)

音符の符頭を菱形符頭に変更します。音符のデュレーションに関係なく、符頭は常に白い菱形で表わされます。通常は、触れるピッチを表わします。



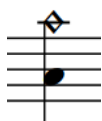
タブ譜では、選択した外観に関係なく、ナチュラルハーモニクスには常に触れるフレットが表示されます。触れるフレットを計算できない場合は、ピンクのクエスチョンマークが表示されます。



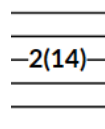
## アーティフィシャルハーモニクス

### 標準 (Normal)

押さえるピッチを表わす符頭と、触れるピッチを表わす符頭の2つの符頭が表示されます。触れるピッチは、倍音に基づいて自動的に計算されます (デフォルトの倍音は第2倍音です)。タブ譜では、押さえるフレットが左側に表示され、触れるフレットが右側に括弧付きで表示されます。これは、すべての譜表のアーティフィシャルハーモニクスのデフォルトの外観です。



音符の譜表の標準アーティフィシャルハーモニクス



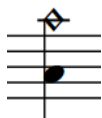
タブ譜の標準アーティフィシャルハーモニクス

### ピンチ (Pinch)

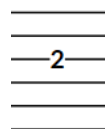
押さえるピッチを表わす符頭と、発音上のピッチを表わす符頭の2つの符頭が表示されます。発音上のピッチは、倍音に基づいて自動的に計算されます (デフォルトの倍音は第2倍音です)。タブ譜では、押さえるフレットだけが表示されます。

#### 補足

この記譜方法はフレット楽器を使用する場合にのみ選択します。ピンチは、振動している弦をピックアップの近くの節の位置でつまむ演奏技法で、甲高い音が出ます。



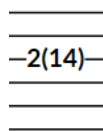
音符の譜表のピンチハーモニクス



タブ譜のピンチハーモニクス

### 1つの符頭 (演奏上のピッチ) (Single notehead (sounding))

発音上のピッチを表わす1つの符頭が表示されます。タブ譜では、押さえるフレットが左側に表示され、発音上のピッチが右側に括弧付きで表示されます。

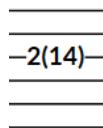


音符の譜表の1つの符頭 (演奏上のピッチ)  
アーティフィシャルハーモニクス

タブ譜の1つの符頭 (音あり) アーティフィ  
シャルハーモニクス

### 1つの符頭 (押さえる位置のピッチ) (Single notehead (stopped))

押さえるピッチを表わす1つの符頭が表示されます。タブ譜では、押さえるフレットが左側に表示され、触れるフレットが右側に括弧付きで表示されます。



音符の譜表の1つの符頭 (押さえる位置のピ  
ッチ) アーティフィシャルハーモニクス

タブ譜の1つの符頭 (押さえる位置のピ  
ッチ) アーティフィシャルハーモニクス

関連リンク

[楽譜領域のカラーを変更する \(49 ページ\)](#)


## ナチュラルハーモニクスの外観を変更する

初期設定では、ナチュラルハーモニクスは、発音上のピッチを示す丸が標準の符頭の上に付いたものとして表示されます。たとえば、触れるピッチを示す白い菱形の符頭として表示するなど、ナチュラルハーモニクスの外観を個別に変更できます。

### 補足

これらの手順は、「**自然 (Natural)**」タイプのハーモニクスにのみ適用されます。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。

### 手順

1. 外観を変更するナチュラルハーモニクスを選択します。
2. プロパティパネルの「**ハーモニクス (Harmonics)**」グループで、「**スタイル (Style)**」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **上に丸 (Circle above)**
  - **菱形符頭 (Diamond notehead)**

- **菱形符頭 (白) (White diamond notehead)**

---

#### 結果

選択したナチュラルハーモニクスの外観が変更されます。これには、フレット楽器の音符の譜表に記譜されたナチュラルハーモニクスの外観も含まれます。タブ譜に表示された触れるピッチは、自動的に変更されません。

#### 補足

- ナチュラルハーモニクスの外観を変更しても、記譜上のピッチが自動的に変更されることはありません。たとえば、発音上のピッチを「上に丸 (Circle above)」で表わすハーモニクスから、触れるピッチを「菱形符頭 (白) (White diamond notehead)」で表わすハーモニクスに変更するには、音符のピッチも変更する必要があります。
  - Dorico SE は、「菱形符頭 (白) (White diamond notehead)」スタイルのナチュラルハーモニクスを、そのハーモニクスの可能な限り一番下の弦に自動的に割り当てます。必要に応じて別の弦を指定することもできます。
  - プロパティパネルの「ハーモニクス (Harmonics)」グループで「位置 (Placement)」をオンにして任意のオプションを選択すると、ハーモニクスの丸い記号の譜表に対する位置を変更できます。
- 

#### 関連リンク

- [個々の音符のピッチの変更 \(424 ページ\)](#)
- [弦への音符の割り当て \(855 ページ\)](#)
- [タブ譜 \(1060 ページ\)](#)

## アーティフィシャルハーモニクスのスタイルの変更


初期設定では、アーティフィシャルハーモニクスは、押さえるピッチを表わす標準の符頭と、触れるピッチを表わす菱形の符頭の 2 つの符頭で表わされます。たとえば、ピンチハーモニクスであることを示す場合など、アーティフィシャルハーモニクスのスタイルを個別に変更できます。

#### 補足

これらの手順は、「人工 (Artificial)」タイプのハーモニクスにのみ適用されます。

---

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
  - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 

#### 手順

1. スタイルを変更するアーティフィシャルハーモニクスを選択します。
  2. プロパティパネルの「ハーモニクス (Harmonics)」グループで、「スタイル (Style)」をオンにします。
  3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
    - 標準 (Normal)
    - ピンチ (Pinch)
    - 1 つの符頭 (演奏上のピッチ) (Single notehead (sounding))
    - 1 つの符頭 (押さえる位置のピッチ) (Single notehead (stopped))
-



結果

選択したアーティフィシャルハーモニクスのスタイルが変更されます。

補足

「**ピンチ (Pinch)**」は、異なる技法を使ってハーモニクスを作り出すことを意味します。

---

# 装飾音

装飾音は、記譜上のピッチに加えて複数の音符を演奏することを示す記号です。これは音楽の装飾に使用されます。たとえばバロック音楽では、トリルやその他の装飾音による装飾が多く施されます。

演奏者がどう音符を演奏するかの特定の記譜方法は時代とともに発展し、さまざまな装飾音パターンを指定するさまざまな装飾記号が生まれています。それでも装飾音においては、演奏者が自身のやり方で音楽を装飾する幾ばくかの自由が与えられています。

Dorico SE において「装飾音」とは、モルデント、ターン、トリルなどの装飾音記号を指します。



ターン、ショートトリル、延長線付きのトリルを含むフレーズ

## 補足

現在は、トリルのみが再生に反映されます。他の装飾音の再生への反映は将来のバージョンでサポートされる予定です。

## 関連リンク

[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(313 ページ\)](#)

[装飾音符 \(812 ページ\)](#)

[装飾音の位置 \(878 ページ\)](#)

[トリル \(880 ページ\)](#)

[再生時のトリル \(890 ページ\)](#)

## 装飾音の音程の変更


装飾音の音程を記譜上のピッチの上下どちらにでも変更して、装飾音で演奏するピッチを指示できます。装飾音の音程は臨時記号によって表示されます。

装飾音の中には、音程の変化を一定の方向でしか行なえないものがあります。たとえば、ショートトリルでは音程の変化は上方のみ、モルデントでは下方のみとなります。

## 補足

この手順はトリルには適用されません。

## 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

## 手順

1. 音程を変更する装飾音を選択します。

2. プロパティパネルの「装飾音 (Ornaments)」グループで、選択した装飾音に応じて以下のプロパティを片方または両方ともオンにします。
  - 上の音程 (Interval above)
  - 下の音程 (Interval below)
3. 数値フィールドの値を任意の音程に変更します。
  - 0 または 4 以上では、臨時記号は表示されません。
  - 1 ではフラットが表示されます。
  - 2 ではナチュラルが表示されます。
  - 3 ではシャープが表示されます。

#### 結果

選択した装飾音の音程が変更されます。

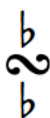
#### 補足

装飾音のタイプによっては、上下いずれにも臨時記号を表示しないものもあります。

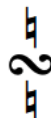
#### 例



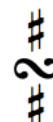
臨時記号なし



上および下のフラット



上および下のナチュラル



上および下のシャープ

#### 関連リンク

[トリル音程 \(883 ページ\)](#)

[ビブラートバーのディップの音程を変更する \(918 ページ\)](#)

## 装飾音の位置

トリルを含む装飾音は、適用される音符の上に配置されます。複声部においては、符尾が下向きの声部の装飾音は譜表の下にのみ配置されます。

装飾音とトリルは初期設定ではスラーの外側に配置されます。同様に、装飾音はアーティキュレーションより符頭から離れた位置に配置されます。

装飾音の中央は適用される符頭の中央に揃えられます。トリルの整列は異なり、トリル記号の左側が適用される符頭の左端に揃えられます。

Dorico SE は装飾音をタイプに応じて適切な位置に自動的に配置し、符頭に連結します。

装飾音の位置は記譜モードで移動できます。これらは衝突を回避する形で自動的に配置されます。

#### 関連リンク

[トリル \(880 ページ\)](#)


[トリル記号の表示/非表示を切り替える \(880 ページ\)](#)

[音符/アイテムの位置の移動 \(419 ページ\)](#)

## トリルの開始位置の変更

それぞれのトリルの開始位置を符頭もしくは臨時記号に揃えるのかを設定できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

---

### 手順

1. 開始位置を変更するトリルを選択します。
2. プロパティパネルの「トリル (Trills)」グループで、「開始位置 (Start position)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 符頭 (Notehead)
  - 臨時記号 (Accidental)

---

### 結果

選択したトリルの開始位置が変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

### 関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

# トリル

トリルは2音を交互に素早く、トレモロのように演奏するもので、バロック、古典派、およびロマン派の音楽において一般的な装飾音です。トリル記号は通常単音に追加され、記譜上の音符とその半ステップまたは1ステップ上の音を演奏することを示し、トリルのデュレーションを示す延長線を表示できます。



延長線付きトリルが複数含まれるフレーズ

その装飾音としての伝統により、演奏者の多くはトリルにトレモロとは異なる解釈を行いません。プレーヤーによってはトリルの記譜上のピッチをより強調してトリル先のピッチは強調しない一方、トレモロは両方の音を均等に演奏します。

最も一般的なトリルは長2度または短2度上の音符ですが、他のトリルの音程も指定できます。

Dorico SEでは、音符の譜表でトリルの音程の自由な指定と外観の変更を行なえ、再生時には演奏に反映されます。

タブ譜では、トリル先のピッチが常に括弧付きのフレット番号として表示されます。

T	3-4-3-(4)	6-4-(6)	4-(6)
A	5	5-7	
B			

音符の譜表とタブ譜のトリル

関連リンク

[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(313 ページ\)](#)

[トリル音程 \(883 ページ\)](#)

[トリルの開始位置の変更 \(879 ページ\)](#)


[再生時のトリル \(890 ページ\)](#)

[タブ譜 \(1060 ページ\)](#)

## トリル記号の表示/非表示を切り替える

個々のトリルの開始位置のトリル記号は、表示/非表示を切り替えられます。これにより、このトリルが伸ばされるすべての組段におけるトリル記号の表示/非表示が切り替わります。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

---

#### 手順

1. トリル記号を表示/非表示にするトリルを選択します。
  2. プロパティパネルの「トリル (Trills)」グループで、「トリルマークを表示 (Show trill mark)」をオンにします。
  3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。
- 

#### 結果

チェックボックスがオンになっているときはトリル記号が表示され、オフになっているときは非表示になります。

プロパティをオフにすると、トリル記号は初期設定に従い表示されます。

#### 関連リンク

[トリルの音程の外観 \(888 ページ\)](#)

[トリルの音程の臨時記号の表示/非表示を切り替える \(884 ページ\)](#)


[トリルの延長線で速さの変更指示の表示/非表示を切り替える \(882 ページ\)](#)

[トリルの延長線の表示/非表示を切り替える \(882 ページ\)](#)

## トリルの速さの変更

延長線の波線の高さや波数を変更することにより、トリルに異なる速さを指示できます。これは1つのトリルの途中でも指示できます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
  - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 

#### 手順

1. 速度を変更するトリルを選択します。
  2. プロパティパネルの「トリル (Trills)」グループで、以下のプロパティを片方または両方ともオンにします。
    - **開始スピード (Start speed)**
    - **終了スピード (End speed)**
  3. 各プロパティのメニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
    - **遅く (Slow)**
    - **標準 (Normal)**
    - **速く (Fast)**
- 

#### 結果

選択したトリルの速さが変更されます。これは延長線の波線の波数と再生速度の両方に影響します。

「**開始スピード (Start speed)**」だけがオンになっている場合、トリルの延長線全体の速度が変更されます。「**終了スピード (End speed)**」だけがオンになっている場合、トリルの延長線の後半部分の速度が変更されます。

---

例



開始では遅く終了では速いトリルの延長線



始めから終わりまで通常でトリル

---

手順終了後の項目

トリルの再生速度を個別にカスタマイズできます。


関連リンク

[トリルの再生速度の変更 \(891 ページ\)](#)

## トリルの延長線で速さの変更指示の表示/非表示を切り替える

個々のトリルの延長線について、速さの変更指示の表示/非表示を切り替えられます。これによりたとえば、再生時の速さの変化は再現しつつ、延長線の波線の幅は一定で表示できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

手順

1. 速さの変更指示を表示/非表示にするトリルを選択します。
2. プロパティパネルの「トリル (Trills)」グループで、「速度の描画を抑制 (Suppress drawing speed changes)」をオンまたはオフにします。


結果

プロパティをオンにすると速さの変更指示が非表示になり、オフにすると表示されます。

## トリルの延長線の表示/非表示を切り替える

個々のトリルの延長線を表示/非表示にできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 延長線を表示/非表示にするトリルを選択します。
  2. プロパティパネルの「トリル (Trills)」グループで、「トリル線を表示 (Has trill line)」をオンまたはオフにします。
  3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。
-



## 結果

チェックボックスがオンになっているときはトリルの延長線が表示され、オフになっているときは非表示になります。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

プロパティをオフにすると、デフォルトでトリルの延長線はタイでつながれた音符にのみ表示されません。

## 関連リンク

[トリルの速さの変更 \(881 ページ\)](#)

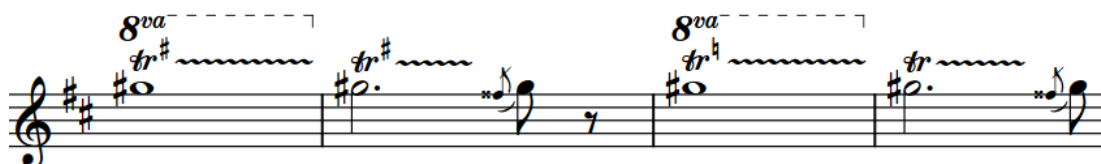
[トリルの再生速度の変更 \(891 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

# トリル音程

トリルの音程は、演奏者にどの音符を演奏するか伝えるとともに、Dorico SE が再生時に使用するピッチにも影響を与えます。たとえば、E の音符にシャープの臨時記号付きのトリルが付く場合、演奏者は E と F ではなく E と F# を使用してトリルを演奏します。



これらのトリルに付く異なる臨時記号は、トリル先の音符の変更を示します。

トリル入力時に音程を指定しない場合、Dorico SE はトリルが属する声部の一番上の音符、現在の調号、および小節内で前出の臨時記号に基づき、適切な音程を算出します。たとえば、C メジャーにおける E<sub>4</sub> にトリルを入力すると、トリル先は半ステップ/短 2 度の音程による F<sub>4</sub> となります。小節内で前出の F にシャープの臨時記号が付いている場合、E<sub>4</sub> と F#<sub>4</sub> による 1 ステップ/長 2 度のトリル音程になります。

オープンキー/無調の調号においては、Dorico SE は初期設定では 1 ステップ/長 2 度のトリル音程を演奏します。

ポップオーバーで入力するときにトリルの音程を指定できます。これは同じトリルに含まれる異なる符頭にも指定でき、個々のトリルの音程は入力後にも変更できます。12-EDO では、トリルの音程はメジャーやマイナーなど性質に基づいても記述できます。

トリルの音程にトリルの音程の指示が必要ない場合、トリルの音程はガイドで表示されます。ただし、初期設定ではトリルの音程のガイドは非表示になっています。

## トリルと臨時記号

必要に応じて、Dorico SE はトリルの音程を明確に示すために臨時記号を表示します。また Dorico SE は、トリルと同じ小節にあるトリル以降の音符が、トリルの上の音符と音名が同じで臨時記号が異なる場合、自動的にその音符に臨時記号を表示します。

初期設定では、調号の変化記号により上の音符が影響されていない限りは、トリル記号そのものが音程を表わします。小節内で前出の臨時記号により上の音符が影響を受けている場合、トリルは常に音程を表示します。調号の変化記号により変化しているピッチをトリルが変更した場合、後続する同じ音程の音符には自動的に適切な臨時記号が付けられます。現在および次の小節で必要となる親切臨時記号も自動的に表示されます。

## 微分音トリルの音程

24-EDO など、12-EDO 以外の調性システムを使用している場合、譜表上の位置のステップ数で表示される音程の度数としてトリルの音程を指定する必要があります。また、記譜されたピッチからのオクターブの分割の合計数も指定する必要があります。なぜなら、このような場合では、音程の性質のみによる指定では不十分であるためです。

関連リンク

[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(313 ページ\)](#)

[トリルの音程の外観 \(888 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った装飾音/トリルの入力 \(319 ページ\)](#)

[装飾音のポップオーバー \(314 ページ\)](#)

[ガイド \(409 ページ\)](#)

[装飾音の音程の変更 \(877 ページ\)](#)

[ビブラートバーのディップの音程を変更する \(918 ページ\)](#)


## トリルの音程の臨時記号の表示/非表示を切り替える

たとえば、トリルの最初の音符には臨時記号を表示して後続の音符の臨時記号は非表示にしたい場合など、トリルの音程の臨時記号を個々に表示/非表示にできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

### 補足

- トリルの音程の臨時記号を表示するには、トリルに臨時記号を必要とする音程がある必要があります。
- この手順で非表示になるのは、トリルの音程に表示される臨時記号のみで、補助音符やハリウッドスタイルのマークは非表示になりません。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

### 手順

1. 臨時記号の表示/非表示を切り替えるトリルの音程、またはトリルの音程のガイドを選択します。

### 補足

複数の音符にまたがっており、トリルの音程の臨時記号が複数あるトリルでは、それぞれの臨時記号またはガイドを個別に選択する必要があります。トリル全体を選択した場合は、最初のトリルの音程の臨時記号だけが変更されます。

2. プロパティパネルの「**トリル (Trills)**」グループで、「**臨時記号 (Accidental)**」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **非表示 (Hide)**
  - **表示 (Show)**

#### 結果

「**非表示 (Hide)**」を選択すると、選択したトリルの音程の臨時記号が非表示になり、「**表示 (Show)**」を選択すると表示されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

非表示にしたトリルの音程の臨時記号のそれぞれの位置にはガイドが表示されます。ただし、初期設定ではトリルの音程のガイドは非表示になっています。

#### 関連リンク

[トリルの音程の外観を変更する \(888 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)


[注釈 \(510 ページ\)](#)

[ガイドの表示/非表示の切り替え \(410 ページ\)](#)

## トリルの音程の変更

初期設定ではトリルの音程は2度で、状況に応じて長2度か短2度のいずれかになります。装飾音のポップオーバーでトリルを入力する際に音程を指定できるほか、入力後にトリルの音程およびそのデュレーション内に既に存在するトリルの音程の変更を個別に変更することもできます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。

---

#### 手順

1. 音程を変更するトリル、トリルの音程、またはトリルの音程のガイドを選択します。

##### 補足

複数の音符にまたがっており、音程の変更が複数あるトリルでは、変更するトリルの音程を個別に選択する必要があります。トリルの記号または延長線を選択した場合は、最初のトリルの音程だけが変更されます。

2. プロパティパネルの「**トリル (Trills)**」グループで、「**音程 (Interval)**」をオンにします。
3. 数値フィールドの数値を変更して、譜表上の位置のステップ数で表示される音程を変更します。
4. 以下のいずれかの操作を行なって、音程の性質またはトリルされる音符からのオクターブの分割の総数を変更します。
  - 12-EDO のトリルに対しては、メニューから音程の性質を選択します。
  - その他の調性システムのトリルに対しては、メニューからオクターブの分割の総数を選択します。

どちらも、音程の度数と音程の性質またはオクターブの分割の総数によって、トリルされる音符の名前およびトリル先の音符の臨時記号が決まります。

---

#### 結果

選択したトリルの音程が変更されます。これは、選択したトリルの音程からそのトリル内の次の音程の変更またはトリルの終わりのどちらか早い方まで適用されます。たとえば、そのデュレーション内に音程の変更がないトリルを選択した場合は、トリル全体の音程が変更されます。

初期設定では、音程が2度のときはトリルの音程は臨時記号として表示され、音程がそれ以外のときは補助音符として表示されます。臨時記号や補助音符が必要ないトリルの音程の位置にはガイドが表示されます。ただし、初期設定ではトリルの音程のガイドは非表示になっています。

関連リンク

[トリルの音程のリセット \(887 ページ\)](#)


[装飾音のポップオーバー \(314 ページ\)](#)

## トリルの途中でトリルの音程を変更する

既存のトリルの音程は、そのデュレーション中に任意の符頭の位置で変更できます。これによりたとえば、ある小節で音程が短2度のトリルを開始して、隙間なく続けながら次の小節では長2度に変更することなどができます。

---




手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかを選択します。
  - トリルの音程を変更する音符。
  - 譜表上のトリルの音程を指定する位置にあるアイテムまたは休符。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を開始します。
  - **[Shift]+[N]** を押します。
  - 音符ツールボックスで、「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」  をクリックします。
  - 譜表をダブルクリックします。
3. **[→]**/**[←]** を押してキャレットを現在のリズムグリッドの間隔に従って動かし、トリルの音程を変更する位置の符頭まで移動します。

補足

トリルの音程は符頭の位置でのみ変更できます。

---

4. 以下のいずれかの操作を行なって装飾音のポップオーバーを開きます。
  - **[Shift]+[O]** を押します。
  - 記譜ツールボックスで「**ポップオーバー (Popovers)**」  をクリックし、「**装飾音 (Ornaments)**」  をクリックします。
5. ポップオーバーにトリルの音程を入力します。たとえば、短3度の場合は「**m3**」と入力します。
6. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。
7. 必要に応じて、トリルの他の符頭についても、手順3から6を繰り返してトリルの音程を変更します。
8. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を停止します。
  - **[Esc]** または **[Return]** を押します。
  - 音符ツールボックスで、「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」  をクリックします。

---

結果

該当する符頭の位置でトリルの音程が変更されます。初期設定では、音程がすべて2度である場合はトリル内のすべてのトリルの音程は臨時記号として表示され、異なるトリルの音程が1つ以上ある場合は補助音符として表示されます。

臨時記号や補助音符が必要ないトリルの音程の位置にはガイドが表示されます。ただし、初期設定ではトリルの音程のガイドは非表示になっています。

例



臨時記号として表示された音程変更のあるトリル



補助音符として表示された音程変更のあるトリル

関連リンク

[トリルの音程の外観を変更する \(888 ページ\)](#)

[装飾音のポップオーバー \(314 ページ\)](#)

[ガイド \(409 ページ\)](#)

[ガイドの表示/非表示の切り替え \(410 ページ\)](#)


[音符ツールボックス \(177 ページ\)](#)

[リズムグリッド \(194 ページ\)](#)

## トリルの音程のリセット

トリルの音程を、初期設定である 2 度 (状況に応じて長 2 度が短 2 度のいずれか) にリセットできます。単一のトリル内に含まれる個々のトリルの音程を個別にリセットすることもできます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。

手順

1. 音程をリセットするトリル、トリルの音程、またはトリルの音程のガイドを選択します。

補足

複数の音符にまたがっており、音程の変更が複数あるトリルでは、リセットするトリルの音程を個別に選択する必要があります。トリルの記号または延長線を選択した場合は、最初のトリルの音程の変更だけがリセットされます。

2. プロパティパネルの「トリル (Trills)」グループで、「音程 (Interval)」をオフにします。

結果

選択したトリルの音程がリセットされます。これは、選択したトリルの音程からそのトリル内の次の音程の変更またはトリルの終わりのどちらか早い方まで適用されます。たとえば、そのデュレーション内に音程の変更がないトリルを選択した場合は、トリル全体の音程がリセットされます。

初期設定では、音程が 2 度のときはトリルの音程は臨時記号として表示され、音程がそれ以外のときは補助音符として表示されます。臨時記号や補助音符が必要ないトリルの音程の位置にはガイドが表示されます。ただし、初期設定ではトリルの音程のガイドは非表示になっています。

関連リンク

[プロパティパネル \(565 ページ\)](#)

[ガイド \(409 ページ\)](#)

[ガイドの表示/非表示の切り替え \(410 ページ\)](#)

## トリルの音程の外観

音符の譜表でトリルの音程を表示するにはいくつかの異なる方法が使用できます。たとえば臨時記号による表示や、半ステップ (半音) を H.T.、1 ステップ (全音) を W.T. と表示するハリウッドスタイルなどがあります。

Dorico SE では、音符の譜表のトリルの音程は以下の方法で表示できます。

### 臨時記号 (Accidental)

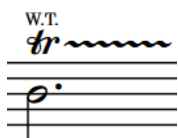
「tr」記号の上、下、または横に臨時記号を表示してトリルの音程を指示します。これは Dorico SE における長 2 度または短 2 度のトリルの音程の外観の初期設定です。



### ハリウッドスタイル (Hollywood-style)

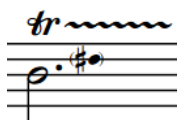
テキストを使用してトリルの音程を指示します。

- H.T.: 半ステップ/短 2 度のトリル
- W.T.: 1 ステップ/長 2 度のトリル



### 補助音符 (Auxiliary note)

括弧つきで符尾なしの小さな符頭を使用してトリルの音程を指示します。これは譜表上で、トリルが適用される 1 音めの音符のすぐ右側、トリル先のピッチを正しく示す譜表上の位置に表示されます。補助音符は、長 2 度または短 2 度でないすべてのトリルの音程に使用されますが、補助音符の符頭のデザインを上書きしない限り、ユニゾンのトリルについては自動的に非表示になります。



### 補足

タブ譜では、トリル先のピッチが常に括弧付きのフレット番号として表示されます。

### 関連リンク

[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(313 ページ\)](#)


## トリルの音程の外観を変更する

音符の譜表のトリルの 2 度の音程の外観は個別に変更できます。たとえば、一部のトリルに補助音符を表示して、トリル先のピッチに変更があることを分かりやすくすることなどができます。

#### 補足

トリルの音程の外観を変更できるのは、長2度または短2度の音程のトリルだけです。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

#### 手順

1. トリルの音程の外観を変更するトリルを選択します。
2. プロパティパネルの「トリル (Trills)」グループで、「外観 (Appearance)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 臨時記号 (Accidental)
  - ハリウッドスタイル (Hollywood style)
  - 補助音符 (Auxiliary note)

#### 結果

音符の譜表で選択したトリルの音程の外観が変更されます。これは、タブ譜のトリルの外観には影響しません。

#### 手順終了後の項目

補助音符の符頭のデザインを個別に変更できます。たとえば、トリル先の音符がハーモニクスであることを表示できます。

#### 関連リンク

[個々の符頭のデザインの変更](#) (854 ページ)


## トリルの音程の指示の位置を変更する

臨時記号や W.T. マークのようなトリルの音程の指示の、個々のトリル記号に対する位置を変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

#### 補足

これは、延びたトリルの下にある後続の音符に付いたトリルの音程の臨時記号の位置には影響しません。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

#### 手順

1. 音程の表示の位置を変更するトリルを選択します。
2. プロパティパネルの「トリル (Trills)」グループで、「音程の位置 (Interval position)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。

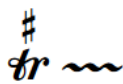


- 上 (Above)
- 下 (Below)
- 右側 (On the right)
- 上付き (Superscript)

#### 結果

選択したトリル記号に対する音程の指示の位置が変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

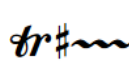
#### 例



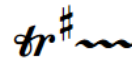
上 (Above)



下 (Below)



右側 (On the right)



上付き (Superscript)

## 再生時のトリル

Dorico SE はトリルを再生する際、用意されている場合はサンプリングされたトリルと、複数の音符の発音とを組み合わせ使用します。

演奏技法が VST エクスプレッションマップに定義されている場合、Dorico SE は自動的にサンプリングされた半ステップ (半音) および 1 ステップ (全音) のトリルを再生します。これは HALion Symphonic Orchestra のインストゥルメントの多数に該当します。サウンドライブラリーにサンプリングしたトリルが提供されていない場合、またはトリルの音程が 1 ステップより大きい場合、Dorico SE はトリルを生成します。

生成されたトリルを演奏するとき、Dorico SE はトリルの直前および直後にある装飾音符を組み込んで再生します。トリルの開始音にスラッシュなしの装飾音符 1 つが付くとアポジャトゥーラの効果となる一方、複数の装飾音符が付くとトリルのパターンに一体化されます。トリルの直後の音符に付く装飾音符もまたトリルのパターンに一体化されます。



開始位置と終了位置の両方に装飾音符が付いたトリル

トリル中の速さの変更は再生に反映されます。また、個々のトリルについても再生速度を変更できます。さらに、トリルの延長線における速さの変化指示を非表示にしつつ、再生における速さの変化は保持できます。

現代の演奏上の習慣では、トリルの演奏は通常記譜された音符から始まりますが、バロックと古典派時代の歴史的な演奏上の習慣では、トリルの演奏は通常上 (トリル先) の音符から演奏を開始します。トリルの開始音は個別に変更できます。

#### 関連リンク

[トリルの速さの変更 \(881 ページ\)](#)

[トリルの延長線で速さの変更指示の表示/非表示を切り替える \(882 ページ\)](#)

[トリルの開始音の変更 \(891 ページ\)](#)

[再生効果 \(659 ページ\)](#)

[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(313 ページ\)](#)

## サンプリングされたトリルと生成されたトリル


サンプリングされたトリルは録音されループ化されたサンプルであり、一方で生成されたトリルは音符を1つずつ再生して作成されています。

サンプリングされたトリルは固定的なサウンドを使用するため、トリルの速さの変化や、トリルのパターンに装飾音符や終止音を組み込むなど、トリルの演奏を何らかの形で変化させるパラメーターは通常利用できません。これに対し、生成されたトリルは柔軟性に優れますが、自然でリアルなサウンドにおいてはおよびません。

## トリルの再生速度の変更

トリルの速さを変更すると、トリルの延長線の波線の密度と再生速度の両方が変化しますが、これに加えて、個々のトリルに対し速さの段階ごとの実際の再生速度を変更できます。これによりたとえば、特定のトリルの速い部分をデフォルト設定よりも速く演奏させられます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

---

手順

1. 再生速度を変更するトリルを選択します。
2. プロパティパネルで、以下のいずれかのうち、選択したトリルに適切なプロパティをオンにします。
  - 遅いトリルスピード (Slow trill speed)
  - 通常トリルスピード (Normal trill speed)
  - 速いトリルスピード (Fast trill speed)
3. 数値フィールドの値を変更します。

---

結果

選択したトリルの再生速度が変化します。数値フィールドの数値は、1秒あたりに発音される音符の数に対応します。

関連リンク

[トリルの速さの変更 \(881 ページ\)](#)


[トリルの延長線で速さの変更指示の表示/非表示を切り替える \(882 ページ\)](#)

## トリルの開始音の変更

Dorico SE の初期設定では、トリルは下の音符から開始します。通常これは記譜されている音符です。しかし、バロックと古典派の音楽における一般的な習慣においては、トリルは上の音符から開始します。トリルの開始音は個別に変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。

- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 

#### 手順

1. 開始音を変更するトリルを選択します。
  2. プロパティパネルの「トリル (Trills)」グループで、「上の音符から開始 (Start on upper note)」をオンにします。
  3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。
- 

#### 結果

チェックボックスをオンにすると選択したトリルの開始音が上の音符になり、オフにすると下の音符になります。

# アルペジオ記号

アルペジオ記号とは、和音をアルペジオまたは分散、つまり和音を構成する音符を1つ1つ非常に素早く演奏することを示す垂直の線です。アルペジオ記号は、通常、垂直の波線で表示されます。



アルペジオの演奏は以下のいずれかの方向で行なわれます。

- 上向き: 和音の最低音から開始。
- 下向き: 和音の最高音から開始。

和音をアルペジオで演奏する場合の多くは上向きであるため、上向きのアルペジオ記号の上端には何も表示せず、下向きのアルペジオ記号の下端には矢印を表示するのが最も一般的で、Dorico SE ではこれがデフォルトの設定になっています。ただし、同じ楽曲中に下向きのアルペジオ記号が使用されている場合は、上向きのアルペジオ記号の上端にも矢印を表示することが習慣として認められています。

Dorico SE のアルペジオ記号は、その記号が適用される、声部や譜表に含まれるすべての音符の範囲全体にかかるように自動的に調整されます。

関連リンク

[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(313 ページ\)](#)

[グリッサンドライン \(899 ページ\)](#)

[ジャズアーティキュレーション \(921 ページ\)](#)

[ライン \(956 ページ\)](#)

## アルペジオ記号のタイプ

アルペジオの異なる向きや演奏技法を伝えるために、アルペジオ記号にはいくつかのタイプがあります。

アルペジオ (上へ)



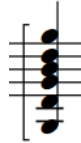
和音を最低音から上向きにアルペジオで演奏することを示す垂直の波線です。

アルペジオ (下へ)



和音を最高音から下向きにアルペジオで演奏することを示す垂直の波線です。

#### ノンアルペジオ



和音を構成するすべての音符をアルペジオではなく同時に演奏することを示す、直線による角括弧です。

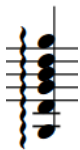
#### 曲線のアルペジオ



スラーに似た形状の垂直の曲線です。作曲者によっては、ゆるやかなアルペジオ奏法や部分的なアルペジオ奏法の指示に使うことがあります。

Dorico SE では、上向きおよび下向きどちらのアルペジオ記号についても、以下の終端のうちいずれかを表示できます。

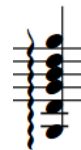
- なし
- 矢印
- 幅広



終端なしの上向きのアルペジオ記号



終端が矢印の上向きのアルペジオ記号




終端が幅広の上向きのアルペジオ記号

## アルペジオ記号のタイプの変更

アルペジオ記号は入力後にタイプを変更できます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

---

#### 手順

1. タイプを変更するアルペジオ記号を選択します。
2. プロパティパネルの「アルペジオ (Arpeggios)」グループで、「アルペジオタイプ (Arpeggio type)」メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - ノンアルペジオ (Non arpeggio)
  - アルペジオ (上へ) (Up arpeggio)
  - アルペジオ (下へ) (Down arpeggio)

- 上向アルペジオ (曲線) (Up arpeggio (curve))
- 

#### 結果

選択したアルペジオ記号のタイプが変更されます。

#### ヒント

装飾音のポップオーバーを開いて入力内容を変更しても、アルペジオタイプを変更できます。

---

## アルペジオ記号の終端の外観を個別に変更する


初期設定では、下向きのアルペジオ記号には線の下端に矢印の先端が付きますが、上向きのアルペジオ記号には付きません。アルペジオ記号の終端の外観を個別に設定できます。

#### 補足

これらの手順は、上向きと下向きのアルペジオ記号にのみ適用されます。曲線のアルペジオ記号やノンアルペジオ記号には適用されません。

---

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
  - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 

#### 手順

1. 終端の外観を変更するアルペジオ記号を選択します。記号の向きは問いません。
  2. プロパティパネルの「アルペジオ (Arpeggios)」のグループで、「記号の終端 (Sign end)」をオンにします。
  3. メニューから、終端に使用するものを以下のいずれかから選択します。
    - なし (Nothing)
    - 矢印 (Arrow)
    - 幅広 (Swash)
- 

#### 結果

選択したアルペジオ記号の終端の外観が変更されます。

---

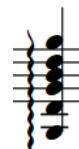
#### 例



終端なしの上向きのアルペジオ記号



終端が矢印の上向きのアルペジオ記号



終端が幅広の上向きのアルペジオ記号

---

## アルペジオ記号の長さ

アルペジオ記号の長さは、そのアルペジオ記号が適用される声部または譜表内の音符のピッチの範囲によって決まります。ピッチを変更した場合や、和音への音符の追加または削除を行なった場合は、アルペジオ記号の長さが自動的に調整されます。

## アルペジオ記号の一般的な配置規則

アルペジオ記号は、それが適用される音符および音符の臨時記号の左に配置されますが、装飾音符が付く場合は、装飾音符と標準の音符との間に配置されます。アルペジオ記号は、それが適用される音符と同じ小節に表示されなければならない、小節線をまたぐ位置には表示されません。

Dorico SE は、アルペジオ記号が正しい配置で収まるように、音符のスペーシングと譜表のスペーシングを自動的に調整します。

アルペジオ記号は、それが適用される和音のすべての音符の垂直範囲全体をカバーしつつ、両端ともわずかに突き出すように配置されます。ただし、音符の符尾までカバーする必要はありません。Dorico SE は、和音の音符すべてがカバーされる長さで自動的にアルペジオ記号の作成を行ない、和音の構成音が変更または削除された場合は長さを調整します。


アルペジオで演奏される和音が、ピアノパートにあるような2つの譜表にまたがる場合、アルペジオ記号も2つの譜表にわたって延長されます。

アルペジオ記号のリズム上の位置は記譜モードで移動できます。

## アルペジオ記号を装飾音符の前または後ろに表示する

アルペジオ記号の表示位置は、装飾音符の前または後ろに個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。初期設定では、アルペジオ記号はそれが適用される音符のすぐ左に配置され、装飾音符が付く場合は、装飾音符と標準の音符の間に配置されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

---

手順

1. 装飾音符より前に表示させるアルペジオ記号を選択します。
2. プロパティパネルの「**アルペジオ (Arpeggios)**」グループで、「**装飾音符前のアルペジオ (Arpeggio before grace notes)**」をオンまたはオフにします。

---

結果

選択したアルペジオ記号が、プロパティをオンにしたときは装飾音符より前に、プロパティをオフにしたときは装飾音符より後に表示されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク


[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)



## 拍に対するアルペジオの再生位置を変更する

個々のアルペジオについて、演奏するのは記譜上の位置より前か後か個別に変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

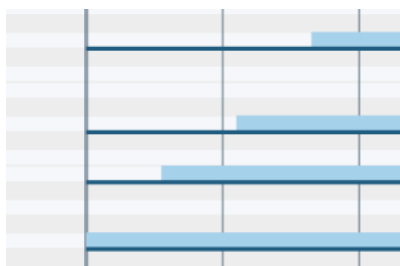
手順

1. 拍に対する再生位置を変更するアルペジオ記号を選択します。
2. プロパティパネルの「アルペジオ再生 (Arpeggios Playback)」グループで、「再生位置 (Playback position)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 拍で開始 (Start on beat)
  - 拍で終了 (End on beat)

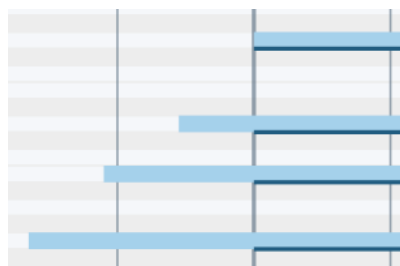
結果

選択したアルペジオの再生時の拍に対する位置が変更されます。

例



拍で開始するアルペジオ




拍で終了するアルペジオ

## アルペジオの再生時のデュレーションを変更する

個々のアルペジオの再生時のデュレーションは個別に変更できます。

アルペジオのデュレーションは、和音の記譜上のリズムの割合で表現されます。たとえば4分音符の和音では、ノートのオフセット値が1/2のアルペジオは8分音符の長さになり、ノートのオフセット値が1/8のアルペジオは32分音符の長さになります。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

手順

1. 再生時のデュレーションを変更するアルペジオ記号を選択します。
2. プロパティパネルの「アルペジオ再生 (Arpeggios Playback)」グループで、「ノートのオフセット (Note offset)」をオンにします。

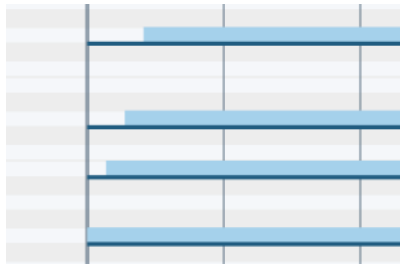
3. 数値フィールドの数値を変更して、選択したアルペジオ記号の再生時のデュレーションを変更します。
  4. **[Return]** を押します。
- 

結果

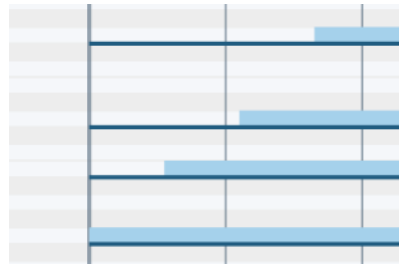
選択したアルペジオの再生時のデュレーションが変更されます。

---

例



ノートのオフセット値が 1/8 のアルペジオによる和音



ノートのオフセット値が 1/2 のアルペジオによる和音

---

# グリッサンドライン

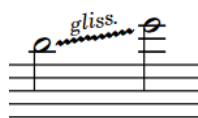
グリッサンドは2つの音符の間の継続的な音程の移行を示し、これはなめらかな移行と半音階による移行、いずれの場合もあります。これは直線と波線のいずれかで表わされ、指示のテキストが付く場合と、テキストが付かない線だけの場合があります。

グリッサンドは符頭の間配置されるため、その角度は音符間の音程差を反映します。角度が急であるほど、音程差も大きくなります。

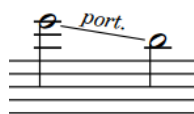
グリッサンドとポルタメントの演奏技法に関しては、さまざまな表記規則が存在します。グリッサンドは上昇下降いずれかに向かう半ステップ(半音)の連続による2音間の半音階スケールを示し、ポルタメントは2音間でなめらかに途切れなく音程を滑らせることを示すと理解される場合もあります。ただし、グリッサンドとポルタメントという言葉は、状況が異なれば意味が入れ替わって使用される場合もあります。

Dorico SEでは、グリッサンドとポルタメントの両方を入力でき、入力後でも容易にスタイルを変更できます。

Dorico SEのグリッサンドラインは両端の音符を自動的に追従します。つまり、各音符のピッチを変更すると、それに応じてグリッサンドラインの両端の位置が移動します。Dorico SEはグリッサンドが臨時記号と重ならないよう自動的に配置します。



テキストと波線で示されたグリッサンドの例



テキストと直線で示されたポルタメントの例

グリッサンドは組段区切りやページ区切りをまたぐことができます。組段区切りやページ区切りをまたぐグリッサンドにテキストが表示される場合、テキストはグリッサンドのそれぞれの部分に表示されます。初期設定では、分割された各部分の開始位置と終了位置は、グリッサンド全体の本来の開始位置と終了位置に一致します。

関連リンク

[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(313 ページ\)](#)

[グリッサンドのスタイルの変更 \(900 ページ\)](#)

[アルペジオ記号 \(893 ページ\)](#)

[ジャズアーティキュレーション \(921 ページ\)](#)

[演奏技法の延長線 \(950 ページ\)](#)

[ライン \(956 ページ\)](#)

[個々の音符のピッチの変更 \(424 ページ\)](#)

## 空白の小節をまたぐグリッサンド

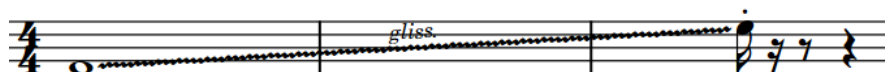
Dorico SEでは、2つの音符の間でさえあれば、間に休符や他の音符があっても、声部が異なる音符や譜表が異なる音符の間であったとしても、グリッサンドを入力できます。

複数の小節をまたいで延びる非常に長いグリッサンドにおいては、たとえば演奏者がグリッサンドの過程で音程を強調しないことや、演奏者各自のスピードでグリッサンドを行なえることを示すような場

合、各小節の開始位置で音程を表示させないのが好ましい場合があります。初期設定では、Dorico SE は音符や休符を各小節に表示します。

選択した音符の間にグリッサンドを入力すると、その間にある休符をすべて削除できます。

例



複数小節にわたるグリッサンドの2つの音符の間に休符を表示しない例

関連リンク

[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(313 ページ\)](#)

[空白の小節で小節休符を表示/非表示にする \(1024 ページ\)](#)


[休符の削除 \(1023 ページ\)](#)

[明示的な休符を暗黙の休符に変換する \(1022 ページ\)](#)



## グリッサンドのスタイルの変更

グリッサンドは直線または波線で表示できます。グリッサンドの線のスタイルは個別に変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

手順

1. スタイルを変更するグリッサンドを選択します。
2. プロパティパネルの「グリッサンド (Glissando Lines)」グループで、「グリッサンドスタイル (Glissando style)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **直線 (Straight line)** 
  - **波線 (Wiggly line)** 

結果

選択したグリッサンドの線のスタイルが変更されます。

ヒント

- 「グリッサンドスタイル (Glissando style)」をオフにすると、選択したグリッサンドの線がデフォルトのスタイルに戻ります。
- 装飾音のポップオーバーを開いて入力内容を変更しても、グリッサンドスタイルを変更できます。

関連リンク


[装飾音のポップオーバー \(314 ページ\)](#)

[既存のアイテムの変更 \(400 ページ\)](#)

## グリッサンドのテキストを個別に変更する

個々のグリッサンドに「gliss.」や「port.」のテキストを付けて表示したり、テキストなしで表示したりできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

### 前提条件

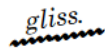
- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

---

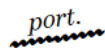
### 手順

1. テキストを変更するグリッサンドを選択します。
2. プロパティパネルの「グリッサンド (Glissando Lines)」グループで、「グリッサンドテキスト (Glissando text)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。

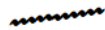
- **Gliss.**



- **Port.**



- **テキストなし (No text)**



---

### 結果

選択したグリッサンドのテキストが変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

### 関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)


[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(313 ページ\)](#)

## グリッサンドラインのテキストの表示条件を変更する

初期設定では、グリッサンドがテキストを収めるには短すぎる場合、グリッサンドテキストは表示されません。個々のグリッサンドについてテキストを常に表示するか、十分なスペースがある場合のみ表示するかを選択できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

#### 手順

1. テキストが表示される状況の設定を変更するグリッサンドを選択します。
  2. プロパティパネルの「**グリッサンド (Glissando Lines)**」グループで、「**表示中のグリッサンドテキスト (Glissando text shown)**」をオンにします。
  3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
    - **余白が十分な場合に表示 (Show if sufficient space)**
    - **常に表示 (Always show)**
- 

#### 結果

「**余白が十分な場合に表示 (Show if sufficient space)**」を選択すると、グリッサンドが短すぎる場合はグリッサンドテキストが表示されません。

「**常に表示 (Always show)**」を選択すると、グリッサンドが短い場合でもグリッサンドテキストが常に表示されます。ただしこれにより、グリッサンドテキストが符頭や符尾など他のアイテムに重なってしまう場合があります。

プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

#### ヒント

符頭間のデフォルトの間隔を広げるにはデフォルトの音符のスペーシングを変更します。

---

#### 関連リンク

[音符のスペーシング \(537 ページ\)](#)

[デフォルトの音符のスペーシングを変更する \(537 ページ\)](#)

## 再生時のグリッサンドライン

グリッサンドラインは、各グリッサンドの開始音と終了音の間にある一連の音符を、短い間隔で鳴らすことで再生に反映されます。

ハーブに属するグリッサンドは、ハーブの現在のペダリングに応じて再生に使用するピッチを決定します。ほかのすべてのインストゥルメントのグリッサンドは、現在の調性システムに関係なく 12-EDO 半音階スケールを使用します。

グリッサンドラインの開始位置または終了位置にタイのつながりがある場合、再生はタイのつながりの最後の音符から始まり、タイのつながりの最初の音符で終了します。

初期設定では、デュレーション全体にわたってグリッサンドが鳴りますが、再生時にグリッサンドの開始を個別に遅らせることもできます。

#### 補足

今のところ、グリッサンドラインを連続したなめらかなスライドとして再生することはできません。これは将来のバージョンでサポートされる予定です。

---


#### 関連リンク

[ハーブのペダリング \(929 ページ\)](#)

## 再生時にグリッサンドの開始を遅らせる

再生時にグリッサンドの開始を遅らせて、デュレーションの途中から始めることができます。初期設定では、グリッサンドは再生時にデュレーション全体にわたって鳴ります。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

---

### 手順

1. 再生の開始を遅らせるグリッサンドラインを選択します。
2. プロパティパネルの「グリッサンド (Glissando Lines)」のグループで、「開始位置のディレイ (Delayed start)」をオンにします。
3. グリッサンドラインの開始をどれだけ遅らせるかを正確に指定したい場合は、「ディレイ (Delay)」をオンにして値フィールドの値を変更します。  
この値は4分音符に対する割合を表わします。たとえば、「1/2」と入力するとグリッサンドの開始が8分音符分遅れます。

---

### 結果

「開始位置のディレイ (Delayed start)」のみをオンにすると、選択したグリッサンドの再生はそのデュレーションの半分の位置から開始されます。

「ディレイ (Delay)」も一緒にオンにすると、選択したグリッサンドの再生は設定した値に従います。



# ギターベンド

ギターベンドはエレキギターで一般的に使用される演奏技法で、演奏者は音を鳴らしてから弦に力を加えて通常的位置からずらします。ベンドさせると弦の張りが強くなり、特有のピッチの変動が得られます。

ギターベンドの演奏では、多くの場合、ベンドがかかったピッチをしばらく保持したあとで、弦を通常的位置 (ベンドがかかってないピッチ) に戻します。Dorico SE では、これらの動作をそれぞれギターベンドホールドとリリースと呼びます。

音符の楽譜とタブ譜の両方で表示された、ギターベンド、ギターベンドホールド、ギタープリベンド、リリースを含むフレーズ

1 ステップ (全音) までのベンドの音程で、ギターベンドとリリースが再生に反映されます。

## ギターベンド

ギターベンドは、鳴っている音符のピッチを上げるために、音符を演奏したあとで弦をベンドするよう演奏者に指示します。Dorico SE では、各ギターベンドは開始ピッチとベンドのピークのピッチを表わす 2 つの音符の結合として表現されます。

音符の譜表では、ギターベンドは開始位置と終了位置の符頭の間に斜めの線を使って記譜されます。タブ譜では、先端が矢印になった上向きの曲線を使って記譜され、矢印の上にベンドの音程が表示されます。終了位置の音符のフレット番号は自動的に非表示になります。

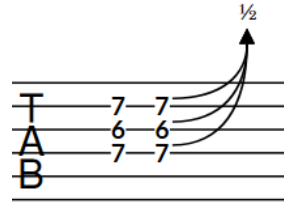
音符の譜表のギターベンド

タブ譜のギターベンド

和音を構成する複数の音符にギターベンドを入力した場合、タブ譜では自動的にそれぞれの矢印先端がひとつにまとまって表示されます。

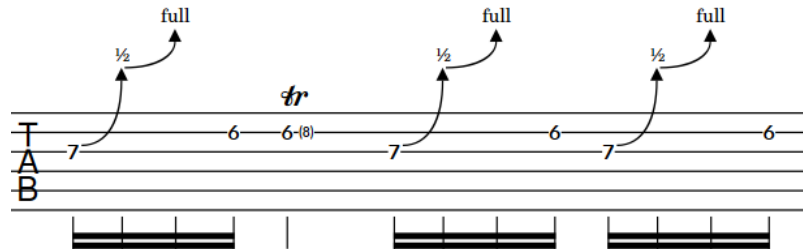


音符の譜表の和音のギターバンド



タブ譜の和音のギターバンド

連続するギターバンドのシーケンスがタブ譜上にバンドランとして記譜されます。

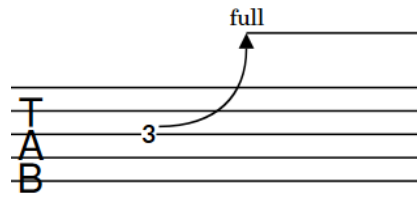


タブ譜のギターバンドラン

### ギターバンドホールド

ギターバンドホールドは、ギターバンドのピークのピッチを保持するよう演奏者に指示します。通常はタイでつながれた音符で表示されます。

タブ譜では、横線を使って記譜されます。ギターバンドホールドは音符の譜表には記譜されません。



タブ譜のギターバンドホールド

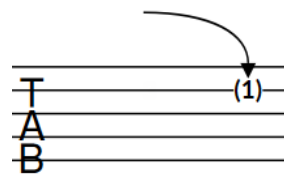
### リリース

リリースは、バンドした弦を通常的位置に戻すことでピッチを下げるよう演奏者に指示します。Dorico SE では、各リリースはバンドのピークのピッチと終了ピッチを表わす 2 つの音符を結合します。

音符の譜表では、リリースは開始位置と終了位置の符頭の間に斜めの線を使って記譜されます。タブ譜では、リリースは先端が矢印になった下向きの曲線と、矢印の下に終了ピッチを表わす括弧付きのフレット番号で記譜されます。開始位置の音符のフレット番号は自動的に非表示になります。



音符の譜表のリリース

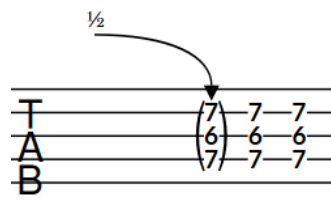


タブ譜のリリース

和音を構成する複数の音符にリリースを入力した場合、タブ譜では先端が矢印になった1本の下向きの曲線として記譜されます。すべての音符でベンドの音程が同じ場合は、終了ピッチは1つの括弧にまとめられます。



音符の譜表の和音のリリース



タブ譜の和音のリリース

#### 補足

- ギターバンドの他にも、Dorico SE はギタープリベンド/プリダイブ、ギターポストベンド、ビブラートバーのダイブとリターンといったギターの演奏技法をサポートしています。
- リリースとギターバンドは同じ方法で入力するため、本書では、プロジェクト内のギターバンドアイテムとリリースアイテムの両方をギターバンドと表わします。
- 単一の声部の符尾、符尾の符鉤、および連符は、常に符尾が上向き状態でタブ譜に表示されるため、ギターバンドと重なることがあります。

#### 関連リンク

[ベンドの音程 \(910 ページ\)](#)

[ギターテクニック \(914 ページ\)](#)

[ギターバンドとギターテクニックの入力方法 \(326 ページ\)](#)

[タブ譜 \(1060 ページ\)](#)

[音符の譜表とタブ譜を表示または非表示にする \(1061 ページ\)](#)

[括弧付きの符頭 \(858 ページ\)](#)

[弦の指示記号 \(806 ページ\)](#)

[ライン \(956 ページ\)](#)

## ギタープリベンドとギタープリダイブ

ギタープリベンドとギタープリダイブはエレキギターで一般的に使用される演奏技法で、音符を演奏する前にあらかじめ弦をベンドして張りを強くするかビブラートバーで弦を緩めるかして鳴りはじめのピッチを変化させます。

The image shows a musical score with a treble clef and a key signature of two sharps (F# and C#). The notation includes several chords with release symbols (downward arrows) and tablature below. The tablature shows fret numbers for strings T, A, B and includes a 'full' release symbol and several 1/2 bend symbols. The tablature for the first chord is: T: 3 3 3, A: 2 2 2, B: 3 3 3. The second chord has a 'full' release symbol and tablature: T: 2, A: 3, B: 4. The third chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The fourth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The fifth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The sixth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The seventh chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The eighth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The ninth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The tenth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The eleventh chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The twelfth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The thirteenth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The fourteenth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The fifteenth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The sixteenth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The seventeenth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The eighteenth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The nineteenth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The twentieth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The twenty-first chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The twenty-second chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The twenty-third chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The twenty-fourth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The twenty-fifth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The twenty-sixth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The twenty-seventh chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The twenty-eighth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The twenty-ninth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The thirtieth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The thirty-first chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The thirty-second chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The thirty-third chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The thirty-fourth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The thirty-fifth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The thirty-sixth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The thirty-seventh chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The thirty-eighth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The thirty-ninth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The fortieth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The forty-first chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The forty-second chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The forty-third chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The forty-fourth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The forty-fifth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The forty-sixth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The forty-seventh chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The forty-eighth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The forty-ninth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The fiftieth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The fifty-first chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The fifty-second chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The fifty-third chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The fifty-fourth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The fifty-fifth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The fifty-sixth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The fifty-seventh chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The fifty-eighth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The fifty-ninth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The sixtieth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The sixty-first chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The sixty-second chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The sixty-third chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The sixty-fourth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The sixty-fifth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The sixty-sixth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The sixty-seventh chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The sixty-eighth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The sixty-ninth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The seventieth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The seventy-first chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The seventy-second chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The seventy-third chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The seventy-fourth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The seventy-fifth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The seventy-sixth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The seventy-seventh chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The seventy-eighth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The seventy-ninth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The eightieth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The eighty-first chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The eighty-second chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The eighty-third chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The eighty-fourth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The eighty-fifth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The eighty-sixth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The eighty-seventh chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The eighty-eighth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The eighty-ninth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The ninetieth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2. The hundredth chord has a 1/2 bend symbol and tablature: T: 2, A: 2, B: 2.

リリースを含むギタープリベンド、そしてリリースを含む数回のギタープリダイブを使用するフレーズ

Dorico SE では、ギタープリベンドとギタープリダイブはフレット楽器に属する音符のプロパティであるため、各音符にのみ適用されます。

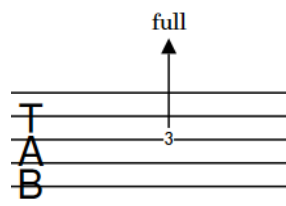
### ギタープリバンド

ギタープリバンドは、たとえば前のギターバンドの終了位置の音符を繰り返す場合など、音符を演奏する前からピッチが上がっているように弦をバンドしておくことを演奏者に指示します。音が鳴り始めた後はピッチを下げます。

音符の譜表では、ギタープリバンドは開始位置と終了位置の符頭の間に斜めの線を使って記譜されます。ただし、ギターバンドとは異なり、開始位置の補助符頭がプリバンドの一部として自動的に括弧付きで表示されます。タブ譜では、ギタープリバンドは上端が矢印になった垂直の実線に、矢印の上に表示されるバンドの音程、および線の下を開始ピッチを示す小さなフレット番号を使用して記譜されます。



音符の譜表のギタープリバンド



タブ譜のギタープリバンド

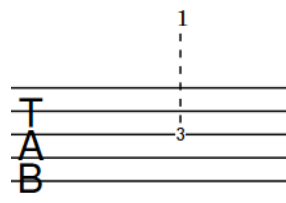
### ギタープリダイブ

ギタープリダイブは、音符を演奏する前にあらかじめビブラートバーを使用してピッチを下げしておくことを指示します。音が鳴り始めた後はピッチを上げます。

音符の譜表では、ギタープリダイブはギタープリバンドと同じ外観になります。タブ譜では、ギタープリダイブは上端が矢印になった垂直の破線に、矢印の上のバンドの音程、および線の下を開始ピッチを示す小さなフレット番号を使用して記譜されます。



音符の譜表のギタープリダイブ



タブ譜のギタープリダイブ

### 補足

単一の声部の符尾、符尾の符鉤、および連桁は、常に符尾が上向き状態でタブ譜に表示されるため、ギターバンドと重なることがあります。

### 関連リンク

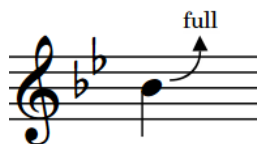
[ギターのベンディング/プリダイブの入力 \(328 ページ\)](#)

[タブ譜 \(1060 ページ\)](#)

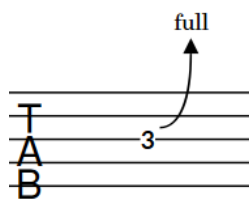
## ギターポストバンド

ギターポストバンドはエレキギターで一般的に使用される演奏技法で、演奏者は音を鳴らしてから弦に力を加えて通常の位置からずらします。バンドさせると弦の張りが強くなり、特有のピッチの変動が得られます。微分音のポストバンドは、ブルース音楽では特に慣用的に使われています。

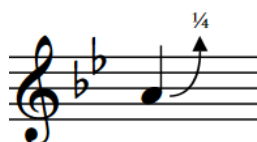
Dorico SE では、ギターポストバンドはフレット楽器に属する音符のプロパティであるため、各音符にのみ適用されます。音符の譜表とタブ譜のどちらでも同様に、先端が矢印になった上向きの曲線を使って記譜され、矢印の上にバンドの音程が表示されます。



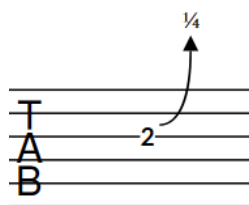
音符の譜表のギターポストバンド



タブ譜のギターポストバンド



音符の譜表の微分音のポストバンド

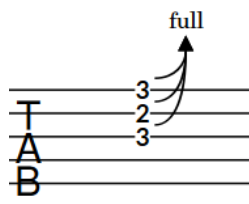


タブ譜の微分音のポストバンド

和音を構成する複数の音符にギターポストバンドを入力すると、自動的にそれぞれの矢印先端がひとつにまとまって表示されます。音符の譜表では、和音の中の音符の譜表位置に従い、適切な数の曲線が表示されます。



音符の譜表の和音のギターポストバンド



タブ譜の和音のギターポストバンド

### 補足

ギターポストバンドは現在のところ再生には反映されません。これは将来のバージョンでサポートされる予定です。

### 関連リンク

[ギターポストバンドの入力 \(329 ページ\)](#)

## ビブラートバーのダイブとリターン

ビブラートバーのダイブとリターンはエレキギターのビブラートバーを使用する演奏技法で、音を鳴らしてからビブラートバーで弦を緩めて、そのあとすぐに張ります。これによりピッチが下がってからまた上がる特徴的なピッチ変動が得られます。

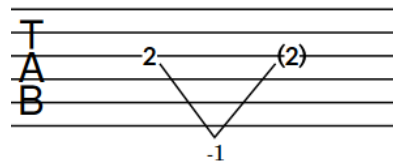
Dorico SE では、それぞれのビブラートバーのダイブとリターンはビブラートバーバンドのアイテム 2 つから構成され、1 つめのビブラートバーバンドが終了する同じ音符から 2 つめのビブラートバーバンドが開始します。それぞれのビブラートバーバンドは 2 つの音符を繋いでいます。

1 ステップ (全音) までのバンドの音程で、ビブラートバーのダイブとリターンが再生に反映されます。

音符の譜表では、ビブラートバーのダイブとリターンはギターバンドと同じような外観で、開始位置と終了位置の符頭の間に斜めの線を使って記譜されます。タブ譜では、V 字になった 2 本の直線で記譜され、V 字の頂点にバンドの音程が表示されます。中央の音符のフレット番号は非表示となり、終了位置の音符のフレット番号は自動的に括弧つきで表示されます。



音符の譜表のビブラートバーのダイブとリターン

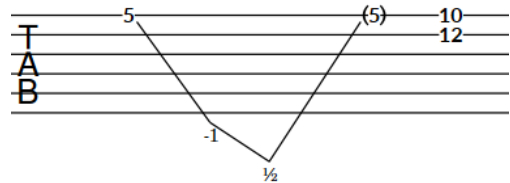


タブ譜のビブラートバーのダイブとリターン

「E-D-C」のように連続で同じピッチの方向に変動するビブラートバーバンドは、タブ譜の譜表を越えて突出したラインに各ビブラートバーバンドの音程が示される形で記譜されます。



音符の譜表の連続するビブラートバーバンド

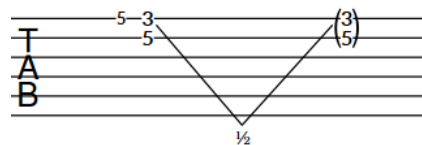


タブ譜の連続するビブラートバーバンド

和音を構成する複数の音符にビブラートバーのダイブとリターンを入力すると、すべての音符でバンドの音程が同じである限り、タブ譜には 1 本の V 字線が表示されます。



音符の譜表の和音をつなぐビブラートバーのダイブとリターン



タブ譜の和音をつなぐビブラートバーのダイブとリターン

### 関連リンク

[ポップオーバーを使ったビブラートバーのダイブとリターンの入力 \(331 ページ\)](#)

[パネルを使ったビブラートバーのダイブとリターンの入力 \(332 ページ\)](#)

[ビブラートバーの演奏技法 \(914 ページ\)](#)

[括弧付きの符頭 \(858 ページ\)](#)

[タブ譜 \(1060 ページ\)](#)

## バンドの音程

バンドの音程はギターバンド、プリバンド、プリダイブ、ポストダイブ、およびダイブとリターンが音程を変化させる量を示しており、テキストまたは数字/分数を使用して1ステップを基準に表現されます。大半のバンドの音程はタブ譜にしか表示されませんが、ギターポストバンドは例外で、これは音符の譜表にも音程が表示されます。

たとえば、**full** は1ステップ、**1/2** は半ステップ、**1 1/2** は短3度のギターバンド、プリバンドまたはポストバンドをそれぞれ表わします。

ギタープリダイブおよびビブラートバーのダイブとリターンのバンドの音程は、常に数字/分数で表示されます。たとえば、**1** は1ステップのビブラートバーのダイブとリターンとなります。

微分音のバンドの音程は、**3/4** のように、適用中の調性システムに応じた分数で表示されます。微分音のポストバンドのバンドの音程は、**1/4** のように表示されます。

例

The diagrams show four examples of guitar bends on a six-string guitar. Each diagram has a treble clef (T), an A string (A), and a B string (B).  
1. **full**: A curved arrow labeled 'full' starts from the 3rd fret on the A string and points to the 3rd fret on the B string.  
2. **1 1/2**: A curved arrow labeled '1 1/2' starts from the 2nd fret on the A string and points to the 2nd fret on the B string.  
3. **1**: A zigzag line labeled '1' starts at the 2nd fret on the A string, goes down to the 1st fret on the B string, and then up to the 2nd fret on the B string.  
4. **1/4**: A curved arrow labeled '1/4' starts from the 2nd fret on the A string and points to the 2nd fret on the B string.

音程が1ステップのギターバンド (**full** と表示)

音程が短3度のギタープリバンド (**1 1/2** と表示)

音程が1ステップのビブラートバーのダイブとリターン (**1** と表示)

音程が分数のギターポストバンド (**1/4** と表示)

ギターバンド、プリバンド、プリダイブ、ポストダイブのバンドの音程は、対応する記譜記号の矢印またはラインの上に配置されます。ダイブとリターンの場合、音符のピッチ変化の方向に応じて譜表の上または下の「V」の位置にバンドの音程が表示されます。

ギターバンド、プリバンド、プリダイブおよびダイブとリターンについては、バンドの音程はタブ譜にのみ表示されます。ギターポストバンドの音程は、音符の譜表とタブ譜の両方に表示されます。

関連リンク

[タブ譜 \(1060 ページ\)](#)

[ビブラートバーのディップの音程を変更する \(918 ページ\)](#)

[ギターバンドとギターテクニクの入力方法 \(326 ページ\)](#)

## ギターバンドホールドの線を表示/非表示にする


ギターバンドホールドの線は、音符 (通常はタイでつながれた音符) のデュレーションの間、バンドを保持するよう指示します。タブ譜のギターバンドホールドの線を表示/非表示にできます。

補足

これらの手順は、ギターバンドにのみ適用されます。ベンディングまたはリリースにホールドの線を表示することはできません。



前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

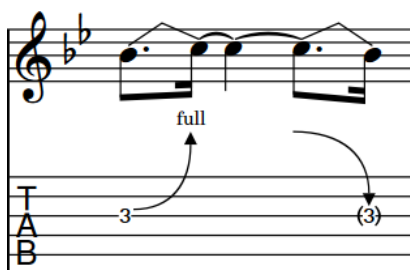
手順

1. ホールドの線を表示/非表示にするギターベンドを選択します。この操作は、音符の譜表とタブ譜で行なえます。
2. プロパティパネルの「ギターベンド (Guitar Bends)」グループで、「ホールドを表示 (Show hold)」をオン/オフにします。

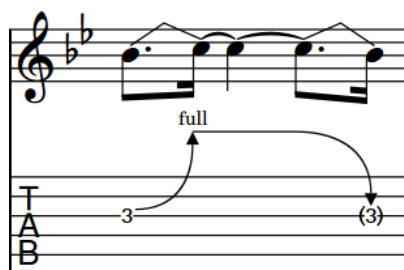
結果

「ホールドを表示 (Show hold)」をオンにすると、タブ譜の選択したベンドにホールドの線が表示され、オフにすると非表示になります。

例



ホールドの線を非表示にした状態




ホールドの線を表示した状態

## ギタープリベンド/プリダイブの方向を変更する

ギタープリベンド/プリダイブの方向を個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。初期設定では、単一の声部におけるギターのプリベンド/プリダイブは音符の符頭側に配置されます。複声部においては、音符の符尾側に配置されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 向きを変更するギターのプリベンド/プリダイブを選択します。
2. プロパティパネルの「ギタープリベンド (Guitar Pre-bends)」グループで、「プリベンドの方向 (Pre-bend direction)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 上 (Up)
  - 下 (Down)

#### 結果

選択したギタープリベンド/プリダイブの方向が変更されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

#### ヒント

音符の譜表でギターベンドを選択して **[F]** を押すと、ギターベンドの方向を変更できます。ただし、このキーボードショートカットはギタープリベンド/プリダイブには使用できません。

---

#### 関連リンク

[譜表に対するアイテムの位置の変更 \(402 ページ\)](#)

[ビブラートバーのディップの音程を変更する \(918 ページ\)](#)

[譜表に対するギターテクニックの位置の変更 \(919 ページ\)](#)


[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

## プリベンド/プリダイブの臨時記号を表示/非表示にする

たとえば、タブ譜にも音程を明確に表示するレイアウトで水平方向のスペースを節約する場合などに、プリベンド/プリダイブの臨時記号を個別に表示/非表示にできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
  - 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
  - ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。
- 

#### 手順

1. 臨時記号の表示/非表示を切り替えるプリベンド/プリダイブを選択します。
  2. プロパティパネルの「**ギタープリベンド (Guitar Pre-bends)**」グループで、「**プリベンドの臨時記号 (Pre-bend accidental)**」をオンにします。
  3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
    - **非表示 (Hide)**
    - **表示 (Show)**
- 

#### 結果

「**非表示 (Hide)**」を選択すると、選択したギタープリベンドの臨時記号が非表示になり、「**表示 (Show)**」を選択すると表示されます。これは、選択したタブ譜のギタープリベンドに表示される音程には影響しません。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

## ベンディング、プリダイブおよびポストバンドの削除

ベンディング、プリダイブおよびポストバンドは、入力後に音符から削除できます。ただし Dorico SE では、ギターのベンディング、プリダイブおよびポストバンドは個別のアイテムではなく音符のプロパティとして扱われるため、他のアイテムとは別に選択して削除する必要があります。

---

### 手順

1. 記譜モードで、ベンディング、プリダイブまたはポストバンドを削除する音符を選択します。
  2. 以下のいずれかの操作を行ないます。
    - ベンディング/プリダイブを削除するには、プロパティパネルの「**ギタープリバンド (Guitar Pre-bends)**」グループで「**プリバンドの音程 (Pre-bend interval)**」をオフにします。
    - ギターポストバンドを削除するには、プロパティパネルの「**ギターポストバンド (Guitar Post-bends)**」グループで「**ポストバンドの音程 (Post-bend interval)**」をオフにします。
- 

### 結果

選択した音符からベンディング、プリダイブ、またはポストバンドが削除されます。

### 関連リンク

[ギターのベンディング/プリダイブの入力 \(328 ページ\)](#)

[ギターポストバンドの入力 \(329 ページ\)](#)

# ギターテクニック

ギターテクニックとは、ハンマーオン、プルオフ、エレキギターのビブラートバーを使ったピッチ変化など、ギター音楽に関連するさまざまな演奏技法の総称です。

関連リンク

[ギターバンドとギターテクニックの入力方法 \(326 ページ\)](#)

[ギターバンド \(904 ページ\)](#)

[ギタープリバンドとギタープリダイブ \(906 ページ\)](#)

[ギターポストバンド \(908 ページ\)](#)

[ビブラートバーのダイブとリターン \(909 ページ\)](#)

[バンドの音程 \(910 ページ\)](#)

## ビブラートバーの演奏技法

電子フレット楽器 (一般的にはギター) のビブラートバーを使用する演奏技法にはいくつかの種類があります。Dorico SE で使用できるビブラートバーの演奏技法は、異なるカテゴリーに分かれています。

### ビブラートバーのダイブ

ビブラートバーのダイブは、音符を演奏した後にビブラートバーでピッチを下げることで、音が開始してからピッチが下がっていく効果を指示します。

Dorico SE では、ジャズアーティキュレーションとビブラートバーの指示記号を併せて使用して音符の右側に降下線を表示することで、ビブラートバーのダイブを記譜できます。



### ビブラートバーのスクープ

ビブラートバーのスクープは、音符を演奏する直前にビブラートバーを押し下げ、そのあと素早くビブラートバーを開放することで、音が開始してからピッチが上がる効果を指示します。

Dorico SE では、ビブラートバーのスクープは音符のプロパティとして扱われるため、単一の音符にのみ適用されます。初期設定では、ビブラートバーのスクープは音符の譜表にのみ表示され、譜表内の符頭の左に配置されます。



### ビブラートバーのディップ

ビブラートバーのディップは、音符を演奏した後にビブラートバーを使用して、指定した音程でピッチを下げた後に上げることを指示します。

Dorico SE では、ビブラートバーのディップは装飾音として扱われます。これらは、適用する音符とは個別に選択したり削除したりできます。ビブラートバーのディップは音符の譜表とタブ譜の両方に表示され、表示位置は譜表の上です。ビブラートバーのディップの譜表に対する位置は個別に変更できます。



### ビブラートバーの指示記号/ライン

ビブラートバーの指示記号は、ビブラートバーの使用を指示するテキストです。複数の音符に適用する場合、通常は破線で範囲が表示されます。

Dorico SE では、ビブラートバーの指示記号/ラインは演奏技法として扱われます。デュレーションがある場合はラインが表示されます。これらは、適用する音符とは個別に選択したり削除したりできます。



### 補足

ビブラートバーの演奏技法は現在のところ再生には反映されません。これは将来のバージョンでサポートされる予定です。

### 関連リンク

[ギターバンドとギターテクニックの入力方法 \(326 ページ\)](#)

[ギターのベンディング/プリダイブの入力 \(328 ページ\)](#)

[ギタープリバンドとギタープリダイブ \(906 ページ\)](#)

[ビブラートバーのダイブとリターン \(909 ページ\)](#)

[ジャズアーティキュレーション \(921 ページ\)](#)

[装飾音 \(877 ページ\)](#)

[演奏技法 \(947 ページ\)](#)

[演奏技法の延長線 \(950 ページ\)](#)

[演奏技法のデュレーション \(951 ページ\)](#)

[アイテムの長さの変更 \(398 ページ\)](#)

[譜表に対するアイテムの位置の変更 \(402 ページ\)](#)

[譜表に対するギターテクニックの位置の変更 \(919 ページ\)](#)

## タッピング

タッピングとは、フレット楽器の弦を十分な強さで押すことで、新たに弦を弾かなくても対応するピッチのサウンドを鳴らす奏法です。タッピングの指示記号は、音符ごとに右手と左手のどちらを使用するか指定できます。通常は「T」の文字、「+」記号、またはドットで表示されます。

表記規則によれば、同じ手によるタッピングまたは同じ弦上で異なるピッチの連続した音符に対するタッピングの指示記号は、タッピングフレーズ全体をつなぐスラーとともに記譜されます。これはハンマーオンとプルオフの場合とよく似ていますが、タッピングの指示記号が各音符に表示されるのに対し、ハンマーオンとプルオフの指示記号は通常スラーに中央揃えで表示されます。



右手のタッピングと左手のタッピングを使用するフレーズ

初期設定では、タッピングの指示記号は音符の譜表のみに表示され、表示位置は譜表の上です。タッピングの指示記号の譜表に対する位置は個別に変更できます。

Dorico SE では、タッピングの指示記号は音符のプロパティと見なされます。タッピングの指示記号には以下の種類があります。

#### 右手のタッピング

右手のタッピングの指示記号は、指定されたピッチで弦を右手でタッピングすることを指示します。Dorico SE では、右手のタッピングの指示記号は「T」の文字で表示されます。



音符の譜表の右手のタッピング

#### 左手のタッピング

左手のタッピングの指示記号は、指定されたピッチで弦を左手でタッピングすることを指示します。Dorico SE では、左手のタッピングの指示記号はドットで表示されます。



音符の譜表の左手のタッピング

関連リンク

[タッピングの入力 \(339 ページ\)](#)

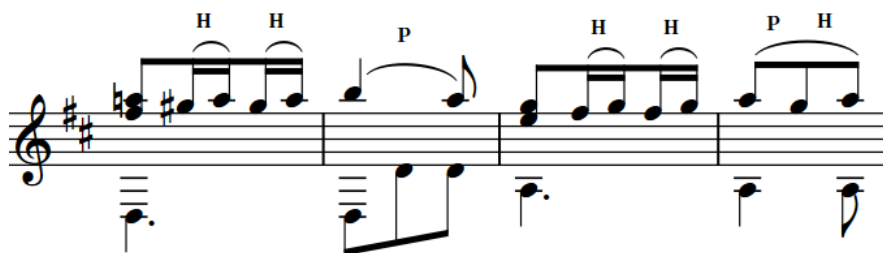
[譜表に対するギターテクニックの位置の変更 \(919 ページ\)](#)

[フレット楽器のフィンガリング \(797 ページ\)](#)

## ハンマーオンとプルオフ

ハンマーオンとプルオフは、フレット楽器の弦を左手で十分な強さでタッピングしたり、つま弾いたりすることで、新たに弦を弾かなくてもレガート効果とともに対応するピッチのサウンドを鳴らす奏法です。リガードとは、ハンマーオンとプルオフそれぞれ1つ以上を1つのフレーズ内で組み合わせたものです。

ハンマーオンとプルオフは対応する音符をつなぐスラーと組み合わせたり、それぞれ「H」と「P」の文字で記譜されます。Dorico SE では、ハンマーオン/プルオフの指示記号は自動的にスラーの中央に配置されます。リガードの場合、ハンマーオン/プルオフのそれぞれの指示記号は、音符がまたがる範囲の中央に対応する方向で配置されます。



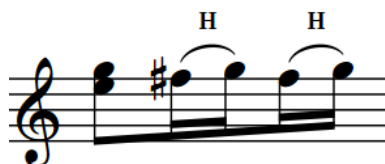
ハンマーオン、プルオフ、リガードを使用するフレーズ

初期設定では、ハンマーオン/プルオフは音符の譜表とタブ譜の両方に表示され、表示位置は譜表の上です。ハンマーオン/プルオフの指示記号の譜表に対する位置は個別に変更できます。

Dorico SE では、ハンマーオン/プルオフの指示記号は音符のプロパティと見なされます。

### ハンマーオン

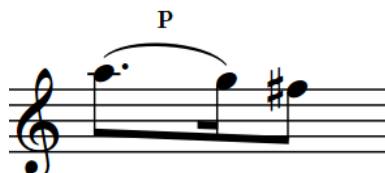
ハンマーオンは弦を新たに弾かずに、指定したピッチを左手でタップすることを指示します。ハンマーオンは「C-D」のように、同じ弦上でピッチが上がる2つ以上の音符が必要です。Dorico SE では、ハンマーオンは「H」の文字で表示されます。



音符の譜表のハンマーオン

### プルオフ

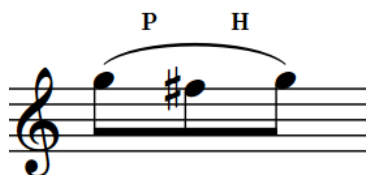
プルオフは弦を新たに弾かずに、指定したピッチを左手でつま弾くことを指示します。プルオフは「D-C」のように、同じ弦上でピッチが下がる2つ以上の音符が必要です。Dorico SE では、プルオフは「P」の文字で表示されます。



音符の譜表のプルオフ

### リガード

リガードは、1つのフレーズ内でハンマーオンとプルオフの両方を行なうことを指示します。リガードは「C-D-C」のように、同じ弦上でピッチの方向が異なる音符が3つ以上必要です。Dorico SE では、リガードはハンマーオンとプルオフそれぞれ1つ以上で構成されません。



音符の譜表のリガード

### 関連リンク

[ハンマーオン/プルオフの入力 \(337 ページ\)](#)


[譜表に対するギターテクニックの位置の変更 \(919 ページ\)](#)



## 音符をデッドノートとして表示する

フレット楽器に属する個々の音符をデッドノートとして表示できます。デッドノートは音符の譜表ではX形の符頭を使用して表示され、タブ譜ではXで表示されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

手順

1. デッドノートとして表示する、フレット楽器に属する音符を選択します。
2. プロパティパネルの「音符と休符 (Notes and Rests)」のグループで、「デッドノート (Dead note)」をオンにします。

結果

選択した音符がデッドノートとして表示されます。

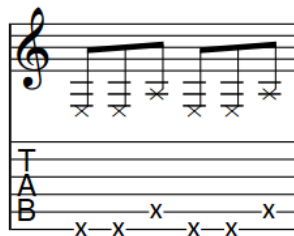
補足

デッドノートは現在のところ再生には反映されませんが、これは将来のバージョンにおいて予定されています。

例



標準の音符



デッドノート

関連リンク

[タブ譜への音符の入力 \(222 ページ\)](#)


[括弧付きの符頭 \(858 ページ\)](#)

[タブ譜 \(1060 ページ\)](#)

## ビブラートバーのディップの音程を変更する

ビブラートバーのディップの音程を個別に変更できます。初期設定では、ビブラートバーのディップの音程は半ステップになっています。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

#### 手順

1. 音程を変更するビブラートバーのディップを選択します。
  2. プロパティパネルの「**装飾音 (Ornaments)**」グループで、「**上の音程 (Interval above)**」の値を変更します。  
たとえば、半ステップの音程には「**1**」を、1ステップの音程には「**2**」を、短3度音程には「**3**」を入力します。
- 

#### 結果

選択したビブラートバーのディップの音程が変更されます。

---

#### 例



半ステップの音程のビブラートバーのディップ



1ステップの音程のビブラートバーのディップ



短3度音程のビブラートバーのディップ

---

#### 関連リンク

[ポップオーバーを使ったビブラートバーのディップの入力 \(335 ページ\)](#)

[パネルを使ったビブラートバーのディップの入力 \(335 ページ\)](#)

[装飾音の音程の変更 \(877 ページ\)](#)


[トリル音程 \(883 ページ\)](#)

---

## 譜表に対するギターテクニックの位置の変更

タッピング、ハンマーオン、プルオフの指示記号は、譜表の上または下に個別に表示位置を変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
  - 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
  - ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。
- 

#### 手順

1. ギターテクニックの譜表に対する位置を変更する音符を選択します。
  2. プロパティパネルの「**ギターテクニック (Guitar Techniques)**」グループで、「**演奏技法の配置 (Technique placement)**」をオンにします。
  3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
    - **上 (Above)**
    - **下 (Below)**
-

#### 結果

選択した音符のタッピング、ハンマーオン、プルオフの指示記号の譜表に対する位置が変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

#### ヒント

ビブラートバーのディップとラインの譜表に対する位置は、それぞれを選択しながら **[F]** を押すことで変更できます。

---

#### 関連リンク

[ギタープリベンド/プリダイブの方向を変更する \(911 ページ\)](#)

[譜表に対するアイテムの位置の変更 \(402 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

## ギターテクニックの削除

ビブラートバーのスクープ、タッピング、ハンマーオン、プルオフの指示記号は、入力後に音符から削除できます。ただし、Dorico SE ではこれらのギターテクニックは個別のアイテムではなく音符のプロパティとして扱われるため、他のアイテムとは別に選択して削除する必要があります。

---

#### 手順

1. 記譜モードで、ギターテクニックを削除する音符を選択します。
  2. 以下のいずれかの操作を行なってギターテクニックを削除します。
    - タッピング、ハンマーオン、プルオフの指示記号を削除するには、プロパティパネルの「**ギターテクニック (Guitar Techniques)**」グループにある「**演奏技法 (Technique)**」をオフにします。
    - ギターのビブラートバーのスクープを削除するには、プロパティパネルの「**ギターテクニック (Guitar Techniques)**」グループにある「**ビブラートバー (スクープ) (Vibrato bar scoop)**」をオフにします。
- 

#### 結果

選択した音符からタッピング、ハンマーオン、プルオフの指示記号またはビブラートバーのスクープが削除されます。

# ジャズアーティキュレーション

Dorico SE におけるジャズアーティキュレーションは、ジャズ特有の装飾音を、特に金管楽器に関して幅広くカバーしています。

これらはジャズアーティキュレーションと呼ばれてはいますが、アーティキュレーションというよりむしろ装飾音として機能します。これらの演奏技法は音符のデュレーションやアタックではなくピッチに変化を与えるためです。このため、これらは Dorico SE においては装飾音と見なされます。これらは装飾音パネルに収められ、装飾音ポップオーバーを使用しても入力できます。

ジャズアーティキュレーションは、Dorico SE ではベンドと呼ばれるスラーによく似た曲線と、Dorico SE ではスムーズと呼ばれる、実線、破線、波線のいずれかによる直線で表示されます。

それぞれの音符は両側、前と後ろに1つずつジャズアーティキュレーションを表示できます。音符の後ろのジャズアーティキュレーションは長さを変更できます。

以下のジャズアーティキュレーションは音符の前に表示されます。

## プロップ

音符に高いピッチからアプローチします。



プロップ (ベンド)



プロップ (スムーズ)

## スクープ/リフト

音符に低いピッチからアプローチします。ベンドによるアプローチはスクープ、スムーズによるアプローチはリフトとなります。



スクープ



リフト (直線)

以下のジャズアーティキュレーションは音符の後ろに表示されます。

## ドイト

音符のあとにピッチが上昇します。



ドイト (ベンド)



ドイト (スムーズ)

## フォール

音符のあとにピッチが下降します。



フォール (バンド)



フォール (スムーズ)

さらに、金管楽器で一般に使用されるその他のジャズの装飾音も、ジャズアーティキュレーションを入力するのと同じ手順で音符に追加できます。

サウンドライブラリーにジャズアーティキュレーションのサンプルが含まれている場合、再生効果を使用した必要なサンプルがロードされます。

関連リンク

[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(313 ページ\)](#)

[再生効果 \(659 ページ\)](#)

[グリッサンドライン \(899 ページ\)](#)

[アルペジオ記号 \(893 ページ\)](#)

[ライン \(956 ページ\)](#)

## ジャズの装飾音

ジャズの装飾音は、通常はジャズ音楽で金管楽器によって使用される記譜記号で、反転やスミアなどがあります。ジャズアーティキュレーションが符頭の横に配置されるのとは異なり、これは譜表の外側に配置されます。

ジャズの装飾音は、ジャズアーティキュレーションより他の装飾音に近い振る舞いをします。装飾音は音符とは個別のアイテムであるため、記譜モードでも音符とは個別に選択でき、ジャズアーティキュレーションが付いている音符にも追加できます。これらはジャズアーティキュレーションと一緒に使用されることがほとんどであるため、Dorico SE においては装飾音パネルの「**ジャズ (Jazz)**」セクションと一緒に収められています。

ジャズの装飾音の入力方法は、ジャズアーティキュレーションよりも、その他の装飾音と共通します。

Dorico SE では、以下の装飾音がジャズの装飾音と見なされます。

フリップ (Flip)



スミア (Smear)



ジャズターン (Jazz turn)/シェイク (Shake)



バンド (Bend)



補足

ジャズアーティキュレーションは現在のところ再生には反映されません。

関連リンク

[装飾音 \(877 ページ\)](#)

[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(313 ページ\)](#)

## ジャズアーティキュレーションの位置

Dorico SE では、ジャズアーティキュレーションのそれが属する符頭に対する位置は自動的に調整されます。その際には付点、臨時記号、逆向きの音符などその他の記譜記号もすべて反映されます。

和音中の複数の音符にジャズアーティキュレーションが付く場合、Dorico SE はそれらをどれだけ符頭に近づけるかと、合計いくつ表示するか2点に基づき、最良の配置を検討します。Dorico SE は、スペースあたりできるだけ少なくジャズアーティキュレーションを配置しようとしています。逆に言うと、クラスター和音において表示されるジャズアーティキュレーションの数は、符頭の数より少なくなる場合もあります。

関連リンク

[装飾音、アルペジオ記号、グリッサンドライン、ジャズアーティキュレーションの入力方法 \(313 ページ\)](#)

[ジャズアーティキュレーションの削除 \(925 ページ\)](#)

## 既存のジャズアーティキュレーションのタイプや長さを変更する

ジャズアーティキュレーションは、たとえばドイツスムーズを長いドイツバンドに変更するなど、タイプや長さを入力後に変更できます。ジャズアーティキュレーションのタイプや長さは装飾音パネルから指定できますが、装飾音ポップオーバーからは指定できません。

手順

1. 記譜モードで、ジャズアーティキュレーションを変更する音符を選択します。
2. 装飾音パネルで、「**ジャズ (Jazz)**」セクションから使用するジャズアーティキュレーションをクリックします。

結果

選択した音符に表示されるジャズアーティキュレーションが変更されます。

ヒント

ジャズアーティキュレーションのタイプや長さは、プロパティパネルの「**ジャズアーティキュレーション (Jazz Articulations)**」グループにある「**前に付く線 (In)**」と「**後ろに付く線 (Out)**」プロパティを使用しても変更できます。

例



ドイツバンド (短)



ドイツバンド (中)




ドイツバンド (長)

## スムーズのジャズアーティキュレーションの線のスタイルを変更する

スムーズのジャズアーティキュレーションの線のスタイルは別個に変更できます。たとえば、選択したフォールスムーズを波線から直線に変更できます。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

### 手順

1. 線のスタイルを変更するスムーズのジャズアーティキュレーションが付いた音符を選択します。

#### 補足

音符の同じ側にスムーズのジャズアーティキュレーションが付いている音符を選択する必要があります。たとえば、音符の前にスムーズのジャズアーティキュレーションが付いている音符だけを選択します。

2. プロパティパネルの「ジャズアーティキュレーション (Jazz Articulations)」グループで、「前に付く線のスタイル (In line style)」と「後ろに付く線のスタイル (Out line style)」のいずれかまたは両方のメニューから、以下の線のスタイルを選択します。

- 直線 (Straight)
- 波線 (Wavy)
- 破線 (Dashed)

#### 補足

「前に付く線のスタイル (In line style)」は、スムーズのジャズアーティキュレーションが選択した音符の前に付いているときに利用でき、「後ろに付く線のスタイル (Out line style)」は、選択した音符の後ろに付いているときに利用できます。スムーズのジャズアーティキュレーションが選択した音符の両側に付いているときは、両方が利用できます。

### 結果

選択したスムーズのジャズアーティキュレーションの線のスタイルが変更されます。

### ヒント

ジャズアーティキュレーションを選択して「編集 (Edit)」>「外観をリセット (Reset Appearance)」を選択すると、デフォルトの線のスタイルにリセットできます。

### 例



直線のドイトスムーズ



波線のドイトスムーズ



破線のドイトスムーズ



## ジャズアーティキュレーションの削除

ジャズアーティキュレーションは入力後に音符から削除できます。ただし、Dorico SE ではジャズアーティキュレーションは個別のアイテムではなく音符のプロパティとして扱われるため、他のアイテムとは別に選択して削除する必要があります。

---

### 手順

1. 記譜モードで、ジャズアーティキュレーションを削除する音符を選択します。
  2. 装飾音パネルの「**ジャズ (Jazz)**」セクションで、「**削除 (Remove)**」をクリックします。
- 

### 結果

選択した音符からすべてのジャズアーティキュレーションが削除されます。

# ページ番号

ページ番号はそれぞれのページに一意的な番号を与え、他ページに対する相対的な位置を示すために使用されます。スコアおよびパート譜は、新聞や書籍と同様、ページ番号を使用して楽譜の正しい並び順を維持します。

Dorico SE では1つのプロジェクトに複数のフローを使用できるため、ほとんどの場合手動でページ番号を変更する必要はありません。ただし、1つの楽曲を複数のファイルに分ける場合は、楽章から楽章へページ番号が切れ目なく続くようにするためにページ番号を確認する必要があります。

このような場合、デフォルトのページ番号を変更します。たとえば、スコアにおいて、楽譜の開始ページの前に前付けの4ページを置きつつ、楽譜の開始ページを1ページめと表示させる場合、楽譜の開始ページにページ番号の変更を挿入できます。

Dorico SE ではページ番号はレイアウト固有であり、ページ番号はレイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、スコアではページ番号を変更しながら、パート譜ではデフォルトのページ番号を表示できます。

Dorico SE ではページ番号をトークンで表示します。

## 補足

ページ番号を表示させるすべてのページには、ページ番号のトークンを含むテキストフレームが必要です。

「**デフォルト (Default)**」のページテンプレートには、ページ番号のトークンが入ったテキストフレームが置かれています。ページテンプレートエディターではページ番号のテキストフレームの位置を変更できます。これによりこのページテンプレートを使用するすべてのページでページ番号の位置が変更されます。また個々のページでも、ページ番号のテキストフレームを移動できます。

またレイアウトごとに、ページ番号の表示に使用される数字のタイプも変更できます。たとえば、前付けにはローマ数字を使用し、楽譜ページにはアラビア数字を使用する場合、ページ番号と同時に数字の種類も変更できます。

## 関連リンク

[ページテンプレート \(552 ページ\)](#)

[ページテンプレートの種類 \(553 ページ\)](#)

[トークン \(558 ページ\)](#)

## ページ番号の数字スタイルの変更

ページ番号はアラビア数字でもローマ数字でも表示できます。ページ番号の数字スタイルは、レイアウトごとに個別に変更できます。

## 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. ページ番号の数字スタイルを変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、

複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。

3. カテゴリーリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
4. 「**ページ番号 (Page Number)**」セクションで、「**使用 (Use)**」メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **数字 (Number)**
  - **ローマ数字 (Roman numeral)**
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

#### 結果

選択したレイアウトで、ページ番号の数字スタイルが変更されます。

## ページ番号を表示/非表示にする

レイアウトごとに個別にページ番号を表示/非表示にできます。これは最初のページのページ番号を表示/非表示いずれにするかの設定も行なえます。たとえば、スコアではすべてのページにページ番号を表示しながら、パート譜では最初のページのページ番号を非表示にできます。

#### 補足

ページ番号を表示するには、ページ番号のトークンを含むテキストフレームがページに必要です。デフォルトのページテンプレートセットに含まれる**最初**のページテンプレートは、ページ番号のトークンを含むテキストフレームを持たないため、これらのページテンプレートを使用するページにページ番号を表示させる場合、これを追加します。

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、ページ番号を表示または非表示にするレイアウトを選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「**ページ設定 (Page Setup)**」をクリックします。
4. 「**ページ番号 (Page Number)**」セクションで、「**表示タイプ (Visibility)**」メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **常に表示 (Always shown)**
  - **常に非表示 (Always hidden)**
  - **最初のページ以外 (Not on first page)**
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

#### 結果

- 「**常に表示 (Always shown)**」を選択した場合、選択したレイアウトにおいて、ページ番号トークンが含まれるテキストフレームがあるすべてのページに、ページ番号が表示されます。

- 「常に非表示 (Always hidden)」を選択した場合、ページ番号トークンが含まれるテキストフレームがあるページを含めて、選択したレイアウトのすべてのページでページ番号が非表示になります。
- 「最初のページ以外 (Not on first page)」を選択した場合、選択したレイアウトの最初のページではページ番号が非表示になりますが、それ以外すべての、ページ番号トークンが含まれるテキストフレームがあるページには表示されます。

#### 補足

フロー見出しの上にページ番号を表示するかどうかのレイアウトごとの設定は、ページ番号がページ上でフロー見出しより高い位置にあるページにページ番号を表示するかどうかに影響します。

---

#### 関連リンク

[トークン \(558 ページ\)](#)

[フロー見出し \(555 ページ\)](#)

[フロー見出しの上の欄外見出しの情報の表示/非表示を切り替える \(526 ページ\)](#)

# ハーブのペダリング

ハーブのペダリングとは、ハーブの楽譜を記譜するための特定の要件を指す幅広い用語です。これは主に、近代的なコンサートハーブのチューニングを変更するために必要となることが多いハーブペダルダイアグラムについて使われます。



開始位置にフルハーブペダルダイアグラムが表示され、そのあとに部分的なペダル変更が2つ表示された楽節

各オクターブに12個(CからBの間の各半音階に1つずつ)の鍵盤があるピアノとは異なり、ハーブには各オクターブに7本(CからBの間の各全音階ピッチに1本ずつ)の弦があります。そのため、ハーブではチューニングを変更するために、7つのペダルを使用して機械的操作を行ないます。この操作では、すべてのオクターブの対応する音符のピッチを各ペダルで制御します。これらのペダルは2つのグループにまとめられており、3つのペダルが左足に、4つのペダルが右足にそれぞれ割り当てられています。

各ハーブペダルには3つの位置があります。

1. フラット (最も高い位置): 対応する音符のピッチを半ステップ下げる
2. ナチュラル (中間の位置)
3. シャープ (最も低い位置): 対応する音符のピッチを半ステップ上げる

## 補足

ハーブの最も低い2本の弦(CとD)は、CとDのペダル位置の影響を受けません。

楽譜、または楽譜内の楽節に必要なペダル設定を記譜する方法はいくつかあります。Dorico SEでは、ハーブのペダリングを以下の方法で表示できます。

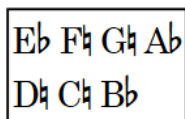
## ダイアグラム



7つのペダルの物理的な位置を示します。縦線は左足ペダルと右足ペダルを分割するもので、横線はナチュラルポジションを表わしています。

- 横線の下側のペダルはシャープが付いた音符を示します。
- 横線の上側のペダルはフラットが付いた音符を示します。

## 音名



7つの全音階ピッチに必要な臨時記号を2行に配置して表示します。右足ペダルは上の行に、左足ペダルは下の行に表示されます。

入力したピッチが現在のハーブペダルダイアグラムに一致しない場合、そのピッチは範囲外であると見なされ、範囲外の音符に色を表示した場合には、そのピッチが赤で表示されます。ハーブのペダリングを入力しなかった場合、すべてのハーブペダルはナチュラル設定と見なされ、Cメジャーになります。

Dorico SEでは、演奏技法のポップオーバーを使用してハーブペダルダイアグラムを入力でき、楽譜全体のフローまたは特定の楽節をもとに正確なハーブペダルダイアグラムを自動的に生成できます。ただし、ハーブペダルダイアグラムを入力して表示できるのはハーブ楽器に属する譜表だけです。ハーブの譜表から別の楽器の譜表に楽譜をコピーすると、ハーブのペダリングは自動的に削除されます。

初期設定では、ハーブのペダリングはフルスコア/カスタムスコアのレイアウトには表示されず、パートレイアウトには表示されます。ハーブのペダリングが非表示になっているレイアウトでは、ハーブペダルダイアグラムの位置にガイドが表示されます。ハーブのペダリングはレイアウトごとに個別に表示/非表示を切り替えられ、またハーブのペダリングを表示するレイアウトでは、ハーブペダルダイアグラムを個別に非表示にできます。一度に1つのペダルだけを変更する必要がある場合など、部分的なハーブのペダリングをいつ表示するかを設定することもできます。

Dorico SEのハーブペダルダイアグラムは、グリッサンドラインで演奏されるピッチに影響します。


## 関連リンク

- [部分的なハーブのペダリング \(934 ページ\)](#)
- [ハーブペダルダイアグラムの入力 \(350 ページ\)](#)
- [レイアウト内のハーブのペダリングを表示または非表示にする \(931 ページ\)](#)
- [既存の楽譜に基づくハーブペダルダイアグラムの計算 \(351 ページ\)](#)
- [音域外の音符のカラーを表示/非表示にする \(856 ページ\)](#)
- [再生時のグリッサンドライン \(902 ページ\)](#)

## ハーブペダルダイアグラムの外観の変更

ハーブのペダリングは、ダイアグラムとして、または音名を使用して表示します。ハーブペダルダイアグラムの外観を個別に設定できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

### 前提条件

- 現在のレイアウトにハーブのペダリングを表示しておきます。
- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

### 手順

- 外観を変更するハーブペダルダイアグラムを選択します。
- プロパティパネルの「ハーブペダル (Harp Pedals)」グループで、「外観 (Appearance)」をオンにします。
- 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - ダイアグラム (Diagram)**

- 音名 (Note Names)

---

#### 結果

現在のレイアウトの選択したハープペダルダイアグラムの外観が変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

#### ヒント

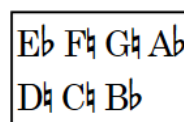
各レイアウトのハープペダリングのデフォルトの外観は、「レイアウトオプション (Layout Options)」の「プレーヤー (Players)」ページの「ハープのペダリング (Harp Pedaling)」セクションで個別に変更できます。

---

#### 例



ダイアグラムとして表示されたハープのペダリング



音名を使用して表示されたハープのペダリング

---

#### 関連リンク

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(630 ページ\)](#)

[部分的なハープのペダリング \(934 ページ\)](#)

[ハープペダルダイアグラムの入力 \(350 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

---

## レイアウト内のハープのペダリングを表示または非表示にする

ハープのペダリングはどのレイアウトでも入力や計算を行なえますが、通常、ハープのペダリングは演奏者にとってのみ意味があるため、初期設定ではフルスコアレイアウトには表示されません。ハープのペダリングを表示するか非表示にするかは、レイアウトごとに切り替えることができます。

---

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
  2. 「レイアウト (Layouts)」リストから、ハープのペダリングを表示または非表示にするレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
  3. カテゴリーリストの「プレーヤー (Players)」をクリックします。
  4. 「ハープのペダリング (Harp Pedaling)」セクションで、「ハープのペダリングを表示 (Show harp pedaling)」をオン/オフにします。
  5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
-



### 結果

選択したレイアウトのチェックボックスがオンになっているときはハープのペダリングが表示され、オフになっているときは非表示になります。

ハープのペダリングが非表示になっているレイアウトでは、ハープペダルダイアグラムの位置にガイドが表示されます。


### 補足

- ハープのペダリングが表示されているレイアウトではハープペダルダイアグラムを個別に非表示にできますが、ハープのペダリングが非表示になっているレイアウトでハープペダルダイアグラムを個別に表示することはできません。
  - ハープのペダリングのガイドの表示/非表示は、「**ビュー (View)**」 > 「**ガイド (Signposts)**」 > 「**ハープペダル (Harp Pedals)**」を選択して切り替えられます。
- 

## ハープペダルダイアグラムを個別に表示/非表示にする

ハープのペダリングが表示されているレイアウトでハープペダルダイアグラムを個別に表示/非表示にできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

### 前提条件

- 現在のレイアウトにハープのペダリングを表示しておきます。
  - 下ゾーンを表示しておきます。
  - 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」  を選択しておきます。
  - ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。
- 

### 手順

1. 楽譜領域で、ハープペダルダイアグラムを個別に表示/非表示にするレイアウトを開きます。
  2. 非表示にするハープペダルダイアグラム、または表示するハープペダルダイアグラムのガイドを選択します。
  3. プロパティパネルの「**ハープペダル (Harp Pedals)**」グループで、「**非表示 (Hide)**」をオンまたはオフにします。
- 

### 結果

「**非表示 (Hide)**」をオンにすると選択したハープペダルダイアグラムが非表示になり、オフにすると表示されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

非表示にした各ハープペダルダイアグラムの位置にはガイドが表示されます。ただし初期設定では、ガイドは印刷されません。

### 関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

[ガイド \(409 ページ\)](#)

[注釈 \(510 ページ\)](#)


## ハーブペダルダイアグラムの枠線を表示または非表示にする

音名ハーブペダルダイアグラムの枠線は、個別に表示/非表示を切り替えられます。たとえば、垂直方向のスペーシングが非常に狭い組段でハーブペダルダイアグラムの枠線を非表示にすると、少し余白ができます。

### 補足

これらの手順は、音名を使用したハーブペダルダイアグラムにのみ適用されます。

### 前提条件

- 現在のレイアウトにハーブのペダリングを表示しておきます。
- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

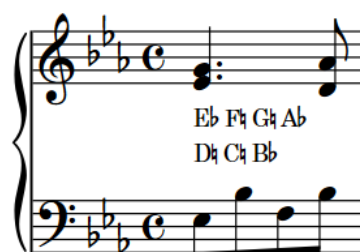
### 手順

1. 枠線を表示/非表示にする音名ハーブペダルダイアグラムを選択します。
2. プロパティパネルの「ハーブペダル (Harp Pedals)」グループで、「枠線 (Border)」をオンにします。
3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。

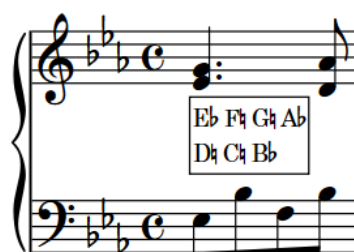
### 結果

チェックボックスがオンになっているときは、選択した音名ハーブペダルダイアグラムの枠線が表示され、オフになっているときは非表示になります。

### 例



枠線を非表示にした音名ハーブペダルダイアグラム



枠線を表示した音名ハーブペダルダイアグラム

## ハーブペダルダイアグラムの位置

初期設定では、ハーブペダルダイアグラムは、通常ハーブに表示される2つの譜表の間の縦方向の中央位置に配置されます。

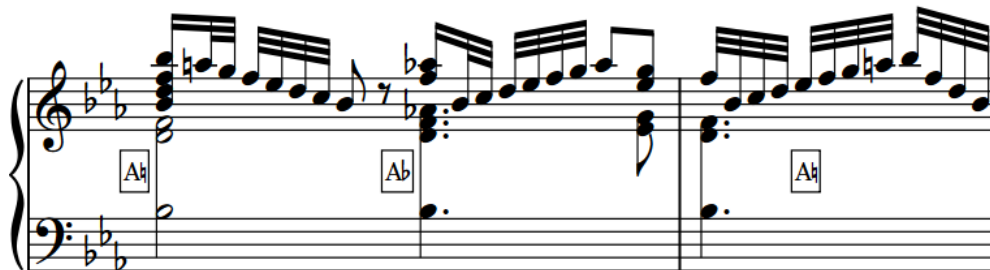
ハーブペダルダイアグラムの位置は記譜モードで移動できます。これらは衝突を回避する形で自動的に配置されます。

### 関連リンク

[音符/アイテムの位置の移動 \(419 ページ\)](#)

## 部分的なハーブのペダリング

部分的なハーブペダルダイアグラムには、すべてのペダルの設定ではなく、その位置でペダル設定を変更する必要がある音符だけが表示されます。これにより、読まなければならないペダルの数が少なくなり、演奏者がペダル設定の変更を瞬時に把握できるようになります。



複数のクイックペダル変更指示を含むシーケンスの部分的なペダルダイアグラム

個々のハーブペダルダイアグラムについて部分的なハーブのペダリングを有効にできるほか、1つの場所に表示するペダル変更指示の最大しきい値を設定できます。このしきい値を超えると、すべてのハーブペダルダイアグラムにすべてのペダルが表示されます。これは、演奏者が完全なハーブペダルダイアグラムの音名のパターンに慣れており、部分的なハーブペダルダイアグラムに多くの変更指示が含まれている場合、完全なハーブペダルダイアグラムを読むより難しいことがあるためです。

初期設定では、部分的なハーブペダルダイアグラムの音符は、右足ペダルが上の行、左足ペダルが下の行という形で2行に表示されます。

### 補足

部分的なハーブのペダリングとして表示できるのは、音名を使用したハーブペダルダイアグラムのみです。


## 部分的なハーブのペダリングの有効化/無効化

個々の音名ハーブペダルダイアグラムの部分的なハーブのペダリングは有効/無効を切り替えられます。Dorico SEの初期設定では、ペダル変更3つまでは部分的なハーブのペダリングが表示されます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

### 補足

- これらの手順は、音名を使用したハーブペダルダイアグラムにのみ適用されます。
- フローの最初に配置されたハーブペダルダイアグラムは、完全なハーブペダルダイアグラムとしてのみ表示できます。

### 前提条件

- 現在のレイアウトにハーブのペダリングを表示しておきます。
- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

### 手順

1. 部分的なハーブのペダリングを有効/無効にする音名ハーブペダルダイアグラムを選択します。

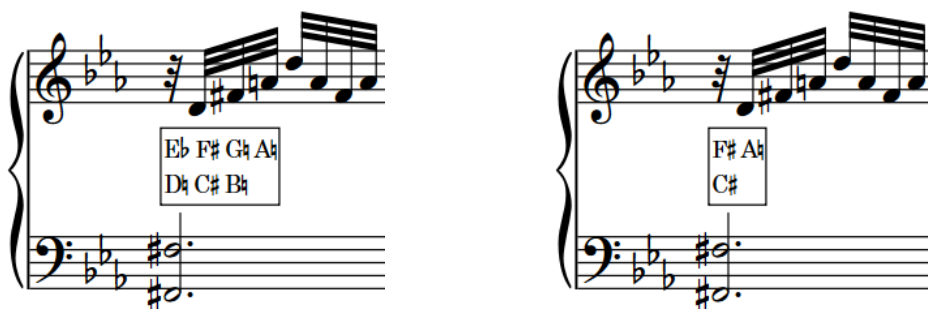
2. プロパティパネルの「ハーブペダル (Harp Pedals)」グループで、「部分的なペダリング (Partial pedaling)」をオンにします。
  3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。
- 

#### 結果

チェックボックスがオンになっているときは、選択した音名ハーブペダルダイアグラムの部分的なハーブのペダリングが有効になり、オフになっているときは無効になります。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

---

#### 例



すべてのペダルを表示したハーブペダルダイアグラム      部分的なハーブペダルダイアグラム

---

#### 関連リンク

- [レイアウト内のハーブのペダリングを表示または非表示にする \(931 ページ\)](#)
- [ハーブペダルダイアグラムの入力 \(350 ページ\)](#)
- [プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)
- [プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

# ペダル線

ペダル線は演奏者にピアノのどのペダルを使用するか指示し、ペダルを踏み込む深さやペダルを上げて余韻を消すタイミングなど、演奏上の指示も与えられます。



ほとんどのピアノには2つか3つのペダルがあります。ペダルには以下があります。

## サスティンペダル

サスティンペダルはピアノ弦のダンパーを操作するので、ダンパーペダルとも呼ばれます。またこれは最も一般的に使用されるペダルです。サスティンペダルを踏みこむとダンパーが弦から離れ、弦の余韻が長くなります。サスティンペダルは通常右側にあります。



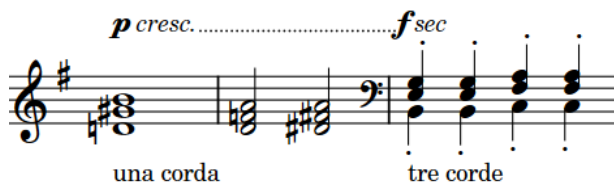
## ソステヌートペダル

ソステヌートペダルは、現在鍵盤上で押さえられている音符の弦のみ余韻を残せます。これは通常ペダルの並びの真ん中に位置するため、中央のペダルとも呼ばれます。



## ウナコルダペダル

ウナコルダペダルはピアノ内部のアクションの位置をずらし、ハンマーが叩く弦の数を通常より減らします。この動作により、ハンマーが叩く弦が通常の3本から1本だけになることから、「1本の弦」を意味するこの名前が付けられたという歴史的背景があります。これにより音量と音の鋭さが減じられるため、これはソフトペダルとも呼ばれます。



Dorico SE では、ピアノのペダル線の記譜と再生に幅広く対応しています。サスティンペダル、ソステヌートペダル、ウナコルダペダルのペダリング指示を作成でき、これは1回のペダリング指示の途中でペダルの強さを変化させるなど、近代的なサスティンペダルのテクニックもサポートします。

開始記号や延長タイプの変更を含め、ペダル線の外観を変更できます。たとえば、あるペダル線には延長線を表示し、またあるペダル線には終端の記号だけを表示するなどできます。

Dorico SE では、ペダル線はインストゥルメントが鳴らすサウンドを変化させることから、演奏技法と見なされます。そのため、ペダル線は記譜モードの演奏技法パネルに収められ、演奏技法ポップオーバーを使用して入力できます。ただしペダル線には、リテイク、ペダルの強さの変更指示、開始記号、終了記号、延長線など、他の演奏技法にはない独特な追加指示があります。

関連リンク

[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハープペダルダイアグラムの入力方法 \(340 ページ\)](#)

[ペダル線の開始記号、フック、および延長線 \(941 ページ\)](#)

[テキストによるペダル線の記号 \(944 ページ\)](#)

[再生時のペダル線 \(946 ページ\)](#)

[演奏技法の延長線 \(950 ページ\)](#)

[ライン \(956 ページ\)](#)

## サスティンペダルのリテイクおよびペダルの強さの変更指示

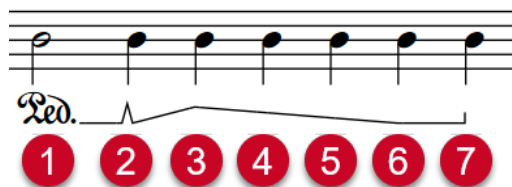
ペダルのリテイクは、プレーヤーがサスティンペダルを上げることによってピアノの弦にダンパーをかけて余韻を消し、そのあと再度ペダルを踏みこむことを示します。ペダルの強さの変更指示は、ペダルを踏みこむ深さの変更を示します。

Dorico SE では、延長線タイプが「ライン (Line)」のペダル線のリテイクおよび強さの変更指示を明確に表現できます。

### 補足

- Dorico SE では、ペダルの強さの変更指示を入力することはできません。ただし、ペダルの強さの変更指示が含まれるプロジェクトを読み込んだり開いたりした場合それらは表示され、リテイクの削除と同じ手順で削除できます。
- ペダルのリテイクは、サスティンペダル線にのみ追加できます。

例



リテイクおよび強さの変更指示を伴うペダル線の例

- 1 Ped. 字形
- 2 リテイク
- 3 1/4 踏み込み
- 4 1/2 踏み込み
- 5 3/4 踏み込み
- 6 完全な踏み込み
- 7 線終了フック

関連リンク

[ペダル線の延長タイプを変更する \(943 ページ\)](#)

[ペダル線の位置 \(938 ページ\)](#)

[リテイクとペダルの強さの変更指示の削除 \(938 ページ\)](#)

[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハープペダルダイアグラムの入力方法 \(340 ページ\)](#)

## リテイクとペダルの強さの変更指示の削除

サスティンペダル線を削除したり位置を変更したりせずに、ペダルのリテイクおよび強さの変更指示を削除できます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、リテイクまたはペダルの強さの変更指示を削除する位置にある各譜表上のアイテムを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、リテイクまたはペダルの強さの変更指示を削除します。
  - 演奏技法のポップオーバーを開いて、ポップオーバーに「**nonotch**」と入力してから、**[Return]**を押します。

### 補足

「**nonotch**」は1単語で、スペースを入れずに入力します。

- 「**編集 (Edit)**」 > 「**記譜 (Notations)**」 > 「**ペダル線 (Pedal Lines)**」 > 「**リテイクを削除 (Remove Retake)**」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

---

### 結果

選択した各譜表の選択した位置にあるリテイクまたはペダルの強さの変更指示が削除されます。対応するサスティンペダル線が、ペダル線の開始位置、または削除位置の1つ前のリテイクやペダルの強さの変更指示の設定値に戻ります。

### 関連リンク

[演奏技法のポップオーバー \(340 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ってリテイクを追加する \(348 ページ\)](#)

[パネルを使ってリテイクを追加する \(350 ページ\)](#)

## ペダル線の位置

ペダル線のデフォルトの位置は、音符が右手用の上段の譜表にしか記譜されていない場合であっても下段の譜表の下です。オクターブ線、スラー、アーティキュレーションなど、その他すべての記譜記号の外側に配置されます。

1つのペダルを使用するときは、ペダル線はその他すべての記譜記号より外側でありつつ、できるだけ譜表の下端近くに配置されます。

複数のペダルを同時に使用するときは、ペダル線は以下の順番で譜表の下に並びます。

1. サスティンペダル: 譜表に一番近い位置
2. ソステヌートペダル: サスティンペダル線の下
3. ウナコルダペダル: 譜表から一番離れた位置

ペダル線の開始位置を示すグリフ/テキストの開始位置は、それが適用される音符に整列します。ペダル線の終了を示すために線終了フックを使用している場合、フックはそれが適用される音符またはリズム上の位置に整列します。

ペダル線のリズム上の位置は記譜モードで移動できます。これらは衝突を回避する形で自動的に配置されます。



## 補足

リテイクの位置を移動することはできません。移動するには、リテイクを削除してから、任意の位置に新規に入力します。

### 関連リンク

[テキストによるペダル線の記号 \(944 ページ\)](#)

[ペダル線の開始記号、フック、および延長線 \(941 ページ\)](#)

[サスティンペダルのリテイクおよびペダルの強さの変更指示 \(937 ページ\)](#)

[音符/アイテムの位置の移動 \(419 ページ\)](#)


[アイテムの長さの変更 \(398 ページ\)](#)

[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハーブペダルダイアグラムの入力方法 \(340 ページ\)](#)

## 装飾音符に対するペダル線の位置の変更

個々のペダル線の装飾音符に対する開始位置および終了位置は個別に変更できます。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

### 手順

1. 装飾音符に対する位置を変更するペダル線を選択します。
2. プロパティパネルで、「ペダル線 (Pedal Lines)」グループから以下のいずれかのプロパティをオンにします。
  - 装飾音符の前から開始 (Starts before grace notes)
  - 装飾音符の前で終了 (Ends before grace notes)
3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。

### 結果

チェックボックスをオンにすると、選択したペダル線の対応する部分が装飾音符の前に配置されます。チェックボックスをオフにすると、選択したペダル線の対応する部分が装飾音符の後に配置されます。

### 例



装飾音符の前に開始/終了するペダル線



装飾音符の後に開始/終了するペダル線

## ペダル線の分割

サスティンペダルは、その範囲内に存在する任意のアイテムの位置で分割して、2本のペダル線を作成できます。

### 補足

これらの手順は、サスティンペダル線にのみ適用されます。

---

### 手順

1. サスティンペダル線を分割する位置にある譜表上のアイテムを選択します。

### 補足

一度に分割できるペダル線は1本だけです。

---

2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「ペダル線 (Pedal Lines)」 > 「ペダル線を分割 (Split Pedal Line)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
- 

### 結果

選択した譜表の選択した位置でペダル線が分割されます。

### 手順終了後の項目

ペダル線は両方とも移動、長さの変更および編集が個別に行なえます。

### 関連リンク

[音符/アイテムの位置の移動 \(419 ページ\)](#)

[音符とアイテムを個々に選択/選択解除する \(389 ページ\)](#)

[ペダル線の開始記号、フック、および延長線 \(941 ページ\)](#)

[テキストによるペダル線の記号 \(944 ページ\)](#)

[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハープペダルダイアグラムの入力方法 \(340 ページ\)](#)

## ペダル線のマージ

既存のサスティンペダル線をマージできます。これによりたとえば、2本のサスティンペダル線の間隔を埋めて1本にできます。

### 補足

これらの手順は、サスティンペダル線にのみ適用されます。

---

### 手順

1. 同じ譜表上のマージするサスティンペダル線を選択します。

### 補足

ペダル線のマージは一度に1つの譜表でのみ実行できます。

---

2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「ペダル線 (Pedal Lines)」 > 「ペダル線をマージ (Merge Pedal Lines)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
-

#### 結果

選択したペダル線がマージされて1本のペダル線になります。ペダル線に間隔があった場合、2本をつなぐ延長線が自動的に作成されます。

#### 例



2本のペダル線



マージされて1本になったペダル線

#### 手順終了後の項目

リテイクやペダルの強さの変更指示を入力できます。これによりたとえば、マージする前はペダル線の開始位置だった位置にリテイクを表示できます。

## ペダル線の開始記号、フック、および延長線

通常、ペダル線は開始記号、延長線、および終了フックから構成されます。これにより、演奏者に各種ペダルを踏み込む位置、踏み込み続ける長さ、およびペダルを上げる位置が明確に伝えられます。

Dorico SE では、ペダル線の各部分の外観は個別に変更できます。これによりたとえば、個々のペダル線の開始記号にグリフのかわりにテキストを表示できます。

記譜モードでは、ペダル線全体を選択して、ペダル線のタイプに従い、延長線や開始記号など外観に関する設定の大部分を変更できます。


#### 関連リンク

[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハーブペダルダイアグラムの入力方法 \(340 ページ\)](#)

## ペダル線の開始記号の外観の変更

ペダル線の開始記号の外観を個別に設定できます。ペダル線の開始記号は、伝統的なペダル線のグリフの各種バリエーション、その他の記号、またはテキストで表示できます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

#### 手順

1. 開始記号の外観を変更するペダル線を選択します。

#### 補足

選択するペダル線は、たとえばサスティンペダル線だけなど、同じタイプのものでなくてはなりません。

2. プロパティパネルの「ペダル線 (Pedal Lines)」のグループで、「記号の外観 (Sign appearance)」をオンにします。

3. メニューからのいずれかのオプションを選択します。  
オプションは、選択したペダル線のタイプによって異なります。
- 

#### 結果

選択したペダル線の開始記号の外観が変更されます。

#### ヒント

「**記号の外観 (Sign appearance)**」をオフにすると選択したペダル線の開始記号の外観がデフォルトの設定に戻ります。

---

#### 手順終了後の項目

テキストによる記号の外観が選択されている場合、表示しているテキストは編集できます。

#### 関連リンク

[ペダル線の開始テキストの編集 \(944 ページ\)](#)

## ペダル線の開始/終了位置のフックのタイプを個別に変更する


ペダル線の開始位置または終了位置に表示するフックのタイプを個別に変更できます。

#### 補足

開始フックのタイプを変更できるのは開始記号にフックを表示するペダル線のみであり、終了フックのタイプを変更できるのは延長線を表示するペダル線のみです。

---

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
  - 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 

#### 手順

1. フックのタイプを変更するペダル線を選択します。
  2. プロパティパネルの「**ペダル線 (Pedal Lines)**」グループで、以下のプロパティを片方または両方オンにします。
    - **線開始フック (Line start hook)**
    - **線終了フック (Line end hook)**
  3. 各メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
    - **フックなし (No Hook)**
    - **垂直フック (Vertical Hook)**
    - **傾斜フック (Slant Hook)**
    - **逆フック (Inverse Hook)**
- 


#### 結果

選択したペダル線の開始位置または終了位置のフックのタイプが変更されます。

## ペダル線の延長タイプを変更する

個々のペダル線に使用される延長タイプを変更できます。これはたとえば、一部のペダル線では破線と終了位置の記号を表示し、他のペダル線では実線と終了フックを表示する場合などで役立ちます。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

### 手順

1. 延長タイプを変更するペダル線を選択します。
2. プロパティパネルの「ペダル線 (Pedal Lines)」グループで、「延長タイプ (Continuation type)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかの延長タイプを選択します。
  - ライン (Line)
  - 終端の記号 (Sign at End)
  - 終端の記号と破線 (Sign at End and Dashed Line)
  - なし (None)

### 結果

選択したペダル線の延長タイプが変更されます。

### 関連リンク

[サスティンペダルのリテイクおよびペダルの強さの変更指示 \(937 ページ\)](#)


[ポップオーバーを使ったペダル線の入力 \(347 ページ\)](#)

## ペダル線の延長記号に括弧を付ける

ペダル線の延長記号に付く括弧の有無を切り替えられます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

ペダル線が組段区切りまたはフレーム区切りをまたぐとき、初期設定では新しい組段の開始位置にペダル線の延長記号が表示されます。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

### 手順

1. 延長記号の外観を変更するペダル線を選択します。
2. プロパティパネルの「ペダル線 (Pedal Lines)」グループで、「括弧内に延長記号を表示 (Show continuation sign in parentheses)」をオンにします。
3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。

#### 結果

チェックボックスがオンになっているときは延長記号が括弧付き表示になり、オフになっているときは括弧なし表示になります。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

## テキストによるペダル線の記号

すべてのタイプのペダル線は、開始記号としてグリフやフックのかわりにテキストを表示できます。テキストの開始記号を持つペダル線の開始位置に表示されるテキスト、新しい組段の開始位置に表示される延長テキスト、およびウナコルダペダル線の終了位置に表示される復元テキストは上書きできます。

### 記号ではなくテキストによる指示を使用するペダル線

ウナコルダペダル線や、サスティンペダル線のうち開始記号に装飾的な記号ではなく、**Ped.Text** のようなテキストを使用しているものなどについては、ペダル線の開始位置に表示されるテキストを上書きして、任意の演奏指示に変更できます。

### 延長記号/テキスト

ペダル線が後続の組段にまたがって続くとき、延長記号/テキストは初期設定では括弧の中に表示されます。ペダル線が開始記号に記号ではなく、**Ped.Text** のようなテキストを使用している場合は、新しい組段の開始位置に表示されるテキストを書き換えて、任意の演奏指示に変更できます。

### ウナコルダペダル線

ウナコルダペダル記号において、終了位置のペダル上げ指示に相当するのがトレコルデへの復帰指示です。ペダル線の終了位置に表示されるテキスト「tre corde」は上書きして、お好みの演奏指示に置き換えられます。

#### 関連リンク


[ペダル線の開始記号の外観の変更 \(941 ページ\)](#)

[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハープペダルダイアグラムの入力方法 \(340 ページ\)](#)

## ペダル線の開始テキストの編集

開始記号にテキストを使用するペダル線について、開始位置に表示されるテキストを個別に変更できます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。

---

#### 手順

1. 開始テキストを編集するペダル線を選択します。
2. プロパティパネルの「ペダル線 (Pedal Lines)」のグループで、「テキスト (Text)」をオンにします。
3. 入力フィールドに任意のテキストを入力します。
4. **[Return]** を押します。

---

#### 結果

選択したペダル線の開始位置に表示されるテキストが変更されます。

「**テキスト (Text)**」をオフにすると、選択したペダル線の開始位置に表示されるデフォルトのテキストが復元されます。

#### 補足

プロパティをオフにすると、入力したカスタムテキストは完全に削除されます。

---

## ペダル線の延長テキストの編集


ペダル線が組段区切りまたはフレーム区切りをまたいで継続するときに、後続の組段の開始位置に表示されるテキストを変更できます。

#### 補足

これらの手順は、開始記号にテキストを使用するペダル線にのみ適用されます。

---

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。

#### 手順

1. 延長テキストを編集するペダル線を選択します。
  2. プロパティパネルの「**ペダル線 (Pedal Lines)**」のグループで、「**延長テキスト (Continuation text)**」をオンにします。
  3. 入力フィールドに任意のテキストを入力します。
  4. **[Return]** を押します。
- 

#### 結果

選択したペダル線で、後続の組段の開始位置に表示される延長テキストが変更されます。

「**延長テキスト (Continuation text)**」をオフにすると、選択したペダル線のデフォルトの延長テキストが復元されます。

#### 補足

プロパティをオフにすると、入力したカスタムテキストは完全に削除されます。

---

## ウナコルダペダル線の復元テキストの編集


ウナコルダペダル線において、終了位置のペダル上げ指示に相当するのがトレコルデへの復帰指示です。個々のウナコルダペダル線において、終了位置に表示されるテキスト「tre corde」を任意のテキストに変更できます。

#### 補足

これらの手順は、開始記号にテキストを使用するウナコルダペダル線にのみ適用されます。

---

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。



---

#### 手順

1. 復元テキストを編集するウナコルダペダル線を選択します。
  2. プロパティパネルの「**ペダル線 (Pedal Lines)**」のグループで、「**復元テキスト (Restorative text)**」をオンにします。
  3. 入力フィールドに任意のテキストを入力します。
  4. **[Return]** を押します。
- 

#### 結果

選択したウナコルダペダル線の終了位置に表示される復元テキストが変更されます。

「**復元テキスト (Restorative text)**」をオフにすると、選択したペダル線のデフォルトの復元テキストが復元されます。

#### 補足

プロパティをオフにすると、入力したカスタムテキストは完全に削除されます。

---

## 再生時のペダル線

Dorico SE では、ペダル線は自動的に再生に反映されます。

3つのピアノペダルは以下の MIDI コントローラーを送信します。

- サステインペダル線は MIDI コントローラー 64 (サステイン) を送信します。
- ソステヌートペダル線は MIDI コントローラー 66 (ソステヌート) を送信します。
- ウナコルダペダル線は MIDI コントローラー 67 (ソフトペダル) を送信します。

Pianoteq や Garritan CFX Concert Grand など一部のピアノ VST インストゥルメントは、サステインペダルの部分的な踏み込みをサポートします。詳細はメーカー説明書を参照してください。

## MusicXML ファイルから読み込まれたペダル線

MusicXML ファイルからは、サステインペダル線を読み込めます。MusicXML が表現できるのはサステインペダルのみで、ペダルの踏み込みの強さは表現できません。

# 演奏技法

演奏技法という言葉は、演奏者が演奏する音符のサウンドに修飾を加えることを伝えるためのさまざまな指示を意味します。演奏技法の例としては、アンブシュアの変更や弓の位置の変更、または楽器にミュートを付けたりペダルを踏み込んだりすることなどがあります。

Dorico SE には、以下のタイプの演奏技法があります。

## グリフの演奏技法

上げ弓  $\vee$  や下げ弓  $\sqcap$  などの記号を表示する演奏技法です。

## テキストの演奏技法

pizz. や con sordino などのテキストを表示する演奏技法です。

利用できる演奏技法はすべて記譜モードの演奏技法パネルに、インストゥルメントのファミリーごとにまとめられています。たとえば、ペダル線は演奏技法パネルの「**キーボード (Keyboard)**」のセクションで確認できます。

### 補足

ペダル線にはリテイク、開始記号、延長線など、他の演奏技法にはない固有の追加指示があるため、それらは別個に記載されています。またペダル線は、プロパティパネル内に「**演奏技法 (Playing Techniques)**」のグループから分かれた独自のグループを持ちます。



Dorico SE で使用できる演奏技法の一部

演奏技法によってインストゥルメントの再生が変化します。たとえば、pizz. の演奏技法をバイオリンの譜表に追加すると、VST インストゥルメントが鳴らすサウンドを変化させるキースイッチがオンになります。Dorico SE では、サウンドライブラリーに対応するサンプルが含まれていれば、入力した演奏技法の再生に必要なサウンドが、再生効果を使用して生成されます。

楽譜に一度しか表示されない演奏技法には、それが継続することを意味するものも多数あります。たとえば、ピチカートは通常一度しか表示されませんが、アルコなど次の演奏技法の位置まで適用されます。Dorico SE では、それがどの音符まで適用されるか演奏者に明確に伝えるために、演奏技法のあとや演奏技法間に延長線を表示できます。また、複数の演奏技法を 1 つのグループにまとめることもできます。

演奏技法のテキストはプレーンフォントを使用し、強弱記号や表現テキストと見間違えないよう太字も斜体も使用しません。

### 補足

ペダル線は他の演奏技法とは別のフォントスタイルを使用します。

## 関連リンク

[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハーブペダルダイアグラムの入力方法 \(340 ページ\)](#)

[再生効果 \(659 ページ\)](#)

[ペダル線 \(936 ページ\)](#)  
[弦の指示記号 \(806 ページ\)](#)  
[演奏技法の延長線 \(950 ページ\)](#)  
[演奏技法のグループ \(953 ページ\)](#)  
[演奏技法の位置 \(949 ページ\)](#)


## 演奏技法へのテキストの追加

演奏技法を入力したあと、たとえば演奏技法の意図を明確にするためにテキストを追加できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

### 補足

この手順はペダル線には適用されません。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

### 手順

1. テキストを追加する演奏技法を選択します。
2. プロパティパネルの「**演奏技法 (Playing Techniques)**」グループで「**末尾テキスト (Suffix)**」をオンにします。
3. 入力フィールドに任意のテキストを入力します。
4. **[Return]** を押します。

### 結果

入力したテキストが選択した演奏技法に追加され、演奏技法の後に表示されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

### 例



末尾テキストのない演奏技法



演奏技法に追加された末尾テキスト


### 関連リンク

[テキストによるペダル線の記号 \(944 ページ\)](#)  
[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)  
[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)  
[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハーブペダルダイアグラムの入力方法 \(340 ページ\)](#)

## 演奏技法の表示/非表示

演奏技法は個別に表示/非表示にできます。たとえば、エクスプレッションマップが正しい再生をトリガーするために演奏技法の入力が必要だが、演奏技法を楽譜に表示させたくない場合などに、この機能を使用します。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

### 手順

1. 非表示にする演奏技法、または表示させる演奏技法のガイドを選択します。
2. プロパティパネルの「演奏技法 (Playing Techniques)」グループで「非表示 (Hidden)」をオン/オフにします。

### 結果

「非表示 (Hidden)」をオンにすると、選択した演奏技法が非表示になり、オフにすると表示されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

非表示にした演奏技法のそれぞれの位置にはガイドが表示されます。ただし初期設定では、ガイドは印刷されません。

### ヒント

- 演奏技法のガイドの表示/非表示は、「ビュー (View)」 > 「ガイド (Signposts)」 > 「演奏技法 (Playing Techniques)」を選択して切り替えられます。
- コード記号、演奏技法、数字付き低音、テキストアイテム、および拍子記号に適用される、「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページにある「アイテムを表示/非表示 (Hide/Show Item)」にキーボードショートカットを設定できます。

### 関連リンク

[エクスプレッションマップ \(633 ページ\)](#)

[ガイド \(409 ページ\)](#)

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

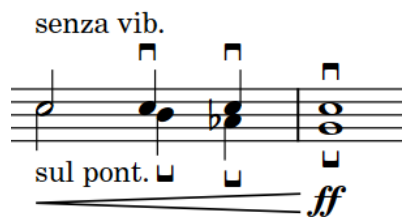
[「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログの「キーボードショートカット \(Key Commands\)」ページ \(53 ページ\)](#)

[注釈 \(510 ページ\)](#)

## 演奏技法の位置

初期設定では、演奏技法は、テキストと記号いずれも譜表の上に配置されます。音楽の譜表では、譜表の上かつ強弱記号の下に配置されます。複声部においては、符尾が上向きの声部の演奏技法は譜表の上に、符尾が下向きの声部の演奏技法は譜表の下に自動的に配置されます。

グリフの演奏技法は符頭に対して中央揃え、テキストの演奏技法は符頭に対して左揃えで配置されます。



同じ譜表の2つの声部における演奏技法の配置

演奏技法のリズム上の位置は記譜モードで移動できます。これらは衝突を回避する形で自動的に配置されます。

関連リンク

[演奏技法 \(947 ページ\)](#)

[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハーブペダルダイアグラムの入力方法 \(340 ページ\)](#)

[テキストによるペダル線の記号 \(944 ページ\)](#)

[演奏技法の延長線 \(950 ページ\)](#)

[演奏技法のグループ \(953 ページ\)](#)

[音符/アイテムの位置の移動 \(419 ページ\)](#)

[譜表に対するアイテムの位置の変更 \(402 ページ\)](#)

## 演奏技法の延長線

演奏技法の延長線は、演奏技法が適用される音符を正確に伝えるもので、演奏技法間の段階的な移行を示すこともできます。



演奏技法の延長線が複数表示されたフレーズ

Dorico SE の演奏技法には、以下のタイプの延長線があります。

デュレーション線

sul tasto

演奏技法が適用される特定のデュレーションを示します。ほとんどの演奏技法のデュレーション線は、終端にフックのキャップが付いた実線です。

以下の条件が満たされると、演奏技法にデュレーション線が表示されます。

- 演奏技法にデュレーションがある。
- 演奏技法の延長タイプが、線を表示するように設定されている。
- 演奏技法のグループ化が解除されているか、グループ内の最後の演奏技法である。

変移線

sul tasto

線で指定したデュレーションの間に、開始位置の演奏技法を徐々に終了位置の演奏技法へと変えることを意味します。ほとんどの演奏技法の変移線は、終端に矢印のキャップが付いた実線です。

変移線は、グループ内の演奏技法の間に自動的に表示されます。

#### 補足

演奏技法の延長線は再生には影響しません。再生時に生成されるサウンドは、演奏技法に関連付けられた再生効果、エクスプレッションマップの設定、およびプロジェクトに読み込まれたサウンドライブラリーに依存します。

#### 関連リンク

[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハーブペダルダイアグラムの入力方法 \(340 ページ\)](#)

[演奏技法の位置 \(949 ページ\)](#)

[演奏技法のグループ \(953 ページ\)](#)

[アイテムの長さの変更 \(398 ページ\)](#)

[ライン \(956 ページ\)](#)

[ラインの構成要素 \(958 ページ\)](#)

## 演奏技法のデュレーション

Dorico SE では、1つの位置から先にはなく、特定の範囲に演奏技法を適用した場合、その演奏技法が明示的なデュレーションを持ちます。デュレーションを持つ演奏技法は、そのデュレーション内の再生にのみ影響し、延長線を表示できます。

記譜モードでは、デュレーションを持つ演奏技法にはデュレーションを表わす開始ハンドルと終了ハンドルが表示されます。



デュレーションを持つ演奏技法の開始ハンドルと終了ハンドル

演奏技法にデュレーションを設定するには、以下のいずれかの操作を行います。

- 演奏技法をグループ化する
- 音符の入力中に開口型の演奏技法を入力し、それを延長する
- 音符の範囲に演奏技法を追加する
- 演奏技法を延長する



デュレーションのない弦の指示記号 (選択時)



デュレーションとデュレーション線が表示された弦の指示記号 (選択時)

#### 関連リンク

[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハーブペダルダイアグラムの入力方法 \(340 ページ\)](#)

[アイテムの長さの変更 \(398 ページ\)](#)

[演奏技法のデュレーション線を表示/非表示にする \(952 ページ\)](#)

[演奏技法をグループ化する \(954 ページ\)](#)

[ビブラートバーの演奏技法 \(914 ページ\)](#)

[弦の指示記号 \(806 ページ\)](#)

## 演奏技法のデュレーション線を表示/非表示にする


演奏技法ごとにデュレーション線を個別に表示/非表示にできます。デュレーション線を非表示にする場合は、何も表示しないか `sim.` を表示するかを選択できます。デュレーション線を表示する場合は、線を表示するか、グリフの演奏技法の記号を繰り返すことができます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

### 補足

これらの手順は演奏技法のデュレーション線にのみ適用され、演奏技法の変移線には適用されません。

---

### 前提条件

- デュレーション線を表示/非表示にする演奏技法にデュレーションがあることとします。
- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

### 手順

1. 記譜モードで、デュレーション線を表示/非表示にする演奏技法を選択します。
2. プロパティパネルの「**演奏技法 (Playing Techniques)**」グループで、「**延長タイプ (Continuation type)**」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - なし (None)
  - `sim.`
  - **ライン (Line)**
  - **記号を繰り返し (Repeat the signs)** (グリフの演奏技法のみ)

### 結果

「**なし (None)**」を選択すると、選択した演奏技法の後ろのデュレーション線が非表示になります。「`sim.`」を選択すると、デュレーション線が非表示になり、選択したそれぞれの演奏技法の後ろに `sim.` と表示されます。

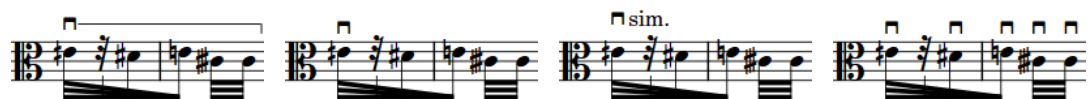
「**ライン (Line)**」を選択すると、選択した演奏技法の後ろにデュレーション線が表示されます。

グリフの演奏技法の場合、「**記号を繰り返し (Repeat the signs)**」を選択すると、デュレーション内の各音符に演奏技法が自動的に繰り返されます。

プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。



例



デューレーション線を表示した状態      デューレーション線を非表示にした状態      デューレーション線を非表示にして「sim.」を表示した状態      各音符に記号を繰り返した状態

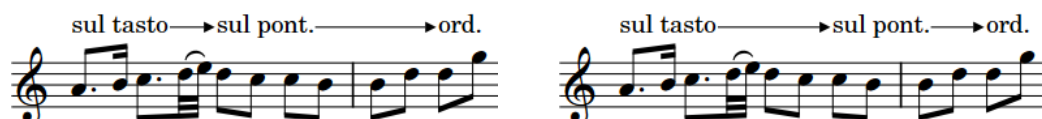
関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

## 演奏技法のグループ

演奏技法のグループは自動的に垂直位置を揃えられ、グループ単位で移動および編集ができるようになります。グループ内の個々の演奏技法を移動すると、釣り合いを取るために両側の延長線の長さが自動的に調整されます。



演奏技法のグループ

中央の演奏技法を移動して変移線が調整された同じ演奏技法のグループ

2つ以上の演奏技法がデューレーションを挟んで隣り合っており、それらが既存の音符と一緒に追加されるか、音符の入力中に連続して入力された場合、それらの演奏技法は自動的にグループ化されます。

変移線は、グループ内の演奏技法の間に自動的に表示されます。演奏技法グループ内の最後の演奏技法にデューレーションがある場合は、その演奏技法にデューレーション線を表示できます。

グループに属するいずれかの演奏技法が選択されると、グループ全体の演奏技法が強調表示されます。



補足

- 演奏技法のグループ同士をグループ化することはできません。グループ化できるのは、演奏技法同士または単一の演奏技法と既存のグループのみです。
- 演奏技法のグループはプロジェクト全体に適用されます。つまり、レイアウトによって異なる形で演奏技法をグループ化することはできません。

関連リンク

[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハーブペダルダイアグラムの入力方法 \(340 ページ\)](#)

[演奏技法の延長線 \(950 ページ\)](#)

[演奏技法のデューレーション \(951 ページ\)](#)

[アイテムの長さの変更](#) (398 ページ)

[音符/アイテムの位置の移動](#) (419 ページ)

## 演奏技法をグループ化する

入力時に自動でグループ化されなかった演奏技法を手動でグループ化できます。グループ化された演奏技法は自動的に垂直位置を揃えられ、演奏技法間には変移線が表示され、グループ単位で移動および編集ができるようになります。

### 補足

演奏技法のグループ同士をグループ化することはできません。グループ化できるのは、演奏技法同士または単一の演奏技法と既存のグループのみです。

演奏技法のグループ同士をグループ化するには、まずグループ化を解除する必要があります。

---

### 手順

1. 記譜モードで、グループ化する演奏技法を選択します。
  2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「演奏技法 (Playing Techniques)」 > 「演奏技法をグループ化 (Group Playing Techniques)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。
- 

### 結果

選択した演奏技法がグループ化されます。演奏技法のデュレーションはグループ内の次の演奏技法に到達するまで延長され、グループ内の演奏技法間には変移線が表示されます。

### 関連リンク

[演奏技法の延長線](#) (950 ページ)

## 演奏技法のグループ化の解除/グループからの演奏技法の削除

演奏技法のグループ化を解除して、グループ内のすべての演奏技法をグループ化されていない状態にできます。また、選択した演奏技法のみをグループから削除して、選択していない演奏技法はグループに残すこともできます。

これは、それらの演奏技法が出現するすべてのレイアウトに適用されます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、グループ化を解除する、またはグループから削除する演奏技法を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 選択したグループ内のすべての演奏技法のグループ化を解除するには、「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「演奏技法 (Playing Techniques)」 > 「演奏技法のグループ化を解除 (Ungroup Playing Techniques)」を選択します。
  - 選択した演奏技法だけをグループから削除するには、「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「演奏技法 (Playing Techniques)」 > 「グループから演奏技法を削除 (Remove Playing Technique from Group)」を選択します。

### ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

---

結果

選択した演奏技法またはすべての演奏技法が選択したグループから削除されます。変移線が表示されていた演奏技法にデュレーション線が表示されます。

# ライン

ラインはピアノの楽譜でどちらの手を使うかや弓圧の段階的な変化を伝えるなど、楽譜の中でさまざまな意味を伝えることができます。Dorico SE では、ラインを使用して音符の間を垂直線、横棒線、または斜めの線でつなぎ、さまざまなスタイルや外観を適用できます。



さまざまな意味を伝える垂直線と横棒線が含まれたフレーズ

## 補足

矢印付きの破線などの汎用的なデザインが使用されていることから、Dorico SE のラインには固定の音楽的意味はなく、その機能は主に表示上のものです。これはつまり、再生に影響を与えないことを意味します。Dorico SE では、強弱記号、アルペジオ、グリッサンド、トリルなど、再生に影響する固有の記譜記号については専用の機能が用意されています。

Dorico SE では、以下の種類のラインを使用できます。

## 横棒線

横棒線は指定したデュレーションにかかります。つまり、ある位置から始まり、それ以降のある位置で終わります。横棒線は弓圧を表わすくさびのように時間の経過に伴う変化を示したり、フーガの主題にまたがる角括弧やメロディが別の譜表に移動する位置を示す音符間の直線のように、音符間のつながりを示したりできます。

初期設定では、横棒線は1つの譜表にのみ適用されます。場合によっては、すべてのパートレイアウトでは横棒線を表示しつつ、フルスコアレイアウトでは組段オブジェクトの位置にのみ横棒線を表示する必要があることがあります。Dorico SE では横棒線を入力する際、すべての譜表に適用させることも、1つの譜表のみに適用させることもできます。

連結の種類は、横棒線の位置と特定の性質を制御します。横棒線の開始位置と終了位置にはそれぞれ異なる種類の連結を設定できます。

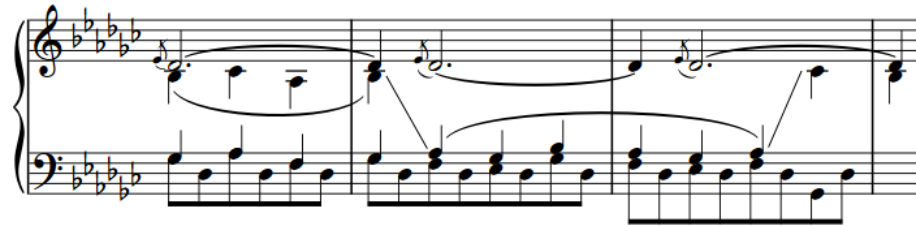
## 補足

横棒線を入力したあとに連結の種類を変更することはできません。

Dorico SE では、横棒線のそれぞれの終端に以下の種類の連結を設定できます。

### ● 符頭に連結

音符の位置に関係なく、個々の音符に連結されます。つまり、符頭に連結されたラインの終端は、音符のピッチまたは楽譜での位置を変更すると音符と一緒に移動します。符頭に連結されたラインの終端の位置とラインの角度は開始音と終了音のピッチ差によって決まるため、符頭に連結されたラインは斜めになることも水平になることもあります。



ピアノの譜表間でメロディが移動する位置を示す符頭に連結されたラインが2本含まれたフレーズ

- **小節線に連結**

位置に連結され、その位置が小節線の位置と一致する場合は小節線に揃えられます。小節線に連結されたラインは常に水平です。



2つの完全小節にまたがる小節線に連結されたライン

- **位置に連結**

位置に連結され、その位置にある音符、和音、休符に対して相対的に配置されます。

位置に連結されたラインは水平で、初期設定では譜表の上に配置されます。位置に連結されたラインのそれぞれの終端は、その位置にある音符、和音、または休符の左側で始まり右側で終わります。



2つの完全小節にまたがる位置に連結されたライン

**垂直線**

垂直線は単一の位置に存在し、その位置にある音符や和音に対して相対的に配置されます。垂直線は、ピアノの楽譜で特定の音符にどちらの手を使うかを示すなど、特定の瞬間についての詳細を伝えることができます。



右手で弾く音符を示す垂直線

関連リンク

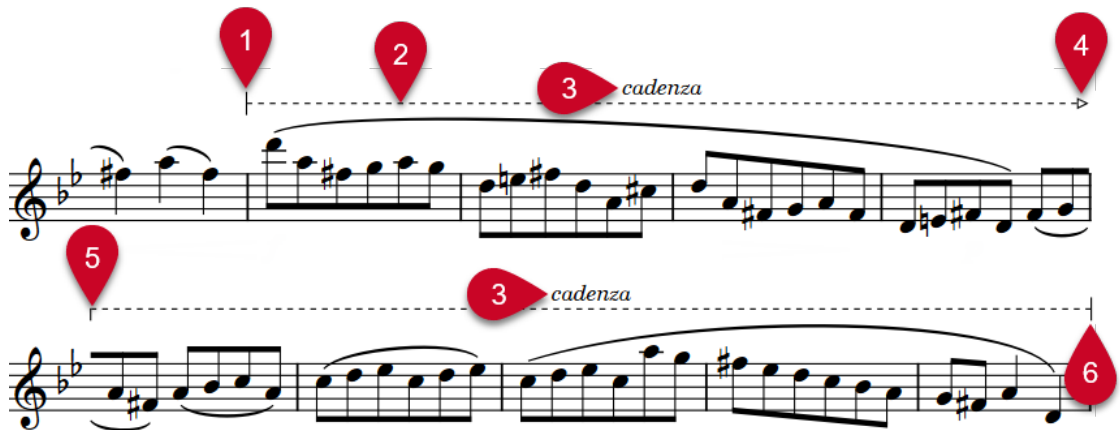
[ラインの入力方法](#) (355 ページ)

[ラインパネル](#) (355 ページ)

[ラインへのテキストの追加](#) (968 ページ)  
[横棒線の配置の変更](#) (961 ページ)  
[アルペジオ記号](#) (893 ページ)  
[グリッサンドライン](#) (899 ページ)  
[ジャズアーティキュレーション](#) (921 ページ)  
[オクターブ線](#) (754 ページ)  
[トリル](#) (880 ページ)  
[演奏技法の延長線](#) (950 ページ)  
[ペダル線](#) (936 ページ)  
[リピート括弧](#) (985 ページ)  
[ギターバンド](#) (904 ページ)  
[連符の角括弧](#) (1120 ページ)

## ラインの構成要素

Dorico SE では、ラインは、単一のアイテムとして一緒に機能する複数の要素で構成されています。



### 1 開始位置のキャップ

ラインの開始位置に表示される記号。キャップには矢印、フック、または終端線を使用できます。

### 2 ラインのボディ

ラインの主要部分を構成する横棒線、垂直線、繰り返し可能な記号、破線/点線のパターン、またはくさび線で、ラインの全長または高さ全体にわたって延びています。

### 3 テキスト

キャップに加えて表示されるテキストで、各ラインセグメントの中央に配置されるか、ラインの開始位置または終了位置にのみ配置されます。初期設定では、垂直線のテキストは下から上に読む形で表示されます。

### 4 延長線終端のキャップ

複数の組段をまたいで続くラインのセグメントの終了位置に表示される記号。キャップには矢印、フック、または終端線を使用できます。

### 5 延長線のキャップ

複数の組段をまたいで続くラインの後続のセグメントの開始位置に表示される記号。キャップには矢印、フック、または終端線を使用できます。

### 6 終端のキャップ

ラインの終了位置に表示される記号。キャップには矢印、フック、または終端線を使用できます。

## 補足

Dorico Pro には、キャップにテキストを使用したり、ラインの中央の注釈に音楽記号を使用したりするなど、ラインやラインの要素をカスタマイズするためのより詳細なオプションが備わっています。プロジェクトを読み込んだり開いたりした場合、Dorico SE では利用できない要素が使われたラインを見かけるかもしれません。

### 関連リンク

- [ラインの入力方法 \(355 ページ\)](#)
- [ラインのボディスタイルの変更 \(966 ページ\)](#)
- [ラインのキャップの変更 \(966 ページ\)](#)
- [ラインへのテキストの追加 \(968 ページ\)](#)
- [横棒線に対するテキストの位置の変更 \(969 ページ\)](#)
- [垂直線に対するテキストの位置の変更 \(970 ページ\)](#)
- [演奏技法の延長線 \(950 ページ\)](#)

## ラインの位置

音符と譜表に対するラインの位置は、ラインの種類と、横棒線の場合は連結の種類によって決まります。

### 符頭に連結された横棒線

符頭に連結されたラインは、連結先の符頭を基準として配置されます。つまり、開始音の右側から始まり、終了音の左側で終わります。これらのラインは両端の音符を自動的に追従します。つまり、各音符のピッチを変更したり位置を移動したりすると、それに応じてラインの両端の位置が移動します。ラインの位置は音符のピッチによって決まるため、譜表の内側に表示されることも外側に表示されることもあります。一方の端のみラインが符頭に連結されている場合、ラインは水平に保たれますが、連結先の音符の譜表上の位置に追従します。

### 小節線に連結された横棒線

初期設定では、小節線に連結された横棒線は譜表の上に配置されます。ラインのデュレーションが小節線の位置と一致する場合は終端が小節線に揃えられます。終端が小節線と一致しない場合、これらのラインは位置に連結されたラインと同じように配置されます。

### 位置に連結された横棒線

初期設定では、位置に連結されたラインは譜表の上に配置されます。位置に連結されたラインのそれぞれの終端は、その位置にある音符、和音、または休符の左側で始まり右側で終わります。

### 垂直線

垂直線は、そのラインが適用される音符および音符の臨時記号の左に配置されますが、装飾音符が付く場合は、装飾音符と標準の音符との間に配置されます。同じ位置に複数の垂直線が存在する場合、最後に追加したラインが一番右、つまり音符または和音のすぐ左に配置されます。

垂直線を音符の右側に表示したり、横棒線の位置を変更して譜表内に表示したりするなど、ラインの配置はさまざまな方法で変更できます。

### 関連リンク


- [垂直線の水平方向の順序を変更する \(960 ページ\)](#)
- [垂直線を装飾音符の前に表示する \(961 ページ\)](#)
- [横棒線の配置の変更 \(961 ページ\)](#)
- [ラインの入力方法 \(355 ページ\)](#)



## 垂直線を音符の右または左に表示する

たとえば、選択した垂直線を音符の右側に表示するなど、垂直線を音符のどちら側に表示するかを変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

手順

1. 水平方向の位置を変更する垂直線を選択します。
2. プロパティパネルの「垂直線 (Vertical Lines)」グループで、「表示する側 (Side)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 左 (Left)
  - 右 (Right)

結果

選択したラインが音符のそれぞれの側に表示されます。

例



音符の左側の垂直線



音符の右側の垂直線


手順終了後の項目

同じ位置にある音符の同じ側に複数の垂直線が存在する場合、垂直線の順序を変更できます。

## 垂直線の水平方向の順序を変更する

同じ位置にある音符の同じ側に複数の垂直線が存在する場合、垂直線の水平方向の順序を変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

手順

1. 順序を変更する垂直線を選択します。
2. プロパティパネルの「垂直線 (Vertical Lines)」グループで、「列 (Column)」をオンにします。

3. 数値フィールドの値を変更します。

---


結果

同じ位置の他の垂直線に対する選択した垂直線の順序が変更されます。「列 (Column)」の値が大きいラインが左側に表示され、値が小さいラインが右側に表示されます。

## 垂直線を装飾音符の前に表示する

装飾音符の左に表示されるように個々の垂直線を配置できます。初期設定では、垂直線は装飾音符のあと、つまり装飾音符と通常の音符の間に配置されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
  - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 

手順

1. 装飾音符の前に表示する垂直線を選択します。
  2. プロパティパネルの「垂直線 (Vertical Lines)」グループで、「装飾音符前のライン (Line before grace notes)」をオンにします。
- 

結果

選択した垂直線が装飾音符の前に配置されます。

「装飾音符前のライン (Line before grace notes)」をオフにすると、選択した垂直線が再び装飾音符のあとに表示されます。

---

例



装飾音符のあとの垂直線



装飾音符の前の垂直線

---

## 横棒線の配置の変更


個々の横棒線を譜表の上、下、または内側に表示できます。初期設定では、横棒線は譜表の上に配置されます。

補足

これらの手順は、小節線または位置に連結された横棒線にのみ適用されます。

---

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

---

#### 手順

1. 配置を変更する横棒線を選択します。
2. プロパティパネルの「横棒線 (Horizontal Lines)」グループで、「配置 (Placement)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 上 (Above)
  - 下 (Below)
  - 譜表の内側 (Inside staff)

---

#### 結果

選択した横棒線の配置が変更されます。初期設定では、譜表内の横棒線は譜表の第3線に中央揃えで配置されます。

#### ヒント

**[F]** を押して、選択した横棒線の配置オプションを順に切り替えることもできます。

---

#### 手順終了後の項目

- 譜表の内側に表示されるラインの譜表上の配置を変更できます。
- 譜表の内側に表示されるライン上のテキストの背景を塗りつぶすことができます。


#### 関連リンク

[譜表に対するアイテムの位置の変更 \(402 ページ\)](#)

## 譜表内にある横棒線の譜表上の位置を変更する

譜表の内側に表示される横棒線の譜表上の位置を変更できます。たとえば、ラインを斜めに表示したい場合など、ラインの譜表上の開始位置と終了位置をそれぞれ個別に変更することもできます。

#### 前提条件

- 譜表上の位置を変更する横棒線を譜表内に配置し、小節線または位置に連結された終端が少なくとも1つある状態にしておきます。
- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

---

#### 手順

1. 譜表上の位置を変更する譜表上に配置された横棒線を選択します。
  2. プロパティパネルの「横棒線 (Horizontal Lines)」グループで、以下のプロパティの一方または両方をオンにします。
    - 開始位置 (Start position)
    - 終了位置 (End position)
  3. 数値フィールドの値を変更します。
-

#### 結果

選択したラインの譜表上の終了位置が、入力した値に応じて変更されます。たとえば、**0** は譜表の第 3 線、**4** は譜表の第 5 線、**-4** は譜表の第 1 線を意味します。

#### 例



譜表上の開始位置/終了位置が異なる譜表内の横棒線

## ラインの長さ

横棒線と垂直線はどちらも適切な長さが自動的に計算されます。

- 横棒線の長さはラインのデュレーションによって決まります。横棒線の配置方法は連結の種類によって異なり、それが表示上の長さに影響する場合があります。たとえば、小節線に連結されたラインは、同じデュレーションを持つ位置に連結されたラインよりも長くなる場合があります。
- 垂直線の長さは、その垂直線が適用される声部または譜表内の音符のピッチの範囲によって決まります。ピッチを変更した場合や、和音への音符の追加または削除を行なった場合は、垂直線の長さが自動的に調整されます。

横棒線と垂直線はどちらも長さを変更できます。たとえば、個々の垂直線をコードの一番上の音符の上まで伸ばしたい場合などに行ないます。

## 横棒線の長さの変更

横棒線は入力後に長さを変更できます。

#### 補足

これらの手順は、小節線または位置に連結された横棒線にのみ適用されます。連結先の音符の長さを変更しない限り、符頭に連結された横棒線の長さを変更することはできません。

#### 手順

1. 記譜モードで長さを変更する横棒線を選択します。

#### 補足

マウスを使用する場合、一度に長さを変更できるラインは 1 本だけです。

2. 以下のいずれかの操作を行なってラインの長さを変更します。
  - 現在のリズムグリッドの間隔ずつ伸ばすには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
  - 現在のリズムグリッドの間隔ずつ縮めるには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。
  - 1 本のラインの終端を次の符頭にスナップするには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。

- 1本のラインの終端を前の符頭までスナップするには、**[Ctrl]/[command]+[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。

#### 補足

- 複数のラインが選択されている場合は、現在のリズムグリッドの間隔でしかラインの長さを変更できません。
  - キーボードを使用して長さを変更すると、終端のみが動きます。ラインの始端は、ラインを移動させるか、1本のラインの開始位置のハンドルをクリックしてドラッグすることで移動できます。
- 
- 開始位置または終了位置の丸いハンドルをクリックして、任意の位置にドラッグします。
- 

#### 結果

1本のラインの長さが、現在のリズムグリッドの間隔または前後の符頭の位置のいずれか近い方に従い変更されます。

複数のラインの長さが、現在のリズムグリッドの間隔に従い変更されます。

#### 関連リンク

[横棒線の入力](#) (355 ページ)


[音符/アイテムの位置の移動](#) (419 ページ)

[リズムグリッド](#) (194 ページ)

## 垂直線の長さの変更

個々の垂直線の長さを、譜表上の別の位置まで延ばしたり縮めたりできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。初期設定では、垂直線はそれが適用される声部の音符のピッチ範囲にかかるように自動的に調整されます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

#### 手順

1. 長さを変更する垂直線を選択します。
  2. プロパティパネルの「垂直線 (Vertical Lines)」グループで、以下のプロパティの一方または両方をオンにします。
    - 上部分 (Top position)
    - 下部分 (Bottom position)
  3. 数値フィールドの値を変更します。
- 

#### 結果

選択したラインの垂直方向の長さが変更されます。値を大きくすると対応する終端が上に1ステップずつ移動し、値を小さくすると下に1ステップずつ移動します。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[垂直線の入力 \(357 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)


## 横棒線の開始位置/終了位置の変更

初期設定では、位置に連結された横棒線は、音符/臨時記号の前から開始され、そのラインの終了位置にある最後の音符、和音、または休符の直後に終了します。たとえば、臨時記号のかわりに符頭の直前で開始させたい場合や、次の音符、和音、または休符の直前で終了させたい場合など、位置に連結された横棒線の開始位置および終了位置を個別に変更できます。

### 補足

これらの手順は、位置に連結された横棒線にのみ適用されます。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。

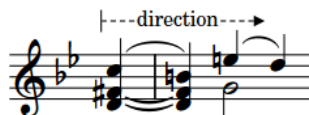
### 手順

1. 開始位置/終了位置を変更する位置に連結された横棒線を選択します。
2. プロパティパネルの「**横棒線 (Horizontal Lines)**」グループで、「**水平開始位置 (Horizontal start position)**」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **符頭 (Notehead)**
  - **符頭の中央 (Notehead center)**
  - **臨時記号 (Accidental)**
4. 「**横棒線 (Horizontal Lines)**」グループで、「**水平終了位置 (Horizontal end position)**」をオンにします。
5. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **最後の音符の右側で終了 (End at right-hand side of final note)**
  - **最終音の中央で終了 (End on center of final note)**
  - **次に続く音符の直前で終了 (End immediately before following note)**

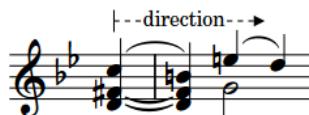
### 結果

選択した位置に連結された横棒線の開始位置/終了位置が変更されます。

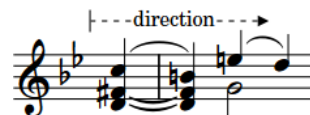
### 例



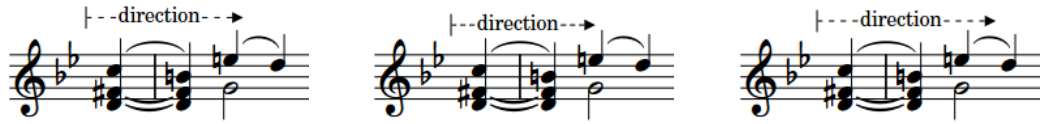
符頭の前から開始する横棒線



符頭の中央から開始する横棒線



臨時記号の前から開始する横棒線




最後の音符のあとで終了する横棒線 最後の符頭の中央で終了する横棒線 次に続く音符の前で終了する横棒線

---

## ラインのボディスタイルの変更

キャップを変更することなく、個々のラインのボディスタイルを変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

手順

1. ボディスタイルを変更するラインを選択します。

補足

横棒線のみまたは垂直線のみを選択する必要があります。

2. プロパティパネルの「横棒線 (Horizontal Lines)」または「垂直線 (Vertical Lines)」のグループで、「ラインボディスタイル (Line body style)」をオンにします。
3. メニューから使用するスタイルを選択します。

結果

選択したラインのボディスタイルが変更されます。

補足

これは、選択したラインのキャップには影響しません。

---


関連リンク

- [ラインの構成要素 \(958 ページ\)](#)
- [ラインパネル \(355 ページ\)](#)
- [ラインの入力方法 \(355 ページ\)](#)

## ラインのキャップの変更

ボディスタイルを変更することなく、個々のラインのキャップを変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

手順

1. キャップを変更するラインを選択します。



#### 補足

横棒線のみまたは垂直線のみを選択する必要があります。

2. プロパティパネルの「**横棒線 (Horizontal Lines)**」または「**垂直線 (Vertical Lines)**」のグループで、以下のプロパティを片方または両方オンにします。
  - 選択したラインの開始位置または下のキャップを変更するには、「**開始位置のキャップ (Start cap)**」をオンにします。
  - 選択したラインの終了位置または上のキャップを変更するには、「**終端のキャップ (End cap)**」をオンにします。
  - それ以降の組段で、選択した横棒線のセグメントの開始位置のキャップを変更するには、「**延長線のキャップ (Continuation cap)**」をオンにします。
  - それ以前の組段で、選択した横棒線のセグメントの終了位置のキャップをラインの終了位置に変更するには、「**延長線終端のキャップ (Continuation end cap)**」をオンにします。
3. 各メニューから使用するスタイルを選択します。

#### 結果

選択したラインのキャップが変更されます。


#### 補足

これは、選択したラインのボディスタイルには影響しません。

## ラインの方向の変更

たとえば、横棒線の矢印を左向きにしたり、垂直線に表示されるテキストの上下を反転させて上から下に読む形にしたりするなど、横棒線と垂直線はどちらも方向を変更できます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。

#### 手順

1. 方向を変更するラインを選択します。

#### 補足

横棒線のみまたは垂直線のみを選択する必要があります。

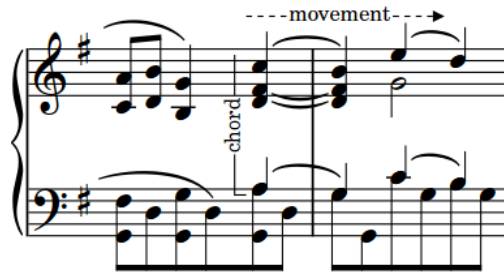
2. プロパティパネルの「**横棒線 (Horizontal Lines)**」または「**垂直線 (Vertical Lines)**」のグループで、「**反転 (Reverse)**」をオンにします。

#### 結果

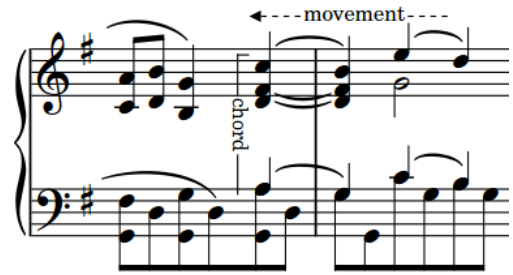
選択したラインの方向が変更されます。垂直線のテキストは上から下に読む形になります。

「**反転 (Reverse)**」をオフにすると、選択したラインがデフォルトの方向に戻ります。

例



デフォルトの方向の横棒線と垂直線




反転した横棒線と垂直線

## ラインへのテキストの追加

横棒線と垂直線は、どちらもテキストを追加できます。これは、たとえばラインの意図を明確にするために行ないます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

手順

1. テキストを追加するラインを選択します。

補足

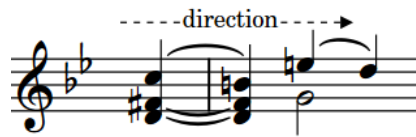
横棒線のみまたは垂直線のみを選択する必要があります。

2. プロパティパネルの「横棒線 (Horizontal Lines)」または「垂直線 (Vertical Lines)」のグループで、「テキスト (Text)」をオンにします。
3. 入力フィールドに任意のテキストを入力します。
4. **[Return]** を押します。

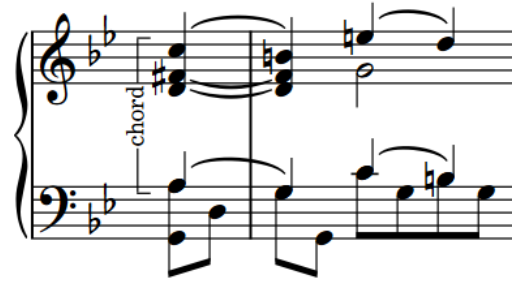
結果

フィールドに入力したテキストが、選択したラインに中央揃えで表示されます。垂直線のテキストは下から上に読む形で表示されます。

例



横棒線のテキスト



垂直線のテキスト

---

手順終了後の項目

- 垂直線のテキストを上から下に読む形で表示したい場合は、ラインを反転できます。
- ラインのテキストの背景を塗りつぶすことができます。

関連リンク


[ラインの構成要素](#) (958 ページ)

[ラインの入力方法](#) (355 ページ)

## 横棒線に対するテキストの位置の変更

テキストを横棒線の上に表示するなど、横棒線に対するテキストの位置を個別に変更できます。初期設定では、テキストは横棒線に対して中央揃えで配置されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

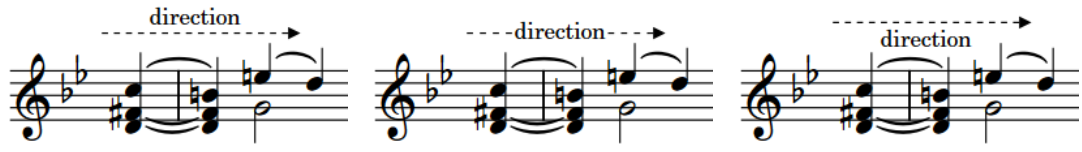
手順

1. テキストの位置を変更する横棒線を選択します。
2. プロパティパネルの「横棒線 (Horizontal Lines)」グループで、「テキストの位置 (Text position)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 上 (Above)
  - 中央揃え (Centered)
  - 下 (Below)
  - 内側 (Inside)
  - 外側 (Outside)

結果

選択した横棒線に対するテキストの位置が変更されます。注釈を「内側 (Inside)」または「外側 (Outside)」に配置した場合、ラインに対する注釈の配置は、譜表に対するラインの配置に応じて変化します。

例



The image shows three musical staves in G major, each with a chord and a melodic line. A dashed arrow labeled 'direction' points to the right above each staff. The text 'direction' is positioned relative to the staff line: above the line for the first, centered on the line for the second, and below the line for the third.

「上 (Above)」のテキスト      「中央揃え (Centered)」のテキスト      「下 (Below)」のテキスト


関連リンク

[ラインに対するテキストの配置の変更](#) (971 ページ)

## 垂直線に対するテキストの位置の変更

テキストを垂直線の左に表示するなど、垂直線に対するテキストの位置を個別に変更できます。初期設定では、テキストは垂直線に対して中央揃えで配置されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。


手順

1. テキストの位置を変更する垂直線を選択します。
2. プロパティパネルの「垂直線 (Vertical Lines)」グループで、「テキストの位置 (Text position)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 左 (Left)
  - 中央揃え (Centered)
  - 右 (Right)

結果

選択した垂直線に対するテキストの位置が変更されます。

例




The image shows three musical staves in G major, each with a chord and a melodic line. A vertical line labeled 'chord' is positioned to the left of the staff. The text 'chord' is positioned relative to this vertical line: to the left for the first, centered on the line for the second, and to the right for the third.

「左 (Left)」のテキスト      「中央揃え (Centered)」のテキスト      「右 (Right)」のテキスト

## ラインに対するテキストの配置の変更

個々のラインに対するテキストの配置を変更して、たとえば、テキストを横棒線の開始位置や垂直線の一番上に表示できます。初期設定では、テキストはラインの中央に表示されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

---

手順

1. テキストの配置を変更するラインを選択します。

補足

横棒線のみまたは垂直線のみを選択する必要があります。

2. プロパティパネルの「横棒線 (Horizontal Lines)」または「垂直線 (Vertical Lines)」のグループで、**テキストの配置 (Text placement)** をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **先頭 (Start)**
  - **中央 (Center)**
  - **末尾 (End)**
4. 「**開始 (Start)**」または「**終了 (End)**」を選択しており、ラインの対応する端からのオフセットを変更する場合は、「横棒線 (Horizontal Lines)」または「垂直線 (Vertical Lines)」グループの「**開始位置/終了位置との間隔 (Start/end gap)**」を有効にして、値フィールドで値を変更します。

---

結果

選択したラインに対するテキストの配置が変更されます。垂直線の場合は、「**開始 (Start)**」を選択するとテキストはラインの一番下に配置され、「**終了 (End)**」を選択するとテキストはラインの一番上に配置されます。

「**開始位置/終了位置との間隔 (Start/end gap)**」もオンになっている場合は、選択しているラインのテキストと対応する端との間隔が変更されます。


関連リンク

[ラインの方向の変更 \(967 ページ\)](#)

## 横棒線を強制的に水平にする

個々のラインのテキストが常に水平に表示されるように強制して、たとえば、垂直線のテキストを読みやすくできます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

---

手順

1. テキストを水平に保つラインを選択します。

補足

横棒線のみまたは垂直線のみを選択する必要があります。

2. プロパティパネルの「**横棒線 (Horizontal Lines)**」または「**垂直線 (Vertical Lines)**」グループで、「**テキストを水平に保つ (Keep text horizontal)**」をオンにします。

---

結果

ラインが斜めや垂直でも、選択したラインに含まれるテキストは常に水平に表示されます。

# リハーサルマーク

リハーサルマークは順に並んだ文字または数字であり、楽譜中の大きな変化を示す基準点として機能します。これらにより、演奏者はリハーサルで容易に全体と合わせられ、楽譜の時系列的な順序を明確にできます。

Dorico SE では、リハーサルマークは自動的に順序付けされ、一意のインデックスを割り当てることでリハーサルマークの重複がないようにします。



「G」の文字が表示されたリハーサルマーク

Dorico SE の初期設定では、リハーサルマークは文字で表示されますが、シーケンスタイプは文字、数字、または小節番号に変更できます。3種類のリハーサルマークのシーケンスはすべて同時に使用できます。

目につきやすいように、またリハーサルマークに数字を使用している場合は小節番号と間違えられないように、リハーサルマークは長方形の囲み線付きで表示されます。

Dorico SE では、リハーサルマークは組段オブジェクトとして分類されます。そのため、リハーサルマークは組段オブジェクトの表示と配置に関するレイアウトごとの設定に従います。

関連リンク

[リハーサルマークの入力 \(370 ページ\)](#)

[リハーサルマークのインデックスの変更 \(974 ページ\)](#)

[リハーサルマークのシーケンスタイプの変更 \(975 ページ\)](#)

[リハーサルマークへの移動 \(407 ページ\)](#)

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(630 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(1055 ページ\)](#)

[組段オブジェクトの位置の変更 \(1056 ページ\)](#)

[テンポ記号 \(1064 ページ\)](#)

[小節番号 \(687 ページ\)](#)

## リハーサルマークの位置

リハーサルマークは見やすいように、楽譜の外側の譜表の上の、他の組段オブジェクトと同じ位置に配置されます。

初期設定では、リハーサルマークは小節線の上や、組段の開始位置の音部記号または調号の右側に配置されます。Dorico SE では、リハーサルマークは小節の途中の位置でも入力できますが、これは一般的ではありません。

リハーサルマークとテンポ変更がぶつかる場合は、テンポ記号が自動的にリハーサルマークの右側に配置されます。リハーサルマークが正しい位置に表示されるよう、譜表のスペーシングは自動的に調整されます。



リハーサルマークのリズム上の位置は記譜モードで移動できます。これらは衝突を回避する形で自動的に配置されます。



リハーサルマークおよびテンポマークが配置されるように、上の2つの譜表の垂直のスペーシングが広がっている

Dorico SE では、リハーサルマークは組段オブジェクトに分類され、選択したインストゥルメントのファミリーの最初の大括弧の上に表示できます。どのインストゥルメントファミリーの上に組段オブジェクトを表示させるかは、レイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、フルスコアのみ各組段の上に複数のリハーサル記号を表示させることができます。

関連リンク

[リハーサルマークの入力 \(370 ページ\)](#)

[小節、拍、小節線の入力方法 \(279 ページ\)](#)

[組段オブジェクトの位置の変更 \(1056 ページ\)](#)

## リハーサルマークのインデックスの変更

初期設定では、リハーサルマークのシーケンスは各フローの開始位置でリセットされます。たとえば、同じプロジェクト内で同じ文字のリハーサルマークが複数存在しないようにするために、フローをまたいでリハーサルマークのシーケンスを継続させる場合、個々のリハーサルマークのインデックス位置を変更できます。


インデックス位置を変更すると、表示される数字または文字が変更されます。たとえば、インデックス位置 1 はリハーサルマーク A または 1 として表示され、インデックス位置 2 は B または 2 として表示される、という具合です。

またリハーサルマークのインデックス位置の変更は、I や O など他の文字や数字と間違いやすい文字の表示を回避するためにも使用できます。

### 補足

これらの手順は、小節番号のシーケンスタイプを使用するリハーサルマークには適用されません。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。

### 手順

1. インデックス位置を変更するリハーサルマークを選択します。
2. プロパティパネルの「リハーサルマーク (Rehearsal Marks)」グループで、「インデックス (Index)」をオンにします。

### 3. 数値フィールドの値を変更します。

#### 結果

選択したリハーサルマークが、「**インデックス (Index)**」の値とシーケンスタイプに従い変化します。同じシーケンスのそれ以降のリハーサルマークは、インデックスを変更しなくても、更新されたインデックスに自動的に従います。たとえば、あるリハーサルマークを A から P に変更した場合、次のリハーサルマークは B から Q に変更されます。

#### ヒント

また、リハーサルマークのシーケンスタイプも変更でき、たとえばリハーサルマーク C を 3 と表示できます。


---

## リハーサルマークのシーケンスタイプの変更

リハーサルマークは、文字、数字、または小節番号で表示できます。個々のリハーサルマークのシーケンスタイプを変更すると、リハーサルマークの補助的なシーケンスを作成できます。

Dorico SE では、用意された 3 つのリハーサルマークのシーケンスすべてを同時に使用できます。たとえば、文字のリハーサルマークをメインのシーケンスとして表示しつつ、数字を補助的なシーケンスとしてソロラインの開始位置などの別種のタイミングの指示に使用しながら、併せてこれらのセクションの重要な小節番号を強調表示できます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。

#### 手順

1. シーケンスタイプを変更するリハーサルマークを選択します。
2. プロパティパネルの「**リハーサルマーク (Rehearsal Marks)**」グループで、「**シーケンスタイプ (Sequence type)**」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **文字 (Letters)**
  - **数字 (Numbers)**
  - **小節番号 (Bar numbers)**

#### 結果

選択したリハーサルマークに文字、数字、または現在の小節番号が表示されるようになります。フロー内の文字または数字のシーケンスの中でこれが最初である場合、このリハーサルマークは A または 1 を表示します。フロー内の文字または数字のシーケンスにすでに他のリハーサルマークが存在する場合、このリハーサルマークはインデックスに従い次の文字または数字を表示します。

#### 補足

リハーサルマークのシーケンスのインデックスは、他のリハーサルマークのシーケンスには影響されず個別に変更できます。ただし、小節番号のシーケンスタイプを使用するリハーサルマークのインデックスは変更できません。

---

関連リンク


[リハーサルマークの入力 \(370 ページ\)](#)

[小節番号の変更の追加 \(695 ページ\)](#)

## リハーサルマークに先頭および末尾テキストを追加する

リハーサルマークには先頭テキストおよび末尾テキストの両方を個別に追加できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。

---

手順

1. 先頭テキストまたは末尾テキストを追加するリハーサルマークを選択します。
2. プロパティパネルの「**リハーサルマーク (Rehearsal Marks)**」グループで、以下のプロパティを片方または両方ともオンにします。
  - **先頭テキスト (Prefix)**
  - **末尾テキスト (Suffix)**
3. 入力フィールドに任意のテキストを入力します。
4. **[Return]** を押します。

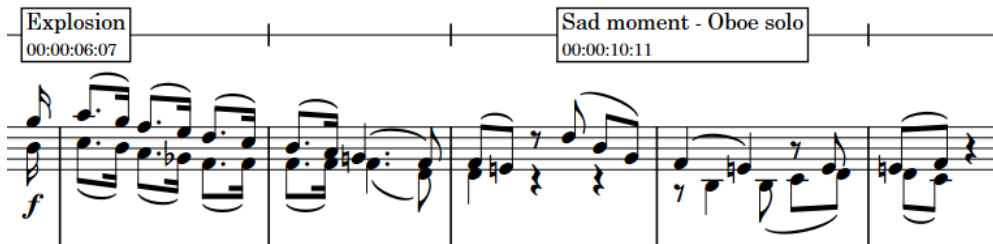
---

結果

フィールドに入力したテキストが、先頭テキストまたは末尾テキストとして、選択したリハーサルマークに追加されます。

# マーカー

マーカーは時間上の特定の位置に紐づけられたラベルで、ほとんどの場合ビデオに関連して使用されます。これは通常、音楽的な盛り上がりが必要とされる重要な瞬間を示し、多くの場合は作曲者がこれに合わせて楽曲の形を整えるプロセスに使用されます。



タイムコードの譜表上でカスタムのテキストとタイムコードを表示するマーカー

初期設定では、Dorico SE のマーカーにはデフォルトのテキストマーカーと、マーカーが紐づけられた時間上の位置のタイムコードが表示されます。

Dorico SE では、どのプロジェクトでもマーカーが使用できます。ほとんどの場合ビデオと一緒に使用されるため、マーカーは記譜モードのビデオパネルに収められています。再生モードには「マーカー (Markers)」トラックもあり、マーカーの表示と新規マーカーの入力が行なえます。

マーカーはプロジェクトに最適なテンポの検出に使用できます。Dorico SE は、複数の重要なマーカーがそれぞれ拍子の強拍に合うようにできるテンポを算出できます。

各組段の開始位置の上下またはタイムコード譜表 (ある場合) の下に、レイアウトごとに個別にマーカーを表示できます。

入力したマーカーはすべて MIDI の書き出し時に自動的にデータに含まれます。

## 関連リンク

- [マーカー/タイムコードの入力 \(370 ページ\)](#)
- [マーカーのテキストを編集する \(979 ページ\)](#)
- [ビデオパネル \(372 ページ\)](#)
- [マーカーのタイムコードを変更する \(980 ページ\)](#)
- [マーカーを重要なマーカーに指定する \(980 ページ\)](#)
- [タイムコード \(981 ページ\)](#)
- [マーカートラック \(452 ページ\)](#)

## マーカーを表示/非表示にする

初期設定では、マーカーはフルスコアレイアウトに表示され、パートレイアウトでは非表示になっています。各レイアウトはマーカーの表示と非表示を個別に切り替えられます。これによりたとえば、マーカーが有用となる指揮者にはマーカーを表示し、プレーヤーには非表示とするなどできます。

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、マーカーを表示または非表示にするレイアウトを選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。

3. カテゴリーリストの「マーカーおよびタイムコード (Markers and Timecode)」をクリックします。
  4. 「マーカーを表示 (Show markers)」をオンまたはオフにします。
  5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
- 

#### 結果

選択したレイアウトでマーカーが表示または非表示になります。

## マーカーの垂直位置の変更

マーカーは組段の上または下に表示することも、個別のタイムコード譜表を使用して、大括弧でくくられた選択したインストゥルメントファミリーのグループの上に表示することもできます。こうすることで、スコア上のマーカーが見やすくなります。マーカーをタイムコード譜表に表示すると、タイムコードも自動的にタイムコード譜表の下に表示されます。

#### 補足

1つの組段に複数のタイムコード譜表を表示することはできません。

---

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押し「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
  2. マーカーの垂直位置を変更するレイアウトを「レイアウト (Layouts)」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
  3. カテゴリーリストの「マーカーおよびタイムコード (Markers and Timecode)」をクリックします。
  4. 「マーカー (Markers)」サブセクションの「垂直位置 (Vertical position)」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
    - 組段の上 (Above system)
    - 組段の下 (Below system)
    - タイムコードの譜表 (Timecode staff)
  5. 「タイムコードの譜表 (Timecode staff)」を選択した場合は、必要に応じて「タイムコードの譜表を大括弧の上に配置 (Position timecode staff above bracket)」メニューから、タイムコードの譜表をその上に表示させる、大括弧で括られたインストゥルメントファミリーを選択します。
  6. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。
- 

#### 結果

選択したレイアウトで、マーカーの垂直位置が変更されます。

#### 補足

- マーカーをタイムコードの譜表に表示させる場合、譜表にはデフォルトでタイムコードも表示されます。マーカーを個別の譜表に表示させつつタイムコードは不要である場合は、「**タイムコード譜表におけるタイムコードの頻度 (Timecode frequency on timecode staff)**」を「**表示しない (Never)**」に変更する必要があります。

タイムコードの譜表上ではなく、組段の開始位置の上または下に表示されるように、タイムコードの垂直位置を変更することもできます。

- 「**レイアウトオプション (Layout Options)**」の「**垂直方向のスペーシング (Vertical Spacing)**」ページで、タイムコードの譜表と他の譜表とのデフォルト距離を変更できます。

手順終了後の項目

タイムコード譜表上のタイムコードの頻度を変更できます。

関連リンク

[マーカー/タイムコードの入力 \(370 ページ\)](#)

[タイムコードの垂直位置を変更する \(982 ページ\)](#)


[タイムコードの表示頻度を変更する \(983 ページ\)](#)

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(630 ページ\)](#)

## マーカーのテキストを編集する

新規マーカーに表示されるデフォルトのテキストはマーカーです。各マーカーに表示されるテキストは個別に変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。

手順

- テキストを変更するマーカーを選択します。
- プロパティパネルの「**マーカー (Markers)**」グループで、「**マーカーのテキスト (Marker text)**」をオンにします。
- 入力フィールドに任意のテキストを入力します。
- [Return]** を押します。

結果

選択したマーカーに表示されるテキストが変更されます。これは「**マーカーテキスト用フォント (Marker Text Font)**」のフォントスタイルを使用します。

#### ヒント

「**マーカーを追加 (Add Marker)**」ダイアログを使用してマーカーを入力する際にもカスタムテキストを入力できます。また、記譜モードのビデオパネルの「**マーカー (Markers)**」セクションでも、マーカーのテキストを変更できます。

関連リンク

[「マーカーを追加 \(Add Marker\)」ダイアログ \(371 ページ\)](#)

## マーカーのタイムコードを変更する



たとえばビデオが編集されてマーカーの発生する位置が 10 秒遅れたような場合、マーカーの入力後にそれぞれのタイムコードを個別に変更できます。

### 補足

これによりプロジェクトにおけるマーカーの発生位置が変わるため、楽譜に対するマーカーの位置も移動します。

---

### 手順

1. 記譜モードで、タイムコードを変更するマーカーが含まれているフローにあるアイテムを選択します。
  2. 記譜ツールボックスで「パネル (Panels)」、「ビデオ (Video)」の順にクリックして、ビデオパネルを表示します。
  3. 「マーカー (Markers)」セクションで、変更するタイムコードをダブルクリックします。
  4. 入力フィールドに任意の新しいタイムコードを入力します。
  5. **[Return]** を押します。
- 

### 結果

マーカーのタイムコードが変更されます。マーカーはこの新しい時間上の位置を反映して、自動的に楽譜に対する位置を移動します。

### 関連リンク

[ビデオパネル \(372 ページ\)](#)

[タイムコードの開始位置の値を変更する \(982 ページ\)](#)

## マーカーを重要なマーカーに指定する

個々のマーカーを重要なマーカーに指定できます。これにより、「テンポを検出 (Find Tempo)」ダイアログで適切なテンポを検出する処理にそのマーカーを反映させられます。

---

### 手順

1. 記譜モードの記譜ツールボックスで「ビデオ (Video)」をクリックして、ビデオパネルを表示します。
  2. 「マーカー (Markers)」セクションの「重要 (Imp.)」の列から、重要なマーカーに指定するマーカーのチェックボックスをオンにします。
- 

### 結果

チェックボックスをオンにしたマーカーが重要なマーカーに指定されます。「マーカー (Markers)」セクションの下部にある「テンポを検出 (Find Tempo)」ボタンが利用できるようになります。

### 関連リンク

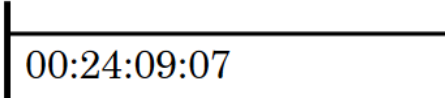
[「テンポを検出 \(Find Tempo\)」ダイアログ \(372 ページ\)](#)



# タイムコード

タイムコードは通常ビデオとの関連において、時間上の正確な位置を示します。これを使用すると、音楽と動画など複数の要素間の正確な同期を行なえるようになり、基準ツールとしても使用できます。

タイムコードは hh:mm:ss:ff の形式で表示されます。これは時間、分、秒、フレームをそれぞれ 2 桁で表わすものです。



00:24:09:07

タイムコードの譜表に表示されるタイムコード

Dorico SE では、タイムコードのタイプに以下のいずれかを指定できます。

## ノンドロップフレームのタイムコード

すべてのフレームは前のフレームから順番に番号付けされ、フレーム番号のスキップはありません。

ノンドロップフレームのタイムコードには、末尾テキストとして「**fps**」が表示され、秒とフレームの区切り文字には、「00:00:01:05」のようにコロンが使用されます。

## ドロップフレームのタイムコード

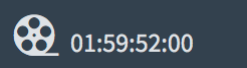
29.97fps と 30fps のフレームレートの差を埋め合わせるためにフレーム番号の一部がスキップされます。10 分ごとを除く毎分ごとに、フレームカウントからタイムコード番号が 2 つ飛ばされます。

ドロップフレームのタイムコードには、末尾テキストとして「**dfps**」が表示され、秒とフレームの区切り文字には、「00:00:01;05」のようにセミコロンが使用されます。

Dorico SE においてタイムコードはフロー固有のものです。つまり、フローごとに他のフローとは完全に別個のタイムコードを設定できます。タイムコードは「**ビデオのプロパティ (Video Properties)**」ダイアログで設定できます。これはビデオを使用しないフローにも行なえます。

### 補足

設定モードの「**フロー (Flows)**」パネルのフローカードに表示されるタイムコードは、フローの開始位置のタイムコードを反映します。これは「**ビデオのプロパティ (Video Properties)**」ダイアログで設定できるタイムコードにより変化します。たとえば、「**タイムコードの開始位置 (Timecode start)**」を **02:00:00:00** に設定しつつ、「**フローのアタッチメント位置 (Flow attachment position)**」を 4 分音符の 8 拍と設定して、テンポが 60bpm である場合、フローカードに表示されるタイムコードは「01:59:52:00」になります。



01:59:52:00

初期設定では、タイムコードはマーカーに表示されます。各組段の開始位置の上下またはタイムコード譜表 (ある場合) の下に、レイアウトごとに個別にマーカーを表示できます。

さらに、**トランスポート**ウィンドウに表示するタイムは、初期設定で表示される経過時間からタイムコードに変更できます。

関連リンク

- [マーカー/タイムコードの入力 \(370 ページ\)](#)
- [フレームレート \(175 ページ\)](#)
- [「ビデオのプロパティ \(Video Properties\)」ダイアログ \(171 ページ\)](#)
- [タイムコードの表示頻度を変更する \(983 ページ\)](#)
- [トランスポートディスプレイに表示する内容の変更 \(472 ページ\)](#)
- [マーカー \(977 ページ\)](#)
- [マーカーを表示/非表示にする \(977 ページ\)](#)
- [マーカーの垂直位置の変更 \(978 ページ\)](#)
- [タイムコードの垂直位置を変更する \(982 ページ\)](#)

## タイムコードの開始位置の値を変更する

プロジェクトのフローごとに開始位置のタイムコードを変更できます。たとえばフィルムのリールめに個別のプロジェクトを使用する場合などに、この機能を使用します。開始位置のタイムコードは、ビデオを使用しないプロジェクトでも変更できます。

---

手順

1. 記譜モードで、開始位置のタイムコードの値を変更するフローのアイテムを選択します。
2. 記譜ツールボックスで「パネル (Panels)」、「ビデオ (Video)」の順にクリックして、ビデオパネルを表示します。
3. ビデオパネルで「プロパティ (Properties)」をクリックして、「ビデオのプロパティ (Video Properties)」ダイアログを開きます。
4. 「タイムコードの開始位置 (Timecode start)」の値を変更します。
5. 「OK」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。

---

結果

選択したアイテムが属するフローの開始位置のタイムコードが変更されます。

関連リンク

- [ビデオパネル \(372 ページ\)](#)
- [ビデオの開始位置の変更 \(173 ページ\)](#)
- [マーカーのタイムコードを変更する \(980 ページ\)](#)

## タイムコードの垂直位置を変更する

組段の開始位置の上または下、あるいは個別の一線譜に、レイアウトごとにタイムコードを表示できます。たとえば、フルスコアレイアウトでは個別のタイムコード譜表にタイムコードとマーカーを表示し、パートレイアウトでは組段の開始位置の上にタイムコードのみを表示できます。

補足

組段中の複数の譜表にタイムコードを表示させることはできません。

---

前提条件

タイムコードを個別の譜表に表示する場合は、個別の譜表に表示できるようマーカーの垂直位置を変更しておきます。

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
2. タイムコードの垂直位置を変更するレイアウトを「レイアウト (Layouts)」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「**マーカーおよびタイムコード (Markers and Timecode)**」をクリックします。
4. 「**タイムコード (Timecode)**」サブセクションの「**タイムコードを表示 (Show timecode)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **組段の開始位置の上または下 (Above or below start of system)**
  - **タイムコード譜表の下 (Below timecode staff)**
5. 「**組段の開始位置の上または下 (Above or below start of system)**」を選択した場合は、「**組段に対するタイムコードの位置 (Timecode position relative to system)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **組段の上 (Above system)**
  - **組段の下 (Below system)**
6. 「**組段の開始位置の上または下 (Above or below start of system)**」を選択した場合、タイムコードと譜表の間隔を変更するには「**組段の開始位置のオフセット (Offset at start of system)**」数値フィールドの値を変更します。
7. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

---

#### 結果

選択したレイアウトで、タイムコードの垂直位置が変更されます。

#### 補足

タイムコードが組段の開始位置の上または下に表示されている場合は、「**タイムコード譜表におけるタイムコードの頻度 (Timecode frequency on timecode staff)**」の設定も適用されます。

---

#### 関連リンク

[マーカーの垂直位置の変更 \(978 ページ\)](#)

[タイムコードの表示頻度を変更する \(983 ページ\)](#)

## タイムコードの表示頻度を変更する

タイムコードを専用の譜表に表示するレイアウトでは、タイムコードの異なる表示間隔を使用できます。たとえば、フルスコアレイアウトではタイムコードをすべての小節に表示しつつ、パートレイアウトでは組段の開始位置のみに表示する、といった設定ができます。

#### 補足

長休符を使用するレイアウトでは、タイムコードをすべての小節に表示することはおすすめしません。タイムコードが重なり合って判読不能になってしまうためです。長休符を使用するパートレイ

ウトにタイムコードを表示する場合は、タイムコードの表示を組段の開始位置のみとするか、そのレイアウトで長休符の表示をやめることをおすすめします。

---

#### 前提条件

選択したレイアウトにマーカーを表示しておきます。

---

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
  2. タイムコードの表示頻度を変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
  3. カテゴリリストの「**マーカーおよびタイムコード (Markers and Timecode)**」をクリックします。
  4. また、選択したレイアウトがタイムコードを専用の譜表に表示していない場合は、必要に応じて「**垂直位置 (Vertical position)**」を「**タイムコードの譜表 (Timecode staff)**」に設定します。
  5. 「**タイムコード譜表におけるタイムコードの頻度 (Timecode frequency on timecode staff)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
    - **組段の開始位置 (Start of system)**
    - **1 小節ごと (Every bar)**
    - **常に表示 (Never)**
  6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
- 

#### 関連リンク

[マーカーを表示/非表示にする \(977 ページ\)](#)

[長休符を表示/非表示にする \(1026 ページ\)](#)

# リピート括弧

パッセージを繰り返す楽譜において、リピート括弧は各繰り返しでどの小節が最後に演奏されるかを示します。必要な場合、毎回異なる終わり方にできます。これはボルタ線または1番括弧と2番括弧と呼ばれる場合もありますが、この説明書ではリピート括弧を名称として使用します。

リピート括弧は2つ以上のセグメントから構成され、それぞれのセグメントは異なる終わり方を表わします。リピート括弧を入力すると、Dorico SEは1つめのセグメントの終わりに反復終了の小節線を自動的に入力します。リピート括弧のセグメントは、上部の実線と、そのセグメントが使用されるリピート回数を示す数字によって明示されます。



3回の繰り返し演奏が2つの括弧に分割されたリピート括弧

Dorico SEでは、リピート括弧にはセグメントをいくつでも作成できます。ただし、リピート括弧のそれぞれのセグメントを何回めの繰り返しで使用するかは変更できません。

Dorico SEでは、リピート括弧は組段オブジェクトとして分類されます。そのため、リピート記号は組段オブジェクトの表示と配置に関するレイアウトごとの設定に従います。

関連リンク

[リピートとトレモロの入力方法 \(374 ページ\)](#)

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(630 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(1055 ページ\)](#)

[再生時の反復 \(465 ページ\)](#)

[リピート小節線による演奏回数の変更 \(466 ページ\)](#)


[小節線のタイプ \(682 ページ\)](#)

[ライン \(956 ページ\)](#)

## リピート括弧でリピート回数の総数を変更する

初期設定では、リピート括弧のそれぞれのセグメントが演奏されるのは1回ずつであり、それぞれのセグメントにはそれが演奏されるリピート回数を示す番号が1つずつ表示されます。リピート括弧のリピート回数の総数を増やすことにより、セグメントを2回以上演奏させられるようになります。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

手順

1. リピートの総数を変更するリピート括弧を選択します。
2. プロパティパネルの「リピート括弧 (Repeat Endings)」グループで、「リピート回数 (No. times played)」をオンにします。

3. 数値フィールドの値を変更します。

補足

セグメント数より少ないリピート回数は設定できません。

---

結果

選択したリピート括弧のリピート回数の総数を変更されます。リピート括弧の最後に閉じられたセグメントには、Dorico SE により追加されたリピート回数が付与されます。

補足

Dorico SE では、リピート括弧のそれぞれのセグメントを何回めの繰り返しで使用するかは変更できません。

---

関連リンク

[再生時の反復 \(465 ページ\)](#)

[リピート小節線による演奏回数の変更 \(466 ページ\)](#)

[リピートとトレモロの入力方法 \(374 ページ\)](#)

## リピート括弧のセグメントの長さの変更

リピート括弧のセグメントの長さを個別に変更することにより、各セグメントに含まれる小節数を変更できます。

---

手順

1. 記譜モードで長さを変更するリピート括弧を選択します。

補足

1 度に長さを変更できるリピート括弧のセグメントは 1 つだけです。

---

2. 長さを変更するセグメントの終端の丸いハンドルを選択します。



真ん中のハンドルが選択され、太い線で表示されています。

3. ハンドルをクリックして左右にドラッグし、前後の小節線にスナップさせます。

補足

セグメントには最低 1 小節が必要です。

---

4. 必要に応じて、リピート括弧のそれぞれのセグメントに手順 1 から 3 を繰り返します。
- 

結果

選択したセグメントの長さが変更されます。

#### 補足

- これにより反復記号が自動的に入力または移動されることはありません。反復記号は必要に応じて手動で入力および削除する必要があります。
  - 1つのリピート括弧の最終セグメントの長さは、以下のキーボードショートカットを使用しても変更できます。
    - 最終セグメントを長くするには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
    - 最終セグメントを短くするには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。
- 

#### 関連リンク

[小節、拍、小節線の入力方法 \(279 ページ\)](#)  
[音符/アイテムの削除 \(414 ページ\)](#)

## リピート括弧の位置

リピート括弧は譜表の上の、他の組段オブジェクトと同じ位置に配置され、フックは小節線に整列します。リピート括弧は通常他の記譜記号の外側に配置されますが、段階的なテンポ変更など、表示が長い一部のアイテムについては、リピート括弧より上に配置される場合もあります。

リピート括弧のリズム上の位置は記譜モードで移動できます。

Dorico SE では、リピート括弧は組段オブジェクトに分類され、選択したインストゥルメントのファミリーの最初の太括弧の上に表示できます。どのインストゥルメントファミリーの上に組段オブジェクトを表示させるかは、レイアウトごとに個別に変更できます。これによりたとえば、フルスコアのみ各組段の上に複数のリピート括弧を表示させることなどができます。


#### 関連リンク

[音符/アイテムの位置の移動 \(419 ページ\)](#)  
[組段オブジェクト \(1055 ページ\)](#)  
[リピートとトレモロの入力方法 \(374 ページ\)](#)

## リピート括弧の最終セグメントの外観を個別に変更する

リピート括弧の最終セグメントの終端の外観は個別に変更できます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
  - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 

#### 手順

1. 最終セグメントの外観を変更するリピート括弧を選択します。
  2. プロパティパネルの「リピート括弧 (Repeat Endings)」グループで、「リピート括弧の終端 (End of line)」をオンにします。
  3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
    - 閉じずに短く (Open, short)
    - 閉じずに小節いっぱいの長さ (Open, full length)
    - 閉じる (Closed)
-



結果

選択したリピート括弧の最終セグメントの終端が変更されます。

## MusicXML ファイルのリピート括弧

リピート括弧のすべての設定は MusicXML ファイル形式で読み込みと書き出しを行なえます。

ただし、MusicXML ではリピート括弧の最終セグメントではないセグメントであっても括弧の終端を閉じずに表示できますが、Dorico SE ではこれを表示できません。

# リピートマーカー

リピートマーカーは音符や記譜記号の繰り返しを示すものですが、リピート括弧とは異なり、多くは楽譜の並びに従って進行せず、異なる位置やセクションにジャンプします。

The image shows a musical score with two systems. The first system has a vocal line with lyrics: "sah. sah. 2. Und im - mer 3. Es quoll und". The second system has a vocal line with lyrics: "nun wußt' ich wohl wie mir ge - schah" and a piano accompaniment. Both systems feature repeat markers (double bar lines with dots) and Coda symbols (a circle with a cross) indicating jumps to different parts of the score.

組段の途中にあるコーダセクション

Dorico SE では、リピートマーカーは以下のタイプに分類されます。

## ジャンプ記号

ここからプレーヤーや再生がジャンプすることを指示するもので、D.C. al Coda または D.S. al Fine などがあります。

ジャンプ記号は、そのリズム上の位置に右揃えで配置されます。つまり、テキストや記号は、終端がリズム上の位置に揃えられ、そこから左に向かって配置されます。

## D.C. al Coda

## D.S. al Fine

## リピートセクション

ジャンプ先を指定するセーニョやコーダ、または楽曲の終わりを指定するフィーネなどがあります。Dorico SE では、組段の途中で始まるコーダセクションは、先行する楽譜と間隔によって自動的に区切られます。組段の開始位置にあるコーダセクションには、同じ幅のインデントが適用されます。

リピートマーカーは、そのリズム上の位置に左揃えで配置されます。つまり、テキストや記号は、始端がリズム上の位置に揃えられ、そこから右に向かって配置されます。



Fine

初期設定では、リピートマーカーは 1 行で表示されます。

## 関連リンク

- [リピートとトレモロの入力方法 \(374 ページ\)](#)
- [リピートマーカーを表示/非表示にする \(991 ページ\)](#)
- [リピートマーカーのインデックスの変更 \(990 ページ\)](#)
- [再生時の反復 \(465 ページ\)](#)
- [リピート回数 \(993 ページ\)](#)
- [小節線のタイプ \(682 ページ\)](#)

## リピートマーカーのインデックスの変更


個々のリピートマーカーのインデックスは変更できます。たとえばフローに2つの異なるコードが使用され、プレイヤーがそれぞれを区別できるようにする必要がある場合などに、この機能を使用します。

初期設定では、たとえフロー中に複数のリピートマーカーがあったとしても、同じタイプのリピートマーカーはすべて同じ外観を持ちます。

### 補足

リピートマーカーの Fine または D.C. については、インデックスを変更できません。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。

### 手順

1. インデックスを変更するリピートマーカーを選択します。
2. プロパティパネルの「リピートマーカー (Repeat Markers)」グループで、選択に応じて以下のプロパティを片方または両方オンにします。
  - マーカーインデックス (Marker index)
  - ジャンプ先のインデックス ('Jump to' index)
3. 数値フィールドの値を変更します。

### 補足

入力できる数値は1から3までです。

### 結果

「マーカーインデックス (Marker index)」は、選択したリピートマーカーの、他の同じタイプのリピートマーカーに対する順番を変更します。

「ジャンプ先のインデックス ('Jump to' index)」は、選択したリピートマーカーのジャンプ先を変更します。

### 例

フロー中に2つのコードと2つの異なる D.S. al Coda がある場合、1つめのコードの「マーカーインデックス (Marker index)」には1を、2つめには2を設定して、1つめの D.S. al Coda の「ジャンプ先のインデックス ('Jump to' index)」には1を、2つめには2を設定することなどが考えられます。

**D.S. % al  $\oplus$**

デフォルトのインデックス設定の D.S. al Coda のマーカー

**D.S. %% al  $\oplus$  2**

両方のインデックスが2に設定された D.S. al Coda のマーカー

### 関連リンク


[再生時の反復 \(465 ページ\)](#)

[リピートとトレモロの入力方法 \(374 ページ\)](#)

## リピートマーカーのテキストの編集

個々のリピートマーカーに表示されるテキストを変更できます。これによりたとえば、通常とは異なるリピートマーカーの指示を記譜できます。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

---

### 手順

1. テキストを変更するリピートマーカーを選択します。
2. プロパティパネルの「リピートマーカー (Repeat Markers)」グループで、「カスタムテキスト (Custom text)」をオンにします。
3. 入力フィールドに任意のテキストを入力します。
4. **[Return]** を押します。

---


### 結果

選択したリピートマーカーに表示されるテキストが変更されます。D.C./D.S. リピートジャンプなどで示されるセーニョ記号およびコーダ記号は削除され、カスタムのテキストに置き換えられます。

## リピートマーカーを表示/非表示にする

リピートマーカーを個別に表示/非表示にできます。たとえば、コーダの記号とテキストを表示することなくコーダセクションを分離したい場合などに便利です。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

---

### 手順

1. 非表示にするリピートマーカー、または表示するリピートマーカーのガイドを選択します。
2. プロパティパネルの「リピートマーカー (Repeat Markers)」グループで、「非表示 (Hide)」をオンにします。

---

### 結果

「非表示 (Hide)」をオンにすると選択したリピートマーカーが非表示になり、オフにすると表示されます。

非表示にしたリピートマーカーのそれぞれの位置にはガイドが表示されます。ただし初期設定では、ガイドは印刷されません。

### ヒント

リピートマーカーのガイドの表示/非表示は、「ビュー (View)」 > 「ガイド (Signposts)」 > 「リピートマーカー (Repeat Markers)」を選択して切り替えられます。

---

### 関連リンク

[ガイド \(409 ページ\)](#)

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)

[注釈 \(510 ページ\)](#)

[リピートとトレモロの入力方法 \(374 ページ\)](#)

## リピートマーカーの位置

初期設定では、リピートマーカーは譜表の上の、他の組段オブジェクトと同じ位置に配置されます。コードセクションは、その前の楽譜とは組段の間隔によって区切られます。

リピートマーカーのリズム上の位置は記譜モードで移動できます。

リピートマーカーの譜表に対するデフォルトの位置は、「**レイアウトオプション (Layout Options)**」の「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」ページにある「**リピートマーカー (Repeat Markers)**」セクションで、レイアウトごとに個別に変更できます。

Dorico SE では、リピートマーカーは組段オブジェクトに分類され、選択したインストゥルメントのファミリーの最初の太括弧の上に表示できます。どのインストゥルメントファミリーの上に組段オブジェクトを表示させるかは、レイアウトごとに個別に変更できます。たとえばこれにより、フルスコアのみ各組段の上に複数のリピートマーカーを表示させることができます。

関連リンク

[リピートとトレモロの入力方法 \(374 ページ\)](#)

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(630 ページ\)](#)

[組段オブジェクトの位置の変更 \(1056 ページ\)](#)

[譜表に対するリピートマーカーの位置の変更 \(992 ページ\)](#)

[音符/アイテムの位置の移動 \(419 ページ\)](#)

[再生時の反復 \(465 ページ\)](#)

## 譜表に対するリピートマーカーの位置の変更

リピートマーカーは譜表の上、下、または上下両方に表示でき、これはレイアウトごとに個別に設定できます。

---

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
  2. リピートマーカーの譜表に対する位置を変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
  3. カテゴリリストの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」をクリックします。
  4. 「**リピートマーカー (Repeat Markers)**」セクションの「**ジャンプ記号および「Fine」のデフォルト位置 (Default placement for repeat jumps and 'Fine')**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
    - 譜表の上 (Above Staff)
    - 譜表の下 (Below Staff)
    - 譜表の上と一番下の譜表の下 (Above and below bottom staff)
  5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
-

## 結果

選択したレイアウトで、譜表に対するすべてのリピートマーカーの位置が変更されます。

# リピート回数

反復終了線の位置にあるリピート回数は、楽譜の各セクションを何回演奏するかを演奏者に指示するものです。反復終了線は通常、その前の楽譜を2回演奏することを指示するため、リピート回数はセクションを3回以上演奏する場合に特に役立ちます。

初期設定では、再生にリピートが含まれる場合、3回以上再生されるように設定された反復終了線の組段オブジェクトの位置にリピート回数が表示されます。



The image shows a musical score for Terry Mc-Leare. It consists of two staves: a vocal line (treble clef) and a piano accompaniment line (grand staff). The key signature is one sharp (F#). The vocal line has a repeat sign at the end of a phrase, with the text "Play 4 times" written above it. The piano accompaniment also has a repeat sign at the end of the same phrase.

そのセクションを4回演奏するように指示するセクションの終了位置のリピート回数

初期設定では、リピート回数は反復終了線に右揃えで配置されます。たとえば、リピート回数をリピートセクションの最初と最後の両方に表示させたい場合や、完全に非表示にしたい場合などに、リピート回数の位置を変更できます。リピートセクションの開始位置に表示されるリピート回数は、反復開始線に左揃えで配置されます。

## 関連リンク

[リピート小節線による演奏回数の変更 \(466 ページ\)](#)

[再生時の反復 \(465 ページ\)](#)

[小節、拍、小節線の入力方法 \(279 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(1055 ページ\)](#)

[アプリケーション言語の変更 \(46 ページ\)](#)

[小節リピート記号のカウント \(997 ページ\)](#)


[スラッシュ領域のカウント \(1013 ページ\)](#)

[通し番号付き小節領域のカウント \(1003 ページ\)](#)

# リピート回数の位置を変更する

リピートセクションに対するリピート回数の位置を個別に変更できます。たとえば、リピートセクションの最初にリピート回数を表示したい場合や、一部のリピート回数を完全に非表示にしたい場合などに行ないます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

## 前提条件

- 再生にリピートを含めておきます。
- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

#### 手順

1. リピート回数の位置を変更する反復終了線またはリピート回数を選択します。
  2. プロパティパネルの「拍子記号 (Time Signatures)」グループで、「カウントの位置 (Count location)」をオンにします。
  3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
    - 先頭 (Start)
    - 末尾 (End)
    - どちらもなし (Neither)
    - 両方 (Both)
- 

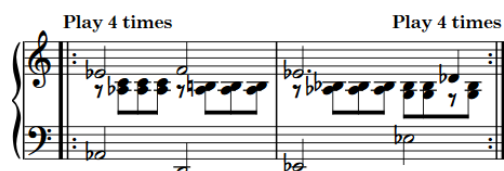
#### 結果

選択したリピート回数の位置が変更されます。リピートセクションの開始位置に表示されるリピート回数は、選択した反復終了線に対応する反復開始線に左揃えで配置されます。

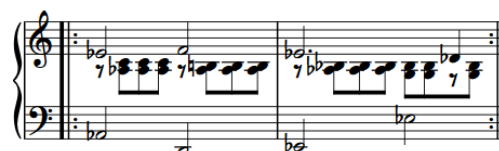
プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

---

#### 例



両方 (Both)



どちらもなし (Neither)

---

#### 関連リンク

[再生時の反復 \(465 ページ\)](#)

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

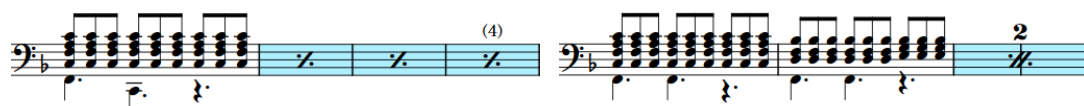
[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)



# 小節リピート記号

小節リピート記号は、同じ内容の記譜を省略し、前の小節の音符や記譜記号を正確に繰り返すことを指示するものです。小節リピート記号は1小節、2小節、または4小節の集合で構成されます。

たとえば、1小節リピート記号は1小節内の音符や記譜記号の繰り返しを示し、領域内のすべての小節がそれぞれ同じ内容を繰り返すことを意味します。4小節リピート記号はその前の4小節に含まれる音符や記譜記号の繰り返しを示します。



1小節リピート領域

2小節リピート領域

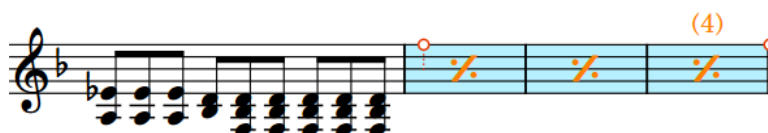


4小節リピート領域

この省略表現の記譜は繰り返しの多い楽譜を読みやすくします。演奏者は繰り返しのフレーズを1度読むだけでよく、あとは単に何回繰り返すか数えれば済みます。小節リピート記号は、通常、同等の内容の完全に記譜された小節より幅が狭くなるため、水平方向のスペースの節約にもなります。

Dorico SEでは、小節リピート記号の表示には小節リピート領域が使用されます。つまり、領域を埋めるために必要な数の小節リピート記号が自動的に表示されます。

記譜モードでは、それぞれの領域の開始位置と終了位置にハンドルがあり、これを使用して領域の移動や長さの変更が行なえます。



初期設定では、小節リピート領域は色付きの背景で強調表示されています。ズームアウトすると、強調表示の不透明度が上がります。これはフルスコアレイアウトをギャラリービューで見るとき特に便利です。このような強調表示は注釈と見なされ、初期設定では印刷されません。また画面上の表示/非表示も切り替えられます。

また、小節リピート領域は隣り合わせても使用できます。たとえば2小節リピート記号を最初のフレーズの繰り返しに使用し、次に4小節リピート記号でこの全体のフレーズを繰り返すことを指示できます。2つの異なる小節リピート領域が隣り合う場合、個々の領域が識別できるように、それぞれ異なる強調色で表示されます。



2つの小節リピート領域が隣り合うフレーズ

## 関連リンク

- [小節リピート記号の入力 \(387 ページ\)](#)
- [リピートのポップオーバー \(375 ページ\)](#)
- [小節リピート記号のカウント \(997 ページ\)](#)
- [小節リピート記号のグループ化 \(1000 ページ\)](#)
- [通し番号付き小節領域 \(1002 ページ\)](#)
- [スラッシュ領域 \(1007 ページ\)](#)
- [リピート回数 \(993 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの位置の移動 \(419 ページ\)](#)
- [アイテムの長さの変更 \(398 ページ\)](#)
- [長休符を表示/非表示にする \(1026 ページ\)](#)
- [小節線のタイプ \(682 ページ\)](#)
- [リピート小節線による演奏回数の変更 \(466 ページ\)](#)
- [注釈 \(510 ページ\)](#)


## 小節リピート領域の繰り返されるフレーズの長さを変更する

小節リピート記号は、繰り返されるフレーズを構成する小節数を入力後個別に変更できます。たとえば、その前の 4 小節を繰り返す領域を、その前の 2 小節を繰り返す領域に変更できます。

### 補足

小節リピート領域より前に存在する小節数より大きい小節数は繰り返しに設定できません。たとえば、フローの 1 小節めが記譜されたそのあとに小節リピート領域が続く場合、繰り返されるフレーズの小節数は大きくできません。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。

### 手順

- フレーズの長さを変更する小節リピート領域を選択します。
- プロパティパネルの「小節リピート領域 (Bar Repeat Regions)」グループで、「小節数 (No. bars)」メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 1 小節 (One bar)
  - 2 小節 (Two bars)
  - 4 小節 (Four bars)

### 結果

選択した小節リピート領域において繰り返されるフレーズを構成する小節数が変更されます。これは再生にも反映されます。

### ヒント

- 小節リピート領域に追加したすべての強弱記号は、繰り返される楽譜の演奏に影響します。
- リピートのポップオーバーを開いて入力内容を変更することで、繰り返されるフレーズの長さを変更することもできます。

## 関連リンク

- [小節リピート記号のグループ化 \(1000 ページ\)](#)

[小節リピート記号の入力 \(387 ページ\)](#)  
[リピートのポップオーバー \(375 ページ\)](#)  
[既存のアイテムの変更 \(400 ページ\)](#)

## 領域の強調表示の表示/非表示を切り替える

小節リピート領域および通し番号付き小節領域の背景色による強調表示はいつでも表示/非表示を切り替えられます。たとえば記譜中は強調表示をオンにして、浄書中はオフにするといったことができます。

### 手順

- 「ビュー (View)」 > 「小節リピート領域を強調 (Highlight Bar Repeat Regions)」を選択します。

### 関連リンク

[通し番号付き小節領域 \(1002 ページ\)](#)

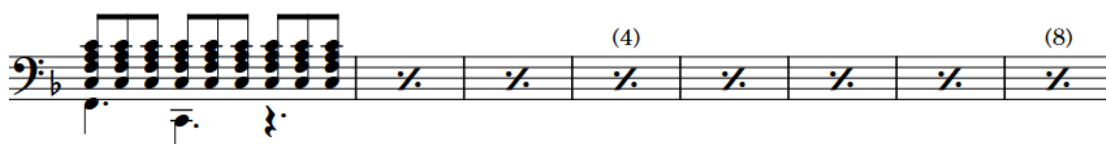
## 小節リピート記号のカウント

小節リピート記号のカウントは、小節リピート記号の上または下に一定間隔で表示される数字で、いくつかの小節が過ぎたか演奏者が把握することを助けます。上記の間隔は通常、4小節ごとや8小節ごとなど、一般的な音楽フレーズの長さに基づくものです。

### 補足

小節リピート記号のカウントが表示されるのは、1小節リピート領域だけです。

小節リピート記号は必ず1小節以上の完全な形で記譜されたフレーズから始まるため、小節リピート記号のカウントは、小節リピート領域の最初の小節ではなく、直前の記譜された小節を1小節めとして開始されます。たとえば、小節リピート領域の3小節めにはカウント番号「4」が表示されます。これは、オリジナルの記譜された小節が演奏されるのが4回目であるためです。小節リピート領域には、それぞれ独立したカウントが表示されます。



4小節ごとにカウントを表示する小節リピート領域

Dorico SE では、小節リピート領域それぞれの開始カウント、カウントの表示頻度、カウントを括弧付き、または括弧なしで表示するか非表示にするかを変更できます。

### 関連リンク

[リピートのポップオーバー \(375 ページ\)](#)  
[小節リピート記号の入力 \(387 ページ\)](#)  
[小節リピート記号のグループ化 \(1000 ページ\)](#)  
[長休符における小節番号の範囲を表示/非表示にする \(689 ページ\)](#)  
[長休符を表示/非表示にする \(1026 ページ\)](#)  
[リピート回数 \(993 ページ\)](#)  
[スラッシュ領域のカウント \(1013 ページ\)](#)  
[通し番号付き小節領域のカウント \(1003 ページ\)](#)


## 小節リピート記号の開始カウンントを変更する

個々の小節リピート記号について、カウンントを開始する数字を変更できます。たとえば、組段の開始位置に来るたびに繰り返しのフレーズを記譜しなおしつつ、カウンントはリピート全体で連続したものにできます。

### 補足

- カウンントは小節リピートの1小節め、つまり記譜された小節を起点とします。たとえば、3小節続く1小節リピート領域の開始カウンントを5に設定し、カウンントの表示が4小節ごとの場合、小節リピート領域の最後の小節に「8」のカウンントが表示されます。
- 小節リピート記号のカウンントが表示されるのは、1小節リピート領域だけです。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

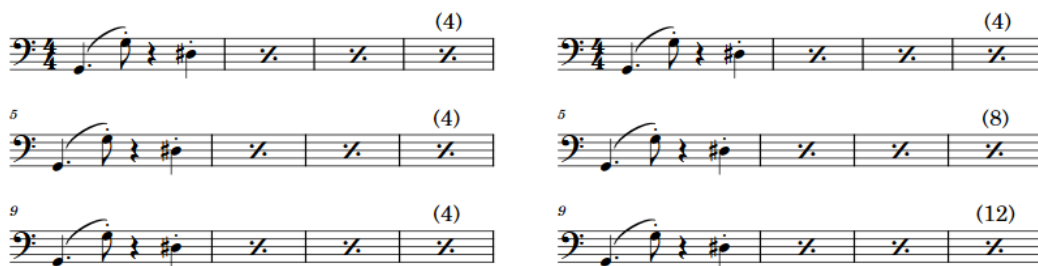
### 手順

1. 開始カウンントを変更する1小節リピート領域を選択します。
2. プロパティパネルの「小節リピート領域 (Bar Repeat Regions)」グループで、「開始カウンント (Count from)」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を変更します。

### 結果

選択した小節リピート領域の開始カウンントが変更されます。カウンントの表示頻度が2小節ごと以上の場合、カウンントは異なる小節に表示されます。たとえば開始カウンントを1から2に変更すると、カウンントの表示が4小節ごとの場合、カウンントの表示位置は小節リピート領域の3小節めから2小節めに移動します。

### 例



The image shows six musical staves in bass clef, 4/4 time, illustrating bar repeat regions. Each staff starts with a measure containing a quarter note G, a quarter rest, and a sharp sign. The first three staves on the left show a count of (4) at the end of the repeat region, with the count appearing every 4 measures. The first two staves on the right show a count of (8) at the end of the repeat region, with the count appearing every 8 measures. The third staff on the right shows a count of (12) at the end of the repeat region, with the count appearing every 12 measures.

同じパートレイアウトの複数の組段にある、個別の小節リピート領域。カウンントはデフォルトのまま

同じパートレイアウトの複数の組段にある、個別の小節リピート領域。連続した領域であることを示すためにカウンントが変更されている

## 小節リピート記号のカウンントの表示頻度を変更する


1小節リピート領域のカウンントの表示頻度は個別に変更できます。これにより、たとえば小節リピート領域の8小節ごとにカウンントを表示するよう変更できます。

#### 補足

小節リピート記号のカウンントが表示されるのは、1小節リピート領域だけです。

---

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
  - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 

#### 手順

1. カウンントの表示頻度を変更する1小節リピート記号を選択します。
  2. プロパティパネルの「小節リピート領域 (Bar Repeat Regions)」グループで、「カウンント頻度 (Count frequency)」をオンにします。
  3. 数値フィールドの値を変更します。
- 

#### 結果

選択した小節リピート領域のカウンント表示頻度に変更されます。

#### 関連リンク

- [小節リピート記号のカウンント \(997 ページ\)](#)
- [長休符における小節番号の範囲を表示/非表示にする \(689 ページ\)](#)

## 小節リピート記号のカウンントを表示/非表示にするか括弧を付ける


カウンントを表示/非表示にしたり、括弧を付けるかどうかを変更したりできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

#### 補足

小節リピート記号のカウンントが表示されるのは、1小節リピート領域だけです。

---

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
  - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
  - ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。
- 

#### 手順

1. カウンントを表示/非表示にする、または括弧を付ける1小節リピート記号を選択します。
  2. プロパティパネルの「小節リピート領域 (Bar Repeat Regions)」グループで、「カウンントの外観 (Count appearance)」をオンにします。
  3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
    - 括弧つき (With parentheses)
    - 括弧なし (Without parentheses)
    - 非表示 (Do Not Show)
-

#### 結果

選択した小節リピート領域のカウントが括弧付き、または括弧なしで表示されるか非表示になります。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

#### 関連リンク

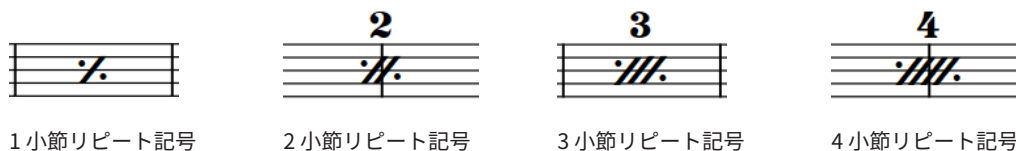
[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

## 小節リピート記号のグループ化

小節リピート記号のグループ化は、長くなる小節リピート領域を統合できます。これは規則性の高い楽譜においては、フレーズ全体の表示を簡略化できるため便利です。

譜表に表示される記号はグループ化の種類によって異なります。2小節リピート記号と4小節リピート記号には、グループにまとめられた小節数を示す数字も表示されます。



小節リピート記号のグループ化は入力時に指定できるとともに、入力後にも変更できます。小節リピート領域の開始位置と終了位置の、記譜された音符や記譜記号に対する位置に従い、Dorico SE は正確な結果が得られるように自動的に記号の表示を調整します。たとえば1小節の記譜された小節と7小節の1小節リピート記号による8小節のフレーズがあり、小節リピート記号には4小節ごとのグループ化が設定されている場合、小節リピート領域の7小節の表示は自動的に1小節リピート記号、2小節リピート記号、次いで4小節リピート記号という形になります。



4小節ごとのグループ化を設定した1小節リピート記号7小節を使用する8小節フレーズ

#### ヒント

長休符を表示する場合、1小節リピート領域の統合を選択することもできます。

#### 関連リンク

[リピートのポップオーバー \(375 ページ\)](#)

[小節リピート記号の入力 \(387 ページ\)](#)

[長休符を表示/非表示にする \(1026 ページ\)](#)

## 小節リピート記号のグループ化を変更する

小節リピート記号のグループ化は入力後に変更できます。これにより、たとえば1小節リピート領域を2小節ごとにグループ化させたりできます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。

- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

---

#### 手順

1. グループ化を変更する小節リピート領域を選択します。
2. プロパティパネルの「小節リピート領域 (Bar Repeat Regions)」グループで、「この小節数ごとにグループ化 (Group every)」メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 1 小節 (One bar)
  - 2 小節 (Two bars)
  - 4 小節 (Four bars)

#### 補足

利用できるオプションは、選択した小節リピート領域の長さによって変化します。たとえば3小節の長さの小節リピート領域を選択している場合、メニューから利用できるのは「1 小節 (One bar)」と「2 小節 (Two bars)」のみとなります。

---

#### 結果

選択した小節リピート領域のグループ化が変更されます。Dorico SE は、一番明確な領域のグループ化の方法を自動的に計算します。たとえば1小節の記譜された小節と7小節の1小節リピート記号による8小節のフレーズがあり、小節リピート記号には4小節ごとのグループ化が設定されている場合、小節リピート領域の7小節の表示は自動的に1小節リピート記号、2小節リピート記号、次いで4小節リピート記号という形になります。



# 通し番号付き小節領域

通し番号付き小節領域を使用すると、追加で記譜することなく特定の領域に小節数を表示できます。これは、繰り返される楽譜を演奏する際に、いくつかの小節が過ぎたかを演奏者が把握できるようにするためのものです。



6小節にまたがる通し番号付き小節領域

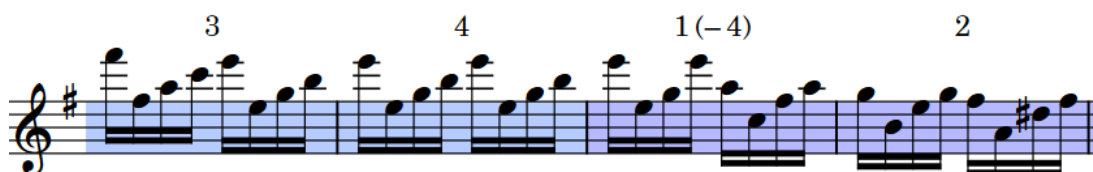
初期設定では、通し番号付き小節領域はフルスコア/カスタムスコアのレイアウトには表示されず、パートレイアウトには表示されます。通し番号付き小節領域を表示するか非表示にするかは、レイアウトごとに切り替えることができます。

記譜モードでは、それぞれの領域の開始位置と終了位置にハンドルがあり、これを使用して領域の移動や長さの変更が行なえます。



初期設定では、通し番号付き小節領域は色付きの背景で強調表示されています。ズームアウトすると、強調表示の不透明度が上がります。これはフルスコアレイアウトをギャラリービューで見るとき特に便利です。このような強調表示は注釈と見なされ、初期設定では印刷されません。また画面上の表示/非表示も切り替えられます。

2つの通し番号付き小節領域が隣り合う場合、個々の領域を識別できるように、それぞれ異なる強調色で表示されます。



2つの隣接する通し番号付き小節領域を含むフレーズ

関連リンク

- [通し番号付き小節領域の入力 \(388 ページ\)](#)
- [領域の強調表示の表示/非表示を切り替える \(997 ページ\)](#)
- [アイテムの長さの変更 \(398 ページ\)](#)
- [小節リピート記号 \(995 ページ\)](#)
- [スラッシュ領域 \(1007 ページ\)](#)
- [リピート回数 \(993 ページ\)](#)

## 通し番号付き小節領域の表示/非表示を切り替える

通し番号付き小節領域はどのレイアウトにも入力できますが、通常はパートレイアウトで最も役に立つため、初期設定ではフルスコアレイアウトには表示されません。通し番号付き小節領域を表示するか非表示にするかは、レイアウトごとに切り替えることができます。

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、通し番号付き小節領域を表示/非表示にするレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「**プレーヤー (Players)**」をクリックします。
4. 「**番号付き小節領域 (Numbered Bar Regions)**」セクションで、「**番号付き小節領域に小節数を表示 (Show bar count in numbered bar regions)**」をオン/オフにします。
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

### 結果

選択したレイアウトのチェックボックスがオンになっているときは通し番号付き小節領域が表示され、オフになっているときは非表示になります。

## 通し番号付き小節領域のカウント

通し番号付き小節領域のカウントは、譜表の上または下に一定間隔で表示される数字で、いくつかの小節が過ぎたか演奏者が把握することを助けます。

初期設定では、通し番号付き小節領域のすべての小節の上に小節数が表示されます。また、カウントの表示頻度に関係なく、各組段の最後の小節と各領域の最初と最後の小節にも表示されます。

通し番号付き小節領域が4小節以上続く場合、範囲の総数が最初の小節のカウントに括弧書きで追加されます。たとえば、通し番号付き小節領域が8小節続く場合は、最初の小節に「1 (-8)」と表示されます。



3小節ごとにカウントが表示された通し番号付き小節領域。組段の始めにカウントと範囲が表示され、最後に括弧付きのカウントが表示されている

Dorico SE では、通し番号付き小節領域それぞれの開始カウント、カウントの表示頻度、譜表に対する位置を変更したり、カウントと範囲を括弧付き、または括弧なしで表示するか非表示にするかを変更したりできます。


#### 関連リンク

- [通し番号付き小節領域の入力 \(388 ページ\)](#)
- [リピート回数 \(993 ページ\)](#)
- [小節リピート記号のカウント \(997 ページ\)](#)
- [スラッシュ領域のカウント \(1013 ページ\)](#)

## 通し番号付き小節領域の開始カウントの変更

通し番号付き小節領域が始まる数字を個別に変更できます。たとえば、複数の通し番号付き小節領域に連続するカウントを表示する場合などに便利です。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

---

#### 手順

- 開始カウントを変更する通し番号付き小節領域を選択します。
- プロパティパネルの「小節リピート領域 (Bar Repeat Regions)」グループで、「開始カウント (Count from)」をオンにします。
- 数値フィールドの値を変更します。

---


#### 結果

選択した通し番号付き小節領域の開始カウントが変更されます。カウントの表示頻度が2小節ごと以上の場合、カウントは異なる小節に表示されます。たとえば開始カウントを1から2に変更すると、カウントの表示が4小節ごとの場合、カウントの表示位置はその領域の4小節めから3小節めに移動します。

## 通し番号付き小節領域のカウントの表示頻度を変更する

通し番号付き小節領域のカウントの表示頻度を個別に変更できます。これにより、たとえば通し番号付き小節領域の8小節ごとにカウントを表示するよう変更できます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

---

#### 手順

- カウントの表示頻度を変更する通し番号付き小節領域を選択します。
- プロパティパネルの「小節リピート領域 (Bar Repeat Regions)」グループで、「カウント頻度 (Count frequency)」をオンにします。
- 数値フィールドの値を変更します。

---

#### 結果

選択した通し番号付き小節領域のカウント表示頻度を変更されます。


#### 関連リンク

- [長休符における小節番号の範囲を表示/非表示にする \(689 ページ\)](#)

## 通し番号付き小節領域のカウントを表示/非表示にするか括弧を付ける

個々の通し番号付き小節領域に括弧付きまたは括弧なしのカウントを表示できます。また、組段の終了位置、および各領域の最初と最後の小節のカウントを、それぞれ個別に表示/非表示にしたり、括弧を付けたりすることもできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

---

### 手順

1. カウントを表示/非表示にする、または括弧を付ける通し番号付き小節領域を選択します。
2. プロパティパネルの「小節リピート領域 (Bar Repeat Regions)」グループで、「カウントの外観 (Count appearance)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 括弧なし (Without parentheses)
  - 括弧つき (With parentheses)
4. 「範囲の外観 (Range appearance)」をオンにして、メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 括弧つき (With parentheses)
  - 括弧なし (Without parentheses)
  - 範囲なし (No range)
5. 以下のプロパティを個別または一括で設定することで、対応するカウントの外観を変更できます。
  - 最初の小節に表示 (Show in first bar)
  - 最後の小節に表示 (Show in final bar)
  - 組段の終了位置に表示 (Show at ends of systems)
6. 各メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 括弧つき (With parentheses)
  - 括弧なし (Without parentheses)
  - 非表示 (Do Not Show)

---

### 結果

選択した通し番号付き小節領域の対応するカウントと範囲が、括弧付き、または括弧なしで表示されるか非表示になります。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

例



カウントと範囲を括弧なしで表示

範囲を非表示にし、カウントを括弧付きで表示

関連リンク

[通し番号付き小節領域のカウント \(1003 ページ\)](#)

[通し番号付き小節領域の入力 \(388 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)


## 通し番号付き小節領域のカウントの譜表に対する位置の変更

通し番号付き小節領域のカウントは、譜表の上または下に個別に表示位置を切り替えられます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

### 補足

カウントの譜表に対する位置の変更は、領域内のすべてのカウントに影響します。領域内では、カウントのうち1つだけの位置を個別に変更はできません。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. カウントの譜表に対する位置を変更する通し番号付き小節領域を選択します。
2. プロパティパネルの「**小節リピート領域 (Bar Repeat Regions)**」グループで、「**譜表との相対位置 (Staff-relative position)**」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **上 (Above)**
  - **下 (Below)**

結果

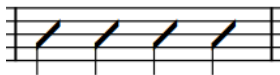
選択した通し番号付き小節領域のすべてカウントの譜表に対する位置が変更されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

# スラッシュ符頭

スラッシュ符頭は譜表上に記譜される斜線で、明確なリズムやピッチの指定はないまま、演奏者が何かを演奏することを指示するものです。これには多くの場合、演奏者が使用するべき音符の組み合わせを指示するコード記号が併記されます。

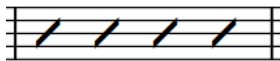
スラッシュ符頭には2種類あります。

## 符尾ありのスラッシュ (Slashes with stems)



符尾ありのスラッシュは通常、演奏するリズムを示して、ピッチは示さないものです。リズム記号とも呼ばれます。

## 符尾なしのスラッシュ (Slashes without stems)



符尾なしのスラッシュは通常、リズムもピッチも示さないものです。スラッシュ記号とも呼ばれます。

Dorico SE では、スラッシュ領域とスラッシュ符頭の声部を使用することにより、両方の種類のスラッシュ符頭を同時に表示できます。

関連リンク

[スラッシュ付き声部 \(1016 ページ\)](#)

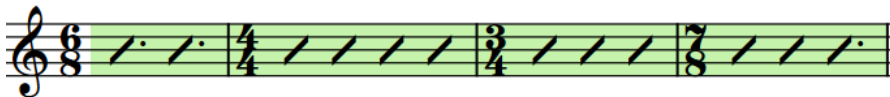
[スラッシュ付き声部への音符の入力 \(213 ページ\)](#)

[コード記号 \(724 ページ\)](#)

[コード記号を表示/非表示にする \(725 ページ\)](#)

## スラッシュ領域

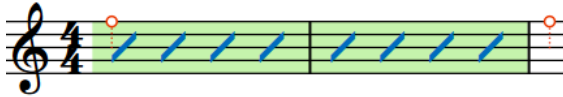
スラッシュ領域は、拍子に適切なスラッシュ符頭を自動的にデュレーション全体に表示します。たとえば、初期設定では、4/4 の小節にはスラッシュが4つ、6/8 の小節にはスラッシュが2つ表示されます。1つのスラッシュ領域は異なる拍子にわたって延ばすこともできます。



異なる拍子にわたって表示される1つのスラッシュ領域

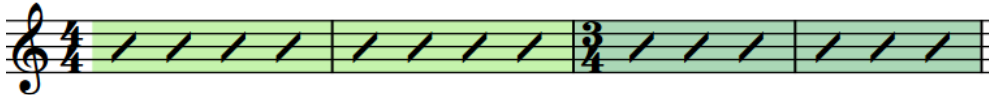
スラッシュ領域は、リズム上の同じ位置に複数同時に存在できます。スラッシュ領域が重なり合うと、Dorico SE はこれを複声部の状況として扱い、それぞれのスラッシュの譜表上の位置を自動的に変更します。

記譜モードでは、それぞれの領域の開始位置と終了位置にハンドルがあり、これを使用して領域の移動や長さの変更が行なえます。



初期設定では、スラッシュ領域は色付きの背景で強調表示されています。ズームアウトすると、強調表示の不透明度が上がります。これはフルスコアレイアウトをギャラリービューで見るとき特に便利です。このような強調表示は注釈と見なされ、初期設定では印刷されません。また画面上の表示/非表示も切り替えられます。

2つのスラッシュ領域が隣り合う場合、個々の領域を識別できるように、それぞれ異なる強調色で表示されます。



異なる強調色で表示される2つの隣接するスラッシュ領域

スラッシュ領域およびスラッシュ付き声部は、同じプロジェクトの同じ位置に使用できます。たとえば、リズムを特定したくない場所にスラッシュ領域を入力し、そのあとに正確なリズムを指定したい1小節のスラッシュ付き声部に音符を入力できます。

#### ヒント

スラッシュ符頭は、演奏者が使用する音符の組み合わせを示すためにコード記号を伴って記譜されることも多いため、コード記号が非表示になっているインストゥルメントの譜表では、スラッシュ領域またはコード記号領域のコード記号の表示/非表示を切り替えられます。

#### 関連リンク

- [スラッシュ領域の入力 \(386 ページ\)](#)
- [スラッシュ付き声部 \(1016 ページ\)](#)
- [スラッシュ領域のカウント \(1013 ページ\)](#)
- [複声部におけるスラッシュ \(1009 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの位置の移動 \(419 ページ\)](#)
- [アイテムの長さの変更 \(398 ページ\)](#)
- [スラッシュ領域内の音符を表示/非表示にする \(1010 ページ\)](#)
- [コード記号を表示/非表示にする \(725 ページ\)](#)
- [コード記号領域 \(730 ページ\)](#)
- [通し番号付き小節領域 \(1002 ページ\)](#)
- [小節リピート記号 \(995 ページ\)](#)
- [リピート回数 \(993 ページ\)](#)
- [注釈 \(510 ページ\)](#)

## スラッシュ領域の強調表示の表示/非表示を切り替える

スラッシュ領域の背景色による強調表示はいつでも表示/非表示を切り替えられます。たとえば記譜中は強調表示をオンにして、浄書中はオフにするといったことができます。

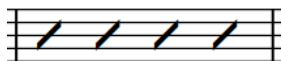
#### 手順

- 「ビュー (View)」 > 「スラッシュ領域を強調 (Highlight Slash Regions)」を選択します。

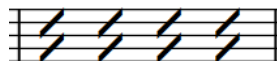


## 複声部におけるスラッシュ

スラッシュ領域とスラッシュ符頭の声部は、リズム上の同じ位置に複数同時に存在できます。スラッシュ符頭の複声部やスラッシュ領域同士が重なったときは、Dorico SE はすべてのスラッシュがなるべく読みやすいように、自動的にそれぞれの譜表上の位置を変更し、ずらして表示します。



1つのスラッシュ領域



符尾が上向きと符尾が下向きの2つのスラッシュ領域

また、スラッシュ符頭のお互いの位置は、符尾/声部の向きや譜表上の位置を変更することによって手動で制御できます。

関連リンク


[複声部の音符位置 \(1147 ページ\)](#)

[既存の音符の声部を変更する \(423 ページ\)](#)

## スラッシュ領域の声部の向きを変更する

スラッシュ領域の声部の向きは個別に変更できます。複数のスラッシュ領域が重なり合う場合、それぞれの符尾の方向が影響されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

手順

1. 声部の向きを変更するスラッシュ領域を選択します。
2. プロパティパネルの「スラッシュ領域 (Slash Regions)」グループで、「声部の向き (Voice direction)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 上 (Up)
  - 下 (Down)

結果

選択したスラッシュ領域の声部の向き、および符尾の向きもこれに従い変更されます。

補足

これによって符尾の方向が変化するののは、スラッシュ領域が譜表の第3線にある場合、および複数のスラッシュ領域が同じリズム位置に存在する場合のみです。たとえば、譜表の第1線にあるスラッシュ領域の声部の向きを「下 (Down)」に変更した場合、他のスラッシュ領域と重なり合っていないければ、符尾の方向は変化しません。


関連リンク

[符尾の方向 \(863 ページ\)](#)

## スラッシュ符頭の譜表上の位置を変更する

スラッシュ符頭の譜表上の位置は、スラッシュ符頭の声部およびスラッシュ領域のいずれにおいても変更できます。これによりたとえば、リズム上の同じ位置に他の音符を配置しやすくなります。初期設定では、スラッシュ符頭は譜表の第3線上に配置されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

---

手順

1. 譜表上の位置を変更するスラッシュ符頭を選択します。
  - スラッシュ符頭の声部の音符については、譜表上の位置を変更する音符をそれぞれ選択する必要があります。
  - スラッシュ領域については、譜表上の位置を変更する領域のどの部分を選択しても全体が変更されます。
2. プロパティパネルの、譜表上の位置を変更するスラッシュ符頭のタイプに応じたグループで、「スラッシュの位置 (Slash pos.)」をオンにします。
  - スラッシュ符頭の声部の音符である場合は、「音符と休符 (Notes and Rests)」グループ
  - スラッシュ領域である場合は、「スラッシュ領域 (Slash Regions)」グループ
3. 数値フィールドの値を変更します。

---

結果


選択したスラッシュ符頭の譜表上の位置が変更されます。たとえば「スラッシュの位置 (Slash pos.)」の値を4に変更するとスラッシュ符頭は五線譜の第5線に配置され、-4にすると第1線に配置されます。

スラッシュ符頭に符尾が付いている場合、符尾の方向は自動的に調整されます。

## スラッシュ領域内の音符を表示/非表示にする

スラッシュ領域と同じ位置にある音符を表示または非表示にできます。これはたとえば、再生時に鳴らすための音符を入力しつつ楽譜にはスラッシュ領域のみ表示する場合や、スラッシュ領域に推奨の音符を追加で記譜する場合などに使用できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

---

手順

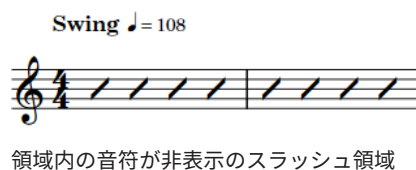
1. 領域内にある他の音符を表示または非表示にするスラッシュ領域の任意の部分を選択します。
2. プロパティパネルの「スラッシュ領域 (Slash Regions)」グループで、「他の声部を表示 (Show other voices)」をオンまたはオフにします。

---

結果

「他の声部を表示 (Show other voices)」をオンにすると、選択したスラッシュ領域の領域内にあるすべての音符が表示され、オフにすると非表示になります。

例



関連リンク

[スラッシュ領域 \(1007 ページ\)](#)

[スラッシュ付き声部 \(1016 ページ\)](#)

[スラッシュ領域の強調表示の表示/非表示を切り替える \(1008 ページ\)](#)


[スラッシュ領域の入力 \(386 ページ\)](#)

## スラッシュ領域の前後の余白を埋める休符を表示/非表示にする

小節の途中から始まるスラッシュ領域の前後の余白を埋める休符は、個別に表示/非表示にできません。これは、たとえば余白の位置に他の音符があり、休符の表示が紛らわしい場合などに使用します。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

初期設定では、Dorico SE は小節全体のデュレーションが明確になるように、小節の途中で開始または終了するスラッシュ領域の前後に自動的に暗黙の休符を表示します。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 余白を埋める休符を表示/非表示にするスラッシュ領域の任意の部分を選択します。
2. プロパティパネルの「スラッシュ領域 (Slash Regions)」グループで、以下のプロパティを片方または両方ともオンにします。
  - **開始位置より前の休符を非表示 (Hide rests before start)**
  - **終了位置より後の休符を非表示 (Hide rests after end)**

結果

選択したスラッシュ領域の対応する側の余白を埋める休符が非表示になります。たとえば両方のプロパティをオンにすると、選択したスラッシュ領域の前後両方の余白を埋める休符が非表示になります。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[暗黙の休符と明示的な休符 \(1020 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)


[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

## スラッシュ領域の分割

スラッシュ領域は入力後に分割できます。これによりたとえば、既存のスラッシュ領域の途中にあとから詳細な記譜を行なえます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、分割するスラッシュ領域の分割位置に対してすぐ右側のスラッシュを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、スラッシュ領域を分割します。
  - **[U]** を押します。
  - 音符ツールボックスの「はさみ (Scissors)」 をクリックします。

---

### 結果

選択したスラッシュのすぐ左側でスラッシュ領域が分割されます。それぞれの領域の開始位置と終了位置にハンドルができ、これを使用してそれぞれの長さを変更できます。


### 関連リンク

- [音符ツールボックス \(177 ページ\)](#)
- [スラッシュ領域 \(1007 ページ\)](#)
- [スラッシュ領域のカウントの表示頻度を変更する \(1014 ページ\)](#)
- [アイテムの長さの変更 \(398 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの位置の移動 \(419 ページ\)](#)

## スラッシュ領域の符尾を表示/非表示にする

個々のスラッシュ領域の符尾および連桁 (該当する場合) を表示または非表示にできます。初期設定では、スラッシュ領域のスラッシュは符尾なしで表示されます。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。

---

### 手順

1. 符尾を表示または非表示にするスラッシュ領域の任意の部分を選択します。
2. プロパティパネルの「スラッシュ領域 (Slash Regions)」グループで、「スラッシュのタイプ (Slash type)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 符尾あり (With stems)
  - 符尾なし (Without stems)

---

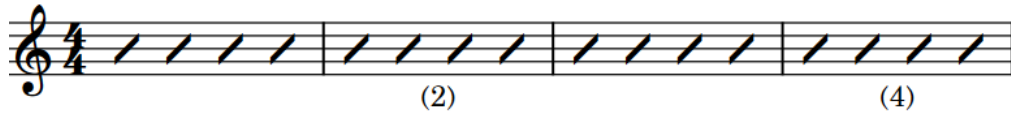
### 結果

「符尾なし (Without stems)」を選択すると、選択したスラッシュ領域の符尾が非表示になり、「符尾あり (With stems)」を選択すると表示されます。たとえば 3/8 のように、現在の拍子に対して適切であれば、符尾だけでなく連桁も表示されます。

## スラッシュ領域のカウント

スラッシュ領域のカウントは、スラッシュ領域の上または下に一定間隔で表示される数字で、いくつかの小節が過ぎたか演奏者が把握することを助けます。上記の間隔は通常、4小節ごとや8小節ごとなど、一般的な音楽フレーズの長さに基づくものです。

初期設定では、スラッシュ領域のカウントは4小節ごとに譜表の下に括弧付きで表示されます。スラッシュ領域には、それぞれ独立したカウントが表示されます。



2小節ごとにカウントを表示するスラッシュ領域

Dorico SE では、スラッシュ領域それぞれの開始カウント、カウントの表示頻度、譜表に対する位置、カウントを括弧付き、または括弧なしで表示するか非表示にするかを変更できます。

関連リンク

[スラッシュ領域 \(1007 ページ\)](#)

[リピート回数 \(993 ページ\)](#)


[小節リピート記号のカウント \(997 ページ\)](#)

[通し番号付き小節領域のカウント \(1003 ページ\)](#)

## スラッシュ領域の開始カウントの変更

個々のスラッシュ領域についてカウントが開始する番号を変更できます。これはたとえば、2つのスラッシュ領域の間に詳細な記譜を行ないつつ、カウントは全体を通して継続的に表示させる場合などに使用します。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

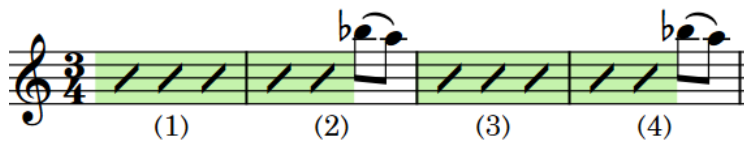
手順

1. 開始カウントを変更するスラッシュ領域を選択します。
2. プロパティパネルの「スラッシュ領域 (Slash Regions)」グループで、「開始カウント (Count from)」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を変更します。

結果

選択したスラッシュ領域の開始カウントが変更されます。カウントの表示頻度が2小節ごと以上の場合、カウントは異なる小節に表示されます。たとえば開始カウントを1から2に変更すると、カウントの表示が4小節ごとの場合、カウントの表示位置はその領域の4小節めから3小節めに移動します。

例




2つめのスラッシュ領域の開始カウントが変更され、1つめのスラッシュ領域からカウントが継続しているように表示するもの。

---

## スラッシュ領域のカウントの表示頻度を変更する

スラッシュ領域のカウントの表示頻度を個別に変更できます。これにより、たとえばスラッシュ領域の8小節ごとにカウントを表示するよう変更できます。初期設定では、スラッシュ領域のカウントは4小節ごとに表示されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

手順

1. カウントの表示頻度を変更するスラッシュ領域を選択します。
2. プロパティパネルの「スラッシュ領域 (Slash Regions)」グループで、「カウント頻度 (Count frequency)」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を変更します。

結果

選択したスラッシュ領域のカウント表示頻度が変わります。

関連リンク


[スラッシュ領域の分割 \(1012 ページ\)](#)

[長休符における小節番号の範囲を表示/非表示にする \(689 ページ\)](#)

## スラッシュ領域のカウントを表示/非表示にするか括弧を付ける

スラッシュ領域のカウントを個別に表示/非表示にしたり、括弧を付けるかどうかを選択したりできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. カウントを表示/非表示にするか括弧を付けるスラッシュ領域の任意の部分を選択します。
2. プロパティパネルの「スラッシュ領域 (Slash Regions)」グループで、「カウントの外観 (Count appearance)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。

- 括弧つき (With parentheses)
  - 括弧なし (Without parentheses)
  - 非表示 (Do Not Show)
- 

#### 結果

選択したスラッシュ領域のカウントが括弧付き、または括弧なしで表示されるか非表示になります。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

#### 関連リンク

[プロパティ範囲の変更](#) (567 ページ)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする](#) (551 ページ)

## スラッシュ領域のカウントの譜表に対する位置の変更


スラッシュ領域のカウントは、譜表の上または下に個別に表示位置を切り替えられます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

#### 補足

カウントの譜表に対する位置の変更は、領域内のすべてのカウントに影響します。領域内では、カウントのうち1つだけの位置を個別に変更はできません。

---

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
  - 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
  - ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。
- 

#### 手順

1. カウントの譜表に対する位置を変更するスラッシュ領域の任意の部分を選択します。
  2. プロパティパネルの「**スラッシュ領域 (Slash Regions)**」グループで、「**カウントの位置 (Count position)**」をオンにします。
  3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
    - **上 (Above)**
    - **下 (Below)**
- 

#### 結果

選択したスラッシュ領域のすべてカウントの譜表に対する位置が変更されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。



## スラッシュ付き声部

スラッシュ符頭の声部では、スラッシュ符頭で特定のリズムを記譜できます。手動で音符とリズムを入力する点において通常の声部と動作は似ていますが、スラッシュ符頭の声部における音符は、入力したピッチにかかわらず、デフォルトではすべて譜表の第3線に配置されます。

あとから拍子記号を、たとえば3/4から6/8に変更した場合、Dorico SEでは他の音符と同様、拍子に合うようその音符のグループ化が変更されるだけです。スラッシュ符頭の声部においては、スラッシュ領域のようにリズムの表示が変更されることはありません。

### 補足

- スラッシュ符頭の声部の音符は標準の声部に変更することも、その逆も行なえるため、入力したピッチは保持されます。
- スラッシュ付き声部の音符は再生されません。

スラッシュ符頭の声部は同じ位置に複数表示できます。複声部においてすべてのスラッシュ符頭の声部を調整するために、Dorico SEはそれぞれの譜表上の位置を自動的に変更します。もっとも、スラッシュ符頭の譜表上の位置は手動でも変更できます。

スラッシュ領域およびスラッシュ付き声部は、同じプロジェクトの同じ位置に使用できます。たとえば、リズムを特定したくない場所にスラッシュ領域を入力し、そのあとに正確なリズムを指定したい1小節のスラッシュ付き声部に音符を入力できます。

### 関連リンク

- [スラッシュ符頭 \(1007 ページ\)](#)
- [スラッシュ領域 \(1007 ページ\)](#)
- [複声部におけるスラッシュ \(1009 ページ\)](#)
- [複声部における暗黙の休符 \(1021 ページ\)](#)
- [スラッシュ付き声部への音符の入力 \(213 ページ\)](#)
- [既存の音符の声部を変更する \(423 ページ\)](#)

## スラッシュ符頭の声部のタイプを変更する

スラッシュ符頭の声部のタイプは変更できます。たとえば、スラッシュ符頭の声部を符尾ありから符尾なしに変更できます。また、標準の音符にもタイプ変更できます。このときは入力時に指定したピッチが復元されます。同じく標準の音符からスラッシュ符頭への変更も行なえます。

### 補足

これは同じ声部に属するすべての音符に影響を与えます。一部の音符についてスラッシュ符頭の声部のタイプを変更するだけの場合は、かわりにそれらの音符の声部を変更する必要があります。

### 手順

1. スラッシュのタイプを変更する声部の音符を選択します。
2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「声部 (Voices)」 > 「スラッシュ符頭 (Rhythmic Slashes)」 > [声部のタイプ] を選択します。  
たとえば、標準の声部全体を符尾なしのスラッシュ符頭の声部に変更するには、「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「声部 (Voices)」 > 「スラッシュ符頭 (Rhythmic Slashes)」 > 「符尾なしのスラッシュ (Slashes without Stems)」を選択します。

#### ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

#### 結果

選択した音符と同じフローの同じ声部に属するスラッシュ符頭の声部のタイプが変更されます。

標準の音符をスラッシュ符頭の声部に変更した場合、これはすべて自動的に1本の譜表線上に配置されます。単声部における初期設定では、これは譜表の第3線になります。

スラッシュ符頭を標準の音符に変更した場合、それらの元のピッチが復元され、その譜表上の位置がピッチを反映するようになります。

#### 関連リンク

[スラッシュ付き声部への音符の入力 \(213 ページ\)](#)

[既存の音符の声部を変更する \(423 ページ\)](#)




## 打楽器キットにスラッシュ符頭の声部を追加する

打楽器キットにスラッシュ符頭の声部を追加できます。たとえば、演奏するインストゥルメントは指定せずに、パッセージに求められるリズムのみ表示できます。同じキットには複数のスラッシュ符頭の声部を追加できます。これには符尾ありおよび符尾なしいずれのスラッシュ符頭の声部も使用できます。

#### 補足

打楽器キットのスラッシュ符頭は、五線譜による表示を使用する場合のみ表示されます。グリッドまたは一線譜によるインストゥルメントの表示においては、これは表示されません。

#### 手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、スラッシュ符頭の声部を追加する打楽器キットが割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
2. キットインストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。
3. 五線譜エディターの下アクションバーで、追加するスラッシュ符頭の声部のタイプに対応するボタンをクリックします。
  - 符尾ありのスラッシュ (Slashes with stems) 
  - 符尾なしのスラッシュ (Slashes without stems) 

#### 結果

対応するスラッシュ付き声部のタイプがキットに追加されます。初期設定では、譜表の第3線に配置されます。

音符の入力中は、キットの他のインストゥルメントと同様に、キャレットをスラッシュ符頭の声部に移動することも、スラッシュ符頭の声部に音符を入力することもできます。

#### 手順終了後の項目

キット内のスラッシュ付き声部の譜表上の位置を変更できます。

#### 関連リンク

[打楽器キットの表示タイプ \(1130 ページ\)](#)

[打楽器キットにおける声部 \(1141 ページ\)](#)









- [プレーヤーパネル \(95 ページ\)](#)
- [「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(140 ページ\)](#)
- [無音程打楽器の音符を入力する \(217 ページ\)](#)
- [打楽器キット内のインストゥルメントの位置の変更 \(146 ページ\)](#)

# 休符

休符は音が演奏されない時間を表わす記号です。それぞれの音符には同等のデュレーションの休符があり、たとえば、4分音符の休符は16分音符の休符とは異なります。

小節内の音符と休符のデュレーションの合計は、現在の拍子記号で定義される小節のデュレーションと等しくする必要があります。Dorico SE は自動的に音符間の間隔を適切なデュレーションの暗黙の休符で埋めます。そのため、Dorico SE では基本的に休符を入力する必要はありません。

デュレーションの等しい音符と休符の対応を以下の表に示します。

デュレーション	音符	休符
2分		
4分		
8分		
16分		

関連リンク

[休符の入力 \(225 ページ\)](#)

[休符の削除 \(1023 ページ\)](#)

[音符の入力 \(201 ページ\)](#)

[音符と休符のグループ化 \(715 ページ\)](#)

[複声部における暗黙の休符 \(1021 ページ\)](#)

[休符に数字付き低音を表示する \(782 ページ\)](#)

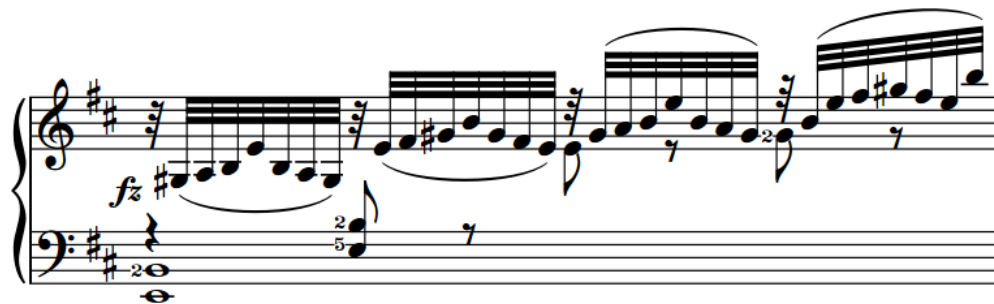
## 休符の一般的な配置規則

休符は、休符のデュレーションの開始位置に合わせて配置されます。休符の開始と終了が分かりにくくなるため、拍の中央に休符を配置することはありません。休符は他のアイテムと均等な位置に揃えられます。

唯一の例外として、小節休符は小節の視覚的な中央位置に配置されます。小節内で他の音符と並んで記譜される2分休符および全休符とは配置が異なるため、明確に区別できます。

休符は可能な限り譜表の中に記譜されます。周辺の音符が高音域や低音域にある場合でも、譜表の上や下に休符が移動することはありません。

ただし、複声部の譜表においては、休符は符尾が上向きの声部では譜表の高い位置や譜表の上に、符尾が下向きの声部では譜表の低い位置や譜表の下に配置されます。



複声部における休符の位置の例

複声部の休符は重複させることができません。そのため、複数の声部の同じ位置に同じデュレーションの休符が複数ある場合、休符を統合して1つだけ表示することができます。

休符は複雑な形状のものもあるため、譜表の線や間に対して決まった位置に配置する必要があり、休符の垂直位置を大きく変更することはできません。

関連リンク

[声部 \(1145 ページ\)](#)

[複数の声部への音符の入力 \(211 ページ\)](#)

[譜表をまたぐ連符/トレモロの作成 \(707 ページ\)](#)

## 暗黙の休符と明示的な休符

暗黙の休符は入力した音符の間に自動的に表示され、デュレーションは小節内の拍子記号と位置に従います。明示的な休符はデュレーションを強制的に固定して入力、または MusicXML ファイルから取り込んだ休符です。

Dorico SE では、暗黙の休符は現在の拍子記号に応じて記譜されるため、6/8 拍子と 4/4 拍子では異なる暗黙の休符が表示されます。これはまた、既存の音符や休符の拍子記号を変更した場合にも当てはまります。

Dorico SE では、入力した音符の周辺に自動的に暗黙の休符が表示されるため、休符を入力する必要はありません。暗黙の休符のデュレーションは、強制的に固定して明示的な休符に変更することもできます。



拍子記号が 6/8 の小節の 4 拍めに入力された 4 分音符の場合、暗黙の付点 4 分休符が小節の始めにある



拍子記号が 4/4 の小節の 4 拍めに入力された 4 分音符の場合、暗黙の 4 分休符および 8 分休符が小節の始めにある

「**声部開始 (Starts voice)**」および「**声部終了 (Ends voice)**」プロパティで、声部の最初の音符以前の休符および最後の音符以降の休符を非表示に設定している場合でも、明示的な休符を抑制することはできません。

プロジェクトの中でどれが暗黙の休符で、どれが明示的な休符であるかは、休符の色で見分けることができます。

関連リンク

[休符の入力 \(225 ページ\)](#)

[音符の入力 \(201 ページ\)](#)

[休符の削除 \(1023 ページ\)](#)

[音符/休符のデュレーションの強制 \(243 ページ\)](#)  
[明示的な休符を暗黙の休符に変換する \(1022 ページ\)](#)  
[休符のカラーを表示/非表示にする \(1022 ページ\)](#)

## 複声部における暗黙の休符

Dorico SE では、音符周囲の空白を埋めるために暗黙の休符が自動的に表示されます。これは譜表に複数の声部がある場合も同様です。しかし、複声部では、休符をいつどこに表示するかの詳細な設定が必要になる場合があります。

通常、声部が小節内に複数の音符を含む場合、休符または音符が小節全体に対し表示されます。これにより、小節内のすべての声部の各音符の位置が一目で明らかになります。

譜表に複数の声部がある場合、複数の声部に任意のデュレーションの音符が存在する小節すべてに、暗黙の休符が表示されます。スラッシュ付き声部の音符だけの小節を含め、小節休符は常に譜表の最初の声部に表示されます。

ただし、譜表に複数の声部がある場合、ある声部の最初の音符以前、あるいは最後の音符以降に休符を表示させたくないこともあります。たとえば、1つのメロディーラインを含む小節に経過音を表示するためのだけの声部を追加する場合などは、休符を非表示にすると役立ちます。



第2声部は経過音として使用

選択した楽節から休符を削除することもできます。

### ヒント

初期設定では、複数の声部の同じ位置に同じデュレーションの休符がある場合、休符が統合されます。休符の垂直位置を変更すると、複数の休符を個別の位置に表示できます。



暗黙の休符がある複声部フレーズ



暗黙の休符がない同フレーズ

### 関連リンク

[休符を垂直に移動する \(1023 ページ\)](#)  
[休符の削除 \(1023 ページ\)](#)  
[スラッシュ付き声部 \(1016 ページ\)](#)

## 明示的な休符を暗黙の休符に変換する

暗黙の休符と明示的な休符は振る舞いが異なります。たとえば、暗黙の休符はプロパティパネルを使用して非表示にできますが、明示的な休符やデュレーションを強制された休符は非表示にできません。

### 補足

プロパティパネルの「音符と休符 (Notes and Rests)」グループにある「声部開始 (Starts voice)」および「声部終了 (Ends voice)」で非表示にできるのは、暗黙の休符のみです。

### 手順

1. 記譜モードで、暗黙の休符に変換する明示的な休符を選択します。
2. **[Backspace]** 又は **[Delete]** を押します。

### 結果

選択した明示的な休符が暗黙の休符に変わります。休符の色を表示するとこれを確認できます。

### 関連リンク

[休符のカラーを表示/非表示にする \(1022 ページ\)](#)

[休符の削除 \(1023 ページ\)](#)

## 休符のカラーを表示/非表示にする

休符のカラーの表示/非表示を切り替えることで、暗黙の休符と明示的な休符を異なるカラーで表示できます。

休符カラーが表示されている場合、暗黙の休符はグレーで表示され、明示的な休符は黒で表示されます。これらのプロパティで非表示にできるのは暗黙の休符のみのため、「声部開始 (Starts voice)」と「声部終了 (Ends voice)」プロパティをオンにしても休符が非表示にならない場合などに原因を突き止めるときは、この機能が役に立ちます。

### 手順

- 「ビュー (View)」 > 「音符と休符のカラー (Note And Rest Colors)」 > 「暗黙の休符カラー (Implicit Rests)」を選択します。

### 結果

休符カラーの表示/非表示が切り替わります。

### 例



休符カラーを非表示にした状態



休符カラーを表示した状態

### 手順終了後の項目

明示的な休符として特定できた休符を削除できます。明示的な休符を削除すると、それに置き換わる暗黙の休符が「声部開始 (Starts voice)」と「声部終了 (Ends voice)」プロパティの効果に従うようになります。




## 休符を垂直に移動する

休符の垂直位置は個別に変更できます。これによりたとえば、全休符がぶら下がる譜表線を変更したり、あるリズム上の位置にすべての声部の休符を表示したりできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

譜表上の2つ以上の声部に同じデュレーションの休符がある場合、休符を垂直に移動すると複数の休符がその位置に表示されます。初期設定では、Dorico SE は複声部の同じ位置にある同じ長さの休符を統合して自動的に複声部の状況に応じた位置に配置し、衝突を回避します。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

---

### 手順

1. 垂直位置を変更する休符、または各声部で休符を表示させたい位置にある休符を選択します。
2. プロパティパネルの「音符と休符 (Notes and Rests)」グループで、「休符の位置 (Rest pos.)」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を変更します。

---

### 結果

値を増やすと休符が上に移動し、減らすと下に移動します。0 の位置は譜表の第3線にあたります。譜表上の複声部の同じリズム上の位置に同じデュレーションの休符がある場合、複数の休符が表示されるようになります。

プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

「休符の位置 (Rest pos.)」をオフにすると、選択した休符がデフォルトの位置に戻ります。

### 関連リンク

[音符のスペーシング \(537 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

## 休符の削除

暗黙の休符と明示的な休符は、いずれも削除できます。これによりたとえば、経過音の表示に使用される別声部の音符の前後の休符を非表示にできます。

### ヒント

空白の小節に小節休符を表示したくないという理由で休符を削除する場合は、かわりに小節休符を非表示にできます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、削除する休符を選択します。

### ヒント

休符は個別に選択するか、削除する休符を含んだ大きな選択範囲を使用するかします。

## 2. 「編集 (Edit)」 > 「休符を削除 (Remove Rests)」を選択します。

### 結果

選択したすべての休符が削除されます。これは、削除する休符の右隣または左隣の音符または休符に対してプロパティパネルの「音符と休符 (Notes and Rests)」グループにある「声部開始 (Starts voice)」と「声部終了 (Ends voice)」プロパティを自動的にオンにして、選択領域内に休符が表示されないようにするものです。

### 補足

- あとから休符を再度表示できます。これには、削除した休符の右隣または左隣の音符か休符を選択して、プロパティパネルの「音符と休符 (Notes and Rests)」グループにある「声部開始 (Starts voice)」または「声部終了 (Ends voice)」の対応するプロパティをオフにします。
- 「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページで、「休符を削除 (Remove Rests)」にキーボードショートカットを割り当てることができます。
- 休符を削除した位置に、デュレーションを持つ音符や休符などのアイテムがないレイアウトでは、Dorico SE が水平方向のスペーシングを計算するために使用するものがありません。そのため、このような空白の小節/拍は狭く表示されることがあります。

### 例



暗黙の休符がある複声部フレーズ



休符を削除したあとの同じフレーズ

### 関連リンク

[暗黙の休符と明示的な休符 \(1020 ページ\)](#)

[大きな選択範囲 \(391 ページ\)](#)

[音符のスペーシング \(537 ページ\)](#)

[最後の組段の両端揃え \(水平方向\) の変更 \(527 ページ\)](#)

## 空白の小節で小節休符を表示/非表示にする

空白の小節の小節休符をレイアウトごとに個別に表示/非表示にできます。たとえば、フルスコアレイアウトでは小節休符を非表示にして、パートレイアウトでは表示させるということができます。

小節休符は通常、楽譜の中の空白の小節に表示され、演奏する内容が何もないことを演奏者に示します。しかし、場合によっては小節休符を非表示にして、空白の小節を完全に空白のままにする方が適切な場合もあります。

たとえばパート数の多いスコアでは、音符がある小節を一目で見分けられるため、空白の小節の小節休符を非表示にした方がよい場合があります。また、音符の演奏以外の行動を演奏者に指示するために文字を書き込むようなレイアウトの場合も、小節休符を非表示にした方がよい場合があります。

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 空白の小節で小節休符を表示または非表示にするレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「**プレーヤー (Players)**」をクリックします。
4. 「**小節休符と長休符 (Bar Rests and Multi-bar Rests)**」セクションで、「**空の小節に小節休符を表示 (Show bar rests in empty bars)**」をオン/オフにします。
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

#### 結果

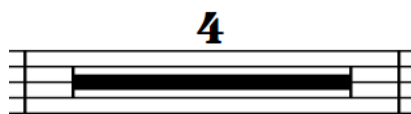
選択したレイアウトのチェックボックスがオンになっているときは、すべての空白の小節で小節休符が表示され、オフになっているときは非表示になります。

#### 関連リンク

[長休符を表示/非表示にする \(1026 ページ\)](#)

## 長休符

長休符は2つ以上の連続した空白の小節をグループ化して1つにまとめます。これは通常タチエツトバーと呼ばれる、譜表の第3線上の太い水平線で表示されます。これには、複数の空白小節によって占められる水平方向のスペースが削減され、プレーヤーが楽譜上の位置を把握しやすくなる効果があります。



空白の小節4つを示す長休符

#### 補足

長休符は、その範囲内に組段に付くテキスト、リハーサルマーク、延長記号や休止記号などのアイテムがあると、その位置で自動的に分割されます。アイテムが長休符の最初の小節の開始位置にある場合、その小節は後に続く長休符と一体のままです。

Dorico SE では、レイアウトごとに個別に長休符の表示/非表示を切り替えられます。また、その下の小節番号の範囲表示の表示/非表示を切り替えられます。

初期設定では、長休符の小節数は大譜表のインストゥルメントの譜表の間に1回だけ表示されます。

関連リンク

[長休符における小節番号の範囲を表示/非表示にする \(689 ページ\)](#)

## 長休符を表示/非表示にする

長休符の表示/非表示はレイアウトごとに個別に切り替えることができます。また、1小節リピート記号を統合するかどうかも選択できます。たとえば、フルスコアレイアウトでは長休符を非表示にして、パートレイアウトでは表示させるということができます。

---

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、長休符を表示または非表示にするレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「**プレーヤー (Players)**」をクリックします。
4. 「**小節休符と長休符 (Bar Rests and Multi-bar rests)**」セクションの「**統合 (Consolidate)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
  - なし (None)
  - 長休符 (Multi-bar Rests)
  - 長休符と小節リピート記号 (Multi-bar Rests and Bar Repeats)
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

---

結果

- 「**なし (None)**」を選択した場合、選択したレイアウトに長休符は表示されず、空白の小節が個別に表示されます。
- 「**長休符 (Multi-bar Rests)**」を選択した場合、選択したレイアウトの隣接するすべての空白の小節が、長休符に統合されます。ただし小節リピート記号については、その領域中に一切の音符がなかったとしても、長休符の形に統合はされません。
- 「**長休符と小節リピート記号 (Multi-bar Rests and Bar Repeats)**」を選択した場合、選択したレイアウトの隣接する空白の小節または1小節リピート記号だけの小節のすべてが、長休符の形に統合されます。統合された1小節リピート記号の上にも、長休符の小節数が表示されます。

---

関連リンク

[小節リピート記号 \(995 ページ\)](#)

[長休符における小節番号の範囲を表示/非表示にする \(689 ページ\)](#)

# スラー

スラーは先細の曲線であり、それがつないだ音符をレガートのアーティキュレーションおよびフレージングで演奏することを示します。

スラーは、状況やインストゥルメントにより、ただフレーズを示す以上の意味を持つ場合があります。たとえば木管楽器のプレーヤーに対しては、スラーはフレーズ中のすべての音符をすべて一息で、タンギングやアーティキュレーションの付け直しを行わずに演奏することを示します。弦楽器のプレーヤーに対しては、スラーはフレーズ中のすべての音符をレガートで、一弓で演奏することを示します。歌手に対しては、スラーは同じ音節を2つ以上の音符で歌うことを示します。



譜表上下のスラーおよび譜表をまたぐスラー

Dorico SE では、スラーの範囲内の音符に基づいてスラーの適切な終端の位置とカーブ方向が自動的に決定されますが、手動で変更することもできます。

入れ子状のスラーをいくつでも入力できます。

## 補足

スラーをタイと混同しないよう注意してください。見た目は似ていますが、タイは同じピッチの音符を一息で演奏することを示します。そういった意味でタイはリズム記号として、スラーはアーティキュレーションとして捉えることができます。

## 関連リンク

- [スラーの入力 \(252 ページ\)](#)
- [入れ子状のスラーを入力する \(1036 ページ\)](#)
- [タイとスラー \(1087 ページ\)](#)
- [譜表および声部をまたぐスラー \(1035 ページ\)](#)
- [エリジョンスラー \(847 ページ\)](#)
- [再生時のスラー \(1039 ページ\)](#)
- [スラーの終端の位置 \(1029 ページ\)](#)
- [スラーのカーブ方向 \(1033 ページ\)](#)
- [タイのつながりに対するスラーの位置を変更する \(1028 ページ\)](#)

## スラーの一般的な配置規則

スラーの配置、終端の位置、形状、カーブ方向には、状況に応じてさまざまな表記規則があります。

## 関連リンク

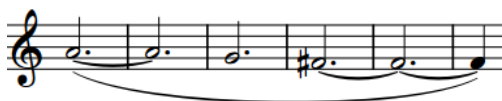
- [スラーの終端の位置 \(1029 ページ\)](#)
- [組段およびフレーム区切りをまたぐスラー \(1030 ページ\)](#)

## タイのつながりに対するスラーの位置

タイのつながりに対するスラーの位置に関しては、現在使用される楽譜と歴史的な出版物とで異なる表記規則があります。

近代的な表記規則では、タイのつながりの最初の音符からスラーが始まり、タイのつながりの最後の音符で終わります。この表記では、フレーズ全体の長さが演奏者に視覚的にはっきり伝わり、演奏を助けます。Dorico SE のデフォルトです。

一方、歴史的な出版物においては、スラーはタイのつながりの最初の音符で終わり、タイのつながりの最後の音符から始まる場合があります。この違いにより、スラーが短くなって譜表の上下に広がる幅が抑えられるため、垂直方向のスペースが節約されます。



タイのつながりの最初の音符から始まり最後の音符で終わるスラー




タイのつながりの最後の音符から始まり最初の音符で終わるスラー

## タイのつながりに対するスラーの位置を変更する

タイのつながりに対するスラーの位置は個別に変更できます。これは、装飾音符からはじまるスラーも同様です。たとえば、タイのつながりの最後の音符から始まり、タイのつながりの最初の音符で終わるスラーは短くなり、垂直方向のスペースも少なくて済みます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

手順

1. タイのつながりに対する位置を変更するスラーを選択します。
2. プロパティパネルの「スラー (Slurs)」グループで、以下のプロパティを片方または両方ともオンにします。
  - タイのつながりでの開始位置 (Start pos. in tie chain)
  - タイのつながりでの終了位置 (End pos. in tie chain)
3. 各プロパティに以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 最初の音符 (First note)
  - 最後の音符 (Last note)

結果

タイのつながりに対する選択したスラーの位置が変更されます。

## 装飾音符に対するスラーの位置

スラーが装飾音符から始まり装飾音符の直後の標準の音符で終わる場合、スラーに影響する特定の配置ルールがあります。

ルールは以下になります。

- スラーは符尾ではなく符頭を接続します。
- スラーは装飾音符の比率に合わせて縮小されます。
- スラーは加線を覆い隠してはいけません。
- スラーは、音符の下に配置したとき標準の音符の臨時記号に衝突するような場合は、音符の上に配置されます。

一般的な配置規則に従い、Dorico SE のデフォルトにおいてスラーは装飾音符の下に下向きのカーブで表示されます。装飾音符から始まるスラーが音符の上に上向きのカーブで表示されるのは、複声部における符尾が上向きの声部のみです。



単一の声部における装飾音符のスラーのカーブ方向



複声部における装飾音符のスラーのカーブ方向

関連リンク

[スラーのカーブ方向を変更する \(1034 ページ\)](#)

[音符の符尾の方向を個別に変更する \(865 ページ\)](#)

[装飾音符の一般的な配置規則 \(812 ページ\)](#)

## 譜表線に対するスラーの位置

スラーの終端は譜表線に触れてはならず、またスラーの弧の頂点は譜表線上に来てはなりません。

これが表記規則となっているのは、頂点が譜表線上に来るスラーは、譜表線とスラーのカーブによって三角形のくさび型を形成する可能性があるからです。スラーの頂点が譜表線上にある場合は、頂点が譜表線の上か下に出るように高さを調節できます。

### 補足

Dorico SE は自動的にスラーの終端が譜表線に触れないようにしますが、スラーの頂点を適切に配置するには手動の調節が必要な場合があります。

## スラーの終端の位置

衝突を回避するために、スラーの終端のデフォルト位置は、スラーが音符の符頭側と符尾側どちらに位置するか、譜表線に対する位置、そしてアーティキュレーション、タイ、他のスラーが同じ位置にあるかどうかによって変化します。

### 符頭および符尾に対するスラーの終端の位置

符頭に対するスラーの終端のデフォルト位置は、譜表の間上にある符頭の 1/2 スペース上、および譜表の線上にある符頭の 1/4 スペース上になります。

連桁のない音符の符尾側にある場合、スラーは符尾の間に表示され、デフォルトの設定では、スラーの終端は符尾の端から少し距離を取って接続されます。



連桁のない音符の符尾の間のスラー



## 符尾の向きが異なる音符に対するスラーの終端

Dorico SE の初期設定では、複数の譜表にまたがる場合も含め、スラーの形状とカーブ方向に上昇または下降するフレーズのピッチの起伏が反映されるように、符尾の向きが異なる音符間のスラーの終端は符頭の近くに配置されます。



スラーの終端が符頭の近くに配置された状態



スラーの終端が符尾の先端近くに配置された状態

## アーティキュレーションに対する終端の位置

初期設定では、強弱および強調のアーティキュレーションはスラーの終端より外側に配置されますが、デュレーションのアーティキュレーションは内側に配置され、終端を押し出します。たとえば、アクセント記号や強調記号はスラー両端より外側に配置されますが、スタッカート記号やテヌート記号はスラー両端より内側に表示されます。

スラーは、スラーの途中にある音符のアーティキュレーションより外側に配置されます。

## タイおよび他のスラーに対するスラーの終端の位置

スラーの終端の、同じ音符で開始するまたは終了するスラーに対するデフォルト位置は、1/4 スペース上になります。

関連リンク

[譜表および声部をまたぐスラー \(1035 ページ\)](#)

[入れ子状のスラー \(1035 ページ\)](#)

[符尾の方向 \(863 ページ\)](#)

[アーティキュレーション \(671 ページ\)](#)

[スラーに対するアーティキュレーションの位置を変更する \(674 ページ\)](#)

## 組段およびフレーム区切りをまたぐスラー

スラーは組段区切りおよびフレーム区切りを自動的にまたぎ、2 つに分割されて区切りの両側に表示されます。

初期設定では、組段区切りまたはフレーム区切りをまたぐスラーの終端は、区切り前後のフレーズのピッチの起伏に応じて、外側の譜表線よりも 1/2 スペース以上外側の適切な位置に配置されます。つまり、これによって区切り後にフレーズが上昇するか下降するかを示します。

区切りで分割されるフレーズに入れ子状のスラーが含まれるような場合など、複数のスラーが同じ組段区切りまたはフレーム区切りをまたぐ場合は、スラーの終端は自動的に揃えて重ねられ、垂直に 1/2 スペース以上の間隔を空けられます。



スラーの前半部分を表示する組段の終わり。右側の終端は次の組段への延長を示しています。



スラーの広範部分を表示する組段の始まり。左側の終端は前の組段から延長してきたことを示しています。

## スラーの衝突回避

Dorico SE は初期設定では、スラーと弧内のアイテムとの衝突を回避するように、形状と位置を自動的に調整します。

つまりある符頭が、上向きにカーブするスラーの中で他より高い位置にある場合、または下向きにカーブするスラーの中で他より低い位置にある場合、衝突を回避しつつ符頭がスラー内に収まるように、スラーのカーブが調整されます。



衝突回避が有効化されたスラー (デフォルト)



衝突回避が無効化されたスラー

関連リンク

[譜表および声部をまたぐスラー \(1035 ページ\)](#)

[臨時記号 \(665 ページ\)](#)

## スラーのスタイル

Dorico SE ではさまざまなスタイルのスラーが利用でき、それぞれ異なる意味を示すとともに異なる状況で使用されます。

プロパティパネルの「スラー (Slurs)」グループの「スタイル (Style)」をオンにすると、スラーのスタイルに関する以下のオプションが使用できるようになります。

### 実線 (Solid)

これはスラーのデフォルトのスタイルです。先細の実線で表示されるスラーです。先に行くほど細く、中央ほど太くなります。



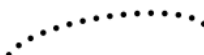
### 破線 (Dashed)

先細の破線で表示されるスラーです。たとえばブレスやボウイングの推奨されるパターンを示すためのオプションのスラーとして使用される場合があります。



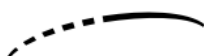
### 点線 (Dotted)

点線で表示されるスラーです。スラー全体の長さにわたって同サイズの点が等間隔で並びます。



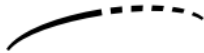
### 前半部分が破線 (Half-dashed start)

スラーの前半が破線で表示され、後半が実線で表示されます。校訂版で、元版ではスラーが不完全な形で記譜されていたことを表現するのに使用されます。



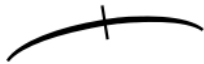
### 後半部分が破線 (Half-dashed end)

スラーの前半が実線で表示され、後半が破線で表示されます。校訂版で、元版ではスラーが不完全な形で記譜されていたことを表現するのに使用されます。



### 編者注 (Editorial)


黒い実線で表示されますが、長さのちょうど半分の位置に短い縦線が、スラーの曲線と垂直に交差しています。スラーが編集者によって追加されたもので、元版にはなかったものであることを示すのに使用されます。



## スラーのスタイルの変更

個々のスラーは入力後にスタイルを変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

---

### 手順

1. スタイルを変更するスラーを選択します。
2. プロパティパネルの「スラー (Slurs)」グループで、「スタイル (Style)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 実線 (Solid)
  - 破線 (Dashed)
  - 点線 (Dotted)
  - 前半部分が破線 (Half-dashed start)
  - 後半部分が破線 (Half-dashed end)
  - 編者注 (Editorial)

---

### 結果

選択したスラーのスタイルが変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

### 関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)


## 個々のスラーの平坦なスラーへの変更

標準として使用されることはあまりありませんが、一部の出版社は、スラーが占める垂直方向のスペースを削減するために平坦なスラーを使用します。個々のスラーは、平坦なスラーに個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

## 補足

すべて平坦なスラーにすると外観上問題が生じるものも出てきますが、プロジェクト中で1、2回だけ平坦なスラーを使用するのもまた風変わりだと考えられます。そのため、プロジェクト中の1つか2つのスラーでのみ曲線スタイルを変更することは避けるようおすすめします。

## 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

## 手順

1. 曲線スタイルを変更するスラーを選択します。
2. プロパティパネルの「スラー (Slurs)」グループで、「曲線タイプ (Curvature type)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 通常 (曲線) (Normal (curved))
  - フラット (Flat)

## 結果

選択したスラーの曲線スタイルが変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

## 関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

# スラーのカーブ方向

スラーのカーブは上向き、下向き、または複数セグメントによるS字型の形状を取ります。Dorico SEでは、スラーの範囲内の音符に基づいてスラーの適切なカーブ方向が自動的に決定されますが、手動で変更することもできます。

1つの譜表におけるスラーは、スラーでつながれる音符の符尾がすべて上向きである場合を除き、常に上向きにカーブして音符の上に配置されます。符尾がすべて上向きである場合は、スラーは下向きにカーブして音符の下に配置されます。スラーでつながれる音符に上向きと下向きの符尾が混在する場合、スラーは譜表の上に配置され、上向きにカーブします。



符尾の方向に従いスラーの方向が変更する例

プロパティパネルの「スラー (Slurs)」のグループの「方向 (Direction)」をオンにすると、スラーのカーブ方向に関する以下のオプションが使用できるようになります。

## 上 (Up)



スラーのカーブ方向を強制的に上向きにして、音符の上に表示します。

#### 下 (Down)



スラーのカーブ方向を強制的に下向きにして、音符の下に表示します。

#### 上/下 (Up/Down)



スラーに強制的に2つのセグメントを与え、1つめは上向きのカーブ、2つめは下向きのカーブで逆S字型を形成します。通常これはピアノパートの、たとえばフレーズが下段の譜表から始まり上段の譜表で終わるようなときなどに使用されます。

#### 下/上 (Down/Up)



スラーに強制的に2つのセグメントを与え、1つめは下向きのカーブ、2つめは上向きのカーブでS字型を形成します。通常これはピアノパートの、たとえばフレーズが上段の譜表から始まり下段の譜表で終わるようなときなどに使用されます。

#### ヒント

ジャズのスコアでは、スラーはときにアーティキュレーションとして扱われるため、すべてのスラーを譜表の上に配置するのが好ましい場合があります。

---


#### 関連リンク

[組段およびフレーム区切りをまたぐスラー \(1030 ページ\)](#)





[譜表および声部をまたぐスラー \(1035 ページ\)](#)

## スラーのカーブ方向を変更する

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

#### 手順

1. カーブ方向を変更するスラーを選択します。
2. プロパティパネルの「**スラー (Slurs)**」グループで、「**方向 (Direction)**」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **上 (Up)** 
  - **下 (Down)** 
  - **上/下 (Up/Down)**  (逆S字型)
  - **下/上 (Down/Up)**  (S字型)

#### 結果

選択したスラーのカーブ方向が変更されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

#### 関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

## 譜表および声部をまたぐスラー

譜表をまたぐスラーは、ある譜表から始まって別の譜表で終わります。声部をまたぐスラーは、ある声部から始まって別の声部で終わります。



2つのピアノ譜表をまたぐスラー

Dorico SE は、譜表および声部をまたぐスラーの配置を標準のスラーの配置と同様に行いません。譜表および声部をまたぐスラーの移動および長さの変更は標準のスラーと同様に行なえますが、その動作は同じではありません。たとえば、声部をまたぐスラーは同じ譜表の別の声部には移動できず、また同じ譜表の別の声部への延長もできません。また、声部をまたぐスラーを、そのスラーの開始位置または終了位置とは異なる声部の音符まで延ばす、または縮めることはできません。

譜表をまたぐスラーの移動および長さの変更は、終端が属するのと同じ譜表上の音符へしか行なえません。たとえば、譜表をまたぐスラーが下段の譜表から始まって上段の譜表で終わるフレーズをつなぐ場合、譜表をまたぐスラーを短縮できるのは上段の譜表の最初の音符までで、下段の譜表の音符までは縮められません。

声部をまたぐスラーにおいて、声部は同じ譜表にあっても、異なる譜表にあっても構いません。

### 関連リンク

- [スラーの入力 \(252 ページ\)](#)
- [アイテムの長さの変更 \(398 ページ\)](#)
- [スラーの衝突回避 \(1031 ページ\)](#)
- [スラーの終端の位置 \(1029 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの位置の移動 \(419 ページ\)](#)

## 入れ子状のスラー

入れ子状のスラーでは2つ以上のスラーが同時に使用され、全体にわたるスラーがフレーズの構造を、内側のスラーがフレーズ内のアーティキュレーションを示します。これはスラー内のスラーとも呼ばれます。

全体にわたる外側のスラーの範囲内の音符の符尾の方向に従い、内側のスラーは外側のスラーとは譜表の逆側に表示される場合もあります。



入れ子状のスラーによるフレーズ

入れ子状のスラーは標準のスラーと同様の方法で入力できます。Dorico SE の初期設定では、衝突を回避するためにこれらの配置が自動的に調整されます。

関連リンク

[スラーの衝突回避 \(1031 ページ\)](#)

## 入れ子状のスラーを入力する

入れ子状のスラーは音符の入力中に入力することも、既存の音符に追加することもできます。また、入れ子状のスラーは複数の譜表の既存の音符に同時に追加したり、異なる声部の音符や同じインストゥルメントに属する異なる譜表の音符 (大譜表を用いる楽器の両方の譜表にフレーズがまたがる場合など) に追加したりすることもできます。

手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかの操作を行ないます。

- 音符の入力を開始します。
- 外側のスラーに含める音符を選択します。

ヒント



- 音符を 1 つだけ選択した場合、その音符と譜表上の同じ声部の次の音符がスラーでつながれます。異なる声部の音符間にスラーを入力するには、最初の音符を選択したあと **[Ctrl]/[command]** を押しながら 2 つめの音符をクリックするなどして、両方の音符を選択する必要があります。
- ピアノやハーブなど、複数の譜表を使用するインストゥルメントでは、複数の譜表にある音符を選択して、譜表をまたぐスラーを作成できます。ただし、インストゥルメントが異なる場合、譜表をまたぐスラーを作成できません。
- 複数の譜表の音符を選択してこれらの譜表に同時にスラーを入力できます。

2. 複数の譜表に同時にスラーを入力する場合は、それらの譜表にキャレットを伸ばします。


3. 以下のいずれかの操作を行なって、外側のスラーを入力または開始します。

- **[S]** を押します。
- 音符パネルで「スラー (Slur)」 をクリックします。
- キーボードパネルのツールバーで、「スラー (Slur)」 をクリックします。

4. 以下のいずれかの操作を行なって、内側のスラーを入力します。

- 既存の音符に入れ子状のスラーを追加する場合: 外側のスラーの範囲内で、内側のスラーでつなぐ音符を選択して **[S]** を押すか、音符パネルで「スラー (Slur)」 をクリックします。
- 音符の入力中に外側のスラーと同じ音符で内側のスラーを開始するには、**[S]** を押すか、音符パネルで「スラー (Slur)」 をクリックします。





- 音符の入力中に、後続の音符で内側のスラーを開始するには、音符を入力するか、内側のスラーを開始する位置にカーレットを手動で移動したあとに **[S]** を押すか、音符パネルで「スラー (Slur)」  をクリックします。

#### 補足

既存の音符に入れ子状のスラーを追加した場合はここで終わります。

---

5. 音符の入力中は、内側のスラーに含める音符を入力します。  
音符を入力し続けると、入力する音符間に休符が含まれていたとしても、スラーは自動的に延びていきます。
  6. 以下のいずれかの操作を行なって、選択中の音符で内側のスラーを終了します。
    - **[Shift]+[S]** を押します。
    - キーボードパネルのツールバーで、「スラー (Slur)」  をクリックします。
  7. 音符の入力を続けます。
  8. 必要に応じて、他の内側のスラーを開始/終了します。
  9. 以下のいずれかの操作を行なって、選択中の音符で外側のスラーを終了します。
    - **[Shift]+[S]** を押します。
    - キーボードパネルのツールバーで、「スラー (Slur)」  をクリックします。
- 

#### 結果

音符の入力中は、スラーはカーレットの位置からではなく、カーレットが伸びているすべての譜表上の現在選択している音符から始まります。音符を入力するとスラーが自動的に延長され、現在選択している音符で終了します。

既存の音符にスラーを追加すると、選択した音符がスラーでつながれます。たとえば、1つのインストゥルメントに属する2つの音符と別のインストゥルメントに属する2つの音符を選択した場合、選択したそれぞれの譜表上に音符をつなぐ2つのスラーが入力されます。同じインストゥルメントに属する異なる譜表上の音符を選択すると、譜表をまたぐスラーが入力されます。

スラーは、選択範囲内の音符の符尾の方向に従い、音符の上または下に配置されます。内側のスラーのカーブ方向は外側のスラーと異なる場合があります。Dorico SEの初期設定では、衝突を回避するためにこれらの配置が自動的に調整されます。

#### ヒント

Dorico SEはスラーが衝突しないように自動的に調整を行ない、短いスラーは長いスラーの内側に配置されるため、外側のスラーと内側のスラーはどのような順番で入力しても構いません。

---

#### 関連リンク

[スラーの入力 \(252 ページ\)](#)

[スラーのカーブ方向を変更する \(1034 ページ\)](#)

## リンクされたスラー

複数の譜表で同じ位置にある同じデュレーションのスラーは、リンクすることができます。このリンクは、スラーやスラーを含むフレーズを譜表間でコピーアンドペーストした場合、またはスラーを同時に入力した場合は自動的に行なわれます。

スラーがリンクされている場合、リンクのグループ内で1つのスラーを動かすと、すべてのリンクされたスラーが同じように動きます。同様に、リンクのグループ内で1つのスラーの長さを変更すると、す

すべてのリンクされたスラーの長さが同じように変更されます。ただし、リンクのグループ内で1つのスラーを削除しても、選択したスラーが削除されるだけで、グループ全体は削除されません。

リンクされたスラーは、グループ内のいずれかのスラーが選択されると全体が強調表示されます。



The image shows a musical score with three staves. The top staff is in treble clef, and the bottom two are in bass clef. The lyrics are: 'Cause 'twas my la - dy's birth - day, There - fore we kept ho - li - day, And. The first staff has a blue slur under the notes 'twas my la - dy's. The second staff has a blue slur under the notes birth - day. The third staff has a blue slur under the notes ho - li - day. There are also orange and blue circles around some notes in the first and second staves.

リンクされたスラーのうち一番上のスラーが選択された状態

スラーのリンクおよびリンク解除は手動でも行なえます。

関連リンク

[スラーの入力 \(252 ページ\)](#)

[リンクされた強弱記号 \(776 ページ\)](#)

[貼り付け時の強弱記号とスラーの自動リンクをオフにする \(418 ページ\)](#)

## スラーのリンク

Dorico SE は、スラーやスラーを含むフレーズを譜表をまたいでコピーアンドペーストした場合、またはスラーを同時に入力した場合、同じ位置にある同じデュレーションのスラーを自動的にリンクさせます。一方、スラーは手動でもリンクできます。

手順

1. 記譜モードでリンクさせるスラーを選択します。

補足

リンクできるのは、同じ位置から開始する同じデュレーションのスラーだけです。

2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「スラー (Slurs)」 > 「リンク (Link)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

結果

選択したスラーがリンクします。

## スラーのリンクの解除

自動的にリンクされたものも含めて、スラーのリンクを解除できます。たとえば、スラーの長さをそれぞれ個別に変更する場合などに行ないます。

手順

1. 記譜モードで、リンクを解除するグループのスラーを1つ選択します。

2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「スラー (Slurs)」 > 「リンクを解除 (Unlink)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

#### 結果

リンクされたグループに属するすべてのスラーのリンクが解除されます。これは、それらのスラーが出現するすべてのレイアウトに適用されます。

## 再生時のスラー

再生時、スラーはレガートの演奏技法を実行します。初期設定では、これは楽譜上の記譜に影響することなく、MIDI ノートの長さを延長します。

スラーなしの音符が記譜上のデュレーションの 95% の長さで発音されるのに対し、スラーの音符は記譜上のデュレーションの 105% の長さで発音されます。

スラーの最後の音符は、そのあとにスラーがなく、レガートの演奏技法が必要とされないため、記譜上のデュレーションの 95% の長さで発音されます。

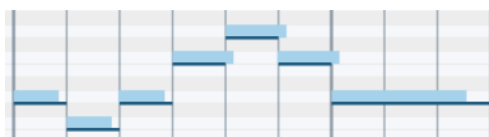
#### ヒント

一方の声部にスラーがあり、もう一方の声部にスタッカートがある場合などに、個々のインストゥルメントに対して声部の個別再生を有効にして、異なる声部の異なるサウンドを同時に聴くことができます。

例では、スラーが使用されると、明るい色で塗りつぶされた長方形で示される MIDI ノートが長くなるのが示されています。暗い色の細い線は、それぞれの音符の記譜上のデュレーションを示しています。はじめの 3 音はスラーされておらず、MIDI ノートの長さを示す長方形は記譜上のデュレーションより短くなっています。うしろの 4 音はスラーされており、MIDI ノートの長さが記譜上の長さより長くなることにより、レガートされたスラーのサウンドになります。ただし、スラーのフレーズの最後の音符は標準のスラーされていない音符として扱われるため、スラーのグループの最後の音符は長くなっていません。



インストゥルメントの譜表上のフレーズ



再生モードのピアノロールで表示される同じフレーズ

#### 関連リンク

[演奏される音符のデュレーションと記譜された音符のデュレーション \(590 ページ\)](#)

[声部の個別再生の有効化 \(461 ページ\)](#)

# 譜表ラベル

譜表ラベルは対応する譜表で楽曲を演奏する楽器を特定するために使用され、各組段の最初の小節線の左側に配置されます。譜表ラベルは一般的に複数のプレーヤーを含む楽譜で使用されます。

インストゥルメント名は、各フローの最初の組段の譜表ラベルにおいて完全な形で、以降の組段の譜表ラベルにおいては省略された形で表示するのが通例となっています。省略されたインストゥルメント名を使用すると水平方向のスペースが節約され、各組段により多くの楽譜を書き込めます。



フローの最初の組段の譜表ラベルの例

Dorico SE の初期設定では、譜表ラベルには各インストゥルメントに設定されたインストゥルメント名が使用されます。各レイアウトでプレーヤーごとにプレーヤー名を表示せずに、譜表ラベルに個別に表示できます。これはたとえば、複数の楽器を演奏する打楽器奏者の場合に役立ちます。

複数のインストゥルメントが割り当てられ、インストゥルメント名を譜表ラベルに表示しているプレーヤーに対し、譜表ラベルはプレーヤーが現在演奏しているインストゥルメントを表示します。プレーヤーが組段の途中でインストゥルメントを変更する場合、新しいインストゥルメント名は最初の音符の位置で譜表の上に表示され、譜表ラベルは次の組段の開始位置から更新されます。

Dorico SE は、移調楽器の譜表ラベルにインストゥルメントの移調、またはインストゥルメントのピッチを初期設定で表示します。移調楽器とは、記譜上のピッチと発音上のピッチが異なるインストゥルメントです。

パートレイアウトは初期設定では譜表ラベルを表示しません。ほとんどのパートに譜表は1つしか含まれず、それが何のための楽譜であるかはレイアウト名と状況から明らかだからです。初期設定のパートレイアウトでは、レイアウト名は1ページめの左上に表示されます。

インストゥルメントの移調、またはインストゥルメントのピッチを譜表ラベルに表示する条件は変更できます。また、譜表ラベルにおいてインストゥルメントの移調をインストゥルメント名の前後いずれに表示するかも変更できます。

## 補足

- 譜表ラベルのインストゥルメントの数を手動で指定する必要はありません。Dorico SE は、同じ名前のインストゥルメントが割り当てられた同じタイプのプレーヤーが複数いる場合、自動的にその数を特定します。
- レイアウト名は、譜表ラベルに使用されるインストゥルメント名とは異なります。

- 譜表ラベルは、最初の組段の譜表ラベルなどで、プレーヤーに割り当てられるインストゥルメントをすべて表示することはありません。そのためスコアの冒頭には、楽器の持ち替えをすべて示す完全なインストゥルメントのリストを掲載する必要があります。

## MusicXML ファイルから読み込まれた譜表ラベル

MusicXML ファイルを Cubase から書き出して Dorico SE に読み込む場合、ファイルの書き出しの前に Cubase の **スコアエディター** でインストゥルメント名を変更し、Dorico SE が使用する英語のインストゥルメント名と同じにしておくことで、インストゥルメント自動選択の精度を上げられます。

関連リンク

[プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(162 ページ\)](#)

[移調楽器 \(122 ページ\)](#)

[インストゥルメントのナンバリング \(118 ページ\)](#)

[インストゥルメント名の変更 \(165 ページ\)](#)

[プレーヤー名の変更 \(163 ページ\)](#)

## 譜表ラベルを表示/非表示にする

レイアウトごとに個別に、譜表ラベルにインストゥルメントの正式名称または略称を表示するか、すべての譜表ラベルを完全に非表示にするか選択できます。各フローの最初の組段と、後続するすべての組段には、異なる譜表ラベルの長さを設定できます。

初期設定では、フルスコアレイアウトでは各フローの最初の組段には完全な譜表ラベルが表示され、以降の組段には省略された譜表ラベルが表示されます。パートレイアウトでは、譜表ラベルはどの組段にも表示されません。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、譜表ラベルの表示/非表示を切り替えるレイアウトを選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」をクリックします。
4. 「**譜表ラベル (Staff Labels)**」セクションの「**最初の組段の譜表ラベル (Staff labels on first system)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 完全 (Full)
  - 省略 (Abbreviated)
  - なし (None)
5. 「**次以降の組段の譜表ラベル (Staff labels on subsequent systems)**」で以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 完全 (Full)
  - 省略 (Abbreviated)
  - なし (None)

6. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

---

#### 結果

選択したレイアウトの対応する譜表で、譜表ラベルの表示/非表示が切り替えられます。

- 「なし (None)」を選択すると、譜表ラベルが非表示になります。
- 「完全 (Full)」と「省略 (Abbreviated)」を選択すると、対応するインストゥルメント名の長さで譜表ラベルが表示されます。

#### ヒント

これらの設定は、プロジェクト全体ではなく、そのレイアウトの各フローに適用されます。

---

#### 手順終了後の項目

- 各インストゥルメントの正式名称と略称は変更できます。
- 各レイアウトのプレーヤーごとに、譜表ラベルにインストゥルメント名またはプレーヤー名のどちらを表示するかを個別に変更できます。

#### 関連リンク

[譜表ラベルのコンテンツ \(1043 ページ\)](#)

[インストゥルメント名の変更 \(165 ページ\)](#)

[プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(162 ページ\)](#)

[コンデンシングされた譜表の譜表ラベル \(1050 ページ\)](#)

[打楽器キットの譜表ラベル \(1048 ページ\)](#)

## 譜表ラベルの付いた組段の最小インデントの変更

水平方向のスペースを最適化するために、譜表ラベルの付いた組段すべての最小インデントをレイアウトごとに個別に変更できます。

---

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
2. 譜表ラベルの付いた組段の最小インデントを変更するレイアウトを「レイアウト (Layouts)」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「譜表と組段 (Staves and Systems)」をクリックします。
4. 「譜表ラベル (Staff Labels)」セクションで、「譜表ラベルの付いた組段の最小インデント (Minimum indent for systems with staff labels)」の値を変更します。
5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

---

#### 結果

譜表ラベルの付いた組段すべての最小インデントが選択したレイアウトで変更されます。

#### 関連リンク

[最初の組段のインデントの変更 \(1058 ページ\)](#)

## 譜表ラベルのコンテンツ

譜表ラベルには、各インストゥルメントのインストゥルメント名、または対応するプレーヤーのプレーヤー名を表示できます。譜表ラベルには、それぞれの完全な名称か略称を表示できます。

インストゥルメント番号は、インストゥルメント名を使用する完全な譜表ラベルと省略された譜表ラベルの両方に自動的に表示されます。

- 「**完全 (Full)**」を選択した譜表ラベルは、インストゥルメントおよびプレーヤーの完全な名称を使用します。
- 「**省略 (Abbreviated)**」を選択した譜表ラベルは、インストゥルメントおよびプレーヤーの略称を使用します。
- 「**なし (None)**」を選択すると、譜表ラベルが非表示になります。

### 補足

- 各インストゥルメントおよびプレーヤーの正式名称と略称は変更できます。
- すでにレイアウトの名前を変更している場合、インストゥルメント名およびプレーヤー名を変更しても各パートレイアウトの上部に表示される名前は変更されません。レイアウト名は個別に変更できます。

### 関連リンク

[プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(162 ページ\)](#)

[インストゥルメントのナンバリング \(118 ページ\)](#)

[インストゥルメント名の変更 \(165 ページ\)](#)

[プレーヤー名の変更 \(163 ページ\)](#)

[レイアウト名の変更 \(164 ページ\)](#)

[インストゥルメントの変更 \(119 ページ\)](#)

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(630 ページ\)](#)

## 譜表ラベルにインストゥルメント名/プレーヤー名を表示する

各レイアウトのプレーヤーごとに、譜表ラベルにインストゥルメント名またはプレーヤー名のどちらを表示するかを個別に変更できます。たとえば、フルスコアレイアウトでは打楽器奏者のプレーヤー名を表示しつつ、打楽器のパートレイアウトではインストゥルメント名を表示できます。

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 譜表ラベルの内容を変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの**選択オプション**を使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」をクリックします。
4. 「**譜表ラベル (Staff Labels)**」セクションの「**インストゥルメント名のかわりにプレーヤー名を表示 (Show player name instead of instrument names)**」リストで、譜表ラベルにプレーヤー名を表示する各プレーヤーのチェックボックスをオンにします。
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。



### 結果

チェックボックスがオンになったプレーヤーのプレーヤー名が表示されます。チェックボックスがオフになったプレーヤーにはインストゥルメント名が表示されます。

譜表ラベルの設定に応じて、プレーヤー名の正式名称または略称が使用されます。

### 手順終了後の項目

各インストゥルメントおよびプレーヤーの正式名称と略称は変更できます。

### 関連リンク

[打楽器キットの表示タイプ \(1130 ページ\)](#)

[グリッド表示の打楽器キット内でのグループ名の変更 \(145 ページ\)](#)

## 譜表ラベルに表示されるインストゥルメントの移調

インストゥルメントの移調は、音符に従いインストゥルメントが演奏する音と実音とのピッチ差を示します。FホルンやB♭クラリネットなどの移調楽器には、通常インストゥルメント名やレイアウト名の一部として移調が表示され、これは「インストゥルメントの音程」とも呼ばれます。

各移調楽器の「**インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)**」のダイアログにある「**移調を表示 (Show transposition)**」のオプションの設定によっては、レイアウトで譜表ラベルの移調を非表示に設定していたとしても、譜表ラベルに移調が表示される場合があります。

Dorico SE では、B♭クラリネットやB♭トランペットのような一般的な移調楽器については、譜表ラベルにおけるインストゥルメントの移調の表示/非表示はレイアウト設定に従うように設定されています。

混乱を避けるため、AクラリネットやEトランペットなど一般的ではない移調楽器については、レイアウトでインストゥルメントの移調を非表示に設定したとしても、常に譜表ラベルに移調を表示するように設定されています。

### 関連リンク

[移調楽器 \(122 ページ\)](#)

[プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(162 ページ\)](#)

[インストゥルメント名の変更 \(165 ページ\)](#)

[譜表ラベルを表示/非表示にする \(1041 ページ\)](#)

## 譜表ラベルのインストゥルメントの移調を表示/非表示にする

譜表ラベルでインストゥルメントの移調を表示するか非表示にするかは、レイアウトごとに個別に切り替えられます。たとえば、フルスコアレイアウトではインストゥルメントの移調を非表示にして、パートレイアウトでは表示させることができます。

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、譜表ラベルのインストゥルメントの移調を表示または非表示にするレイアウトを選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。

3. カテゴリーリストの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」をクリックします。

4. 「譜表ラベル (Staff Labels)」セクションの「インストゥルメントの音程または移調 (Instrument pitch or transposition)」について、以下のオプションをオンまたはオフにします。
  - 完全な譜表ラベルに表示 (Show in full staff labels)
  - 省略された譜表ラベルに表示 (Show in abbreviated staff labels)
5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

#### 結果

対応するチェックボックスをオンにすると、選択したレイアウトの対応する長さの譜表ラベルにインストゥルメントの移調が表示され、対応するチェックボックスをオフにすると非表示になります。

#### 補足

各移調楽器の「インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)」のダイアログにある「移調を表示 (Show transposition)」のオプションの設定によっては、レイアウトで譜表ラベルの移調を非表示に設定していたとしても、譜表ラベルに移調が表示される場合があります。

## 譜表ラベルにおけるインストゥルメントの移調の外観/位置を変更する

各レイアウトの譜表ラベルにおけるインストゥルメントの移調の外観および位置を個別に変更できます。これはたとえば、パートレイアウトではインストゥルメントの移調を別の行に表示しつつ、フルスコアレイアウトでは同じ行に括弧付きで表示する場合などに役立ちます。

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
2. インストゥルメントの移調の外観および位置を変更するレイアウトを「レイアウト (Layouts)」リストから選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「譜表と組段 (Staves and Systems)」をクリックします。
4. 「譜表ラベル (Staff Labels)」セクションで、「譜表ラベルを完全表示した際のインストゥルメントの音程の位置 (Position of instrument pitch in full staff labels)」の以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 先頭 (Start)
  - 末尾 (End)
5. 「先頭 (Start)」を選択した場合は、必要に応じて、「開始位置のピッチとインストゥルメント名の間区切り用文字 (Separator between instrument pitch at start and name)」フィールドに区切り用文字として表示する文字を入力します。
6. 「末尾 (End)」を選択した場合は、必要に応じて、以下のオプションをオン/オフにします。
  - 個別の行に表示 (Show on separate line)
  - 括弧ありで表示 (Show in parentheses)
  - インストゥルメント番号を移調の前に表示 (Show instrument number before transposition)
7. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

## 結果

譜表ラベルにおけるインストゥルメントの移調の外観および位置が選択したレイアウトで変更されます。

## 例

ハイフンを使用して先頭に  
表示されているインストゥ  
ルメントの移調

別の行で末尾に表示されて  
いるインストゥルメントの  
移調

括弧付きで末尾に表示され  
ているインストゥルメント  
の移調

インストゥルメント番号の  
あとの末尾に表示されて  
いるインストゥルメントの移  
調

## 関連リンク

[インストゥルメントのナンバリング \(118 ページ\)](#)

## フローの開始位置でインストゥルメントの変更ラベルを表示/非表示にする

各レイアウトの各フローの開始位置で個別にインストゥルメントの変更ラベルを表示/非表示にできます。これらのラベルは、譜表ラベルが通常は表示されないパートレイアウトで、複数の楽器を持つプレーヤーに必要な楽器を明示するのに役立ちます。

## 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
2. 「レイアウト (Layouts)」リストから、フローの開始位置でインストゥルメントの変更ラベルを表示または非表示にするレイアウトを選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。

3. カテゴリーリストの「プレーヤー (Players)」をクリックします。
4. 「インストゥルメントの変更 (Instrument Changes)」セクションで、「フローの開始位置にインストゥルメントの変更ラベルを表示 (Show instrument change label at start of flow)」をオン/オフにします。
5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

## 結果

「フローの開始位置にインストゥルメントの変更ラベルを表示 (Show instrument change label at start of flow)」がオンの場合は選択したレイアウトの各フローの最初の小節にインストゥルメントの変更ラベルが表示され、オフの場合は非表示になります。

## 関連リンク

[インストゥルメントの変更](#) (119 ページ)

# プレーヤーグループのラベル

プレーヤーグループのラベルは、譜表ラベルの左側にある縦長の括弧の上に、プレーヤーグループの名前を横向きのテキストとして表示します。これにより、譜表のグループを識別できます。通常、これらのラベルはオーケストラや二部合唱などの大規模な楽譜に使用されます。

The image shows a musical score snippet with three main sections: WOODWINDS, BRASS, and CHOIR. Each section is enclosed in a large vertical bracket on the left. The text 'WOODWINDS', 'BRASS', and 'CHOIR' is written vertically next to their respective brackets. The score includes musical notation for various instruments and voices, with tempo markings like 'Un peu animé', 'rit.', and '3/4' and '4/4' time signatures. The player group labels are positioned at the start of each section's flow.

譜表ラベルの左側のプレーヤーグループのラベルにオーケストラの各セクションが表示されている

初期設定では、プレーヤーグループのラベルにプレーヤーグループの正式名称が表示されます。プレーヤーグループの正式名称が括弧より長い場合は、プレーヤーグループの略称が使われます。

プレーヤーグループのラベルは、レイアウトごとに個別に表示できます。

## 関連リンク

[プレーヤーグループ](#) (148 ページ)

[プレーヤーグループ名の変更](#) (150 ページ)

[大括弧と中括弧](#) (717 ページ)

## プレイヤーグループのラベルを表示/非表示にする

プレイヤーグループのラベルは、レイアウトごとに個別に表示/非表示にできます。たとえば、フルスコアレイアウトの合唱にはプレイヤーグループのラベルを表示し、ボーカルスコアのレイアウトには表示しないといったことができます。

### 手順

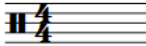
1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、プレイヤーグループのラベルを表示/非表示にするレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」をクリックします。
4. 「**譜表ラベル (Staff Labels)**」セクションで、「**プレイヤーグループ名を表示 (Show player group names)**」をオンまたはオフにします。
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

### 結果

「**プレイヤーグループ名を表示 (Show player group names)**」がオンのときは選択したレイアウトにプレイヤーグループのラベルが表示され、オフのときは非表示になります。

## 打楽器キットの譜表ラベル

打楽器キットの譜表に表示される譜表ラベルは、プロジェクトにおけるキットの表示方法によって異なります。キットは五線譜、グリッド、または一線譜を使用するインストゥルメントとして表示できます。

打楽器キットの表示タイプ	譜表ラベル	例
五線譜	打楽器キットのインストゥルメント名を使用する1つのインストゥルメント名	Drum Set 

打楽器キットの表示タイプ	譜表ラベル	例
グリッド	<p>複数のインストゥルメント名: キットの構成インストゥルメント 1 つにつき 1 つのラベルが、対応するインストゥルメントの譜表の位置に配置されます。</p> <p>グループ名は、各グループのインストゥルメント名の中に中央揃えで配置されます。</p> <p>グリッドの各インストゥルメントの譜表ラベルは小さめのフォントと、標準のインストゥルメント用譜表ラベルとは異なるパラグラフスタイルを使用します。グリッドのグループは、譜表ラベルの標準のパラグラフスタイルを使用します。</p>	
一線譜を使用するインストゥルメント	<p>複数のインストゥルメント名: キットの構成インストゥルメント 1 つにつき 1 つのラベルが、対応する一線譜の横に配置されます。</p> <p>一線譜を使用するインストゥルメントの譜表ラベルは、標準のインストゥルメント用譜表ラベルと同じフォントとパラグラフスタイルを使用します。</p>	

打楽器キットのプレーヤー名、レイアウト名、およびインストゥルメント名は、他のプレーヤーやインストゥルメントと同様に変更できます。ただし、打楽器キットの譜表ラベルを変更する際は、打楽器キットの表示タイプによってそれぞれ異なる方法で、キットのインストゥルメント名を変更する必要があります。

- 五線譜: キットの名前を変更するには、設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで「**インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)**」ダイアログを開くか、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログの「**名前 (Name)**」フィールドを使用します。
- グリッド/一線譜を使用するインストゥルメント: 個別のインストゥルメント名を変更するには、設定モードの「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログの中から「**インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)**」ダイアログを開きます。

キットのインストゥルメントで使用できるインストゥルメント名のフィールドとオプションは、標準の有音程楽器と同じです。

#### 関連リンク

- [「インストゥルメント名を編集 \(Edit Instrument Names\)」ダイアログ \(165 ページ\)](#)
- [プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(162 ページ\)](#)
- [グリッド表示の打楽器キット内でのグループ名の変更 \(145 ページ\)](#)
- [「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(140 ページ\)](#)



[無音程打楽器 \(1125 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプ \(1130 ページ\)](#)

## コンデンスされた譜表の譜表ラベル

コンデンスされた譜表の譜表ラベルは、譜表に含まれるすべてのプレーヤーを反映する必要があります。Dorico SE は自動的に譜表ラベルの同一のインストゥルメント名を統合しますが、必要なプレーヤー番号はすべて常に表示します。

異なる種類のインストゥルメント、または異なる名前のインストゥルメントが含まれるコンデンスされた譜表には、必要なインストゥルメント名がすべて表示されます。

The image shows a musical score for brass instruments, condensed into a single system. The instruments listed are Horn in F (1 and 2), Horn in F (3 and 4), Trumpet in C (1 and 2), Trombone (1 and 2), and Bass Trombone/Tuba. The score is in 4/4 time with a key signature of two flats (B-flat and E-flat). The notation is condensed, with many notes represented by stems and beams. Dynamics include *fp* (fortissimo piano) and accents (>). There are also markings for *a2* (second octave) and *b2* (second flat). The score is divided into two systems by a brace on the left.

コンデンスされた金管楽器の譜表の譜表ラベル

コンデンスは頻繁に変化するため、コンデンスされた譜表の譜表ラベルは組段ごとに変わる場合もあります。コンデンスされたディヴィジ譜表の譜表ラベルには組段の開始位置のディヴィジョンが反映され、インストゥルメント名が表示されます。

また Dorico SE では、同一の組段内でもコンデンスが変化する場合があるため、各プレーヤーがコンデンスされた譜表のどの音符に属するのか識別するために、コンデンスされた譜表の上または下にもプレーヤーラベルが表示されます。コンデンスされたディヴィジ譜表には、プレーヤーラベル「div.」に加え、必要な修飾、および各ディヴィジョンの開始と終了を示すように設定されたユニゾン指示記号が表示されます。

関連リンク

[譜表ラベルを表示/非表示にする \(1041 ページ\)](#)

[コンデンス \(548 ページ\)](#)

[プレーヤー名、レイアウト名、インストゥルメント名 \(162 ページ\)](#)



# 譜表

譜表とは、1本の線または複数の線が集まったもので、その上に記譜された音符により音楽のピッチとリズムを示すものです。有音程楽器は伝統的な五線譜を使用し、無音程楽器は多くの場合一線譜を使用します。

音符は五線譜の線上および間上に配置され、譜表の上下に加線を使用することで、譜表に収まらないピッチも表現できます。



五線譜上のフレーズ



一線譜上の同じフレーズ

五線譜上の音符のピッチおよび音域は音部記号によって決定され、これにオクターブ線を組み合わせても演奏者が演奏するピッチを示すことができます。

無音程打楽器の五線譜においては、譜表上の1つ1つの位置はそれぞれ異なる打楽器に対応します。



たとえばフルスコアレイアウトではパートレイアウトより小さい譜表を使用するなど、レイアウトのタイプに従って異なる譜表サイズを使用する必要があることも多いため、Dorico SEでは、「**レイアウトオプション (Layout Options)**」において譜表に関するさまざまな設定を変更できます。

関連リンク

[ページ形式設定 \(512 ページ\)](#)

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(630 ページ\)](#)

[音部記号 \(750 ページ\)](#)

[オクターブ線 \(754 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプ \(1130 ページ\)](#)

[空白の譜表の表示/非表示を切り替える \(519 ページ\)](#)

[最終フローのあとの空白の譜表を表示/非表示にする \(522 ページ\)](#)

[プレーヤーの追加 \(110 ページ\)](#)

[プレーヤーへのインストゥルメントの追加 \(122 ページ\)](#)

[コンデンシング \(548 ページ\)](#)

[ディヴィジ \(1059 ページ\)](#)

[組段の分割記号 \(1053 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(1055 ページ\)](#)

[組段のインデント \(1057 ページ\)](#)

## レイアウトごとの譜表のオプション

譜表に影響を与える設定をレイアウトごとに個別に変更できます。

各レイアウトの譜表サイズは、「レイアウトオプション (Layout Options)」の「ページ設定 (Page Setup)」のページにある「線間の高さ (Space Size)」のセクションで変更できます。

譜表に関するその他の設定は、「レイアウトオプション (Layout Options)」の「譜表と組段 (Staves and Systems)」のページで変更できます。たとえば、組段に表示する譜表ラベルの変更、各フローの最初の組段のインデント、各組段に含まれる小節数の固定などを行なえます。また、それぞれのインストゥルメントファミリーに従い、どの組段の上に組段オブジェクトを表示するか選択できます。

### 補足

- 組段オブジェクトのフォントスタイルのサイズが「譜表との相対値 (Staff-relative)」に設定されている場合、インストゥルメントファミリーの大括弧で括られたグループの最上段の譜表の譜表サイズにより、その上に表示される組段オブジェクトのサイズが影響されます。フォントスタイルが「絶対値 (Absolute)」に設定されている場合、譜表サイズによる影響は受けません。
- 組段オブジェクトは、プロジェクト内の大括弧または中括弧で括られたグループの上だけに表示されます。大括弧または中括弧が存在しない場合、組段オブジェクトは組段の一番上だけに表示されます。

関連リンク

[ページ形式設定 \(512 ページ\)](#)

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(630 ページ\)](#)

[譜表サイズ \(531 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(1055 ページ\)](#)

[空白の譜表の表示/非表示を切り替える \(519 ページ\)](#)

[組段の分割記号を表示/非表示にする \(1054 ページ\)](#)

[大括弧と中括弧 \(717 ページ\)](#)

## 追加の譜表

場合によっては、インストゥルメントに追加の譜表を追加する必要があります。たとえば、あるインストゥルメントの楽譜を通常より多くの譜表に広げることで、複雑な対位法による楽譜を読みやすくなります。

Dorico SE では、追加の譜表は追加できません。ただし、追加の譜表を含むプロジェクトを読み込んだり開いたりした場合、これは表示されます。

The image shows a musical score snippet with three staves. The top staff is marked 'Plus lent' and 'ppp'. The middle staff is marked 'p marqué'. The bottom staff is marked 'ppp' and 'mf'. The score includes various musical notations such as triplets, slurs, and dynamic markings.

ドビュッシーのピアノ前奏曲「枯葉」からの抜粋で、3つの譜表が使用される例

関連リンク

[オッサア譜表 \(1053 ページ\)](#)

[ディヴィジ \(1059 ページ\)](#)

[声部固有の強弱記号 \(765 ページ\)](#)

[空白の譜表の表示/非表示を切り替える \(519 ページ\)](#)

[ガイド \(409 ページ\)](#)

## オッサア譜表

オッサア譜表は、インストゥルメントのメイン譜表の上下に小さめに表示される譜表です。これはオリジナルのフレーズに代わって演奏できる代替フレーズを表示するものです。たとえば装飾音符に対する提案や、別ソースに由来する記譜、または簡易化されたバージョンなどがあります。

Dorico SE ではオッサア譜表は追加できません。ただし、オッサア譜表を含むプロジェクトを読み込んだり開いたりした場合、これは表示されます。

ピアノの左手の譜表の下に簡易化された代替フレーズを表示するオッサア譜表

関連リンク

[追加の譜表 \(1052 ページ\)](#)

## 組段の分割記号

組段の分割記号は、同じページに表示される異なる組段の区切りを明確にするために使用されます。通常、最初の小節線の左側に配置された2本の太い斜めの平行線として表示されます。

Dorico SE では、組段の分割記号の外側の端は楽曲フレームの対応する端に揃えられます。



弦楽四重奏のスコアにおける2つの組段の間の分割記号

組段の分割記号を異なる状況で表示でき、レイアウトごとに個別に外観を変更できます。

## 組段の分割記号を表示/非表示にする

表示に必要なプレーヤーの最小数など、組段の分割記号が表示される状況を、レイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、異なる数の譜表を持つ組段の間にはのみ組段の分割記号を表示できます。

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストで、組段の分割記号を表示/非表示にするレイアウトを選択します。

初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」をクリックします。
4. 「**組段の分割記号 (System Dividers)**」セクションで、「**組段の分割記号を表示 (Show system dividers)**」をオン/オフにします。
5. 「**組段の分割記号を表示 (Show system dividers)**」をオンにした場合は、以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 設定した数より多くの譜表が含まれている組段の間にはのみ組段の分割記号を表示するには、「**最小譜表数を超える場合 (When min. staves exceeded)**」を選択します。
  - 設定した数より多くのプレーヤーが含まれているフロー内のすべての組段の間に組段の分割記号を表示するには、「**最小プレーヤー数を超える場合 (When min. players exceeded)**」を選択します。
  - 譜表の数が異なる組段の間にはのみ組段の分割記号を表示するには、「**譜表の数が異なる場合 (When number of staves differs)**」を選択します。
6. 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 「**最小譜表数を超える場合 (When min. staves exceeded)**」を選択した場合は、「**組段の最小譜表数 (Minimum number of staves in system)**」の値を変更します。
  - 「**最小プレーヤー数を超える場合 (When min. players exceeded)**」を選択した場合は、「**プレーヤーの最小数 (Minimum number of players)**」の値を変更します。
7. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

#### 結果

- 「**組段の分割記号を表示 (Show system dividers)**」をオフにした場合、選択したレイアウトの組段の分割記号が非表示になります。
- 「**組段の分割記号を表示 (Show system dividers)**」をオンにした場合、選択したレイアウトの組段の分割記号が状況に応じて表示されます。

#### 関連リンク

[空白の譜表の表示/非表示を切り替える \(519 ページ\)](#)

## 組段の分割記号の長さを変更する

組段の分割記号の長さをレイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、譜表ラベルを省略せずに表示するレイアウトでは長い組段の分割記号を表示するといったことができます。

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、組段の分割記号を表示させるレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの**選択オプション**を使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」をクリックします。
4. 「**組段の分割記号 (System Dividers)**」セクションの「**外観 (Appearance)**」で、以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **デフォルト (Default)**
  - **長 (Long)**
  - **最長 (Extra long)**
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

## 組段オブジェクト

組段オブジェクトとは、組段中のすべての譜表に適用され、すべてのレイアウトに表示されますが、フルスコアレイアウトでは必ずしもすべての譜表には表示されないアイテムです。たとえば、テンポ記号やリハーサルマークはそれぞれのパートですべてのプレーヤーに見えることが大事ですが、オーケストラのフルスコアにおいてすべての譜表に表示された場合、非常に取り散らかった状態になります。

Dorico SE では、以下のアイテムが組段オブジェクトと見なされます。

- リハーサルマーク
- リピート括弧
- リピートマーカー
- 組段に連結されたテキスト
- テンポ記号
- 譜表の上に表示された拍子記号
- すべての譜表に適用される横線

組段オブジェクトは、すべてのレイアウトに少なくとも1回は自動的に表示されます。組段オブジェクトは、複数のインストゥルメントファミリーの上に表示することにより、各組段の複数の位置に表示できます。たとえば、木管楽器、金管楽器、打楽器、および弦楽器ファミリーの上に表示させるなどです。オーケストラのフルスコアでは、これによって組段オブジェクトがページ全体に均等に分散し、これらの重要な記号からどの譜表もそれほど離れていない状態になります。また、一番下の譜表の下にリハーサルマークとリピート括弧を追加で表示することもできます。

#### 補足

- 組段オブジェクトは、大括弧または中括弧によって括られたインストゥルメントファミリーの上のみ表示されます。大括弧のグループ化はレイアウトごとに個別に変更できます。
- 組段オブジェクトのフォントスタイルのサイズが「**譜表との相対値 (Staff-relative)**」に設定されている場合、インストゥルメントファミリーの大括弧で括られたグループの最上段の譜表の譜表サイズにより、その上に表示される組段オブジェクトのサイズが影響されます。フォントスタイルが「**絶対値 (Absolute)**」に設定されている場合、譜表サイズによる影響は受けません。

#### 関連リンク

- [アンサンブルタイプごとの大括弧によるグループ化の変更 \(718 ページ\)](#)
- [大括弧と中括弧 \(717 ページ\)](#)
- [リハーサルマーク \(973 ページ\)](#)
- [テンポ記号 \(1064 ページ\)](#)
- [リピート括弧 \(985 ページ\)](#)
- [大きな拍子記号 \(1101 ページ\)](#)
- [テキストアイテムの入力 \(358 ページ\)](#)

## 組段オブジェクトの位置の変更

組段オブジェクトの表示位置は、レイアウトごとに個別に異なるインストゥルメントファミリーの上に設定できます。組段に付くテキスト、リハーサルマーク、テンポ記号、リピートマーカー、リピート括弧など、多数のアイテムが組段オブジェクトに分類されます。

#### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 組段オブジェクトをその上に表示させるインストゥルメントファミリーを変更するレイアウトを「**レイアウト (Layouts)**」リストから選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」をクリックします。
4. 「**組段オブジェクト (System Objects)**」セクションで、組段オブジェクトをその上に表示させるインストゥルメントファミリーのチェックボックスをオンにします。
5. 「**一番下の譜表の下にも表示 (Also show below bottom staff)**」の以下のオプションをオン/オフにします。
  - **リピート括弧 (Repeat endings)**
  - **リハーサルマーク (Rehearsal marks)**
6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

#### 結果

選択したレイアウトにそのインストゥルメントファミリーの大括弧または中括弧で括られたグループが含まれる場合、選択した括弧それぞれの一番上の譜表の上に組段オブジェクトが表示されます。「一番下の譜表の下にも表示 (Also show below bottom staff)」のオプションをオンにすると、対応する記譜記号が一番下の譜表の下に追加で表示されます。

#### 補足

組段オブジェクトは、大括弧または中括弧によって括られたインストゥルメントファミリーの上のみ表示されます。大括弧のグループ化はレイアウトごとに個別に変更できます。

#### 関連リンク

[組段オブジェクト \(1055 ページ\)](#)

## 組段のインデント

組段のインデントは、楽譜の左側のページ余白と組段の開始位置の間の距離を制御します。伝統的には、パートレイアウトの最初の組段はインデントされますが、現代的な用法においてこれは必ずしも必須ではありません。

表記規則によれば、新しい組段の開始位置にあるコーダセクションもインデントされます。Dorico SE では、組段の途中で新しい組段の開始位置であっても、コーダの開始位置の前には同じ幅の間隔が使用されます。

The image shows a musical score for a piece titled "Andante mosso". It consists of two staves of music. The first staff begins with a measure of rest, followed by a series of notes with a dynamic marking "p". The second staff continues the melody, starting with a measure that is indented. The score includes various musical notations such as rests, notes, and dynamic markings.

最初の組段がインデントされたバイオリンパート

Dorico SE では、組段のインデントは譜表ラベルを収めるために自動的に調整されます。たとえば、組段のインデントの最小値より大幅に長い譜表ラベルが組段に存在する場合、Dorico SE はその組段のインデントを大きくして、譜表ラベルの読みやすさを維持しつつ、左端で切れたり楽譜に衝突したりしないようにします。

譜表ラベルの付いた組段の最小インデントと最初の組段のインデントは、どちらもレイアウトごとに個別に変更できます。個々の組段の開始位置および終了位置のインデントは、どちらもレイアウトごとの設定から独立した形で調整できます。

#### 関連リンク

[譜表ラベルの付いた組段の最小インデントの変更 \(1042 ページ\)](#)

[譜表ラベルを表示/非表示にする \(1041 ページ\)](#)

[最後の組段の両端揃え \(水平方向\) の変更 \(527 ページ\)](#)



## 最初の組段のインデントの変更

Dorico SE の初期設定では、各フローの最初の組段は、パートレイアウトではインデントされます。各フローの最初の組段のインデントは、レイアウトごとに個別に変更できます。

---

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
  2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、最初の組段のインデントを変更するレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
  3. カテゴリリストの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」をクリックします。
  4. 「**譜表ラベル (Staff Labels)**」セクションで、「**フローの最初の組段のインデント (Indent first system of flow by)**」の値を変更します。
  5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。
- 

### 結果

選択したレイアウトで、すべてのフローの最初の組段のインデントが変更されます。

# ディヴィジ

ディヴィジとは、1つの譜表を共有するプレーヤーが、通常は短いパッセージの間複数のラインに分かれ (divide)、そののち一緒 (tutti) に戻るものです。ディヴィジのパッセージは、すべてのラインを1つの譜表に記譜する場合も、複数の譜表にわたって記譜する場合があります。

ディヴィジは、最も一般的にはオーケストラの弦楽器の記譜において使用される技法です。通常、弦楽器セクションには、譜表の数に対して数多くのプレーヤーが参加しているためです。たとえば、通常大規模なオーケストラには第1バイオリンが12人いて、大抵は全員が同じパートを演奏しています。これらのプレーヤーを複数のパートに分割することにより、作曲者はより複雑な対位法による楽曲を作成できます。

The image shows a musical score for Violin I. It consists of three staves. The top staff is labeled 'Solo' and contains a melodic line with various ornaments and dynamics. The middle staff is labeled 'Vln I 1' and contains a section of music with a 'cresc.' marking and a '1' indicating the first section. The bottom staff is labeled 'Vln I 2' and contains a section of music with a 'cresc.' marking and a '2' indicating the second section. The score is in G major and 4/4 time.

Violin I パートを2つのセクションと1つのソロラインに分割するディヴィジ作成の例

分割方法が比較的単純であれば、すべてのパートを同じ譜表に記譜してセクションにラベルを付けることができます。この場合は必要に応じて、各ラインに必要なプレーヤー数を指示できます。パート内でリズムが異なる部分がある場合は、同じ譜表の別々の声部に各パートを入力できます。

一方、分割したラインの内容が大きく異なり、単一の譜表にわかりやすく記譜できない場合は、複数の譜表に分割する必要があります。Dorico Pro では、ディヴィジの作成によりセクションを分割してパートや譜表をいくつでも用いることができるだけでなく、必要に応じてソロラインとグループ譜表に分けることもできます。

Dorico SE では、ディヴィジ作成の入力はできません。ただし、ディヴィジ作成を含むプロジェクトを読み込んだり開いたりした場合、これは表示されます。

関連リンク

[追加の譜表 \(1052 ページ\)](#)

[複数の声部への音符の入力 \(211 ページ\)](#)

[コンデンシング \(548 ページ\)](#)

# タブ譜

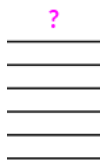
タブ譜は五線譜に代わる記譜法で、フレット楽器に使用されます。タブ譜では、楽器の各弦を表わす線の上に配置されたフレット番号としてピッチが表示されます。タブ譜はギターに使用されることが多いため、通常は6本の線が表示されます。

音符の楽譜とタブ譜の両方で表示されたギターの楽譜の抜粋

Dorico SE では、ギターやベースなどのフレット楽器の楽譜を、通常の音符の譜表とタブ譜の両方、あるいはいずれか一方で表示できます。音符や記譜記号は2つの譜表の間でリンクされているため、一方に変更を加えると (音符の入力を含む)、もう一方に自動的に反映されます。

タブ譜では、タイは、タイのつながりの2番め以降のすべての音符/コードを囲む丸括弧として自動的に記譜されます。

そのインストゥルメントの音域外の音符や計算できない音符 (一番低い弦のナットより下にある音符や適切な節が設定されていないナチュラルハーモニクスなど) は、ピンクのクエスチョンマークとしてタブ譜の上に表示されます。2つの音符が同じ弦の同じ位置に割り当てられている場合、これらの音符は隣に並べて表示され、色は緑になります。



タブ譜の計算できない音符

弦とチューニングの設定に応じて、そのインストゥルメントに適したタブ譜が自動的に表示されます。Dorico SE では、各インストゥルメントタイプのデフォルトのチューニングが保存されており、これらは「**弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)**」ダイアログでカスタマイズできます。

## 関連リンク

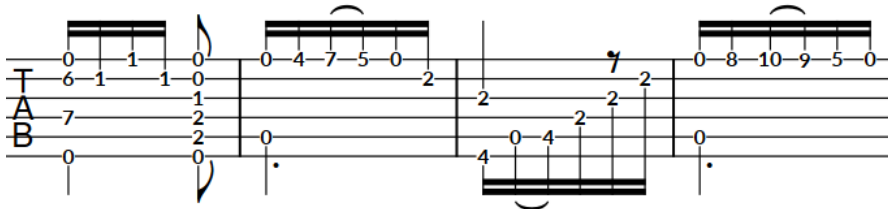
- [音符の譜表とタブ譜を表示または非表示にする \(1061 ページ\)](#)
- [フレット楽器のチューニング \(127 ページ\)](#)
- [「弦とチューニングを編集 \(Edit Strings and Tuning\)」ダイアログ \(127 ページ\)](#)
- [タブ譜への音符の入力 \(222 ページ\)](#)
- [楽譜領域のカラーを変更する \(49 ページ\)](#)
- [ハーモニクス \(868 ページ\)](#)
- [ギターバンド \(904 ページ\)](#)
- [ギターテクニック \(914 ページ\)](#)
- [タイ \(1086 ページ\)](#)
- [トリル \(880 ページ\)](#)

## タブ譜のリズム

音符の譜表とタブ譜の両方を表示する場合、音符の譜表にのみリズムを記譜するのが慣例です。ただし、タブ譜だけを表示する場合はタブ譜にリズムを表示する必要があります。

以下の項目は、タブ譜でリズムを表わすために表示されます。

- 拍子記号
- 符尾、符尾の符鉤、連桁
- 付点



タブ譜に表示されたリズム

### 補足

単一の声部の符尾、符尾の符鉤、および連桁は、常に符尾が上向き状態でタブ譜に表示されるため、ギターバンドと重なることがあります。

関連リンク

[タブ譜への音符の入力 \(222 ページ\)](#)

## 音符の譜表とタブ譜を表示または非表示にする

音符の譜表のみ、タブ譜のみ、またはその両方を、レイアウトごと、および少なくとも1つのフレット楽器が割り当てられたプレーヤーごとに個別に表示できます。たとえば、フルスコアレイアウトには音符の楽譜だけを表示し、ギターのパートレイアウトには音符の譜表とタブ譜を表示するといった具合です。

タブ譜を表示する場合、リズムを表示することも非表示にすることもできます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、タブ譜を表示または非表示にするレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「**プレーヤー (Players)**」をクリックします。
4. 「**フレット楽器 (Fretted Instruments)**」セクションで、少なくとも1つのフレット楽器が割り当てられたプロジェクト内のプレーヤーごとに以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 音符の譜表のみを表示してタブ譜を非表示にするには、「**音符の譜表のみ (Notation only)**」を選択します。

- 音符の譜表とタブ譜の両方を表示するには、「**音符の譜表とタブ譜 (Notation and tablature)**」を選択します。
  - タブ譜のみを表示して音符の譜表を非表示にするには、「**タブ譜のみ (Tablature only)**」を選択します。
5. 「**音符の譜表とタブ譜 (Notation and tablature)**」または「**タブ譜のみ (Tablature only)**」を選択した場合は、必要に応じて「**タブ譜にリズムを表示 (Show rhythms in tablature)**」をオン/オフにします。
  6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

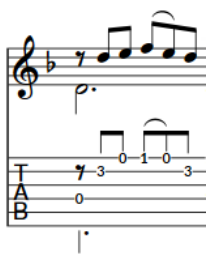
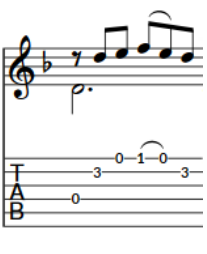
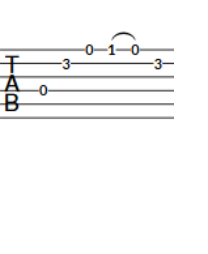
結果

選択したレイアウトの対応するプレーヤーに対して、音符の譜表とタブ譜が表示または非表示になります。

タブ譜を表示した場合、「**タブ譜にリズムを表示 (Show rhythms in tablature)**」をオンにするとリズムが表示され、オフにすると非表示になります。

例

The image shows five examples of guitar notation for a single note. Each example consists of a treble clef staff with a note and a guitar tablature staff below it. The first example shows only the staff notation. The second and third examples show both staff notation and tablature, with the second including a '7' above the first fret on the A string and the third including a '3' above the third fret on the B string. The fourth and fifth examples show only the tablature staff, with the fourth including the '7' and '3' markings and the fifth including only the '3' marking.

				
<p>音符の譜表のみ (Notation only)</p>	<p>音符の譜表とタブ譜 (Notation and tablature) (リズムを 表示した場合)</p>	<p>音符の譜表とタブ譜 (Notation and tablature) (リズムを 非表示にした場合)</p>	<p>タブ譜のみ (Tablature only) (リ ズムを表示した場合)</p>	<p>タブ譜のみ (Tablature only) (リ ズムを非表示にした 場合)</p>

関連リンク

- [プレーヤー \(109 ページ\)](#)
- [フレット楽器のチューニング \(127 ページ\)](#)
- [タブ譜への音符の入力 \(222 ページ\)](#)
- [ギターバンド \(904 ページ\)](#)
- [ギターテクニック \(914 ページ\)](#)
- [空白の譜表の表示/非表示を切り替える \(519 ページ\)](#)

## タブ譜で音符に割り当てられた弦の変更


タブ譜で個々の音符に割り当てられた弦を手動で変更できます。これは、たとえば音符の譜表で音符を入力し、その音符のデフォルトの弦の割り当てを変更したい場合などに便利です。

補足

音符がその弦の開放弦のピッチより低いなど、割り当てが不可能な場合には音符に弦を割り当てることができません。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。

- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

手順

1. タブ譜で、割り当てられた弦を変更する音符のフレット番号を選択します。

補足

音符の譜表で音符を選択するのではなく、タブ譜でフレット番号を選択してください。

2. 以下のいずれかの操作を行なって、割り当てられた弦を変更します。
  - 1つ上の弦に移動するには、**[N]** を押します。
  - 1つ下の弦に移動するには、**[M]** を押します。
  - プロパティパネルの「音符と休符 (Notes and Rests)」グループの「弦 (String)」メニューから弦を選択します。

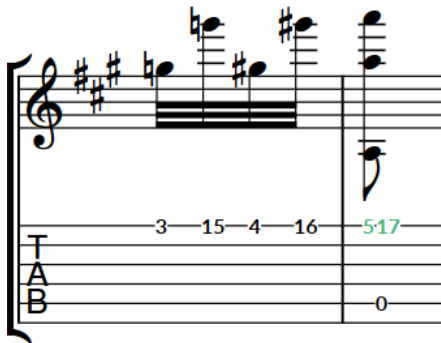
結果

選択した音符に割り当てられた弦が変更されます。キーボードショートカットを使用すると選択した音符の弦が比率を保ったまま変更されますが、「弦 (String)」メニューから弦を選択すると、選択したすべての音符に選択した弦が割り当てられます。

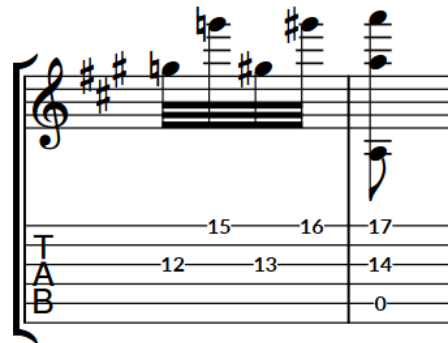
補足

- 割り当てられた弦を変更したことで、その音符が別の音符と同じ弦の同じ位置に割り当てられた場合、これらの音符は隣に並べて表示され、色は緑になります。
- このプロパティをオフにすると、選択した音符はデフォルトの弦にリセットされます。

例



同じ弦に割り当てられた音符



いくつかの音符の弦を変更してフレット間の距離を縮めたあと

関連リンク

[タブ譜への音符の入力 \(222 ページ\)](#)

# テンポ記号

テンポ記号は楽譜を演奏する速さを示し、多くの場合テキストによる指示とメトロノームマークの組み合わせで表示されます。これはまたテンポ変更やテンポ指示などとも呼ばれます。

テンポ記号はテキストによる指示、メトロノームマーク、または両者の組み合わせで表示されます。

The image shows a musical score snippet in 3/4 time. The top staff (melody) has a tempo marking 'Assez animé ♩ = 144' and a dynamic marking 'p' with the instruction 'gai, léger'. The bottom two staves (piano accompaniment) have a tempo marking 'Assez animé ♩ = 144' and a dynamic marking 'pp très rythmé, léger'. The piano part consists of a rhythmic accompaniment of eighth notes.

フランス語によるテキスト指示とメトロノームマークからなるテンポ記号

テキストによる指示は伝統的に、largo や allegretto などのイタリア語で表現されますが、英語、フランス語、ドイツ語など他の言語の使用も広く受け入れられるようになっています。テキストによる指示は単に楽曲を演奏する速さを表現するだけの場合もありますが、その性質を表わす場合もあります。たとえば、grave は遅さとともに重々しさや悲しさの表現を意味し、vivo は速さとともに陽気さや快活さの表現を意味します。

メトロノームマークは楽曲を演奏する速さを表わし、1分あたりの拍数、または「bpm」で表示されます。メトロノームマークは固定の bpm を表示する場合と、可能または許容される値の範囲を示す場合があります。

段階的テンポ変更は、指定された時間範囲で行なわれるテンポ変更を示します。たとえば、延長線が付くものや付かないもの、テキストが音節で分かれてデュレーションにわたって広がるものなど、さまざまな形で表現されます。

テンポ記号はポイントサイズの大きい太字フォントを使用するため、ページ上ではっきりと目立ちます。通常、テンポ記号に斜体フォントは使用されません。

Dorico SE では、テンポ記号は組段オブジェクトに分類されます。そのため、テンポマークは組段オブジェクトの表示と配置に関するレイアウトごとの設定に従います。

初期設定では、入力したテンポ記号によって再生と MIDI 録音のテンポが設定されますが、たとえば MIDI 録音時に単一の固定テンポを使用したい場合などはテンポモードを変更できます。段階的テンポ変更は再生テンポにも影響し、たとえば最終的に特定の bpm に到達する必要がある場合には、段階的テンポ変更の終了位置の最終的なテンポを変更できます。プロジェクトに一切のテンポ記号を入力しなかった場合、デフォルトの再生テンポは 120bpm になります。

関連リンク

- [メトロノームマーク \(1070 ページ\)](#)
- [段階的テンポ変更 \(1074 ページ\)](#)
- [テンポ記号の要素 \(1066 ページ\)](#)
- [テンポトラック \(451 ページ\)](#)
- [テンポエディター \(608 ページ\)](#)
- [テンポ記号の入力方法 \(272 ページ\)](#)



[テンポ記号の位置](#) (1068 ページ)  
[組段オブジェクト](#) (1055 ページ)  
[組段オブジェクトの位置の変更](#) (1056 ページ)  
[テンポモードの変更](#) (460 ページ)  
[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」 ダイアログ](#) (630 ページ)

## テンポ記号のタイプ

Dorico SE は、その機能と楽曲に与える影響に従い、テンポ記号を複数のタイプにグループ分けしています。

Dorico SE のテンポ記号には、以下のタイプがあります。

### 固定テンポ変更 (Absolute Tempo Change)

明確なテンポ変更を示し、多くの場合メトロノームマークを伴って表示されます。たとえば、「Adagio ♩76」などです。

### 段階的テンポ変更 (Gradual Tempo Change)

rallentando (テンポを落とす) や accelerando (テンポを上げる) など、指定した時間範囲におけるテンポの変更を示します。

### 相対テンポ変更 (Relative Tempo Change)

mosso (変動) など、前のテンポに対する相対的なテンポの変更を示します。

相対テンポ変更には、poco meno mosso (今までより少し遅く) のように、変化の度合いを表わす修飾語句が付く場合もあり、これにはメトロノームマークによる指定はありません。ただし、前のメトロノームマークが変化した場合に、前のメトロノームマークに対する割合の形で自動的に更新されるメトロノームマークの相対的な変化を設定できます。

### テンポをリセット (Reset Tempo)

A tempo のようにテンポを前のテンポに戻したり、Tempo primo (楽曲の最初のテンポに戻る) のように、あらかじめ指定されたテンポに戻したりします。

### テンポの等式 (Tempo Equation)

メトロノームマークが基本とする拍の単位の変更を示します。たとえば、拍子記号が 3/4 から 6/8 に変更された場合、♩♩ というテンポの等式により、3/4 拍子では 4 分音符の拍の単位に使用されていたメトロノームマークの値が、6/8 拍子では付点 4 分音符の拍の単位に使用されることが示されます。

#### 関連リンク

[メトロノームマーク](#) (1070 ページ)  
[段階的テンポ変更](#) (1074 ページ)  
[テンポの等式](#) (1076 ページ)  
[テンポ記号の入力方法](#) (272 ページ)  
[テンポパネル](#) (275 ページ)  
[テンポのポップオーバー](#) (272 ページ)  
[相対テンポ記号の値の変更](#) (1072 ページ)

## テンポ記号の要素

テンポ記号の要素にはテキスト、メトロノームマーク、括弧、そして近似値の指示などがあります。テンポ記号は、プロジェクトごとに好みや必要に従い、さまざまな要素のさまざまな組み合わせで表示できます。

プロパティパネルの「テンポ (Tempo)」のグループで、それぞれの要素に対応するプロパティをオンにできます。個々の固定テンポ変更に対しては、以下のテンポ記号のプロパティをいくつでも自由な組み合わせでオンにできます。

### テキストを表示 (Text shown)

オンにするとテンポのテキストを表示し、オフにするとテンポのテキストを非表示にします。

### メトロノームマークを表示 (Metronome mark shown)

オンにするとメトロノームマークを表示し、オフにするとメトロノームマークを非表示にします。

### 括弧つき (Parenthesized)

オンにするとメトロノームマークを括弧つきで表示し、オフにすると括弧なしで表示します。これは近似値によるメトロノームマークにも適用されます。

### 近似 (Is approximate)

オンにするとメトロノームマークを近似値で表示し、オフにすると固定値で表示します。

### 近似値の外観 (Approximate appearance)

近似値によるメトロノームマークの外観を、「c.」や「circa」などから選択できます。

#### 補足

このプロパティは近似値によるテンポ記号に適用され、「近似 (Is approximate)」がオンのときだけ利用できます。

---

### 等号を表示 (Show equals sign)

このプロパティと対応するチェックボックスの両方をオンにすると、等号が表示されます。チェックボックスをオフにすると、等号は非表示になります。

#### 補足

このプロパティは近似値によるテンポ記号に適用され、「近似 (Is approximate)」がオンのときだけ利用できます。

---

## 段階的テンポ変更の要素

以下の要素は、rallentando などの段階的テンポ変更に応用されます。

### Poco a poco

このプロパティの横のチェックボックスをオンにすると、段階的テンポ変更の直後に poco a poco のテキストが表示されます。

#### 関連リンク

[メトロノームマークの順番の変更 \(1073 ページ\)](#)

[テンポのテキストの変更 \(1068 ページ\)](#)

[テンポ記号の表示/非表示 \(1070 ページ\)](#)


[テンポトラック \(451 ページ\)](#)

[テンポエディター \(608 ページ\)](#)

## 固定テンポ変更のタイプと外観の変更

個々の固定テンポ変更に表示する要素と、その外観を変更できます。たとえば、一部のテンポ記号には括弧付きのメトロノームマークだけを表示し、その他のテンポ記号にはテキストだけを表示するなどできます。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

---

### 手順

1. 要素を変更する固定テンポ記号を選択します。
2. プロパティパネルの「テンポ (Tempo)」グループで、以下のいずれかのプロパティをオンにします。
  - テキストを表示 (Text shown)
  - メトロノームマークを表示 (Metronome mark shown)
  - 括弧つき (Parenthesized)
  - 近似 (Is approximate)
  - 「近似値の外観 (Approximate appearance)」(「近似 (Is approximate)」がオンである場合のみ利用可能)
  - 「等号を表示 (Show equals sign)」(「近似 (Is approximate)」がオンである場合のみ利用可能)

---

### 結果

選択したテンポ記号が対応する要素を表示するように変更されます。

すべてのプロパティがオフの場合、テンポ記号は非表示になっており、ガイドによって示されます。

### 関連リンク

[ゾーンの表示/非表示の切り替え](#) (39 ページ)

[テンポ記号の要素](#) (1066 ページ)

[ガイド](#) (409 ページ)

## 段階的テンポ変更 **poco a poco** のテキストを個別に追加する


段階的テンポ変更の直後に **poco a poco** のテキストを追加できます。

### 補足

また、テンポのポップオーバーに **poco a poco** を直接入力もできます。ただし、この入力は段階的テンポ変更ではなくテンポ記号として扱われ、使用できるプロパティも異なってきます。

---

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

---

### 手順

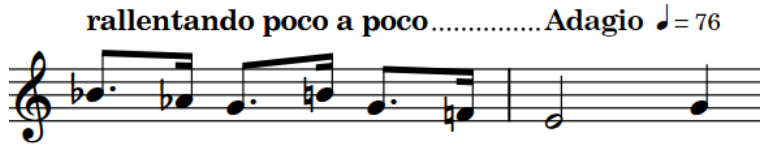
1. **poco a poco** のテキストを追加する段階的テンポ変更を選択します。
2. プロパティパネルの「テンポ (Tempo)」グループで、「**Poco a poco**」をオンにします。

#### 結果

選択した段階的テンポ変更のテキストの直後に poco a poco のテキストが表示されます。

「Poco a poco (少しずつ)」をオフにすると、選択した段階的テンポ変更から poco a poco のテキストが取り除かれます。

#### 例



Rallentando に poco a poco のテキストが付いた例

---

## テンポ記号の位置

テンポ記号は通常すべての譜表に適用されるため、譜表の上の他の組段オブジェクトと同じ位置に配置されます。可読性を確保するため、スラー、タイ、オクターブ線などの記譜記号の上に配置され、多くの場合リハーサルマークと整列します。

Dorico SE の初期設定では、テンポ記号は拍子記号、またはテンポが適用されるリズム上の位置にある符頭か休符に整列します。たとえば、テンポ記号の位置に臨時記号の付いた符頭がある場合、テンポ記号は臨時記号に整列するのが表記規則となっています。

組段の途中に反復記号が置かれ、これが小節線として扱われない場合、テンポ記号はこの反復記号に整列します。

テンポ記号がテキストとメトロノームマークの両方を表示するとき、先にテキストが表示され、そのあとにメトロノームマークが表示されます。

テンポ記号のリズム上の位置は記譜モードで移動できます。これらは衝突を回避する形で自動的に配置されます。

Dorico SE では、テンポマークは組段オブジェクトに分類され、選択したインストゥルメントのファミリーの最初の大括弧の上に表示できます。どのインストゥルメントファミリーの上に組段オブジェクトを表示させるかは、レイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、フルスコアのみ各組段の上に複数のテンポ記号を表示させることができます。


#### 関連リンク

- [テンポ記号の入力方法 \(272 ページ\)](#)
- [メトロノームマークの順番の変更 \(1073 ページ\)](#)
- [組段オブジェクト \(1055 ページ\)](#)
- [組段オブジェクトの位置の変更 \(1056 ページ\)](#)
- [音符/アイテムの位置の移動 \(419 ページ\)](#)

## テンポのテキストの変更

既存のテンポマークのテキストは個別に変更できます。たとえば、フローの最後の ritardando に「al fine」を追加する場合などです。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。

---

#### 手順

1. テンポのテキストを変更するテンポ記号を選択します。
  2. プロパティパネルの「テンポ (Tempo)」グループで、「テキスト (Text)」フィールドに任意のテンポのテキストを入力します。
  3. **[Return]** を押します。
- 

#### 結果

選択したテンポ記号のテンポのテキストが変更されます。

#### ヒント

テンポのポップオーバーを開いて入力内容を変更しても、テンポのテキストを変更できます。

---


#### 関連リンク

- [プロパティパネル \(565 ページ\)](#)
- [テンポ記号の入力方法 \(272 ページ\)](#)
- [テンポのポップオーバー \(272 ページ\)](#)
- [既存のアイテムの変更 \(400 ページ\)](#)
- [テンポ記号の要素 \(1066 ページ\)](#)
- [メトロノームマークの順番の変更 \(1073 ページ\)](#)

## テンポの省略テキストの表示

テンポ記号は個別にカスタムの省略テキストを使用して表示できます。たとえば、長いテンポ記号が一部のパートレイアウトのページ範囲からはみ出してしまう場合、省略形を使用して範囲内に収めることができます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
  - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
  - ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。
- 

#### 手順

1. 楽譜領域で、テンポの省略テキストを表示するレイアウトを開きます。
  2. 省略テキストで表示するテンポ記号を選択します。
  3. プロパティパネルの「テンポ (Tempo)」のグループで、「略語 (Abbreviation)」をオンにします。
  4. 入力フィールドに任意のテキストを入力します。
  5. 「テンポ (Tempo)」のグループの「省略 (Abbreviate)」をオンにします。
  6. 対応するチェックボックスをオンにします。
- 

#### 結果

「略語 (Abbreviation)」がオンで「省略 (Abbreviate)」がオフのとき、または「略語 (Abbreviation)」と、「省略 (Abbreviate)」および対応するチェックボックスの両方がオンになっているとき、選択したテンポ記号と省略テキストが表示されます。これにより、「略語 (Abbreviation)」のフィールドに入力した省略テキストが削除されないまま、レイアウトごとに省略テキストと完全テキストを切り替えられます。

#### 関連リンク


[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

## テンポ記号の表示/非表示

再生速度を変えずに、個々のテンポ記号の各構成要素を表示/非表示にできます。これはすべてのレイアウトにおける外観に影響します。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。

---

#### 手順

1. 非表示にするテンポ記号、または表示するテンポ記号のガイドを選択します。
2. プロパティパネルにある「**テンポ (Tempo)**」グループで、次のプロパティのオンオフを切り替えます。
  - **テキストを表示 (Text shown)**
  - **メトロノームマークを表示 (Metronome mark shown)**

---

#### 結果

少なくとも1つのプロパティがオンになると、選択したテンポ記号が表示されます。オンのプロパティに応じて、構成要素が表示されます。

どちらのプロパティもオフの場合、選択したテンポ記号は非表示になります。テンポ記号は非表示にしても再生速度に影響を与えるため、非表示のテンポ記号の位置にガイドが表示されます。

#### 関連リンク

[固定テンポ変更のタイプと外観の変更 \(1067 ページ\)](#)


[ガイド \(409 ページ\)](#)

[テンポモードの変更 \(460 ページ\)](#)

[音符/アイテムを個別にミュートする \(464 ページ\)](#)

## メトロノームマーク

テンポ記号には多くの場合メトロノームマークの値が表示されます。メトロノームマークは楽曲を演奏する速さを表わし、1分あたりの拍数、または bpm で表示されます。たとえば、60bpm は1秒間に1拍を意味します。1分あたりの拍数が増えるほど、演奏が速くなります。

 = 176–184

#### 範囲で表示されるメトロノームマーク

メトロノームマークは  $\text{♪} = 176$  といった単独の数値を指定したり、 $\text{♪} = 152 \sim 176$  のように許容可能な範囲を示したりできます。これは括弧付きで表示することもでき、メトロノームマークが固定テンポではなくガイドとしての意味合いで使用される場合などに有効です。

初期設定では、メトロノームマークは整数として表示され、小数点以下は表示されません。メトロノームマークに小数点以下の値を入力した場合、最も近い整数に丸められます。再生モードでテンポトラックに入力したメトロノームマークは、初期設定ではガイドとして表示されます。

メトロノームマークに使用されている拍の単位は、通常は拍子に関連しています。たとえば 4/4 におけるメトロノームマークの拍の単位は 4 分音符ですが、6/8 においては付点 4 分音符になります。

Dorico SE では、メトロノームマークは単独の数値または範囲として表示できます。メトロノームマークのタイプと外観によって、bpm の値は固定テンポを示す場合も、近似値を示す場合もあります。

関連リンク

- [テンポ記号の入力方法 \(272 ページ\)](#)
- [メトロノームマークの順番の変更 \(1073 ページ\)](#)
- [固定テンポ変更のタイプと外観の変更 \(1067 ページ\)](#)
- [テンポ記号の要素 \(1066 ページ\)](#)
- [テンポの等式 \(1076 ページ\)](#)
- [テンポトラック \(451 ページ\)](#)
- [テンポエディター \(608 ページ\)](#)

## メトロノームマークの値の変更


個々の固定テンポ記号におけるメトロノームマークの値や拍の単位は、入力後でも変更できます。

### 補足

この手順は、段階的テンポ変更やテンポのリセット記号、相対テンポ記号には当てはまりません。

---

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
  - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- 

手順

1. メトロノームマークの値を変更する固定テンポ記号を選択します。
  2. プロパティパネルの「テンポ (Tempo)」グループで、「テンポ (bpm) (Tempo (bpm))」の値を変更します。
  3. **[Return]** を押します。
  4. 「拍の単位 (Beat unit)」に対し、適切な音符のデュレーションと、該当する場合は付点を選択します。
- 

結果

選択した固定テンポ記号のメトロノームマークの値と拍の単位が変更されます。これは、テンポ記号にメトロノームマークの要素が表示されていない場合であっても、再生時のテンポに影響を与えます。

### 補足

- 初期設定では、入力した少数はすべて非表示になり、表示されるメトロノームマークの値は最も近い整数として表示されます。ただし、再生時には、メトロノームマークに常に正確な数値が反映されます。
  - テンポのポップオーバーを開いて入力内容を変更しても、メトロノームマークの値を変更できません。
- 

関連リンク

- [テンポのポップオーバー \(272 ページ\)](#)
- [既存のアイテムの変更 \(400 ページ\)](#)
- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)



## メトロノームマークの値の範囲表示


個々の固定テンポ記号におけるメトロノームマークの値を範囲で表示できます。たとえばこれを使用すると、指定の範囲内のテンポであれば、その楽曲に対し適切であることを指示できます。

### 補足

この手順は、段階的テンポ変更やテンポのリセット記号、相対テンポ記号には当てはまりません。

---

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
  - 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 

### 手順

1. メトロノームマークの値を範囲で表示させる固定テンポ記号を選択します。
  2. プロパティパネルの「**テンポ (Tempo)**」グループで、「**テンポ範囲 (bpm) (Tempo range (bpm))**」をオンにします。
  3. 数値フィールドの値を変更します。
- 

### 結果

選択したテンポ記号で、1分あたりの拍数で表現されるテンポ範囲が変更されます。初期設定では、メトロノームマークの範囲の区切り文字にはダッシュ記号が使用されます。

### 補足


「**テンポ (bpm) (Tempo (bpm))**」と「**テンポ範囲 (bpm) (Tempo range (bpm))**」は、どちらがテンポ範囲の最小値でどちらが最大値であるかは決まっていません。Dorico SE は、メトロノームマークの範囲の1つめの数値に小さい方の値を自動的に使用します。ただし再生の際には、それがテンポ範囲の上限か下限かに関わらず、常に「**テンポ (bpm) (Tempo (bpm))**」の値が使用されます。

---

## 相対テンポ記号の値の変更

先のテンポ記号に対する割合で表現される相対テンポ記号について、テンポを個別に変更できます。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
  - 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- 

### 手順

1. 値を変更する相対テンポ記号を選択します。
  2. プロパティパネルの「**テンポ (Tempo)**」グループで、「**相対 % (Relative %)**」の値を変更します。
  3. **[Return]** を押します。
- 

### 結果

相対テンポ記号のテンポが変更されます。たとえば、先のテンポが 100 bpm で、相対テンポ記号を 90 に変更した場合、新しいテンポは 100 bpm の 90 %、つまり 90 bpm になります。

関連リンク


[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)

[プロパティパネル \(565 ページ\)](#)

## 段階的テンポ変更の終了位置の最終的なテンポの変更

段階的テンポ変更の開始位置のテンポに対する割合の形で、段階的テンポ変更が再生時のテンポに与える影響の大きさを変更できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。

---

手順

1. 最終的なテンポを変更する段階的テンポ変更を選択します。
2. プロパティパネルの「**テンポ (Tempo)**」グループで、「**最終的なテンポ % (Final tempo %)**」の値を変更します。
3. **[Return]** を押します。

---

結果


選択した段階的テンポ変更の終了位置の最終的なテンポが変更されます。

たとえば、100 bpm で開始する段階的テンポ変更において値を 20 に変更した場合、最終的なテンポは 100 bpm の 20% となるため、20 bpm になります。100 bpm で開始する段階的テンポ変更において値を 120 に変更した場合、最終的なテンポは 100 bpm の 120% となるため、120 bpm になります。

## メトロノームマークの順番の変更

個々のテンポ記号のテンポのテキストに対するメトロノームマークの順番を変更できます。たとえば、一部のテンポ記号ではテンポのテキストの前にメトロノームマークを表示し、その他のテンポ記号ではテンポのテキストの後に表示したい場合などに便利です。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。

---

手順

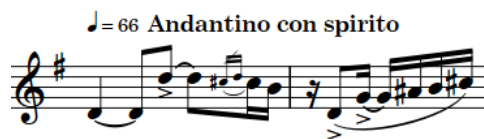
1. メトロノームマークの順番を変更するテンポ記号を選択します。
2. プロパティパネルの「**テンポ (Tempo)**」のグループで、「**メトロノームマークの順番 (Metronome mark order)**」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **前 (Before)**
  - **後 (After)**

---

結果

選択したテンポ記号のテンポのテキストに対するメトロノームマークの順番が変更されます。

例



テンポのテキストの前にメトロノームマーク



テンポのテキストの後にメトロノームマーク

関連リンク

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)

[プロパティパネル \(565 ページ\)](#)

[テンポ記号のタイプ \(1065 ページ\)](#)

[メトロノームマーク \(1070 ページ\)](#)

[テンポ記号の要素 \(1066 ページ\)](#)

[テンポ記号の位置 \(1068 ページ\)](#)

[テンポ記号の表示/非表示 \(1070 ページ\)](#)

## 段階的テンポ変更

段階的テンポ変更は、指定した時間範囲にわたるテンポの変更を示し、テンポを落としていくことを指示する *rallentando*、テンポを上げていくことを指示する *accelerando* などがあります。



破線付きの *rallentando*

Dorico SE では、段階的テンポ変更は一種のテンポ記号とみなされます。そのためテンポ記号と同じように扱うことができます。

段階的テンポ変更は開始位置と終了位置とで異なるメトロノームマークの値を持つため、個々の段階的テンポ変更の終了位置の最終的なテンポを変更できます。

Dorico SE では、延長線を表示したり、音節をデュレーション全体に広げたりするなど、段階的テンポ変更をさまざまなスタイルで表示できます。また、段階的テンポ変更は、点線や破線といったいくつかの異なる線のスタイルで表示できます。

### 補足

段階的テンポ変更の角度は変更できません。

関連リンク

[テンポ記号の入力方法 \(272 ページ\)](#)

[アイテムの長さの変更 \(398 ページ\)](#)


[段階的テンポ変更の線のスタイルを個別に変更する \(1075 ページ\)](#)

[段階的テンポ変更の終了位置の最終的なテンポの変更 \(1073 ページ\)](#)

## 段階的テンポ変更のスタイルを個別に変更する

個々の段階的テンポ変更のスタイルを変更できます。段階的なテンポ変更記号の外観は、線のないテキストのみ、線付きのテキスト、またはデュレーション全体に表示されるテキストのいずれかで表示されます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

手順

1. スタイルを変更する段階的テンポ変更を選択します。
2. プロパティパネルの「テンポ (Tempo)」グループで、「段階的強弱記号のスタイル (Gradual style)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - rit.
  - rit...
  - rit-e-nu-to

結果

選択した段階的テンポ変更のスタイルが変更されます。

補足

ritenuto や accelerando など、有効なフルテキストを持つ段階的テンポ変更だけが音節に分割されて表示されます。パネルを使用して入力するか、ポップオーバー使用時に提案されたエントリーをメニューから選択すると、段階的テンポ変更の有効なフルテキストが自動的に適用されます。また、ハイフンを手動で追加して音節の区切り方を制御するなど、既存の段階的テンポ変更のテキストを変更することもできます。

例

**rallentando**

rit.: テキストのみ

**rallentando**.....

rit...: 延長線付きテキスト

**ral . len . tan . do .**

rit-e-nu-to: テキストの音節を段階的テンポ変更のデュレーション全体に広げる

関連リンク

[テンポのテキストの変更 \(1068 ページ\)](#)


## 段階的テンポ変更の線のスタイルを個別に変更する

延長線を使用する段階的テンポ変更の線のスタイルを個別に変更できます。

補足

これはテキストのみのスタイルを使用する段階的なテンポ変更記号の外観に影響しません。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

---

#### 手順

1. 線のスタイルを変更する段階的テンポ変更を選択します。
2. プロパティパネルの「テンポ (Tempo)」グループで、「線のスタイル (Line style)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 実線 (Solid)
  - 点線 (Dotted)
  - 破線 (Dashed)

---

#### 結果

選択した段階的テンポ変更の線のスタイルが変更されます。

## テンポの等式

テンポの等式は、メトロノームマークが基本とする拍の単位の変更を示します。多くの場合、複数の異なる拍子の間で拍動を一定に維持するために使用されます。

たとえば、拍子記号が 6/8 から 3/4 に変更された場合、♩=♩というテンポの等式により、6/8 拍子では付点 4 分音符の拍の単位に使用されていたメトロノームマークの値が、3/4 拍子では 4 分音符の拍の単位に使用されることが示されます。



Dorico SE では、テンポの等式は一種のテンポ記号とみなされます。そのためテンポ記号と同じように扱うことができます。

#### 補足

現在のテンポの等式は、連符のデュレーションに対応していません。これは将来のバージョンでサポートされる予定です。

---

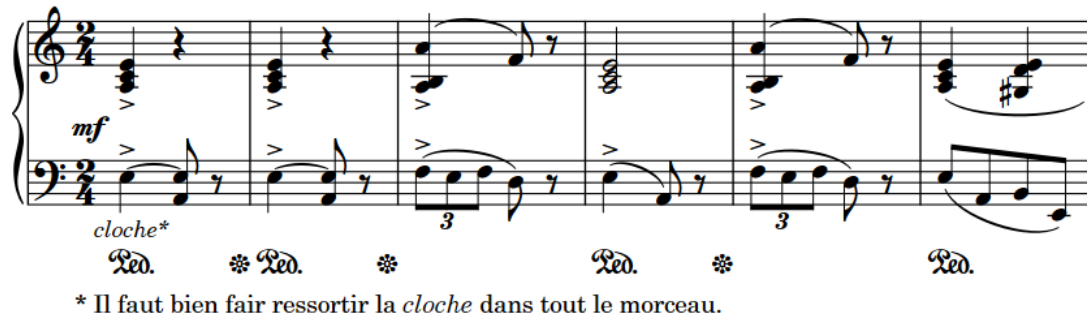
#### 関連リンク

[テンポ記号の入力方法 \(272 ページ\)](#)

# テキストアイテム

テキストアイテムはフロー内のリズム上の位置に存在し、一般的なテキストを楽譜内に表示できます。

利用可能なテキストエディターオプションを使用して、テキストアイテムのテキストの形式をカスタマイズできます。たとえば、テキストの行ごとに異なるパラグラフスタイルを適用したり、文字ごとに異なる文字スタイルを適用したりできます。



*mf*

*cloche\**

*Red.* \* *Red.* \* *Red.* \* *Red.*

\* Il faut bien fair ressortir la *cloche* dans tout le morceau.

ピアノ譜の下にあるテキストアイテム

Dorico SE には、以下のタイプのテキストアイテムがあります。

## 譜表に付くテキスト

個々の譜表のみに適用され、それらの譜表にのみ表示されるテキストアイテムです。

## 組段に付くテキスト

該当するすべてのレイアウトに表示されるすべての譜表に適用されるテキストアイテムです。Dorico SE では、組段に付くテキストは組段オブジェクトに分類されます。そのため、組段に付くテキストは組段オブジェクトの表示と配置に関するレイアウトごとの設定に従います。

## 補足

- トークンはテキストフレームでのみ使用できます。テキストアイテムではトークンを使用できません。テキストフレームのすべての機能は、Dorico Pro でのみ利用可能です。
- テンポ記号や強弱記号など、楽譜で頻繁に使用される他の種類のテキストに対する専用の機能も備わっています。

## 関連リンク

[トークン \(558 ページ\)](#)

[テキストアイテムの入力 \(358 ページ\)](#)

[記譜モードのテキストエディターオプション \(359 ページ\)](#)

[テキストアイテムへの枠線の追加 \(1083 ページ\)](#)

[テキストアイテムの表示/非表示 \(1085 ページ\)](#)

[テキストアイテムを組段の開始位置に揃える \(1082 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(1055 ページ\)](#)

[組段オブジェクトの位置の変更 \(1056 ページ\)](#)

## テキストのタイプ

Dorico SE では、一般的なテキストはテキストアイテムとして配置でき、譜表に連結か組段に連結、または楽譜ではなくページに固定されるテキストフレーム内に配置されます。テンポ記号や強弱記号など、楽譜で頻繁に使用される他の種類のテキストに対する専用の機能も備わっています。

Dorico SE には、以下のタイプのテキストがあります。

### テキストアイテム

テキストアイテムは、フロー内のリズム上の位置に配置されます。トークンを除いて、入力したどんなテキストでも表示できます。利用可能なテキストエディターオプションを使用して、テキストアイテムのテキストの形式をカスタマイズできます。たとえば、テキストの行ごとに異なるパラグラフスタイルを適用したり、文字ごとに異なる文字スタイルを適用したりできます。

テキストアイテムには、個別の譜表に適用される「譜表に付くテキスト」と、すべての譜表に適用される「組段に付くテキスト」があります。

The image shows a musical score snippet with two staves: a treble clef staff and a bass clef staff. The time signature is 2/4. The treble staff contains chords and single notes, with dynamics like *mf* and accents (>). The bass staff contains eighth and sixteenth notes, some with triplets (3) and accents (>). Below the bass staff, there are text annotations: 'cloche\*' under the first measure, and 'Red.' with an asterisk under several measures. There are also asterisks between some of the 'Red.' annotations.

\* Il faut bien fair ressortir la *cloche* dans tout le morceau.

ピアノ譜の下にあるテキストアイテム

### テキストフレーム内のテキスト

テキストフレームは、フロー内のリズム上の位置に関係なく、個別にページに表示されます。トークンを含む、入力したどんなテキストでも表示できます。利用可能なテキストエディターオプションを使用して、テキストフレームのテキストの形式をカスタマイズできます。たとえば、テキストの行ごとに異なるパラグラフスタイルを適用したり、文字ごとに異なる文字スタイルを適用したりできます。

The diagram shows a rectangular text frame with a green border. Inside the frame, the text is arranged as follows: 'Piano' in the top left corner, 'Sechs Lieder' in the center, and 'Josephine Lang' in the bottom right corner. Small square handles are visible at the corners and midpoints of the frame's border, indicating it is a text frame.

プロジェクトタイトルのフレームが選択された、ピアノパートのレイアウトの最初のページで使用されるテキストフレーム

### 補足

レイアウトに自動的に表示されるプロジェクトタイトル、ページ番号、欄外見出しはテキストフレームにあります。これらの内容や形式設定はページテンプレートのものであり、Dorico SE で編集や作成を行なうことはできません。レイアウト内のテキストフレームを編集するとページテンプレートの優先が設定されます。ページテンプレートの優先が設定されたページは、レイアウトが短くなり空になっても自動的に削除されません。

ページの一番上に表示される情報を変更したい場合は、ページテンプレートの優先が設定されないように「プロジェクト情報 (Project Info)」ダイアログで変更することをおすすめします。最初のページの一番上に表示される大きいタイトルがプロジェクトタイトルです。2

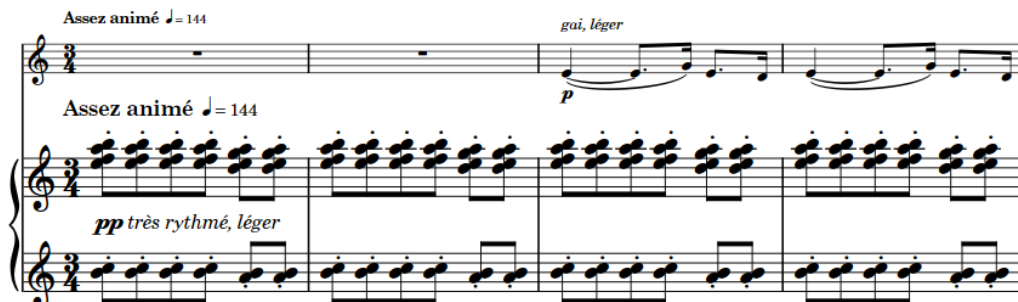


ページめ以降の欄外見出しには、そのページの最初のフローのフロータイトルがフルスコアレイアウトに使用され、レイアウト名がパートレイアウトに使用されます。

### テンポ記号

テンポ記号は楽譜を演奏する速さを示し、多くの場合テキストによる指示とメトロノームマークの組み合わせで表示されます。

たとえば、A tempo、Larghetto、ritardando、および accelerando はすべてテンポ記号です。



フランス語によるテキスト指示とメトロノームマークからなるテンポ記号

### リハーサルマーク

リハーサルマークは順に並んだ文字または数字であり、基準点として機能します。これらは一般的に長方形の囲み線に表示されます。




「G」の文字が表示されたリハーサルマーク

### 演奏技法

演奏技法という言葉は、演奏者が演奏する音符のサウンドに修飾を加えることを伝えるためのさまざまな指示を意味します。演奏技法の例としては、アンブシュアの変更や弓の位置の変更、または楽器にミュートを付けたりペダルを踏み込んだりすることなどがあります。

たとえば、pizzicato、flutter-tongue、con sordino、および snares on はすべて演奏技法です。

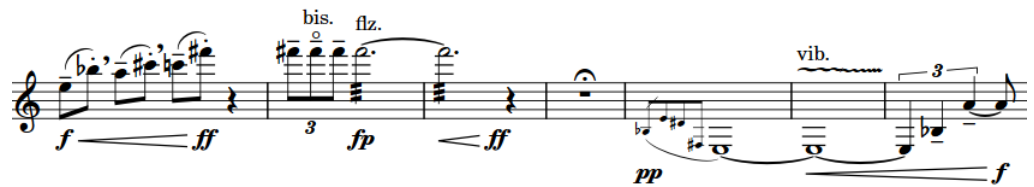


Dorico SE で使用できる演奏技法の一部

### 強弱記号

強弱記号は音の大きさを表わし、表現テキストと組み合わせることで、楽譜をどのように演奏すべきかを明確にします。強弱記号は音量の瞬間的な変化や、指定のデュレーションによる段階的な変化を指示します。

たとえば、*pp*、*f*、および crescendo はすべて強弱記号です。



複数の異なる強弱記号を持つフレーズ

### 歌詞

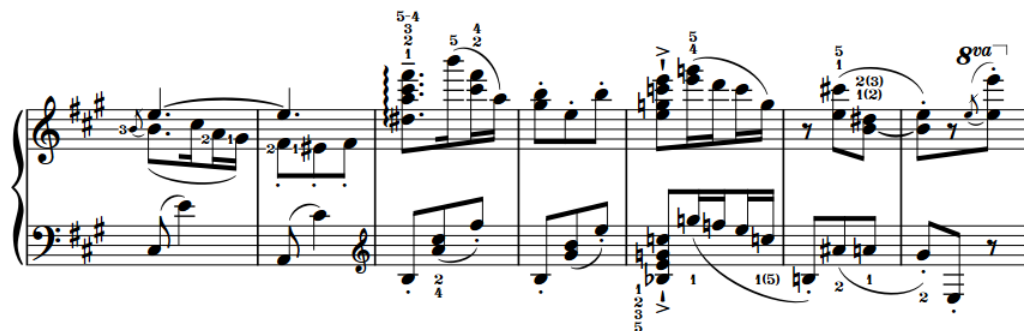
Dorico SE では、歌詞とは歌手によって歌われるすべてのテキストを指します。歌詞は歌詞のラインにまとめられ、目的に応じてさまざまなタイプの歌詞のラインを使用できます。たとえば、コーラスのラインの歌詞は、デフォルトでは斜体フォントで表示されます。



ソプラノのデュエットの歌詞と、バツコンティヌオの伴奏

### フィンガリング

フィンガリングとは、音符の演奏に推奨される指をプレーヤーに指示するための数字や文字の事です。



ピアノの楽譜には、替え指のフィンガリングや代替フィンガリングを含む複数のフィンガリングが記譜されます。

### 数字付き低音

数字付き低音とは、記譜されているベース音の上の和声を数字で指定する省略表現です。数字付き低音にはアラビア数字、臨時記号およびホールドの水平線を組み合わせて使用し、和音の構成音の低音からの音程と、その長さの両方を指定します。



譜表の下に数字付き低音を表示するバツコンティヌオパート

## コード記号

コード記号とは、楽譜上の特定の瞬間における縦のハーモニーを記述するものです。コード記号は、プレーヤーがコード進行に合わせて即興演奏を行なうジャズやポップスでは多く使用されます。

たとえば、Gm7、Dsus4、および C6/9 はすべてコード記号です。

The image shows a musical score in 4/4 time with a key signature of one flat. The top staff is for a clarinet, and the bottom staff is for a piano. Above the clarinet staff, chord symbols are written: C7, G7/D, C7, F, G#dim7 Gm7, F, C7, F C7. Above the piano staff, the same chord symbols are written: C7, G7/D, C7, F, G#dim7 Gm7, F, C7, F C7. The piano part consists of block chords corresponding to these symbols. The clarinet part has a melodic line with some triplets.

クラリネットとピアノの譜表のスラッシュの上にあるコード記号は、記譜されたコルネットのメロディに合わせてプレーヤーが即興で演奏するのを補助します。

## リピートマーカー

リピートマーカーは、音符や記譜記号を繰り返す必要があることを示します。多くは楽譜の並びに従って進行せず、異なる位置やセクションにジャンプします。

たとえば、D.C. al Coda、D.S.、および Fine はすべてリピートマーカーです。

The image shows a musical score with two systems. The first system has a vocal line with lyrics: 'sah. sah. 2. Und im - mer 3. Es quoll und'. The second system has a vocal line with lyrics: 'nun wußt' ich wohl wie mir ge - schah'. Both systems have piano accompaniment. The first system ends with a double bar line and repeat dots. The second system has a 'Coda' symbol above the vocal line and a 'Coda' symbol above the piano line, indicating a section to be repeated from a different point in the score.

組段の途中にあるコーダセクション

## コメント

コメントは、楽譜に影響することなくプロジェクト内の正確な位置に追加できるメモや指示です。Dorico SE では、コメントは注釈として扱われ、初期設定では印刷はされません。

The image shows a musical score with several purple callout boxes containing the letters 'U1' and 'U2'. These boxes are placed above and below the notes, indicating comments or feedback. The score includes dynamic markings like 'fz' and 'fz'.

コメントと返信が表示された楽節

## 関連リンク

[トークン \(558 ページ\)](#)

[テキストアイテム内のテキストの編集 \(361 ページ\)](#)

[記譜モードのテキストエディターオプション \(359 ページ\)](#)  
[テキストアイテムの表示/非表示 \(1085 ページ\)](#)  
[テキストアイテム \(1077 ページ\)](#)  
[フロー見出し \(555 ページ\)](#)  
[ページ番号 \(926 ページ\)](#)  
[タレット \(545 ページ\)](#)  
[テンポ記号 \(1064 ページ\)](#)  
[リハーサルマーク \(973 ページ\)](#)  
[演奏技法 \(947 ページ\)](#)  
[強弱記号 \(758 ページ\)](#)  
[歌詞 \(830 ページ\)](#)  
[フィンガリング \(792 ページ\)](#)  
[数字付き低音 \(780 ページ\)](#)  
[コード記号 \(724 ページ\)](#)  
[リピートマーカー \(989 ページ\)](#)  
[コメント \(433 ページ\)](#)

## テキストの段落スタイルの変更

たとえば、それぞれのテキストアイテムに含まれる情報に応じて異なる段落スタイルを使用したい場合など、個々のテキストアイテムに適用される段落スタイルを変更できます。

---

### 手順

1. 記譜モードで、段落スタイルを変更するテキストアイテムをダブルクリックしてテキストエディターを開きます。
2. テキストエディターの段落スタイルメニューから段落スタイルを選択します。
3. **[Esc]** または **[Ctrl]/[command]+[Return]** を押してテキストエディターを閉じます。

---


### 結果

選択したテキストアイテムの段落スタイルが変更されます。選択したテキストアイテムのフォントサイズ、フォントスタイル、水平方向の配置などの形式設定が段落スタイルに従います。

## テキストアイテムを組段の開始位置に揃える

段落スタイルの組段の配置設定とは関係なく、組段の開始位置にある個々のテキストアイテムを、最初の音符/休符ではなく組段の小節線に揃えることができます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

---

### 手順

1. 組段の開始位置に揃えるテキストアイテムを選択します。
2. プロパティパネルの「テキスト (Text)」グループで「組段の開始位置に揃える (Align with system start)」をオンにします。

3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。

---

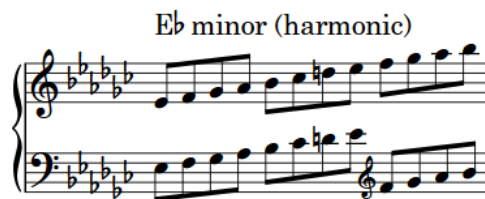
結果

チェックボックスをオンにすると選択したテキストアイテムが組段の開始位置に揃えられ、オフにすると組段の最初の音符/休符に揃えられます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

このプロパティをオフにすると、テキストアイテムはパラグラフスタイルの組段の配置設定に従います。

---

例



テキストが組段の最初の音符に揃えられた状態



テキストが組段の開始位置に揃えられた状態

---

関連リンク

[テキストアイテムの入力 \(358 ページ\)](#)

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)

[プロパティパネル \(565 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

## テキストアイテムへの枠線の追加

テキストアイテムの境界を明確にしたい場合などに、テキストアイテムに個別に枠線を追加できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
  - 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- 

手順

1. 枠線を追加するテキストアイテムを選択します。
  2. プロパティパネルの「テキスト (Text)」グループで「枠線 (Border)」をオンにします。
- 

結果

選択したテキストアイテムに枠線が追加されます。

「枠線 (Border)」をオフにすると、選択したテキストアイテムから枠線が削除されます。

例

Text

枠線のないテキスト

Text


枠線が表示されたテキスト

---

## テキストアイテムの境界線のスタイルの変更

テキストアイテムに表示される境界線のスタイルを個別に変更できます。たとえば、一部のテキストアイテムに長方形の境界線を表示し、その他のテキストアイテムにはカプセル型の境界線を表示するなどできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 境界線のスタイルを変更するテキストアイテムを選択します。
2. プロパティパネルの「テキスト (Text)」グループで「境界線のスタイル (Border style)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 長方形 (Rectangle)
  - 角丸の長方形 (Rounded rectangle)
  - カプセル (Capsule)
  - 端が斜めの矩形 (Angled ends rectangle)

結果

選択したテキストアイテムの境界線のスタイルが変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

例

Bridge

長方形 (Rectangle)

Bridge

角丸の長方形 (Rounded rectangle)

Bridge

カプセル (Capsule)

Bridge

端が斜めの矩形 (Angled ends rectangle)

関連リンク

[ゾーンの表示/非表示の切り替え](#) (39 ページ)

[プロパティパネル](#) (565 ページ)


[プロパティ範囲の変更](#) (567 ページ)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

## テキストアイテムの表示/非表示

個々のテキストアイテムを表示/非表示にできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。たとえば、パートレイアウトでは特定のテキストアイテムを表示させ、フルスコアレイアウトでは非表示にできます。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

---

### 手順

1. 非表示にするテキストアイテム、または表示するテキストアイテムのガイドを選択します。
2. プロパティパネルの「**テキスト (Text)**」グループで、「**非表示 (Hide)**」をオンまたはオフにします。

---

### 結果

「**非表示 (Hide)**」をオンにするとテキストアイテムが非表示になり、オフにすると表示されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

非表示にしたテキストアイテムのそれぞれの位置にはガイドが表示されます。ただし初期設定では、ガイドは印刷されません。

---

### ヒント

- テキストのガイドの表示/非表示は、「**ビュー (View)**」 > 「**ガイド (Signposts)**」 > 「**テキスト (Text)**」を選択して切り替えられます。
- コード記号、演奏技法、数字付き低音、テキストアイテム、および拍子記号に適用される、「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページにある「**アイテムを表示/非表示 (Hide/Show Item)**」にキーボードショートカットを設定できます。

---

### 関連リンク

[ガイド \(409 ページ\)](#)

[ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

「**環境設定 (Preferences)**」ダイアログの「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページ (53 ページ)

[注釈 \(510 ページ\)](#)



# タイ

タイとは、同じピッチの2つの音符をつなぐ曲線です。音符がその位置に適用される拍子記号の1小節のデュレーションよりも長い場合、Dorico SEではそれらの音符が自動的にタイのつながり、つまりタイで連結された隣接する音符のシーケンスとして表示されます。

一連のタイのつながりは、それを構成するのが2つの音符であろうと10個の音符であろうと、タイで連結されたすべての音符を合計したデュレーションの1音を意味します。演奏者はこの音符を1音として演奏し、タイのつながりのデュレーションの途中で一切の打ち直し、吹き直し、弾き直しは行いません。



ピアノ譜の下段の複数小節にわたるタイのつながり

タブ譜では、タイは、それ以降の小節の音符またはコードを囲む丸括弧として自動的に記譜されます。タブ譜にリズムが表示されている場合、同じ小節内のタイは括弧付きの符頭ではなく符尾で示されます。



小節内にいくつかのタイがあり、2つの小節をまたいで 音符の譜表での同じフレーズ  
タイでつながれたコードがあるタブ譜のフレーズ

Dorico SEでは、ほとんどのタイは自動的に作成されます。リズムの記譜は、通常拍子記号により設定される一般的な拍グループに従います。そのため、単一のデュレーションで表記できない音符は自動的にタイのつながりとして記譜されます。たとえば、4/4拍子の開始位置に付点全音符を入力した場合、この音符は自動的に全音符と次の小節の2分音符がタイでつながれた形で記譜されます。拍子記号が変更された場合は、新しい拍子で正しい拍数が維持されるようにタイのつながりが自動的に調整されます。

Dorico SEでは、衝突を回避するために、前後関係に応じてタイの適切なエンドポイントの位置とカーブ方向が自動的に決定されます。

## 補足

- スラーをタイと混同しないよう注意してください。見た目は似ていますが、タイは同じピッチの音符を一息で演奏することを示します。そういった意味でタイはリズム記号として、スラーはアーティキュレーションとして捉えることができます。
- タイのつながりは単一の音符と見なされるため、記譜モードでは、タイのつながり全体のみを選択できます。ピッチの変更など、記譜モードでタイのつながりに対して行なった編集はタイのつながりに含まれるすべての音符に影響しますが、タイのスタイルを破線に変更するなどの変更は、そのつながりの最初のタイにのみ影響します。ただし、キャレットを有効にしてタイのつながりの中の

必要な位置に移動すれば、強弱記号などの記譜記号をタイのつながりの途中に入力することもできます。

- 既存の音符をタイでつなぐと、楽譜の前後関係、拍子記号、小節内の音符の開始位置に応じて、タイのつながりの中で音符が統合されたり分割されたりする場合があります。
- アーティキュレーションは、その種類に応じてタイのつながりの開始位置または終了位置に1度だけ表示できます。たとえば、スタッカート記号は終了位置に表示され、アクセント記号は開始位置に表示されます。タイのつながりに対するアーティキュレーションの位置は、個々のタイのつながりにおいて変更できます。

#### 関連リンク

[音符と休符のグループ化 \(715 ページ\)](#)

[拍に従う連符グループ \(699 ページ\)](#)

[音符の入力 \(201 ページ\)](#)

[音符/休符のデュレーションの強制 \(243 ページ\)](#)

[タイの入力 \(227 ページ\)](#)

[タイのつながりの分割 \(1094 ページ\)](#)

[タイのカーブ方向 \(1090 ページ\)](#)

[拍子記号 \(1096 ページ\)](#)

[音符 \(849 ページ\)](#)

[括弧付きの符頭 \(858 ページ\)](#)

[アーティキュレーションの位置 \(672 ページ\)](#)

[タイのつながりのアーティキュレーションの位置を変更する \(673 ページ\)](#)

[臨時記号を表示/非表示にするか括弧を付ける \(666 ページ\)](#)

[タブ譜 \(1060 ページ\)](#)

[キャレット \(195 ページ\)](#)

[通し番号付き小節領域 \(1002 ページ\)](#)

## タイとスラー

タイとスラーは一見すると似ていますが、意味は異なります。

タイは音符を打音しなおしてはならないことを示します。これは同じピッチの音符をつなげるために使用されます。たとえば、タイは複数の小節にわたって音符を延ばす際に使用されます。1つのタイのつながりには複数の音符が含まれることがありますが、つながりの中の1つ1つのタイは、1つの符頭を譜表上の次の符頭につなげるのみです。

タイでつながれた音符のアーティキュレーションは、タイのつながりの始まりのアタックと、タイのつながりの終わりのリリースにのみ影響します。



タイでつながれた2つの長い音符



スラーが付いた2つのフレーズ

スラーはボウイングや息継ぎなどのアーティキュレーションを示すものであり、通常は異なるピッチの音符をつないでグループ化します。スラーは2つの符頭の間にとれだけピッチ差があってもそれらをつなぐことができます。多くの場合、これはフレーズの形成のしかたを示します。

スラーはまた、アーティキュレーションと同時に使用できます。タイとは異なり、スラーの中のアーティキュレーションはフレーズ全体のサウンドに影響します。たとえば、スラーの中で同じピッチで線

り返される音符に付くスタッカートは、弦楽器でボウイングを同じ方向に行ないつつ、1音ごとにボウイングを止めることを示します。

関連リンク

[スラー \(1027 ページ\)](#)

[タイの入力 \(227 ページ\)](#)

[スラーの入力 \(252 ページ\)](#)

## タイのスタイル

Dorico SE では、それぞれ異なる意味合いを示す数種類のタイのスタイルが利用できます。

### 実線 (Solid)

これはタイのデフォルトのスタイルです。タイは先細りの実線で表示されます。先端は細くなり、中央は太くなります。



### 破線 (Dashed)

タイは先細りの破線で表示されます。たとえばボーカルの楽譜で、一部の歌詞が同じ箇所他の歌詞より多くの音節を持つために多くの音符を必要とする場合など、オプションや提案のためのタイであることを示すために使用されます。



### 点線 (Dotted)

タイは点線で表示されます。点はタイの全長を通して同じサイズで等間隔に並びます。これもオプションまたは提案のタイであることを示すために使用されます。



### 前半部分が破線 (Half-dashed start)

タイの前半が破線として、後半が実線として表示されます。校訂版で、原典には不完全なタイが記譜されていたことを示すために使用されます。



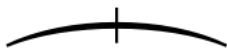
### 後半部分が破線 (Half-dashed end)

タイの前半が実線として、後半が破線として表示されます。校訂版で、原典には不完全なタイが記譜されていたことを示すために使用されます。



### 編者注 (Editorial)


タイは黒い実線で表示されますが、そのちょうど中央に小さな縦線が交差しています。タイが編集者により追加されたもので、原典には記載されていないことを示すために使用されます。



## タイのスタイルの変更

個々のタイについてスタイルを変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。初期設定では、すべてのタイは実線が表示されます。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

---

### 手順

1. スタイルを変更するタイを選択します。

#### 補足

選択できるのはタイのつながりの全体のみであり、タイのつながりに加えた変更は、そのつながりの最初のタイのみに影響します。

2. プロパティパネルの「タイ (Ties)」グループで、「スタイル (Style)」をオンにします。
3. メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 実線 (Solid)
  - 破線 (Dashed)
  - 点線 (Dotted)
  - 前半部分が破線 (Half-dashed start)
  - 後半部分が破線 (Half-dashed end)
  - 編者注 (Editorial)

---

### 結果

選択したタイのスタイルが変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

### 関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

## タイの線/点のサイズの変更


破線/点線のタイの線/点のサイズは個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

#### 補足

これらの手順は破線/点線のタイにのみ適用されます。

---

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

#### 手順

1. 線/点のサイズを変更する破線/点線のタイを選択します。

#### 補足

選択できるのはタイのつながりの全体のみであり、タイのつながりに加えた変更は、そのつながりの最初のタイのみに影響します。

2. プロパティパネルの「**タイ (Ties)**」グループで、「**破線/点線 (Dash/dot)**」をオンにします。
3. 数値フィールドの値を変更します。

#### 結果

値を増やすと線/点が大きくなり、減らすと小さくなります。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

#### 関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

## タイのカーブ方向

カーブの方向は、タイの両端それぞれの音符または和音の符尾の方向、和音に含まれる音符の数、および譜表内の声部の数により決定されます。

### 単一の声部における単音のタイ

単一の声部のみ有効でタイが2つの単音を連結する場合、タイのカーブ方向はタイの両側の音符の符尾の方向により決定されます。

- 符尾の方向が一致する場合、タイのカーブは音符から離れる方を向き、符頭側に配置されます。
- 符尾の方向が食い違う場合、初期設定ではタイのカーブは上向きになります。

### 単一の声部における和音のタイ

タイが2つの和音を連結する場合、タイの方向は和音を構成するタイに結ばれた音符の数によって決定されます。

- 偶数の場合、タイはカーブが符頭側を向くものと符尾側を向くものに均等に分かれます。
- 奇数の場合、タイのカーブが符頭側を向くものが1本多くなります。

### 複声部における音符のタイ

タイは符尾側に配置され、カーブの方向は以下の条件に従います。

- 符尾が上向きの声部は、タイのカーブも上向きになります。
- 符尾が下向きの声部は、タイのカーブも下向きになります。
- 複声部でピッチが重なり合ったり入れ違いになったりする場合、単一の声部における和音のタイのルールが適用されます。すべての声部のすべての音符が単一の声部に属するかのように扱われます。


#### ヒント

タイのカーブ方向は個別に変更できます。

## タイのカーブ方向を変更する

タイのカーブ方向を個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件



- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. カーブ方向を変更するタイを選択します。

補足

選択できるのはタイのつながりの全体のみであり、タイのつながりに加えた変更は、そのつながりの最初のタイのみに影響します。

2. プロパティパネルの「タイ (Ties)」グループで、「方向 (Direction)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 上 (Up) 
  - 下 (Down) 

結果

選択したタイのカーブ方向が変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

関連リンク

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

## 非標準のタイ

通常タイは、同じ譜表の同じピッチにある2つの音符を連結します。しかしタイは、組段区切りやフレーム区切り、音部変更記号、または拍子記号をまたぐ場合もあります。Dorico SE では、これらのタイプのタイはすべて自動的に配置されます。

またタイは、隣接しない音符、声部の異なる音符や、譜表の異なる音符も連結できます。Dorico SE では、これらのタイプのタイは手動で入力する必要があります。

### 組段区切り/フレーム区切りをまたぐタイ

Dorico SE では、組段区切り/フレーム区切りをまたぐタイの終端は自動的に配置されます。

その垂直位置は変わらず、両端それぞれが属する符頭に中央揃えで配置されます。その動作も変わらず、記譜モードで組段区切りまたはフレーム区切りをまたぐタイのつながりのうち1つを選択すると、タイのつながりに属するすべての音符が選択されます。

区切りの後の組段/フレームの開始位置にある音符の左側に表示されるタイの一部について、適切なカーブを描くために十分な水平方向のスペースが得られない場合があります。



組段区切りの前のタイのつながりの開始位置



組段区切りの後の同じタイのつながりの終了位置

### 組段区切り/フレーム区切りをまたぐ、タイでつながれた臨時記号付きの音符

組段区切りおよびページ区切りをまたぐ臨時記号付きの音符をつなぐタイの終端も、自動的に配置されます。

Dorico SE では、タイでつながれた音符は、拍子記号の指定に合致するよう分かれて記譜されつつも 1 音として扱われるため、区切りの後の組段/フレームの開始位置の音符には、初期設定では親切臨時記号は表示されません。区切りの後の組段/フレームの開始位置の、タイのつながりに属する音符に臨時記号を表示する場合、臨時記号を収めるために音符の位置が変更されます。しかしこの自動配置では、タイの後半部分を適切なカーブで表示するための十分な広さが、音符の左側に得られない場合があります。



組段区切りの前のタイのつながりの開始位置



同じタイのつながりの終了位置の、親切臨時記号が付いたもの

### 拍子記号をまたぐタイ

タイは拍子変更記号をまたぐ音符をつなぐ場合、自動的に配置されます。譜表の途中で拍子変更記号をまたぐ音符がタイでつながれる場合、拍子変更記号の上または下の一部がタイによって隠されてしまいます。もっともタイはカーブしているため、拍子記号が完全に読めなくなってしまうことは考えにくいことです。

### 音部変更記号をまたぐタイ

タイは音部変更記号をまたぐ音符をつなぐ場合、自動的に配置されます。音部が異なると同じピッチでも位置が変わるため、音部変更記号をまたぐタイは水平ではなくなります。

その結果、音部記号をまたぐタイはスラーと読み間違えられる場合があり、視覚的、音楽的に混乱を招きやすくなります。この場合、タイでつながれた音符より前か後ろに音部変更記号を移動することをおすすめします。

### 隣接しない音符の間のタイ

直接隣り合う位置になくともピッチが同じ音符間や、装飾音符と標準の音符との間にタイを入力できます。これは、和音の前の複数の音符にタイを入力する場合などに便利です。



タイでつながれた和音を構成する音符



後に続く和音にタイでつながれた音符



後に続く和音にタイでつながれた複数の装飾音符



## 異なる声部間のタイ

同じインストゥルメントに属する異なる声部のピッチが同じ音符間にタイを入力できます。

## 異なる譜表の音符間のタイ

2つのピアノ譜表など、同じインストゥルメントに属する異なる譜表のピッチが同じ音符間にタイを入力できます。

## レセヴィブレタイ

レセヴィブレタイとは、音符を鳴らし続け、止めてはいけなことを指示する短いタイです。これは音符から右側へ少しだけ延ばされますが、もう1つの音符につながることはありません。

レセヴィブレタイはあらゆる音符に追加できます。

関連リンク

[タイの入力](#) (227 ページ)

[臨時記号を表示/非表示にするか括弧を付ける](#) (666 ページ)

[組段区切り](#) (541 ページ)


[フレーム区切り](#) (543 ページ)

[音符のスペーシング](#) (537 ページ)

# レセヴィブレタイの表示/非表示

レセヴィブレタイはあらゆる音符に追加できます。たとえば、演奏後に止めずに鳴らし続ける音符を指示する場合などに使用します。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

---

手順

1. レセヴィブレタイを追加する音符を選択します。
2. プロパティパネルの「音符と休符 (Notes and Rests)」グループで、「レセヴィブレタイ (Laissez vibrer tie)」をオン/オフにします。

---

結果

プロパティをオンにすると選択した音符にレセヴィブレタイが追加され、プロパティをオフにすると削除されます。レセヴィブレタイは自動的に配置されます。

ヒント

「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページにある「レセヴィブレタイを切り替え (Toggle Laissez Vibrer Tie)」にキーボードショートカットを割り当てることができます。

---

例



レセヴィブレタイなしのフレーズ



レセヴィブレタイありのフレーズ


## タイの削除

タイは、それが属する音符を削除せずに、それだけを削除できます。

### 補足

タイのつながりからタイを削除すると、タイのつながりに属するすべてのタイが削除されます。タイのつながりからタイを1つだけ削除するような場合には、タイのつながりを分割できます。

### 手順

1. 記譜モードで、すべてのタイを削除するタイのつながりを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、すべてのタイを削除します。
  - **[U]** を押します。
  - 音符ツールボックスの「はさみ (Scissors)」 をクリックします。

### 結果

選択したタイのつながりのすべてのタイが削除されます。タイのつながりで連結されていた音符は、それぞれの位置に残ります。

### 関連リンク

[音符ツールボックス \(177 ページ\)](#)

[音符のデュレーションの変更 \(241 ページ\)](#)

## タイのつながりの分割




たとえばタイのつながりの途中でピッチを変更する場合や、つながりの中のタイを個別に削除する場合など、タイのつながりを特定の位置で分割できます。これによりタイのつながりの中の他のタイが削除されることはありません。

### 補足

期待通りに音符が記譜されなかったためにタイを分割する場合は、個々の拍子記号のカスタム連桁グループを設定できます。

### 手順

1. 記譜モードで、タイのつながりを分割する位置で譜表をダブルクリックし、その位置から音符の入力を開始します。

2. 必要に応じて、タイのつながりを分割する位置にキャレットを移動します。
  - 現在のリズムグリッドの間隔に従ってキャレットを移動するには、**[→]**/**[←]** を押します。
  - 現在選択中の音符の音価に従ってキャレットを次の位置に進めるには、**[Space]** を押すか、キーボードパネル、フレットボードパネル、またはドラムパッドパネルのツールバーにある「**キャレットを進める (Advance Caret)**」  をクリックします。
  - 次/前の小節にキャレットを移動するには、**[Ctrl]/[command]+[→]** / **[Ctrl]/[command]+[←]** を押します。
3. 以下のいずれかの操作を行なって、タイのつながりを分割します。
  - **[U]** を押します。
  - 音符ツールボックスの「**はさみ (Scissors)**」  をクリックします。
4. 同じタイのつながりを複数の個所で分割する場合、タイのつながりを分割する次の位置にキャレットを移動して手順3を繰り返します。
5. 以下のいずれかの操作を行なって、音符の入力を停止します。
  - **[Esc]** または **[Return]** を押します。
  - 音符ツールボックスで、「**音符入力を開始 (Start Note Input)**」  をクリックします。

---

#### 結果

タイのつながりがキャレット位置で分割されます。

#### 関連リンク

- [音符と休符のグループ化 \(715 ページ\)](#)
- [拍に従う連桁グループ \(699 ページ\)](#)
- [拍子のカスタム連桁グループを作成する \(715 ページ\)](#)
- [音符をデュレーションで分割する \(242 ページ\)](#)
- [音符ツールボックス \(177 ページ\)](#)
- [キャレット \(195 ページ\)](#)
- [手動でのキャレットの移動 \(200 ページ\)](#)
- [リズムグリッド \(194 ページ\)](#)
- [キーボードパネル \(187 ページ\)](#)
- [フレットボードパネル \(189 ページ\)](#)
- [ドラムパッドパネル \(190 ページ\)](#)

# 拍子記号

拍子記号は楽譜の拍子を示し、それが記譜されてから次の拍子変更記号が出てくるまでは、すべての小節に適用されます。拍子は音楽のリズミ的な律動と、それがどのように拍と小節に分割されるかを示します。

拍子記号は、上の分子とその下の分母という2つの部分で構成されます。これらは分数と同じように配置されるため、同じ数学的表現が使用されます。



## 1 分子

拍子記号の影響下にある各小節の拍数を指定します。拍のデュレーションは分母により指定されます。

## 2 分母

拍子記号の拍のデュレーションを指定します。拍のデュレーションが半分になると分母は倍になります。1は全音符、2は2分音符、4は4分音符、8は8分音符という具合に続きます。

たとえば  $4/4$  の拍子記号は、小節が4つの拍で構成され、それぞれの拍は4分音符の長さであることを示しています。 $4/2$  の拍子記号は各小節に4つの2分音符を持ち、 $4/8$  は各小節に4つの8分音符を持ちます。 $3/4$  と  $6/8$  はいずれも6つの8分音符を収められますが、 $3/4$  は1小節に4分音符の拍を3つ持つ一方で、 $6/8$  は付点4分音符の拍を2つ持つものと解釈されます。

小節とは拍子記号に従い分割されたリズムのグループであり、楽譜を大幅に追いやすく読みやすくします。同じ理由により、拍子記号が異なると音符の連桁も変化します。

初期設定では、拍子記号はすべての譜表に適用されます。しかし、多拍子音楽など、状況によっては一部のパートがアンサンプル中の他パートとは異なる、独自の拍子記号を必要とする場合があります。Dorico SE では拍子記号を入力する際、すべての譜表に適用させることも、1つの譜表のみに適用させることもできます。

拍子記号は、次の拍子変更記号の位置か、フローの終了位置のいずれか先に到達するところまで適用されます。

拍子記号には、従来、譜表線に対して目立つように独特な重厚感のあるフォントが使用され、譜表の高さいっぱいに表示されます。一部の種類の音楽、特に映画音楽では、複数の譜表にわたって表示される大きな拍子記号を使用することが通例となっています。

## 補足

- 拍子記号を入力しなくても音符は入力できます。
- 拍の長さはプロジェクトを通して、拍子記号に関わらずすべての譜表で固定されています。たとえば、ある譜表には  $2/4$  の拍子記号、もう1つの譜表には  $6/8$  の拍子記号がある場合、 $2/4$  の拍子記号における4分音符1つは  $6/8$  の拍子記号における4分音符1つに等しく、つまりそれぞれの小節線は一致しないということになります。
- Dorico SE では、挿入モードがオンになっていない限り、拍子記号を入力した際に小節を埋めるための拍が自動的に追加されることはありません。



「挿入 (Insert)」モードをオンにせず、既存の 4/4 の拍子記号の前に 5/8 の拍子記号を入力した例。5/8 の 2 小節めには 8 分音符が 3 つしかありません。

#### 関連リンク

- [拍子記号と弱起の入力方法 \(262 ページ\)](#)
- [拍子記号のタイプ \(1097 ページ\)](#)
- [拍子記号のスタイル \(1103 ページ\)](#)
- [弱起 \(アウフタクト\) \(1100 ページ\)](#)
- [大きな拍子記号 \(1101 ページ\)](#)
- [拍に従う連符グループ \(699 ページ\)](#)
- [音符と休符のグループ化 \(715 ページ\)](#)
- [拍子記号 \(拍子\) パネル \(265 ページ\)](#)
- [拍子のカスタム連符グループを作成する \(715 ページ\)](#)
- [小節 \(677 ページ\)](#)
- [挿入モード \(410 ページ\)](#)
- [音符の入力 \(201 ページ\)](#)

## 拍子記号のタイプ

拍子記号にはさまざまなタイプがあり、多岐にわたる複雑な拍子を表現できます。

### 補足

Dorico SE ではアメリカ英語で一般的に使用される拍子の定義を使用しています。どの拍子が単純拍子や複合拍子であるかの定義は、他の言語で異なる場合があります。

### 単純拍子

単純拍子の拍子記号では、各拍が 2 で分割されて均等な音符のグループに分かれます。単純拍子の拍子記号には 2/4 などの単純 2 拍子、3/4 などの単純 3 拍子、または 4/4 などの単純 4 拍子があります。



### 複合拍子

複合拍子の拍子記号では、各拍が 3 で分割されて均等な付点音符グループに分かれます。たとえば 6/8 は 2 つの付点 4 分音符から構成され、9/4 は 3 つの付点 2 分音符から構成されます。



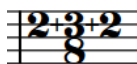
### 変拍子

5/4 や 7/8 などの変拍子の拍子記号は、均等な拍のグループに分割できません。分子が奇数であるため、これらの拍子記号は不均一な拍のグループに分ける必要があります。たとえば、5/4 は通常 2 分音符の拍と付点 2 分音符の拍からなります。



### 混合拍子

混合拍子の拍子記号は小節がどのような拍のグループに分割されているかを示します。拍のグループを示す分子は、あらゆるタイプの拍子記号に使用できます。たとえば、7/8 のかわりに混合拍子の拍子記号 2+3+2/8 を使用できます。



### 交互拍子

交互拍子の拍子記号は、2 つ以上の拍子記号が指定された順番の定期的なパターンで小節ごとに切り替わることを示します。たとえば、8 分音符 12 個のフレーズで強調の形が 3+3+2+2 となるものは、交互拍子の拍子記号 6/8+3/4 を使用すると、2 つの拍子がより分かりやすく解読できるようになります。



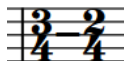
### 入れ替え可能な拍子

入れ替え可能な拍子の拍子記号は、3/4-2/4 のように、楽曲中で使用できる拍子記号のセットを楽曲の開始位置で表示するものです。交互拍子の拍子記号とは異なり、入れ替え可能な拍子の拍子記号では固定したパターンは必要ありません。楽曲中のすべての小節は、セットに含まれる拍子のいずれでも、拍子記号を再提示することなく使用できます。

#### 補足

交互拍子の拍子記号とは異なり、固定したパターンが存在しないため、必要に応じて適切な拍子記号を手動で入力する必要があります。入れ替え可能な拍子の拍子記号に指定されている拍子記号を入力すると、その入れ替え可能な拍子の拍子記号を終了するまで自動的にすべて非表示になります。

Dorico SE ではこれにさまざまなスタイルを使用でき、個々の拍子記号に変更を適用できます。



### 結合拍子 (Aggregate)

結合拍子の拍子記号は 2/4+3/8+5/4 のように、2 つ以上の拍子が同じ小節に含まれることを示します。Dorico SE では、異なる拍子間の分割を示すために、自動的に破線の小節線を表示しますが、ポップオーバーで結合拍子の拍子記号を入力する際には、破線の小節線を表示しないように指定もできます。

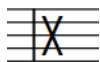


### オープン

自由拍子記号では、拍子、連桁、または拍への制約はありません。音符はいくつでも追加でき、自由に連桁できます。たとえば、カデンツァのパスセージに自由拍子記号を使用する場合などです。

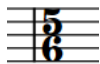
#### 補足

自由拍子では、小節線の入力と拍の追加を手動で行なう必要があります。また、挿入モードをオンにし、範囲をグローバルに設定して音符を入力することで自由拍子の小節を拡張することもできます。



## 2のべき乗ではない分母の拍子

2のべき乗ではない分母の拍子記号とは、5/6などで、これは5つの4分音符からなる6連符全体で全音符と等しくなることを示しています。このような拍子記号の例は、Adèsの楽曲などに見られます。



### 補足

Boulezなど一部の作曲家は、分子に分数を使用する拍子記号を記譜しています。Dorico SEは現在のところ、分子に分数を使用する拍子記号をサポートしていません。

### 関連リンク

[拍子記号のスタイル](#) (1103 ページ)

[大きな拍子記号](#) (1101 ページ)

[音符と休符のグループ化](#) (715 ページ)

[拍子記号と弱起の入力方法](#) (262 ページ)

[小節、拍、小節線の入力方法](#) (279 ページ)

[入れ替え可能な拍子の拍子記号を終了する](#) (1109 ページ)

[挿入モード](#) (410 ページ)

## 親切拍子記号

拍子記号の変更が組段区切りで発生する場合、スコアでもパートでも、区切り後の組段の開始位置とともに、区切り前の組段の終了位置にも新規の拍子記号が表示されます。

これは、拍子記号の変更が有効になる前にそれを演奏者に警告するため、「親切拍子記号」と呼ばれることがあります。

Dorico SEにおいて、組段の最後に表示される拍子記号と次の組段の開始位置に表示される拍子記号は、別のアイテムではなく、同じものです。親切拍子記号は非表示にできません。

楽譜が十分に分かれていて拍子記号を組段の終了位置に表示する必要がないが、組段の区切り位置を変更できない場合は、組段区切りの位置に新規のフローを作成することにより、楽譜を分離できます。

### 関連リンク

[フロー](#) (152 ページ)

[フローの追加](#) (153 ページ)

[フローの分割](#) (433 ページ)

[組段区切り](#) (541 ページ)

[組段区切りの挿入](#) (542 ページ)

[予告の調号](#) (827 ページ)

[音部記号](#) (750 ページ)



## 弱起 (アフタクト)

弱起 (アフタクト) は、最初の完全な小節の前に音符を配置するものです。多くの場合、弱起は少数の拍からなり、主要な目的は楽曲を導入することです。



9/8 の楽譜の開始位置にある 4 つの 8 分音符の弱起 (アフタクト)

弱起から始まる楽曲は、通常通り組段の開始位置に拍子記号が配置されます。ただし、拍子記号に従う最初の完全な 1 小節は、最初の小節線の前ではなく後ろになります。そのため、弱起小節は小節番号のカウントには加えられません。小節番号はフロー最初の完全小節からカウントされます。

弱起小節は楽譜の音符/休符の数にリンクされているため、Dorico SE では弱起小節は拍子記号にリンクされます。ただし、楽譜に表示する必要のない拍子記号は非表示にできます。

### ヒント

挿入モードの範囲を「現在の小節のグローバル調整 (Global Adjustment of Current Bar)」に設定すると、フロー内の最初の小節の音符/休符を削除することで弱起 (アフタクト) の作成や削除を行なえます。また、これによりアフタクトで始まるフローの最後の小節を短くすることもできます。

### 関連リンク

[拍子記号と弱起の入力方法 \(262 ページ\)](#)

[拍子記号の表示/非表示 \(1108 ページ\)](#)

[挿入モードの範囲 \(411 ページ\)](#)

[音符/アイテムの削除 \(414 ページ\)](#)

[小節 \(677 ページ\)](#)

[小節番号 \(687 ページ\)](#)

[トラック概要 \(441 ページ\)](#)

[既存の音符を装飾音符に変換する \(814 ページ\)](#)

[装飾音符を標準の音符に変換する \(814 ページ\)](#)

## アフタクトまたは不規則小節として部分小節を定義する


拍子記号の開始位置にある明示的な不規則小節をアフタクトとして定義するかどうかを変更できます。これは、小節内の音符がどのように連桁でつながれ、グループ化されるかに影響します。

アフタクトとして定義された不規則小節の音符は小節の終わりから連桁/グループ化されますが、アフタクトとして定義されていない不規則な小節の音符は小節の始まりから連桁/グループ化されません。

### 補足

明示的な不規則小節およびアフタクトの小節は、拍子記号の一部として入力する必要があります。たとえば拍子記号のポップオーバーに **4/4,1.5** と入力して、4/4 の拍子記号と 4 分音符 1.5 個分の拍 (8 分音符 3 つ分の拍) のアフタクトを入力します。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

#### 手順

1. アウフタクトの定義を変更する明示的な不規則小節で始まる拍子記号または拍子記号のガイドを選択します。
2. プロパティパネルで、「拍子記号 (Time Signatures)」グループの「1 小節めをアウフタクトとしてグループ化 (Group first bar as pick-up)」をオンにします。
3. 対応するチェックボックスをオン/オフにします。

#### 結果

「1 小節めをアウフタクトとしてグループ化 (Group first bar as pick-up)」とその対応するチェックボックスの両方がオンの場合は、選択した拍子記号の開始位置にある不規則小節がアウフタクトとして定義され、対応するチェックボックスがオフの場合は通常の不規則小節として定義されます。

このプロパティがオフの場合は、Dorico SE は内部ヒューリスティクスを使用してアウフタクトか通常の不規則小節かを自動的に定義します。

#### 例



コモンタイムのアウフタクトとして定義された不規則小節



アウフタクトではなく通常の不規則小節として定義された不規則小節

## 大きな拍子記号

大きな拍子記号は、譜表に対するサイズが標準よりずっと大きい、スケールアップされた拍子記号です。これはオーケストラのスコアで役に立ちます。譜表サイズが小さいことから拍子記号も標準のままだと小さく、指揮者にとって読みづらくなるからです。

大きな拍子記号は、映画音楽のスコアでも非常によく使用されます。これは、指揮者が録音セッションまでのスコアの準備に多くの時間をかけられることがまれであるためです。大きな拍子記号を使用すると、ページ上で拍子の変更がはっきり見やすくなります。特に拍子が何度も変更される場合に有効です。

Dorico SE では、大きな拍子記号を以下の配置で表示できます。

- 大括弧のグループごとに1つ
- 譜表の上の組段オブジェクトの位置

### 大括弧のグループごとに1つ表示される拍子記号

譜表ごとに譜表と同じ高さの拍子記号を表示するかわりに、譜表の大括弧によるグループごとに1つの大きな拍子記号を表示できます。大括弧のグループごとに1つ表示される場合、拍子記号は大括弧によるグループに属する譜表の数に応じて拡大されます。拍子記号のサイズは、大括弧のグループに4つ以上の譜表が含まれるとき最大になります。1つの譜表に表示される場合、大きな拍子記号は譜表の上下

に少しずつはみ出します。これは映画音楽の録音セッション用のパート譜で一般的に使用されるものです。



大括弧のグループごとに1つ表示される「ナローセリフ (Narrow, serif)」の拍子記号

大括弧のグループに表示される大きな拍子記号は、表示倍率が高く、標準の拍子記号のデザインを使用しているときは特に、水平方向のスペースを大きく占める場合があります。そのため、大括弧のグループに大きな拍子記号を表示するレイアウトにおいては、ナローデザインの拍子記号の使用をおすすめします。

### 組段オブジェクトの位置に表示される拍子記号

大括弧のグループごとに大きな拍子記号を1つ表示するのと似た形で、譜表上の組段オブジェクトの位置のみに拍子記号を表示することもできます。このとき組段ごとの拍子記号の表示位置は、リハーサルマークやテンポ記号など他の組段オブジェクトの位置を制御するのと同じオプションによって制御されます。



組段オブジェクトの位置に表示される「標準 (Normal)」の拍子記号

組段オブジェクトの位置に表示される拍子記号は水平方向のスペースを占めないため、これにナローフォントスタイルを使用する必要はそれほどありません。またこれは、拍子記号の前後の音符間の水平距離も減らします。音符のスペーシングに与える影響が少ないため、この拍子記号の配置法は20世紀以降の現代音楽においてよく使用されるようになりました。

組段オブジェクトの位置に表示する拍子記号に音符による分母のスタイルを使用している場合、音符は分子の下ではなく右に表示されます。

初期設定では、組段オブジェクトの位置の拍子記号は標準の拍子記号の2倍のサイズとなり、同じ位置の他のアイテムは強制的にその右に表示されます。

関連リンク

[拍子記号と弱起の入力方法 \(262 ページ\)](#)

[拍子記号のデザインを個別に変更する \(1109 ページ\)](#)

[組段オブジェクト \(1055 ページ\)](#)

[組段オブジェクトの位置の変更 \(1056 ページ\)](#)

[組段オブジェクト位置に拍子記号を表示する場所では小節番号を非表示にする \(694 ページ\)](#)

## 拍子記号のサイズと位置の変更

拍子記号のサイズは、その垂直位置も含めて、レイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、フルスコアレイアウトでは大きな拍子記号を大括弧ごとに中央揃えで表示させつつ、パートレイアウトでは譜表ごとに標準サイズの拍子記号を表示させることができます。

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、拍子記号のサイズを変更するレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「**拍子記号 (Time Signatures)**」をクリックします。
4. 「**拍子記号の位置とサイズ (Time signature position and size)**」で以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **すべての譜表に表示 (Show on every staff)**
  - **大括弧ごとに1つ表示 (Show once per bracket)**
  - **組段オブジェクトの位置に表示 (Show at system object positions)**
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

### 結果

選択したレイアウトの拍子記号のサイズと位置が変更されます。

組段オブジェクトの位置の譜表の上に大きな拍子記号を表示すると、譜表上の水平方向のスペースを一切使用しません。これ以外を選択すると、拍子記号によって水平方向のスペースが占められます。

### 関連リンク

[大きな拍子記号 \(1101 ページ\)](#)

[拍子記号の位置 \(1107 ページ\)](#)

[拍子記号のデザインを個別に変更する \(1109 ページ\)](#)

[組段オブジェクト位置に拍子記号を表示する場所では小節番号を非表示にする \(694 ページ\)](#)

## 拍子記号のスタイル

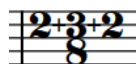
Dorico SE では、拍子記号をさまざまなスタイルで表示できます。たとえば、分母を数字か音価のいずれかを選択して表示できます。

### 分子スタイル

分子は常に1つか複数の数字であり、小節の拍数の合計を1つの数字で示す場合と、小節のデュレーション合計がどのような拍グループに分割されているかを示す場合があります。



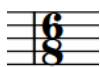
「数字 (Number)」の分子



「拍グループ (Beat group)」の分子

### 分母スタイル

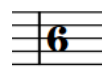
分母は数字かデューレーションに等しい音符として表示するか、まったく表示しないか選択できます。



「数字 (Number)」の分母



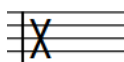
「音符 (Note)」の分母



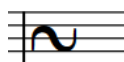
「なし (None)」の分母

### 自由拍子のスタイル

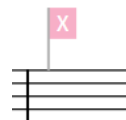
自由拍子記号は、X またはペンデレツキの記号で表示するか、記号を使わず非表示にできます。記号を使わない自由拍子記号はガイドで示されます。



「X」のオープンスタイル



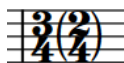
「ペンデレツキの記号 (Penderecki's symbol)」のオープンスタイル



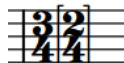
「記号なし (No symbol)」のオープンスタイル

### 入れ替え可能な拍子の拍子記号の区切り文字スタイル

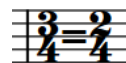
入れ替え可能な拍子の拍子記号にはさまざまな区切り文字スタイルを設定できます。区切り文字のスタイルは、ポップオーバーを使用して入れ替え可能な拍子の拍子記号を入力する際に指定できるほか、入力後に個々に指定することもできます。



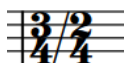
「括弧 (Parentheses)」の区切り文字



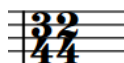
「角括弧 (Brackets)」の区切り文字



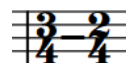
「イコールサイン (Equals sign)」の区切り文字



「斜線 (Slash)」の区切り文字



「スペース (Space)」の区切り文字



「ハイフン (Hyphen)」の区切り文字

#### 関連リンク

[拍子記号のタイプ \(1097 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使った拍子記号の入力 \(266 ページ\)](#)

[拍子記号のポップオーバー \(263 ページ\)](#)

[拍子記号のデザインを個別に変更する \(1109 ページ\)](#)

[拍子記号の自由拍子のスタイルを個別に変更する \(1105 ページ\)](#)


[入れ替え可能な拍子の拍子記号の区切り文字のスタイルを個別に変更する \(1106 ページ\)](#)

[ガイド \(409 ページ\)](#)

## 拍子記号の分子スタイルの変更

個々の拍子記号の分子に各小節の拍の総数を表示するか、それとも各小節の分割のされ方を表示するか選択できます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

---

#### 手順

1. 分子スタイルを変更する拍子記号を選択します。
2. プロパティパネルの「拍子記号 (Time Signatures)」グループで、「分子スタイル (Numerator style)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 数字 (Number)
  - 拍グループ (Beat group)

---


#### 結果

選択した拍子記号の分子スタイルが変更されます。

## 拍子記号の分母スタイルの変更

拍子記号の分母スタイルを個別に変更できます。たとえば、分母の数字を音符に置き換えることができます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

---

#### 手順

1. 分母スタイルを変更する拍子記号を選択します。
2. プロパティパネルの「拍子記号 (Time Signatures)」グループで、「分母スタイル (Denominator style)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 数字 (Number)
  - 音符 (Note)
  - なし (None)

---


#### 結果

選択した拍子記号の分母スタイルが変更されます。

## 拍子記号の自由拍子のスタイルを個別に変更する

個々の拍子記号の自由拍子のスタイルは個別に変更できます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

---

#### 手順

1. スタイルを変更する自由拍子の拍子記号を個別に選択します。

2. プロパティパネルの「拍子記号 (Time Signatures)」グループで、「オープンスタイル (Open style)」から以下のいずれかのオプションを選択します。

- 記号なし (No symbol) 
- 「X」 
- ペンデレツキの記号 (Penderecki's symbol) 

#### 結果

選択した拍子記号の自由拍子のスタイルが変更されます。「記号なし (No symbol)」の自由拍子記号はガイドで表示されます。


#### 関連リンク

- [拍子記号のスタイル \(1103 ページ\)](#)
- [拍子記号と弱起の入力方法 \(262 ページ\)](#)
- [ガイド \(409 ページ\)](#)

## 入れ替え可能な拍子の拍子記号の区切り文字のスタイルを個別に変更する

入れ替え可能な拍子の拍子記号に表示される区切り文字は個別に変更できます。

#### 前提条件







- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

#### 手順

1. 区切り用文字を変更する入れ替え可能な拍子の拍子記号を個別に選択します。

#### 補足

入れ替え可能な拍子の拍子記号では、プロパティパネルの「拍子記号 (Time Signatures)」グループの「区切り用文字 (Separator)」が自動的にオンになります。

2. 「区切り用文字 (Separator)」のメニューから、以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 括弧 (Parentheses) 
  - 角括弧 (Brackets) 
  - イコールサイン (Equals sign) 
  - 斜線 (Slash) 
  - スペース (Space) 
  - ハイフン (Hyphen) 

#### 結果

選択した入れ替え可能な拍子の拍子記号の区切り用文字のスタイルが変更されます。

#### ヒント

- ポップオーバーを使用して入れ替え可能な拍子の拍子記号を入力する際に、区切り文字のスタイルを指定できます。
- 結合拍子の拍子記号は、入れ替え可能な拍子の拍子記号と外観が似ていますが、これとは異なる動作をするものです。結合拍子の拍子記号は「+」記号で区切られるのに対し、入れ替え可能な拍子の拍子記号の区切り文字は6種類ありますが、ここに「+」記号は使用できません。



結合拍子の拍子記号では「区切り用文字 (Separator)」をオンにして利用できるオプションを選択できますが、このプロパティが効果を持つのは、入れ替え可能な拍子の拍子記号の区切り用文字の外観のみです。

関連リンク

[拍子記号のスタイル \(1103 ページ\)](#)


[ポップオーバーを使った拍子記号の入力 \(266 ページ\)](#)

[拍子記号のポップオーバー \(263 ページ\)](#)

## コモン/カットコモンの拍子記号の外観を変更する

個々のコモン/カットコモンの拍子記号を、コモン/カットコモン記号か、分子と分母 (2/2 や 4/4 など) のいずれかで表示できます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

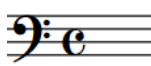
手順

1. 外観を変更するコモン/カットコモンの拍子記号を選択します。
2. プロパティパネルの「拍子記号 (Time Signatures)」グループで、「コモン/カットコモン (Common/Cut common)」をオンまたはオフにします。

結果

「コモン/カットコモン (Common/Cut common)」をオンにすると、選択した拍子記号がコモン/カットコモン記号で表示され、オフにすると分子と分母で表示されます。

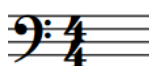
例



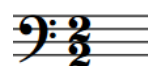
コモンの拍子記号



カットコモンの拍子記号



コモンの拍子記号を 4/4 として表示した状態



カットコモンの拍子記号を 2/2 として表示した状態

関連リンク

[拍子記号と弱起の入力方法 \(262 ページ\)](#)

## 拍子記号の位置

標準の拍子記号は、五線譜の第3線、または一線譜の譜表線がその中央を通過する形で配置されます。大きな拍子記号は、大括弧のグループごとに中央揃えまたは上揃えで配置するか、組段オブジェクトの位置の譜表の上に配置できます。

Dorico SE では、音部記号、調号、小節線のあとに拍子記号が自動的に配置されます。

拍子記号のリズム上の位置は記譜モードで移動できます。これらは衝突を回避する形で自動的に配置されます。

拍子記号の位置はレイアウトごとに個別に変更もできます。たとえば、一部のレイアウトでは拍子記号を譜表の上の組段オブジェクトの位置に表示しつつ、他のレイアウトでは大括弧ごとに1つ表示することなどができます。

関連リンク

[組段オブジェクト \(1055 ページ\)](#)

[親切拍子記号 \(1099 ページ\)](#)

[大きな拍子記号 \(1101 ページ\)](#)


[組段オブジェクトの位置の変更 \(1056 ページ\)](#)

[拍子記号と弱起の入力方法 \(262 ページ\)](#)

## 拍子記号の表示/非表示

拍子記号は、プロジェクトから削除することなく表示/非表示を切り替えられます。これにより、現在楽譜領域で開いているレイアウトだけではなく、すべてのレイアウトで表示/非表示が切り替わります。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。

---

手順

1. 非表示にする拍子記号、または表示する拍子記号のガイドを選択します。
2. プロパティパネルの「**拍子記号 (Time Signatures)**」グループで、「**拍子記号を非表示 (Hide time signature)**」をオンまたはオフにします。

---

結果

「**拍子記号を非表示 (Hide time signature)**」をオンにすると、選択した拍子記号がすべてのレイアウトで非表示になり、オフにすると表示されます。

非表示にした各拍子記号の位置にはガイドが表示されます。ただし初期設定では、ガイドは印刷されません。

補足

- 非表示の拍子記号は水平方向のスペースを一切取らないため、拍子記号の表示/非表示は音符のスペーシングに影響します。
- 拍子記号のガイドの表示/非表示は「**ビュー (View)**」 > 「**ガイド (Signposts)**」 > 「**拍子記号 (Time Signatures)**」を選択して切り替えられます。
- コード記号、演奏技法、数字付き低音、テキストアイテム、および拍子記号に適用される、「**環境設定 (Preferences)**」の「**キーボードショートカット (Key Commands)**」ページにある「**アイテムを表示/非表示 (Hide/Show Item)**」にキーボードショートカットを設定できます。

---

関連リンク

[音符のスペーシング \(537 ページ\)](#)

[ガイド \(409 ページ\)](#)


[拍子記号と弱起の入力方法 \(262 ページ\)](#)

[注釈 \(510 ページ\)](#)

## 入れ替え可能な拍子の拍子記号を終了する

入れ替え可能な拍子の拍子記号に指定されている拍子記号は、入力し次第すべて自動的に非表示になります。選択した拍子記号から入れ替え可能な拍子の拍子記号を終了して、それらを表示できます。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

### 手順

1. そこから入れ替え可能な拍子の拍子記号を終了する拍子記号の小節線かガイドを選択します。
2. プロパティパネルの「拍子記号 (Time Signatures)」グループで、「相互変換可能範囲を終了 (End interchangeable)」をオンにします。

### 結果

入れ替え可能な拍子の拍子記号が選択した拍子記号の位置で終了します。選択した拍子記号、およびその位置で有効な入れ替え可能な拍子の拍子記号で指定した後続のすべての拍子記号が、次の既存の入れ替え可能な拍子の拍子記号の位置か、フローの終了位置のいずれか先に到達したところまで表示されません。

## 拍子記号のデザインを個別に変更する

使用するフォントスタイルなど、拍子記号のデザインはレイアウトごとに個別に変更できます。たとえば、フルスコアレイアウトの拍子記号にはプレーンフォントを使用しつつ、パートレイアウトには標準の拍子記号用フォントを使用するなどができます。

### 手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「レイアウトオプション (Layout Options)」を開きます。
2. 「レイアウト (Layouts)」リストから、拍子記号のデザインを変更するレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリーリストの「拍子記号 (Time Signatures)」をクリックします。
4. 「拍子記号のデザイン (Time signature design)」で以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 標準 (Normal)
  - ナローセリフ (Narrow, serif)
  - ナローサンセリフ (Narrow, sans serif)
  - プレーンフォント (Plain font)
5. 「適用 (Apply)」をクリックしてから「閉じる (Close)」をクリックします。

### 結果

選択したレイアウトの拍子記号のデザインが変更されます。「プレーンフォント (Plain font)」を選択した場合、それ以外のオプションを選んだ場合とは異なるフォントスタイルが拍子記号に使用されます。

関連リンク  
[大きな拍子記号 \(1101 ページ\)](#)

# トレモロ

トレモロとは、1本の符尾をまたぐ、または複数の符尾の間に配置される太い斜めの線です。これは単音または複数の音符の連続で、音符を繰り返すことを示すために使用されます。

符頭を1つ1つ記譜せずにトレモロストロークを使用すると、水平方向のスペースが節約できるとともに早いパッセージの読解が容易になります。



トレモロストロークの数は、音符を繰り返す回数とその速さの両方を示します。たとえば音価が指定されたトレモロでは、4分音符の符尾に付く1本のトレモロストロークは2個の8分音符を演奏することを示し、4分音符の符尾に付く3本のトレモロストロークは8個の32分音符を演奏することを示します。



1ストロークの単音トレモロが付いた4分音符と、それを音符で記したものの



3ストロークの単音トレモロが付いた4分音符と、それを音符で記したものの

トレモロには以下の種類があります。

## 単音のトレモロ

1音が繰り返されます。単音トレモロは音符の符尾に配置されます。



単音のトレモロ(2ストローク)が追加された4分音符

## 重音のトレモロ

複数の音符(通常は2つ)が連続で演奏されます。これはトリルに似ていますが、トリルがGとAなど隣接する2つの音符を素早く交互に演奏することに対し、重音トレモロに使用する音符の制限はなく、ただ楽器の性能の限界が制約となります。

重音のトレモロでまとめられたすべての音符は、それぞれがトレモロ全体のデュレーションを示します。たとえば、重音のトレモロでまとめられた2つの4分音符は2分音符として表示されます。

重音のトレモロは2つ以上の音符の符尾の間に配置されます。



トレモロでまとめられていない4分音符



2つのペアになるように左の4分音符の間に挿入された重音のトレモロ

### 連符のトレモロ

連符中の複数の音符が記譜された並びで繰り返されます。連符のトレモロは連符のすべての音符の間に配置されます。



トレモロなしの2つの異なる連符に含まれる4 左の連符にかけて挿入される連符の重音のトレモロ

音楽的な状況によって、トレモロの音価は指定される場合と指定されない場合があります。音価が指定されるトレモロと指定されないトレモロに視覚的な違いはないため、作曲家または編曲者が、たとえばスコアの前付けにおける指示やスコア中の指示テキストなどの形で、トレモロの演奏方法を指定する場合も多く見られます。

### 音価が指定されたトレモロ

トレモロストロークの数は、その位置に適用されるテンポと拍子による正確なリズムに対応します。

### 音価が指定されないトレモロ

ストロークの数とリズムの間に関係性はありません。そのかわり、音価が指定されないトレモロはテンポに関わらずできるだけ速く演奏されます。

音価が指定されないトレモロは、多くの場合3本以上のトレモロストロークを使用し、「trem.」のテキスト指示を伴う場合もあります。

### 関連リンク

[リピートとトレモロの入力方法 \(374 ページ\)](#)

[トレモロの削除 \(1114 ページ\)](#)

[タイのつながりの中のトレモロ \(1113 ページ\)](#)

[トレモロの速さの変更 \(1113 ページ\)](#)

## トレモロの一般的な配置規則

単音トレモロは音符の符尾に配置され、重音トレモロは2つ以上の音符の間に配置されます。重音トレモロが3つ以上の音符にまたがる場合、トレモロストロークはすべての音符の間に配置されます。

トレモロストロークの線は、ストロークの間隔が十分広くなりストロークの数が即座に読み取れるように、連符よりもわずかに細くなっています。

Dorico SE では、トレモロストロークと加線や符尾の符鉤との衝突が自動的に回避されます。

譜表の内側のトレモロストロークは、符頭から少なくとも間1つ分の距離を置くとともに、譜表の線および間に対する正しい位置に配置されます。つまり、音符のピッチを変更してもトレモロストロークの位置が変わらない場合もあります。



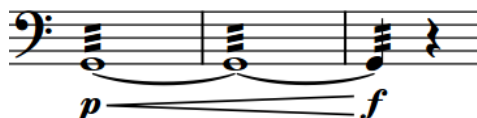
前2つと後ろ2つの音符のトレモロストロークの位置は同じですが、ピッチはいずれも異なります。

Dorico SE では、フレーズの方向に関わらず、単音トレモロのストロークの角度は常に同じです。重音トレモロのストロークの角度は、重音トレモロが適用される符尾それぞれの高さにより決定されます。

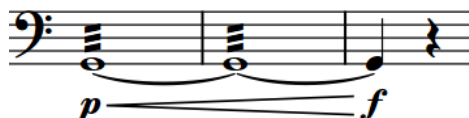
## タイのつながりの中のトレモロ

初期設定では、単音のトレモロはタイでつながれたすべての音符、あるいは最初または最後の音符以外のすべての音符に表示されます。タイでつながれた音符からトレモロストロークを削除すると、タイのつながりに属するすべての音符からトレモロストロークが削除されます。

Dorico SE では、タイでつながれた最初/最後の音符以外のすべての音符に表示される単音トレモロをそれぞれ「アタック付きトレモロ」、「リリース付きトレモロ」と呼びます。



タイのつながりに追加された単音のトレモロ



タイのつながりにリリースが追加されたトレモロ

Dorico SE では、トレモロは初期設定では音価が指定されていると見なされるため、タイのつながりの後続の音符に表示されるトレモロストロークの数は、必要に応じて自動的に調整されます。たとえば、2本のトレモロストロークが付いた8分音符が4分音符にタイでつながれた場合、4分音符には3本のトレモロストロークが付きます。これはトレモロストロークの機能が連桁に類似するためであり、2本のトレモロストロークと8分音符の符鉤1つは、3本のトレモロストロークと等価になります。



タイのつながりで2つめの音符が1つめより長い場合のトレモロストロークのデフォルトの数

関連リンク

[タイ \(1086 ページ\)](#)

[ポップオーバーを使ったトレモロの入力 \(383 ページ\)](#)

[パネルを使ったトレモロの入力 \(385 ページ\)](#)

[トレモロの削除 \(1114 ページ\)](#)

## トレモロの速さの変更

トレモロの速さは、入力後でもストロークの数を変更することで変更できます。

手順



1. 記譜モードで、速さを変更するトレモロの付いた音符を選択します。

反復記号パネルの「**トレモロ (Tremolos)**」のセクションでは、選択した音符に対応するトレモロストロークの数のボタンが強調表示されています。

補足

単音トレモロと重音トレモロは別個に選択します。

2. 反復記号パネルの「**トレモロ (Tremolos)**」のセクションで、新たに選択するトレモロストロークの数のボタンをクリックします。

たとえば、ストロークが2本の単音トレモロを入力するには「**単音トレモロ (2 ストローク) (Two Strokes Single-note Tremolo)**」をクリックし、ストロークが3本の重音トレモロを入力するには「**重音トレモロ (3 ストローク) (Three Strokes Multi-note Tremolo)**」をクリックします。



#### 結果

選択した音符のトレモロストロークの本数が変更され、トレモロの速さも変化します。

## トレモロの削除

単音トレモロおよび重音トレモロは、適用される音符に影響することなく、それだけを音符から削除できます。

#### 手順

1. 記譜モードで、トレモロストロークを削除する音符を選択します。
2. 記譜ツールボックスで「パネル (Panels)」をクリックし、「反復記号 (Repeat Structures)」をクリックして反復記号パネルを表示します。
3. 「トレモロ (Tremolos)」セクションで、選択したトレモロのタイプに応じて以下のボタンのいずれかまたは両方をクリックします。
  - 単音トレモロを削除 (Remove Single-note tremolo) 
  - 重音トレモロを削除 (Remove Multi-note tremolo) 

#### 結果

対応するタイプのトレモロストロークが削除されます。

#### ヒント

リピートのポップオーバーに **0** または **clear** を入力してトレモロを削除することもできます。

#### 関連リンク

- [記譜ツールボックス \(182 ページ\)](#)
- [反復記号パネル \(378 ページ\)](#)
- [リピートのポップオーバー \(375 ページ\)](#)

## トレモロが付いた音符の位置

単音トレモロおよび重音トレモロが付いた音符は、通常の音符と同じ方法で異なる位置に移動できます。ただし、重音トレモロを小節線をまたいで移動させた場合、そのトレモロストロークは自動的に削除されます。

単音トレモロは、小節線を越えて異なる位置に移動しても、トレモロストロークに影響することはありません。音符の移動先の位置と拍子記号によっては、通常の音符と同様、必要に応じてタイのつながりに自動的に書き換えられる場合があります。

#### 補足

単音トレモロが付いたタイのつながりを構成する音符がそれぞれ異なるデュレーションとなった場合、それぞれの音符に付くトレモロストロークの数も異なります。

#### 関連リンク

- [音符/アイテムの位置の移動 \(419 ページ\)](#)

# 連符

連符は、現在の拍に応じた通常の分割とは異なる分割数の拍のことで、連符は、通常の分割パターンで拍内に入る音符よりも多いまたは少ない音符を拍に収める場合に使用されます。



連符は、標準とは異なる形で分割されますが、通常の音符と同じリズムの記譜法を使用するため、デュレーションが異なることを明確に示すために印を付ける必要があります。連符の数や比率を示す数字は連符に含まれる音符の数を示し、連符の角括弧は連符で連結されない連符のデュレーションを示します。

Dorico SE では、連符はどんなデュレーションの音符でも含めることができるコンテナのように動作します。たとえば、4分音符を8分音符の3連符の開始位置に入力できます。

連符が小節線をまたぐ場合、たとえば6連符を2つの3連符に分割するなど、自動的に正しく記譜されます。連符を分割することなく、小節線をまたがせることもできます。

連符の入力中にキーボードを使用して音符を入力する場合、Dorico SE では連符の入力または音符の入力を終了するまで、指定した連符の入力が続きます。

連符の角括弧や数と比率を示す数字は、さまざまな組み合わせで表示できます。また、連符の数と比率を示す数字の横に連符の音価を示す音符記号を表示することもできます。

関連リンク

[連符の入力 \(233 ページ\)](#)

[連符の角括弧 \(1120 ページ\)](#)

[連符の数や比率を示す数字 \(1123 ページ\)](#)

[連符が小節線をまたぐことの許可/禁止の切り替え \(1118 ページ\)](#)

[音符/アイテムの位置の移動 \(419 ページ\)](#)

## 入れ子状の連符

連符がより大きな連符の中に入っているものは入れ子状の連符と呼ばれ、複雑なリズムを表現する際にしばしば用いられます。Dorico SE では、入れ子状の連符の階層数に制限はありません。

例





入れ子状の連符

## 入れ子状の連符の入力

入れ子状の連符は、空白の譜表に入力することも、既存の連符を選択してその中に入力することもできます。

### 手順

1. 記譜モードで音符を入力します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって連符のポップオーバーを開きます。
  - **[;]** を押します。
  - 音符ツールボックスで「**連符 (Tuplets)**」 をクリックしたままにして、そのあと「**x:y**」 をクリックします。

キーボードを使って連符を入力すると、指定した連符として音符が自動的に入力されます。

### 補足

既存の連符に入れ子状の連符を入力する場合、手順3と4は飛ばします。

3. 必要に応じて、空白の譜表に入れ子状の連符を入力する場合は、ポップオーバーに外側の連符の比率を入力します。

たとえば、「**3:2q**」と入力して4分音符の3連符を入力します。
4. 必要に応じて、**[Return]** を押してポップオーバーを閉じ、外側の連符の入力を確定します。
5. **[;]** を押して連符のポップオーバーを再度開きます。
6. 内側の連符の比率を入力します。

たとえば、「**5:4e**」と入力して8分音符の5連符を入力します。
7. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じ、内側の連符の入力を確定します。
8. 任意の音符を入力します。

キーボードを使って連符を入力すると、指定した連符として音符が自動的に入力されます。
9. 以下のいずれかの操作を行なって、入れ子状の連符の入力を終了します。
  - 内側の連符の入力を終了して外側の連符の入力を続けるには、**+** を1回押します。
  - 両方の連符の入力を終了して標準の音符入力に戻るには、**+** を2回押すか矢印キーでキャレットを移動します。
  - 音符の入力を完全に停止するには、**[Esc]** を押します。


### 結果

音符は入れ子状の連符としてキャレット位置から入力されます。

内側の連符の倍数が外側の連符内にちょうど収まる場合は、連符を手動で停止するまで、指定された入れ子状の連符として音符入力を続けられます。

内側の連符の倍数が外側の連符内に収まらない場合、外側の連符内に収まる最後の音符を入力したところで内側の連符の入力が自動的に停止します。そのあとは手動で停止するまで、外側の連符の入力が続きます。

### 補足

音符ツールボックスの「**連符 (Tuplets)**」 を長押ししたあとに、希望する連符をクリックすることでも入れ子状の連符を入力できます。ただし、現在選択している音符のデュレーションに従って、クリックした内側の連符が外側の連符に入りきる必要があります。



## 関連リンク

[連符のポップオーバー \(234 ページ\)](#)[音符ツールボックス \(177 ページ\)](#)[音符の入力 \(201 ページ\)](#)[音符/休符のデュレーションの選択 \(240 ページ\)](#)

## 既存の音符を連符に変換する

既存の音符はどれでも連符に変換できます。これはたとえば、既存のデュレーション範囲内に追加の音符を入れ込む場合に使用できます。

## 手順

1. 記譜モードで、連符に変換する単一の譜表上の音符を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって連符のポップオーバーを開きます。
  - **[;]** を押します。
  - 音符ツールボックスで「**連符 (Tuplets)**」 をクリックしたままにして、そのあと「**x:y**」 をクリックします。

ポップオーバーには選択内容に基づき提案される比率が自動的に記入されます。


3. 必要に応じて、ポップオーバー内の比率を変更します。たとえば、「**3:2**」と入力して3連符を入力します。
4. **[Return]** を押してポップオーバーを閉じます。

## 結果

選択した音符が、ポップオーバーの比率に従い連符に変換されます。たとえば、5つの8分音符を選択してポップオーバーに**5:4**と入力すると、選択した音符が8分音符の5連符に変わります。

選択した音符が指定した比率の1つの連符に収まる場合、連符は1つだけ作成されます。選択した音符が1つの連符に収まらない場合、必要となる数の連符が自動的に作成されます。

## ヒント

また、音符ツールボックスの「**連符 (Tuplets)**」 をクリックしたままにしてから使用する連符をクリックすることでも、既存の音符を連符に変換できます。

## 関連リンク

[連符のポップオーバー \(234 ページ\)](#)[連符の入力 \(233 ページ\)](#)[音符ツールボックス \(177 ページ\)](#)[既存の音符を装飾音符に変換する \(814 ページ\)](#)

## 連符から標準の音符に変換する

既存の連符の音符はどれでも標準の音符に変換できます。たとえば、連符の8分音符から標準の8分音符に変換できます。

## 手順

1. 記譜モードで、標準の音符に変換する連符の角括弧、数/比率、またはガイドのみを選択します。

## 補足

連符の符頭は選択してはいけません。

2. 選択した連符を変換することで、必要に応じて後続の音符を後ろにずらすには、**[I]** を押して「挿入 (Insert)」モードをオンにします。
3. 「挿入 (Insert)」モードをオンにした場合は、適切な挿入モードの範囲を選択します。
4. **[Backspace]** 又は **[Delete]** を押します。

## 結果

選択した連符が削除されます。連符に含まれていたすべての音符がアンスケールされ、記譜上は同じデュレーションの標準の音符として表示されます。たとえば、連符の4分音符は標準の4分音符に変わります。

挿入モードがオンになっている場合、連符内のすべての音符を保持することから必要となる追加のデュレーションを確保するために、後続の既存の音符はすべてリズム上の後ろの位置に押し出されます。挿入モードがオフになっている場合、選択している中で一番前の連符が展開され、後続の音符や連符に上書きされます。

## 関連リンク

[連符の数や比率を示す数字 \(1123 ページ\)](#)

[連符の角括弧 \(1120 ページ\)](#)

[音符の入力 \(201 ページ\)](#)

[装飾音符を標準の音符に変換する \(814 ページ\)](#)


[挿入モード \(410 ページ\)](#)

[挿入モードの範囲 \(411 ページ\)](#)

## 連符が小節線をまたぐことの許可/禁止の切り替え

連符が小節線をまたぐことを許可できます。たとえば、ルネサンス音楽などでは、記譜に影響を与えることなくティックの小節線をまたいで連符を配置する場合があります。Dorico SE の初期設定では、連符は小節線をまたぐと自動的に分割され、小節のデュレーションと連符の分割位置が明確に表示されません。

## 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。

## 手順

1. 小節線をまたぐことの許可/禁止を切り替える連符の角括弧または数や比率の数字を選択します。
2. プロパティパネルの「連符 (Tuplets)」グループで、「小節線をまたぐ (Spans barline)」をオンまたはオフにします。

## 結果

「小節線をまたぐ (Spans barline)」をオンにすると選択した連符が小節線をまたぎ、オフにすると小節線の位置で自動的に分割されます。

例



小節線をまたぎ、2つの3連符として表示される16分音 小節線をまたぐことが許可された同じ6連符の6連符

手順終了後の項目

選択した連符の連桁を連結できます。

関連リンク

[小節線 \(682 ページ\)](#)

[手動で音符に連桁を付ける \(700 ページ\)](#)

[連符の角括弧 \(1120 ページ\)](#)

[連符の数や比率を示す数字 \(1123 ページ\)](#)

## 連符の連桁

連符の連桁は、連符ではない音符の連桁と同様に、連符の音符を連桁で連結したものです。連符の連桁には、他の種類の連桁と同様の変更を加えることができます。

8分音符の2連符は連桁で括り、連符の数や比率を示す数字だけで記譜できるため、角括弧は必要ありません。



6/8 における8分音符での標準的な分割



6/8 の中を8分音符で4つに分割する

関連リンク

[連桁 \(699 ページ\)](#)

[連桁内の連符 \(712 ページ\)](#)

[手動で音符に連桁を付ける \(700 ページ\)](#)

[音符の連桁の解除 \(701 ページ\)](#)

[連桁グループの分割 \(701 ページ\)](#)

[不完全連桁の方向を変更する \(711 ページ\)](#)

[連桁の傾斜を個別に変更する \(704 ページ\)](#)

## 連符の角括弧

連符の角括弧は、連符内の音符を角括弧の中に収めることで3連符の4分音符のように連桁で連結されない連符のデュレーションを示します。

例



4/4 における 4 分音符での標準的な分割



4/4 の中を 4 分音符で 6 つに分割する

## ┌ 5 ─┐

連符の数が表示された連符の角括弧

### 補足

プロパティパネルの「**連符 (Tuplets)**」グループにあるプロパティを使用して、連符の角括弧を個別に編集できます。ただし、「**連符 (Tuplets)**」グループが表示されるのは、連符の数/比率または角括弧を選択した場合のみです。連符内の音符、あるいは連符と連符の数/比率または角括弧内の音符を選択した場合は表示されません。


関連リンク

[ライン](#) (956 ページ)



## 連符の大括弧を表示/非表示にする

連符の大括弧を個別に表示/非表示にできます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」 を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 非表示にする連符の角括弧、または角括弧を表示する連符のガイドを選択します。
2. プロパティパネルで、「**連符 (Tuplets)**」グループにある「**大括弧 (ブラケット)**」を有効化します。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 「**非表示 (Hidden)**」
  - 「**表示 (Shown)**」

結果

選択した連符の角括弧が表示または非表示になります。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。非表示にした各連符の位置、つまり数/比率または角括弧の付いていない連符の位置にガイドが表示されます。



手順終了後の項目

連符の表示を完全に非表示にする場合は、連符の数や比率を示す数字も非表示にする必要があります。

関連リンク

[ガイド \(409 ページ\)](#)

[連符の数や比率を示す数字の表示/非表示 \(1123 ページ\)](#)


[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

## 譜表に対する連符の角括弧の位置を変更する





連符の角括弧や数と比率を示す数字は、譜表の上または下、もしくは譜表間から、表示位置を個別に選択できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

---

手順

1. 譜表に対する位置を変更する連符の角括弧と連符の数や比率を示す数字を選択します。
2. プロパティパネルの「**連符 (Tuplets)**」グループで、「**位置 (Placement)**」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **上 (Above)** 
  - **下 (Below)** 
  - **上の譜表にまたがる (Cross-staff above)** 
  - **下の譜表にまたがる (Cross-staff below)** 

---

結果

選択した連符の角括弧の位置が変更されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

ヒント

- 「**位置 (Placement)**」をオフにすると、選択した連符がデフォルトの位置に戻ります。
- **[F]** を押すことで、選択した連符を譜表の上または下に表示するか、上または下の譜表にまたがるように表示するかを切り替えることもできます。

---

関連リンク


[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)




## 連符の角括弧の終了位置を変更する

個々の音符に対する連符の角括弧の終了位置は、個別に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

### 手順

1. 終了位置を変更する連符の角括弧を選択します。
2. プロパティパネルの「連符 (Tuplets)」グループで、「終了位置 (End position)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - 最後の音符の右側で終了 (End at right-hand side of final note) 
  - 次に続く音符の直前で終了 (End immediately before following note) 
  - 最後の連符のグループ位置で終了 (End at position of final tuplet division) 

### 結果

選択した連符の角括弧の終了位置が変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

プロパティをオフにすると、選択した連符が初期設定に戻ります。

### 関連リンク


[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

## 連符の角括弧を強制的に水平にする

個々の連符の角括弧の角度設定を水平に変更できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

### 手順

1. 角度を変更する連符の角括弧を選択します。
2. プロパティパネルの「連符 (Tuplets)」グループで、「連符を強制的に水平にする (Force horizontal)」をオンにします。

### 結果

プロパティをオンにすると、選択した連符の角括弧が水平になります。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

## 連符の数や比率を示す数字

連符の数と比率は非常に似ています。3連符の場合は3というように、ともに連符に含まれる長さの等しい音符の数を示します。しかし連符の比率はさらに、3連符であれば3:2というように、連符のデュレーションに対応する標準の音符の数も表示します。

さらに、連符の比率はユニットの音価を示す音符のグリフを表示することもできます。



比率と音価を示した連符

連符の数や比率を示す数字は、記譜された音符の数をどのように現在のテンポおよび拍子に入れこむかを演奏者に分かりやすく示します。


### 補足

プロパティパネルの「連符 (Tuplets)」グループにあるプロパティを使用して、連符の数や比率を個別に編集できます。ただし、「連符 (Tuplets)」グループが表示されるのは、連符の数/比率または角括弧を選択した場合のみです。連符内の音符、あるいは連符と連符の数/比率または角括弧内の音符を選択した場合は表示されません。





## 連符の数や比率を示す数字の表示/非表示

連符の数や比率を示す数字の表示/非表示を切り替えられます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。連符の数や比率を示す数字を表示する場合、連符ごとに個別に異なるタイプを選択できます。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

### 手順

1. 数/比率を非表示にする、または変更する連符の角括弧、あるいは数/比率を表示する連符のガイドを選択します。
2. プロパティパネルの「連符 (Tuplets)」グループで、「数字 (Number)」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - なし (None) 
  - 数字 (Number) 
  - 比率 (Ratio) 
  - 比率 + 音符 (Ratio+note) 

### 結果

選択した連符の、数や比率を示す数字の表示が変更されます。「なし (None)」を選択すると、選択した連符の数や比率を表わす数字が非表示になります。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。非表示にした各連符の位置、つまり数/比率または角括弧の付いていない連符の位置にガイドが表示されます。

「数字 (Number)」をオフにすると、選択した連符はデフォルトの設定に戻ります。

手順終了後の項目

連符の表示を完全に非表示にする場合は、連符の角括弧も非表示にする必要があります。

関連リンク

[連符の大括弧を表示/非表示にする \(1120 ページ\)](#)


[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)

[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

## 連符の数字や比率の位置を個別に変更する

連符の表示上またはリズム上の水平方向の中央位置のいずれかに、個々の連符の数字や比率を表示できます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「**プロパティ (Properties)**」を選択しておきます。
- ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 数字や比率の位置を変更する連符、または対象の連符のガイドを選択します。
2. プロパティパネルの「**連符 (Tuplets)**」グループで、「**中央 (Center)**」をオンにします。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **ビジュアル (Visual)**
  - **リズム (Rhythmic)**

結果

選択した連符の数や比率を示す数字の水平位置が変更されます。プロパティ範囲を「**ローカル (Locally)**」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

- 「**ビジュアル (Visual)**」は、連符の数や比率を示す数字の位置を、連符の表示上の中央位置にします。
- 「**リズム (Rhythmic)**」は、連符の数や比率を示す数字の位置を、連符のリズム上の中央位置にします (表示上は中央にならない場合があります)。

例



視覚的な中央位置



リズム上の中央位置

関連リンク

[連符の角括弧 \(1120 ページ\)](#)

[ガイド \(409 ページ\)](#)

# 無音程打楽器

無音程打楽器とは、特定のピッチにチューニングされていないすべての打楽器を含む表現です。これにはバスドラム、ギロ、マラカス、シンバル、シェイカーなどが含まれます。

Dorico SE は無音程打楽器に対する包括的なサポートを提供しています。複数のインストゥルメントの楽譜を打楽器キットにまとめ、レイアウトごとに異なる表示を行なうための柔軟なオプションを備えています。また、打楽器キットはドラムセットとしても定義でき、これにより音符のデフォルトの符尾方向が変更されます。

また無音程打楽器の演奏技法固有の符頭をカスタマイズしたり、新規に作成したりもできます。これにより、打楽器キットのそれぞれのインストゥルメントで、演奏技法ごとに異なる符頭を使用して、音符の演奏方法を指示できます。

関連リンク

[打楽器キットとドラムセット \(1126 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプ \(1130 ページ\)](#)

[打楽器キットの譜表ラベル \(1048 ページ\)](#)

[打楽器キットをドラムセットとして定義 \(144 ページ\)](#)

[無音程打楽器の音符を入力する \(217 ページ\)](#)

[無音程打楽器の演奏技法 \(1132 ページ\)](#)

[演奏技法固有の符頭 \(1132 ページ\)](#)

[符頭に括弧を表示する \(859 ページ\)](#)

## 打楽器キットと個々の打楽器インストゥルメント

打楽器キットでは、1人のプレーヤーに同時に割り当てられた複数の無音程打楽器をいくつかの方法で表示できます。キットに組み込まれていない複数の打楽器は、初期設定では現在演奏中のインストゥルメントのみ表示する1本の線上に表示されます。

打楽器キットの一般的なものとして、ドラムセットが挙げられます。ドラムセットは、フレームに取り付けられた複数の個別のインストゥルメントによって構成され、記譜は通常、標準の五線譜上に行なわれます。それぞれのインストゥルメントには譜表上の固有の位置や、場合によっては固有の符頭タイプが割り振られます。同様に、Dorico SE ではボンゴのペアもデフォルトの打楽器キットです。これは2つのボンゴドラムから構成され、通常2線のグリッド上に記譜されます。小さい方が上の線、大きい方が下の線に表示されます。

プレーヤーに割り当てられたインストゥルメントが1つか2つしかない場合は、個々の打楽器を個別に表示の方が適切な場合もあります。ただし、打楽器をキットに組み込むと楽譜表示の柔軟性が向上し、レイアウトごとに個別に変化させられます。また、キットではインストゥルメントのラベルもより強力に制御できます。

Dorico SE では、「**レイアウトオプション (Layout Options)**」の「**プレーヤー (Players)**」のページでインストゥルメントの変更がオンになっている場合、有音程楽器と同様にインストゥルメントからインストゥルメントへの切り替えを行なえます。

### 補足

設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルにあるプレーヤーカードのキットインストゥルメントは緑色で表示されますが、打楽器キットに属さない個々の打楽器インストゥルメントは、他のインストゥルメントと同様水色で表示されます。

## 打楽器キットとドラムセット

打楽器キットとは、1人のプレーヤーによって演奏される無音程打楽器の集まりです。ドラムセットは、ポップスやロック音楽で使用されることの多い、特殊なタイプの打楽器キットです。

### 補足

本書では、打楽器キットという用語は打楽器キットとドラムセットの両方を意味します。

Dorico SE では打楽器キットを五線譜やグリッドなど異なる方法で表示できます。打楽器キットをドラムセットとして動作させる必要がある場合、それらをドラムセットとして定義できます。

打楽器キットは設定モードで作成できます。既存の無音程打楽器をキットに組み込んだり、空のキットをプレーヤーに追加してから無音程打楽器をそれに追加したりできます。また、あらかじめ書き出して保存したキットの読み込みも行なえます。

打楽器は、そのインストゥルメントにすでに追加された楽譜の内容に一切影響しない形でプレーヤー間を移動できます。

### 補足

移動させるインストゥルメントが打楽器キットに組み込まれている場合は、他のプレーヤーに移動させる前にまずインストゥルメントをキットから取り除く必要があります。

個々の打楽器インストゥルメントは、他のインストゥルメントと同様に変更できます。しかし、無音程打楽器は無音程打楽器以外には変更できず、またキットに属する打楽器インストゥルメントは、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」のダイアログ内でしか変更できません。


### 関連リンク

- [打楽器キットの音符入力の設定 \(220 ページ\)](#)
- [打楽器キットの表示タイプ \(1130 ページ\)](#)
- [打楽器キットの譜表ラベル \(1048 ページ\)](#)
- [ユニバーサルインド太鼓記譜法 \(1143 ページ\)](#)
- [「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(140 ページ\)](#)
- [キットへの個別の打楽器インストゥルメントの結合 \(124 ページ\)](#)
- [打楽器キットをドラムセットとして定義 \(144 ページ\)](#)
- [打楽器キットへのインストゥルメントの追加 \(143 ページ\)](#)
- [打楽器キットから個別のインストゥルメントを削除 \(148 ページ\)](#)
- [インストゥルメントの移動 \(126 ページ\)](#)
- [無音程打楽器の音符を入力する \(217 ページ\)](#)

## 打楽器キットの書き出し

打楽器キットを .doricolib ファイルとして書き出せます。これにより、キットを 1 から作り直す必要なく再利用できます。

### 手順

- 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、打楽器キットを書き出すプレーヤーのカードを展開します。
- キットインストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。
- ダイアログ下部の「**キットを書き出す (Export Kit)**」をクリックして、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。

4. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、ライブラリーファイルの名前と保存場所を指定します。
  5. 「保存 (Save)」をクリックします。
- 

#### 結果

キットが書き出され、.doricolib ファイルとして保存されます。

#### ヒント

あとから .doricolib ファイルを他のプロジェクトに読み込むと、打楽器キットを再利用できます。

---

## 打楽器キットの読み込み

打楽器キットを収める .doricolib ファイルを読み込むことで、キットを 1 から作り直す必要なく再利用できます。

#### 前提条件

プロジェクトにシングルプレーヤーか楽器が関連付けられていないセクションプレーヤーを少なくとも 1 人追加しておきます。

---

#### 手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、以下のいずれかの方法で、読み込んだ打楽器キットを割り当てるプレーヤーのインストゥルメントピッカーを開きます。
    - プレーヤーを選択して **[Shift]+[I]** を押します。
    - プレーヤーのカードでプラス記号 **+** をクリックします。
    - プレーヤーを選択し、アクションバーの「**プレーヤー設定 (Player Settings)**」 **⋮** をクリックして「**インストゥルメントをプレーヤーに追加 (Add Instrument to Player)**」を選択します。プレーヤーを右クリックして、コンテキストメニューからオプションを選択することもできます。
  2. インストゥルメント選択ダイアログの「**キットを読み込む (Import Kit)**」をクリックして、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開きます。
  3. インポートする打楽器キットの .doricolib ファイルを探して選択します。
  4. 「**開く (Open)**」をクリックします。
- 

#### 結果

選択した .doricolib ファイルが打楽器キットとして読み込まれます。これはインストゥルメント選択ダイアログを開いたカードのプレーヤーに割り当てられます。

#### 関連リンク

[プレーヤーパネル \(95 ページ\)](#)

[プレーヤーの追加 \(110 ページ\)](#)



## 打楽器キットの別のインストゥルメントに音符を移動する

音符の入力後に、同じ打楽器キットの別のインストゥルメントに音符を移動できます。

### 補足

これらの手順は、一線譜を使用するインストゥルメントキットの表示タイプを使用するレイアウトには適用されません。このようなレイアウトでは、音符を他の譜表にまたぐことを許可したり動かしたりできません。

### 手順

1. 記譜モードで、打楽器キットの別のインストゥルメントに移動する音符を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、別のインストゥルメントに音符を移動します。
  - 上にあるインストゥルメントに移動させるには、**[Alt/Opt]+[↑]** を押します。
  - 下にあるインストゥルメントに移動させるには、**[Alt/Opt]+[↓]** を押します。

### 結果

音符がキット内の別のインストゥルメントに移動します。

### 手順終了後の項目

キット内の各インストゥルメントの位置を変更できます。

### 関連リンク

[「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(140 ページ\)](#)

[打楽器キット内のインストゥルメントの位置の変更 \(146 ページ\)](#)

[演奏技法固有の符頭の変更 \(1135 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプ \(1130 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプを変更する \(1131 ページ\)](#)

[譜表をまたぐ連符/トレモロの作成 \(707 ページ\)](#)

[音符/アイテムを別の譜表に移動する \(422 ページ\)](#)

## 打楽器キットの音符の記譜記号

打楽器キットでは、通常の音符と同様に音符に記譜記号を追加してさまざまなリズムを使用できますが、その作用は異なる場合があります。

### アーティキュレーション

打楽器インストゥルメントでは、キットの表示タイプにかかわらず、他のインストゥルメントと同じ方法でアーティキュレーションを追加できます。

ただし、グリッドおよび五線譜の表示では、追加したアーティキュレーションはいずれも、同じ声部の同じ位置にあるすべてのインストゥルメントに適用されます。たとえば、スネアドラムとトムトムの音符がリズム上の同じ位置にあるとして、これにアクセントを追加した場合、これらは初期設定ではいずれも下向きの符尾の声部で表示されるため、アクセントは両方のインストゥルメントに追加されます。

一線譜を使用するインストゥルメントの表示タイプに切り替えると、音符それぞれに適用されるアクセントが確認できます。

### 連符

グリッドおよび五線譜のキット表示タイプに記譜する場合、連符は同じ声部のすべてのインストゥルメントに追加されます。

インストゥルメントごとに個別にクロスリズムを入力する場合は、一線譜を使用するインストゥルメントの表示タイプに切り替えます。グリッドまたは五線譜のキット表示タイプに戻すと、Dorico SE はリズム上の矛盾を解消しようとします。

- 競合する連符: 連符のうち1つがデュレーションの競合を解消するために追加の声部に移動されます。
- あるインストゥルメントの連符の音符と、もう1つのインストゥルメントの連符ではない音符が、リズム上の同じ位置で開始する場合: 連符ではない音符が連符の一部であるかのように表示されます。これは、この音符の開始位置の位置が連符の開始位置と一致するため、元の記譜内容と発音は同じになるからです。
- あるインストゥルメントの連符の音符ともう1つのインストゥルメントの連符ではない音符がリズム上の同じ位置で開始しない場合、または他の連符ではない音符が連符の途中で開始する場合: 連符ではない音符がデュレーションの競合を解消するために追加の声部に移動されます。

#### 補足

グリッドおよび五線譜のキット表示タイプにおいて連符を削除すると、音符が同じ声部に属するすべてのインストゥルメントから連符が削除されます。

## 演奏技法

たとえばクローズのハイハットに +、オープンハイハットに ● などのように、演奏技法を入力できます。これは他のインストゥルメントと同様、音符の入力中に行なうことも、既存の楽譜にあとから追加することもできます。

演奏技法は、そこに同じ声部の他のインストゥルメントがある場合でも、選択した音符が属するインストゥルメントのみに追加されます。

## 打楽器のスティッキング

Dorico SE には現在、打楽器のスティッキングに関する専用の機能は実装されていません。ただし、キットのすべての表示タイプにおいて、打楽器のスティッキングを表現するために歌詞機能を使用できます。

- グリッド/五線譜の表示タイプ: スティックングを表示するインストゥルメントの音符を選択します。
- 一線譜を使用するインストゥルメントの表示タイプ: スティックングを表示するインストゥルメントに直接歌詞を入力します。

関連リンク

[アーティキュレーションの入力 \(251 ページ\)](#)

[連符の入力 \(233 ページ\)](#)

[個々の音符のピッチの変更 \(424 ページ\)](#)

[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハープペダルダイアグラムの入力方法 \(340 ページ\)](#)

[歌詞の入力 \(362 ページ\)](#)

## 打楽器キットにおける強弱記号

強弱記号は他のアイテムとは異なり、グリッドや五線譜の表示タイプと一線譜を使用するインストゥルメントの表示タイプとの間では共有されません。一線譜を使用するインストゥルメントの表示タイプにおいて追加された強弱記号は、グリッドや五線譜の表示に切り替えると表示されなくなります。

一線譜を使用するインストゥルメントの表示においては、大量の異なる強弱記号がリズム上の同じ位置にあることが許容されますが、グリッドおよび五線譜の表示では1か所に集約する必要があり、これが

困難であるためです。そのため、グリッドおよび五線譜の表示タイプにおいては、一線譜を使用するインストゥルメントの表示タイプとは別個に強弱記号を追加できます。

関連リンク  
[強弱記号の入力方法 \(287 ページ\)](#)

## 打楽器キットの表示タイプ

打楽器キットは3つの異なる表示タイプで表示でき、プロジェクトのレイアウトごとに個別に設定できます。

### 補足

グリッドや五線譜の表示タイプと一線譜を使用するインストゥルメントの表示タイプとの間では、強弱記号は共有されません。一線譜を使用するインストゥルメントの表示タイプにおいて追加された強弱記号は、グリッドや五線譜の表示に切り替えると表示されなくなります。

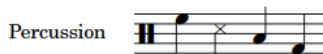
各表示タイプの外観/構造は「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」のダイアログで個別に編集できます。たとえば、五線譜表示でインストゥルメントの並び順を変更しても、これは同じ打楽器キットのグリッド表示のインストゥルメントの並び順に影響しません。

### 五線譜

キットのインストゥルメントは五線譜上に表示されます。譜表のそれぞれの線および間じどのインストゥルメントが表示されるか指定できます。キットの名前を示す1つの譜表ラベルが表示されます。

「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」のダイアログの編集エリアの左側に並ぶ数字は、譜表位置に対応します。たとえば0の位置は五線譜の第3線、1の位置は第3間、-2の位置は第2線といった具合です。

太くて黒い線は5本の譜表線を示し、その上下の灰色の線は加線の位置を示します。各インストゥルメントはそれぞれの譜表位置に表示されます。



### グリッド

キットのインストゥルメントはグリッド上に表示され、それぞれのインストゥルメントに1本ずつの線が与えられます。各線間の間隔の大きさはカスタマイズできます。各インストゥルメントの譜表ラベルは、通常の譜表ラベルより小さなフォントで表示されます。

「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」のダイアログの編集エリアの右側に並ぶ数字は、各楽器の線を隔てる譜表スペースの数に対応します。初期設定では、グリッドのすべてのインストゥルメントは2スペース離れています。

リスト上にインストゥルメントが並ぶ順番は、それらがスコア上に表示される順番に一致します。

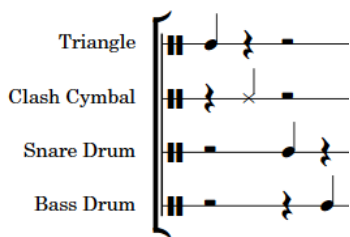
初期設定では、グリッド内の各インストゥルメントにはそれぞれの譜表ラベルが付き、それぞれの線に垂直方向で揃えられますが、隣り合うインストゥルメント同士をグループ化すると、グループごとに1つのラベルを表示させられます。



### 一線譜を使用するインストゥルメント

キットのインストゥルメントは、それぞれの線上で個別のインストゥルメントとして表示されます。各インストゥルメントには標準サイズの譜表ラベルが表示されます。

「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログの編集領域にはすべてのインストゥルメントが、スコアに表示される順番でリスト表示されます。



関連リンク

[打楽器キットとドラムセット \(1126 ページ\)](#)

[「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(140 ページ\)](#)

[打楽器キットの譜表ラベル \(1048 ページ\)](#)

[演奏技法固有の符頭の外観の上書き \(1137 ページ\)](#)

[「打楽器の符頭の上書き \(Override Percussion Noteheads\)」ダイアログ \(1134 ページ\)](#)

[「レイアウトオプション \(Layout Options\)」ダイアログ \(630 ページ\)](#)

## 打楽器キットの表示タイプを変更する

打楽器キットの表示タイプは、レイアウトごと、またそれぞれ別個に変更できます。たとえば、フルスコアレイアウトでは五線譜を使用しつつ打楽器のパートレイアウトではグリッドを使用したり、フルスコアレイアウトの中で同時に異なる表示タイプの打楽器キット2つを使用したりできます。

手順

1. **[Ctrl]/[command]+[Shift]+[L]** を押して「**レイアウトオプション (Layout Options)**」を開きます。
2. 「**レイアウト (Layouts)**」リストから、打楽器キットの表示タイプを変更するレイアウトを選択します。  
初期設定では、楽譜領域で選択されているものと同じレイアウトが選択された状態のダイアログが表示されます。他のレイアウトを選択するには、アクションバーの選択オプションを使用するか、複数のレイアウトをまたぐようにクリックしてドラッグするか、**[Shift]** を押しながら隣接するレイアウトをクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながら個々のレイアウトをクリックします。
3. カテゴリリストの「**プレーヤー (Players)**」をクリックします。
4. 「**打楽器 (Percussion)**」セクションで、プロジェクト内の打楽器キットごとに以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **五線譜 (5-line Staff)**
  - **グリッド (Grid)**
  - **一線譜を使用するインストゥルメント (Single-line Instruments)**
5. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

結果

選択したレイアウト内で選択した打楽器キットの表示タイプが変更されます。

## 無音程打楽器の演奏技法

無音程打楽器の演奏技法は、個別のインストゥルメントおよび打楽器キット内の両方において、異なる符頭のデザインや位置を使用して、さまざまな形で記譜できます。

無音程打楽器の演奏技法は、以下のいずれかの方法で表示できます。

- 音符が通常記譜される線の上下に隣接する間に音符を配置する際に、演奏技法固有の符頭を使用する
- アーティキュレーションまたは単音トレモロを追加する
- 有音程楽器と同じ方法で演奏技法を追加する

たとえば、演奏技法としてハイハットにオープンまたはクローズの演奏技法を追加したり、スネアドラムのサイドスティックの音符には演奏技法固有のX形の符頭を使用したりできます。

音符の入力中に、無音程打楽器インストゥルメントに対して演奏技法固有の符頭を選択したり、既存の音符の演奏技法固有の符頭を変更したりできます。演奏技法は音符の入力中に入力することも、既存の楽譜に追加することもできます。

関連リンク

[演奏技法 \(947 ページ\)](#)

[アーティキュレーション \(671 ページ\)](#)

[トレモロ \(1111 ページ\)](#)

[「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」 ダイアログ \(140 ページ\)](#)

[無音程打楽器の音符を入力する \(217 ページ\)](#)

[演奏技法固有の符頭の変更 \(1135 ページ\)](#)

[アーティキュレーションと単音のトレモロの組み合わせのサウンドの再生を定義する \(658 ページ\)](#)

[打楽器キットの書き出し \(1126 ページ\)](#)

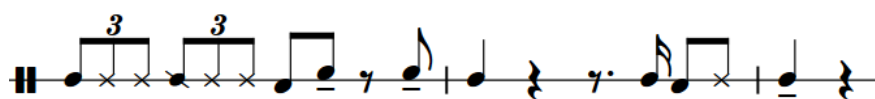
[打楽器キットの読み込み \(1127 ページ\)](#)

[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハーブペダルダイアグラムの入力方法 \(340 ページ\)](#)

## 演奏技法固有の符頭

演奏技法固有の符頭は符頭のデザインと位置を使用して、無音程打楽器における個々のインストゥルメントおよび打楽器キット内の両方において、さまざまな演奏技法を示します。

たとえば、スネアドラムの音符に付くサイドスティックの音符は、一般的にX形の符頭で記譜されます。他の演奏技法は、一線譜の上または下の譜表位置を使用することもあります。



スネアドラムで使用されるさまざまな演奏技法固有の符頭

無音程打楽器インストゥルメントごとに定義された演奏技法固有の符頭と譜表上の位置のセットは、「**打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)**」ダイアログで編集できます。

音符の入力中に、無音程打楽器インストゥルメントに対して演奏技法固有の符頭を選択したり、既存の音符の演奏技法固有の符頭を変更したりできます。

関連リンク



[新しい演奏技法固有の符頭の作成 \(1136 ページ\)](#)

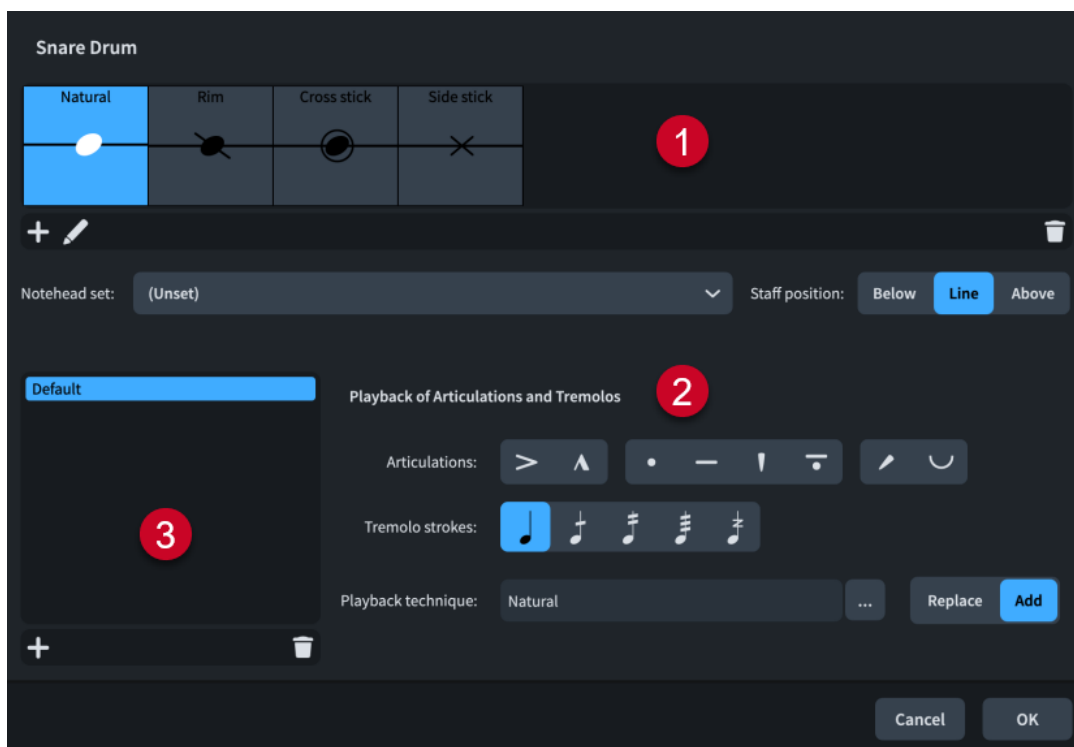
[演奏技法固有の符頭の変更 \(1135 ページ\)](#)

## 「打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)」ダイアログ

「打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)」ダイアログでは、無音程打楽器ごとに定義された演奏技法固有の符頭セットを編集できます。

以下のいずれかの操作を行なって、設定モードで「打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)」ダイアログを開きます。

- 個別の打楽器インストゥルメントの場合、「プレーヤー (Players)」パネルでインストゥルメントラベルのインストゥルメントメニュー  をクリックして、メニューから「打楽器の演奏技法を編集 (Edit Percussion Playing Techniques)」を選択します。
- 打楽器キットに属する打楽器インストゥルメントの場合、「プレーヤー (Players)」パネルでキットのインストゥルメントラベルのインストゥルメントメニュー  をクリックし、「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」を選択して「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」ダイアログを開きます。メイン編集領域で演奏技法を編集するインストゥルメントを選択して、「打楽器の演奏技法を編集 (Edit Percussion Playing Techniques)」をクリックします。



### 1 演奏技法固有の符頭のリスト

選択した打楽器インストゥルメントに現在定義されている主要な演奏技法固有の符頭を表示し、それぞれの演奏技法に対応する符頭セットと譜表位置を示します。

無音程打楽器には、新規に演奏技法固有の符頭を追加できます。通常、打楽器インストゥルメントには少なくとも「ナチュラル (Natural)」の演奏技法が定義され、これは通常デフォルトの符頭セットを使用して表示されます。

### 2 アーティキュレーションとトレモロが付いた場合の再生 (Playback of Articulations and Tremolos)

アーティキュレーションとトレモロストロークの組み合わせが、演奏技法の再生にどう影響または上書きするか定義できます。

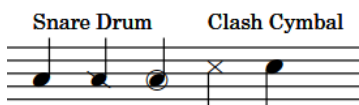
たとえば、演奏技法固有の符頭にアクセントを追加した場合、まったく別の演奏技法を再生するよう定義できます。

### 3 アーティキュレーションおよびトレモロの上書きのリスト



定義されたアーティキュレーションおよびトレモロの上書きがあればここに表示されます。

例



スネアドラムの演奏技法固有の符頭3種類と、クラッシュシンバルの演奏技法固有の符頭2種類

これらすべての設定はプロジェクト内の打楽器インストゥルメントに保存され、書き出しおよび他プロジェクトへの読み込みが行なえます。

#### 補足

アーティキュレーションとトレモロによる上書きは現在再生に反映されませんが、将来のバージョンにおいて予定されています。

#### 関連リンク

- [演奏技法固有の符頭の変更 \(1135 ページ\)](#)
- [新しい演奏技法固有の符頭の作成 \(1136 ページ\)](#)
- [演奏技法固有の符頭の外観の上書き \(1137 ページ\)](#)
- [アーティキュレーションと単音のトレモロの組み合わせのサウンドの再生を定義する \(658 ページ\)](#)
- [無音程打楽器の音符を入力する \(217 ページ\)](#)
- [打楽器キットの書き出し \(1126 ページ\)](#)
- [打楽器キットの読み込み \(1127 ページ\)](#)

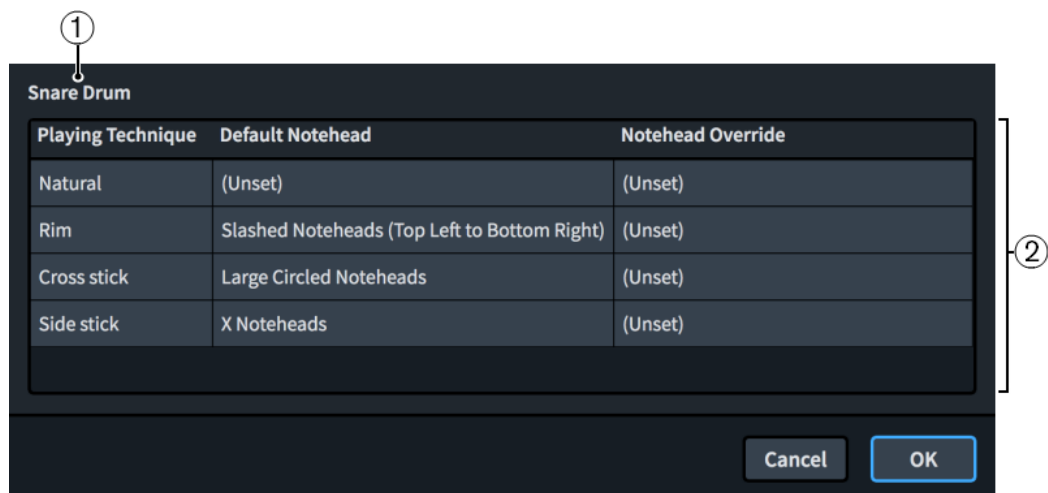
## 「打楽器の符頭の上書き (Override Percussion Noteheads)」 ダイアログ

「打楽器の符頭の上書き (Override Percussion Noteheads)」ダイアログは、選択したインストゥルメントに対し「打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)」ダイアログで定義された演奏技法固有の符頭をリスト表示し、それぞれの演奏技法にマッピングされた符頭タイプを表示します。ここで、五線譜キット表示においてのみ符頭を上書きできます。

たとえば異なるインストゥルメントにおいては、同じ符頭が異なる演奏技法を示す場合もあります。これらのインストゥルメントを同じ五線譜上に表示すると、混乱をきたす場合があります。そこで五線譜キット表示においてのみ、「打楽器の符頭の上書き (Override Percussion Noteheads)」ダイアログを使用して、インストゥルメント間で音符の区別を付けられるようにできます。

- 「打楽器の符頭の上書き (Override Percussion Noteheads)」ダイアログを開くには、「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」ダイアログでインストゥルメントを選択して、「符頭を編集 (Edit Noteheads)」をクリックします。





「打楽器の符頭の上書き (Override Percussion Noteheads)」ダイアログは以下で構成されます。

### 1 インストゥルメント名

ダイアログに符頭をリスト表示させている打楽器の名前を表示します。

### 2 演奏技法の表

選択した打楽器の符頭について、以下の項目別に表示します。

- **演奏技法 (Playing Technique):** 表の対応する行の符頭に関連付けられた演奏技法を表示します。
- **デフォルトの符頭 (Default Notehead):** 表の対応する行の演奏技法がデフォルトで使用する符頭を表示します。
- **符頭の上書き (Notehead Override):** 表の対応する行の演奏技法が五線譜表示で使用する上書きの符頭を表示します。上書きの符頭は、クリックしてメニューから他の符頭を選択することで変更できます。

関連リンク

[演奏技法固有の符頭の外観の上書き \(1137 ページ\)](#)

[演奏技法固有の符頭の変更 \(1135 ページ\)](#)

[無音程打楽器の音符を入力する \(217 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプ \(1130 ページ\)](#)

## 演奏技法固有の符頭の変更

無音程打楽器に属する音符を入力したあとに、その音符の演奏技法固有の符頭を変更できます。たとえば、選択したスネアドラムの音符をサイドスティック奏法に切り替えて、対応する符頭に変更するなどです。

前提条件

演奏技法を変更する無音程打楽器に、「**打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)**」のダイアログで演奏技法固有の符頭を2つ以上設定しておきます。

手順

1. 記譜モードで、演奏技法固有の符頭を変更する音符を選択します。

ヒント

五線譜またはグリッド表示を使用して打楽器キットの音符を1つ選択すると、使用中の演奏技法がリズムグリッドの上に表示されます。

- 以下のいずれかの操作を行なって、選択した無音程打楽器の演奏技法を利用できる中から切り替えます。
    - 上方向に移動させるには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[↑]** を押します。
    - 下方向に移動させるには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[↓]** を押します。
- 

#### 結果

選択した無音程打楽器の音符の演奏技法が変更されます。符頭のデザインや譜表上の位置も変更される場合があります。

#### 関連リンク

[演奏技法固有の符頭 \(1132 ページ\)](#)

[無音程打楽器の演奏技法 \(1132 ページ\)](#)

[「打楽器の演奏技法 \(Percussion Instrument Playing Techniques\)」ダイアログ \(1133 ページ\)](#)

[無音程打楽器の音符を入力する \(217 ページ\)](#)

[打楽器キットの別のインストゥルメントに音符を移動する \(1128 ページ\)](#)

[アーティキュレーションと単音のトレモロの組み合わせのサウンドの再生を定義する \(658 ページ\)](#)

[演奏技法 \(947 ページ\)](#)

[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハーブペダルダイアグラムの入力方法 \(340 ページ\)](#)

[符頭に括弧を表示する \(859 ページ\)](#)




[個々の符頭のデザインの変更 \(854 ページ\)](#)

## 新しい演奏技法固有の符頭の作成

無音程打楽器インストゥルメントについて新規の演奏技法固有の符頭を定義し、保存してプロジェクト内の同種の打楽器インストゥルメントで使用できます。また演奏技法固有の符頭はプロジェクトから書き出し、他のプロジェクトに読み込めます。

---

#### 手順

- 設定モードで、以下のいずれかの操作を行なって「**打楽器の演奏技法 (Percussion Instrument Playing Techniques)**」ダイアログを開きます。
  - 個別の打楽器インストゥルメントの場合、「**プレーヤー (Players)**」パネルでインストゥルメントラベルのインストゥルメントメニュー  をクリックして、メニューから「**打楽器の演奏技法を編集 (Edit Percussion Playing Techniques)**」を選択します。
  - 打楽器キットに属する打楽器インストゥルメントの場合、「**プレーヤー (Players)**」パネルでキットのインストゥルメントラベルのインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。メイン編集領域で演奏技法を編集するインストゥルメントを選択して、「**打楽器の演奏技法を編集 (Edit Percussion Playing Techniques)**」をクリックします。
- 演奏技法固有の符頭のリストで、「**演奏技法を追加 (Add Playing Technique)**」  をクリックします。
- 開いたダイアログで、使用する演奏技法を選択します。
- 「**OK**」をクリックして、選択した演奏技法を新しい演奏技法固有の符頭として追加します。
- 演奏技法固有の符頭に使用する演奏技法を「**符頭セット (Notehead set)**」メニューから選択します。

#### 補足

デフォルトの符頭セットを使用するには、「**符頭セット (Notehead set)**」を「**(未設定) ((Unset))**」のままにします。

---

6. 「**譜表からの位置 (Staff position)**」で以下のいずれかのオプションを選択します。

- 下 (Below)
  - ライン (Line)
  - 上 (Above)
- 

#### 結果

選択した無音程打楽器インストゥルメントに演奏技法固有の符頭が新規に追加されます。


#### 関連リンク

[アーティキュレーションと単音のトレモロの組み合わせのサウンドの再生を定義する \(658 ページ\)](#)  
[演奏技法、ペダル線、弦の指示記号、ハーブペダルダイアグラムの入力方法 \(340 ページ\)](#)

## 演奏技法固有の符頭の外観の上書き

五線譜キット表示において、あるインストゥルメントと他のインストゥルメントが同じ譜表位置を共有する場合、それらを明確に区別できるように、演奏技法固有の符頭の外観の上書きが必要な場合があります。

#### 手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、演奏技法固有の符頭を上書きするキットを割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
  2. キットインストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。
  3. ダイアログのメイン編集領域で、符頭を上書きするインストゥルメントを選択します。
  4. 「**符頭を編集 (Edit Noteheads)**」をクリックして、「**打楽器の符頭の上書き (Override Percussion Noteheads)**」ダイアログを開きます。
  5. 「**符頭の上書き (Notehead Override)**」の列で対象となる演奏技法をクリックし、メニューから新規の符頭タイプを選択して符頭を上書きします。
  6. 「**OK**」をクリックして変更内容を保存し、ダイアログを閉じます。
- 

#### 結果

五線譜キット表示において、選択したインストゥルメントの演奏技法固有の符頭が上書きされます。

#### 補足

これはグリッドおよび一線譜を使用するインストゥルメントのキット表示タイプにおける演奏技法固有の符頭の外観には影響しません。

---

#### 関連リンク

[プレーヤーパネル \(95 ページ\)](#)  
[「打楽器の符頭の上書き \(Override Percussion Noteheads\)」ダイアログ \(1134 ページ\)](#)

## 打楽器のレジェンド

打楽器のレジェンドは、五線譜の表示タイプを使用するとき、譜表内で使用する打楽器のリストを表示するものです。打楽器のレジェンドは、譜表に現れるすべてのインストゥルメントを含めることも、設定範囲内で演奏されるインストゥルメントのみ表示して、特定の位置で演奏するインストゥルメントをプレーヤーに提示することもできます。

Temple Block 1  
Temple Block 2  
Temple Block 3  
Temple Block 4  
Temple Block 5

Suspended Cymbal  
Side Drum  
Kick Drum

演奏される2つのインストゥルメントの打楽器のレジェンド

初期設定では、打楽器のレジェンドは譜表の上に表示されます。打楽器のレジェンドの譜表に対する位置を個別に変更できます。

打楽器のレジェンドは、その位置で演奏されるインストゥルメントがないか、グリッドの表示タイプを使用するレイアウトの場合は、ガイドとして表示されます。一線譜を使用するインストゥルメントの表示タイプを使用するレイアウトにおいては、打楽器のレジェンドは一切表示されません。

#### 補足

- 打楽器のレジェンドは、その打楽器が追加されたレイアウトにのみ表示されます。複数のレイアウトに打楽器のレジェンドを表示するには、各レイアウトに打楽器を追加する必要があります。
- 打楽器のレジェンドのガイドの表示/非表示は、「ビュー (View)」 > 「ガイド (Signposts)」 > 「打楽器のレジェンド (Percussion Legends)」を選択して切り替えられます。メニューの「打楽器のレジェンド (Percussion Legends)」の横にチェックマークがあるときはガイドが表示され、チェックマークがないときは非表示となります。

#### 関連リンク

[譜表に対するアイテムの位置の変更 \(402 ページ\)](#)

[「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(140 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプ \(1130 ページ\)](#)

[フローの開始位置でインストゥルメントの変更ラベルを表示/非表示にする \(1046 ページ\)](#)

[打楽器キットの譜表ラベル \(1048 ページ\)](#)

## 五線譜キット表示への打楽器のレジェンドの追加

特定の位置に打楽器のレジェンドを追加して、キットに含まれるインストゥルメントを表示できます。打楽器のレジェンドはキット内のすべてのインストゥルメントを表示することも、特定の範囲内で演奏されているインストゥルメントのみ表示することもできます。

#### 補足

打楽器のレジェンドは、打楽器キットが五線譜の表示タイプを使用するときに、そのキットが追加されたレイアウトにのみ表示されます。複数のレイアウトに打楽器のレジェンドを表示するには、各レイアウトに打楽器を追加する必要があります。

#### 手順

1. 記譜モードで、以下のいずれかを選択します。
  - すべてのインストゥルメントの打楽器のレジェンドを追加する譜表上の位置にあるアイテム
  - 演奏されているインストゥルメントの打楽器のレジェンドを表示する範囲の音符またはアイテム
2. 以下のいずれかの操作を行なって打楽器レジェンドを追加します。

- 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「打楽器 (Percussion)」 > 「すべてのインストゥルメントのレジェンド (Legend for All Instruments)」を選択します。
- 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「打楽器 (Percussion)」 > 「演奏されているインストゥルメントのレジェンド (Legend for Sounding Instruments)」を選択します。

#### ヒント

このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

---

#### 結果

キットに打楽器のレジェンドが追加されます。これは、キットが五線譜の表示タイプを使用するときに譜表の上に表示されます。これはすべてのインストゥルメントか、選択範囲内の音符で使用されるインストゥルメントのみのいずれかによるリストを、五線譜に表示される順番で上から下まで表示します。

#### 関連リンク


[打楽器キットの表示タイプ \(1130 ページ\)](#)

[打楽器のレジェンドのテキストの編集 \(1141 ページ\)](#)

## 打楽器のレジェンドのタイプの変更

五線譜表示では、打楽器のレジェンドのタイプを変更して、すべてのインストゥルメントを表示するか、演奏中のインストゥルメントだけ表示するか選択できます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

#### 手順

1. タイプを変更する打楽器のレジェンドを個別に選択します。
2. プロパティパネルの「打楽器のレジェンド (Percussion Legends)」グループで、「レジェンドタイプ (Legend type)」をオンにします。

#### 補足

演奏されているインストゥルメントによる打楽器のレジェンドでは、このプロパティはすでにオンになっています。

---

3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
    - **レジェンド (Legend)**
    - **演奏上のインストゥルメント (Sounding instruments)**
- 

#### 結果

選択したレジェンドのタイプが変更されます。

#### 関連リンク

[打楽器のレジェンド \(1137 ページ\)](#)

[打楽器キットの表示タイプ \(1130 ページ\)](#)

[五線譜キット表示への打楽器のレジェンドの追加 \(1138 ページ\)](#)

## 演奏されている打楽器インストゥルメントのレジェンドの範囲の変更

演奏されている打楽器インストゥルメントのレジェンドは、その範囲に含まれる位置で演奏されるインストゥルメントのみ表示するため、範囲を変更してレジェンドに含まれるインストゥルメントの数を変更できます。

### 手順

1. 記譜モードで、範囲を変更する演奏されているインストゥルメントによる打楽器のレジェンドを選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行なって、現在のリズムグリッドの間隔に従って範囲を変更します。
  - 範囲全体を右に進めるには、**[Alt/Opt]+[→]** を押します。
  - 範囲全体を左に進めるには、**[Alt/Opt]+[←]** を押します。
  - 範囲を延長するには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[→]** を押します。
  - 範囲を縮小するには、**[Shift]+[Alt/Opt]+[←]** を押します。

### 補足

キーボードショートカットを使用すると、終端のみを動して長さを調節できます。

- 開始位置または終了位置の丸いハンドルをクリックして、任意の位置にドラッグします。

### 結果

選択した演奏されているインストゥルメントによる打楽器のレジェンドの範囲が、現在のリズムグリッドの間隔に従い変更されます。

打楽器のレジェンドに含まれるインストゥルメントは、範囲内で演奏されるインストゥルメントを反映する形で自動的に更新されます。


### 関連リンク

[リズムグリッド](#) (194 ページ)

## 打楽器のレジェンドにインストゥルメントの略称を表示する

打楽器のレジェンドは初期設定ではインストゥルメントの正式名称を使用しますが、スペース節約のために略称も使用できます。

### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」 を選択しておきます。

### 手順

1. インストゥルメント名の長さを変更する打楽器のレジェンドを選択します。
2. プロパティパネルの「打楽器のレジェンド (Percussion Legends)」グループで、「略称を使用 (Use short names)」をオンにします。

### 結果

選択した打楽器のレジェンドにインストゥルメントの略称が表示されます。

「略称を使用 (Use short names)」をオフにすると、選択した打楽器レジェンドがインストゥルメントの名前全体を表示するよう戻ります。


#### 関連リンク

- [打楽器キットの譜表ラベル \(1048 ページ\)](#)
- [打楽器のレジェンド \(1137 ページ\)](#)
- [打楽器キットの表示タイプ \(1130 ページ\)](#)
- [五線譜キット表示への打楽器のレジェンドの追加 \(1138 ページ\)](#)

## 打楽器のレジェンドのテキストの編集

初期設定では、打楽器のレジェンドには五線譜表示で使用される打楽器のインストゥルメント名が縦に並べて表示されます。打楽器のレジェンドに表示されるテキストを変更して、カスタムテキストを表示できます。

#### 前提条件

- 下ゾーンを表示しておきます。
- 下ゾーンのツールバーで「プロパティ (Properties)」を選択しておきます。

---

#### 手順

- 編集する打楽器のレジェンドを選択します。
- プロパティパネルの「打楽器のレジェンド (Percussion Legends)」グループで、「カスタムテキスト (Custom text)」をオンにします。
- 入力フィールドに任意のテキストを入力します。
- [Return]** を押します。

---

#### 結果

選択した打楽器のレジェンドに表示されるテキストが変更されます。

#### 関連リンク

- [ゾーンの表示/非表示の切り替え \(39 ページ\)](#)
- [プロパティパネル \(565 ページ\)](#)

## 打楽器キットにおける声部

Dorico SE は、複数の打楽器が五線譜またはグリッドとして表示される場合、それぞれが異なるリズムを持つ場合でも、楽譜をより少数の声部に自動的にまとめます。初期設定では、楽譜は上向きの声部 1 つと下向き声部 1 つにまとめられます。

打楽器キット内の個々の音符およびインストゥルメント全体について、個別に声部を変更できます。

同じ声部の音符は異なるデュレーションでは記譜できず、初期設定ではかわりにタイを使用して記譜されます。

打楽器キットのインストゥルメントのうちいずれかが連符を使用する場合、他のインストゥルメントの音符が同じ連符の構造を持つか、開始位置が連符の開始位置と同じ単音であるなど競合しない場合は、声部を共有できます。この場合連符ではない単音は、連符の 1 音めと同じデュレーションの音符として記譜されます。

同じ声部に属する異なるインストゥルメントの音符が競合する場合、Dorico SE は競合がなくなるまで動的に声部を追加し、そこに残りの音符を記譜します。

#### 関連リンク

- [「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(140 ページ\)](#)
- [打楽器キットの音符の記譜記号 \(1128 ページ\)](#)
- [打楽器キットをドラムセットとして定義 \(144 ページ\)](#)






[打楽器キットにスラッシュ符頭の声部を追加する \(1017 ページ\)](#)

## 打楽器キット内のインストゥルメントの符尾の方向/声部を指定する

個々の打楽器キット内の各インストゥルメントの符尾の方向を指定できます。またそれぞれがどの声部に属するか設定でき、打楽器キット内でどのインストゥルメントが声部を共有するか制御できます。

### 手順

1. 設定モードの「**プレーヤー (Players)**」パネルで、符尾方向および声部を指定するインストゥルメントが属するキットを割り当てられたプレーヤーのカードを展開します。
2. キットインストゥルメントラベルでインストゥルメントメニュー  をクリックし、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」を選択して「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを開きます。
3. ダイアログ内で、符尾方向および声部を指定するインストゥルメントを選択します。
4. 「**符尾の向きと声部 (Stem direction and voice)**」に対し、以下のいずれかの符尾の方向を選択します。
  - **上向きの符尾** 
  - **下向きの符尾** 
5. 「**符尾の向きと声部 (Stem direction and voice)**」の値を変更して声部を指定します。

### 補足

符尾が上向きの声部と符尾が下向きの声部を切り替えるだけの場合、声部番号はそれぞれ両方の符尾方向に対応するため、声部番号を変更する必要はありません。

6. 「**適用 (Apply)**」をクリックしてから「**閉じる (Close)**」をクリックします。

### 結果

選択したインストゥルメントのデフォルトの符尾方向および声部が変更されます。

### 関連リンク

[プレーヤーパネル \(95 ページ\)](#)

[「打楽器キットを編集 \(Edit Percussion Kit\)」ダイアログ \(140 ページ\)](#)

## 打楽器キットの個々の音符の声部を変更する

ドラムセットを含めた打楽器キットにおいて、個々の音符のデフォルトの声部を上書きできます。

### 手順

1. 声部を上書きする音符を選択します。
2. 「**編集 (Edit)**」 > 「**記譜 (Notations)**」 > 「**打楽器 (Percussion)**」 > 「**声部を変更 (Change Voice)**」 > [声部] を選択します。

たとえば、音符を符尾が下向きの 2 番めの声部に変更するには、「**編集 (Edit)**」 > 「**記譜 (Notations)**」 > 「**打楽器 (Percussion)**」 > 「**声部を変更 (Change Voice)**」 > 「**符尾が下向きの声部 2 (Down-stem Voice 2)**」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

### 結果

インストゥルメントのデフォルトの声部およびドラムセットの声部の設定より優先される形で、選択した音符の声部が変更されます。

#### ヒント

個別の音符の声部をリセットするには、元に戻す音符を選択し、「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「打楽器 (Percussion)」 > 「声部を変更 (Change Voice)」 > 「音符の記譜先の声部のリセット (Reset Note Destination Voice)」をクリックします。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

## 再生モードにおける無音程打楽器

無音程打楽器インストゥルメントは、再生モードでは有音程インストゥルメントと異なる形で扱われます。通常のピアノロールを表示するかわりに、ドラムエディターに各打楽器の各音符の開始位置が表示されます。

トラックヘッダーの左端でキットの各インストゥルメントを展開すると、特定のインストゥルメントを他の再生エンドポイントに割り当てることができます。たとえば、インストゥルメントを同じ VST インストゥルメントや MIDI の出力デバイスの別のチャンネルか、または異なるデバイスに割り当てることができます。

再生モードでは、無音程打楽器に属する音符のリズム上の位置を移動できます。ただし、他のインストゥルメントと同様、音符は打楽器間で移動できません。これは同じ打楽器キット内であっても同様です。

#### 補足

- エンドポイントには適切なパーカッションマップが割り当てられている必要があります。
- 再生モードでは、無音程打楽器の音符のデュレーションは変更できません。これは将来のバージョンでサポートされる予定です。

#### 関連リンク

[パーカッションマップ \(653 ページ\)](#)

[キーエディターパネル \(569 ページ\)](#)

[打楽器エディター \(582 ページ\)](#)

[キーエディターで音符を入力する \(583 ページ\)](#)

[キーエディターで音符を移動する \(586 ページ\)](#)

[MusicXML ファイルから読み込まれた無音程打楽器 \(78 ページ\)](#)

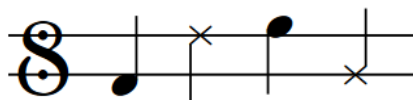
[MIDI の読み込み \(80 ページ\)](#)

## ユニバーサルインド太鼓記譜法

Dorico SE は、Keda Music Ltd. が開発したユニバーサルインド太鼓記譜法をサポートしています。

ユニバーサルインド太鼓記譜法は主にタブラのために作成されましたが、ナガラ、ドール、ドールク、ムリダンガム、パカワジなど、2つの面を持つその他のインド太鼓にも適用できます。

タブラ楽器およびタブラ打楽器キットの譜表にはインド太鼓記号が自動的に表示されますが、インド太鼓記号を手動で入力することもできます。



#### 関連リンク

[プレーヤーの追加 \(110 ページ\)](#)

[プレーヤーへのインストゥルメントの追加 \(122 ページ\)](#)

[パネルを使った音部記号の入力 \(306 ページ\)](#)  
[打楽器キットとドラムセット \(1126 ページ\)](#)  
[パーカッションマップ \(653 ページ\)](#)

# 声部

フルートやトロンボーンなど多くのインストゥルメントでは通常、それぞれの譜表には単一の声部による単一の旋律のみが含まれ、音符は譜表に沿って左から右に読まれます。1つの譜表に複数の独立した旋律を表示する場合、各旋律はそれぞれ別個の声部に割り当てることができます。



各譜表にアクティブな声部が2つあるピアノ譜の抜粋

1つの譜表に複数の声部を表示する一般的な例として、ボーカルの譜面があります。ボーカルの譜面では、ソプラノとアルトの旋律が1つの譜表を共有し、テナーとバスの旋律がもう1つの譜表を共有します。各ボーカル旋律をそれぞれの声部で表示して旋律を区別できるようにすると、譜面が読みやすくなり、それぞれのメロディーラインが明瞭になります。

Dorico SE では、音符は声部に属します。有音程楽器の各譜表には、いくつでも声部を作成できます。声部にはそれぞれカラーが割り当てられ、各カラーを表示できます。これにより、複数の旋律が重なり合うようなプロジェクトでも、どの音符がどの声部に属するか常に把握できます。

Dorico SE では、声部は符尾が上向きの声部と符尾が下向きの声部に分けられます。符尾が上向きの声部に含まれる音符は符尾が上向きになり、符尾が下向きの声部に含まれる音符は符尾が下向きになります。ただし、音符を含む声部が1つしかない小節では、符尾の方向は譜表に声部が1つしかない場合の方向に自動的に変更されます。初期設定では、譜表の最初の声部は符尾が上向きです。

一般的な表記規則に従って、小節内に音符があるすべての声部には、小節内にそれぞれ休符が表示されます。2つ以上の声部が同じ位置に同じデュレーションの休符を持つ場合、この休符はデフォルトで統合され、2つの個別の休符ではなく1つの休符のみが表示されます。

## 関連リンク

- [複数の声部への音符の入力 \(211 ページ\)](#)
- [既存の音符の声部を変更する \(423 ページ\)](#)
- [声部の内容の入れ替え \(424 ページ\)](#)
- [打楽器キットにおける声部 \(1141 ページ\)](#)
- [スラッシュ付き声部 \(1016 ページ\)](#)
- [既存の音符の上/下に音符を追加 \(237 ページ\)](#)
- [符尾の方向 \(863 ページ\)](#)
- [声部列の並び順 \(1148 ページ\)](#)
- [未使用の声部 \(1149 ページ\)](#)
- [複声部における暗黙の休符 \(1021 ページ\)](#)
- [休符を垂直に移動する \(1023 ページ\)](#)
- [休符の削除 \(1023 ページ\)](#)

## 声部カラーの表示/非表示

音符を声部に応じて色づけして、どの音符がどの声部に含まれるか確認できます。声部カラーが非表示の場合、初期設定ではすべての音符が黒く表示されます。

声部カラーは注釈と見なされ、初期設定では印刷されません。

### 補足

音域外の声部と音符のカラーを同時に表示することはできません。

### 手順

- 以下のいずれかの操作を行ないます。
  - 声部のカラーを表示するには、「ビュー (View)」 > 「音符と休符のカラー (Note And Rest Colors)」 > 「声部カラー (Voice Colors)」を選択します。
  - 声部のカラーを非表示にするには、「ビュー (View)」 > 「音符と休符のカラー (Note And Rest Colors)」 > 「なし (None)」を選択します。

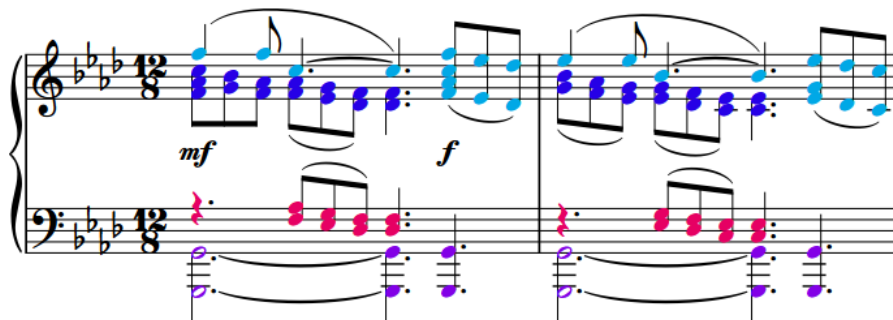
### 結果

声部のカラーの表示/非表示が切り替わります。各譜表の最初の 8 つの声部には、「環境設定 (Preferences)」 > 「カラー (Colors)」 > 「声部カラー (Voice Colors)」で設定したカラーが使用されます。声部のカラーは後続の声部に自動的に割り当てられます。

### ヒント

個々の音符を選択し、ステータスバーの表示を見て声部を識別することもできます。

### 例

A musical score in 12/8 time with a key signature of three flats. The score is divided into two systems. The first system has a dynamic marking of *mf* and the second system has a dynamic marking of *f*. The notes are color-coded by voice part: blue for the upper voices, red for the lower voices, and purple for the bass line. The notes are grouped with slurs and stems.

### 声部カラー

#### 手順終了後の項目

声部カラーを表示することで、音符が間違った声部に含まれているかどうか確認し、修正できます。

#### 関連リンク

- [「環境設定 \(Preferences\)」ダイアログ \(51 ページ\)](#)
- [楽譜領域のカラーを変更する \(49 ページ\)](#)
- [既存の音符の声部を変更する \(423 ページ\)](#)
- [符尾の方向 \(863 ページ\)](#)
- [音域外の音符のカラーを表示/非表示にする \(856 ページ\)](#)
- [注釈 \(510 ページ\)](#)
- [ステータスバー \(34 ページ\)](#)

## 複声部の音符位置

通常、音符はそれぞれ共通の水平位置に上下に連なって配置され、どの音符と一緒に演奏されるか一目で分かるようになっています。しかし、音符の水平位置は複声部では異なる場合があります。

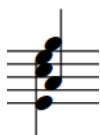
状況によっては、声部ごとの音符の区分を明らかにするために一部の音符をわずかに一方にずらして配置し、声部ごとの列を作る必要があります。たとえば、1つの譜表に声部が3つ以上ある場合や、2つの声部に含まれる音符の音程が2度離れている場合などです。



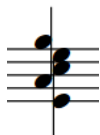
一番上の譜表の拍の一部に複数の声部列があるフレーズ

異なる声部の音符を組み合わせて配置する方法には、以下の2種類があります。

1. 符頭と符頭 (Notehead to notehead): 符頭の水平位置を部分的に重ね合わせます。この並べ方では、音符を寄せる分、符尾と符尾を合わせた音符の配置よりも水平方向に占めるスペースが少なくなります。



2. 符尾と符尾 (Stem to stem): 符頭は重ね合わせないで、符尾の垂直位置を重ね合わせます。この並べ方では、異なる声部の音符 (符頭) が別々の方向を向きます。



Dorico SE の初期設定では「符頭と符頭 (Notehead to notehead)」が選択されています。これにより、リズムを明確にしたまま、水平方向に占めるスペースを最小化できます。また、異なる声部それぞれの音符の並びと配置も自動的に調整されるため、各音符が水平方向に占めるスペースを最小化しながら音符の明確性と可読性を維持できます。

対となる声部同士の水平方向の配置の順番は、手動で入れ替えることができます。

関連リンク

[符尾の方向](#) (863 ページ)

[複声部におけるスラッシュ](#) (1009 ページ)

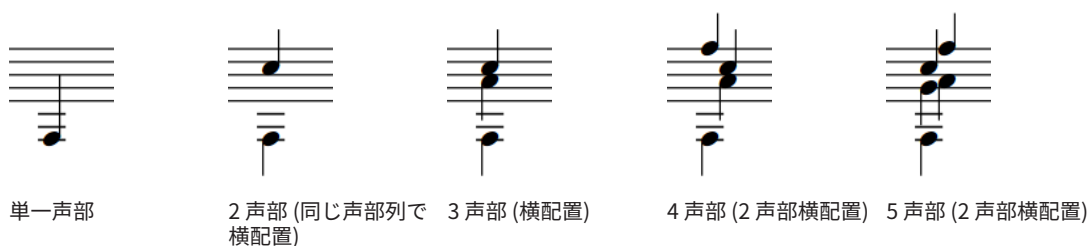
[複声部における暗黙の休符](#) (1021 ページ)

[音符のスペーシング](#) (537 ページ)

## 声部列の並び順

声部列の並び順は音符の位置を決定するために複数列が必要な場合に使用します。たとえば、2つの声部に含まれる音符の音程が2度離れており、それぞれを垂直位置に配置せずに部分的に重なるように配置する場合などに役立ちます。

Dorico SE では、アクティブな声部の数と音符のピッチに応じて声部の声部列が自動的に変更されます。ピッチの幅が広い声部を左側に、ピッチの幅が狭い声部を右側に表示することでバランスのとれた見た目となります。これは特に、臨時記号が複数ある場合に役立ちます。



## 声部の順番の入れ替え

Dorico SE では、自動的に符頭と符頭を重ねることで、水平方向に占めるスペースを最小化しながらリズムの明確性を維持しています。対となる声部同士の水平方向の配置の順番は、手動で入れ替えることができます。この操作は現在のレイアウトとフレームチェーンのみに対して、もしくはすべてのレイアウトとフレームチェーンに対して行なえます。

前提条件

ローカルのプロパティ変更に関して、適切なプロパティ範囲を選択しておきます。

手順

1. 順番を変更する音符を選択します。
2. 「編集 (Edit)」 > 「記譜 (Notations)」 > 「声部 (Voices)」 > 「声部の順番を入れ替え (Swap Voice Order)」を選択します。このオプションはコンテキストメニューでも選択できます。

結果

声部列の並び順を変更することで、選択した音符の声部の順番が変更されます。プロパティ範囲を「ローカル (Locally)」に設定している場合、この変更は現在のレイアウトおよびフレームチェーンのみに影響します。

例



符頭と符頭 (声部反転)



符尾と符尾 (声部反転)

関連リンク

[符尾の方向 \(863 ページ\)](#)

[複声部における暗黙の休符 \(1021 ページ\)](#)

[プロパティ範囲の変更 \(567 ページ\)](#)



[プロパティ設定を別のレイアウト/フレームチェーンにコピーする \(551 ページ\)](#)

## 未使用の声部

未使用の声部とは、プロジェクトのどこにも音符が存在しない声部のことです。使用されていない声部はプロジェクトを閉じるときに自動的にすべて削除されますが、一度作成した声部を手動で削除することはできません。各譜表には任意の数の声部を作成できます。

### 補足

声部内の音符をすべて削除しても、すぐに声部が削除されるわけではありません。

プロジェクトを終了してから自動的に削除された声部の音符をあとから入力する場合は、どの位置にでも新しい声部を作成できます。

## 他の声部の音符がすでにある譜表に伸びた音符

既に他の音符がある譜表に音符を伸ばすことで譜表をまたぐ連桁を作成すると、既存の音符の符尾の方向が変わる場合があります。これは Dorico SE が同じ位置にある複声部を同じように扱うためです。

たとえば、ピアノパートに符尾が上向きの声部の音符が2つの譜表に含まれる場合、上側の譜表の音符が下側の譜表の音符まで伸びると、両方の声部の音符の符尾の方向が変更されます。この場合では、2つの譜表の音符は結合されるのではなく、符尾が上向きの複声部の音符として扱われます。



ピアノ譜 (2 段譜) にそれぞれ 1 声部ずつ記譜される



上段の声部が下段の声部と交差しているとき、下段の声部の符尾は上向きに変わる

下段に元からあった音符の符尾の方向を変更するには、以下のいずれかの操作を行います。

- 下段に元からあった音符を選択して、符尾が下向きの声部など、別の声部に変更します。
- 下段に元からあった音符を選択して、符尾の方向を変更します。

または、上段の音符を恒久的に下段に移動させることもできます。

### 関連リンク

[譜表をまたぐ連桁/トレモロの作成 \(707 ページ\)](#)

[音符/アイテムを別の譜表に移動する \(422 ページ\)](#)

[複数の声部への音符の入力 \(211 ページ\)](#)

[既存の音符の声部を変更する \(423 ページ\)](#)

[符尾の方向 \(863 ページ\)](#)

# 用語集

## C

### CC

「コンティニューアスクントローラー」または「コントロールチェンジ」の略であり、コントローラー番号と値とを結び付ける MIDI メッセージです。個々のコントローラーの値は時間の経過とともに変化し、これによって弦のビブラートの強さを増減するなど、対応するサウンドやエフェクトを段階的に操作できます。エクスプレッションマップを使用すると、各 CC の切り替え先およびコントロール対象となるサウンドやエフェクトをサウンドライブラリーごとに指定できます。Dorico SE では、各インストゥルメントトラックに 127 個の MIDI CC が用意されており、それぞれに 0～127 の値が割り当てられています。MIDI CC は MIDI キーボードのノートを使用しないため、MIDI キーボードのすべてのノート範囲をノート入力に使用できます。ただし、このことから録音中に MIDI CC をトリガーするのは困難です。MIDI、PC も参照してください。

## E

### EDO

「Equal Division of the Octave」の略語です。1 オクターブがどのように均等に分割されるかを表わす単位で、多くの場合は微分音のスケールや調性システムの定義に使用されます。伝統的な西洋音楽では 12-EDO が使用されます。これはそれぞれのオクターブが 12 個の均等な半ステップ (半音) に分割されるものです。均等な 1/4 音を使用する音楽では、24 EDO が使用されます。ピッチデルタも参照してください。

## F

### fps

単位の 1 つで、frames per second の略です。1 秒ごとに発生するビデオフレームの数を示します。

## M

### MIDI

「Musical Instrument Digital Interface」の略語で、電子楽器、コンピューター、バーチャルインストゥルメント間で相互に接続および通信する方法を規定した規格です。Dorico SE では、MIDI データは 16 のチャンネルのいずれかに送信されます。特定のインストゥルメント、または特定のインストゥルメントの特定のパッチがそれを受信し、応答が返されます。チャンネル、パッチ、CC、PC も参照してください。

### MusicXML

記譜データの相互変換および保管を、オープンかつ非独占的な形式で行なえるように設計されたファイル形式です。異なる音楽アプリケーション間で楽譜データのやり取りをする場合に役立ちます。

## P

### PC

プログラムチェンジまたはパッチチェンジの略で、対応するプログラムに切り替えることで異なるサウンドにアクセスできる MIDI メッセージです。プログラムにはエフェクトプリセットも含まれているため、これらを使用すれば特定のサウンドにすばやく切り替えることができ、特に生演奏で役立ちます。エクスプレッションマップを使用すると、各 PC の切り替え先のプログラムをサウンドライブラリーごとに指定できます。MIDI、CC、パッチも参照してください。

## S

### SMuFL

Standard Music Font Layoutの略称です。これは記譜に必要とされるすべての異なる記号を標準レイアウトにマッピングするフォントの仕様です。Dorico SE では、音部記号や強弱記号のグリフなど、プログラムの特定の領域で正しい記号を判別するために、SMuFL 準拠のフォントが必要です。SMuFL 準拠フォントには Bravura、Petaluma、November 2.0 などがあります。

### SVG

SVG は「Scalable Vector Graphics」の略で、XML に基づきグラフィックを表示および変更するための方法です。そのコーディング方法により、他の形式と比較して非常に柔軟なグラフィック変更が行えます。

## V

### VST インストゥルメント

VST は Virtual Studio Technology の略であり、MIDI データをオーディオ出力に変換するデジタルプラグインです。これは既存のスタジオ機材のエミュレーションである場合も、まったく新しく作られたものである場合もあります。

## あ

### アーティキュレーション (サウンドライブラリー)

演奏技法全般を指す用語です。

### アイテム

Dorico SE において、音符、休符、和音、記譜記号、その他スコア上に表示されるすべての選択可能なオブジェクトの総称です。[部位](#)、[セグメント](#) も参照してください。

### アウフタクト

楽曲最初の完全小節の前に演奏される音符です。多くの場合、弱起は 1~2 拍からなり、楽曲を導入することがその主要な目的となります。

### アクション (エクスプレッションマップ)

必要な再生効果または再生効果の組み合わせをトリガーするために、個々のスイッチをどのように制御するかを決定するエクスプレッションマップのコントロールです。

### アクション (ハーブ)

各ペダルの位置によって制御される、ハーブの弦のピッチを上下させるメカニズムを意味します。

### アクション (ピアノ)

プレーヤーが鍵盤を押し下げる強さに応じて、ピアノのハンマーが対応する弦を叩く力をさまざまに変化させられるメカニズムを意味します。これによりピアノは大きなダイナミックレンジが利用できるようになり、その正式名称「ピアノフォルテ」もこれに由来しています。

### 値ライン

時間の経過に伴う値の変化を視覚的に表わしたものです。Dorico SE では、通常キーエディターで使用されます。水平な値ラインは値が一定であることを示し、斜めの値ラインは所定の時間内 (通常は 2 つのポイントの間) で値がなめらかに変化することを示します。[ポイント \(キーエディター\)](#)、[一定ポイント](#)、[リニアポイント](#) も参照してください。

### アタッチメント

楽譜の中の、アイテムが配置される、またはアイテムが適用されるリズム上の位置です。

### アンサンブル

あらかじめ定義されたプレーヤーの集合で、一緒に使用されることが多いインストゥルメントが各プレーヤーに割り当てられます。たとえば弦楽四重奏、木管五重奏、金管五重奏、弦楽合奏、木管二重奏などがあります。

### 暗黙の休符

入力した音符の周りに自動的に表示される休符です。休符の記譜されるデュレーションは、拍子記号と小節内の位置に従って自動的に調整されます。暗黙の休符は、特定の声部の音符間に抑制することがで

き、その場合は非表示になります。[休符](#)、[明示的な休符](#)、[余白を埋める休符](#)、[長休符](#) も参照してください。

### アーティキュレーション (記譜)

音符をどのように演奏するかを表わす記号です。通常は音の立ち上がり (アタック)、音の終わり (リリース)、または音の長さ (デュレーション) に影響を与えます。たとえば、スタッカート記号やアクセントなどです。

## い

### 移調音

移調音は、実際に鳴るピッチではなく、楽器が演奏するピッチを記譜するものです。プレーヤーが記譜されている音符をそのまま演奏できるように、パート譜は常に移調音で記譜されます。このことは移調楽器では特に重要です。[実音](#)、[インストゥルメントの移調](#) も参照してください。

### 一定ポイント

キーエディター上の値の変化です。次のポイントまで固定の値を設定し続けます。[ポイント \(キーエディター\)](#)、[リニアポイント](#)、[値ライン](#) も参照してください。

### 異名同音

G#とAbのように、異なる音度と臨時記号を使用して表記されながら、演奏されるピッチは同じとなる音符のことです。

### 印刷プレビュー領域

印刷モードのウィンドウの大部分を占める領域です。印刷する、または画像として書き出す内容のプレビューを確認できます。[印刷モード](#) も参照してください。

### 印刷モード

プロジェクト内のレイアウトの印刷や書き出しを行なえる Dorico のモードです。[モード](#) も参照してください。

### インストゥルメント

それが発するサウンドまたは楽曲を表現するために最低 1 つの譜表を必要とするものすべてを指します。一般的なインストゥルメントにはバイオリン、フルート、チューバ、バスドラムなどがあります。一方、人間の声、コンピューターにより再生されるサンプリングやテープ録音もインストゥルメントになります。

### インストゥルメントの移調

インストゥルメントが演奏するピッチと、それより発せられる音のピッチの間隔差です。多くの場合、インストゥルメント名の一部に含まれます。たとえば、Bb クラリネットがCを演奏すると、発せられる音は実音のBbになります。[実音](#)、[移調音](#) も参照してください。

## う

### 打ち消しのナチュラル記号

譜表上の調号の変更または単音の直前に配置されるナチュラル記号です。直前の臨時記号がこれ以降に適用しないことを示し、直後に別の臨時記号を入力できます。二重臨時記号のあとに来る単一臨時記号の前に表示される打ち消しのナチュラル記号は、古式の臨時記号打ち消しと呼ばれます。調号の変更の前の打ち消しのナチュラル記号が小節線の後ろに配置される場合は伝統式と呼ばれ、小節線の前に配置される場合はロシア式と呼ばれます。

## え

### エキスプロード

元となる楽譜をより多くのインストゥルメントに割り当てる処理です。楽譜のエキスプロードは、楽曲のアレンジやオーケストレーションにおける重要な手順となる場合も多く、たとえばピアノの曲を弦楽四重奏にアレンジするときなどに使用されます。[リデュース](#)、[ディヴィジ](#) も参照してください。

## エンドポイント

入力と出力の一意的な組み合わせを表わし、これによって各インストゥルメントに正しい音が再生されます。

## エンベロープ

アタック、サスティン、ディケイなどの複数のステージで構成される経時的な音の変化です。強弱記号エディターでは、エンベロープはハイライトがかかった領域と、それぞれがエンベロープ全体の異なるパラメーターを制御する複数の独立したポイントによって表わされます。[ポイント \(キーエディター\)](#)、[一定ポイント](#)、[リニアポイント](#)、[値ライン](#) も参照してください。

## お

### オクターブの分割

1 オクターブの中に存在する 1 ステップであり、その音程はオクターブの分割の総数により変化します。たとえば 12-EDO の場合、オクターブは 12 区画に分割され、それぞれが半ステップ (半音) の音程差を持ちます。[EDO](#)、[ピッチデルタ](#) も参照してください。

### 音符入力

譜表に音符を続けて追加する標準的な方法で、[キャラット](#)が有効時に使用できます。それぞれの音符が入力されると、[キャラット](#)が自動的に次のリズム上の位置に進みます。音符の入力中は、[キャラット](#)の位置に他のアイテムを入力することもできます。[キャラット](#)、[和音の入力](#)、[挿入モード](#)も参照してください。

## か

### カーソル

テキストの入力または編集時に表示される点滅する垂直線です。[キャラット](#)、[マウスポインター](#) も参照してください。

### 楽譜領域

設定モードと記譜モードにおいてウィンドウの中央大部分を占める部分で、ここで楽譜の入力と編集を行ないます。

### 歌詞

1 人または複数の歌手によって歌われる (または語られる) ためのテキストです。歌詞は完全な単語としても、または多音節語の一部である個々の音節としても記譜できます。歌詞は、新しい言葉や音節が始まるそれぞれのリズム上の位置に配置されます。通常、歌詞は譜表の下に配置されますが、たとえば短いスコアなどにおいては、譜表の上に配置される場合もあります。

## き

### キーボードショートカット

一緒に押すと設定されたタスクが実行されるキーの組み合わせです。

### 記譜モード

楽譜の入力に加え、アイテムの位置や音符のピッチの変更、音符やアイテムの削除といった編集を行なえる Dorico のモードです。[モード](#) も参照してください。

### ギャラリービュー

楽譜を 1 本の、無限の幅に広がる組段として表示する表示オプションです。

### キャラット

キャラットは入力中に表示される、譜表の上下に伸びる垂直の線で、アイテムが入力されるリズム上の位置を示します。Dorico SE においては、[キャラット](#)、[カーソル](#)、[マウスポインター](#)はそれぞれ関連しつつも目的は異なります。[リズムグリッド](#)、[音符入力](#)、[カーソル](#)、[マウスポインター](#) も参照してください。

### 休止記号 (延長記号)

音楽の一定したリズムの流れが、一時的な静止または一瞬の無音によって中断された後にまた再開することを示す記譜記号です。「延長記号」、「フェルマータ」、「プレス記号」、「中間休止記号」とも呼ばれます。[フェルマータ](#)も参照してください。

### 休止記号 (休符)

音が演奏されない時間を表わす記号です。本書では、これを「休符」と呼びます。[休符](#)も参照してください。

### 休符

音が演奏されない時間を表わす記号です。[暗黙の休符](#)、[明示的な休符](#)、[余白を埋める休符](#)、[長休符](#)、[休止記号 \(延長記号\)](#)も参照してください。

## く

### クオンタイズ

音楽においては、指定した拍の最も近いものに揃うように、音符の位置とデュレーションを調整することを指します。この処理は、生演奏により自然に生じるリズムとデュレーションの小さな変動を除去します。楽譜上の記譜がより端正になるため、MIDIデータの読み込み/書き出しを行なう際に役に立つ場合があります。

### 組段

一緒に演奏される、楽譜の水平方向のまとまりです。印刷される楽譜のほとんどは、ページの幅全体に組段が表示されます。組段には、任意の数の譜表を含めることができます。たとえば、オーケストラのフルスコアでは、通常、組段にオーケストラのすべての楽器の譜表が含まれるため、ページ全体に1つの組段しか表示されないことがよくあります。パートレイアウトでは、各組段にはそのプレーヤーに必要な譜表だけ(大抵は1つ)が含まれるため、各ページに複数の組段を配置できます。[組段区切り](#)、[ページ区切り](#)、[配置設定](#)も参照してください。

### 組段オブジェクト

組段のすべての譜表に適用されますが、必ずしもすべての譜表に表示されるわけではないアイテムです。たとえばテンポ記号やリハーサルマークなどがあります。Dorico SEでは、組段オブジェクトを表示するインストゥルメントファミリーを複数選択することにより、組段ごとの複数の位置に組段オブジェクトを表示できます。

### 組段区切り

特定の位置(通常は小節線)で組段を強制的に終了します。Dorico SEではガイドで表示されます。[ページ区切り](#)も参照してください。

### 組段の形式設定

組段に対する小節の振り分け、およびフレームに対する組段の振り分けです。レイアウト間でパートの形式設定をコピーした場合、Dorico SEは組段区切りの位置、フレーム区切りの位置、そして音符のスペーシングの変更を組段の形式設定と見なします。

## け

### 形式設定

組段あたりの小節数、ページあたりの組段数、および譜表間や組段間の距離を設定します。

### 弦のシフト指示

弦楽器プレーヤーが指を変えずに前の音符より高い音符または低い音符を演奏するために、指板の上でポジションをシフトさせる際の移動方向を指示する斜めの線です。

## こ

### 五線のサイズ

第1線から第5線までの幅で表わされる五線譜のサイズです。「ラストラルサイズ」の呼称は、かつて白紙に五線譜を描くのに使用された道具、ラストラムに由来します。ラストラムは形の固定された器具であるため、人々はその決められたサイズに慣れるようになりました。Dorico SEはこの伝統を引き継ぎ、ラストラムによる譜表サイズを選択できるようにしています。



## コンテキストメニュー

マウスの右クリック、またはタッチパッドのダブルタップで呼び出せるメニューです。メニュー内容は呼び出すときのマウスポインターの位置と何を選択しているかによって変化しますが、ほとんどの場合は「編集 (Edit)」メニューからも呼び出せるものです。

## コンデンシング

複数のプレーヤーの楽譜を通常より少ない譜表に表示する処理のことです。通常は、フルート1と2やホルン1～4など、同じタイプの複数のインストゥルメントが譜表を共有できるようにすることでコンデンシングを行ないます。最もよく使われるのは大規模なオーケストラのスコアです。これは、ページ上の譜表を少なくすることで譜表サイズを大きくし、指揮者にとって読みやすいスコアを作成できるためです。[ディヴィジ](#)、[ピッチまたぎ](#)、[リデュース](#)も参照してください。

## さ

### 再生ヘッド

再生および録音中に楽曲に沿って動いていく垂直の線で、現在のリズム上の位置を表わします。

### 再生モード

再生時に楽譜をどのように発音するかを変更できる Dorico のモードです。たとえば、再生テンプレートの変更や VST インストゥルメントの割り当て、オートメーションの入力、ミキシングの調節などを行なえるほか、再生時に記譜上のデュレーションに影響を与えずに音を発音するデュレーションを変更することもできます。[モード](#)も参照してください。

## し

### 実音

すべての音符が聞こえる音のとおり記譜されます。フルスコアは通常実音で記譜され、これにより和声と旋律が判別しやすくなります。[移調音](#)、[インストゥルメントの移調](#)も参照してください。

### 浄書モード

アイテムを削除したり、位置を動かしたり、音符のピッチを変更したりすることなく、プロジェクトで使用するすべてのアイテムの操作や変更を行なえる Dorico のモードです。また、印刷時や書き出し時に使用する、プロジェクトの各レイアウトのページの形式を指定することもできます。Dorico SE では利用できません。[モード](#)も参照してください。

### 小節

拍子記号で定められた一定の拍数を含む楽譜の区分のことで、その境界は小節線によって区切られています。

### 衝突回避

同じ位置にある複数のアイテムが重なり合わずはっきり読み取れるように、Dorico SE が行なう自動調整です。これにはスラーのようにアイテムの形状が変化するものと、和音の臨時記号のようにアイテムの垂直位置や水平位置が変化するものがあります。

### シングルプレーヤー

1つまたは複数のインストゥルメントを演奏する (フルート奏者がピッコロに持ち替えるなど)、1人のミュージシャンのことです。[プレーヤー](#)、[セクションプレーヤー](#)も参照してください。

### 親切臨時記号

先の音符に付いた臨時記号を再度表示し、あいまいさを排除するものです。たとえば臨時記号の付いた音符がタイによって次のページに続く場合などに表示されます。

## す

### スコア

[フルスコア](#)、[パート譜](#)、[レイアウト](#)、[プロジェクト](#)を参照してください。

### ストローク

編者注のスラーやタイを二分する短い線です。



## スペーシング

楽譜の書式を整えるために、連続する列の間の水平距離を設定することです。Dorico SE における水平方向のスペーシングには、音符やその他のアイテム (付点や臨時記号など) のグラフィカルな形状やサイズと、音符のスペーシングの設定値が反映されます。横幅いっぱいの組段には、水平方向の両端揃えが自動的に適用されます。

## スペース

楽譜の浄書における単位で、隣接する 2 本の譜表線の中心同士の距離に基づきます。ほぼすべての記譜アイテムが、スペースに比例したサイズとなります。たとえば、符頭は通常 1 スペース分の高さです。

## せ

### 声部

Dorico SE では、通常同一のインストゥルメントにより演奏されて 1 つの旋律を形作る、連続した音符、和音、休符、その他の記譜記号を指します。演奏されているピッチ音符やアイテムを異なる声部に割り当てることで、同じ譜表を共有する複数の旋律がより明確に見分けられるようになります。たとえばボーカル譜において、ソプラノのラインには符尾が上向きの声部を、アルトのラインには符尾が下向きの声部を使用するなどです。Dorico SE では、1 つの譜表に使用できる声部の数に制限はありません。また声部の配置および間隔の調整は自動的に行なわれます。[インストゥルメント](#) も参照してください。

### セクションプレーヤー

全員が同じ楽器を演奏し、同じパートレイアウトの楽譜を読む複数のミュージシャンです。たとえば、第 1 バイオリンセクションのプレーヤーは、それ以外の楽器は演奏できませんが、分かれて別々の音を演奏することはできます。[プレーヤー](#)、[シングルプレーヤー](#) も参照してください。

### セグメント

浄書モードで独立して機能する記譜アイテムの一部です。セグメントは、リピート括弧内の個々の終了括弧のように位置に関係なく存在できます。また、グリッサンドラインのように、1 つのアイテムのみが組段区切りまたはフレーム区切りをまたいで分割される場合にも存在できます。[アイテム](#)、[部位](#) も参照してください。

### 設定モード

インストゥルメントやそのインストゥルメントを割り当てるプレーヤー、フロー、レイアウト、ビデオなど、プロジェクトの基本的な要素を設定できる Dorico のモードです。また、たとえばレイアウトに割り当てられたプレーヤーを変更するなど、それらが互いにどのように作用するかも設定できます。[モード](#) も参照してください。

## そ

### 装飾音符

装飾音の表示に使用されることが多い、小さな音符です。これは小節内の拍数に含めては数えられず、前後の音符のデュレーションに食い込む形で発音されます。一般的に、装飾音符の符尾に斜線が引かれているものが「短前打音」で、後に続く音符やコードの位置かその直前でできるだけ短く演奏されます。装飾音符の符尾に斜線が引かれていないものが「長前打音」で、後に続く音符やコードを演奏する前に、その音価の半分の長さ (デュレーション) で演奏されます。

### 挿入モード

音符の入力方法を変更するオプションです。挿入モードがオンの場合は、入力する新しい音符は既存の音符を上書きするのではなく、同じ声部の後続のすべての音符を入力したデュレーションに合わせて後ろに押し下げます。同様に、挿入モードがオンの状態で音符のデュレーションを短くすると、音符間に休符を残さずに音符同士を近づけます。これは、音符の削除、音符のデュレーションの変更、拍子記号の入力など、音符の入力以外の編集にも影響します。[音符入力](#)、[和音の入力](#) も参照してください。

## た

### 大譜表を用いる楽器

通常、中括弧で括られた 2 つ以上の譜表を使用して音符を表示する楽器を意味します。大譜表を用いる楽器の例としては、ピアノ、オルガン、ハープなどがあります。通常、上段の譜表はト音記号を使用して高い音を指示し、下段の譜表はバス記号を使用して低い音を指示します。

## タッチパッド

触覚センサーを備えたフラットなデバイスで、従来のマウスのかわりとして機能するものです。ラップトップコンピューターに内蔵されることが多いですが、ワイヤレスまたは有線で接続される別個の器具の場合もあります。

## 多拍子

楽曲に同時に複数の拍子が存在することです。たとえばアンサンブル中のあるインストゥルメントは6/8を演奏し、もう1つは7/4を演奏するなどです。

# ち

## チャンネル

MIDIでは、音符、コントローラーその他のデータをどのデバイスのどのサウンドで演奏するかは、チャンネルによって決定されます。Dorico SEでは、各チャンネルに割り当てられたパッチにより提供される演奏技法に応じて、1つの譜表上の音符が別々のチャンネルで演奏されることもあります。[MIDI](#)、[パッチ](#)も参照してください。

## 長休符

複数の隣接する空白小節を小さくまとめるもので、通常は1小節が使用され、譜表上部に休む小節の総数が記されます。長休符は通常、太い水平線の両端に垂直線が付いたH型の記号(タレットバー)で表示されます。過去に出版されたスコアの中には、二全休符と全休符を組み合わせ、最大9小節の長休符を示した例があります。

# て

## ディヴィジ

ディヴィジは分割するまたは分割されるを意味するイタリア語で、プレーヤーが分かれて複数の旋律を演奏するときに使用します。多くは、あるセクション(第1バイオリンなど)で一部のパッセージを分割し、2つの譜表を使用するような場合です。複数の譜表を使うほか、必要に応じて複声部を使用し、同じ譜表にディヴィジのパッセージを記譜することもできます。[トゥッティ](#)、[コンデンシング](#)、[エクスプロード](#)、[リデュース](#)も参照してください。

## デッドノート

フレット楽器で演奏される音符です。この音符は、音をミュートすることで、音程を奏でるのではなく打楽器のような音を出します。通常は、片手を弦の上に軽く置いた状態で演奏します。Dorico SEでは、ギターやバンジョーなどのフレット楽器に属する音のみをデッドノートに指定できます。

## デュレーションをロック

既存の音符に対し、リズムを保ったままピッチのみ変更できる機能です。

## 展開矢印マーク

Dorico SEのメインウィンドウの四方の端に表示される小さな矢印です。これにより、ツールバーやパネルの表示/非表示を個別に切り替えられます。

## テンポトラック

MIDIデータに含まれるタイミングに関する情報で、テンポ、SMPTEオフセット、拍子記号、タイムコード、およびマーカーに影響を与えるものです。MIDIファイルのそれ以外のデータとは別個に読み込むこともできます。

# と

## トゥッティ

全員を意味するイタリア語です。あるパッセージについて、そのパートまたは譜表を読むすべてのプレーヤーが演奏することを指示します。通常はディヴィジのパッセージの終わりに、あるいは譜表が時にソロを指示し、時にトゥッティのパッセージを指示するような場合に使用されます。[ディヴィジ](#)も参照してください。

## トークン

テキスト文字列内で使用されるコードで、プロジェクト内の何らかの情報(現在のフローのタイトル、プレーヤー名、ページ番号など)に自動で置き換えられるものです。

### 通し演奏

楽曲のはじめから終わりまで1回演奏することです。リピート括弧やコーダのある楽譜など、複数のエンディングが存在する楽譜については、複数回の通し演奏が必要となります。

### ドラムセット

ポップスやロック音楽で使用されることの多い、特殊なタイプの打楽器キットです。多くの場合、ドラムセットは打楽器キットとは異なる声部の配置を使用します。ドラムセットは打楽器キットの一種であり、このマニュアルで打楽器キットと記載されている場合にはドラムセットも含まれます。

### トランスポート

再生と録音に関するすべてのオプションを網羅します。

## は

### 倍音

倍音列内の単一のピッチまたは周波数のことであり、そのピッチは基音のピッチに応じて変化しますが、倍音列内の番号に応じて基音との間隔は常に一定です。たとえば、第2倍音は基音の1オクターブ上、第3倍音は基音の1オクターブと5度上、第4倍音は基音の2オクターブ上となります。[倍音列](#)も参照してください。

### 倍音列

基音と呼ばれる単一のピッチに関連して自然に発生する一連の周波数です。基音のピッチを演奏すると、発生する音には倍音列内のさまざまな音が含まれます。追加されるこれらの音は、部分音や倍音と呼ばれます。また、これらをハーモニクスとして演奏することで倍音を個々に鳴らすこともあります。倍音列に含まれる倍音の間隔には一貫したパターンがあり、この間隔は発生する倍音列が高くなるほど狭くなります。たとえば、第1倍音と第2倍音の間隔は1オクターブですが、第7倍音と第8倍音の間隔は長2度程度しかありません。倍音列の最上部では、ほとんどの倍音が微分音となります。[倍音](#)も参照してください。

### 配置設定

楽譜のページレイアウトを整えることです。ページごとの組段数や組段ごとの小節数を定義することが該当します。

### パッチ

MIDI デバイスまたはバーチャルインストゥルメントの個別のサウンドを示す古い用語です。[チャンネル](#)、[MIDI](#)、[PC](#) も参照してください。

### パネル

メインウィンドウの左右および下部に表示されるツールパレットです。すべてのモードで使用できますが、パレットに表示されるツールはモードごとに異なります。

### 半小節

均等な4つの拍に分割できる拍子記号が設定されているとき、小節を均等に2分割するリズム上の位置です。Dorico SE では、特定の連桁のグループ化と音符のグループ化に関する設定が、半小節の存在する小節に適用されます。半小節を持つ拍子記号には、4/4 や 12/8 があります。

### ハンドル

選択可能なアイテムで、線の終端、フレームの角、またはペダル線のリテイクやスラーの制御ポイントなどといった、移動できるポジションを示します。記譜モードではハンドルは丸い形で、それぞれがアイテムのリズム上の位置を示します。

### パート譜

1人以上のプレーヤーが演奏するインストゥルメント用の楽譜です。フルスコアではなく個別に表示されます。アンサンブル全体の楽譜を見る必要のない演奏者は、自分の演奏する楽譜だけが読めれば良いため、パート譜を見て演奏します。[フルスコア](#)、[レイアウト](#) も参照してください。

## ひ

### ピッチデルタ

臨時記号により上下する音符のピッチを表わすオクターブの分割数です。たとえば 12-EDO の場合、ピッチデルタ「1」は音符のピッチを半ステップ (半音) 上昇させ、一般的にはシャープ記号 (#) で記譜されます。EDO も参照してください。

### ピッチまたぎ

符尾が下向きの声部の音符のピッチが符尾が上向きの声部の音符よりも高くなることで、コンデンシングされた譜表など、複数の声部またはパートが含まれる譜表で起こることがあります。コンデンシングも参照してください。

### ビブラートバー

電気フレット楽器、特にエレキギターに搭載されるデバイスで、演奏者はこれを使用して音符にビブラートを追加したり、ギターバンドのように音符のピッチを調節したりできます。

### 表記

特定のピッチの音符を、アルファベットによる音名と臨時記号を組み合わせる方法です。たとえば標準の 12-EDO ピッチシステムの場合、MIDI ノート 61 は C#、Db または B<sup>b</sup> と表記できます。通常、同じピッチの音は調性に基づく一定の方法で表記されます。たとえば、MIDI ノート 61 は通常 D メジャーにおいては C# と表記されますが、Ab メジャーにおいては Db と表記されます。EDO、MIDI も参照してください。

## ふ

### ファミリー

木管楽器、金管楽器、打楽器、弦楽器など、通常スコア上では大括弧で括られて表示される同属のインストゥルメントを意味します。

### 部位

記譜アイテムの一部です。たとえば音符の部位としては符頭、付点、臨時記号、符尾の先端、連桁などがあります。記譜モードでは、アイテムのどの部分を選択してもそのすべての部位が同時に選択され、加えられた変更はアイテム全体に影響します。アイテム、セグメントも参照してください。

### フェルマータ

その位置にあるすべての音符を、表記上の長さよりも長く保持することを指示する音楽記号です。ほとんどの場合は曲線とその下の点の形で描かれていますが、曲線のかわりに山形や四角が描かれるものもあります。

### 節

弦の 4 分の 1 など、弦に沿って長さを均等に分割する位置です。節の位置で弦に触れる (ただし完全には押さえない) ことで倍音が生成されます。倍音、倍音列も参照してください。

### フック

他の線から (ほとんどの場合は直角に) 延びる短い線で、線の終端を分かりやすくします。Dorico SE では、フックはペダル線、オクターブ線、リピート括弧、および連符の角括弧の終端に使用できます。

### 符頭に対する配置

アイテムの符頭に対する水平方向の配置を計算する際、Dorico SE はその位置の最初の声部列の正面の符頭を使用します。正面の符頭とは、符尾の正しい側、つまり上向きの符尾の場合は左側、下向きの符尾の場合は右側にある符頭のことです。符頭に対して配置できるアイテムには、歌詞、コード記号、演奏技法などがあります。

### 符尾の分割

オルタードユニゾンの臨時記号を、それぞれが属する符頭のすぐ横に表示するための表記法です。

### 譜表に対する位置

アイテムの譜表に対する垂直位置であり、上と下のいずれかです。

### 譜表冒頭部

通常は楽譜の各組段の最初の音符または休符より前に表示される記譜記号です。通常、譜表冒頭部には音部記号、調号および拍子記号が含まれます。Dorico SE では、譜表冒頭部は自動的に書き込まれるため、そこに含まれるアイテムはいずれも選択できません。

## プラグイン

他のソフトウェアプログラム内で動作するソフトウェアプログラムです。Dorico SE は VST インストゥルメントおよびエフェクト、それから Lua で記述されるスクリプトプラグインをサポートしています。

## フルスコア

スコアの種類で、すべてのプレーヤーとそのインストゥルメントの楽譜が含まれ、通常は決められた順番で配置されます。この順番は楽曲の楽器編成によって異なります。オーケストラのフルスコアの場合は、一般的にはページの一番上に最高音の木管楽器 (ピッコロなど) が配置され、ページの一番下に最低音の弦楽器 (コントラバスなど) が配置されます。その間に金管楽器、鍵盤楽器、ボーカル、打楽器が配置されます。

## フレーム

楽譜、テキスト、またはグラフィックを収めてページ上に配置するための、長方形のコンテナを指します。

## プレーヤー

1 つ以上のインストゥルメントを演奏するミュージシャンのことです。プレーヤーは、シングルプレーヤーまたはセクションプレーヤーのいずれかに定義され、フローとレイアウトに割り当てられます。[シングルプレーヤー](#)、[セクションプレーヤー](#)、[フロー](#)、[レイアウト](#) も参照してください。

## プレーヤーグループ

メインアンサンブルのサブセット (オーケストラ内の同属楽器のグループなど)、または個別のグループ (オフステージの吹奏楽団やセカンドオーケストラなど) で構成されるプレーヤーの集合です。フルスコアにおいては、プレーヤーの各グループは個別にラベルが与えられ、インストゥルメントの順番にまとめてグループ化および番号付けされます。[プレーヤー](#) も参照してください。

## フレット楽器

ほとんどの場合、複数の弦とフレットの付いたネックがあり、片手 (通常は左手) でネックのフレット位置の弦を押さえ、もう一方の手 (通常は右手) で対応する弦をはじいて演奏するタイプの楽器です。一般的なフレット楽器には、ギター、ウクレレ、バンジョーなどがあります。

## フロー

交響曲の 1 楽章、アルバム内の 1 歌曲、ミュージカルの 1 曲、もしくは音楽理論の練習問題にある練習曲など、独立している楽譜の範囲のことです。フローは、プロジェクト内の他のフローと同じプレーヤーを、または特定のフローだけの別のプレーヤーを含むことができます。[プレーヤー](#) も参照してください。

## プロジェクト

複数のフローおよびレイアウトを格納する Dorico SE 形式のファイルです。[フロー](#) および [レイアウト](#) も参照してください。

## プロパティ

プロパティパネルから編集できる、プロジェクト内の個々のアイテムおよびアイテムの部位の特性です。プロパティには、ローカルとグローバルの 2 種類があります。ローカルプロパティはレイアウトおよびフレームチェーンに固有のものです。つまり、初期設定では、特定のレイアウトに含まれるアイテムのローカルプロパティに変更を加えても、他のレイアウトやフレームチェーンにある同じアイテムには影響しません。

## へ

### ヘアピン

一点から広がるまたは一点に合流する、一對の斜線で描かれる強弱記号で、音を徐々に大きくまたは小さくすること、つまりクレッシェンドとディミヌエンドを表わします。

### ペダルの強さの変更指示

ピアノのサスティンペダルを 1 (完全に踏み込んだ状態) から 0 (踏み込んでいない状態) の間でどこまで踏み込むかを指定する変更指示です。ペダル線の高さが変化する形で記譜されます。

### ページ区切り

特定の位置 (通常は小節線) で、楽譜のページを強制的に終了します。多くの場合は、パート譜でページをめくる際の利便性を確保するために使用されます。Dorico SE では、フレーム区切りを使用するとペ



ージ区切りの効果が得られます。これはガイドによって表示されます。[組段区切り](#) も参照してください。

### ページビュー

印刷時と同様の、一定の幅と高さのページレイアウトで楽譜を表示する表示オプションです。[ギャラリービュー](#) も参照してください。

## ほ

### ポイント (キーエディター)

キーエディター上の値の変化です。ポイントは四角形として表示され、ドラッグなどで選択や編集を行なえます。ポイントは一定またはリニアになります。[一定ポイント](#)、[リニアポイント](#)、[値ライン](#)も参照してください。

### ポイント (サイズ)

活字印刷における基準単位で、フォントのサイズを表わします。

### ポップオーバー

キーボードショートカットを使用して表示できる一時的な数値フィールドです。テキストエントリを入力することでアイテムを挿入できます。ポップオーバーは記譜モードでの音符入力時または楽譜領域でアイテムを選択時に開くことができます。異なるタイプのアイテムごとに専用のポップオーバーが用意されています。

## ま

### マイナーキー

メジャースケールとは異なる音程パターンを持つ、マイナースケールに基づく調号です。[マイナースケール](#) も参照してください。

### マイナースケール

マイナーキーの音程を含む音符の並びです。マイナースケールには3つのタイプがあります。ナチュラル、ハーモニック、そしてメロディックです。ナチュラルマイナースケールはエオリアンモードの音程パターンに従います。キーボードでいえばAからAまでのすべての白鍵の音符です。ハーモニックマイナースケールもエオリアンモードの音程パターンに従いますが、AハーモニックマイナーにおけるG#のように、スケールの7度にシャープが付きます。メロディックマイナースケールは、上昇時と下降時で異なる音程パターンに従います。上昇時は(エオリアンモードに対し)6度と7度にシャープが付きますが、下降時はいずれもナチュラルです。[マイナーキー](#) も参照してください。

### マウスポインター

通常はクリックすることで、アイテムやユーザーインターフェースに作用することが可能になる画面上のアイコンです。マウスポインターの位置は通常、外部接続のマウスまたはタッチパッドで制御されます。見た目は状況に応じて変化します。たとえばハイパーリンクの上にマウスポインターを合わせると、手の形になります。ただし、最も一般的な形状は、画面の左上方向を指す矢印です。本書では、カーソルやキャレットと区別するために「マウスポインター」という用語を使用しています。[カーソル](#)、[キャレット](#)、[タッチパッド](#)も参照してください。

## め

### 明示的な休符

手動で入力された休符、あるいは MusicXML ファイルからインポートされた休符のことです。特定の声部の音符間に明示的な休符を抑制することはできません。[休符](#)、[暗黙の休符](#) も参照してください。

## も

### モード

プロジェクトウィンドウで選択できるワークスペースです。スコアを作成するワークフローの異なるフェーズのことを指します。[設定モード](#)、[記譜モード](#)、[浄書モード](#)、[再生モード](#)、[印刷モード](#) も参照してください。

## よ

### 余白

テキストとその囲み線など、2 アイテム間の最小距離または最小間隔です。余白の値は、最小高さや最小幅などの他の設定値とは独立である場合があります。

### 余白を埋める休符

小節の途中で開始/終了するキューの前後の余分なスペースを埋める休符のことです。この休符は、キューのリズムが拍子にどう当てはまるか、またプレーヤーの既存の楽譜とどのような関係になるかを明確に表示します。[暗黙の休符](#) も参照してください。

## り

### リズムグリッド

デュレーションの単位であり、入力および編集の特定の性質、たとえばアイテムの移動量などに影響を与えます。その現在値はステータスバーに音価で示されるとともに、キャレットがアクティブな譜表の上の、拍および拍の分割を表わすルーラーの目盛りによっても示されます。[キャレット](#) も参照してください。

### リデュース

複数のインストゥルメントの楽譜を、それより少ない数のインストゥルメントに割り当てる処理のことです。たとえば合唱用の楽曲を、キーボード用の楽譜に再編成するなどです。リデュースにより作成された楽曲はリダクションと呼ばれます。[エキスプロード](#)、[コンデンシング](#)、[ディヴィジ](#) も参照してください。

### リニアポイント

キーエディター上の値の変化です。カーブ上のポイントとして機能し、その位置の値のみを設定して、その位置から次のポイントまでの値をなめらかに変化させることができます。[ポイント \(キーエディター\)](#)、[一定ポイント](#)、[値ライン](#) も参照してください。

### 両端揃え

楽譜のコンテンツをフレームの両端に合わせて、水平および垂直方向に調整します。[フレーム](#)、[両端揃え \(水平方向\)](#)、[両端揃え \(垂直方向\)](#) も参照してください。

### 両端揃え (垂直方向)

譜表や組段をフレームの全高に合わせて、できる限り均等に配置します。フレームに収められた楽譜の高さがフレームの垂直のスペースをすべて必要としない場合、余ったスペースは組段間に均等に分配され、さらに組段内の譜表間にも均等に分配されます。[フレーム](#)、[両端揃え](#) も参照してください。

### 両端揃え (水平方向)

楽譜のコンテンツをフレームの左右の両端に揃えます。組段上の譜表がすべて同じ幅を占めるように、音符のスペーシングを行なったあとに余ったスペースは、組段上のすべての列に均等に分配されます。場合によっては、フロー最後の組段には完全な両端揃えを行わず、フレーム幅の途中で終わらせることもできます。[フレーム](#)、[両端揃え](#) も参照してください。

## れ

### レイアウト

すべてのプレーヤーを含むフルスコアや1人のプレーヤーのみを含むインストゥルメントパートなど、1つまたは複数のフローの1人または複数のプレーヤーの楽譜を、ページ上にどのように配置するかを示したものです。[フロー](#)、[プレーヤー](#) も参照してください。

### レイアウトオプション

ページや譜表サイズなど、個々のレイアウトを設定するためのオプションです。これらのオプションは「[レイアウトオプション \(Layout Options\)](#)」ダイアログで、レイアウトごとに個別に設定できます。[レイアウト](#) も参照してください。

### 列

組段のすべての譜表にわたっての同じ水平位置を表わす垂直の線です。楽譜の正確なスペーシングを目的として、音符と和音の位置決定に使用されます。複数の声部を配置する場合に、リズム上の同じ位



置に列を複数使用できます。このとき、一部の声部の音符や和音は、他の声部の音符や和音から水平方向にずらして表示されます。

### **連符**

記譜上の標準のデュレーションに対する分数のデュレーションによって演奏されるリズムです。たとえば3連符は、所定の音価で通常は2つの音符を演奏する時間において、その音価の音符を3つ演奏するものです。

## **わ**

### **和音**

リズム上の同じ位置から開始し1つの符尾を共有する、デュレーションが同じ2つ以上の音符の重なりです。

### **和音の入力**

入力した音符が直前の音符に続いて後ろに入力されるのではなく、各音符の上に入力されることで和音を作成する音符入力の方式です。音符はキャレットの位置に入力され、キャレットは自動的に進みません。[キャレット](#)、[音符入力](#)、[挿入モード](#)も参照してください。

# 索引

## 数字

### 1 ステップ

移調楽器 122, 828

弦のピッチ 127

調性システム 829

トリル (「1 ステップのトリル」を参照してください)

ピッチベンド 602

ベンドの音程 910, 918

### 1 ステップのトリル 883, 890

位置 889

外観 888

入力 314, 320

非表示 880, 884

表示 880, 884

### 1 本線の間中休止記号 310, 820

### 1/2 踏み込みのペダル線 937

### 1/4 踏み込みのペダル線 937

### 16 分音符 181, 201, 240, 241

音符の分割 242

スウィング再生 274, 467

打楽器 585

拍 280

メトロノームマーク 273

連符 236

### 2 分音符 181, 201, 240, 241

音符の分割 242

打楽器 585

テンポの等式 1076

拍 280

メトロノームマーク 273

連符 236

### 2 ページを 1 ページに集約の配置 503

### 2 連符 (「連符」を参照してください)

### 3 連符 1115

スウィング再生 467

入力 177, 233, 234

### 3/4 踏み込みのペダル線 937

### 4 分音符 181, 201, 240, 241

音符の分割 242

再生 642

スウィング再生 467

打楽器 585

テンポの等式 1076

拍 280

メトロノームマーク 273

連符 236

### 5 連符 (「連符」を参照してください)

### 6 連符 (「連符」を参照してください)

### 7 連符 (「連符」を参照してください)

### 8 分音符 181, 201, 240, 241

音符の分割 242

再生 642

スウィング再生 274, 467

打楽器 585

テンポの等式 1076

### 8 分音符 (続き)

拍 280

メトロノームマーク 273

連符 699

連符 236

### 8 連符 (「連符」を参照してください)

### 9 連符 (「連符」を参照してください)

## A

Academico フォント 632

accelerando (「段階的テンポ変更」を参照してください)  
(「テンポ記号」も参照)

adagio (「テンポ記号」を参照してください)

Aikin 符頭 853, 854

allegretto (「テンポ記号」を参照してください)

AmpSimulator 623, 628

AutoPan 623, 628

## B

bpm 1070

変更 611, 1071

Bravura 音楽フォント 632

Brickwall Limiter 623, 628

Britten フェルマータ (「フェルマータ」を参照してください)

Broadcast WAVE 形式 88

## C

calando (「段階的テンポ変更」を参照してください) (「テンポ記号」も参照)

cantabile (「強弱記号の修飾語句」を参照してください)

CC64

ペダル線 248, 250

Chorus 623, 628

CMYK 処理 509

Compressor 623, 628

Cubase

インストゥルメント名 1041

エクスペッションマップ 633, 652

譜表ラベル 1041

## D

「Dark」のテーマ 47, 50

Distortion 623, 628

DJ-EQ 623, 628

dolce (「強弱記号の修飾語句」を参照してください)

DoricoBeep 443, 451

サウンド 451

dpi 509

DualFilter 623, 628

**E**

EDO [829](#)  
EnvelopeShaper [623](#), [628](#)  
EQ [623](#)  
    変更 [628](#)

**F**

fine  
    d.c. al [989](#)  
    小節線 [684](#)  
    セクション [989](#)  
    入力 [382](#), [383](#)  
    非表示 [991](#)  
    表示 [991](#)  
FLAC ファイル  
    書き出し [87](#), [88](#)  
Flanger [623](#), [628](#)  
flz (「演奏技法」を参照してください)  
fps [175](#)  
Funk 符頭 [853](#), [854](#)  
FX チャンネル [622](#), [623](#)  
    リバーブ [629](#)

**G**

Gate [623](#), [628](#)  
General MIDI [633](#), [647](#)  
gli altri (「ディヴィジ」を参照してください)

**H**

HALion Sonic SE  
    エンドポイント [486](#)  
    再生テンプレート [473](#), [474](#)  
    声部の個別再生 [461](#)  
HALion Symphonic Orchestra  
    エンドポイント [486](#)  
    再生テンプレート [473](#), [474](#)  
    声部の個別再生 [461](#)  
Henze (「フェルマータ」を参照してください)  
HTML ファイル  
    コメント [439](#)  
Hub [63](#)  
    ビデオチュートリアル [63](#)  
    プロジェクトの開始 [65](#)  
    プロジェクトを開く [66](#), [67](#)

**I**

Insert [623](#)  
    削除 [629](#)  
    変更 [628](#), [629](#)  
    ロード [628](#)

**L**

l.v. タイ (「レセヴィブレタイ」を参照してください)  
largo (「テンポ記号」を参照してください)  
leggiero (「強弱記号の修飾語句」を参照してください)

lentando (「段階的テンポ変更」を参照してください)  
(「テンポ記号」.も参照)  
lento (「テンポ記号」を参照してください)  
「Light」のテーマ [47](#)  
Limiter [623](#), [628](#)  
Lin One Dither [623](#), [628](#)  
loco (「オクターブ線」を参照してください)

**M**

macOS  
    印刷 [498](#)  
Maximizer [623](#), [628](#)  
meno (「テンポ記号」を参照してください) (「強弱記号の修飾語句」.も参照)  
messa di voce [769](#)  
    移動 [772](#)  
    表示 [769](#)  
MIDI  
    thru [245](#)  
    値 [607](#), [612](#), [613](#), [616](#)  
    インストゥルメント [443](#), [447](#), [450](#) (「MIDI インストゥルメント」.も参照)  
    インストゥルメントのロード [448](#)  
    上書き [607](#)  
    エクスペリションマップ [633](#), [634](#), [648](#), [649](#)  
    エディター (「MIDI CC エディター」を参照してください) (「MIDI ピッチバンドエディター」.も参照)  
    エンドポイント [480](#), [484](#), [486](#)  
    音符入力 [200](#), [215](#), [225](#)  
    書き出し [86](#)  
    重なり合う音符 [241](#)  
    キーエディター [603](#)  
    クオンタイズ [81](#)  
    コピー [579](#), [607](#)  
    コントローラー (「MIDI コントローラー」を参照してください)  
    再生 [450](#), [480](#), [653](#)  
    削除 [580](#)  
    順番 [639](#)  
    ショートカット [53](#), [57](#)  
    スラー [1039](#)  
    ダイアログ [81](#), [83](#)  
    チャンネル [443](#), [481](#), [620](#)–[623](#)  
    デバイス (「MIDI デバイス」を参照してください)  
    テンポ [451](#), [460](#), [608](#)  
    テンポエディター [608](#)  
    テンポトラック [83](#), [84](#), [86](#), [451](#)  
    ナビゲーション [57](#)  
    入力 [605](#), [607](#)  
    ノート範囲 [117](#)  
    パーカッションマップ [487](#), [653](#), [656](#)  
    パン [621](#), [622](#), [627](#)  
    範囲 [117](#)  
    ピアノロールエディター [581](#)  
    ヒストグラムツール [612](#), [614](#)  
    ピッチバンド [603](#)  
    開く [66](#)  
    ファイル (「MIDI ファイル」を参照してください)  
    フェーダー [621](#)  
    ポート [443](#), [481](#)  
    ボリューム [778](#)  
    マーカー [452](#)

- MIDI (続き)  
ミキサー 620-623  
読み込み 80, 81  
臨時記号の表記 225  
録音 (「MIDI 録音」を参照してください)
- MIDI CC エディター 602, 603  
値 607, 612, 614, 616, 617  
一定ポイント 606  
ズーム 576  
高さ 575  
追加 577, 603  
閉じる 577, 603  
ヒストグラムコントロール 613  
フィルター 615  
変換 (「変換ツール」を参照してください) (「ヒストグラムツール」.も参照)  
変換コントロール 616  
ポイントの移動 607  
ポイントのコピー 579  
ポイントの削除 580  
ポイントの選択 578  
ポイントの入力 605  
リニアポイント 606
- MIDI thru 245
- MIDI インストゥルメント 443, 447  
インスタンス 447  
エンドポイント 484  
ナンバリング 447  
パネル 446  
ロード 448
- 「MIDI クオンタイズオプション」ダイアログ 81
- MIDI コントローラー 603, 778  
値 607, 612-614, 616, 617  
エディター (「MIDI CC エディター」を参照してください) (「MIDI ピッチバンドエディター」.も参照)  
強弱記号 778  
コピー 579, 607  
入力 577, 605, 607  
ペダル線 946  
変換 (「変換ツール」を参照してください) (「ヒストグラムツール」.も参照)  
変換ツール 616
- MIDI チャンネル 620-623
- MIDI デバイス 250  
アクティビティ 34  
エクスペリションマップ 633, 648, 649  
音符入力の設定 220  
警告 34  
コード記号 294, 443, 453, 454  
再生テンプレート 473, 474  
打楽器キット 220  
パーカッションマップ 653, 656  
ポリコード 294  
無効化 250  
有効化 250
- MIDI ピッチバンドエディター 602, 603  
値 607, 614, 617  
ズーム 576  
高さ 575  
追加 577  
閉じる 577  
変換 (「変換ツール」を参照してください) (「ヒストグラムツール」.も参照)
- MIDI ピッチバンドエディター (続き)  
ポイントの移動 607  
ポイントのコピー 579  
ポイントの削除 580  
ポイントの選択 578
- MIDI ファイル 80  
書き出し 82, 83  
クオンタイズ 80, 81  
再クオンタイズ 248  
再生の上書き 592  
サスティンペダルコントローラー 250  
装飾音符 81  
ダイアログ 83  
開く 66  
ペダル線 80, 250  
読み込み 80  
リピート 465  
連符 81
- MIDI 録音 245  
オーディオバッファサイズ 248, 249  
開始 245  
重なり合う音符 241  
クオンタイズ 81, 245  
クリック設定 451  
再クオンタイズ 248  
最適化 248  
サスティンペダルコントローラー 250  
スラー 248  
声部 245  
設定 248  
装飾音符 81, 814  
ダイアログ 81  
停止 245  
デバイス 250 (「MIDI デバイス」.も参照)  
テンポモード 460  
トランスポートウィンドウ 470  
トリル 248  
トレモロ 248  
ピッチ 208  
ピッチの入力 208  
拍子記号 245  
非録音時の MIDI 入力データを記録 247  
ペダル線 248, 250  
リピート 247  
レイテンシー 249
- 「MIDI を書き出し」ダイアログ 83
- moderato (「テンポ記号」を参照してください)
- molto  
強弱記号 288, 290, 766, 768  
中央揃え 768  
テンポ記号 272, 275
- MonoDelay 623, 628
- MonoToStereo 623, 628
- morendo (「段階的テンポ変更」を参照してください) (「テンポ記号」.も参照)
- MorphFilter 623, 628
- mosso (「テンポ記号」を参照してください)
- mp (「強弱記号」を参照してください)
- MP3 ファイル  
書き出し 87, 88
- MusicXML  
書き出し 78, 79  
コード記号 738

## MusicXML (続き)

- ダイアログ 79
- 打楽器 78
- 開く 66
- 譜表ラベル 1041
- ペダル線 946
- 読み込み 77
- リピート括弧 988
- 連桁のリセット 702

「MusicXML を書き出し」ダイアログ 79

## N

## Nashville

- コード記号 297
- 番号 296

November 音楽フォント 632

## O

Octaver 623, 628

## P

## PDF ファイル 508

- 書き出し 498, 500
- カラー 509
- キーボードショートカット 53
- フォント 509
- プロジェクトプレビュー 69
- ページサイズ 498
- レイアウト 498, 500
- レイアウト番号 161

Petaluma 音楽フォント 632

Phaser 623, 628

PingPongDelay 623, 628

più (「テンポ記号」を参照してください) (「強弱記号の修飾語句」.も参照)

## PNG ファイル 508

- 解像度 509
- 書き出し 498, 500
- カラー 509
- プロジェクトプレビュー 69
- レイアウト 498, 500
- レイアウト番号 161

## poco a poco

- 強弱記号 288, 290, 766, 768, 771
- 中央揃え 768
- テンポ記号 1066, 1067

possibile (「強弱記号の修飾語句」を参照してください)

precipitando (「段階的テンポ変更」を参照してください) (「テンポ記号」.も参照)

presto (「テンポ記号」を参照してください)

## R

rallentando (「段階的テンポ変更」を参照してください) (「テンポ記号」.も参照)

REVerence 623, 628, 629

rfz (「強弱記号」を参照してください)

ritardando (「段階的テンポ変更」を参照してください) (「テンポ記号」.も参照)

ritenuto (「段階的テンポ変更」を参照してください) (「テンポ記号」.も参照)

RoomWorks SE 623, 628

Rotary 623, 628

## rubato

表現テキスト 766

## S

Salzedo ブレス記号 (「ブレス記号」を参照してください)

Send 623

削除 629

ロード 628

sfz (「強弱記号」を参照してください)

## simile

演奏技法 952

強弱記号 288, 290, 766

非表示 952

表示 952

smorzando (「段階的テンポ変更」を参照してください) (「テンポ記号」.も参照)

SMPTE (「タイムコード」を参照してください) (「マーカー」.も参照)

## SMuFL 632

音楽記号 360

トークン 559

符頭 360

臨時記号 360

Stein-Zimmermann 臨時記号 259, 829

StereoEnhancer 623, 628

stringendo (「段階的テンポ変更」を参照してください) (「テンポ記号」.も参照)

subito (「強弱記号の修飾語句」を参照してください)

SuperVision 623, 628

## SVG ファイル 508

書き出し 498, 500

カラー 509

フォント 509

レイアウト 498, 500

レイアウト番号 161

## T

tanto (「テンポ記号」を参照してください)

## thru

MIDI 245

## TIFF ファイル 508

解像度 509

書き出し 498, 500

カラー 509

レイアウト 498, 500

レイアウト番号 161

ToneBooster 623, 628

troppo (「テンポ記号」を参照してください)

Tube Compressor 623, 628

## V

VintageCompressor 623, 628

vivace (「テンポ記号」を参照してください)

VST Amp Rack 623, 628

VST Bass Amp 623, 628

VST インストゥルメント 443, 446  
 インスタンス 446  
 エクスプレッションマップ 634  
 エンドポイント 480, 484  
 許可 461  
 クリック 451  
 コード記号 454  
 再生 473, 474, 480, 633, 653  
 名前 481  
 ナンバリング 446  
 パーカッションマップ 487  
 パネル 446  
 ブロック 461  
 編集 446  
 ポート 443, 481  
 ロード 448, 461  
 「VST と MIDI」 パネル 440, 446  
 VSTDynamics 623, 628

## W

WahWah 623, 628  
 Walker 符頭 853, 854  
 WAV ファイル  
 書き出し 87, 88

## X

X 形の符頭 851, 854  
 打楽器 217, 585, 1132-1136  
 デッドノート 918

## あ

アーティキュレーション 671, 947  
 位置 672-674  
 移動 673, 674  
 演奏技法固有の符頭 658  
 音符 673  
 重ね合わせ 674  
 キーボードショートカット 252  
 キット 1128  
 再生 461, 462, 634, 658-660, 675  
 削除 672  
 ジャズ (「ジャズアーティキュレーション」を参照してください)  
 順番 673  
 衝突回避 674  
 スラー 673, 674, 1030  
 タイ 673, 675, 1086  
 タイプ 671  
 打楽器 658, 1128, 1132, 1133  
 デュレーション 671, 675  
 トレモロ 658  
 入力 187, 208, 251, 252  
 パネル 181  
 反転 674  
 ピッチをデュレーションの前に指定 208  
 符尾 673  
 変更 251  
 連符 251

アーティフィシャルハーモニクス 868  
 再生 868-870  
 スタイル 872, 875  
 倍音 870  
 ピッチ 870  
 非表示 869  
 表示 869  
 変更 875  
 臨時記号 871  
 アイテム 192, 389  
 コピー 416  
 設定 (「プロパティ」を参照してください)  
 選択 192, 389-391, 396, 405  
 選択解除 396  
 変更 400  
 編集 565  
 ほかのアイテムの後ろ 389  
 リセット 403  
 青い選択範囲 776, 1037  
 アクセント (「アーティキュレーション」を参照してください)  
 上げ  
 ジャズアーティキュレーション (「ジャズアーティキュレーション」を参照してください)  
 ペダル線 (「ペダルのリテイク」を参照してください)  
 上げ弓プレス記号 (「プレス記号」を参照してください)  
 値  
 MIDI CC 607, 612-614, 616, 617  
 音符 (「音符のデュレーション」を参照してください)  
 相対テンポ変更 1072  
 タイムコード 171, 982  
 段階的テンポ変更 1073  
 ヒストグラムコントロール 614  
 フェーダー 622, 626  
 フレームレート 171  
 ベロシティ 594-596, 612-614, 616  
 変更 567  
 メトロノームマーク 400, 1071-1073  
 リズムグリッド 34, 194, 583  
 レイテンシーの補正 249  
 値フィールド 567  
 値ライン  
 MIDI 603, 606  
 強弱記号 597  
 テンポ 451, 608  
 アタック  
 アーティキュレーション 671, 1087  
 強弱記号 290, 758  
 再生 633  
 トレモロ 376, 383, 385, 1113  
 アタッチメントポイント  
 アイテム 419  
 ライン 355, 357, 956, 959  
 アチャカトゥーラ (「装飾音符」を参照してください)  
 圧縮された MusicXML 78, 79  
 アドオンスイッチ 638, 647  
 アポジャトゥーラ (「装飾音符」を参照してください)  
 アポストロフィー 561  
 アラビア数字  
 ページ番号 926  
 アルコ (「演奏技法」を参照してください)  
 アルト記号 (「音部記号」を参照してください)  
 アルファチャンネル 500, 509

アルペジオ記号 893, 896, 956

位置 896  
 移動 419, 422  
 外観 893-895  
 角括弧 893  
 曲線 316  
 形式設定 894, 895  
 再生 897  
 再生時にミュート 464  
 削除 414  
 終端 895  
 スペーシング 896  
 声部 320, 321  
 装飾音符 896  
 タイ 227  
 タイプ 316, 894  
 デュレーション 897  
 長さ 320, 321, 896  
 入力 313, 316, 320, 321  
 配置 896  
 拍相対再生 897  
 パネル 318, 321  
 幅広 893  
 ハンドル 896  
 フィルター 395  
 フィンガリング 801  
 譜表をまたぐ 320, 321  
 変更 400  
 方向 893  
 ポップオーバー 316, 320

アンサンプル 95, 115

角括弧 718, 719  
 カスタム 100, 103, 116  
 グループ（「プレーヤーグループ」を参照してください）  
 言語 100  
 追加 100, 115  
 ディヴィジ 1059  
 テンプレート 65, 72  
 譜表のグループ化 719  
 保存 103, 116

アンサンプルの作成 100, 116

アンサンプルピッカー 100

アンスケール

装飾音符 814  
 連符 1117

アンプモデリング 623, 628

暗黙の休符 20, 1019, 1020

カラー 1022  
 削除 1023  
 声部 1021  
 非表示 1021, 1023  
 表示 1023  
 明示的な休符 1022

## い

イオニアン

コード記号 299, 732

位置 21

アーティキュレーション 672-674  
 アイテム 403, 565  
 新しいアイテム 192

位置（続き）

アルペジオ記号 896  
 演奏技法 402, 949  
 オクターブ線 754, 755  
 歌詞 836  
 休止 820  
 休符 1019  
 強弱記号 759  
 弦の指示記号 808  
 コード記号 729  
 再生 456  
 ジャズアーティキュレーション 923  
 数字付き低音 787  
 スラー 1027, 1029, 1033  
 声部 1147  
 装飾音 878  
 装飾音符 812  
 挿入モード 410, 412, 413  
 タイ 1090  
 打楽器キット内のインストゥルメント 146  
 段階的強弱記号 773  
 中間休止記号 821  
 調号 826  
 停止 410, 412, 413  
 テンポ記号 1068  
 トリルの音程 889  
 トレモロ 1112  
 入力 192  
 ハープペダルダイアグラム 933  
 ビデオ 173  
 フィンガリング 792, 795  
 フェルマータ 820  
 複声部の音符 1147  
 プレス記号 821  
 ヘアピン 773  
 ペダル線 938, 939  
 変更 402  
 ライン 959, 960  
 リズム 21  
 リセット 403  
 リハーサルマーク 973

1 小節の小節休符

小節数 1026  
 タセットバー 1026  
 非表示 1024  
 表示 1024

位置に連結されたライン（「ライン」を参照してください）  
 1 番括弧と 2 番括弧（「リピート括弧」を参照してください）

移調 424, 426

インストゥルメント（「移調楽器」を参照してください）  
 エクスプレッションマップ 633, 635, 638, 642  
 オクターブ 424, 425  
 音符 239, 424-426, 428, 588  
 音部記号 98, 753  
 弦楽器 131  
 コード記号 131, 134-139, 159, 425, 426, 724, 731  
 数字付き低音 425, 428  
 選択範囲 425  
 ダイアログ 426  
 調号 425, 426, 824, 827  
 トークン 559, 810



## 移調 (続き)

ピッチ (「移調音」を参照してください)  
 譜表ラベル 1044  
 フレット楽器 127, 129-131  
 フロー 425, 426  
 ポップオーバー 239  
 臨時記号 426, 827  
 レイアウト 155, 160, 164, 559, 810

## 移調音 160, 424

印刷 494  
 インストゥルメントの移調 1044  
 音部記号 303, 751, 752  
 音符入力 208  
 書き出し 498  
 コード記号 131, 159, 732, 733  
 スコアレイアウト 494, 498  
 ステータス表示 34  
 トークン 559, 810  
 パートレイアウト 155, 159, 494, 498  
 ピッチの入力 208  
 表示 159

譜表ラベル 1040, 1044  
 レイアウト 159, 559, 810

## 移調楽器 122, 159, 1040

移調音 159, 160  
 インストゥルメントの移調 1044, 1045  
 音部記号 98, 751  
 コード記号 131, 732, 733  
 実音 159, 160  
 調号 160, 824, 825, 828  
 譜表ラベル 1040, 1044, 1045  
 フレット楽器 122, 134, 135  
 レイアウト 159, 160  
 レイアウト名 164

## 「移調」ダイアログ 425, 426

## 1 線

打楽器キット 1130, 1131  
 譜表 1051

## 一定ポイント 606, 608

入力 598, 605, 610

## 一般的な慣習

臨時記号の有効範囲ルール 670

## 移動 404, 419, 422

MIDI ポイント 607  
 subito 767  
 アーティキュレーション 673, 674  
 アルペジオ記号 896  
 インストゥルメント 119, 126, 151  
 演奏技法 949  
 音符 419, 423, 424, 537, 586, 588, 1148  
 音部記号 419, 422, 751  
 音符を別の譜表に 422, 588, 707, 710, 1128  
 カーソル 254, 300, 364, 369  
 解決音 788  
 カウント 993, 1006, 1015  
 角括弧 718, 719, 736  
 歌詞 837, 839, 845, 846  
 括弧 736  
 キーエディター 576  
 キャレット 200, 233  
 休符 537, 1023  
 強弱記号 600, 767, 772  
 組段 542, 544

## 移動 (続き)

組段区切り 541, 542  
 弦の指示記号 808, 949  
 コード記号 728, 729, 736  
 コードダイアグラム 744  
 再生ヘッド 407, 457  
 ジャズアーティキュレーション 923  
 小節 542-544  
 小節休符 1023  
 小節線 414  
 小節番号 691, 692  
 数字付き低音 784, 788  
 スラー 1035  
 スラッシュ符頭 1010  
 スラッシュ領域のカウント 1015  
 選択 (「ナビゲーション」を参照してください)  
 装飾音 878  
 装飾音符 814, 815  
 タレット 547  
 タッピング 919  
 タブ 43  
 チャンネル 625, 626  
 中括弧 718, 719  
 中間休止記号 821  
 停止位置 412  
 テキスト 1082  
 テンポ記号 611  
 通し番号付き小節領域のカウント 1006  
 トレモロ 1114  
 ナビゲーション (「ナビゲーション」を参照してください)  
 パンニング 627  
 ハンマーオン 919  
 ピアノロール 576  
 ビブラートバー 949  
 ビュー 406-408, 576, 625  
 フィンガリング 744, 800  
 フェルマータ 820, 823  
 付点 1148  
 譜表 112, 113, 516, 517, 528, 530  
 プルオフ 919  
 フレーム 528, 529  
 フレーム区切り 541  
 プレーヤー 112, 113, 151, 152  
 プレス記号 821  
 フロー 154, 544  
 フロー見出し 529  
 ページ 408  
 ペダル線 938  
 マーカー 980  
 ライン 960, 961  
 ラインのテキスト 969-971  
 リpeat回数 993  
 レイアウト 160  
 連符 422, 1124  
 イニシャル  
 コメント 433, 438  
 イベント  
 マーカー 452  
 イベントディスプレイ (「トラック概要」を参照してください)

- 異名同音の表記
  - MIDI 80, 245
  - 音符 225, 429, 430, 432
  - 書き換え 187, 429, 430, 432
  - コード記号 131, 732, 733
  - 調号 827
  - モード 732
  - 臨時記号 225, 429, 430, 432
- 入れ替え可能な拍子の拍子記号 1097
  - 終了 1109
  - 入力 263, 265-267
- 入れ子
  - スラー 1030, 1035, 1036
  - 連符 1115, 1116
- イングリッシュホルン（「インストゥルメント」を参照してください）
- 印刷 489, 494
  - macOS オプション 498
  - PDF ファイル 498
  - オプション 492
  - 音符の色 510
  - ガイド 510
  - 歌詞 835
  - キーボードショートカット 53
  - コメント 439, 510
  - 冊子印刷 505
  - 縮尺サイズ 494
  - ジョブタイプ 503
  - 透かし 510
  - 声部の色 510
  - タイム 510
  - 縦 503, 507
  - 注釈 510
  - トンボ 510
  - 配置 503
  - 範囲 494, 496, 497
  - 日付 510
  - 部数 494
  - プレビュー 32, 404
  - フロー 496, 497
  - ページサイズ 506, 507
  - 見開き 503
  - 向き 507
  - 用紙サイズ 506
  - 横 503, 507
  - 両面 494, 505
  - レイアウト 494
  - 枠線 510
- 印刷オプションパネル 489, 492
- 印刷プレビュー領域 32
  - ナビゲーション 32, 489
- 印刷モード 17, 489
  - 切り替え 489
  - 縦向き 503
  - ツールボックス 489
  - パネル 33, 489, 490, 492
  - プリンター 503
  - ページ設定 507
  - 横向き 503
- インスタンス
  - コード記号 724
  - 追加 448
  - プラグイン 443, 446
- インストゥルメント 19, 117
  - MIDI 443, 447, 448
  - MIDI 録音 245
  - VST 443, 446, 448
  - アンサンプル 115
  - 移調 122, 159（「インストゥルメントの移調」も参照）
  - 移調の変更 125
  - 移動 126, 152
  - エクスペッションマップ 481, 634
  - エンドポイント 480, 481, 486
  - エンドポイントへの割り当て 486
  - 押さえるフィンガリング 797
  - 音部記号 98, 125
  - 音符の入力 201, 204
  - 角括弧 718, 719
  - カラー 450, 581, 582
  - 既存のものの変更 125, 143
  - キットから削除 148
  - キットへの結合 124
  - 強弱記号 597, 765, 773（「強弱記号エディター」も参照）
  - 空白の譜表 519
  - グループ（「インストゥルメントグループ」を参照してください）
  - 弦楽器 127
  - 言語 98, 100, 168
  - 検索 98, 100
  - コード記号 294, 725
  - コピー 111
  - コメント 433, 435
  - 再生 461, 462, 473-475, 478, 480, 486, 633, 653
  - 再生モード 450
  - 削除 114, 126
  - サステイン 773
  - 自動ナンバリング 118
  - 順番 112, 113, 126, 146, 148
  - スウィング再生 468
  - 数字付き低音 365
  - ソロ 463, 464, 620
  - 打楽器 146, 653, 1130
  - 打楽器キットへの追加 143
  - 打楽器のレジェンド 1137, 1140
  - タブ譜 1060, 1061
  - チャンネル 620-623
  - チューニング 98, 127
  - 調号 825-828
  - 追加 98, 100, 115, 122
  - つま弾くフィンガリング 797
  - ディヴィジ 1059
  - テンプレート 65, 100, 103
  - トラック（「インストゥルメントトラック」を参照してください）
  - 名前（「インストゥルメント名」を参照してください）
  - ナンバリング 118
  - パーカッションマップ 481
  - パートから削除 154, 158
  - パートに追加 158
  - パートレイアウト（「レイアウト」を参照してください）
  - 配置ツール 414
  - 範囲 856
  - パンニング 627

## インストゥルメント (続き)

非サスティン 773  
 非表示 154, 158  
 表示 154, 158  
 譜表 45, 520, 521, 765, 1052, 1130  
 譜表サイズ 532  
 譜表のグループ化 719  
 譜表の表示 45  
 譜表ラベル 165, 1043, 1045  
 プレーヤー 109  
 プレーヤー間の移動 126  
 プレーヤーパネル 95  
 フレット楽器 127  
 フローに追加 154  
 ベロシティー 594 (「ベロシティーエディター」も参照)  
 変更 (「インストゥルメントの変更」を参照してください)  
 ボリューム 626  
 ミキサー 620–623, 626  
 ミュート 463, 464, 620  
 持ち替え 45, 122  
 ラベル 45, 119–121, 163  
 ロード 448

## インストゥルメントグループ 144, 148

削除 146  
 打楽器キット 144, 1048  
 名前を付ける 145  
 ラベル 1047, 1048

## インストゥルメントチャンネル 620–623

## インストゥルメントトラック 449, 450

MIDI (「MIDI CC エディター」を参照してください)  
 オートメーション (「MIDI CC エディター」を参照してください)  
 強弱記号 (「強弱記号エディター」を参照してください)  
 ピアノロールエディター 581  
 ベロシティー (「ベロシティーエディター」を参照してください)

## インストゥルメントの移調 122, 1044

音部記号 751  
 括弧 1045  
 順番 1045  
 非表示 165, 1044  
 表示 165, 1044  
 譜表ラベル 165, 1044, 1045  
 変更 98, 125  
 レイアウト 164  
 レイアウト名 164

## インストゥルメントの色 450

MIDI CC エディター 603, 607  
 MIDI ピッチバンドエディター 602, 607  
 演奏技法エディター 593  
 強弱記号エディター 597, 601  
 打楽器エディター 582  
 ピアノロールエディター 581  
 ベロシティーエディター 594

## インストゥルメントの音程 (「インストゥルメントの移調」を参照してください)

## インストゥルメントのナンバリング 118, 1045

## インストゥルメントの変更 119, 120

許可 120  
 禁止 120

## インストゥルメントの変更 (続き)

言語 121, 165  
 入力 122, 201, 204  
 ラベル (「インストゥルメントの変更ラベル」を参照してください)

## インストゥルメントの変更ラベル 117, 119

先頭 121  
 非表示 1046  
 表示 1046  
 フォントスタイル 119  
 編集 121  
 末尾 121  
 枠線 119

## インストゥルメントピッカー 98

## インストゥルメント名 162, 1040

「エンドポイントの設定」ダイアログ 481  
 再生モード 450, 481, 621  
 省略 165, 1043  
 ソロ 113  
 デフォルトとして保存 165  
 トークン 559  
 トラック 450 (「インストゥルメントトラック」も参照)  
 長さ 165, 1041  
 ナンバリング 118, 1043  
 配置 165  
 非表示 1041, 1043  
 表示 1041  
 譜表ラベル 165, 559, 1041, 1043  
 変更 165  
 ミキサー 620, 621  
 リセット 165, 168

## 「インストゥルメント名を編集」ダイアログ 165

## インストゥルメントラベル

打楽器キット 145

## インターフェース 25

## インタラクティブキーボードショートカットマップ 55

## インチ

基準単位 47

## インデックス

声部列 (「声部列の並び順」を参照してください)  
 トークン 558  
 リハーサルマーク 974

## インデント 1057

組段 527  
 コーダ 992, 1057  
 最後の組段 527  
 最初の組段 1058  
 削除 1058  
 譜表ラベル 1042  
 変更 1058

## インド太鼓の記譜 1143

## う

## ウィンドウ

MIDI インストゥルメント 443  
 VST インストゥルメント 443, 446  
 再生 44  
 全画面表示 44  
 タブ 43  
 タブの移動 43  
 トランスポート 470

- ウィンドウ (続き)
    - ビデオ 173, 174
    - 開く 44
    - 複数 40, 43, 44
    - プロジェクト 25
    - 分割 43
    - ミキサー 621, 622
    - ワークスペース 38
  - 上付き
    - テキスト 359
    - トリルの音程 889
  - 上の音符
    - トリル 891
  - 上向アルペジオ記号 (「アルペジオ記号」を参照してください)
  - ウクレレ (「フレット楽器」を参照してください)
  - 後ろ 404
    - ナビゲーション 300, 364, 369, 405
  - 打ち消し
    - 二重臨時記号 670
    - 臨時記号 670
  - ウッドブロック 1125, 1126
    - クリック 451
    - 追加 110, 122
  - ウナコルダペダル 936
    - MIDI コントローラー 946
    - 外観 945
    - テキスト 945
  - 上書き
    - MIDI ポイント 607
    - 位置 402
    - 移調 303, 751, 752
    - 演奏されるデュレーション 592
    - エンドポイント 484
    - 音部記号 303, 751, 752
    - 音符のデュレーション 591, 592
    - 強弱記号 598, 601
    - 再生テンプレート 473-475, 478, 484
    - 削除 592
    - 小節線 285, 286, 409, 684
    - ベロシティ 592
- ## え
- 映画 (「ビデオ」を参照してください)
  - エイリアス
    - ジャンプ小節 61, 62
  - エオリアン
    - コード記号 299, 732
  - 「エクスペッションマップ」ダイアログ 634
  - エクスペッションマップ 633, 634
    - MIDI 778
    - 移調 635, 638, 642
    - 演奏技法 659, 949
    - 演奏技法を非表示 949
    - エンドポイント 480, 484, 487
    - 書き出し 652
    - 強弱記号 642
    - 再生効果 634, 645, 649
    - 作成 648, 649, 651
    - 順番 634
    - 条件 640, 649
    - スイッチ 638, 647, 649
  - エクスペッションマップ (続き)
    - ダイアログ 634, 645
    - 動作 639, 649
    - トリル 890
    - ピッチ 634, 648
    - ファイル形式 633, 652
    - フィルター 634
    - ボリューム 778
    - 読み込み 652
    - リセット 644
    - 両立しない演奏技法のグループ 643, 648, 651
  - エクスプロード 199, 215
    - 音符入力 199, 215
  - エスプレッシーヴォ (「強弱記号の修飾語句」を参照してください)
  - エディター 569
    - MIDI CC (「MIDI CC エディター」を参照してください) (「MIDI ピッチバンドエディター」も参照)
    - 演奏技法 (「演奏技法エディター」を参照してください)
    - キーエディター (「キーエディター」を参照してください)
    - 強弱記号 (「強弱記号エディター」を参照してください)
    - スクロール 576
    - 設定 618, 619
    - 打楽器 (「打楽器エディター」を参照してください)
    - 追加 577, 618
    - テキスト 359
    - テンプレート 618
    - テンポ (「テンポエディター」を参照してください)
    - 閉じる 577
    - ドラム (「打楽器エディター」を参照してください)
    - ピアノロール (「ピアノロールエディター」を参照してください)
    - ヒストグラム (「ヒストグラムツール」を参照してください)
    - ピッチバンド (「MIDI ピッチバンドエディター」を参照してください) (「MIDI CC エディター」も参照)
    - ベロシティ (「ベロシティエディター」を参照してください)
    - 保存 618
  - エフェクトチャンネル 622, 623
    - ボリューム 626
    - ミキサー 620, 621
    - リバーブ 629
  - エリジョンスラー 847
    - サイズ 847
    - 入力 362, 364
    - 幅 836
  - エレキギター (「フレット楽器」を参照してください)
  - 演奏音
    - 打楽器のレジェンドの範囲 1137, 1140
    - デュレーション 590, 817 (「演奏されるデュレーション」も参照)
    - ピッチ (「発音上のピッチ」を参照してください) (「実音」も参照)
  - 演奏回数 993
    - 変更 466
  - 演奏技法 947
    - 位置 949
    - 移動 419, 422, 949
    - エクスペッションマップ 633, 634, 659

## 演奏技法 (続き)

エディター (「演奏技法エディター」を参照してください)  
 延長線 950, 953, 954  
 エンドポイント設定 484  
 ガイド 409, 949  
 カラー 51  
 ギター 914  
 組み合わせ 645, 649, 658  
 組段区切り 949  
 グループ化 950, 953, 954  
 グループ化の解除 954  
 サイズ 400  
 再生 461, 462, 633, 634, 645, 649, 659, 660  
 削除 414  
 作成 1136  
 声部 344, 346, 461, 462  
 選択 390  
 タイ 344  
 ダイアログ 660  
 タイプ 340, 947  
 打楽器 653, 658, 1129, 1132-1134  
 ディヴィジ 1059  
 テキスト 947, 948  
 テキストの追加 948  
 デュレーション 398, 951, 952, 954  
 トラック (「演奏技法エディター」を参照してください)  
 長さ 398, 949, 950  
 入力 340, 344, 346  
 ハーモニクス (「ハーモニクス」を参照してください)  
 排他グループ 643  
 パネル 343, 346  
 ハンドル 949, 951, 953  
 反復 952  
 非表示 949  
 表示 949  
 フィルター 395  
 フォント 947  
 複製 952  
 符頭 588, 658, 1132-1137  
 譜表に対する位置 402  
 フレーム区切り 949  
 変更 400, 588, 1135  
 ポップオーバー 340, 344  
 ミュート 464  
 ライン (「演奏技法の線」を参照してください)

演奏技法エディター 593  
 非表示 593  
 表示 593

演奏技法固有の符頭 947, 1125, 1132-1134  
 アーティキュレーション 658  
 外観 1137  
 再生 658  
 作成 1136  
 入力 217, 585  
 変更 588, 1135

演奏技法の線 950, 953  
 外観 952  
 デフォルト設定 950  
 デュレーション 398, 951, 952  
 非表示 952

## 演奏技法の線 (続き)

表示 952, 954  
 変更 954

演奏技法パネル 346, 349

演奏技法レーン (「演奏技法エディター」を参照してください)  
 演奏されるデュレーション 590, 817  
 上書き 591, 592  
 キーボードショートカット 591  
 記譜されたデュレーション 590  
 スラー 1039  
 ツール 571  
 変更 591, 592  
 リセット 592

演奏上の指示 552, 553, 810, 1078  
 演奏技法 (「演奏技法」を参照してください)  
 追加 358  
 パート 358

延長  
 カラー 51

延長記号 944  
 括弧 943  
 テキスト 945  
 ライン 958

延長記号と休止記号パネル 312

延長線 950, 956  
 演奏技法 950, 952-954  
 歌詞 364, 832, 844  
 強弱記号 758, 761, 769  
 区切りをまたぐスラー 1030  
 数字付き低音 784  
 デュレーション 951  
 テンポ記号 1074, 1075  
 トリル 880-882  
 入力 340, 344, 346  
 非表示 1075  
 ペダル線 936, 941, 943

延長線のキャップ 958

エンドポイント 480  
 移動 398, 419  
 インストゥルメント 486  
 エクスプレッションマップ 481, 487  
 カスタム 485  
 グリッサンドライン 899  
 削除 485  
 声部 486  
 設定 481, 484  
 名前の変更 485  
 パーカッションマップ 481, 487  
 プラグイン 473  
 変更 486, 487  
 保存 485

「エンドポイントの設定」ダイアログ 481  
 「エンドポイントの設定を編集」ダイアログ 485  
 「エンドポイントの設定を保存」ダイアログ 485

エンベロープ  
 強弱記号 597, 600

## お

扇形連桁 713  
 方向 713

- 大きい
  - 選択範囲 391
  - 拍子記号 (「大きな拍子記号」を参照してください) 符頭 852
- 大きな拍子記号 1101, 1103
  - 小節番号 694
- オーギュメント 237
  - 音程 237, 238, 314, 426, 670, 885, 886
  - コード記号 297, 725
  - トリル 314, 885, 886
  - 臨時記号 670
- オーケストラ
  - キュー (「キュー」を参照してください) 順番 112, 113, 126, 148, 161, 1047, 1048 省略表現 100 テンプレート 65, 72, 100 パンニング 627 譜表のグループ化 719
- オーケストレーション (「配置」を参照してください)
- オーディオ
  - 書き出し 87, 88
  - 警告 34
  - 再生 473, 478
  - ダイアログ 88
  - デバイスの設定 51
  - バッファサイズ 248, 249
  - パンニング 627
  - ビデオ 174
  - ボリューム 174, 620, 621, 626
  - ミキサー 620, 621
  - ミキサーの出力 481
  - リピート 465
- 「オーディオを書き出し」ダイアログ 88
- オートメーションレーン (「MIDI CC エディター」を参照してください) (「キーエディター」も参照)
- オーバースクロール 408
- オープン
  - 弦楽器 (「開放弦」を参照してください) 調号 826
  - 拍子記号 263, 266, 267, 1097, 1103, 1105
  - メーター 263, 266, 267, 1097, 1103, 1105
- オーボエ (「インストゥルメント」を参照してください)
- 大文字
  - フロー番号 561
  - ローマ数字 561
- 置き換え 400
  - キーエディター設定 618
  - フォント 68
- オクターブ線 754
  - 位置 754, 755
  - 移動 419, 422
  - サイズ 400
  - 削除 414
  - 選択 390
  - タイプ 304, 754
  - 長さ 398
  - 入力 302, 304, 307, 308
  - 配置 755
  - パネル 308
  - フィルター 395
  - 譜表に対する位置 402
  - ポップオーバー 302, 304, 307
- オクターブの移調 424-426
- オクターブ線 304, 754
- 音部記号 303, 752, 753
- 数字付き低音 790
- オクターブの均等な分割 829
- オクターブの分割 829
  - EDO 829
  - 移調 425, 426
- オクタトニック
  - コード記号 299
- 押さえた状態の鍵盤 187
- 押さえるピッチ 868
  - ハーモニクス 872
  - フレットボードパネル 189
- オツシア譜表 1053
  - 移動 419, 422
  - ガイド 409, 1053
  - コンデンシング 1053
  - 再生 1053
  - 垂直方向のスペーシング 517, 534
  - 譜表のスペーシング 517, 534
- 音
  - 微分音 (「微分音」を参照してください) (「1/4 音」も参照)
- 音を消した音符 (「デッドノート」を参照してください)
- オプション 565
  - アイテム 565
  - 環境設定 51
  - 記譜記号 565
  - 検索 51, 630
  - ズーム 34, 37, 408
  - ツールバー 26
  - テキストの形式設定 359
  - トランスポート 26, 28
  - プロパティ 565
  - ページサイズ 507
  - レイアウト 630
  - ワークスペース 26, 27
- オプションを表示 36, 510
- Hub 63
- 印刷 510
- 印刷プレビュー 404, 489
- ウィンドウ 44
- 音域外の音符 49, 856
- 音符 464, 1146
- ガイド 410
- 書き出し 510
- 楽譜の移動 406-408
- 楽譜領域 30, 37, 45
- カラー 47-51
- キーエディター 569, 573, 575-577, 615
- ギャラリービュー 36, 45
- 休符 1022
- 組段区切りガイド 542
- 言語 46, 57
- コード記号 137-139, 725, 727, 729, 731, 742
- コードダイアグラム 740, 742
- コメント 433, 439
- 最近使用したプロジェクト 63
- 再生ヘッド 458, 472
- システムトラック 393
- 小節番号 690
- 小節リピート記号 997



- オプションを表示 (続き)  
 数字付き低音 789  
 ズーム 37, 408, 455, 456, 576  
 スラッシュ領域 1008  
 声部 1145, 1146  
 全画面表示モード 44  
 タイプ 36  
 タイムコード 472  
 打楽器のレジェンド 1137  
 タブ 29, 38, 40, 42  
 通し番号付き小節領域 997  
 トラック 455, 456, 576  
 トランスポート 472  
 ハープのペダリング 856  
 背景色 49  
 パネル 33, 39  
 ピアノロール 569, 573, 575-577, 581  
 ヒストグラムエディター 615  
 「ビデオ」ウィンドウ 173  
 非表示 404  
 拍子記号のガイド 1108  
 フレーム区切りガイド 544  
 フロー 442  
 ページのカラー 48  
 ページ配置 34, 37, 45  
 ページビュー 36, 45  
 変更 34, 615  
 ミキサー 620, 622, 625  
 レイアウト 29, 38, 42
- オフセット 567  
 演奏されるデュレーション 591, 592  
 コード記号 729  
 小節番号 691-693, 695-697  
 声部列 1148  
 タイムコード 171, 982  
 ビデオ 171  
 付点 1148  
 フレット番号 747, 748  
 リセット 403  
 連符 1124
- オプティカルスペーシング  
 譜表をまたぐ連符 708
- 重いスウィング (「スウィング再生」を参照してください)  
 親指 797  
 コードダイアグラム 744, 745, 748  
 入力 257  
 フィンガリング 797  
 ポップオーバー 255, 257
- オルタードユニゾン 668  
 外観 669  
 形式設定 669  
 符尾の分割 668
- オルタレーション  
 コード記号 298, 725  
 ジャズの装飾音 318
- 音域  
 移調 428, 753  
 オクターブ線 307, 308, 754  
 音部記号 305, 306, 750, 753  
 音符入力 204  
 プラグイン 461  
 変更 424, 426, 428
- 音価 (「音符のデュレーション」を参照してください)  
 音価が指定されたトレモロ (「トレモロ」を参照してください)  
 音価が指定されないトレモロ (「トレモロ」を参照してください)  
 音楽記号  
 テキスト 358, 360, 559  
 トークン 559  
 入力 358, 360, 559  
 「音楽テキストを挿入」ダイアログ 360  
 音楽フォント 63  
 音楽フォントダイアログ 632  
 オンコード 298, 725  
 区切り文字 734  
 入力 294, 298  
 配置 734
- 音節  
 位置 836  
 歌詞 832  
 強弱記号 769  
 タイプ 832  
 テンポ記号 1075  
 連符 701
- 音程  
 移調 239, 425, 426  
 オクターブの分割 829  
 音符入力 204  
 簡略化 790  
 ギターバンド (「バンドの音程」を参照してください)  
 グリッサンドライン 899  
 コード記号 298, 725  
 自動保存 92  
 数字付き低音 790  
 装飾音 877  
 追加 230, 237, 238  
 ディップ 918  
 トリル 314, 319, 883-886, 889  
 ハーモニクス 868-870, 872, 875  
 ビブラートバーのダイブとリターン 909  
 微分音 238  
 フレット楽器 127  
 ポップオーバー 238  
 臨時記号 238, 314, 885
- 音程追加のポップオーバー (「音符ツールのポップオーバー」を参照してください)  
 音符 20, 849  
 アーティキュレーション 181, 673  
 アルペジオ記号 (「アルペジオ記号」を参照してください)  
 アンスケール 814, 1117  
 移調 239, 424-426, 428, 588  
 移動 1148  
 異名同音の表記 429, 430, 432  
 上書き 591, 592  
 演奏されるデュレーション 590-592  
 音域 204, 424, 428  
 音域外 49, 856, 1062  
 音符のスペーシング 537  
 外観 565  
 角括弧 (「括弧付きの符頭」を参照してください)  
 重ね合わせ 241, 1148  
 歌詞を整列 837  
 カスタム尺度のサイズ 400  
 括弧 858, 859



## 音符 (続き)

カラー 49, 51, 464, 856, 1146  
キーエディター 569, 581  
既存の音符への追加 237  
ギタープリベンド 906  
ギターベンド 326, 327, 904  
ギターポストベンド 329, 908  
記譜されたデュレーション 21, 591  
キュー (「キュー」を参照してください)  
休符 1020  
強弱記号 287, 594, 597, 758 (「強弱記号レーン」.も参照)  
強弱記号の整列 760  
金管楽器のフィンガリング 803  
グリッサンドライン (「グリッサンドライン」を参照してください)  
グループ化 699, 715  
弦楽器 1062  
弦の指示記号 (「弦の指示記号」を参照してください)  
弦のフィンガリング 804, 805, 855  
ゴーストノート 859  
コード 230, 232  
コード記号の配置 728  
コピー 416-418, 589  
コンデンシング (「コンデンシング」を参照してください)  
再クオンタイズ 248  
サイズ 400, 757  
再生 458, 461, 463, 464, 633  
再生モード 583  
削除 411, 414, 590, 677, 1114  
試聴 396, 397  
ジャズアーティキュレーション (「ジャズアーティキュレーション」を参照してください)  
縮尺サイズ 400  
順番 1148  
水平方向のスペーシング (「音符のスペーシング」を参照してください)  
ステムレット 713  
スペーシング (「音符のスペーシング」を参照してください)  
スラー 181, 1029  
スラッシュ 1007, 1016  
スラッシュ符頭 1016  
スラッシュ領域 1010  
声部 211, 423, 424  
選択 389, 390, 396, 405, 578  
選択解除 396  
装飾音符 229, 812, 814  
挿入モード 216, 410  
タイ 21, 227, 673, 1092  
第2連桁 711  
タイプ 181  
打楽器エディター 578, 582, 583, 585-588  
打楽器キット 217, 585, 1142  
タブ譜 1062  
デッドノート 918  
デュレーション 181, 240-242, 585, 587, 590  
デュレーションの固定 243  
デュレーションをロック 428  
点線 209, 699, 715  
トリル 880  
トリルの音程 885, 886

## 音符 (続き)

トレモロ (「トレモロ」を参照してください)  
長さ 241, 585, 587  
ナビゲーション 405  
入力 200, 201, 204, 208, 209, 216, 217, 230, 243, 583, 585  
パーカッションマップ 653  
ハーブのペダリング 929, 930  
ハーモニクス (「ハーモニクス」を参照してください)  
倍音 868  
配置 760  
速度 240-242, 713, 1064  
範囲 49, 856  
ピアノロールエディター 569, 578, 581, 583, 586-588  
非減衰 1093  
ピッチ 424, 428  
ピッチ依存の符頭のデザイン 853  
ピッチの変更 424, 428  
非表示 1010  
表記 429, 430, 432  
表示 1010  
表示位置の移動 (「音符のスペーシング」を参照してください)  
拍子記号 1105  
フィルター 395  
フォント 632  
複声部の状況 1149  
付点 209, 1148  
符頭セット 849  
符頭のデザイン 850  
符尾 (「符尾」を参照してください)  
符尾の長さ 867  
符尾の方向 423, 863, 865, 866, 1142  
符尾の方向の変更を解除 866  
譜表のスペーシング 517  
プロパティ 565  
分割 177, 242, 1094  
ペダル線 938  
別のインストゥルメントへの移動 588, 1128  
別の譜表に移動 422, 588, 707, 710  
ベロシティ 594 (「ベロシティエディター」.も参照)  
编者注 858, 859  
編集 177, 565  
ベンディング 328  
他の譜表まで伸ばす 422, 707, 710  
補助 888  
ポップオーバー 237  
ホルンの支管の指示記号 803  
ミュート 463, 464, 918, 947  
ライン (「ライン」を参照してください) (「グリッサンドライン」.も参照)  
リズムグリッド 194  
リズム上の位置の変更 419, 586  
リセット 592  
リテイク 938  
臨時記号 181, 224, 665  
レセヴィブレタイ 1093  
連桁 699, 700  
連桁の解除 701  
連符 1115, 1117  
ロール (「トレモロ」を参照してください)

- 音部記号 750
  - 位置 751
  - 移調 303, 751-753
  - 移調楽器 98
  - 移動 419, 422, 751
  - インストゥルメント 98
  - インド太鼓 306, 1143
  - オクターブ指示記号 303, 752, 753
  - ガイド 409, 751
  - カラー 51
  - 間隔 750
  - 削除 414
  - 小節番号 692
  - 親切 750
  - 装飾音符 751
  - タイ 1092
  - タイプ 303
  - 調号 826
  - トークン 559
  - 入力 302-306
  - パネル 306
  - 非表示 305, 306, 751
  - 表示 751
  - フィルター 395
  - 復元 305, 306
  - ポップオーバー 302, 303, 305
  - レイアウト 751
- 音部記号パネル 304, 306
- 音符ツールのポップオーバー 237
  - 音符の移調 428
  - 音符の追加 237
- 音符ツールボックス 177
  - はさみ 1094
- 音符と休符の色 51, 856, 1022
  - 印刷 494, 510
  - 音域外の音符 49, 856, 1060
  - 書き出し 498, 510
  - 休符 1022
  - 声部 49, 1146
  - タブ譜 1060
  - 反転 50
  - 非表示 404, 464, 856, 1146
  - 変更 49, 51
  - ミュート 464
- 音符入力 200, 201, 204, 583
  - MIDI 245, 247, 248
  - 音域の選択 204
  - 音符の再生 396
  - 音符の追加 237, 238
  - 音符のピッチ変更 428
  - 音符をミュートする 396
  - 開始 199
  - キーボードパネル 187
  - キャレット 195, 200
  - 休符 1020
  - 弦楽器 189
  - コード 195, 230
  - 声部 211
  - 装飾音符 229
  - 挿入モード 195
  - タイ 227
  - 打楽器 217, 220, 221, 585
  - タブ譜 204, 222
- 音符入力 (続き)
  - デュレーションをロック 428
  - ドラムパッドパネル 190
  - 入力と編集 192
  - ピアノキーボード 187
  - ピッチ 208
  - ピッチの入力 208
  - 非録音時の MIDI 入力データを記録 247
  - 複数の譜表 199, 215
  - 符尾の方向 221
  - フレット楽器 189
  - フレットボードパネル 189
  - マウス入力 209
  - リズムグリッド 194
  - 連符 233
- 音符の括弧 (「括弧付きの符頭」を参照してください)
- 音符のグループ化 20, 715
  - 音符入力 20, 21
  - 休符 20
  - 弱起 (アウフタクト) 1100
  - タイ 227
  - 拍子記号 21
  - ヘミオラ 243
  - 変更 243
  - メーター 699, 715
- 音符の再クオンタイズ 248
- 音符のスペーシング 537, 538, 590, 708, 1023, 1147
  - ガイド 409
  - 歌詞 538, 836, 837
  - ギャラリービュー 36
  - 休符 1023
  - 組段 527
  - コード記号 728
  - 声部 1148
  - 装飾音符 812
  - デフォルト 537
  - 付点 1148
  - 符尾 708
  - 譜表をまたぐ連桁 708
  - 別のレイアウトへコピー 549
  - 変更 537, 1023, 1148
  - 両端揃え 527
  - レイアウト 537
  - レイアウトオプション 538, 630
- 音符のデュレーション 181, 240, 590, 591
  - エクスペッションマップ 634, 649
  - 演奏される 590
  - キーエディター 585, 587
  - 記譜された 591
  - 強制 243
  - クオンタイズ 81
  - 再生 642
  - 選択 240, 242
  - 打楽器 585, 587
  - テンポの等式 274
  - 入力 201, 204, 240, 241, 243
  - 拍の入力 280
  - 非表示 181
  - 表示 181
  - 分割 242
  - 変更 241, 587
  - メトロノームマーク 273
  - 連符 236

音符のピッチ変更 428  
音符の表記 429, 430  
 移調 239  
 音符の追加 238  
 自動的 430  
 リセット 432  
 レイアウト 432  
音符の譜表 1060  
 非表示 1061  
 表示 1061  
音符パネル 176, 181

## か

カーソル  
 歌詞 364, 840  
 キャレット 195  
 コード記号 300  
 数字付き低音 369  
 テキスト 558  
 フィンガリング 254  
カード  
 タイムコード 106  
 展開矢印マーク 38  
 プレーヤー 95  
 フロー 106  
 レイアウト 103  
カーニング  
 数字付き低音 787  
 臨時記号 668  
カーブ方向  
 ギタープリベンド 911  
 ギターベンド 402  
 スラー 1028, 1033, 1034  
 装飾音符 1028  
 タイ 1090, 1091  
カーリユーフェルマータ（「フェルマータ」を参照してください）  
外観  
 アイテム 565  
 デフォルト設定 630  
 リセット 403  
改行  
 テキスト 358  
 譜表ラベル 165, 1045  
解決音  
 数字付き低音 788  
開始 199  
 Hub 63  
 MIDI 録音 245  
 入れ替え可能な拍子の拍子記号 263, 266, 267, 1097, 1109  
 音符入力 199, 201, 204  
 再生 458  
 タイムコードの値 982  
 プレーヤー 30  
 プロジェクト 30, 65  
 領域 30  
 ワークスペース 38  
開始位置  
 組段 539, 541  
 再生 457  
 トリル 879

開始位置（続き）  
 ビデオ 173  
 フレーム 539, 543  
 ページ 539, 543  
 ライン 965  
開始記号  
 ペダル線 941, 944  
 ライン 958  
開始ページ  
 左側のページ 523  
 ページ番号 523, 927  
開始領域 30  
解像度  
 画像 509  
 変更 500  
回転  
 テキスト 1047  
ガイド 409  
 印刷 494, 510  
 演奏技法 949  
 オシリア譜表 419, 422, 1053  
 音部記号 751  
 書き出し 498, 510  
 強弱記号 763  
 組段区切り 541, 542  
 コード記号 724, 725, 730  
 小節 680  
 小節線 285, 286, 414, 680, 1109  
 数字付き低音 365, 780, 781, 789  
 打楽器のレジェンド 1137  
 調号 260, 261, 824  
 追加の譜表 1052  
 テキスト 1085  
 テンポ記号 1067, 1070  
 トリル 883-886  
 ハープのペダリング 929, 931, 932  
 非表示 404, 410  
 表示 410  
 拍子記号 680, 1103, 1105, 1108, 1109  
 譜表 419, 422  
 譜表の変更 1052  
 フレーム区切り 544  
 連符 1120, 1123  
ガイドインストゥルメントラベル 45, 163  
ガイド小節番号 45, 690  
 非表示 404  
回復 247  
 音符 247  
 バックアップ 92  
 ファイル 90-92  
開放弦 868  
 コードダイアグラム 740, 748  
 ハーモニクス 868  
 ピッチ 127, 129  
カウベル（「無音程打楽器」を参照してください）（「演奏技法固有の符頭」も参照）  
カウンターパートのレイアウト 38  
カウント  
 位置 1006, 1015  
 移動 993, 1006, 1015  
 歌詞 841  
 弱起 (アウフタクト) 1100  
 小節 388, 997, 1002, 1003, 1005, 1013

- カウント (続き)
  - 小節線 993
  - 小節番号 689, 698, 1100
  - 小節リピート記号 997-999
  - スラッシュ符頭 1013, 1014
  - タイムコード 981
  - 長休符 1026
  - 通し番号付き小節領域 388, 1003-1005
  - 範囲 689, 1003, 1005
  - 非表示 993, 999, 1005, 1014
  - 譜表に対する位置 1006, 1015
  - フレーム 981
  - ページ番号 561
  - リピート 466, 698, 985, 993
- カウントイン
  - デュレーション 245
  - メトロノームクリック 245
- 替え指のフィンガリング 793
  - 位置 793
  - ハンドル 793
- 書き起こし
  - MIDI 録音 245, 248
  - 声部 245
- 書き換え
  - 音符 187, 429, 430, 432
  - コード記号 131, 732, 733
  - 臨時記号 187, 429, 430, 432
- 書き出し 72
  - FLAC ファイル 87, 88
  - MIDI 82, 83
  - MP3 ファイル 87, 88
  - MusicXML ファイル 78, 79, 988
  - PDF 498, 500
  - PNG 498, 500
  - SVG 498, 500
  - TIFF 498, 500
  - WAV ファイル 87, 88
  - アンサンブル 72, 103
  - エクスペッションマップ 652
  - オーディオ 87, 88
  - オプション 492
  - 音符の色 510
  - ガイド 510
  - 書き出し形式 498
  - 歌詞 835
  - カラーのグラフィック 509
  - キーエディター設定 618
  - キーボードショートカット 53
  - コメント 435, 439, 510
  - 再生テンプレート 480
  - 白黒のグラフィック 509
  - 透かし 510
  - 声部の色 510
  - タイム 510
  - 打楽器キット 1126
  - 注釈 510
  - テンポトラック 86
  - トンボ 510
  - パーカッションマップ 658
  - 配置 503
  - パス 500
  - 日付 510
  - ファイル名 501
- 書き出し (続き)
  - 符尾 87, 88
  - プレーヤー 74
  - フレット楽器のチューニング 130
  - フロー 74, 75, 496, 497
  - ページ範囲 496, 497, 503
  - リピート 465
  - レイアウト 498
  - 枠線 510
- 「書き出し用ファイル名」ダイアログ 501
- かき鳴らす
  - アルペジオ (「アルペジオ記号」を参照してください)
  - フィンガリング 801
- 描く 36, 408, 571, 578
  - MIDI 605
  - 音符 583 (「音符入力」.も参照)
  - 強弱記号 598
  - 選択範囲 578, 617
  - テンポ 451, 608
  - ベロシティ 595
- 角括弧 717
  - アルペジオ記号 893
  - アンサンブルタイプ 72, 719
  - インストゥルメントの移調 1045
  - ガイド 409
  - カウント 999, 1005, 1014
  - 強弱記号 762
  - グループ化 148, 718
  - サイズ 737
  - 小節線 684
  - 小節リピート記号 997, 999, 1003, 1005
  - 小副括弧 722
  - 水平 (「ライン」を参照してください)
  - 数字付き低音 366, 783, 786
  - スラッシュ領域 1014
  - 第2括弧 720, 722
  - ディヴィジ 718, 719, 721, 722, 956, 1059
  - テンプレート 72
  - 通し番号付き小節領域 1003, 1005
  - 非表示 718, 721
  - 表示 718, 721
  - 拍子記号 1101, 1103
  - フィンガリング 798
  - 副括弧 720, 722
  - 符頭 (「括弧付きの符頭」を参照してください)
  - 太さ 737
  - 譜表のスペーシング 517, 534
  - 譜表ラベル 1045
  - プレーヤーグループ 148, 685, 1047
  - プロジェクトテンプレート 72
  - ペダル線 943
  - ホルドの線 786
  - レイアウト 718
  - 連符 1120
- 学習素材 63
- 楽章 18, 152
  - 書き出し 74, 75
  - タチエット 545
  - 追加 153
  - フロー見出し 555
  - 分割 433
  - ページ上に複数 523
  - 読み込み 73, 74

## 拡大

テキスト 359

## 角度

扇形連桁 713

グリッサンドライン 899

弦のシフト指示 804

ジャズアーティキュレーション 923

スラー 1030

トレモロ 1112

フィンガリングスライド 801

ペダル線 937, 938

ライン 355, 956, 962

連桁 703, 704, 713

連符の大括弧 1120

枠線 1084

## 確認

印刷プレビュー 32, 404, 489

コメント 433

## 楽譜

コンデンシング（「コンデンシング」を参照してください）

削除 114, 126, 155, 411, 414, 677-679

配置（「配置」を参照してください）

抜粋（「フロー」を参照してください）

編集 192

## 楽譜用紙 522

## 楽譜領域 30

楽譜の移動 406-408

再生モード（「トラック概要」を参照してください）

ズームオプション 37, 408

選択範囲の作成 391

ナビゲーション（「ナビゲーション」を参照してください）

パネル 39

ビューの選択 45

複数のウィンドウ 44

フローを開く 442

ページ配置 37

レイアウトを開く 29, 38, 42

## 下限（「制限」を参照してください）

## 囲み線

小節番号 688

テキスト 1083, 1084

リハーサルマーク 973

## 重ね合わせ

アーティキュレーション 674

音符 232, 241, 409, 536, 1148

強弱記号 761

小節線 761

スラー 1031

スラッシュ領域 1009

声部 1148

テキスト 409, 536

譜表 514, 516, 517, 531, 536

臨時記号 667

## 加算的な拍子記号（「拍子記号」を参照してください）

## 歌詞 830, 1078

位置 836

移動 419, 422, 837, 839, 845, 846

印刷 835

エリジョンスラー 362, 364, 847

延長線（「歌詞の延長線」を参照してください）

音節のタイプ 364, 832

## 歌詞（続き）

音符のスペーシング 538, 836, 837

カウント 841

書き出し 835

歌詞番号 846

カラー 51

間隔 836

コーラス 363, 830, 831, 845

コピー 833

サイズ 842, 843

削除 414

斜体 842

垂直位置 830, 831, 839, 844-846

ズーム 841

スペーシング 538, 836, 837, 842, 843

選択 390, 836

タイプ 363, 830, 832

テキスト 840-842

日本語の歌詞でのスラー 847

入力 362, 364

配置 836, 837

ハイフン（「歌詞のハイフン」を参照してください）

パラグラフスタイル 843

フィルター 395, 835, 836

フォントスタイル 842, 843

譜表に対する配置 839

変更 831, 840-842, 845

編集 840-842

保存 835

ポップオーバー 362-364

メリスマ様式 362, 364, 836, 844

訳詞 363, 830, 831, 845

ライン（「歌詞のライン」を参照してください）（「歌詞の延長線」も参照）

連桁 701

歌詞の延長線 362-364, 830, 832, 844

延長 362

入力 362, 364

歌詞のハイフン 832, 844

延長 362

入力 362

歌詞のライン 363, 830, 844

位置 837

コピー 833

削除 414

番号 844-846

変更 831, 845, 846

歌詞番号 846

書き出し 835

歌詞のライン番号 844

非表示 846

表示 846

## カスタム

アンサンプル 100, 116

エンドポイント設定 484

音符サイズ 400

キーボードショートカット 53, 56, 57, 61

コードダイアグラム 747

再生テンプレート 473, 475, 478

小節線の結合 685

スコアレイアウト（「レイアウト」を参照してください）

打楽器奏法 1132-1136

## カスタム (続き)

チューニング 127, 129, 130, 740, 742

テンポのテキスト 1068

トリルの速さ 891

譜表サイズ 533

譜表の順番 113

プレイヤーの順番 113

ページサイズ 506

マーカー 370, 979

用紙サイズ 506

リピートマーカー 991

レイアウト 107

カスタムスコアレイアウト (「レイアウト」を参照してください)

カスタムテキスト 1077

強弱記号 766

打楽器のレジェンド 1141

マーカー 371, 979

リピート 993

リピートマーカー 991

カスタムの演奏技法

再生 659

打楽器 1132-1136

カスタムの符頭セット

打楽器 1132-1136

「カスタムの譜表サイズ」ダイアログ 533

「カスタムの連桁の中央配置」ダイアログ 705

下線

歌詞 842

テキスト 359

画像

解像度 498, 500, 509

書き出し 498, 500

ビデオ 170

片面印刷 494

楽器の持ち替え 109

インストゥルメントの変更 119-121

音符の入力 201, 204

追加 122

譜表の表示 45

ラベル 1046

楽器編成リスト 558, 810

ページテンプレート 552, 553

楽曲フレーム 556

フレームチェーン (「楽曲フレームチェーン」を参照してください)

余白 528, 530

両端揃え (垂直方向) 534

楽曲フレームチェーン 564

パート形式のコピー 548, 549

括弧

アルペジオ記号 893-895

インストゥルメントの移調 1045

オクターブ線の数字 754

カウント 999, 1003, 1005, 1013, 1014

ギターバンド 904, 906

強弱記号 762

形状 737, 786, 859

弦のシフト指示 855

ゴーストノート (「括弧付きの符頭」を参照してください)

コード記号 (「括弧付きのコード記号」を参照してください)

括弧 (続き)

サイズ 737

小節番号 698

小節リピート記号 997, 999

数字付き低音 366, 783, 786

スタイル 737

スラッシュ領域 1013, 1014

タイのつながり 860

打楽器の音符 (「括弧付きの符頭」を参照してください)

タブ譜 872, 904, 906, 909

追加 379, 381

テンポ記号 1066, 1067

通し番号付き小節領域 1003, 1005

トリル 888

入力 294, 300, 365, 366, 666, 735, 762, 783, 786, 859, 871

ハーモニクス 871

反復 (「リピート括弧」を参照してください)

非表示 736

ビブラートバーのダイブとリターン 909

表示 736

拍子記号 263, 266, 1103, 1106

フィンガリング 254, 255, 797

符頭 (「括弧付きの符頭」を参照してください)

太さ 737

譜表ラベル 1045

フレット番号 904, 909

ペダル延長記号 943, 944

メトロノームマーク 1066, 1067

リピート回数 985

臨時記号 666, 871

括弧付きのコード記号 735, 858

サイズ 737

スタイル 737

単一 736

表示 735

括弧付きの符頭 858, 859, 918

ギターバンド 904, 906

ゴーストノート 859

コード 858, 859, 862

再生 859

タイのつながり 860

タイプの変更 859

打楽器 859

タブ譜 858, 859, 904, 909

タブ譜のタイ 860, 1086

トリル 888

入力 859

非表示 859

ビブラートバーのダイブとリターン 909

表示 859

分割 862

合唱

演奏技法 343

歌詞 830

歌詞番号 846

合唱のテンプレート 65, 72

譜表のグループ化 719

カットコモンタイム 824, 1097

カテゴリー

アンサンブル 100, 103, 116

テンプレート 65, 72, 719



## カテゴリー (続き)

符頭 850, 853

ライン 355, 956

カデンツァ 263, 282, 284, 411, 412, 677, 1097

組段の分割記号 1054

## 角丸の長方形

テキストの囲み線 1084

枠線 1084

## カポ 131

音符の譜表 134, 135

コード記号 131, 135-139

削除 134, 136

斜体 131

タブ譜 131-134

追加 132, 133

定義 132-136, 138

倍音 132, 133

非表示 137-139

「カポコード記号の定義」ダイアログ 136

「カポの定義」ダイアログ 133

## カラー 47

「Dark」のテーマ 47

「Light」のテーマ 47

インストゥルメント 450, 581, 582

ウィンドウ 47

演奏技法 51

延長 51

音域 49, 856

音符 49, 51, 464, 1146

音部記号 51

書き出し 500

歌詞 51

キャレット 49

休符 51, 1022

強弱記号 51

グラフィック 500, 509

コード記号 51, 731

コードダイアグラム 746, 748

コメント 51

再生ヘッド 49

再生モード 450

小節番号 51

小節リピート記号 51, 997

白黒 509

スラー 51

スラッシュ領域 1007, 1008

声部 49, 450, 581, 582, 1145, 1146

装飾音 51

タブ譜 49, 51, 856, 1060, 1062

中間休止記号 51

テキスト 51, 359

テンポ記号 51

トラック 450, 581, 582

トリル 51

背景 49, 50

反転 50

ピアノロールエディター 581, 582

フェルマータ 51

符頭 51, 853

プレス記号 51

ページ 48, 50

ペダル線 51

マーカー 51

## カラー (続き)

ミュート 464

ライン 51

リズムグリッド 49

リセット 48, 49, 51

リハーサルマーク 51

連符 51

カラー領域 450, 731, 997, 1007, 1008

MIDI CC エディター 603

MIDI ピッチベンドエディター 602

印刷 510

演奏技法エディター 593

書き出し 510

強弱記号エディター 597

打楽器エディター 582

テンポエディター 608, 610

テンポトラック 451

ピアノロールエディター 581

非表示 404

変換ツール 616

軽いスウィング (「スウィング再生」を参照してください)

軽いバンド (「ギターバンド」を参照してください)

間隔 528

エリジョンスラー 847

延長線 836

オシニア譜表 517, 534

音符 (「音符のスペーシング」を参照してください)

音部記号 750

歌詞 836

カポ 127, 132, 134, 136, 138

ギャレービュー 536

強弱記号 759, 764

クオンタイズ 81

組段 518, 989

組段のインデント 1042, 1057, 1058

コード 992, 1057

コードダイアグラム 742

削除 241

小節番号 692

数字付き低音 365, 366, 784

ステムレット 713

スラー 1029, 1030

タレット 547

中間休止記号 821

テキスト 971

ハイフン 836

フィンガリングスライド 801

符尾 708

譜表 147, 517, 518, 534, 989, 1058

譜表ラベル 1042

フレーム 528-530

フロー見出し 528, 529

ペダル線 940

余白 528

ライン 971

リズムグリッド 34, 194, 577

## 環境設定

MIDI 250

音符入力 204, 208

カラー 47

キーボードショートカット 53, 56

サスティンペダルコントローラー 250

選択ツール 36



環境設定 (続き)  
存在しないフォント 68  
テーマ 47  
ペダル線 250  
マウス入力 193  
「環境設定」ダイアログ 51  
完全音程 238, 425, 426, 428

## き

キーエディター 569, 571, 603  
MIDI CC (「MIDI CC エディター」を参照してください)  
インストゥルメント 573  
演奏技法 (「演奏技法エディター」を参照してください)  
音符の移調 588  
音符の移動 586  
音符の削除 590  
音符のデュレーション 583, 585, 587, 590  
音符の入力 583  
キーボードショートカット 573, 575, 576  
強弱記号 (「強弱記号エディター」を参照してください)  
コピー 579, 589  
コントロール 612, 613, 616  
ズーム 569, 576  
スクロール 569, 576  
スラーの音符 1039  
声部 461, 571, 573  
設定 577, 618, 619  
選択 578  
高さ 575  
打楽器 (「打楽器エディター」を参照してください)  
ツールバー 571  
テンポ 608  
パネル 569, 571  
ピアノロール (「ピアノロールエディター」を参照してください)  
ヒストグラム (「ヒストグラムツール」を参照してください) (「変換ツール」も参照)  
ピッチバンド (「MIDI ピッチバンドエディター」を参照してください)  
ベロシティー (「ベロシティーエディター」を参照してください)  
ベロシティーバーの選択 617  
変換ツール (「変換ツール」を参照してください) (「ヒストグラムツール」も参照)  
リズムグリッド 571, 577  
連符 581  
ロック 573  
キークリック (「演奏技法」を参照してください)  
キースイッチ 647  
エクスペリションマップ 633, 639  
パーカッションマップ 653  
キーボード  
音符の入力 200  
キーボードショートカットマップ 55  
レイアウト 57  
キーボードショートカット 15, 23, 53  
MIDI 57  
アーティキュレーション 252  
演奏されるデュレーション 591

キーボードショートカット (続き)  
キーエディター 573  
キーボードレイアウト 57  
ギャラリービュー 45  
言語 57  
検索 55, 56  
検出 56  
再生 458  
削除 58  
ソロ 463, 464  
定義 51  
テキストの形式設定 359  
ナビゲーション 32, 406-408  
符頭セット 854  
ページビュー 45  
マウス入力 177  
マップ 55  
ミュート 463, 464  
リセット 58  
割り当て 56, 57, 61  
キーボードパネル 187  
基音  
弦のピッチ 127  
ハーモニクス 868  
記号  
印刷 510  
演奏技法 947  
キャレット 195  
コード 991  
コード (「コード記号」を参照してください) (「コードダイアグラム」も参照)  
小節休符 1023  
小節リピート記号 995, 1000  
セーニョ 991  
装飾音 877  
注釈 510  
調号 (「調号」を参照してください)  
テキスト 358, 360  
ビブラートバー 914  
拍子記号 (「拍子記号」を参照してください)  
吹き出し (「コメント」を参照してください)  
ペダル線 937, 941, 943, 944  
リピート (「リピートマーカー」を参照してください) (「リピート小節線」も参照)  
奇数ページのレイアウト  
印刷 494, 505  
冊子印刷 505  
ギター 914  
アンプモデリング 623, 628, 629  
演奏技法 (「ギターテクニック」を参照してください)  
音域外の音符 856  
音符入力 222  
音符の弦の変更 1062  
開放弦のピッチ 129  
かき鳴らす 801  
カポ (「カポ」を参照してください)  
弦楽器 129  
弦の指示記号 (「弦の指示記号」を参照してください)  
コード記号 (「コード記号」を参照してください)  
コードダイアグラム (「コードダイアグラム」を参照してください)  
再生 454, 904, 909, 914, 918  
スクープ 333, 334, 914

## ギター (続き)

- スライド [801](#)
- ダイブ [329, 331, 332, 909, 914](#)
- タッピング [339, 915](#)
- タブ譜 (「タブ譜」を参照してください)
- チューニング [98, 127, 129](#)
- ディップ [335, 914](#)
- デッドノート [918](#)
- ハーモニクス [868, 870, 872](#)
- ハンマーオン [337, 916](#)
- ビブラートバー (「ビブラートバー」を参照してください)
- フィンガリング [797](#)
- ブリダイブ (「ギタープリベンド」を参照してください)
- プリベンド (「ギタープリベンド」を参照してください)
- プルオフ [337, 916](#)
- ベンド (「ギターベンド」を参照してください)
- ライン [336, 337, 904, 909, 914](#)
- ギターテクニック [914-916](#)
- 移動 [919](#)
- 音程 [918](#)
- 削除 [920](#)
- デッドノート [918](#)
- 入力 [316, 326, 329, 331-337, 339](#)
- パネル [318](#)
- 譜表に対する位置 [919](#)
- ポップオーバー [316](#)
- ギターブリダイブ (「ギタープリベンド」を参照してください)
- ギタープリベンド [906](#)
- ベンドの音程 [910](#)
- 方向 [911](#)
- 臨時記号 [912](#)
- ギターベンド [904, 909](#)
- 延長 [904, 910](#)
- 音程 (「ベンドの音程」を参照してください)
- 括弧 [904](#)
- グループ [904](#)
- コード [904, 908](#)
- 再生 [904](#)
- 削除 [414](#)
- ダイブ [909](#)
- タブ譜 [1061](#)
- 入力 [316, 326, 327](#)
- 微分音 [329, 908, 910](#)
- プリベンド [906](#)
- 方向 [402](#)
- ホールドの線 [910](#)
- ポストベンド [329, 908](#)
- ポップオーバー [316, 326, 327](#)
- ラン [904](#)
- リリース [904](#)
- ギターポストベンド [908](#)
- コード [908](#)
- 削除 [913](#)
- 入力 [329](#)
- 微分音 [329, 908](#)
- ベンドの音程 [910](#)
- キックドラム (「無音程打楽器」を参照してください)
- キット (「打楽器キット」を参照してください)

## 機能

- キーボードショートカット [56](#)
- キーボードショートカットの削除 [58](#)
- 記譜記号
- 位置 [565](#)
- 外観 [565](#)
- コピー [416-418](#)
- ズームオプション [37, 408](#)
- 設定 [630](#)
- 選択 [390](#)
- 打楽器キット [1128](#)
- 入力 [19, 251](#)
- パネル [176](#)
- プロパティ [565](#)
- 変更 [400](#)
- 編集 [565](#)
- ポップオーバー [19](#)
- 記譜されたデュレーション [590, 591](#)
- 演奏されるデュレーション [590](#)
- 再クオンタイズ [248](#)
- ツール [571](#)
- 記譜ツールボックス [182](#)
- 記譜に関するリファレンス [664](#)
- 記譜モード [17, 176](#)
- 「移調」ダイアログ [426](#)
- 音符の選択 [405](#)
- 音符の入力 [200](#)
- ガイド [409](#)
- 記譜記号の入力 [251](#)
- キャレット [199](#)
- 切り替え [176](#)
- 再生ヘッド [458](#)
- システムトラック [392](#)
- スペーシング [536](#)
- 選択 [389-391, 394](#)
- ツールボックス [34, 176, 177, 182](#)
- テキストエディター [359](#)
- ナビゲーション (「ナビゲーション」を参照してください)
- 入力と編集 [192](#)
- パネル [33, 176, 181, 185, 565](#)
- ポップオーバー [19](#)
- キャップ [950, 958](#)
- 延長 [958](#)
- 変更 [966](#)
- 矢印 [966](#)
- ライン [958](#)
- ギャレービュー [36, 45](#)
- インストゥルメントの変更 [119](#)
- インストゥルメントラベル [45](#)
- 小節番号 [36, 690](#)
- 譜表のスペーシング [534, 536](#)
- 譜表ラベル [36](#)
- フロー [433](#)
- ページのドラッグ [408](#)
- キャレット [195](#)
- 移動 [194, 200, 1116](#)
- 延長 [199, 215](#)
- カラー [49](#)
- コード [195, 230](#)
- スラッシュ [213](#)
- スラッシュ付き声部 [195](#)
- 声部の指示 [195, 211, 765](#)

## キャレット (続き)

前進 [200](#)  
 装飾音符 [195](#), [229](#)  
 挿入モード [195](#), [216](#)  
 タイプ [195](#)  
 打楽器キット [217](#)  
 タブ譜 [195](#)  
 デュレーションをロック [195](#)  
 入力と編集 [192](#)  
 複数の譜表 [199](#), [215](#)  
 無効化 [177](#), [199](#)  
 有効化 [177](#), [199](#)  
 リズムグリッド [194](#)

キュー [757](#)

移動 [422](#)  
 ガイド [409](#)  
 削除 [414](#)  
 スペーシング [537](#)  
 譜表 [532](#)

急激な増大を示すヘアピン (「広がり付きのヘアピン」を参照してください)

休止 [818](#), [820](#)

位置 [820](#)  
 移動 [419](#)  
 同じ位置に複数 [821](#)  
 外観 [400](#)  
 再生 [818](#)  
 削除 [414](#)  
 小節線 [823](#)  
 選択 [390](#)  
 タイプ [309](#), [818](#)  
 中間休止記号 (「中間休止記号」を参照してください)  
 デフォルト設定 [820](#)  
 デュレーション [400](#)  
 入力 [309](#), [311](#), [312](#)  
 パネル [312](#)  
 1つの譜表 [822](#)  
 フィルター [395](#)  
 フェルマータ [819](#), [822](#)  
 譜表に対する位置 [820](#)  
 プレス記号 (「プレス記号」を参照してください)  
 変更 [822](#)  
 ポップオーバー [309](#), [311](#)  
 リンク [822](#)

旧バージョン [67](#)休符 [20](#), [1019](#)

暗黙 [1019](#), [1020](#), [1022](#)  
 位置 [1019](#)  
 移動 [537](#), [1023](#) (「音符のスペーシング」.も参照)  
 埋める [241](#)  
 カラー [51](#), [1022](#) (「音符と休符の色」.も参照)  
 空白の小節 [1024](#)  
 グループ化 (「音符のグループ化」を参照してください)  
 削除 [241](#), [411](#), [677-679](#), [1023](#), [1024](#)  
 小節休符 (「小節休符」を参照してください)  
 数字付き低音 [365](#), [780](#), [782](#), [789](#)  
 スペーシング (「音符のスペーシング」を参照してください)  
 声部 [1019](#), [1021](#), [1023](#)  
 タイプの変更 [1022](#)  
 タセットバー (「長休符」を参照してください)  
 長休符 (「長休符」を参照してください)

## 休符 (続き)

デュレーション [240](#)  
 デュレーションの強制 [243](#)  
 統合 [1021](#), [1025](#), [1026](#)  
 入力 [177](#), [187](#), [201](#), [225](#), [226](#), [243](#)  
 配置 [1019](#)  
 非表示 [1011](#), [1023](#), [1024](#), [1026](#)  
 表示 [1023](#), [1024](#), [1026](#)  
 復元 [1023](#)  
 明示的 [1019](#), [1020](#), [1022](#)  
 余白 [1011](#)  
 連桁 [700](#), [713](#)

休符のグループ化 (「音符のグループ化」を参照してください)

## キューラベル

譜表に対する位置 [402](#)

## 強弱

アーティキュレーション [671](#)  
 強弱記号 [758](#)  
 水平 [1122](#)  
 数字付き低音の外観 [790](#)

強弱記号 [758](#)

poco a poco [768](#), [771](#)  
 rfz [765](#)  
 sfz [765](#)  
 subito [767](#)  
 位置 [759](#), [760](#)  
 移動 [419](#), [422](#), [600](#), [767](#)  
 上書き [598](#), [601](#)  
 エクスプレッションマップ [642](#)  
 エディター (「強弱記号エディター」を参照してください) (「ペロシティーエディター」.も参照)  
 延長線 [758](#), [769](#)  
 外観 [765](#)  
 ガイド [409](#), [763](#)  
 角括弧 [762](#)  
 括弧 [762](#)  
 カラー [51](#)  
 強弱 [758](#)  
 強度 [400](#), [600](#), [763](#)  
 局部的 [758](#)  
 区切り用文字 [288](#), [764](#)  
 グループ化 [775](#), [776](#)  
 グループ化の解除 [776](#)  
 クレッシュェンド (「段階的強弱記号」を参照してください)  
 結合 [758](#)  
 コピー [416](#), [418](#), [579](#), [601](#)  
 サイズ [400](#)  
 再生 [396](#), [461](#), [462](#), [465](#), [597](#), [603](#), [642](#), [659](#), [660](#), [765](#)  
 再生時にミュート [396](#), [464](#)  
 削除 [414](#)  
 サスティン楽器 [773](#)  
 修飾語句 (「強弱記号の修飾語句」を参照してください)  
 終端の位置 [761](#)  
 小節線 [760](#), [761](#)  
 小節リピート記号 [996](#)  
 スペーシング [772](#)  
 声部固有 [291](#), [292](#), [597](#), [598](#), [765](#)  
 選択 [390](#)  
 タイ [291](#)  
 タイプ [288](#), [758](#)

## 強弱記号 (続き)

大譜表を用いる楽器 291, 292, 765  
 打楽器キット 1129  
 段階的 (「段階的強弱記号」を参照してください)  
 デイミュエンド (「段階的強弱記号」を参照してください)  
 テキスト 769  
 テンポ記号 1068  
 トラック (「強弱記号エディター」を参照してください) (「ベロシティーエディター」も参照)  
 長さ 398, 600  
 ニエンテのヘアピン (「ニエンテのヘアピン」を参照してください)  
 入力 287, 288, 290-292, 598, 601  
 配置 760, 761, 775, 776  
 ハイフン 288, 764, 769  
 パネル 292  
 ハンドル 398, 769  
 非サスティン楽器 773  
 非表示 763-765, 767  
 ヒューマナイズ 597  
 表記規則 759  
 表現テキスト (「強弱記号の修飾語句」を参照してください)  
 表示 763  
 広がり付きのヘアピン 770  
 フィルター 395  
 譜表に対する位置 402  
 ヘアピン (「ヘアピン」を参照してください)  
 ベロシティー 594, 595, 763  
 変更 400, 600, 763  
 編集 763  
 ポップオーバー 288, 291  
 ボリューム 763  
 リピート 465  
 リンク 418, 776, 778  
 リンクの解除 418, 778  
 レベル (「強弱記号レベル」を参照してください)  
 強弱記号エディター 594, 597  
 高さ 575, 576  
 追加 577  
 閉じる 577  
 非表示 597  
 表示 597  
 ポイントの移動 600  
 ポイントのコピー 579  
 ポイントの削除 580  
 ポイントの選択 578  
 ポイントの入力 598  
 強弱記号のグリフ 758  
 強弱記号の修飾語句 758, 766, 1064  
 poco a poco 771  
 subito 767  
 外観 767  
 中央揃え 768  
 入力 288, 290-292, 766  
 表示 763  
 ヘアピン 768  
 強弱記号パネル 290, 292  
 強弱記号レーン (「強弱記号エディター」を参照してください)

強弱記号レベル 287, 288, 290-292, 763

上げる 763  
 再生 597  
 下げる 763  
 変更 600, 763

## 強制

水平 971  
 数字付き低音の外観 791  
 譜表の表示/非表示 520

## 協奏曲

カデンツァ 411, 412  
 ソリスト 113

強調記号 (「アーティキュレーション」を参照してください)

## 強調表示

MIDI 602, 603, 605, 607  
 印刷 510  
 書き出し 510  
 強弱記号 597, 598, 601  
 検索のマッチ 51, 630  
 コード記号領域 730, 731  
 コメント 439  
 小節リピート記号 995, 997  
 スラッシュ領域 1007, 1008  
 停止位置 412  
 テンポ変更 451, 608, 610  
 通し番号付き小節領域 997  
 トラック 441, 451  
 非表示 404  
 符鉤 (「ガイド」を参照してください)

## 強度

強弱記号 291, 292, 400, 597, 758, 763  
 許可 (「有効化」を参照してください) (「\*\*\*DELETE\*\*\*」も参照)  
 曲 (「フロー」を参照してください)  
 曲線のアルペジオ記号 893  
 再生 897  
 デュレーション 897  
 入力 316  
 ポップオーバー 316

局部的強弱記号 (「強弱記号」を参照してください)

## 距離

角括弧 720, 722  
 組段のインデント 1042, 1058  
 コードダイアグラム 742  
 小節番号 692  
 中括弧 720  
 フェルマータ 820  
 符頭 708  
 符尾 708  
 譜表 (「譜表のスペーシング」を参照してください)  
 譜表ラベル 1042  
 ブレス記号 821  
 連桁 713

## 切り替え

インストゥルメント (「インストゥルメントの変更」を参照してください)  
 音符 1128, 1148  
 ギャレービュー 45  
 声部 424  
 選択 389, 405  
 タブ 42  
 ビュータイプ 45

## 切り替え (続き)

フロー 406-408, 442  
 ページビュー 45  
 リハーサルマーク 974  
 レイアウト 26, 38, 42

## 切り取り

音符 242  
 小節 677-679  
 スラッシュ領域 1012  
 選択範囲 416, 433, 677-679  
 タイのつながり 242, 1094  
 拍 411, 677

## 金管楽器 117

移調 98, 122  
 演奏技法 343  
 角括弧 719  
 コード記号 725  
 追加 100, 115  
 フィンガリング 792, 803  
 プレーヤーの順番 95, 112  
 プロジェクトテンプレート 72  
 ホルンの支管の指示記号 803  
 均等な譜表のスペーシング 518

## &lt;

## クイックツールセレクター 571

## 空白の小節

休符 (「小節休符」を参照してください)  
 削除 679  
 長休符 1025, 1026  
 入力 282, 283  
 表示 1026

## 空白の声部 1149

## 空白の譜表 519

組段の分割記号 1054  
 タチエット 545  
 追加 110, 115, 122  
 非表示 519-522, 534  
 表示 519-522, 534  
 フローのあと 522

## 空白ページ

削除 23, 1078

## グールド

臨時記号 259, 829

## クエスションマーク

タブ譜 424, 1060  
 ハーモニクス 869

## クォーテーションマーク 561

## クオリティー

移調 239, 425, 426  
 音程 238  
 コード記号 294, 297, 725, 733

## クオンタイズ 81

MIDI インポート 80, 81  
 MIDI 録音 81, 245, 248  
 音符の分割 242  
 再クオンタイズ 248  
 装飾音符 81  
 変更 248  
 連符 81

## 区切り

音符 242  
 組段 541  
 タイのつながり 242, 1094  
 長休符 1025  
 フレーム 543  
 ページ 543

## 区切り用文字

強弱記号 288, 764  
 組段 (「組段の分割記号」を参照してください)  
 コード記号 734  
 タイムコード 981  
 デュレーションのトークン 561  
 トークン 561  
 拍子記号 1103, 1106  
 フィンガリング 803  
 譜表ラベル 1045  
 連桁 715

## くさび形符頭 851, 854

## くさび線 355, 956

入力 355

非表示 952

表示 951, 952, 966

## 組み合わせ

再生効果 645, 649, 658

トレモロ 658

パートレイアウト 158

## 組段

移動 542, 544  
 インデント 527, 1042, 1052, 1057, 1058  
 インデントの変更 1058  
 間隔 518, 989, 1058  
 区切り (「組段区切り」を参照してください)  
 コーダの間隔 992  
 コード記号 727  
 固定 539, 540  
 コンデンシングされた譜表 (「コンデンシング」を参照してください)  
 小節線 684  
 小節番号 687, 692, 693, 1003  
 垂直位置 (「組段のスペーシング」を参照してください)  
 スペーシング (「組段のスペーシング」を参照してください)  
 セクション 989  
 選択 390, 391  
 タイムコード 982, 983  
 調性 829  
 ディヴィジ 1059  
 テキスト (「組段に付くテキスト」を参照してください)  
 通し番号付き小節領域 1003  
 トラック (「システムトラック」を参照してください)  
 トリル記号 880  
 配置 527  
 配置設定 539, 540  
 幅 527  
 譜表ラベル 1041, 1050, 1058  
 分割 989  
 分割記号 (「組段の分割記号」を参照してください)  
 余白 527  
 リハーサルマーク 973

## 組段 (続き)

リピート小節線 684  
両端揃え 527

## 組段オブジェクト 1055

位置 1056  
コピー 392  
サイズ 516, 532, 1052  
選択 389, 392, 394  
テキスト 358  
テンポ記号 1064, 1068  
拍子記号 1102, 1107  
ライン 355, 956  
リハーサルマーク 973  
リピート回数 993  
リピート括弧 985, 987  
リピートマーカー 992  
レイアウト 1055

## 組段区切り 512, 541

移動 541  
演奏技法 949  
音部記号 750  
ガイド 409, 541, 542  
削除 543  
自動的 539  
小節線 541, 684  
小節リピート記号 539, 542  
スラー 1030  
挿入 542  
タイ 1091  
調号 827  
ディヴィジ 1059  
拍子記号 1099  
譜表のスペーシング 517  
譜表の非表示 520  
譜表の表示/非表示 520  
別のレイアウトへコピー 548-550  
ライン 958  
リピート括弧 987

## 組段に付くテキスト 1055, 1077, 1078

移動 1082  
ガイド 409  
形式設定 359, 361, 1082  
コピー 392  
選択 389, 392, 394  
テンポトラック 84  
入力 358  
配置 1082  
パラグラフスタイル 1082  
非表示 1085  
表示 1085  
複数の位置 1056  
譜表からの位置 1055  
譜表に対する位置 402  
マーカー 84  
枠線 1083

## 組段の形式設定 512

インデント 1041, 1057, 1058  
音符のスペーシング (「音符のスペーシング」を参照してください)  
組段オブジェクト (「組段オブジェクト」を参照してください)  
組段区切り (「組段区切り」を参照してください)

## 組段の形式設定 (続き)

組段の分割記号 (「組段の分割記号」を参照してください)  
コンデンス (「コンデンス」を参照してください)  
配置設定 (「配置設定」を参照してください)  
譜表ラベル 1041  
フレーム区切り (「フレーム区切り」を参照してください)  
別のレイアウトへコピー 548, 549

## 組段の小節線

角括弧 717  
小副括弧 722  
第2括弧 720, 722  
中括弧 717  
テキストの配置 1082  
副括弧 720, 722

## 組段のスペーシング 517, 534

デフォルト設定 517, 534  
変更 517, 518  
両端揃え 518, 534

## 組段の途中の間隔

コーダ 989, 992

## 組段の分割記号 1053

幅 1055  
非表示 1054  
表示 1054

クラシックギター (「フレット楽器」を参照してください)  
グラデーションの背景 49

## グラフ 615

## グラフィック

ファイル (「グラフィックファイル」を参照してください)

## グラフィックファイル 498, 508

書き出し 498, 500  
画像解像度 509  
カラー 509  
形式 508  
白黒 509  
ファイル名 501  
フォント 509

クラリネット (「インストゥルメント」を参照してください)

## クリック 470

MIDI 録音 245  
カウントイン 245  
再生 451, 458  
サウンド 451  
ボリューム 626  
ミキサー 620, 621  
無効化 458  
有効化 458

## グリッサンドライン 899, 956

エンドポイント 899  
角度 899  
ギターバンド (「ギターバンド」を参照してください)  
形式設定 900  
再生 902, 903, 929  
削除 414  
スタイル 900  
線のスタイル 900  
タイのつながり 902  
タイプ 316



グリッサンドライン (続き)  
単音 921  
テキスト 901  
入力 313, 316, 322, 323, 899  
ハーブのペダリング 902, 929  
パネル 318, 323  
非表示 901  
表示 901  
フィルター 395  
変更 400  
方向 855  
ポップオーバー 316, 322  
臨時記号 899

グリッド  
Hub 63  
間隔 147  
グループ 145  
コードダイアグラム 742, 744  
打楽器キット 144, 145, 147, 1048, 1130, 1131  
譜表 1048, 1130  
譜表ラベル 1041, 1043  
リズム 194

クリッピング 626

グリフ  
演奏技法 947  
音楽記号 358, 360, 559  
テキスト 358, 360, 559  
トリル 877, 878  
フォント 632  
ペダル線 941  
臨時記号 429, 430, 432

グループ  
インストゥルメント (「インストゥルメントグループ」を参照してください)  
演奏技法 950, 951, 953, 954  
音符 (「音符のグループ化」を参照してください)  
角括弧 717  
ギターバンド 904  
休符 (「音符のグループ化」を参照してください)  
強弱記号 775, 776  
小節リピート記号 1000  
打楽器キット 140, 144-146, 1048  
タブ 43  
中括弧 717  
譜表 684  
譜表のスペーシング 517, 534  
譜表ラベル 1050  
プレーヤー (「プレーヤーグループ」を参照してください)  
連桁 (「連桁グループ」を参照してください)

グループ化の解除  
演奏技法 954  
強弱記号 776

クレッシェンド (「段階的強弱記号」を参照してください)

グローバル  
音符のスペーシング 537  
キーボードショートカット 55  
コード記号 294, 724  
数字付き低音 365, 780  
フェルマータ 818  
プロパティ 551, 565-567

クロススティック (「無音程打楽器」を参照してください)  
(「演奏技法固有の符頭」.も参照)

黒玉符頭 849, 850  
グロックンシュピール (「インストゥルメント」を参照してください)

## け

### 警告

MIDI 入力 34  
移調 494, 498  
印刷 494  
オーディオエンジン 34  
書き出し 498  
異なるバージョンの Dorico 67  
存在しないフォント 68  
プレーヤーの削除 95, 114

### 計算

ハーブのペダリング 351  
形式 (「ファイル形式」を参照してください)  
形式設定 512

アルペジオ記号 894, 895  
インストゥルメントの変更ラベル 121  
オルタードユニゾン 669  
歌詞 842, 843  
キャップ 966  
強弱記号 769  
組段 548  
グリッサンドライン 900  
コードダイアグラム 747  
小節番号 687, 691  
スラー 1032  
装飾音符 814  
タイ 1089  
タチエット 545, 547  
段階的強弱記号 769  
テキスト 359, 361, 1078, 1082  
テンポ記号 1075  
ニエンテのヘアピン 774  
ファイル名 501  
符頭 854  
フレーム 548  
プレーヤーグループのラベル 1047  
ヘアピン 769  
ページ 512, 548-550, 810  
ページ形式設定 539, 552  
ページテンプレート 552  
ペダル線 941-943  
マーカー 370, 979  
前付け 810  
ライン 966  
レイアウト 515, 548-550  
連符 1117, 1123

### 傾斜

ペダル線のフック 942  
連桁 703, 817

### 形状

括弧 737, 786, 859  
コードダイアグラム 739, 746-748  
小節番号の囲み線 688  
数字付き低音の括弧 786  
スラー 1030  
テキストの囲み線 1084  
符頭 850, 853  
符頭の括弧 859



## 形状 (続き)

連桁 703, 705-707, 710, 711, 713  
 連符の大括弧 1120-1122  
 枠線 688, 1084

## 結合

小節線 684, 719  
 小節線を表示した譜表 686  
 符尾 707, 710  
 ペダル線 940  
 連桁 700, 701, 707, 710

結合式強弱記号 (「強弱記号」を参照してください)

結合拍子の拍子記号 263, 1097

入力 263, 265-267  
 破線の小節線 263, 1097

## 弦楽器 117, 127

演奏技法 (「演奏技法」を参照してください)  
 音域外の音符 856, 1062  
 替え指のフィンガリング 793  
 角括弧 719  
 カポ (「カポ」を参照してください)  
 カラー 49  
 弦番号 855  
 コード記号 725  
 コードダイアグラム 740, 748  
 削除 127  
 スラー (「ハンマーオン」を参照してください)  
 タッピング (「タッピング」を参照してください)  
 チューニング 98, 127, 855  
 追加 100, 115, 127  
 ハーモニクス 868  
 範囲 127  
 番号 (「弦の指示記号」を参照してください)  
 ハンマーオン (「ハンマーオン」を参照してください)  
 ピッチ 127, 855  
 ピッチの変更 127  
 表示 (「弦の指示記号」を参照してください)  
 フィンガリング 797, 855 (「弦の指示記号」も参照)  
 フィンガリングのシフト 804  
 プルオフ (「ハンマーオン」を参照してください)  
 プレーヤーの順番 95, 112  
 フレット楽器 98, 127  
 への音符の割り当て 855  
 変更 855, 1062  
 ベンド (「ギターベンド」を参照してください)  
 リセット 1062

## 言語

アプリケーション 46  
 アンサンブル 100  
 インストゥルメント 98, 100, 121, 165, 168  
 キーボードショートカット 23, 55, 57

## 検索 51

アンサンブル 100  
 インストゥルメント 98  
 音符 395  
 環境設定 51  
 キーボードショートカット 53, 55, 56  
 プロパティ 565  
 レイアウトオプション 630

## 検出

弦楽器 354  
 装飾音符 81  
 連符 81

献呈 69, 810

トークン 560

弦の指示記号 797, 806, 855

位置 808  
 移動 419, 422, 808, 949  
 弦番号 855  
 削除 807  
 水平位置 808  
 デュレーション 398, 950, 951  
 長さ 949, 950  
 入力 340, 343, 352-354  
 パネル 343, 353  
 ハンドル 949  
 譜表の内側 354, 806, 807  
 譜表の外側 352, 353, 806  
 ポップオーバー 340, 343, 352  
 ライン 352, 353, 398, 950, 951

弦のシフト指示 804

角度 804  
 入力 254, 255, 804  
 太さ 804  
 方向 805, 855

弦のピッチ

フレット楽器 129  
 変更 129, 855

## 鍵盤

記号 (「調号」を参照してください)

## こ

交響曲 (「フロー」を参照してください)

交互拍子の拍子記号 (「拍子記号」を参照してください)

格子状配列

臨時記号 667

構成要素 501

アーティキュレーション 672  
 コード記号 296, 725  
 コードダイアグラム 740  
 テンポ記号 1066  
 ライン 958

## 構造

ドキュメント 13  
 反復 378, 465, 985, 989, 995  
 拍子 263, 699, 715, 1096, 1097

## 後方

小節の移動 541, 543

候補メニュー

演奏技法のポップオーバー 340  
 テンポのポップオーバー 272

ゴーストノート 858, 859

ギター (「デッドノート」を参照してください) (「括弧付きの符頭」も参照)

コーダ 989

インデント 992, 1057  
 間隔 992, 1057  
 組段の途中の間隔 989, 992  
 セクション 989  
 入力 382, 383  
 非表示 991  
 表示 991  
 複数 990  
 コーデック 170

- コード 230, 558
  - 音域の選択 204
  - 角括弧 735
  - 括弧 735
  - 括弧付きの符頭 858, 859, 862
  - ギターバンド 904, 908
  - キャレット 195, 200, 230
  - 再生 453, 454, 458, 461, 464
  - 試聴 397
  - 数字付き低音 365, 366, 780, 790
  - 選択 389
  - タイ 227, 1090
  - タイム 981
  - タブ譜 204, 222
  - トラック (「コードトラック」を参照してください)
  - 入力 177, 215, 230
  - ビブラートバーのダイブとリターン 909
  - フィンガリング 801
  - 符尾の方向 864
  - ポストバンド 908
  - ライン 322
  - ロール (「アルペジオ記号」を参照してください)
- コード記号 230, 724
  - MIDI での操作 57
  - MIDI 入力 294
  - MusicXML の読み込み 738
  - 位置 725, 728, 729
  - 移調 131, 134-139, 159, 425, 426, 724, 731
  - 移調楽器 131, 159, 732, 733
  - 移動 419, 728, 729
  - 異名同音の表記 131, 136-139, 732, 733
  - インストゥルメント 294, 725, 727
  - オンコード 294
  - 音程 298
  - 音符のスペーシング 728
  - ガイド 409, 724, 730
  - 括弧 (「括弧付きのコード記号」を参照してください)
  - カポ 131, 136-139
  - カラー 51
  - 強調表示 731
  - クオリティ 294, 733
  - 組段 727
  - グローバル 724
  - 構成要素 (「コード記号の構成要素」を参照してください)
  - コピー 392, 725, 727
  - サイズ 400, 737
  - 再生 443, 453-455
  - 削除 414, 725
  - サスペンション 298
  - 斜体 131
  - 主 131
  - 小節線 728
  - 省略 298
  - 数字付き低音 365, 366
  - スペーシング 728
  - スラッシュ領域 725, 730, 1007
  - 選択 389, 392, 394
  - ダイアグラム (「コードダイアグラム」を参照してください)
  - タイプ 296, 725
  - 転回形 294
  - トラック (「コードトラック」を参照してください)
- コード記号 (続き)
  - 入力 294, 296, 300, 301, 725
  - 入力中のナビゲーション 300
  - 配置 725, 728
  - ピッチ 159
  - 非表示 301, 725, 727, 730, 733, 742
  - 表記 131, 136-139, 732, 733
  - 表示 294, 301, 725, 727, 730, 733, 742
  - 表示オプション 731
  - フィルター 395
  - 付加音 298
  - 譜表 294, 725, 727
  - 譜表に対する位置 729
  - プレーヤー 294, 725, 727
  - 変更 400
  - ボイスイング 294, 455
  - ポップオーバー 296
  - ポリコード 294, 298
  - モーダル 299, 732
  - 領域 (「コード記号領域」を参照してください)
  - 臨時記号 131, 136, 138, 296, 731, 732
  - ルート 294, 297, 733
  - レイアウト 727
  - ローカル 724
  - 和音なし 299
- コード記号の構成要素 725
  - タイプ 725
  - 入力 296
  - ポップオーバー 296
- コード記号領域 730
  - 移動 419, 422
  - 強調表示 731
  - 長さ 398
  - 入力 300, 301
  - ハンドル 398, 730
  - 非表示 725, 727
  - 表示 725, 727
  - ポップオーバー 300
- コードダイアグラム 724, 739
  - 親指 744, 745, 748
  - 開放弦 740, 748
  - カスタム 747
  - カラー 746, 748
  - 間隔 742
  - 記号 (「コード記号」を参照してください)
  - グリッド 742, 744
  - 形式設定 747, 748
  - 形状 746-748
  - 構成要素 740
  - サイズ 742
  - シェイプのコピー 746
  - 省略弦 740, 748
  - チューニング 127, 129, 742, 746
  - ナット 740
  - 入力 740, 742
  - バレー 740, 748
  - 非表示 740, 742
  - 表示 740, 742
  - フィンガリング 740, 744, 745, 747, 748
  - フレット番号 744, 745, 747, 748
  - 変更 746
  - 編集 747
  - 丸 747, 748

- コードダイアグラム (続き)
    - リセット 745, 748
    - 列 742, 744, 745
  - 「コードダイアグラムの編集」 ダイアログ 748
  - 「コードダイアグラムを選択」 ダイアログ 746
  - コードトラック 453
    - 非表示 455
    - 表示 455
  - コードの括弧 (「括弧付きの符頭」を参照してください)  
(「括弧付きのコード記号」.も参照)
  - コーナー
    - トンボ 510
    - 連桁 710
  - コーラスの歌詞 830
    - 歌詞を変更 831
    - ポップオーバー 363
    - ラインを変更 845
  - 五重奏のテンプレート 65, 72
    - 譜表のグループ化 719
  - 五線のサイズ 531
  - 五線譜 1051
    - 打楽器キット 1130, 1131
    - 打楽器のレジェンド 1138
    - 符頭 1134, 1137
  - 固定
    - 音符のデュレーション 227, 241, 243
    - 組段 540
    - 小節 539
    - 数字付き低音 790
    - ページ 540
  - 固定テンポ変更 1065
    - 構成要素 1066
  - 固定テンポモード 460
  - 古典派
    - 装飾音 318
    - トリル 890, 891
  - コピー 414, 416-418
    - MIDI 579, 607
    - インストゥルメント 111
    - 演奏技法 952
    - 音符 416-418, 589, 710
    - 歌詞 833
    - 強弱記号 418, 579, 601
    - 組段オブジェクト 392
    - コード記号 392, 725, 727
    - コードダイアグラムシェイプ 746
    - 小節線 153
    - スラー 418
    - 挿入モード 410
    - テンポ記号 579
    - トレモロ 710
    - パート形式 548, 549
    - フレーム 552, 553
    - プレーヤー 111
    - フロー 73, 153
    - プロパティ 551
    - ページ形式設定 550
    - ページテンプレート 552, 553
    - ポイント 579
    - 連桁 710
    - 和音モード 232
  - コマンド
    - ジャンプ小節 59, 60
  - コメント 409, 433
    - イニシャル 433, 438
    - 印刷 439, 494, 510
    - インストゥルメント 435
    - 書き出し 435, 439, 498, 510
    - カラー 51
    - 削除 414, 435
    - 作成者 433, 438
    - 小節番号 435, 437
    - ダイアログ 434
    - 追加 437
    - パネル 435
    - 非表示 439
    - 表示 439
    - 変更 438
    - 返信 437
    - リスト 435
  - 「コメント」 ダイアログ 434
  - 小文字
    - フロータイトル 561
    - ローマ数字 561
  - コモンタイム 824, 1097
  - 小指 797
    - 入力 257
    - ポップオーバー 257
  - コルレーニョ (「演奏技法」を参照してください)
  - コロソ
    - 強弱記号 288, 764
    - 連符 1123
  - ゴング (「無音程打楽器」を参照してください)
  - コンサートバンド (「バンド」を参照してください) (「プロジェクトテンプレート」.も参照)
  - コンソルディーノ (「演奏技法」を参照してください)
  - コンチェルト
    - 楽章 (「フロー」を参照してください)
    - カデンツァ 1097
  - コンデンシング 517-519, 548, 1059
    - オッサ譜表 1053
    - ガイド 409
    - 追加の譜表 1052
    - ディヴィジ 1050
    - パラグラフスタイル 1050
    - フォント 1050
    - 譜表ラベル 1050
  - コントラバス (「インストゥルメント」を参照してください)
  - コントローラー
    - MIDI (「MIDI コントローラー」を参照してください)
    - エクスペッションマップ 633
  - コントロールチェンジの動作 639, 647
  - コンマ
    - ブレス記号 (「ブレス記号」を参照してください)
- ## さ
- 最近使用したプロジェクト 63, 67
  - 再実行 26
  - 最終的なテンポ 1073
  - 最初の組段
    - インデント 1058

## 最初のページ

形式設定 524  
ページテンプレート 524, 553  
ページ番号 927

## サイズ 531

アルペジオ記号のフィンガリング 801  
エリジョンスラー 836, 847  
演奏技法 400  
オーディオバッファ 248, 249  
オクターブ線 400  
音符 400, 757  
角括弧 718, 719, 737  
歌詞 841-843  
括弧 737  
間隔 147  
キーエディター 575, 576  
基準単位 47  
キュー 757  
強弱記号 400  
組段 527  
組段オブジェクト 516, 532  
コード記号 400, 737  
コードダイアグラム 742  
五線 531  
小節 410, 411, 527, 677  
スペース 531  
装飾音符 400, 812, 816  
打楽器エディター 575, 576  
チャンネル 626  
テキスト 359, 1082  
トラック 455, 456, 575, 576  
ピアノロールエディター 575, 576  
左手のフィンガリング 797  
「ビデオ」ウィンドウ 174  
拍子記号 1101, 1103, 1109  
フィンガリング 801  
フォントスタイル 359, 1082  
符頭 757, 850  
譜表 516, 531, 532, 630  
プレーヤーグループのラベル 1047  
ページ 506, 514, 630  
ミキサー 626  
用紙 506, 507  
リハーサルマーク 400  
レセヴィプレタイ 1093  
連桁 703

## 再生 458, 659, 1059

Insert のバイパス 628  
MIDI コントローラー 603  
アーティキュレーション 461, 462, 634, 675  
アイテムを除外する 464  
アルペジオ記号 897  
インストゥルメント 461, 462, 633, 653  
上書き 592  
エクスペッションマップ 633, 634  
演奏回数 466  
演奏技法 461, 462, 649, 659, 660  
エンドポイント 480, 481, 484, 486, 487  
オーディオの書き出し 87, 88  
オーディオバッファサイズ 248, 249  
オシラ譜表 1053  
音符 396, 397, 461, 462  
音符のデュレーション 590, 642

## 再生 (続き)

音符の非表示 1010  
音符の録音 247  
開始 458  
括弧付きの符頭 859  
環境設定 51  
キーボードパネル 187  
ギターベンド 904  
休止 818  
強弱記号 396, 461, 462, 597, 642, 765  
クリック 451, 458, 470, 608  
グリッサンドライン 902, 903, 929  
経過時間 470, 472  
ゴーストノート 859  
コード 397  
コード記号 443, 453-455  
固定テンポ 460  
再生ヘッド (「再生ヘッド」を参照してください)  
サウンドライブラリーの変更 478  
ジャズアーティキュレーション 659, 921  
小節リピート記号 996  
スウィング 467, 468, 470  
スラー 252, 461, 462, 1039  
スラッシュ 423, 1010, 1016  
声部 461, 462, 486  
選択範囲 458  
装飾音 877  
装飾音符 817  
ソロ 463, 464, 620  
タイムコード 470, 472, 977, 981  
打楽器 487, 582, 588, 653, 1132-1135  
チャンネル (「チャンネル」を参照してください) (「トラック」も参照)  
追従テンポ 460  
デッドノート 918  
デフォルト設定 478  
デフォルトのテンポ 414, 1064  
テンプレート (「再生テンプレート」を参照してください)  
テンポ 451, 470, 608, 1071-1073  
テンポの等式 1076  
トランスポート 470, 472  
トリル 890, 891  
トレモロ 461, 462, 658  
ノートベロシティ 594  
ハーモニクス 868-870  
パッチ 480  
早送り 457  
パンニング 627  
ビブラートバーのダイブとリターン 909  
フェーダー 620, 621, 626  
複数のウィンドウ 44  
プラグイン 621  
フロー 486  
ペダル線 946  
ベロシティ 594  
ボリューム 396, 620, 621, 626  
ボリュームのリセット 626  
巻き戻し 457  
ミキサー (「ミキサー」を参照してください)  
ミュート 463, 464, 620  
無音の再生テンプレート 473, 474  
メトロノーム 470

## 再生 (続き)

- メトロノームクリック 451
- 有効化 26, 458
- ライン 456
- リバーブ 622, 623, 629
- リピート 465, 466
- リピート回数 466
- 両立しない演奏技法のグループ 651
- レガート 642, 1039
- 再生効果 480, 649, 659, 660, 671, 947
  - エクスプレッションマップ 633, 634
  - エンドポイント 480
  - 組み合わせ 645, 649
  - 再生テンプレート 473
  - 削除 651, 660
  - 作成 660
  - 代替 660
  - 打楽器 658
  - 単音 660
  - パーカッションマップ 653
  - 編集 660
  - 方向 660
  - リセット 660
  - 両立しない演奏技法のグループ 651
- 「再生効果の組み合わせ」ダイアログ 645
- 「再生効果を編集」ダイアログ 660
- 再生テンプレート 473, 474
  - 上書き 473
  - エンドポイント設定 446, 481, 484
  - 書き出し 480
  - カスタム 473, 475, 478
  - 作成 478
  - 出荷時のデフォルト 474
  - ダイアログ 474, 475
  - 代替 475
  - トラックインスペクター 443
  - ファイル形式 473
  - 変更 478
  - メトロノームクリック 451
  - 読み込み 480
  - リセット 478
- 再生ヘッド 456
  - 位置 458
  - 移動 407, 457
  - カラー 49
  - 再生 458, 470
  - ズーム 456, 576
  - トランスポート 470, 472
  - 早送り 457
  - 非表示 458
  - 表示 458
  - 巻き戻し 457
  - リピート 465
- 再生モード 17, 440
  - MIDI インストゥルメント 443, 447, 448
  - VST インストゥルメント 443, 446, 448, 461
  - 「VST と MIDI」パネル 446
  - ウィンドウの要素 440
  - 上書き 592
  - エクスプレッションマップ 633, 645
  - エクスプレッションマップの書き出し 652
  - 「エンドポイントの設定」ダイアログ 481
  - 音符の移動 586

## 再生モード (続き)

- 音符の削除 590
- 音符のデュレーション 585, 587, 590, 591
- 音符の入力 583
- 切り替え 440
- 再生 458
- 再生ヘッド (「再生ヘッド」を参照してください)
- サウンドのロード 448, 461
- ズーム 456, 576
- 打楽器エディター 582
- チャンネル (「チャンネル」を参照してください) (「トラック」.も参照)
- ツールボックス 440
- トラック 449
- トラック概要 441
- トランスポート 28, 470
- パーカッションマップ 653
- パネル 33, 440, 443
- ピアノロールエディター 581
- ミキサー (「ミキサー」を参照してください)
- 無音程打楽器 1143
- 再生を抑制 464
- 最適化された譜表 517-519 (「コンデンシング」.も参照)
- サイドスティック (「無音程打楽器」を参照してください) (「演奏技法固有の符頭」.も参照)
- 再表示
  - 臨時記号 669
- 再読み込み
  - ビデオファイル 172
- サウンド (「再生」を参照してください)
- サウンドトラック
  - オーディオ 174
  - ボリューム 174
- サウンドライブラリー 473, 653
  - エクスプレッションマップ 634
  - 再生 633, 653
  - サウンドのロード 448, 473, 478
  - 存在しないサウンド 478
  - トリル 890
  - パーカッションマップ 656
  - 変更 478
- 作詞者 69
  - 最初のページ 553, 810
  - トークン 560
- 削除 414, 552
  - Insert 629
  - MIDI ポイント 580
  - アーティキュレーション 672
  - インストゥルメント 114, 126, 148
  - インストゥルメントの移調 165, 1044
  - インデント 1058
  - エディター 577
  - エフェクト 629
  - エンドポイント 484, 485
  - 音符 411, 590, 677
  - 音符間の間隔 241
  - 角括弧 666, 735, 736, 762, 783, 786, 859
  - 重なり合う音符 241
  - 括弧 666, 735, 736, 762, 783, 786, 859
  - カポ 134, 136
  - キーエディター設定 619
  - キーボードショートカット 58
  - ギターテクニック 920

## 削除 (続き)

ギターポストバンド 913  
 休符 241, 1023, 1024  
 強弱記号 580  
 空白ページ 23  
 組段区切り 543  
 組段のインデント 1058  
 弦楽器 127  
 弦の指示記号 807  
 コード記号 725  
 コメント 435  
 再生効果 651, 660  
 再生の上書き 592  
 自動保存されたプロジェクト 90, 91  
 ジャズアーティキュレーション 925  
 弱起 (アウフタクト) 411  
 ジャンプ小節のエイリアス 62  
 小節 280, 411, 677-679  
 小節番号の変更 696  
 スクープ 920  
 声部 1149  
 装飾音符 814  
 挿入モード 410  
 タイ 715, 1094  
 タイトル 525  
 打楽器キットのグループ 146  
 タッピング 920  
 中央配置の連桁 706  
 停止位置 413  
 テンプレート 619  
 テンポ記号 580  
 トリルの音程 887  
 トレモロ 1114  
 拍 280, 411, 677, 679  
 ビデオ 174  
 ファイル 63  
 フィンガリング 796, 797  
 フィンガリングスライド 802  
 フェルマータ 822  
 符頭の括弧 859  
 符尾の方向の変更 866  
 譜表 519, 520  
 フレーム 525  
 フレーム区切り 545  
 プレーヤー 114, 151, 152, 154, 158  
 フロー 155, 158  
 フロー見出し 525  
 プロジェクト 63  
 ペダル線 938  
 ペダルの強さの変更指示 938  
 ベロシティーの変更 596  
 ベンディング 913  
 マーカー 372  
 リズミックフィールの変更 470  
 リテイク 938  
 臨時記号 665  
 レイアウト 161  
 連桁 701  
 連符 1117  
 作成 (「入力」を参照してください)  
 作成者名 433  
 変更 438

サクソフォン (「インストゥルメント」を参照してください)  
 サスティン楽器 773  
 サスティンペダル 936  
 MIDI コントローラー 250, 946  
 MusicXML の読み込み 946  
 延長線 943  
 入力 342, 347, 349  
 分割 940  
 ポップオーバー 342, 347  
 マージ 940  
 リテイク 348, 350, 937  
 リテイク/強さの変更指示の削除 938  
 レベルの変更指示 350, 937  
 サスペンション  
 角括弧 786  
 コード記号 298  
 数字付き低音 365, 366, 784, 788  
 作曲家 63, 69  
 最初のページ 553, 810  
 追加 69  
 トークン 560  
 冊子印刷 505  
 印刷 503, 505  
 両面印刷 505  
 サブ小節番号 696  
 追加 697  
 変更 697  
 サブタイトル 69, 553, 555 (「フロー見出し」.も参照)  
 三角形  
 再生 653  
 打楽器 (「無音程打楽器」を参照してください)  
 符頭 851, 854, 1132, 1133, 1135, 1136  
 連桁 703  
 三重小節線 684  
 三重付点音符 209  
 三重臨時記号  
 移調 426  
 書き換え 429, 430, 432  
 サンプリングされたトリル 890, 891  
 サンプルライブラリー (「サウンドライブラリー」を参照してください)

## し

シーケンス  
 サブ 696  
 小節番号 695-697  
 タイプ 975  
 譜表ラベル 118  
 ページ番号 523  
 リハーサルマーク 974  
 シェイク (「ジャズの装飾音」を参照してください)  
 四角  
 角括弧 720, 722, 956  
 括弧付きの符頭 858, 859  
 数字付き低音の括弧 786  
 符頭 853  
 臨時記号の括弧 666, 871  
 時間 28, 470, 981  
 指揮者用のスコア (「コンデンシング」を参照してください) (「レイアウト」.も参照)



- ジグザグ配列
  - 臨時記号 667
- 指示記号
  - オクターブ 753
  - 音部記号 753
  - キャレット 765
  - 声部 765
- 四重奏のテンプレート 65, 72
  - 譜表のグループ化 719
- システムトラック 392
  - 楽譜の削除 678
  - 楽譜の選択 394
  - 小節の入力 284
  - 停止位置 412, 413
  - 拍の入力 284
  - 非表示 393, 404
- 持続の再生効果 660
- 下ゾーン 26, 33, 186
  - キーエディター (「キーエディター」を参照してください)
  - 記譜モード 569, 620
  - 再生モード 569, 620
  - 非表示 34
  - 表示 34
  - ミキサーパネル (「ミキサーパネル」を参照してください)
- 下付き
  - テキスト 359
- 下の音符
  - トリル 891
- 下向アルペジオ記号 (「アルペジオ記号」を参照してください)
- 舌を鳴らす (「演奏技法」を参照してください)
- 試聴
  - MIDI デバイス 245
  - 音符 245, 396, 397
  - コード 397
- 実音 160
  - 印刷 494
  - インストゥルメントの移調 1044
  - 音部記号 303, 751, 752
  - 書き出し 498
  - ステータス表示 34
  - トークン 559, 810
  - ピッチの入力 208
  - 表示 159
  - 譜表ラベル 1040, 1044
  - レイアウト 155, 159, 494, 498, 559, 810
- 実線
  - スラー 1031
  - タイ 1088
  - テンポ記号 1075
- 自動保存 90, 91
  - 音程 92
  - 日時 91
  - プロジェクトの回復 91
  - プロジェクトの削除 90
  - 無効化 92
- 「自動保存したプロジェクトを回復」ダイアログ 91
- シフト
  - オクターブ 303, 426, 428, 752
  - 音部記号 303, 752
- シャープ (「臨時記号」を参照してください)
- ジャズ
  - アーティキュレーション (「ジャズアーティキュレーション」を参照してください)
  - 音楽フォント 632
  - グリフ 632
  - バンドのテンプレート 65, 72
  - 譜表のグループ化 719
- ジャズアーティキュレーション 921, 922
  - 位置 923
  - 移動 923
  - 外観 923, 924
  - 再生 659, 660, 921
  - 削除 925
  - スムーズ 921
  - 線のスタイル 924
  - 装飾音 (「ジャズの装飾音」を参照してください)
  - タイプ 315, 921, 923
  - デュレーション 923
  - 長さ 923
  - 入力 313, 315, 324, 325
  - パネル 318, 325
  - 変更 923
  - バンド 921
  - ポップオーバー 315, 324
- ジャズの装飾音 921, 922
  - タイプ 315
  - 入力 315, 319, 320
  - ポップオーバー 315
- 斜線
  - コード記号 734
  - ライン 355, 713, 899, 921
  - 臨時記号のスタック 667
- 斜体
  - 歌詞 842
  - 強弱記号 758
  - コード記号 131
  - テキスト 359
  - 譜表ラベル 165
  - プレーヤーグループのラベル 1047
- 弱起 (アウフタクト) 1097, 1100
  - 小節の変換 411, 1100
  - 入力 262, 264, 269, 270, 411
  - 拍の削除 280, 411, 677, 678
- シャドー音符 192
  - カラー 49
- ジャンプ
  - 再生 465
  - 入力 382, 383
  - 反復 989
  - 非表示 991
  - 表示 991
  - リハーサルマーク 407, 974
- ジャンプ記号 (「リピートマーカ」を参照してください)
- ジャンプ小節 58
  - 移動 59, 60
  - エイリアス 61, 62
  - エントリー 58
  - コマンド 59, 60
  - 表示 60
- ジャンベ (「無音程打楽器」を参照してください)
- 重音のトレモロ (「トレモロ」を参照してください)



- 終止線 [281](#), [682](#)
  - 演奏回数 [466](#)
  - 組段の終了位置 [684](#)
  - 入力 [285](#), [286](#)
  - リピート小節線 [684](#)
- 修飾キー
  - キーボードショートカット [55](#)
  - 検索 [55](#)
- 修飾語句 [288](#), [290](#), [766](#)
- 終端線 [958](#)
- 終端の位置
  - アルペジオ記号 [896](#)
  - オクターブ線 [755](#)
  - 強弱記号 [761](#)
  - スラー [674](#), [1028-1030](#)
  - トリル [879](#)
  - 譜表線 [1029](#)
  - ペダル線 [939](#)
  - ライン [959](#), [963](#), [965](#)
  - リピート括弧 [987](#)
  - 連符の大括弧 [1122](#)
- 重要なマーカー [372](#), [980](#)
- 終了位置の小節線 [684](#)
- 縮尺サイズ
  - 印刷 [494](#), [506](#), [507](#)
  - 音符 [400](#)
  - 音符のスペーシング [537](#), [538](#)
  - キュー [537](#), [538](#)
  - コードダイアグラム [742](#)
  - 小節線 [682](#), [684](#)
  - 装飾音符 [537](#), [538](#), [812](#), [816](#)
  - フィンガリング [797](#)
  - 譜表 [531-534](#)
- 縮小（「サイズ」を参照してください）
- 主コード記号 [131](#), [137-139](#)
  - 移調 [135](#)
- 出荷時のデフォルトの再生テンプレート [474](#)
- 出力
  - オーディオ書き出し [51](#)
  - プラグイン [481](#)
  - ボリューム [626](#)
  - ミキサー [481](#), [620](#), [621](#)
- 取得（「回復」を参照してください）（「非録音時のMIDI入力データを記録」.も参照）
- 順番
  - MIDI メッセージ [639](#)
  - アーティキュレーション [673](#)
  - インストゥルメント [113](#), [118](#), [126](#), [146](#), [1045](#)
  - エクスプレッションマップ [634](#)
  - オーケストラ [112](#), [113](#), [126](#), [148](#), [1047](#), [1048](#)
  - 音符 [1148](#)
  - コード記号 [734](#)
  - スコア [112](#), [113](#), [148](#), [1047](#), [1048](#)
  - 声部 [1148](#)
  - タブ [43](#)
  - 調号 [825](#)
  - テンポ記号 [1073](#)
  - 動作 [639](#)
  - バンド [112](#)
  - 付点 [1148](#)
  - 譜表ラベル [1045](#)
  - フレームチェーン [564](#)
  - プレーヤー [112](#), [113](#), [148](#), [1047](#), [1048](#)
- 順番（続き）
  - フロー [69](#), [154](#)
  - メトロノームマーク [1073](#)
  - ライン [960](#)
  - リハーサルマーク [974](#)
  - リピートマーカー [990](#)
  - 臨時記号 [667](#), [825](#)
  - レイアウト [160](#)
- 小音符 [400](#)
  - キュー（「キュー」を参照してください）
  - 装飾音符（「装飾音符」を参照してください）
  - トリル（「トリル」を参照してください）
  - ハーモニクス（「ハーモニクス」を参照してください）
  - 譜表（「譜表サイズ」を参照してください）
  - 連符 [1115](#)（「連符の数字」.も参照）
- 条件
  - エクスプレッションマップ [640](#), [649](#)
- 上限（「制限」を参照してください）
- 詳細設定
  - 非表示 [38](#)
  - 表示 [38](#)
- 浄書オプション
  - 書き出し [72](#)
  - プロジェクトテンプレート [72](#)
- 浄書ツール（「プロパティ」を参照してください）（「デフォルト設定」.も参照）
- 浄書モード [552](#)
  - 再生ヘッド [458](#)
  - パネル [565](#)
- 小数点位置
  - メトロノームマーク [277](#), [278](#), [1071](#)
- 小節 [677](#)
  - 赤 [412](#), [413](#)
  - 移動 [407](#), [541-544](#)
  - 音符のグループ化 [21](#), [715](#)
  - 数の固定 [539](#), [540](#)
  - 休符（「小節休符」を参照してください）
  - 組段区切り [541](#)
  - グリッサンドライン [899](#)
  - グループ化（「小節リピート記号」を参照してください）（「長休符」.も参照）
  - 結合 [414](#)
  - コード記号 [730](#)
  - コンテンツの削除 [679](#)
  - サイズ [410](#), [411](#), [527](#), [677](#)
  - 再生 [458](#), [470](#)
  - 削除 [280](#), [411](#), [677-679](#)
  - 弱起（アウフタクト） [1100](#)
  - 小節休符（「小節休符」を参照してください）
  - スペーシング [537](#), [1023](#)
  - スラッシュ符頭 [1007](#)
  - 選択 [389](#), [391](#), [394](#)
  - 挿入モード [410](#)
  - タイムコード [983](#)
  - 長休符 [1025](#), [1026](#)
  - ディスプレイ [470](#), [472](#)
  - デュレーション [677](#)
  - 展開 [282](#), [284](#), [411](#), [412](#)
  - 長さ [411](#), [677](#)
  - ナビゲーション [407](#)
  - 入力 [279](#), [280](#), [282-284](#), [410](#)
  - 配置 [527](#)
  - パネル [282](#), [283](#)

## 小節 (続き)

幅 527, 537, 1023, 1058  
 番号 687  
 反復 985, 989, 995  
 ビブラート (「ビブラートバー」を参照してください)  
 (「ギター」.も参照)  
 フレーム区切り 541, 543  
 分割 680  
 ポップオーバー 280, 282  
 連桁のグループ化 21, 715  
 連符 1118

## 小節休符 1024

移動 1023  
 カウント 1026  
 キュー 757  
 削除 1021, 1023  
 スラッシュ 1021  
 声部 1021  
 長休符 1026  
 入力 226, 280  
 非表示 1021, 1023, 1024  
 表示 1024

## 小節数

長休符 689

## 小節線 682

移動 414  
 ガイド 285, 286, 409, 414  
 カウント (「リピート回数」を参照してください)  
 カスタムの結合 (「小節線の結合」を参照してください)  
 強弱記号 760, 761  
 組段区切り 541, 684  
 結合 (「小節線の結合」を参照してください)  
 コード記号 728  
 コピー 153  
 最終 (「終止線」を参照してください)  
 削除 414  
 三重 281  
 自由拍子 1097  
 終了位置の小節線 684  
 縮尺サイズ 682  
 小節番号 691  
 音楽の譜表 684  
 装飾音符 815  
 タイプ 281, 682  
 大譜表を用いる楽器 684  
 単一 682, 684  
 短線 682, 684  
 中間休止記号 313  
 長休符 285  
 調号 684, 826  
 ティック 682, 684  
 長さ 684, 686  
 二重 682  
 入力 279, 281, 282, 285, 286, 680  
 破線 682, 684  
 パネル 282, 286  
 反復 (「リピート小節線」を参照してください)  
 非表示 263, 684, 1097  
 拍子記号 686, 1107  
 表示なし 263, 684, 1097  
 フェルマータ 823  
 複縦線 684

## 小節線 (続き)

太さ 682, 684  
 譜表のグループ化 684–686, 719  
 譜表をまたぐ 684, 686  
 フレーム区切り 541  
 変更 285, 286, 682, 684  
 ポップオーバー 280, 281, 285  
 リハーサルマーク 973  
 連符 1118

小節線に連結されたライン (「ライン」を参照してください)

小節線の結合 684, 685, 719

小節線 (太線) 684

小節と小節線パネル 282, 283, 286

「小節に移動」ダイアログ 407

小節の時間 (「リピート括弧」を参照してください)

小節番号 687

位置 691, 692, 1006

移動 691, 692

音部記号 692

外観 687

ガイド 409, 690

カウント 1003

囲み線 688

括弧 698

カラー 51

間隔 692

ギャラリービュー 36

組段に対する位置 693

コメント 433, 435, 437

削除 696

サブ 696, 697

シーケンスの変更 695

弱起 (アウフタクト) 1100

小節線 691

代替 698

長休符 689

デフォルト設定 687

背景の塗りつぶし 688

配置 692

パラグラフスタイル 690

範囲 689, 1002 (「通し番号付き小節領域」.も参照)

非表示 687, 690, 694, 697

表示 687, 690, 697

拍子記号 694

頻度 687

フォント 690

複数の位置 692

譜表に対する位置 692, 1006

プライマリーシーケンスに戻す 698

変更 695, 697

リハーサルマーク 975

リピートセクション 698

リピートの2回目以降 698

レイアウトオプション 687

小節番号のプライマリーシーケンス 695

変更 695, 697

戻す 698

「小節番号の変更を挿入」ダイアログ 695

小節リピート記号 995

移動 419, 422

カウント 997–999

数の変更 998

## 小節リピート記号 (続き)

括弧 997, 999  
 カラー 51  
 記号 1000  
 強弱記号 996  
 強調表示 995, 997  
 組段区切り 542  
 グループ化 1000  
 再生 400, 996  
 削除 414  
 小節番号 689  
 タイプ 377  
 長休止符 1026  
 統合 1026  
 長さ 398  
 入力 377, 378, 387  
 背景の塗りつぶし 995  
 配置設定 539  
 パネル 378  
 ハンドル 398  
 表示オプション 997  
 頻度 998  
 フィルター 395  
 フォントスタイル 997  
 フレーズの長さ 400, 996  
 フレーム区切り 544  
 変更 400, 996  
 ポップオーバー 377  
 領域 995

## 上線付きテキスト 359

## 衝突回避

アーティキュレーション 674  
 音部記号 692  
 ギャラービュー 536  
 強弱記号 759, 760  
 小節番号 692  
 スラー 1031, 1035  
 タイ 1086  
 タイトル 528  
 譜表 517, 518, 534, 536  
 フロー見出し 528  
 余白 528  
 臨時記号 667, 668

小副括弧 (「第 2 括弧」を参照してください)  
 情報 (「プロジェクト情報」を参照してください)  
 省略

インストゥルメント名 162, 165, 1043  
 強弱記号 758, 767  
 コード記号 298  
 コードダイアグラム 740, 748  
 テンポのテキスト 1069  
 日付 562  
 譜表ラベル 140, 1041, 1043

## ショートカット

MIDI 53, 57  
 キーボードショートカット 53, 56  
 ジャンプ小節 58

## 除外 107

再生 464  
 テンポ変更を再生から 460  
 プレーヤー 154  
 フローからプレーヤーを 107

## 除外 (続き)

レイアウトからプレーヤーを 107, 158  
 レイアウトからフローを 107, 158

## 初期化スイッチ 638, 647

ジョブタイプ 492, 503  
 印刷 503  
 選択 503  
 ページ範囲 496, 497

## 白

符頭 849, 850, 854  
 譜表 50  
 ページ 48, 50

## 白黒 509

白黒のグラフィック 509  
 シロフォン (「インストゥルメント」を参照してください)

## 新規プロジェクト 65

シングルプレーヤー 109, 113  
 アンサンブル 100, 115, 116  
 オシリア譜表 1053  
 空白の譜表 519  
 追加 110, 115, 116  
 譜表 520, 521  
 譜表サイズ 532  
 譜表ラベル 1040  
 余分な譜表 1052

## シンコペーション

ステムレット 713  
 拍のグループ化 715

## 親切音部記号 750

## 親切拍子記号 1099

## 親切フィンガリング 797

## 親切臨時記号 670

括弧 670  
 タイのつながり 666, 871, 1092  
 トリル 883  
 非表示 666, 871  
 表示 666, 871

シンバル (「無音程打楽器」を参照してください)

## す

## 図

書き出し 498, 500

吹奏楽 (「バンド」を参照してください) (「プロジェクト  
 テンプレート」.も参照)

## 垂直位置

poco a poco 768  
 アーティキュレーション 673, 674  
 アイテムの反転 402  
 インストゥルメント 112, 113  
 演奏技法 402, 949  
 カウント 1006, 1015  
 歌詞 830, 836, 839, 844-846  
 休止 820  
 休止符 1019  
 強弱記号 759, 768  
 組段 517, 518, 534  
 組段オブジェクト 1056  
 コード記号 725, 727, 729, 734, 742  
 修飾語句 768  
 小節番号 692, 693, 1006  
 数字付き低音 781, 787  
 スラー 1030, 1033

## 垂直位置 (続き)

スラッシュ符頭 1010  
 装飾音 878  
 タイ 1090  
 タイムコード 978, 982  
 タレット 547  
 中間休止記号 821  
 テキスト 402, 1055, 1056  
 テンポ記号 1055, 1056, 1068  
 トリル 878  
 トレモロ 1112  
 ハープペダルダイアグラム 933  
 拍子記号 1055, 1101, 1103, 1107  
 フィンガリング 792, 798, 800, 801  
 フェルマータ 820  
 譜表 112, 113, 517, 518, 534  
 プレーヤー 112, 113  
 プレス記号 821  
 フロー見出し 526, 528, 529, 555  
 ペダル線 938  
 変更 402  
 マーカー 978  
 ライン 959, 961, 962, 964  
 リハーサルマーク 973, 1055, 1056  
 リピート括弧 987, 1055, 1056  
 リピートマーカー 992, 1056  
 レアウト 160

垂直線 (「ライン」を参照してください) (「アルペジオ記号」も参照)

## 垂直方向のスペーシング

オッサ譜表 1053  
 括弧付きの符頭 859, 862  
 組段 (「組段のスペーシング」を参照してください)  
 コードダイアグラム 742  
 打楽器キット 147  
 タレット 547  
 譜表 (「譜表のスペーシング」を参照してください)

## 垂直方向の配置

演奏技法 953  
 強弱記号 775, 776  
 ライン 953

## スウィッチ 638, 647

作成 648, 649  
 プロパティ 565

## 水平位置

poco a poco 768  
 アルペジオ記号 896  
 インストゥルメント名 165  
 音符 537, 1147, 1148  
 音部記号 751  
 歌詞 836, 837  
 休符 1019, 1023  
 強弱記号 759, 760, 768  
 組段 527  
 弦の指示記号 808  
 コード記号 725, 728  
 修飾語句 768  
 小節番号 691  
 装飾音 878  
 テキスト 1082  
 テンポ記号 1068  
 トリル 878  
 拍子記号 1107

## 水平位置 (続き)

譜表 527  
 譜表ラベル 165  
 ライン 419, 422, 960, 961, 965  
 リハーサルマーク 973  
 臨時記号 667, 668  
 連符 1124  
 連符の大括弧 1122

## 水平方向の配置

インストゥルメント名 165  
 組段 527  
 コード記号 734  
 装飾音 878  
 テキスト 1082  
 譜表 527  
 譜表ラベル 165  
 スウィング再生 467  
 3 連符 467  
 比率 467  
 ポップオーバー 274  
 無効化 470  
 有効化 274, 468

## 数字付き低音 780, 784

位置 787  
 移調 425, 428  
 移動 419, 784, 785, 788  
 インストゥルメント 365  
 オクターブ 790  
 外観 789-791  
 解決音 788  
 ガイド 365, 409, 780, 781, 789  
 角括弧 366, 783, 786  
 括弧 366, 783, 786  
 簡略化 790  
 休符 365, 780, 782, 789  
 グローバル 365  
 固定 790  
 削除 414  
 サスペンション 366, 784  
 垂直位置 781  
 スラッシュ 366  
 装飾音符 785, 788  
 デュレーション 398, 784, 785, 788  
 長さ 398, 784, 785, 788  
 入力 365, 366, 369  
 入力オプション 790, 791  
 入力中のナビゲーション 369  
 反転 787  
 ハンドル 398, 784, 788  
 ピッチ 424  
 非表示 781  
 表示 365, 781  
 フォント 789  
 譜表 365  
 譜表に対する位置 787  
 プレーヤー 365, 781  
 ホールドの線 784  
 ポップオーバー 366  
 リセット 791  
 臨時記号 368  
 列 787  
 ローカル 365, 780  
 数字付き低音の複音程 365, 366, 790

- 数値フィールド 567
- ズーム 34
  - オプション 34, 37, 408
  - 歌詞 841
  - キーエディター 569, 575, 576
  - コード記号 731
  - 小節リピート記号 997
  - スラッシュ領域 1007, 1008
  - 打楽器エディター 575-577
  - 通し番号付き小節領域 997
  - トラック 455, 456, 575, 576
  - ピアノロールエディター 575-577
  - 変更 408
- 透かし 510
  - 印刷 494
  - 書き出し 498
- スクイーズ（「ジャズの装飾音」を参照してください）
- スクープ
  - 削除 920
  - ジャズ（「ジャズアーティキュレーション」を参照してください）
  - 入力 324, 325, 333, 334
  - ビブラートバー 914
  - ポップオーバー 315, 316
- スクロール 408
  - キーエディター 569, 576
  - 打楽器エディター 576
  - ピアノロールエディター 576
  - ミキサー 625
- スクロールビュー（「ギャラリービュー」を参照してください）
- スケール 237, 829
  - EDO 829
  - 値（「スケールアップ」を参照してください）（「ヒストグラムツール」も参照）
  - 移調 426
  - オクターブの分割 829
  - 調号 824, 825
  - 度 725, 853
  - マイナー 825
  - メジャー 825
  - 練習曲（「フロー」を参照してください）
- スケールアップ 613, 614, 616
- スケールディグリー
  - Nashville 番号 297
  - コード記号 296
  - トリル 883, 885, 886
  - 符頭 853
  - ポップオーバー 238
- スコア（「レイアウト」を参照してください）
- スコルダトゥーラ 127, 129
- スタイル
  - 外観 403
  - 括弧 737, 786, 859
  - グリッサンドライン 899, 900
  - ジャズアーティキュレーション 924
  - スラー 1031, 1032
  - タイ 1088, 1089
  - 中間休止記号 820
  - テンポ記号 1065, 1074
  - ニエンテのヘアピン 774
  - 拍子記号 1103, 1105, 1107
  - フェルマータ 819
  - スタイル（続き）
  - プレス記号 820
  - 余白 512
  - リセット 403
- スタック（「アーティキュレーション」を参照してください）（「再生効果」も参照）
- スタックティッシモ（「アーティキュレーション」を参照してください）
- スタックの順番
  - ガイド 409
  - コード記号 137-139, 734
  - ライン 960
  - 臨時記号 667
- スティッキング 1129
- ステータスバー 34
  - 選択ツール 36
  - ビュータイプ 36
- ステータス表示 34
- ステップ入力（「音符入力」を参照してください）
- ステムレット 713
  - 間隔 713
  - 長さ 713
- ステレオパン 621, 622
  - 変更 627
- ストレート再生（「スウィング再生」を参照してください）
- ストレッチ
  - 音符のスペーシング 537
  - 歌詞 842, 843
  - 組段 518, 527, 534
  - ページ 518, 534
- ストローク
  - 数字付き低音 366
  - スラー 1031
  - タイ 1088
  - トレモロ 1111-1113
- スナップピチカート（「演奏技法」を参照してください）
- スネアドラム（「無音程打楽器」を参照してください）
- スネアロール（「トレモロ」を参照してください）
- スピッカート（「演奏技法」を参照してください）
- スプレッド
  - ヒストグラムコントロール 613, 614, 616
- スペーシング
  - アルペジオ記号 896
  - 音符（「音符のスペーシング」を参照してください）
  - 音部記号 750
  - 歌詞 538, 836, 837, 842, 843
  - ギャラリービュー 36
  - キュー 537
  - 休符（「音符のスペーシング」を参照してください）
  - コード記号 728, 734
  - コードダイアグラム 742
  - コンデンシング 548
  - 小節 537, 1023
  - 声部列 1148
  - 装飾音符 537
  - 打楽器キット 147
  - タチエット 547
  - 段階的強弱記号 772
  - 中間休止記号 313
  - 付点 1148
  - 符尾 708
  - 譜表 517, 534
  - 譜表をまたぐ連桁 708

- スペーシング (続き)  
 フレット 127  
 ミキサー 626  
 リハーサルマーク 973  
 臨時記号 667, 668  
 レイアウトオプション 630
- スマートクォート 561
- スミア (「ジャズの装飾音」を参照してください)
- スムーズ  
 MIDI 606  
 グリッサンドライン 899  
 ジャズアーティキュレーション 921
- スラー 947, 1027, 1087  
 MIDI 録音 248  
 アーティキュレーション 673, 674, 1030  
 アルペジオ記号 (「曲線のアルペジオ記号」を参照してください)  
 位置 1027-1030, 1033, 1034  
 移動 419, 422  
 入れ子 1030  
 入れ子状のスラー 1035, 1036  
 エリジョン 847  
 エンドポイント 1029, 1030  
 カーブ 1028, 1032-1034  
 角度 1030  
 重ね合わせ 1031  
 カラー 51  
 間隔 1030  
 ギターテクニック 337  
 組段区切り 1030  
 形式設定 1032  
 形状 1030  
 コピー 416, 418  
 再生 252, 461, 462, 1039  
 削除 414  
 衝突回避 1031, 1035  
 スタイル 1031, 1032  
 スラー内 1035, 1036  
 声部をまたぐ 252, 1035  
 選択 390, 405  
 装飾音符 252, 812, 1028  
 タイ 1028, 1030  
 タイとスラー 1087  
 デュレーション 1039  
 点線 1031  
 長さ 398, 1028  
 日本語のエリジョン 847  
 入力 187, 252, 337, 1036  
 破線 1031  
 パネル 181  
 反転 1028, 1033, 1034  
 ハンマーオン 337, 916  
 フィルター 395  
 符尾の方向 1030, 1033  
 譜表線 1029  
 譜表をまたぐ 252, 1035  
 ブルオフ 337, 916  
 フレーム区切り 1030  
 平坦なスラー 1032  
 編者注 1031  
 ミュート 464  
 リンク 418, 1037, 1038  
 リンクの解除 418, 1038
- スライド  
 キーエディター 569  
 ジャズ (「ジャズアーティキュレーション」を参照してください)  
 ズーム 569  
 テンポ 28  
 ピッチ (「グリッサンドライン」を参照してください) (「ピッチベンド」.も参照)  
 フィンガリング (「フィンガリングスライド」を参照してください)
- スライド先  
 インストゥルメント 757  
 音符 801  
 ファイルの書き出し 500
- スライド元の音符 801
- スラッシュ 1007  
 音符 (「スラッシュ付き声部」を参照してください) (「トレモロストローク」.も参照)  
 休止 (「中間休止記号」を参照してください)  
 休符 1021  
 強弱記号 288, 764  
 組段 (「組段の分割記号」を参照してください)  
 三重 1111  
 小節休符 1021  
 数字付き低音 366  
 声部 (「スラッシュ付き声部」を参照してください)  
 装飾音符 812, 816, 817  
 打楽器 1132  
 中間休止記号 (「中間休止記号」を参照してください)  
 トレモロ (「トレモロストローク」を参照してください)  
 二重 1053, 1111  
 拍子記号 1103, 1106  
 符頭 850, 852, 1007, 1016, 1132  
 符尾 (「トレモロストローク」を参照してください)  
 符尾なし 1016  
 領域 (「スラッシュ領域」を参照してください)
- スラッシュ記号 1007
- スラッシュ付き声部 1016, 1111  
 移動 1010  
 キャレット 195, 213  
 休符 1021  
 再生 1016  
 小節休符 1021  
 垂直位置 1010  
 打楽器キット 140, 217, 1017  
 入力 213  
 複声部の状況 1009  
 符尾なし 195, 213  
 符尾の方向 866  
 譜表上の位置 1010  
 変更 423, 1016  
 ポップオーバー 377
- スラッシュ符頭 1007, 1016  
 位置 1015  
 移動 419, 422, 1010  
 音符のグループ化 715  
 外観 1009  
 カウント 1013, 1014  
 数の変更 1013  
 括弧 1014  
 キャレット 195, 213  
 休符 1011, 1021



- スラッシュ符頭 (続き)  
 休符の非表示 1011  
 強調表示 1007, 1008  
 削除 414  
 小節休符 1021  
 垂直位置 1010  
 声部 213, 423, 1009, 1016  
 タイプ 1016  
 打楽器キット 140, 146, 217, 1017  
 入力 213, 378, 386  
 パネル 378  
 表示オプション 1008  
 頻度 1014  
 フィルター 395  
 フォントスタイル 1013  
 符尾 1012  
 符尾なし 195, 213  
 符尾の方向 866, 1009  
 譜表上の位置 146, 1010  
 譜表に対する位置 1015  
 分割 1012  
 ポップオーバー 377, 386  
 領域 1007, 1013  
 連桁 1012
- スラッシュ領域 1007  
 位置 1015  
 移動 419, 422, 1010  
 音符のグループ化 715  
 カウント 1013, 1014  
 重ね合わせ 1009  
 括弧 1014  
 休符 1011  
 休符の非表示 1011  
 強調表示 1007, 1008  
 コード記号 725, 730, 1007  
 削除 414  
 垂直位置 1010  
 声部 1009, 1016  
 長さ 398  
 入力 386  
 ハンドル 398  
 表示オプション 1008  
 フィルター 395  
 複数 1009  
 符尾 1012  
 符尾の方向 1009  
 譜表上の位置 1010  
 譜表に対する位置 1015  
 他の音符の非表示 1010  
 他の音符の表示 1010  
 ポップオーバー 377, 386  
 連桁 1012
- スルタスト (「演奏技法」を参照してください)  
 スルポンティチェット (「演奏技法」を参照してください)  
 スロット 443, 623
- せ**
- 声楽の譜表 72, 98, 100  
 音節ごとに連桁を付ける 701  
 角括弧 719  
 小節線 684  
 譜表のグループ化 719
- 制限 613, 614, 616  
 ヒストグラムコントロール 613, 614, 616
- 生成  
 ハープのペダリング 351
- 生成されたトリル 890, 891
- 生成用文字列 501
- 声部 211, 668, 1145  
 MIDI CC エディター 603  
 MIDI 録音 245, 247, 248  
 アーティキュレーション 672  
 位置 1147  
 演奏技法 344, 346, 593  
 エンドポイント 486  
 オクターブ線 307, 308  
 音符の移動 422  
 音符を貼り付ける 589  
 重ね合わせ 1148  
 カラー 49, 450, 581, 582, 1145, 1146  
 キーエディター 461, 573, 583  
 キャレット 195, 211  
 キュー 757  
 休符 1019, 1021, 1023  
 強弱記号 291, 292, 597, 765  
 切り替え 211  
 グリッサンドライン 322, 323  
 コード 230  
 コード記号の再生 294, 454, 455  
 コピー 589  
 再生 461, 462, 486  
 削除 1149  
 識別 34, 1146  
 順番 1148  
 順番の入れ替え 1148  
 小節休符 226  
 新規作成 211  
 ステータスバー 34  
 スペーシング (「音符のスペーシング」を参照してください)  
 スラー 1029, 1033, 1035  
 スラッシュ 213, 423, 1009, 1016  
 スラッシュ符頭 213, 1009  
 スラッシュ領域 1010  
 選択 389, 390, 395, 573, 578, 583  
 装飾音符 812  
 挿入モード 216, 410  
 ソロ 463  
 タイ 227, 1090, 1093  
 打楽器キット 140, 1141, 1142  
 追加 211  
 ディヴィジ (「ディヴィジ」を参照してください) (「コンデンシング」も参照)  
 トラック 443, 450, 461  
 ドラムセット 144  
 内容の入れ替え 424  
 入力 211, 230, 583  
 パート (「レイアウト」を参照してください)  
 配置 1147  
 パンニング 627  
 ピアノロールエディター 573, 581, 583  
 ヒストグラムツール 612, 614, 615  
 非表示 1010  
 表示 1010  
 フィルター 395, 571, 615



- 声部 (続き)
  - フェルマータ 820, 822
  - 付点 1148
  - 符尾 1148
  - 符尾の方向 863, 866, 1141, 1142, 1145, 1149
  - フロー 486
  - ペロシティー 594-596, 612, 614
  - 変更 423, 424, 1016
  - 方向 1009
  - ボリューム 626
  - ミキサー 620, 621, 626
  - ミュート 463
  - 臨時記号のスタックの順番 667
  - 列の並び順 1148
  - 連桁 864
- 声部の色
  - 印刷 510
  - 書き出し 510
  - 非表示 404, 1146
  - 表示 1146
  - 変更 49
- 声部の個別再生 443, 461
  - 演奏技法 344, 346
  - エンドポイントの変更 486
  - 音符の入力 583
  - ピアノロールエディター 581
  - 無効化 462
  - 有効化 461
- 声部列の並び順 1147, 1148
  - 順番 1148
  - 付点 1148
- 声部をまたぐ
  - アルペジオ記号 320, 321
  - スラー 252, 398, 419, 422, 1035
  - タイ 227, 1093
  - ライン 355, 357
- セーニョ 989
  - セクション 989
  - 入力 382, 383
  - 非表示 991
  - 表示 991
  - 複数 990
- セカンダリーインストゥルメント 573, 601, 605, 607
- セクション
  - fine 989
  - コーダ 989
  - 反復 989
  - 非表示 38, 991
  - 表示 38, 991
- セクションプレーヤー 109
  - アンサンブル 100, 115, 116
  - オッサ譜表 1053
  - 空白の譜表 519
  - 追加 110, 115, 116
  - ディヴィジ 1059
  - 譜表 520, 521
  - 譜表ラベル 1040
- セグメント
  - キャップ 966
  - 最終 987
  - リピート括弧 379, 381, 986, 987
  - 連符 1118
- 絶対値によるチャンネル変更の動作 647
- 設定 630
  - MIDI 録音 248
  - ウィンドウ 38
  - エンドポイント 481, 484, 485
  - オーディオ 51
  - オーディオデバイス 51, 248, 249
  - 音符入力 204, 208
  - 環境設定 51
  - キーエディター 577, 618, 619
  - キーボードショートカット 56
  - 個々のアイテム (「プロパティ」を参照してください)
  - 再生 51, 473
  - 打楽器キット 140
  - 打楽器キットの音符の入力 220
  - 調号 825
  - デフォルト 51, 630
  - ドラムセット 140
  - ハープペダル 929
  - ビデオ 171
  - プロパティ 565-567
  - プロパティのコピー 551
  - マウス入力 193
  - 両面印刷 494
  - 臨時記号 669, 825
  - レイアウト固有 630
  - ワークスペース 38
- 設定モード 17, 94
  - アンサンブル 115
  - インストゥルメント (「インストゥルメント」を参照してください)
  - ガイド 409
  - 切り替え 94
  - 打楽器 140
  - パネル 33, 94, 95, 103, 106
  - プレーヤー (「プレーヤー」を参照してください)
  - プレーヤーグループ 148
  - プレーヤーの追加 115
  - フロー (「フロー」を参照してください)
  - レイアウト (「レイアウト」を参照してください)
- セット
  - ドラムセット (「ドラムセット」を参照してください)
  - ページテンプレート (「ページテンプレートのセット」を参照してください)
- セレクター
  - パネル 182, 185, 186
  - レイアウト 26, 27
- ゼロ
  - 弦の指示記号 354, 806
  - コードダイアグラム 739, 748
  - 小節番号 1100
- 全音符 181, 201, 240, 241
  - 音符の分割 242
  - 打楽器 585
  - 拍 280
  - メトロノームマーク 273
  - 連符 236
- 全画面表示 44
- 線間の高さ 516, 531, 532
- 前進
  - 歌詞のポップオーバー 364
  - キャレット 200
  - コード記号のポップオーバー 300
  - 数字付き低音のポップオーバー 369

## 前進 (続き)

スラー 398

ヘアピン 398

## 選択 36, 389, 391, 396, 404

アイテム 192, 389, 391, 405, 578

青 776, 1037

音符 36, 389, 390, 396, 397, 405, 578

歌詞 836

キーエディター 578

記譜記号 36, 390, 405

記譜モード 177

組段オブジェクト 392, 394

組段に付くテキスト 392, 394

コード 397

コード記号 392, 394

再生 458, 470

システムトラック 392

小節 389, 392, 394

ステータス表示 34

すべて 390-392, 394

声部 573, 578

選択の延長 390, 391

選択の変更 (「ナビゲーション」を参照してください)

選択範囲の移調 425

調号 392, 394

ツール 34, 36, 177, 571

テンポ記号 392, 394

拍 394

パネル 182, 185, 186

範囲選択 36, 390, 578, 617

拍子記号 392, 394

フィルター 395, 396

譜表 391

フロー 391

ベロシティバー 617

ポイント 578

ほかのアイテムの後ろのアイテム 389

より広く 390, 391

リハーサルマーク 392, 394

リピート括弧 392, 394

## 選択解除 (「選択」を参照してください)

## 範囲選択ツール 36

キーエディター 578

使用 390, 578, 617

## センチメートル

基準単位 47

## センド

ミキサー 620, 621

## 先頭

インストゥルメントの変更ラベル 121

強弱記号 766

フィンガリング 803

リハーサルマーク 976

## そ

## 装飾 (「装飾音」を参照してください)

## 装飾音 877

アチャクトウーラ (「装飾音符」を参照してください)

アポジャトウーラ (「装飾音符」を参照してください)

位置 878

移動 419, 422, 878

音程 877

## 装飾音 (続き)

カラー 51

削除 414

ジャズ 922 (「ジャズアーティキュレーション」も参照)

選択 390

タイプ 314

トリル (「トリル」を参照してください)

長さ 398

入力 313, 314, 319, 320

配置 878

パネル 318, 320

フィルター 395

譜表に対する位置 402

変更 400

ポップオーバー 314, 319

臨時記号 877, 889

装飾音パネル 320, 321, 323

装飾音符 812

アルペジオ記号 896

アンスケール 814

位置 812, 815

移調 425

移動 419, 422, 814, 815

音域 424

音部記号 751

外観 816

ギターバンド 326, 327

キャレット 195, 229

クオンタイズ 81

グリッサンドライン 322, 323

サイズ 400, 816

再生 817

削除 414, 814

小節線 815

数字付き低音 785, 788

スペーシング 537, 812

スラー 252, 812, 1028

スラッシュ 812, 816

声部 812

タイ 227, 1092

タイプ 816

デフォルト設定 812

デュレーション 229, 817

トリル 890

入力 81, 177, 229, 814

速さ 817

反転 812

ピッチ 424

符尾 812, 816

ペダル線 939

変換 814

ライン 961

連桁 817

相対値によるチャンネル変更の動作 647

相対テンポ変更 1065, 1072

挿入 (「入力」を参照してください) (「挿入モード」も参照)

挿入ポイント 195

挿入モード 177, 192, 410

音符の入力 216

キャレット 195, 216

停止位置 410, 412, 413

## 挿入モード (続き)

範囲 [411](#), [412](#)  
 拍子記号 [266](#), [267](#), [269](#), [270](#), [411](#), [1096](#)  
 無効化 [216](#)  
 有効化 [177](#), [216](#)  
 連符 [414](#)

## ソート

プレーヤー [112](#), [113](#)  
 フロー [154](#)  
 レイアウト [160](#), [161](#)

ゾーン [25](#), [33](#)

印刷モード [489](#)  
 記譜モード [176](#), [181](#), [185-187](#), [189](#), [190](#), [565](#), [569](#), [620](#)  
 再生モード [440](#), [569](#), [620](#)  
 下 [565](#)  
 浄書モード [565](#)  
 設定モード [94](#), [95](#)  
 非表示 [39](#)  
 表示 [39](#)

ソステヌートペダル [936](#)

MIDI コントローラー [946](#)

## ソナタ (「フロー」を参照してください)

ソリスト [113](#)

## ソルディーノ (「演奏技法」を参照してください)

ソルフェージュコード記号 [297](#)ソロ [620](#), [621](#), [1059](#)

インストゥルメント [463](#)  
 再生 [461](#), [462](#)  
 指示 [358](#)  
 声部 [463](#)  
 チャンネル [463](#), [622](#)  
 トラック [463](#)  
 譜表ラベル [113](#)  
 プレーヤー (「ソリスト」を参照してください) (「シングルプレーヤー」も参照)  
 無効化 [464](#), [620](#), [621](#)

## 存在しないサウンド

ロード [478](#)

「存在しないフォント」ダイアログ [68](#)

## た

ターン [877](#)

音程 [877](#)

ジャズ (「ジャズの装飾音」を参照してください)

ページ (「フレーム区切り」を参照してください)

タイ [20](#), [715](#), [1086-1088](#), [1091](#)

アーティキュレーション [673](#), [675](#), [1086](#)

位置 [1028](#), [1090](#)

演奏技法 [344](#)

音符のグループ化 [243](#)

音部変更記号 [1092](#)

カーブ方向 [1090](#), [1091](#)

外観 [1088](#)

括弧 [860](#)

括弧付きの符頭 [860](#)

ギターバンド [910](#)

強弱記号 [291](#)

強制 [243](#)

区切り [1094](#)

組段区切り [1091](#)

形式設定 [1089](#)

## タイ (続き)

コード [1090](#)

削除 [715](#), [1094](#)

実線 [1088](#)

小節のナンバリング (「通し番号付き小節領域」を参照してください)

衝突回避 [1086](#)

親切臨時記号 [666](#), [871](#)

スタイル [1088](#), [1089](#)

スラー [1028](#), [1030](#)

スラーとタイ [1087](#)

声部 [1090](#)

声部をまたぐ [227](#), [1093](#)

装飾音符 [227](#), [1092](#)

タイのつながり (「タイのつながり」を参照してください)

タブ譜 [1086](#)

チェーン (「タイのつながり」を参照してください)

点線 [1088](#), [1089](#)

トレモロ [1113](#)

入力 [177](#), [227](#)

破線 [1088](#), [1089](#)

反転 [1091](#)

半分が破線 [1088](#)

非標準タイプ [1091](#)

拍子記号 [1086](#), [1092](#)

符尾 [865](#)

譜表をまたぐ [227](#), [1093](#)

フレーム区切り [1091](#)

分割 [242](#), [243](#), [715](#), [1094](#)

ペダル線 [348](#)

编者注 [1088](#)

臨時記号 [1092](#)

隣接しない音符 [227](#), [1092](#)

レセヴィブレ [1093](#)

## 第2声部

小節休符 [226](#)

追加 [211](#)

第2連桁 [711](#)

分割 [701](#)

変更 [711](#)

方向 [711](#)

ライン [711](#)

リセット [711](#)

## ダイアグラム

コード (「コードダイアグラム」を参照してください)

ハープのペダリング (「ハープのペダリング」を参照してください) (「ハープペダルダイアグラム」も参照)

ダイアド (「コード」を参照してください) (「コード記号」も参照)

第1連桁 [711](#)対位法 [226](#)

MIDI 録音 [245](#)

小節休符 [226](#)

声部 [211](#), [1145](#)

## 第3線

符尾の方向 [863](#)

## 代替

再生効果 [660](#)

再生テンプレート [475](#)

- タイトル 69, 168  
   楽章 555  
   最初のページ 553, 810  
   追加 63, 69, 1078  
   テンプレート 555  
   トークン 558  
   非表示 63, 525, 526  
   表示 63, 525, 526  
   フロー 168, 169, 555  
   フロー見出し 526, 555  
   プロジェクト 168  
   ページテンプレート 553  
   変更 69, 169, 1078  
   欄外見出し 526, 553  
   臨時記号 559
- タイトルページ 552, 810  
   トークン 558
- 第2括弧 720, 722  
   小副括弧 722  
   中括弧 722  
   非表示 721  
   表示 721  
   副括弧 722
- タイのつながり 1086  
   アーティキュレーション 673, 1086  
   括弧付きの符頭 860  
   グリッサンドライン 902  
   削除 1094  
   小節のナンバリング（「通し番号付き小節領域」を参照してください）  
   スラー 1028  
   選択 1086  
   タブ譜 1086  
   トレモロ 1113  
   符尾の方向 865  
   分割 242, 1094
- タイプ  
   アーティキュレーション 922  
   アルペジオ記号 316  
   演奏技法 340, 947  
   延長 309, 818  
   オクターブ線 304, 754  
   音節 832  
   音符 181  
   音部記号 303  
   外観 403  
   囲み線 688  
   歌詞 363, 830, 831  
   キャレット 195  
   休止 309, 818  
   強弱記号 288, 758  
   グリッサンドライン 316  
   コード記号 296, 725  
   ジャズアーティキュレーション 315, 921-923  
   小節線 682  
   小節リピート記号 377  
   スラッシュ符頭 1016  
   装飾音 314, 922  
   装飾音符 816  
   タイ 1088  
   打楽器のレジェンド 1139  
   中間休止記号 310, 820  
   調号 258
- タイプ（続き）  
   テキスト 1078  
   テンプレート 72  
   テンポ記号 272, 275, 1065  
   トラック 449  
   トレモロ 376, 1111  
   拍子記号 263, 1097, 1103, 1106  
   フィンガリング 255, 803  
   フェルマータ 309, 819  
   符頭 850, 853  
   符頭セット 849  
   プレーヤー 109, 113  
   プレス記号 310, 820  
   ページテンプレート 553  
   ペダル線 342, 936  
   ライン 956, 958  
   リセット 403  
   リハーサルマーク 975  
   リピート括弧 375  
   リピートマーカー 375  
   連符 234, 1115
- ダイブ 904, 909, 914  
   入力 328, 329, 331, 332  
   ビブラートバー（「ビブラートバー」を参照してください）（「ギターベンド」.も参照）  
   ブリダイブ（「ギタープリベンド」を参照してください）  
   ポップオーバー 316
- 大譜表を用いる楽器  
   MIDI 録音 245  
   角括弧 719  
   強弱記号 291, 292, 759, 765  
   コード記号 729  
   小節線 684  
   スウィング再生 468  
   スラー 252  
   タイ 227  
   中央配置の連桁 705  
   中括弧 717  
   長休符 1025  
   譜表 684  
   譜表のグループ化 719  
   譜表の非表示 519-521, 534  
   譜表をまたぐ連桁 707, 709, 710  
   両端揃え（垂直方向） 534
- タイム  
   位置 21  
   記号（「拍子記号」を参照してください）  
   挿入 216, 282-284, 410, 411  
   ディスプレイ 470, 472  
   トークン 562（「日時」.も参照）  
   トラック（「テンポトラック」を参照してください）（「テンポエディター」.も参照）  
   トランスポートウィンドウ 470, 472  
   ビデオ 173  
   マーカー 977  
   レイテンシー 245, 248, 249
- タイムコード 981  
   オフセット 982  
   開始位置の値 982  
   書き出し 88  
   垂直位置 982  
   ダイアログ 171

- タイムコード (続き)
  - テキスト 979
  - テンポ 372
  - トランスポートウィンドウ 470, 472
  - ドロップフレーム 981
  - 入力 370
  - ノンドロップフレーム 981
  - パネル 372
  - 頻度 983
  - 譜表 978, 982
  - 譜表のスペーシング 517, 534
  - フロー 106
  - 変更 171, 980, 982
  - マーカー 371, 372
- ダウンロード 63
- ダカーボ
  - アルコーダ 989
  - アルセーニョ 989
  - アルフィーネ 989
  - 入力 382, 383
  - 非表示 991
  - 表示 991
- 高さ
  - エディター 575
  - 角括弧 718, 719, 737
  - 括弧 737
  - キーエディター 571, 575, 576
  - キーボード 187
  - 組段 517, 518, 534
  - コード記号 737
  - 打楽器エディター 575, 576
  - チャンネル 626
  - トラック 455, 576
  - ドラムパッド 190
  - ピアノロールエディター 575, 576
  - 譜表 516-518, 528, 530, 531, 534
  - ミキサー 620, 626
  - ライン 964
- 打楽器
  - アーティキュレーション 1133
  - 演奏技法 658
  - 音符入力 583, 585
  - キット (「打楽器キット」を参照してください)
  - ドラムセット (「ドラムセット」を参照してください)
  - トレモロ 658, 1133
  - 符頭 588, 1132-1136
  - 譜表ラベル 1043, 1048
  - 無音程打楽器 (「無音程打楽器」を参照してください)
  - 有音程打楽器 (「インストゥルメント」を参照してください)
  - レジェンド (「打楽器のレジェンド」を参照してください)
- 打楽器エディター 582
  - 演奏技法 582
  - 演奏されるデュレーションと記譜されたデュレーション 590
  - 音符の移動 586, 588
  - 音符のコピー 589
  - 音符の削除 590
  - 音符の選択 578
  - 音符のデュレーション 585, 587, 590, 591
  - 音符の入力 583
  - ズーム 576
- 打楽器エディター (続き)
  - スクロール 576
  - 高さ 575, 576
  - ツール 571
  - トラック 449
  - ナビゲーション 576
- 打楽器キット 1125, 1126
  - 一線譜を使用するインストゥルメント 1130
  - インストゥルメントの削除 148
  - インストゥルメントの順番 146
  - インストゥルメントの追加 143
  - インストゥルメントのフィルタリング 140
  - インストゥルメントの変更 143
  - 演奏技法 588, 1132, 1133, 1135
  - 音符入力 220, 221, 583
  - 音符の移動 1128
  - 音符の入力 217, 585
  - 書き出し 1126
  - 間隔の大きさ 147
  - 記譜記号 1128
  - キャレット 217
  - 強弱記号 1129
  - グリッド 144-147, 1130
  - グループ 144-146
  - 五線譜 1051, 1130
  - 個別のインストゥルメントとキット 1125
  - 作成 124, 143
  - スティッキング 1129
  - スペーシング 147
  - スラッシュ符頭 1017
  - 声部 140, 1141, 1142
  - 設定 140, 220
  - ドラムセット (「ドラムセット」を参照してください)
  - 名前を付ける 140, 144, 145
  - 表示タイプ 140, 1125, 1130, 1131
  - 符頭 588, 1132-1135
  - 符尾の方向 140, 221, 1141, 1142
  - 譜表 140, 1125, 1130, 1131
  - 譜表上の位置 146, 220, 1133
  - 譜表に対するレジェンドの位置 402
  - 譜表ラベル 140, 144, 145, 1041, 1048, 1130
  - 編集領域 140, 1130
  - 読み込み 1127
  - レジェンド 1137
  - 「打楽器キットを編集」ダイアログ 140
  - 「打楽器の演奏技法」ダイアログ 1133
  - 打楽器のスティッキング 1129
  - 「打楽器の符頭の上書き」ダイアログ 1134
  - 打楽器のレジェンド 1137
    - 位置 1137
    - インストゥルメント名 1140
    - 演奏中のインストゥルメント 1140
    - ガイド 409, 1137
    - タイプ 1137, 1139
    - 追加 1138
    - テキスト 1141
    - 長さ 1140
    - 範囲 1137, 1140
    - ハンドル 1140
    - 譜表に対する位置 402
    - 変更 1139
    - レイアウト 1137

- タグ (「ガイド」を参照してください) (「コメント」も参照)
- 多重録音  
MIDI 録音 247
- タストソコ 365, 366, 780
- タセットバー (「長休符」を参照してください)
- タレット 18, 545  
移動 547  
書き出し 74  
形式設定 545  
テキスト 547  
パラグラフスタイル 545  
非表示 546, 1026  
表示 546, 1026  
フローからプレーヤーを削除 154  
余白 547
- 多調 260, 261, 824
- タッキングインデックス  
コード記号 137-139  
変更 960  
ライン 960
- タッピング 797, 915  
移動 919  
削除 920  
入力 339  
譜表に対する位置 919  
ポップオーバー 316
- タップ  
打楽器 (「装飾音符」を参照してください) (「連符」も参照)
- タップテンポ入力 275
- 縦線 285, 286, 682, 684
- 縦向き 507
- 多拍子 266, 267, 1096
- タブ  
移動 43  
オプションを表示 40  
切り替え 42  
グループ 43  
順番 43  
閉じる 42  
バー 29  
非表示 27  
表示 27  
開く 40  
複数表示 43  
レイアウト 38, 40, 42
- タブ譜 1060  
音域外の音符 424, 856, 1060, 1062  
音程 910  
音部記号 750  
音符入力 204, 222  
音符の弦の変更 1062  
開放弦のピッチ 129  
括弧付きの符頭 858, 859, 904, 909  
括弧つきフレット番号 904, 909  
カポ 131-134  
カラー 49, 51  
ギターバンド 904, 1061  
キャレット 195  
クエスチョンマーク 424, 1060  
弦楽器 127, 129, 201, 204  
弦のリセット 1062
- タブ譜 (続き)  
コード 204, 222  
タイ 1086  
ダイブ 909  
チューニング 127, 130, 132-134  
デッドノート 918  
デフォルトの記譜 201, 204  
トリル 880  
ハーモニクス 869, 872  
非表示 1061  
表示 1061  
符尾 1061  
プリバンド (「ギタープリバンド」を参照してください)  
フレット 127, 132-134  
バンド (「ギターバンド」を参照してください)  
バンドの音程 910  
ホールドの線 904, 910  
ポストバンド (「ギターポストバンド」を参照してください)  
緑の音符 1060, 1062  
リズム 1061  
連符 1061
- タブラの記譜 1143
- ダルセーニョ 989  
非表示 991  
表示 991
- 単位  
クオンタイズ 81  
システムトラック 392  
スウィング再生 467  
タイム 171, 470  
テンポ 275, 372  
長さ 47  
拍 171, 275, 372, 400, 1070, 1071  
ビデオ 171  
メトロノームマーク 400, 1071  
リズムグリッド 194  
連符 234
- 単一の声部の状況 1145  
アーティキュレーション 672  
ギタープリバンド 911  
装飾音符 812  
タイのカーブ方向 1090  
符尾の方向 812, 863
- 単音の再生効果 660
- 単音のトレモロ (「トレモロ」を参照してください)
- 段階的強弱記号 758, 769  
messa di voce 769  
poco a poco 768, 771  
位置 773  
移動 772  
延長線 769  
音節 769  
外観 769  
開始位置 772  
切り詰め 773  
終了位置 761, 772  
小節線 761  
スペーシング 772  
線のスタイル 769  
中央揃えされたテキスト 768  
点線 769



## 段階的強弱記号 (続き)

テンポ記号 1068  
 長さ 398  
 ニエンテ (「ニエンテのヘアピン」を参照してください)  
 入力 288, 290–292  
 配置 761  
 ハイフン 769  
 破線 769  
 ハンドル 398  
 広がり付きのヘアピン 770

## 段階的テンポ変更 890, 1065, 1074

延長線 1074, 1075  
 音節 1075  
 描く 608  
 形式設定 1075  
 構成要素 1066  
 最終的なテンポ 1073  
 再生モード 451, 608  
 スタイル 1075  
 テキスト 1068  
 テンポエディター 608  
 長さ 398  
 入力 272, 275, 277, 278, 610  
 ハイフン 1075  
 ポップオーバー 272  
 ライン 1074, 1075

単語 (「歌詞」を参照してください) (「テキスト」も参照)

## 単語のスペーシング 359

歌詞 842, 843

単純拍子 (「拍子記号」を参照してください)

男声四重唱 (「プロジェクトテンプレート」を参照してください)

## 短線

音符 81, 201, 229, 240–242, 538, 585, 812, 817  
 小節線 684  
 スコア (「コンデンシング」を参照してください) (「レイアウト」も参照)  
 ステムレット 713

タンバリン (「無音程打楽器」を参照してください)

ダンピング (「演奏技法」を参照してください)

## ち

## チェーン

タイ 1086  
 フレーム 564

チェロ (「インストゥルメント」を参照してください)

## チャンネル 620, 622, 623

Insert 623, 628, 629  
 Insert のバイパス 628  
 MIDI 622, 623  
 インストゥルメント 486, 622, 623  
 エクスプレッションマップ 481, 487, 647 (「チャンネル変更の動作」も参照)  
 エンドポイント 480  
 コントロール 622, 623  
 再生 480  
 スクロール 625  
 ストリップ 623  
 設定 481  
 ソロ 463

## チャンネル (続き)

高さ 626  
 パーカッションマップ 481, 487  
 パンニング 627  
 非表示 625  
 表示 625  
 プラグイン 481  
 変更 486  
 ボリューム 626  
 ミキサー 620–623  
 ミュート 463  
 メーター 622  
 リバース 629

## チャンネル変更の動作 481, 487, 647

## 中央揃えされたテキスト

小節番号 691  
 ヘアピン 768

## 中央配置の連桁 705

削除 706  
 作成 705

## 中括弧 717

ガイド 409  
 第 2 括弧 720, 722  
 非表示 721  
 表示 721  
 譜表のスペーシング 517, 518, 534

## 中間休止記号 818, 820

位置 313, 821  
 移動 419  
 同じ位置に複数 821  
 外観 400  
 カラー 51  
 間隔 821  
 削除 414  
 タイプ 400, 820  
 入力 310–313

## 注釈 433, 510, 958

音符/休符の色 49, 51, 464, 856, 1022, 1146  
 ガイド 409  
 強調表示 730, 731, 995, 997, 1007, 1008  
 コメント 433  
 声部の色 49, 1146  
 ライン 958

## チュートリアル 63

## チューニング

開放弦のピッチ 129  
 書き出し 130  
 カスタム 127, 129, 130, 740, 742  
 カポ (「カポ」を参照してください)  
 ギター 98, 127, 131  
 組段 (「調性システム」を参照してください)  
 弦楽器 129  
 コードダイアグラム 742, 746, 747  
 ダイアログ 127  
 フレット楽器 98, 127, 131  
 変更 98, 127, 129  
 読み込み 130

## チューバ (「インストゥルメント」を参照してください)

## 調

移調 425, 426  
 マイナー 825  
 メジャー 825



- 長休止符 545, 995, 1025, 1026  
   1 小節 1026  
   ガイド 409  
   小節線 285  
   小節番号 689  
   タレット 545, 546  
   非表示 1026  
   表示 1026  
 調号 237, 824  
   位置 260, 826  
   移調 425, 426  
   移調楽器 160, 828  
   移動 419, 422  
   異名同音 827  
   オープン 826  
   オクターブの分割 829  
   音部記号 826  
   ガイド 260, 261, 409, 824  
   削除 414  
   小節線 684, 826  
   スケール 825  
   選択 389, 392, 394  
   タイプ 258, 825  
   多調 260, 261, 824  
   調性システム 829  
   入力 258-261  
   パネル 259, 261  
   反復開始線 684  
   非表示 98, 258, 260, 261, 824, 826  
   表示なし 826  
   フィルター 395  
   複数 824  
   変更 260, 261, 400, 684, 825, 826  
   ポップオーバー 258, 260  
   マイナー 825  
   無調 826  
   メジャー 825  
   持たないインストゥルメント 98, 824, 828  
   予告 827  
   臨時記号 665, 825  
 調号、調性システム、臨時記号パネル 259, 261  
 調性システム 829  
   オクターブの分割 829  
   パネル 261  
 長方形  
   音符 581, 582, 590  
   楽譜（「楽曲フレーム」を参照してください）（「フレーム」も参照）  
   カラー付き（「ガイド」を参照してください）  
   組段の上（「システムトラック」を参照してください）  
   小節番号の囲み線 688  
   テキストの囲み線 1083, 1084  
   符頭 853  
   枠線 1084  
 直線 956  
   引用符 561  
   ギターバンド 904  
   グリッサンドライン 899  
   ジャズアーティキュレーション 924  
   デュレーション 561  
   ペダル線 936  
 著作権 69  
   最初のページ 553  
   追加 69  
   トークン 560  
 散りばめ  
   臨時記号 667  
 つ  
 追加  
   subito 767  
   括弧 379, 381, 985  
   声部 211, 1145  
   フロー 73  
 追加の譜表 1052  
   オッサア譜表（「オッサア譜表」を参照してください）  
   ガイド 409, 1052  
   コンデンシング 1052  
   タイ 227  
 追従テンポモード 460  
 ツール 34  
   選択 34, 36  
   タイムコード 981  
   配置（「配置」を参照してください）  
   編集（「プロパティ」を参照してください）（「デフォルト設定」も参照）  
 ツールバー 26  
   キーエディター 571  
   トランスポートオプション 26, 28  
   非表示 26  
   ワークスペースオプション 26, 27  
 ツールボックス 34  
   音符 176, 177  
   キーエディター 571  
   記譜記号 176, 182  
 て  
 ディヴィジ 548, 1059  
   移動 419, 422  
   延長 419, 422  
   ガイド 409  
   角括弧 718, 719, 721, 722, 956, 1059  
   空白の譜表を隠す 519-521  
   コンデンシング 548, 1050, 1059  
   再生 461, 462, 486  
   短縮 419, 422  
   譜表 519-521  
   譜表サイズ 532  
   譜表のスペーシング 518  
   譜表ラベル 1041, 1050  
   譜表ラベルを非表示にする 1041  
 停止（「開始」を参照してください）  
 停止位置 410  
   移動 412  
   削除 413  
   追加 412  
 ディチューンしたフレット楽器 131, 134, 135  
 ティック  
   演奏されるデュレーション 590-592  
   小節線 684  
   ブレス記号（「ブレス記号」を参照してください）

- ディップ 914
  - 音程 918
  - 入力 335
  - ポップオーバー 316
- ディミニッシュ (「オーギュメント」を参照してください) (「音程」.も参照)
- ディミヌエンド (「段階的強弱記号」を参照してください)
- ディレイ
  - Insert 623, 628
  - グリッサンドの再生 903
- ティンパニ 117
  - 調号 98
  - レセヴィブレタイ 1093
  - ロール (「トレモロ」を参照してください) (「トリル」.も参照)
- データ
  - エクスプレッションマップ 634
  - ライブラリー 630
- テーマ 47
- テオルボ (「フレット楽器」を参照してください)
- テキスト 1077, 1078
  - 移動 419, 1082
  - エディター (「テキストエディター」を参照してください)
  - 演奏技法 947, 948
  - 音楽記号 358, 360, 559
  - 音楽フォント 632
  - ガイド 409, 1085
  - 歌詞 832, 840-842
  - カラー 51
  - 強弱記号 766, 769
  - 組段に付くテキスト 358, 1055
  - グリッサンドライン 901
  - グリフ 358, 360, 559
  - 形式設定 63, 359, 1082
  - コメント 433, 438
  - 小節番号 (「小節番号」を参照してください)
  - 垂直 (「プレーヤーグループのラベル」を参照してください)
  - 水平 971
  - 水平方向の配置 1082
  - 存在しないフォント 68
  - タイプ 1078
  - タイムコード 979
  - 打楽器のレジエンド 1141
  - タチエット 545, 547 (「長休符」.も参照)
  - 注釈 958
  - デフォルト設定 358
  - テンポ記号 400, 1064, 1066, 1068-1070, 1074
  - テンポの省略テキスト 1069
  - トークン (「トークン」を参照してください)
  - 入力 358, 968
  - 配置 359, 1082
  - パラグラフスタイル 1082
  - 非表示 1085
  - 表現 758, 766
  - 表示 1085
  - フィルター 395
  - 復元 944, 945
  - 複数の位置 1055, 1056
  - 譜表に対する位置 402
  - 譜表ラベル (「譜表ラベル」を参照してください) (「プレーヤーグループのラベル」.も参照)
- テキスト (続き)
  - フロータイトル 169
  - ペダル線 944, 945
  - 編集 361, 1068, 1078
  - マーカー 84, 370, 372, 977, 979
  - ライン 958, 968-971
  - リセット 1082
  - リハーサルマーク 973
  - リピートマーカー 991
  - 臨時記号 358, 360
  - 枠線 1083, 1084
- テキストアイテム 1077, 1078
  - 移動 419
  - カラー 51
  - 識別 1078
  - 入力 358
  - 編集 361
- テキストエディター 359, 361
  - 歌詞 841, 842
  - 記譜モード 359
  - コメント 434
- テキストフレーム 1078
  - 識別 1078
  - トークン 558
  - フロー見出し 526
  - 欄外見出し 526
- デクレッシェンド (「段階的強弱記号」を参照してください)
- デザイン
  - スラー 1031, 1032
  - 装飾音符のスラッシュ 816
  - 拍子記号 1109
  - 符頭 850, 853, 854
  - 矢印 956, 966
  - ライン 956, 966
- デタシェ (「演奏技法」を参照してください) (「アーティキュレーション」.も参照)
- デッドノート 918
- テヌート (「アーティキュレーション」を参照してください)
- テノール記号 (「音部記号」を参照してください)
- デバイス
  - オーディオ 51
- デフォルト設定 16, 51, 565, 630
  - アーティキュレーション 208
  - インストゥルメント名 165, 168
  - 演奏技法 950
  - 音符入力オプション 208
  - 音符のスペーシング 537, 538
  - キーボードショートカット 23, 53, 56
  - 強弱記号 418
  - 再生 473, 478, 626
  - スラー 418
  - 選択ツール 36
  - 範囲選択ツール 36
  - タブ譜の弦 201, 204
  - ハンドツール 36
  - ファイル名 501
  - 付点 208
  - 譜表のグループ化 719
  - 譜表のスペーシング 517, 534
  - 譜表ラベル 165, 168
  - フロー見出し 555

- デフォルト設定 (続き)
  - プロジェクトテンプレート 72
  - ボリューム 626
  - マウス入力 193
  - ライブラリー 630
  - リセット 630
  - 臨時記号 208
  - レイアウト 162, 630
  - 連桁のグループ化 702
- デフォルトの再生テンプレート 474
- 「デフォルト」のフロー見出し 552, 555
- デフォルトのページテンプレート 552, 553
  - 作詞者 810
  - 作曲者 810
  - タイトル 810
  - トークン 810
- デモプロジェクト 63
- デュレーション 398, 951
  - アーティキュレーション 671, 675
  - アルペジオ記号 897
  - 演奏技法 340, 344, 346, 398, 951, 954
  - 演奏される 590
  - オーディオ 87, 88
  - 音符 21, 181, 240-242, 583, 585, 587, 590
  - 記譜された 590
  - 休符 240
  - 強制 243
  - ジャズアーティキュレーション 923
  - 小節 21, 411, 677
  - 数字付き低音 398, 784, 785, 788
  - スラー 1039
  - 装飾音符 817
  - 打楽器 585
  - ビブラートバーのライン 914
  - フェルマータ 400
  - フロー 561
  - ペダル線 946
  - 横棒線 963
  - ライン (「デュレーション線」を参照してください)
  - 臨時記号 669
  - ロック 428
- デュレーション線 950, 956
  - 演奏技法 951, 953
  - 弦の指示記号 352, 353, 806, 950
  - 数字付き低音 784, 785, 788
  - 入力 340, 344, 346
  - ハンドル 949, 951
  - 非表示 398, 951, 952
  - 表示 398, 951, 952
- デュレーションを強制 177, 243
  - 音符の入力 243
  - 休符の入力 243
  - 有効化 177
- デュレーションをピッチの前に指定して音符を入力 201
- デュレーションをロック 177, 428
- デルタ 613, 614, 616
- 展開 398
  - アイテム 398
  - エディター 575, 576
  - オプション 38
  - 音符 240, 241, 814, 1117
  - キーエディター 575, 576
  - キャレット 199, 215
- 展開 (続き)
  - 組段 517, 518, 527, 536
  - 弦楽器 127
  - 小節 282, 284, 411, 412
  - 小節線 684, 686
  - スラー 1028
  - 選択範囲 390, 391
  - 装飾音符 814
  - デュレーション 240, 241, 398
  - 範囲 127
  - 譜表 517, 518, 536
  - メニュー 38
  - 連符 1117
- 転回
  - コード記号 455
  - 再生 455
  - 数字付き低音 366
- 転回形
  - コード記号 294
  - 数字付き低音 365, 780
- 展開矢印マーク 38
  - 「エクスペッションマップ」ダイアログ 634
  - プロパティパネル 34
- 点線
  - アタッチメント 419
  - オクターブ線 754
  - 休符 177
  - 強弱記号 758
  - スラー 1031
  - タイ 1088, 1089
  - 停止位置 413
  - テンポ記号 1074, 1075
  - 拍の単位 275
  - 符頭 853
  - ヘアピン 769
  - ライン 956
- 伝統音楽
  - 音楽フォント 632
  - 五線のサイズ 531
  - 調性システム 829
- テンプレート
  - アンサンブル 100, 103, 115, 116
  - 角括弧 72
  - カテゴリー 65
  - キーエディター 577, 618, 619
  - 再生 446, 473
  - 削除 619
  - 新規プロジェクト 63
  - タイトル 555
  - 譜表 72, 100, 116, 719
  - 譜表のグループ化 719
  - プレーヤー 100, 103, 115, 116
  - フロー見出し 555
  - プロジェクト (「プロジェクトテンプレート」を参照してください)
  - ページ (「ページテンプレート」を参照してください)
- テンポ 1064
  - bpm 1070
  - MIDI 録音 460
  - 描く 608
  - クリック設定 451
  - 検出 372, 980
  - 固定テンポ 460, 470

- テンポ (続き)  
 再生時にミュート 464  
 再生モード 451, 608  
 追従テンポ 460, 470  
 デフォルト 414, 1064  
 等式 (「テンポの等式」を参照してください)  
 トラック (「テンポトラック」を参照してください)  
 入力 610  
 範囲 1072  
 変更 611  
 変更の削除 580  
 マーク (「テンポ記号」を参照してください)  
 メトロノームマーク 1070  
 録音 460
- テンポエディター 451, 608  
 ズーム 576  
 高さ 575  
 追加 573, 577  
 テンポの変更 611  
 テンポ変更の移動 611  
 テンポ変更の入力 610  
 閉じる 573, 577  
 ポイントのコピー 579  
 ポイントの削除 580  
 ポイントの選択 578
- テンポ記号 608, 1064, 1074  
 poco a poco 1067  
 位置 1068  
 移動 419, 611, 1073  
 延長線 1064, 1074, 1075  
 外観 1067  
 ガイド 409, 1067, 1070  
 括弧 1066, 1067  
 カラー 51  
 形式設定 1075  
 検出 372, 980  
 構成要素 1066, 1067, 1073  
 固定テンポ変更 275, 1065  
 コピー 579  
 再生 414, 465, 1064, 1072, 1073  
 再生時にミュート 464  
 削除 414  
 順番 1073  
 小数点位置 277, 278, 1071  
 省略 1069  
 垂直位置 1055  
 スタイル 1075  
 整数 277, 278  
 選択 389, 390, 392, 394  
 相対テンポ変更 275, 1065, 1072  
 タイプ 272, 275, 1065  
 段階的テンポ変更 275, 1065, 1073, 1074  
 テキスト 400, 1065, 1068, 1069  
 テンポをリセット 275, 1065  
 等式 (「テンポの等式」を参照してください)  
 長さ 398, 1068  
 入力 272, 275, 277, 278  
 配置 1068  
 ハイフン 1075  
 拍の単位 273, 400, 1071  
 パネル 275  
 ハンドル 398, 1068  
 非表示 1070
- テンポ記号 (続き)  
 表示 1070  
 フィルター 395  
 複数の位置 1055, 1056, 1068  
 変更 400, 1067-1069, 1071, 1072  
 ポップオーバー 272  
 メトロノームマーク (「メトロノームマーク」を参照してください)  
 ライン 1074, 1075  
 リハーサルマーク 973  
 リピート 465
- テンポトラック 83, 84, 86, 451, 608  
 エディター (「テンポエディター」を参照してください)  
 書き出し 86  
 再生モード (「テンポトラック」を参照してください) (「テンポエディター」も参照)  
 ダイアログ 84, 86  
 非表示 455, 577, 608  
 表示 455, 577, 608  
 編集 (「テンポエディター」を参照してください)  
 読み込み 83, 84  
 「テンポトラックの読み込み」ダイアログ 84  
 「テンポトラックを書き出し」ダイアログ 86  
 テンポの等式 1076  
 入力 274, 275  
 パネル 275  
 ポップオーバー 274  
 テンポパネル 275  
 テンポ変更 (「テンポ記号」を参照してください)  
 「テンポを検出」ダイアログ 372  
 重要なマーカー 980
- と
- ドイツ (「ジャズアーティキュレーション」を参照してください)  
 同期  
 MIDI 607  
 インストゥルメント 571, 601, 607  
 楽譜にビデオを 173  
 キーエディター 571  
 強弱記号 601  
 トラック 571
- 統合 548  
 音符 232, 423  
 休符 1021, 1025, 1026  
 小節 414  
 小節リピート記号 1026  
 声部 423, 548, 1147, 1148  
 パートレイアウト 158  
 譜表 (「コンデンシング」を参照してください)  
 譜表ラベル 144, 145, 1048, 1050  
 プレーヤー 149, 158
- 動作 639, 647  
 等式  
 テンポ記号 275, 1076  
 トウッティ 1059  
 透明 (「非表示」を参照してください)  
 ツールブラック 509  
 トークン 558, 1078  
 SMuFL 559  
 音楽記号 559

- トークン (続き)  
 音部記号 559  
 最初のページ 553  
 タイトル 168  
 タイム 562  
 入力 558  
 日付 562  
 ファイル名 501, 558  
 譜表ラベル 559  
 フロー 168, 555, 560, 561  
 プロジェクト情報 69, 168, 560  
 ページテンプレート 553, 810  
 ページ番号 561  
 欄外見出し 553  
 臨時記号 559  
 ローマ数字 561
- 通し番号付き小節領域 689, 1002  
 位置 1006  
 移動 419  
 カウント 1003-1005  
 数の変更 1004  
 括弧 1005  
 強調表示 997  
 組段 1003  
 長さ 398  
 入力 388  
 パネル 378  
 ハンドル 398, 1002  
 非表示 1003  
 表示 1003  
 頻度 1004  
 フォントスタイル 1003  
 譜表に対する位置 1006  
 ポップオーバー 377
- ト音記号 (「音部記号」を参照してください)  
 閉じる (「開く」を参照してください)
- ドット  
 ギタータッピング 915  
 小節線 (「リピート小節線」を参照してください)
- トムトム (「無音程打楽器」を参照してください)  
 止め指 (「左手のフィンガリング」を参照してください)
- ドライ  
 リバーブ 629
- トライアド (「コード」を参照してください) (「コード記号」.も参照)
- トラック 449, 569, 620  
 Insert 620, 621, 623, 628, 629  
 MIDI (「MIDI CC エディター」を参照してください)  
 インストゥルメント (「インストゥルメントトラック」を参照してください)  
 演奏技法 (「演奏技法エディター」を参照してください)  
 オートメーション (「MIDI CC エディター」を参照してください)  
 音符の入力 583  
 カラー 450, 581, 582  
 キーエディター 569  
 強弱記号 (「強弱記号エディター」を参照してください)  
 組段 (「システムトラック」を参照してください)  
 コード (「コードトラック」を参照してください)  
 ズーム 455, 456, 575, 576  
 声部 450, 461, 462
- トラック (続き)  
 声部の個別再生 461, 462, 486  
 ソロ 463  
 タイプ 449  
 タイム (「テンポトラック」を参照してください) (「テンポエディター」.も参照)  
 高さ 455, 575  
 打楽器 (「打楽器エディター」を参照してください)  
 追加 577  
 テンポ (「テンポトラック」を参照してください)  
 幅 456, 576  
 ピアノロール (「ピアノロールエディター」を参照してください)  
 非表示 455, 573, 577  
 表示 455, 573, 577  
 ベロシティー (「ベロシティーエディター」を参照してください)  
 ボリューム 626  
 マーカー 452  
 ミュート 463  
 ロック 573  
 ロック解除 573
- ドラッグ 36, 408, 578 (「描く」.も参照)
- トラックインスペクター 440, 443
- トラック概要 441  
 MIDI CC (「MIDI CC エディター」を参照してください)  
 MIDI ピッチバンド (「MIDI ピッチバンドエディター」を参照してください) (「MIDI CC エディター」.も参照)  
 オートメーション (「MIDI CC エディター」を参照してください)  
 強弱記号 (「強弱記号エディター」を参照してください)  
 コードトラック 453  
 テンポエディター 608  
 テンポトラック 451 (「テンポエディター」.も参照)  
 ピッチバンド (「MIDI ピッチバンドエディター」を参照してください) (「MIDI CC エディター」.も参照)  
 マーカートラック 452
- ドラムエディター 1143  
 ドラムキット (「打楽器キット」を参照してください) (「ドラムセット」.も参照)  
 ドラムセット 140, 1125, 1126  
 インストゥルメントのフィルタリング 140  
 音符入力 220  
 音符の入力 217, 585  
 書き出し 1126  
 キットを定義 144  
 キャレット 217  
 声部 144, 1141  
 設定 140, 220  
 名前を付ける 140  
 符尾の方向 144  
 読み込み 1127
- ドラムの基礎 (「無音程打楽器」を参照してください)
- ドラムパッドパネル 190  
 ドラムロール (「トレモロ」を参照してください)
- トランスポート 470  
 ウィンドウ 470  
 基本オプション 26, 28  
 再生ヘッド 457  
 再生ヘッドの位置 470, 472

- トランスポート (続き)  
   非表示 470  
   表示 470  
   リピート 465  
 トランブルマン (「装飾音」を参照してください)  
 トランペット (「インストゥルメント」を参照してください)  
 ドリアン  
   コード記号 299, 732  
 取り消し線付きテキスト 359  
 トリル 877, 880, 888, 890, 1111  
   MIDI 録音 248  
   位置 878, 879  
   移動 419, 422, 878  
   延長線 (「トリル線」を参照してください)  
   音程 314, 883-886, 888, 889  
   音程の削除 887  
   外観 888  
   開始位置 879  
   開始音 891  
   ガイド 409, 883-886  
   カラー 51  
   記号の非表示 880  
   再生 659, 660, 890, 891  
   削除 414  
   サンプリング 891  
   生成 891  
   装飾音符 890  
   タブ譜 880  
   長さ 398  
   入力 314, 319, 320  
   配置 879  
   パネル 318, 320  
   速さ 881, 890, 891  
   ハリウッドスタイル 888  
   ハンドル 398  
   ピッチ 885, 886, 891  
   フィルター 395  
   譜表に対する位置 402  
   補助音符 888  
   ポップオーバー 314  
   ライン (「トリル線」を参照してください)  
   リセット 887  
   臨時記号 885, 888, 889  
 トリル線 881, 882  
   長さ 398  
   速さ 881, 882  
   非表示 882  
   表示 882  
 トリルの音程 883, 884, 889  
   位置 889  
   外観 888  
   ガイド 409, 884  
   削除 887  
   入力 319  
   ハリウッドスタイル 888  
   非表示 884  
   微分音 884-886  
   表示 883, 884  
   変更 885, 886  
   補助音符 888  
   リセット 887  
   臨時記号 885, 888  
   トリルの開始音 890  
 トルコ音楽  
   オクターブの分割 829  
 トレコルデ (「ウナコルダペダル」を参照してください)  
 (「ペダル線」も参照)  
 トレモロ 1111  
   MIDI 録音 248  
   アーティキュレーション 658  
   アタック 376, 383, 385, 1113  
   位置 1112, 1114  
   音価が指定された 1111  
   音価が指定されない 1111  
   角度 1112  
   再生 461, 462, 658-660  
   削除 1114  
   重音 376, 1111  
   ストローク (「トレモロストローク」を参照してください)  
   タイのつながり 1113  
   タイプ 376, 1111  
   打楽器 1132, 1133  
   単音 376, 1111  
   入力 376, 378, 383, 385  
   パネル 378, 385  
   速さ 1113  
   譜表をまたぐ 707, 710  
   ポップオーバー 376, 383  
   リリース 376, 383, 385, 1113  
   連符 1111  
 トレモロストローク 1016, 1111, 1113  
   数の変更 1113  
 トレモロプラグイン 623, 628  
 ドロップ (「ジャズアーティキュレーション」を参照してください)  
 ドロップフレームのタイムコード 981  
 トロンボーン (「インストゥルメント」を参照してください)  
 トンボ 510  
   印刷 494  
   書き出し 498
- ## な
- 内容  
   小節 679  
   テーブル 810  
   テンポ記号 1066, 1068, 1070, 1073  
   前付け 810  
   ライン 958  
 長さ 398  
   アルペジオ記号 320, 321, 896  
   インストゥルメント名 121, 165, 1041  
   演奏技法 949, 950, 953  
   延長線 949, 950, 953  
   オーディオ 88  
   オクターブ線 398  
   音符 241, 585, 587, 590, 591  
   音符の演奏されるデュレーション 590, 591  
   音符の記譜されたデュレーション 590  
   歌詞の延長線 844  
   歌詞のハイフン 844  
   強弱記号 398, 600  
   組段の分割記号 1055



## 長さ (続き)

弦の指示記号 949, 950  
 コード記号の括弧 737  
 ジャズアーティキュレーション 923  
 小節 411, 677  
 小節線 684, 686  
 小節リピート記号のフレーズ 400, 996  
 数字付き低音 784, 785, 788  
 ステムレット 713  
 スラー 1028, 1035  
 打楽器のレジェンド 1140  
 単位 47  
 ディヴィジのパスページ 419, 422  
 テンポ記号 1068  
 符尾 867  
 譜表ラベル 1041, 1043  
 プレーヤーグループ名 150  
 プレーヤー名 163  
 ヘアピン 761  
 ペダル線 938, 940  
 ホールドの線 784, 785, 788  
 ライン 355, 357, 398, 949–951, 953, 963–965  
 リバーブテール 88  
 リピート括弧 986  
 レセヴィブレタイ 1093  
 連符の大括弧 1120

なぞる (「演奏技法」を参照してください)

## ナチュラル

括弧 666, 871  
 入力 224  
 非表示 666, 871  
 表示 666, 871

## ナチュラルハーモニクス 868

外観 872, 874  
 非表示 869  
 表示 869

ナチュラルマイナー (「スケール」を参照してください)  
 (「調号」.も参照)

## ナット

コードダイアグラム 740  
 タブ譜 131, 132, 1060  
 フレット楽器 127

## ナビゲーション 58, 404, 405

アイテム 405  
 印刷プレビュー領域 32, 489  
 音符 405  
 音符入力 201, 204, 222  
 楽譜領域 405  
 歌詞のポップオーバー 364  
 キーエディター 576  
 記譜モード 405  
 キャレット 200  
 コード記号のポップオーバー 300  
 ジャンプ小節 58–60  
 小節 407  
 数字付き低音のポップオーバー 369  
 打楽器エディター 576  
 パートレイアウト 38, 42, 442  
 ピアノロール 576  
 フィンガリングのポップオーバー 254  
 フロー 406  
 ページ 406, 408  
 ミキサー 625

## ナビゲーション (続き)

リズムグリッド 194  
 リハーサルマーク 407

## 名前

インストゥルメント (「インストゥルメント名」を参照してください)  
 グループ 145  
 打楽器キット 140, 145  
 トークン 558  
 ドラムセット 140  
 譜表ラベル (「譜表ラベル」を参照してください) (「インストゥルメント名」.も参照)  
 プレーヤー 162, 163, 165, 558, 1043  
 プレーヤーグループ 148, 150, 1047, 1048  
 フロー 168, 169  
 フロー見出し 555  
 ミキサー 622  
 レイアウト 162, 164

## 名前の変更

インストゥルメント 165  
 エンドポイント 485  
 グループ 145  
 タイトル 168  
 打楽器キット 140, 145  
 ドラムセット 140  
 ファイル 63  
 プレーヤー 163  
 プレーヤーグループ 150  
 フロー 168  
 レイアウト 164

## 波線 899, 921, 956

グリッサンドライン 899, 900  
 ジャズアーティキュレーション 315, 318, 324, 325, 921, 924  
 トリル 881, 882  
 入力 320–325, 355  
 非表示 952  
 表示 951, 952, 966

## に

## ニエンテのヘアピン 773

スタイル 774  
 テキスト 773  
 入力 288, 291, 292  
 変更 774  
 丸 773

## 二重 567

値 567  
 オクターブ 237  
 音符のデュレーション 241  
 ケーデンス (「装飾音」を参照してください)  
 小節線 281, 285, 286, 682  
 スラッシュ 1053, 1111  
 全音符 181, 201, 240–242  
 付点音符 20, 209, 715  
 符尾 668, 1145 (「声部」.も参照)  
 臨時記号 426, 429, 430, 432, 670

## 日時 562

印刷 494  
 書き出し 498  
 コメント 433  
 自動保存されたプロジェクト 91



## 日時 (続き)

注釈 510

トークン 562

2 のべき乗ではない拍子記号 (「拍子記号」を参照してください)

日本語の歌詞でのスラー 847

## 入力 192

MIDI 80, 245, 250, 448, 473, 474, 478

MIDI ポイント 605, 607

VST インストゥルメント 448, 473, 474, 478

アーティキュレーション 208, 251, 252

アルペジオ記号 313, 316, 320

アンサンブル 100, 115, 116

位置 192

入れ子状のスラー 1036

入れ子状の連符 1116

インストゥルメント 98, 110, 122

インストゥルメントの変更 201, 204

エクスペッションマップ 648, 649, 651

エディター 577, 618

エリジョンスラー 362, 364

演奏技法 340, 344, 346, 583, 585, 588, 1135, 1136

オクターブ 237

オクターブ線 302, 304, 307, 308

音域の選択 204

オンコードのコード記号 294

音程 237

音符 200, 201, 204, 208, 215, 216, 237, 238, 243, 245, 583, 585

音部記号 302-306

歌詞 362, 364

括弧 294, 300, 365, 366, 666, 735, 762, 783, 786, 859, 871

括弧付きの符頭 859

カポ 132, 133

キーエディター 573, 577, 583, 598, 605, 610, 618

キーボードショートカット 56

ギタースクープ 316, 333, 334

ギターダイブ 316, 329, 331, 332

ギタータッピング 316, 339

ギターディップ 316, 335

ギターのライン 316, 336, 337

ギタープリダイブ 328

ギターバンド 316, 326, 327

ギターバンドホルドの線 910

ギターポストバンド 329

キャレット 195, 199

休止 309, 311, 312

休符 177, 187, 201, 225, 243

強弱記号 287, 288, 290-292, 598, 601, 766

強弱記号の修飾語句 288, 290-292, 766

組段区切り 542

組段に付くテキスト 358

グリッサンドライン 313, 316, 322, 323, 899

弦楽器 127

弦の指示記号 343, 352-354

弦の指示記号の線 398

コード 177, 230, 237, 238

コード記号 294, 296, 300, 301

コード記号の括弧 294, 300, 735

コード記号領域 300

コードダイアグラム 725, 740, 742

コードダイアグラムシェイプ 747

## 入力 (続き)

コメント 434, 437

再生効果 649, 660

再生テンプレート 478, 480

ジャズアーティキュレーション 313, 315, 324, 325

ジャズの装飾音 315, 319, 320

弱起 (アウフタクト) 262, 264, 269, 270, 411

小節 279, 280, 282-284

小節休符 226, 280

小節線 279, 281, 282, 285, 286

小節番号のカウント 377, 388

小節番号の変更 695, 697

小節リピート記号 377, 378, 387

スイッチ 649

スウィング再生 274

数字付き低音 365, 366, 369

数字付き低音のホルドの線 365, 366, 398, 784, 785

スクープ 333, 334

スラー 252, 337, 1036

スラッシュ付き声部 213, 1017

スラッシュ符頭 377, 378, 386

スラッシュ領域 377, 386

声部 211, 213

設定 193, 208

装飾音 313, 314, 319, 320

装飾音符 81, 229, 814

挿入モード 216

ソリスト 113

タイ 177, 227

ダイブ 328, 329, 331, 332

タイムコード 370, 978, 982

打楽器キット 124, 217, 583, 585, 588, 1135, 1136

打楽器キット内のインストゥルメント 143

打楽器キットにおける音符 217, 220, 585

打楽器のレジェンド 1138

タッピング 316, 339

タブ譜 222, 1061

段階的テンポ変更 272, 275, 277, 278, 610

中央配置の連符 705

中間休止記号 309-312

調号 258-261, 665

追加のリピート括弧 379, 381

ディップ 335

テキスト 358, 968

テンポ記号 272, 275, 277, 278, 610

テンポの等式 272

トークン 558

通し番号付き小節領域 377, 388

トリル 314, 319, 320

トリルの音程 886

トレモロ 376, 378, 383, 385

入力と編集 192

ハーブのペダリング 343, 350, 351

ハーモニクス 869

拍 280, 282, 284

パネル 182

ハンマーオン 316, 337

左手のフィンガリング 257

ビデオ 172

ビブラートバー 326, 328, 329

ビブラートバーのスクープ 333, 334

ビブラートバーのダイブ 331, 332

ビブラートバーのディップ 335

## 入力 (続き)

ビブラートバーのライン 336, 337, 398  
 拍子記号 262, 263, 266, 267  
 フィンガリング 254  
 フェルマータ 309, 311, 312  
 複数の声部への音符の入力 211  
 付点 201, 204, 208, 209  
 符頭 588, 1135, 1136  
 符頭の括弧 859  
 符尾 211, 1145 (「声部」.も参照)  
 符尾の方向 221  
 譜表 110, 115, 122, 1059  
 ブルオフ 316, 337  
 フレーム区切り 544  
 プレーヤー 100, 110, 116  
 プレーヤーグループ 149  
 ブレス記号 309-312  
 フロー 73, 153, 154, 433  
 ペダル線 340, 342, 347-350  
 ベロシティー 595  
 ベンディング 328  
 ホールドの線 398, 784, 785  
 ポストバンド 329  
 ポップオーバー 19, 182  
 マーカー 370-372, 452  
 マウス入力 193, 209  
 右手のフィンガリング 257  
 無音程打楽器 583, 585  
 メトロノームマーク 272, 277, 278  
 ライン 340, 344, 346, 355, 357  
 ラインのテキスト 968  
 リズミックフィール 272, 468  
 リズムグリッド 194  
 リテイク 347, 348, 350  
 リハーサルマーク 370  
 リピート括弧 375, 378-381  
 リピートマーカー 375, 378, 382, 383  
 両立しない演奏技法のグループ 651  
 臨時記号 208, 224, 665  
 レイアウト 157, 162  
 連桁 201, 700  
 連符 81, 233, 1116, 1117  
 任意の音符 (「括弧付きの符頭」を参照してください) (「括弧付きのコード記号」.も参照)

## ぬ

塗りつぶした符頭 850

## の

ノートベロシティー  
 MIDI インポート 248  
 ノート名  
 コード記号 297, 298  
 ハープのペダリング 929, 930, 934  
 符頭 853  
 ノッチ  
 スラー 1031  
 タイ 1088  
 ペダル線 (「ペダルのリテイク」を参照してください)  
 ノンアルペジオ記号 (「アルペジオ記号」を参照してください)

ノンドロップフレームのタイムコード 981

## は

## バー

グラフ 615  
 パーカッションマップ 653  
 エンドポイント 480, 487  
 音符入力 220  
 書き出し 658  
 カスタム 656  
 再生効果 653  
 作成 656  
 ダイアログ 653  
 ファイル形式 658  
 フィルター 653  
 読み込み 658  
 リセット 653  
 リンク 487  
 「パーカッションマップ」ダイアログ 653  
 バージョン  
 ファイル 67  
 パーセンテージ  
 音符のデュレーション 642, 1039  
 縮尺サイズ 400, 494, 507, 737, 797  
 垂直方向のスペーシング 518, 534  
 水平方向のスペーシング 527, 538  
 テンポ記号 1065, 1072, 1073  
 パート (「レイアウト」を参照してください)  
 パート形式 548-550  
 組段の形式設定 548  
 「パート形式をコピーする」ダイアログ 550  
 パート名 162, 164  
 パートレイアウト (「レイアウト」を参照してください)  
 ハーフディミニッシュ  
 スケール 299  
 ハープのペダリング 929  
 移動 419, 422  
 音域外の音符 856  
 外観 929, 930  
 ガイド 409, 929, 931, 932  
 グリッサンドライン 902, 929  
 計算 351  
 再生 929  
 ダイアグラム (「ハープペダルダイアグラム」を参照してください)  
 入力 343, 350, 351  
 ノート名 930  
 倍音 934  
 非表示 931, 932  
 表示 931  
 フィルター 395  
 ポップオーバー 343  
 枠線 933  
 ハープペダルダイアグラム 929, 930  
 位置 933  
 表示 930  
 ハーフホールディミニッシュ  
 コード記号 299  
 ハーモニクス 868  
 アーティフィシャル 868  
 外観 872, 874, 875  
 クエスチョンマーク 869

## ハーモニクス (続き)

弦番号 855, 1062  
 再生 868-870  
 スタイル 872, 875  
 タブ譜 869, 872  
 ナチュラル 868  
 入力 869  
 倍音 870  
 ピッチ 870  
 非表示 869  
 表示 869  
 符頭 854, 869, 872  
 臨時記号 871

ハーモニクマイナー (「スケール」を参照してください)  
 (「調号」.も参照)

バイオリン (「インストゥルメント」を参照してください)

倍音 868, 870  
 カポ 132-134  
 ハープのペダリング 934  
 連桁 711

## 背景 47

カラー 48, 49  
 グラデーション 49  
 塗りつぶし 806  
 ページ 48

## 背景の塗りつぶし

弦の指示記号 806  
 小節番号 688  
 小節リピート記号 995  
 譜表線 795

## 排他グループ

エクスペリションマップ 634

## 配置 414, 416

アルペジオ記号 896  
 移調 (「移調」を参照してください)  
 インストゥルメントの変更 125  
 インストゥルメント名 165  
 演奏技法 949, 954  
 オクターブ線の数字 755  
 音符 1147, 1148 (「声部列の並び順」.も参照)  
 カウント 993  
 楽章 152  
 歌詞 836, 837  
 休符 1019  
 強弱記号 760, 775, 776  
 組段 527, 534, 1042, 1058  
 コード記号 725, 728, 734  
 コピー 416-418  
 コンデンシング (「コンデンシング」を参照してください)  
 小節 527  
 小節番号 691, 692  
 声部 422-424, 1147, 1148  
 装飾音 878  
 段階的強弱記号 761  
 調号の臨時記号 825  
 ツール 414  
 テキスト 359, 1082  
 テンポ記号 1068  
 トリル 879  
 貼り付け 418  
 拍子記号 1107  
 フィルター 395, 396

## 配置 (続き)

付点 1148  
 譜表 527, 534, 1042, 1058  
 譜表ラベル 165, 1042  
 フロー 152  
 ペダル線 938  
 ライン 959, 961, 962, 965  
 リデュース 548 (「コンデンシング」.も参照)  
 リピート回数 993  
 リピート括弧 987

## 配置設定 539

音符のスペーシング 537, 538  
 組段あたりの小節数 539  
 譜表のスペーシング 517, 534  
 フレームあたりの組段数 540  
 別のレイアウトヘコピー 548, 549  
 ロック 539, 540

バイパス 623, 628 (「ミュート」.も参照)

ハイハット (「無音程打楽器」を参照してください)

## ハイフン

歌詞 362, 364, 832, 844  
 強弱記号 288, 764  
 テンポ記号 1075  
 拍子記号 1103, 1106  
 譜表ラベル 1045

八音記号 (「音部記号」を参照してください)

## 拍

1分あたり 1070  
 削除 280, 411, 677-679  
 弱起 (アウフタクト) (「弱起 (アウフタクト)」を参照してください)  
 選択 394  
 相対位置 403  
 挿入モード 410, 411  
 ディスプレイ 470, 472  
 入力 280, 282, 284, 410, 411  
 ポップオーバー 280  
 録音レイテンシー 248, 249

## 拍グループ 20, 699, 715

指定 263  
 タイ 1086  
 定義 715  
 拍子記号 1103, 1104  
 分子 1103  
 拍の単位 1070  
 設定 275  
 テンポ記号 273  
 拍の削除 280  
 拍の入力 280  
 メトロノームマーク 400, 1071  
 連符 236

## 拍の変調

連符 1117

## はさみ 177

スラッシュ 1012  
 タイ 1094  
 有効化 177

## 端

フレーム 555, 556  
 ページ 528  
 余白 528

## 場所

バックアップフォルダー 93

## パス

書き出し 74, 78, 82, 83, 86, 87, 500

バス記号 (「音部記号」を参照してください)

バスドラム (「無音程打楽器」を参照してください)

## 破線

アタッチメント 419

オクターブ線 754

歌詞 362, 364, 844

ギターバンドホールドの線 910

弦の指示記号の線 806, 951

ジャズアーティキュレーション 924

小節線 263, 684, 1097 (「結合拍子の拍子記号」.も参照)

数字付き低音 784

スラー 1031

タイ 1088, 1089

テンポ記号 1074, 1075

ビブラートバーのライン 336, 337, 914

譜表ラベル 1045

ヘアピン 769

ペダル線 943

ライン 355, 956

## パターン

コードダイアグラム 739, 746-748

反復 416

## 発音上のピッチ 160, 868

ハーモニクス 872

ピッチの入力 208

レイアウト 159

## バックアップ 92

数 93

自動保存 (「自動保存」を参照してください)

場所 93

## 撥弦楽器

アルペジオのフィンガリング 801

弦楽器 855

弦の指示記号 (「弦の指示記号」を参照してください)

スライド 801, 802

タブ譜 (「タブ譜」を参照してください)

チューニング 127

フィンガリング 254, 797

ポップオーバー 257

## 抜粋 (「フロー」を参照してください)

## パッチ

エンドポイント 480

再生 480, 633, 653

## バッファ

オーディオ 248, 249

## 羽根つき連桁 (「扇形連桁」を参照してください)

## パネル 33, 182

MIDI インストゥルメント (「トラックインスペクター」を参照してください)

VST インストゥルメント (「トラックインスペクター」を参照してください)

アルペジオ記号 318, 321

印刷オプション 492

印刷モード 489

演奏技法 343, 346, 349

延長 312

オクターブ線 308

音符 181

音部記号 304, 306, 308

キーエディター 569

## パネル (続き)

キーボード 187

ギターテクニク 318, 327, 332, 334, 335, 337

記譜記号 185

記譜モード 176, 181, 185, 565

休止 312

強弱記号 290, 292

グリッサンドライン 318, 323

再生モード 440

ジャズアーティキュレーション 318, 325

浄書モード 565

小節 282, 283

小節線 282, 286

小節リピート記号 378

スラッシュ符頭 378

設定モード 94

装飾音 318, 320, 321, 323, 325

調号 259, 261

調性システム 261

テンポ 275, 278

ドラムパッド 190

トレモロ 378, 385

非表示 27, 38, 39

表示 27, 38, 39, 186

拍子記号 265, 267, 270

プレーヤー 94, 95

フレットボード 189

フロー 94, 106

プロパティ 565

ペダル線 343, 349

ミキサー 620

リピート括弧 378

リピートマーカー 378

臨時記号 261

レイアウト 94, 103, 490

## 幅

エリジョンスラー 836, 847

音符 576

音符のデュレーション 537, 590 (「音符のスペーシング」.も参照)

角括弧 720, 722

キーエディター 576

空白の小節 1023

組段 527, 1058

組段の分割記号 1055

鍵盤 187

小節 527, 537, 1023, 1058

小節線 682

打楽器エディター 576

タセットバー 1025

中括弧 720

トラック 456, 576

ピアノロールエディター 576

拍子記号 1109

符頭 852

ヘアピン 761

ライン 527

臨時記号 668

レセヴィブレタイ 1093

列 68

幅広アルペジオ記号 893, 895

早送り 457, 470

## 速さ

bpm 1070  
 アルペジオ記号 897  
 再生 460, 1064  
 スウィング再生 467  
 装飾音符 817  
 テンポ記号 1064, 1071, 1073, 1074  
 トリル 881, 890, 891  
 トレモロ 1113  
 ビデオ 175  
 フレームレート 175  
 変更 277, 278, 460, 610, 611, 1071, 1073  
 連桁（「扇形連桁」を参照してください）

## パラグラフスタイル

歌詞 843  
 小節番号 690  
 存在しないフォント 68  
 タレット 545  
 テキストの入力 358  
 プレーヤーグループのラベル 1047  
 変更 1082

バラライカ（「フレット楽器」を参照してください）

## バランス

ミックス（「ミキサー」を参照してください）

## ハリウッドスタイルのトリル 888

位置 889  
 音程 889  
 表示 888

貼り付け（「コピー」を参照してください）

バルトークピチカート（「演奏技法」を参照してください）

## バルブ

フィンガリング 803

## バレ

コードダイアグラム 740, 748  
 追加 747  
 入力 340, 344, 346  
 非表示 949

## バロック

アポジャトゥーラ 812, 817  
 数字付き低音（「数字付き低音」を参照してください）  
 装飾音 318, 877  
 トリル 890, 891

## 範囲

アルペジオ記号 320, 321, 896  
 インストゥルメント 117, 127  
 音符 127, 856  
 音符のコピー 418  
 カウント 1003-1005  
 カラー 49, 51, 856  
 キュー 757  
 弦楽器 127  
 鍵盤 187  
 ジャンプ小節 58  
 小節番号 689, 1003-1005  
 選択 391  
 挿入モード 411, 412  
 打楽器のレジェンド 1140  
 通し番号付き小節領域 1003-1005  
 フロー 496, 497  
 プロパティ 566, 567  
 ページ 494, 496, 497  
 ページサイズ 506  
 メトロノームマーク 1070, 1072

## 範囲（続き）

用紙サイズ 506  
 ライン 357, 896, 963  
 半音階のグリッサンド 899  
 再生 902  
 半月形符頭 853, 854  
 番号  
 値フィールド 567  
 インストゥルメント 113, 118, 1045  
 歌詞 846  
 歌詞のライン 844-846  
 組段あたりの小節数 539  
 弦楽器（「弦の指示記号」を参照してください）  
 コードダイアグラム 744, 745, 747, 748  
 コンデンシング 1050  
 小節（「小節番号」を参照してください）  
 小節線 466  
 小節リピート記号 997, 998  
 数字付き低音（「数字付き低音」を参照してください）  
 スラッシュ符頭 1013  
 スラッシュ領域のカウント 1013  
 タブ譜（「タブ譜」を参照してください）  
 長休符 1025  
 通し番号付き小節領域 1002-1004  
 バックアップ 93  
 拍子記号 1104  
 譜表 519, 1052, 1053  
 譜表線 522, 1130, 1131  
 譜表ラベル 1045, 1050  
 プラグイン 443, 446, 447  
 フレームあたりの組段数 540  
 フレット（「フレット」を参照してください）（「タブ譜」も参照）  
 フロー（「フロー番号」を参照してください）  
 ページ 926  
 リハーサルマーク 975  
 リピート 466  
 レイアウト 161  
 連桁線 711  
 連符 1123  
 番号の付け直し  
 小節 695-697  
 フロー 154  
 レイアウト 161  
 半小節  
 連桁のグループ化 715  
 バンジョー（「フレット楽器」を参照してください）  
 半ステップ  
 グリッサンドライン 899  
 弦のピッチ 127  
 数字付き低音 368  
 調性システム 829  
 トリル（「半ステップのトリル」を参照してください）  
 ハープのペダリング 929  
 ピッチバンド 602  
 ベンドの音程 910, 918  
 臨時記号 224, 665  
 半ステップのトリル 883, 890  
 位置 889  
 外観 888  
 入力 314, 319, 320  
 非表示 880, 884  
 表示 880, 884

パンセ（「装飾音」を参照してください）

反転 [402](#), [1034](#)

アーティキュレーション [674](#)

印刷 [505](#)

カラー [50](#)

数字付き低音 [787](#)

スラー [1028](#), [1033](#), [1034](#)

装飾音符の符尾 [812](#)

タイ [1091](#)

フィンガリング [795](#)

符尾 [705](#), [707](#), [710](#)

ライン [967](#)

連桁 [702](#)

連符 [1121](#)

バンド [72](#)

EQ [623](#)

追加 [65](#), [100](#)

テンプレート [65](#), [72](#)

譜表のグループ化 [719](#)

プレーヤーの順番 [95](#), [112](#)

ハンドツール [36](#)

ページのドラッグ [408](#)

ハンドル

アルペジオ記号 [896](#)

演奏技法 [949](#), [951](#), [953](#)

強弱記号 [769](#)

弦の指示記号 [949](#)

コード記号 [730](#)

数字付き低音 [784](#), [788](#)

打楽器のレジェンド [1140](#)

デュレーション [398](#)

テンポ記号 [1068](#)

通し番号付き小節領域 [1002](#)

長さ [398](#)

フィンガリング [793](#)

リピート括弧 [986](#), [987](#)

連桁 [704](#)

連符の大括弧 [1120](#)

パンニング [621](#), [622](#), [627](#)

反復（「コピー」を参照してください）（「リピート」も参照）

反復開始線 [281](#), [682](#)

カウント（「リピート回数」を参照してください）

組段区切り [684](#)

調号 [684](#)

入力 [285](#), [286](#)

リピート回数 [465](#), [993](#)

反復記号パネル [378](#)

反復終了線 [281](#), [682](#)

カウント（「リピート回数」を参照してください）

入力 [285](#), [286](#)

リピート回数 [465](#), [466](#), [993](#)

リピート括弧 [985](#)

半分にする（「二重」を参照してください）

ハンマーオン [916](#)

移動 [919](#)

削除 [920](#)

スラー [916](#)

入力 [337](#)

譜表に対する位置 [919](#)

ポップオーバー [316](#)

## ひ

非圧縮の MusicXML [78](#), [79](#)

ピアノ [117](#)

押さえる音符（「括弧付きの符頭」を参照してください）

替え指のフィンガリング [793](#)

強弱記号（「強弱記号」を参照してください）

コード記号の再生 [454](#)

再生 [946](#)

スラー [252](#)

手の指示（「ライン」を参照してください）

ペダル線（「ペダル線」を参照してください）

リテイク [937](#), [938](#)

レベルの変更指示 [937](#), [938](#)

ピアノロールエディター [581](#)

演奏されるデュレーションと記譜されたデュレーション [590](#)

音符の移調 [588](#)

音符の移動 [586](#)

音符のコピー [589](#)

音符の削除 [590](#)

音符の選択 [578](#)

音符のデュレーション [583](#), [587](#), [590](#), [591](#)

音符の入力 [583](#)

ズーム [576](#)

スクロール [576](#)

声部の個別再生 [581](#)

高さ [575](#), [576](#)

ツール [571](#)

トラック [449](#)

ナビゲーション [576](#)

ピッチ [581](#), [583](#), [588](#)

連符 [581](#)

ピーキング [626](#)

非移調レイアウト [159](#)

非減衰（「演奏技法」を参照してください）（「レセヴィブレタイ」も参照）

非サスティン楽器 [773](#)

ベロシティ [594](#)（「ベロシティエディター」も参照）

菱形の符頭 [851](#), [852](#), [854](#)

打楽器 [1132](#), [1133](#), [1135](#), [1136](#)

ハーモニクス [869](#), [872](#), [874](#), [875](#)

臨時記号 [871](#)

ヒストグラムエディター

値の変更 [595](#)

ヒストグラムツール [612](#), [613](#), [616](#)

値の変更 [614](#)

グラフの種類 [615](#)

コントロール [613](#), [614](#)

非表示 [612](#)

表示 [612](#)

フィルター [615](#)

棒グラフ [615](#)

領域グラフ [615](#)

左ゾーン [33](#), [34](#)

設定モード [95](#)

左手のフィンガリング [797](#)

位置 [793](#), [800](#)

サイズ [797](#)

スライド [801](#), [802](#)

タッピング（「タッピング」を参照してください）



- 左手のフィンガリング (続き)  
 入力 254, 257  
 ハンマーオン (「ハンマーオン」を参照してください)  
 プルオフ (「ハンマーオン」を参照してください)  
 ポップオーバー 257
- 左フック (「ライン」を参照してください)
- 左ページ  
 から開始 523
- ピチカート (「演奏技法」を参照してください)
- ビッグバンド (「バンド」を参照してください) (「ジャズ」.も参照)
- ピッコロ (「インストゥルメント」を参照してください)
- ピッチ  
 移調 (「移調」を参照してください) (「移調音」.も参照)  
 移調音 122, 160  
 インストゥルメント 122, 125  
 エクスプレッションマップ 634, 648  
 オクターブ線 307, 308, 754  
 音符 428  
 音部記号 305, 306, 750  
 音符入力 204, 224  
 開放弦 127, 129  
 ギターテクニック 918  
 ギターの弦 129  
 クリック 451  
 弦楽器 127, 129, 747, 748, 855  
 弦の変更 1062  
 コードダイアグラム 747, 748  
 実音 160  
 ジャズアーティキュレーション 921  
 装飾音 877  
 調号 824  
 ディップ 918  
 トリル 883, 885, 886, 888, 890, 891  
 入力 208  
 ハーモニクス 868-870  
 倍音 868, 870  
 範囲 856  
 ピアノロールエディター 581, 588  
 微分音 238, 669, 829  
 フィルター 395  
 符頭 849, 853  
 フレット楽器の弦 129  
 変更 129, 424, 426, 428, 588  
 ベンド (「ピッチベンド」を参照してください)  
 ポップオーバー 237  
 メトロノームクリック 451  
 臨時記号 224, 665
- ピッチの入力 208
- ピッチベンド 899, 904  
 MIDI コントローラー 602, 605  
 ギター (「ギターベンド」を参照してください)
- ピッチをデュレーションの前に指定 204  
 アーティキュレーション 208  
 付点 208  
 有効化 177  
 臨時記号 208
- ビット解像度 87, 88
- ピットバンド (「バンド」を参照してください) (「プロジェクトテンプレート」.も参照)
- ビデオ 63, 170  
 ウィンドウ 173, 174  
 オーディオ 174, 620-622, 625  
 開始位置 173  
 形式 170  
 サイズ 174  
 再読み込み 172  
 探す 172  
 削除 174  
 ダイアログ 171  
 タイムコード 981, 982  
 チャンネル 620-622, 625  
 チュートリアル 63  
 追加 172  
 同期 173  
 パネル 372  
 非表示 173  
 フレームレート 175  
 フロー 106  
 ボリューム 174  
 マーカー 452, 977  
 ミキサー 620-622, 625  
 「ビデオのプロパティ」ダイアログ 171  
 非表示 39, 414, 616, 1085  
 fine 991  
 MIDI CC エディター 577, 603  
 MIDI ピッチベンドエディター 577  
 VST インストゥルメント 446  
 入れ替え可能な拍子の拍子記号 1097  
 インストゥルメントの移調 165, 1044  
 インストゥルメントの変更 120  
 インストゥルメントの変更ラベル 1046  
 インストゥルメント名 1041, 1043  
 エリジョンスラー 847  
 演奏技法 949, 952  
 演奏技法エディター 593  
 延長線 952  
 音符 1010  
 音部記号 305, 306, 751  
 音符の色 404, 510, 856  
 開始ページ番号 927  
 ガイド 404, 410, 542, 544  
 カウント 689, 993, 999, 1005, 1014  
 角括弧 666, 718, 721, 735, 736, 762, 783, 786, 859, 1048  
 歌詞番号 846  
 括弧 666, 735, 736, 762, 783, 786, 859  
 カポ 137-139  
 カラー 464, 856, 997, 1008, 1022, 1146  
 記号 949  
 ギタープリベンドの臨時記号 912  
 ギターベンドホルドの線 910  
 キャレット 199  
 休符 1021, 1023, 1024, 1026  
 休符の色 1022  
 強弱記号 763-765, 767  
 強弱記号エディター 577, 597  
 強調表示 404  
 空白の譜表 519  
 区切り用文字 764  
 組段の分割記号 1054  
 グリッサンドラインのテキスト 901  
 弦の指示記号 354, 398



## 非表示 (続き)

コーダ 991  
 コード記号 301, 725, 727, 730, 742  
 コード記号の括弧 735, 736  
 コード記号のクオリティ 733  
 コード記号のルート 733  
 コードダイアグラム 740, 742  
 コードダイアグラムのフィンガリング 744, 748  
 コメント 439  
 コンデンシングの色 404  
 再生ヘッド 458  
 システムトラック 393, 404  
 ジャンプ小節 60  
 小節休符 1021, 1023, 1024  
 小節線 263, 684, 1097  
 小節番号 687, 689, 690, 694, 697  
 小節リピート記号のカウント 999  
 親切臨時記号 666, 871  
 数字付き低音 366, 781, 782, 784  
 数字付き低音の括弧 783, 786  
 スラッシュ領域のカウント 1014  
 声部の色 404, 510, 1146  
 セーニョ 991  
 ゾーン 27, 39  
 タイムコード 983  
 ダカーボ 991  
 打楽器のレジェンドのガイド 1137  
 タレット 546  
 タブ 27  
 タブ譜 1061  
 ダルセーニョ 991  
 チャンネル 625  
 中括弧 718, 721  
 長休符 1026  
 調号 98, 258, 260, 261, 824, 826, 827  
 ツールバー 26  
 ディヴィジの色 404  
 ディヴィジ譜表 519-521  
 ディヴィジのラベル 1041  
 テキスト 1085  
 テキストの枠線 1083  
 デッドノート 918  
 テンポエディター 577  
 テンポ記号 1070, 1075  
 通し番号付き小節領域 1003, 1005  
 トラック 455, 573  
 トランスポートウィンドウ 470  
 トリル記号 880  
 トリルの延長線 882  
 トリルの音程 884  
 ハープのペダリング 931, 932, 934  
 ハーモニクス 869  
 ハイフン 764  
 パネル 27, 34, 38, 39, 95, 103  
 ヒストグラムツール 612  
 「ビデオ」ウィンドウ 173  
 ビブラートバーのライン 398  
 拍子記号 411, 1108, 1109  
 広がり付きのヘアピン 770  
 フィンガリング 744, 796  
 フィンガリングスライド 802  
 フェルマータ 822  
 符頭の括弧 859

## 非表示 (続き)

符尾 1012  
 譜表 107, 154, 158, 519-521, 1061  
 譜表ラベル 1041  
 部分的なハープのペダリング 934  
 プレーヤー 154, 158  
 プレーヤーグループのラベル 1048  
 フロー 158, 545  
 フロータイトル 526  
 フローパネル 106  
 フローページ番号 526  
 フロー見出し 63, 525  
 ページ番号 526, 927  
 ペダル線 941-943  
 ベロシティーエディター 577, 594  
 ホールドの線 784, 910  
 マーカー 977  
 ミキサー 620-622, 625  
 ミキサーのオーディオ出力 481  
 余白 404  
 余白を埋める休符 1011  
 ライン 398, 404, 784, 952, 1048, 1075  
 ラインのテキスト 968  
 欄外見出し 526  
 リピート回数 993  
 リピートマーカー 991  
 臨時記号 665, 666, 871, 884, 912  
 レセヴィブレタイ 1093  
 連桁 1012  
 連符 1120, 1123  
 枠線 404, 933, 1083  
 ビブラート (「演奏技法」を参照してください)  
 ビブラートバー 904, 909, 914  
 音程 910, 918  
 コード 909  
 再生 909  
 削除 414, 920  
 スクープ 914  
 ダイブ 909, 914  
 ディップ 335, 914, 918  
 デュレーション 398, 951  
 長さ 398  
 入力 328, 329, 331, 332, 336, 337  
 プリダイブ (「ギタープリバンド」を参照してください)  
 ライン 336, 337, 398, 914, 951  
 リターン 909, 914  
 ビブラートプラグイン 623, 628  
 微分音 669  
 EDO 829  
 移調 239  
 音程 238  
 ギターバンド 329, 908, 910  
 トリル 884-886  
 ヒューマナイズ  
 強弱記号 597  
 表  
 エンドポイントの設定 481  
 コメント 439  
 条件 640  
 スイッチ 638  
 動作 639  
 内容 (「前付け」を参照してください)

## 表 (続き)

パーカッションマップ 653  
 フォント 68  
 マーカー 372

## 秒 28, 470, 981

デュレーションのトークン 561

## 表記

音符 225, 429, 430, 432  
 コード記号 131, 724, 731, 732  
 臨時記号 225, 429, 430, 432

## 表記規則

アルペジオ記号 896  
 アンサンブル 72  
 演奏技法 949  
 歌詞 836  
 キュー 757  
 休止 820  
 休符 1019  
 強弱記号 759  
 声部 1147  
 装飾音 878  
 装飾音符 812  
 中間休止記号 821  
 調号 825, 826  
 テンポ記号 1068  
 トリル 878  
 トレモロ 1112  
 ハープのペダリング 933  
 フィンガリング 792  
 フェルマータ 820  
 ブレス記号 821  
 ペダル線 938  
 リハーサルマーク 973  
 臨時記号 665, 669, 825, 829

## 表記法

タイムコード 981  
 デュレーション 561

## 表現テキスト (「強弱記号の修飾語句」を参照してください)

## 表示

MIDI 入力 34  
 オーディオエンジン 34  
 親指 255  
 弦のフィンガリング 804, 805, 855  
 テンポ (「テンポ記号」を参照してください)  
 トリルの音程 883, 889  
 フィンガリング 255, 803  
 ホルンの支管 803

## 表示オプション 25, 36

印刷プレビュー 32  
 楽譜領域 30, 37  
 画像解像度 509  
 キーエディター 569  
 言語 46  
 再生 472  
 ゾーン 33  
 タイム 28, 472, 562  
 打楽器エディター 582  
 タブ 40  
 トランスポート 28  
 パネル 33, 39  
 ピアノロール 569, 581  
 日付 562

## 表示オプション (続き)

フレーム 512, 564  
 プロジェクトウィンドウ 29  
 ページ 512  
 レイアウト 29

## 拍子記号 1096, 1097

MIDI 録音 245  
 位置 266, 267, 1103, 1107  
 移動 419, 422  
 入れ替え可能な拍子 1097, 1109  
 大きい 1101  
 オープン 1097, 1103, 1105  
 音符のグループ化 21, 699, 715  
 外観 1109  
 ガイド 409, 680, 1103, 1105, 1108  
 カスタム 1097  
 括弧 263, 266, 1103, 1106  
 カットコモン 1107  
 休符のグループ化 699, 715  
 区切り用文字 1103, 1106  
 組段オブジェクト 1102  
 クリック 245  
 結合拍子 1097  
 交互拍子 1097  
 コモン 1107  
 混合拍子 1097  
 サイズ 1103, 1109  
 削除 414  
 弱起 (アウフタクト) 264, 269, 270, 1097, 1100  
 小節線 682, 686, 1107  
 小節番号 694  
 垂直位置 1055, 1056, 1101, 1103  
 スタイル 1103, 1106  
 選択 389, 392, 394  
 挿入モード 216, 410-412  
 タイ 1086, 1092  
 大括弧のグループ 1101  
 タイプ 263, 1097  
 多拍子 266, 267, 269, 270, 1096  
 単純拍子 1097  
 デザイン 1109  
 2 のべき乗ではない分母の拍子 1097  
 入力 262, 263, 266, 267  
 拍グループ 21, 1104  
 パネル 265  
 非表示 411, 1108, 1109  
 表示 1108, 1109  
 フィルター 395  
 フォントスタイル 1109  
 複合拍子 1097  
 複数の位置 1055, 1056  
 符頭 1105  
 譜表 1101, 1103  
 譜表の上 1102  
 分子 1096, 1103, 1104  
 分母 1096, 1103, 1105  
 変更 216, 400, 410-412, 680  
 変拍子 1097  
 ポップオーバー 263  
 予告 1099  
 連桁のグループ化 21, 699, 715  
 拍子記号の幅を狭める 1109  
 拍子記号 (拍子) パネル 265

- 表示タイプ 140  
 強弱記号 1129  
 打楽器キット 1125, 1130  
 変更 1131  
 編集領域 140, 1130
- 開きの幅  
 ヘアピン 769
- 開く 66  
 MIDI ファイル 66  
 MusicXML ファイル 66  
 ウィンドウ 44  
 エディター 577, 618  
 キーエディター 569, 577, 618  
 自動保存ファイル 91  
 タブ 40, 42  
 テンプレート 65  
 ドキュメント 63  
 トランスポートウィンドウ 470  
 「ビデオ」ウィンドウ 173  
 ビデオチュートリアル 63  
 ファイル 66, 91  
 フロー 442  
 プロジェクト 65-67, 91  
 ミキサー 620-622  
 レイアウト 38
- ピリオド  
 subito 767  
 歌詞 832  
 強弱記号 767  
 付点 177, 209
- 比率  
 音符のスペーシング 538  
 スウィング再生 467  
 装飾音符 816  
 連符 1123, 1124
- 広がり付きのヘアピン 770  
 非録音時の MIDI 入力データを記録 247, 470  
 ピンチハーモニクス 872, 875
- 頻度  
 自動保存 92  
 小節番号 687, 1004  
 小節リピート記号のカウント 998  
 スラッシュ領域のカウント 1014  
 タイムコード 983  
 通し番号付き小節領域のカウント 1004  
 トリル 881  
 ハーモニクス 868
- ふ**
- ファーストステップ  
 新規プロジェクトの開始 65
- ファイル 72  
 書き出し 72, 498, 500  
 異なるバージョンの Dorico 67  
 存在しないフォント 68  
 ビデオ 172  
 開く 66  
 読み込み 72
- ファイル形式 508  
 MIDI 80  
 MusicXML 77  
 PDF 508
- ファイル形式 (続き)  
 エクスプレッションマップ 633, 652  
 オーディオ 87, 88  
 グラフィックファイル 508  
 再生テンプレート 473  
 パーカッションマップ 658  
 バックアップ 92  
 ビデオ 170
- ファイル名 501  
 構成要素 501  
 生成用文字列 501  
 設定 501  
 トークン 558
- ファゴット (「インストゥルメント」を参照してください)  
 ファミリー  
 インストゥルメント 98, 475, 947  
 フォント 68
- フィードバック  
 コメント (「コメント」を参照してください)
- フィルター 395  
 EQ 623, 628, 629  
 Insert 623, 628, 629  
 アンサンブル 100, 115, 116  
 インストゥルメント 98, 100 (「インストゥルメントフ  
 イルター」.も参照)  
 エクスプレッションマップ 634  
 エフェクト 623, 628, 629  
 オプション 630  
 音符 395  
 歌詞 395, 835, 836  
 キーエディター 615  
 強弱記号 395  
 周波数 623, 628, 629  
 声部 395, 571, 615  
 選択 396  
 選択解除 396  
 打楽器 140  
 テンポ記号 395  
 ドラム 140  
 パーカッションマップ 653  
 ハープのペダリング 395  
 ヒストグラムツール 615  
 ピッチ 395  
 符尾の方向 395  
 プロパティ 565  
 ミキサー 623, 625, 628, 629
- フィンガータッピング (「タッピング」を参照してくださ  
 い)
- フィンガリング 792  
 MusicXML の読み込み 805  
 アルペジオ記号 801  
 位置 744, 792, 795, 798, 800  
 移動 744, 800  
 親指の文字 744, 745, 748  
 外観 797  
 替え指 793  
 角括弧 798  
 括弧 254, 255, 797  
 区切り用文字 803  
 弦楽器 855  
 弦のシフト指示 804, 805  
 コードダイアグラム 739, 740, 744, 745, 747, 748  
 削除 796, 797

- フィンガリング (続き)
  - スライド (「フィンガリングスライド」を参照してください)
  - タイプ 255, 803
  - タッピング (「タッピング」を参照してください)
  - 入力 254, 255
  - バルブ式金管楽器 803
  - 反転 795
  - ハンドル 793
  - ハンマーオン (「ハンマーオン」を参照してください)
  - 非表示 744, 796
  - 表示 796
  - フォントスタイル 797
  - 譜表に対する位置 795
  - 譜表の内側 795
  - プルオフ (「ハンマーオン」を参照してください)
  - フレット楽器 797 (「タッピング」も参照)
  - 変更 745, 748, 794
  - ポップオーバー 254, 255
  - ホルンの支管の指示記号 803
  - 予告 797
  - リセット 403
- フィンガリングスライド 801
  - 削除 802
  - ハンドル 801
  - 非表示 802
  - 表示 802
- フェーダー 620-622
  - 移動 626
  - リセット 626
- フェルマータ 818, 819
  - 位置 820
  - 移動 419
  - 同じ位置に複数 821
  - 外観 400
  - カラー 51
  - 削除 414, 822
  - 小節線 823
  - 声部 822
  - タイプ 400, 819, 822
  - デュレーション 400
  - 入力 309, 311, 312
  - 1つの譜表 822
  - 非表示 822
  - 表示 822
  - 譜表ごとの数 822
  - 変更 822
- フォーラム 63
- フォール (「ジャズアーティキュレーション」を参照してください)
- フォルダー
  - 書き出しパス 500
  - バックアップ 92, 93
- フォルツァンド (「強弱記号」を参照してください)
- フォルテ (「強弱記号」を参照してください)
- フォントスタイル 1078
  - PDF ファイル 509
  - SVG ファイル 509
  - 演奏技法 949
  - 音符 632
  - 楽譜 632
  - 歌詞 830, 842, 843
  - 記譜記号 632
- フォントスタイル (続き)
  - グリフ 632
  - コンデンシング 1050
  - 小節リピート記号 997
  - 数字付き低音 789
  - スラッシュ符頭 1013
  - 存在しないフォント 68
  - 通し番号付き小節領域 1003
  - 拍子記号 1109
  - プレーヤーグループのラベル 1047
- 付加音
  - コード記号 298
- 深さ
  - 入れ子状の連符 1115
  - オーディオ 627
- 吹き出し
  - コメント (「コメント」を参照してください)
- 副括弧 (「第2括弧」を参照してください)
- 復元
  - 音部記号 305, 306
  - テキスト 944, 945
  - ペダル線 944, 945
- 複合拍子の拍子記号 1097
  - 入力 263, 265-267
- 複縦線
  - 小節線 684
- 複数
  - 楽章 152
  - 組段あたりの小節番号 692
  - コーダ 990
  - セーニョ 990
  - バウンスロール (「トレモロ」を参照してください)
  - 譜表の入力 199, 215
  - ページ上のフロー 523
- 複数の譜表を使用するインストゥルメント 1052
  - スラー 252
  - 譜表の非表示 519-521, 534
  - 譜表をまたぐ連符 707-710
- 複数貼り付け 417, 418
- 複製
  - MIDI 579, 607
  - アイテム 416-418
  - エクスペッションマップ 648
  - 演奏技法 952
  - 音符 416-418, 589
  - 強弱記号 601
  - コピー (「コピー」を参照してください)
  - 再生テンプレート 478
  - スイッチ 649
  - テンポ記号 579
  - パーカッションマップ 656
  - プレーヤー 111
  - フロー 153
  - ポイント 579, 601, 607
- 複声部の状況 1145
  - アーティキュレーション 672
  - 音符 1149
  - 音符位置 1147
  - 音符の入力 211
  - ギタープリベンド 911
  - 休符 1019, 1021
  - 強弱記号 402, 765
  - スラー 1028

## 複声部の状況 (続き)

スラッシュ 1009, 1010  
 声部列の並び順 1148  
 装飾音 402, 878  
 装飾音符 812, 1028  
 タイ 1090  
 フェルマータ 820, 822  
 符尾の方向 812, 864, 1149

含める (「除外」を参照してください)

## 符鉤

音符 863  
 符尾 863  
 譜表の上 (「ガイド」を参照してください)  
 マーカー (「マーカー」を参照してください)

## 節 868

変更 870

## 部数

複数印刷 494

## フック

演奏技法 950, 952  
 ペダル線 937, 941, 942  
 連符 1120

## 付点 209, 715

移動 1148  
 音符 (「付点音符」を参照してください)  
 音符の分割 242  
 数 209, 240  
 声部 1148  
 挿入モード 410  
 入力 201, 204, 208, 209, 240  
 ピッチをデュレーションの前に指定 208  
 和音モード 232

## 付点音符 209, 715

音符のグループ化 20, 715  
 強制 243  
 三重 209  
 スウィング再生 467  
 テンポの等式 1076  
 二重 209  
 入力 177, 209

## 符頭 850

Aikin 853  
 Funk 853  
 Walker 853  
 X形 851  
 アーティキュレーション 674  
 円形 850  
 演奏技法 588, 1132-1136  
 大きい 852  
 角括弧 (「括弧付きの符頭」を参照してください)  
 括弧 (「括弧付きの符頭」を参照してください)  
 カラー 51  
 キュー (「キュー」を参照してください)  
 くさび形 851  
 形状 850, 853 (「符頭セット」.も参照)  
 五線譜 1134  
 サイズ 400, 757, 850  
 三角 851  
 四角 853  
 スラッシュ 852, 1007, 1016, 1132  
 セット (「符頭セット」を参照してください)  
 タイプ 850  
 打楽器 217, 585, 588, 1132-1135, 1137

## 符頭 (続き)

長方形 853  
 デザイン 850, 853, 854 (「符頭セット」.も参照)  
 点線 853  
 ハーモニクス 869, 872  
 半月 853  
 菱形 851, 852, 869, 872  
 ピッチ依存 853  
 拍子記号 1105  
 変更 854  
 ミュート 852  
 無音程打楽器 1133, 1134  
 矢印 851  
 ライン 965

## 符頭セット 849, 850, 853

音度 853  
 タイプ 849  
 デザイン 850, 853  
 ピッチ依存 853

符頭に連結されたライン (「ライン」を参照してください)

不透明度 409, 500, 509

## 太さ

角括弧 720, 737  
 括弧 737  
 弦のシフト指示 804  
 コード記号 737  
 装飾音符のスラッシュ 816  
 タイ 1089  
 拍子記号 1109

## 太字 359, 1078

## 符尾 699, 863

アーティキュレーション 674  
 オーディオ 87, 88  
 オルタードユニゾン 668  
 間隔 708 (「音符のスペーシング」.も参照)  
 ステムレット (「ステムレット」を参照してください)  
 スラー 1029  
 スラッシュ符頭 1009, 1012, 1016  
 声部 863, 866, 1148  
 装飾音符 816  
 タイ 865  
 タブ譜 1061  
 デュレーション 181, 201, 240-242  
 トレモロ 1111, 1114  
 トレモロの削除 1114  
 長さ 816, 867  
 二重 211, 668, 1145 (「声部」.も参照)  
 入力 211, 1145 (「声部」.も参照)  
 反転 705, 707, 710  
 符鉤 863  
 符尾の分割 668, 669  
 譜表をまたぐ 707, 710  
 方向 (「符尾の方向」を参照してください)  
 方向の変更の解除 866  
 連桁 701, 708  
 連桁の位置 709  
 連桁の解除 701  
 符尾が上向きの声部 (「声部」を参照してください)  
 符尾が下向きの声部 (「声部」を参照してください)  
 符尾なし  
 スラッシュ符頭 195, 213, 1016  
 符尾の分割 668  
 外観 669

## 符尾の方向 863

ギタープリベンド 911  
 コード 864  
 スラー 1030, 1033  
 スラッシュ符頭 866, 1009  
 声部 423, 863, 866, 1145  
 装飾音符 812, 816  
 タイ 865  
 第3線 863  
 打楽器キット 140, 144, 221, 1141, 1142  
 単一の声部の状況 863, 866  
 中央配置の連桁 705  
 ドラムセット 144  
 フィルター 395  
 複声部の状況 864  
 譜表に対する位置 702  
 譜表の第3線上にある音符 863  
 譜表をまたぐ連桁 707  
 変更 423, 865, 866, 1009  
 他の譜表まで伸びた音符 707, 710, 1149  
 リセット 703, 866  
 連桁グループ 864  
 連桁の位置 702, 709

## 譜表 1051

アイテムのコピー 416, 417  
 移調楽器 122  
 1線 978, 982, 983, 1048, 1051, 1130  
 移動 516, 517, 528, 530  
 インストゥルメントの変更 119, 121  
 インストゥルメントの変更ラベル 1046  
 インデント 527, 1042, 1052, 1057, 1058  
 大きな拍子記号 1103  
 オッシア譜表 (「オッシア譜表」を参照してください)  
 音符 422, 1060, 1061  
 音部記号 753  
 音符入力 199, 215  
 音符を伸ばす 707, 710  
 角括弧 72, 718, 719  
 数 519, 522, 1052, 1053  
 カラー 50  
 間隔 518, 989, 1058  
 ギャレービュー 45  
 休止 820  
 強弱記号 291, 292, 402, 765  
 強弱記号のリンク 418, 776  
 空白 (「空白の譜表」を参照してください)  
 (「\*\*\*DELETE\*\*\*」.も参照)  
 組段オブジェクト 1055, 1056  
 組段区切り 541  
 組段の分割記号 1053, 1054  
 グリッサンドライン 322, 323  
 グリッド 1048, 1130  
 グループ 148, 685, 719 (「譜表のグループ化」.も参照)  
 弦の指示記号 (「弦の指示記号」を参照してください)  
 コード記号 159, 294, 725, 727, 729, 730  
 五線譜 1048, 1051, 1130  
 固定 539, 540  
 コメント 433, 435  
 コンデンシング (「コンデンシング」を参照してください)  
 サイズ (「譜表サイズ」を参照してください)  
 再生 458

## 譜表 (続き)

弱起 (アウフタクト) (「弱起 (アウフタクト)」を参照してください)  
 順番 112, 113  
 小節休符 (「小節休符」を参照してください)  
 小節線 684, 686  
 小節番号 690-692  
 衝突回避 517, 518, 534, 536  
 白 50  
 垂直方向のスペーシング (「譜表のスペーシング」を参照してください)  
 スウィング再生 468  
 数字付き低音 365, 780  
 スペーシング (「譜表のスペーシング」を参照してください)  
 スラー 1035, 1037  
 スラーのリンク 418  
 声部 211  
 選択 391  
 タイ 227, 1093  
 ダイアログ 533  
 タイムコード 978, 982, 983  
 高さ 516-518, 528, 530, 531  
 打楽器 1130, 1131  
 タチエット 545  
 タブ譜 1060, 1061  
 調号 260, 261, 824  
 追加 110, 115, 122, 1052, 1059  
 ディヴィジ 1059  
 テキスト 358, 1055  
 テンポ記号 1055  
 トレモロ 707, 710  
 配置設定 539, 540  
 配置ツール 414  
 幅 527  
 非表示 107, 154, 158, 519-522, 1061  
 表示 45, 154, 158, 519-522  
 拍子記号 266, 267, 269, 270, 1055, 1096, 1101-1103, 1107  
 フィンガリング 795  
 フェルマータ 822  
 複数に入力 199, 215  
 複数の声部 211, 548  
 符尾の長さ 867  
 譜表ラベル (「譜表ラベル」を参照してください)  
 分割 382, 383, 989  
 分割記号 (「組段の分割記号」を参照してください)  
 (「分割の矢印」.も参照)  
 ページビュー 45  
 マーカー 978  
 余白 527, 528, 530  
 ラスタライズ (「譜表サイズ」を参照してください)  
 ラベル (「譜表ラベル」を参照してください)  
 リデュース 548  
 リハーサルマーク 1055, 1056  
 リピート括弧 1055, 1056  
 リピートマーカー 992  
 レイアウトオプション 1052  
 連桁 707-710  
 譜表サイズ 507, 516, 531  
 MusicXML ファイル 77  
 カスタム 533  
 個々の譜表 532



- 譜表サイズ (続き)
  - 五線のサイズ 531
  - 線間の高さ 531
  - ダイアログ 533
  - 変更 516, 532, 533
  - レイアウト 1052
- 譜表上の位置
  - 音符入力 220
  - 打楽器 588, 1132, 1133, 1135, 1136
  - 打楽器キット 146, 220
  - ライン 896, 962-964
- 譜表線
  - 数 522, 1130, 1131
  - 弦の指示記号 806
  - スラー 1029
  - タブ譜 127, 1060
  - 塗りつぶし 795, 806
- 譜表に対する位置
  - アーティキュレーション 674
  - 演奏技法 402
  - オクターブ線 402, 754
  - 歌詞 839
  - ギタープリベンド 911
  - ギターベンド 402
  - チューラベル 402
  - 強弱記号 402, 759
  - 弦の指示記号 352-354, 806, 808
  - 小節番号 693
  - 数字付き低音 787
  - スラー 1034
  - スラッシュ領域のカウント 1015
  - 装飾音 402
  - 打楽器のレジェンド 402
  - タッピング 919
  - テキスト 402
  - 通し番号付き小節領域のカウント 1006
  - トリル 402
  - ハーモニクス 874
  - ハンマーオン 919
  - 左手のフィンガリング 800
  - フィンガリング 795, 798
  - プルオフ 919
  - ペダル線 938
  - 変更 402
  - リセット 403
  - リピートマーカー 992
  - 連桁 702
  - 連符の大括弧 1121
- 譜表に対する配置
  - 歌詞 839
  - ライン 961, 962
  - リハーサルマーク 973
- 譜表に付くテキスト 1077, 1078
  - 移動 1082
  - ガイド 409
  - 形式設定 359, 361, 1082
  - 選択 389
  - 入力 358
  - 配置 1082
  - パラグラフスタイル 1082
  - 非表示 1085
  - 表示 1085
- 譜表に付くテキスト (続き)
  - 譜表に対する位置 402
  - 枠線 1083
- 譜表の共有 (「コンデンス」を参照してください) (「デ  
ィヴィジ」も参照)
  - 譜表のグループ化
    - アンサンプルタイプ 718, 719
    - 小節線の結合 684
    - デフォルト設定 72, 718, 719
    - プレーヤーグループ 148
    - 変更 718
- 譜表の下書きを作る (「譜表の草案を作る」を参照してく  
ださい)
  - 譜表の手動表示/非表示 520, 521
  - 譜表のスペーシング 516, 534
    - ギャラリービュー 534, 536
    - コンデンス 548
    - 最後の組段 527
    - 水平 527
    - デヴィジ 518
    - デフォルト設定 517, 534
    - 譜表の非表示 519-521
    - 変更 517, 518, 534
    - リハーサルマーク 973
    - 両端揃え 518, 527, 534
    - レイアウトオプション 630
- 譜表の草案を作る 98, 100
- 譜表冒頭部 810
  - ページテンプレート 552
- 譜表ラベル 162, 1040
  - Cubase 1041
  - MusicXML の読み込み 1041
  - 移調楽器 1040, 1044, 1045
  - インストゥルメントの変更ラベル 1046
  - インストゥルメント名 144, 145, 162, 165, 168, 559,  
1041, 1043
  - インデント 1042, 1057
  - 改行 1045
  - 角括弧 1047, 1048
  - 括弧 1045
  - ギャラリービュー 36
  - 区切り用文字 1045
  - グループ化 144, 145, 1047, 1048, 1050
  - コンデンスされた譜表 1050
  - 最初の組段のインデントの変更 1058
  - 斜体 165
  - ソロ 113
  - 打楽器 140, 144, 145, 1043, 1048, 1130, 1140
  - デヴィジ 1050
  - デフォルト設定 72
  - トークン 559
  - 長さ 1041, 1043
  - ナンバリング 118, 1043, 1050
  - 配置 165, 1042
  - 非表示 1041
  - 表示 1041
  - プレーヤーグループ (「プレーヤーグループのラベ  
ル」を参照してください)
  - プレーヤー名 163, 1043
  - プロジェクトテンプレート 72
  - 変更 165, 1043-1045
  - リセット 168



- 譜表をまたぐ  
 アルペジオ記号 320, 321  
 スペーシング 708  
 スラー 252, 398, 419, 422, 1035  
 タイ 227, 1093  
 トレモロ 707, 710  
 符尾 707, 710  
 ライン 355, 357  
 リセット 710  
 連桁 707-710
- プライマリー  
 インストゥルメント 573, 601, 605, 607
- ブライム 561
- プラグイン 473  
 インスタンス 443, 446  
 エクスプレッションマップ 487, 634  
 エンドポイント 473, 480, 486, 487  
 許可 461  
 再生 443, 446, 473, 621  
 設定 475, 481, 484-486  
 パーカッションマップ 487  
 ブロック 461  
 変更 473, 629  
 保存 484, 485  
 ミキサー 481, 621, 623  
 リバーブ 629  
 ロード 448
- + 記号  
 キャレット 195  
 タッピング 915  
 拍子記号 263, 1097  
 ミュート (「演奏技法」を参照してください)  
 リムショット (「演奏技法」を参照してください) (「演奏技法固有の符頭」.も参照)  
 ブラスバンド (「バンド」を参照してください) (「プロジェクトテンプレート」.も参照)  
 フラッタータンギング (「演奏技法」を参照してください)  
 フラット  
 スラー 1032
- フリジアン  
 コード記号 299, 732
- プリセット  
 エフェクト 647  
 ズーム 37  
 背景色 49  
 譜表サイズ 531
- プリダイブ (「ギタープリベンド」を参照してください)  
 フリップ (「ジャズの装飾音」を参照してください)  
 プリベンド (「ギタープリベンド」を参照してください)
- 振り分け  
 値 612  
 組段あたりの小節数 539  
 小節の拍 715  
 フレームあたりの組段数 540  
 フレームあたりの譜表数 518  
 ベロシティ 612
- プリンター 503  
 選択 494
- ブルースギターのポストベンド 908
- フルート (「インストゥルメント」を参照してください)  
 プルオフ (「ハンマーオン」を参照してください)  
 フルスコアレイアウト (「レイアウト」を参照してください)
- フレーズ  
 コード記号領域 730  
 小節リピート記号 400, 996  
 スラー 1027
- フレーム 556, 1083  
 移動 528, 529  
 間隔 528-530  
 区切り 512, 543  
 組段 518, 527, 540  
 コピー 552, 553  
 制限 528  
 トークン 558  
 破線 555  
 非表示 404  
 譜表 518, 527  
 フロー見出し 526, 528, 529, 555  
 余白 512, 528, 530  
 欄外見出し 526
- フレーム区切り 512, 539, 543  
 移動 541  
 演奏技法 949  
 音部記号 750  
 ガイド 409, 544  
 削除 545  
 小節線 541  
 小節リピート記号 544  
 スラー 1030  
 挿入 544  
 タイ 1091  
 調号 827  
 ディヴィジ 1059  
 左に最初のページ 523  
 拍子記号 1099  
 譜表のスペーシング 517  
 譜表の非表示 520  
 譜表の表示/非表示 520  
 別のレイアウトヘコピー 548-550  
 リピート括弧 987
- フレーム使用率のしきい値  
 両端揃え (垂直方向) 518, 534  
 両端揃え (水平方向) 527
- フレームチェーン  
 楽譜 (「楽曲フレームチェーン」を参照してください)  
 プロパティ 551, 565-567
- フレームレート 175  
 ダイアログ 171  
 トランスポートウィンドウ 470, 472  
 ドロップフレームのタイムコード 981  
 ノンドロップフレームのタイムコード 981  
 変更 171, 175
- プレーヤー 18, 107, 109  
 MIDI の書き出し 82, 83  
 アンサンブル 95, 115  
 移調 122  
 移調の変更 125  
 移動 112, 113, 152  
 インストゥルメント 19, 45, 117, 122, 125  
 インストゥルメントの順番 126  
 インストゥルメントのナンバリング 118  
 インストゥルメントの変更ラベル 1046  
 オーディオの書き出し 87  
 オッション譜表 1053  
 音部記号 751

- プレイヤー (続き)
  - カード 95
  - 書き出し 74
  - カラー 450, 581, 582
  - 間のインストゥルメントの移動 126
  - 空白の譜表 519
  - 組段の分割記号 1054
  - グループ (「プレイヤーグループ」を参照してください)
  - グループから削除 152
  - グループ間の移動 151
  - 結合パート 158
  - コード記号 294, 725
  - コピー 111
  - コンデンシング 548
  - 最大数 109
  - 削除 114, 126, 151
  - シングルプレイヤー 95, 109, 110
  - スウィング再生 468, 470
  - 数字付き低音 365, 781
  - スコア上の位置 112, 113
  - セクションプレイヤー 95, 109, 110
  - ソート 112
  - ソリスト 113
  - ソロ 463, 464, 620
  - 打楽器キット 124
  - タブ譜 1060, 1061
  - 追加 98, 100, 110, 115, 116, 122, 149
  - 追加の譜表 1052
  - ディヴィジ 1059
  - トークン 558
  - 名前を付ける 162-165, 1043
  - パートレイアウト (「レイアウト」を参照してください)
  - パネル 94, 95
  - パンニング 627
  - ピッチ 122
  - 非表示 154, 158
  - 表示 154, 158
  - 複数のインストゥルメント 45, 122, 163, 1043
  - 複製 111
  - 譜表 520, 521
  - 譜表サイズ 532
  - 譜表ラベル 1043
  - プレイヤー名 163
  - フロー 107, 154
  - フローから削除 154
  - フローに追加 154
  - 保存 103
  - ボリューム 626
  - マージ 73, 74, 77
  - ミュート 463, 464, 620
  - 読み込み 73, 74
  - リスト 162, 558
  - レイアウト 107, 158, 164
- プレイヤーカード 95, 107
  - 展開矢印マーク 38
- プレイヤーグループ 95, 148
  - アンサンブル 100
  - 削除 151
  - 作成 149
  - 大括弧のグループ化 685
  - 名前を付ける 150
- プレイヤーグループ (続き)
  - プレイヤーの移動 151
  - プレイヤーの削除 152
  - プレイヤーの追加 149
  - ラベル (「プレイヤーグループのラベル」を参照してください)
  - プレイヤーグループのラベル 1040, 1047
    - 非表示 1048
    - 表示 1048
    - フォント 1047
  - 「プレイヤーグループ名を変更」ダイアログ 150
  - プレイヤーパネル 94, 95
  - プレイヤー名 162
    - インストゥルメントトラック 450
    - グループ (「プレイヤーグループのラベル」を参照してください)
    - トークン 558
    - 譜表ラベル 1043
    - 変更 163
    - リセット 163
  - 「プレイヤー名を変更」ダイアログ 163
  - プレイヤーラベル
    - 非表示 1046, 1048
    - 表示 1046, 1048
    - 譜表ラベル 1040, 1043, 1047, 1050
  - プレーンフォント 1078
    - 演奏技法 947
    - 弦の指示記号 806
    - 拍子記号 1109
  - ブレス記号 818, 820
    - 位置 821
    - 移動 419, 422
    - 同じ位置に複数 821
    - 外観 400
    - カラー 51
    - 削除 414
    - タイプ 400, 820
    - 入力 310-312
  - フレット 127, 1060
    - 位置 127
    - 音域外の音符 1062
    - 音程 127
    - 音符入力 189, 222
    - 開始番号 740, 747, 748
    - 角括弧 (「括弧付きの符頭」を参照してください)
    - 括弧 (「括弧付きの符頭」を参照してください)
    - カポ (「カポ」を参照してください)
    - 弦番号 855
    - コードダイアグラム (「コードダイアグラム」を参照してください)
    - 削除 127, 748
    - スペーシング 127
    - 追加 127, 222, 748
    - 変更 1062
  - フレット楽器 127
    - アルペジオのフィンガリング 801
    - 移調 122, 127, 132-135
    - 音符入力 189
    - 開放弦のピッチ 129
    - カポ (「カポ」を参照してください)
    - ギターテクニック (「ギターテクニック」を参照してください)
    - ギターバンド 904

## フレット楽器 (続き)

弦楽器 127, 129, 131, 855  
弦の指示記号 (「弦の指示記号」を参照してください)  
コード記号 131, 134, 732  
コードダイアグラム 739, 740  
スライド 801, 802  
タブ譜 (「タブ譜」を参照してください)  
チューニング 125, 127, 131, 134, 135, 732  
チューニングの書き出し 130  
チューニングの変更 98, 125, 127, 129  
チューニングの読み込み 130  
追加 98, 122  
ディチューン 131, 134, 135  
ハーモニクス 868-870, 872  
ピンチハーモニクス 875  
フィンガリング 254, 797  
フレット 127  
ポップオーバー 257  
フレットボードパネル 189  
プレビュー  
印刷プレビュー 32, 489  
音符のスペーシング 538  
画像 69, 90  
カラー 48, 49  
ファイル名 501  
プロジェクト 69, 90  
触れるピッチ 868  
ハーモニクス 872  
フロアタム (「無音程打楽器」を参照してください)  
フロー 18, 107, 152  
MIDI インポート 80  
MusicXML ファイル 79  
移調 425, 426  
移動 406, 544  
印刷 496, 497  
インストゥルメントの変更ラベル 1046  
インデント 1057, 1058  
オーディオ 87, 88  
カード 106  
書き出し 74, 75, 496, 497  
切り替え 442  
空白の小節の削除 679  
組段 527  
組段の分割記号 1054  
コピー 73, 153  
再生 486  
削除 155  
順番 69, 154  
声部 486  
選択 391  
ソート 154  
タイトル 168, 169, 526  
タイムコード 106  
タッチエット 545, 546  
調号 824  
追加 153, 433  
デュレーション 561  
テンポトラック 83  
トークン 560, 561  
トリミング 280, 285, 286, 679  
ナビゲーション 406  
名前 168, 169  
パネル 106

## フロー (続き)

番号 (「フロー番号」を参照してください)  
ビデオ 106, 170, 172, 173  
非表示 158  
表示 158  
開く 442  
複製 153  
譜表サイズ 532  
譜表ラベル 1041  
プレーヤー 107, 154  
プレーヤーの削除 154  
プレーヤーの追加 154  
プロジェクトテンプレート 72  
分割 433  
ページ上に複数 523  
ページテンプレート 524  
ページ番号 526, 561  
マージ 73  
見出し (「フロー見出し」を参照してください)  
読み込み 73, 74, 77, 80  
両端揃え 527  
臨時記号の有効範囲ルール 669  
レイアウト 107  
レイアウトから削除 158  
レイアウトに追加 158  
フローカード 107  
フローのトリミング 280, 679  
「フローの読み込みオプション」ダイアログ 74  
フローパネル 94, 106  
フロー番号 154  
トークン 561  
フロー見出し 555  
変更 69, 154  
フロー見出し 69, 552, 553, 555  
移動 529  
間隔 528, 529, 742  
タイトル 526  
デフォルト 555  
非表示 63, 525  
表示 63, 525  
フレーム 555  
フロータイトル 526  
ページテンプレート 524  
ページ番号 526, 927  
余白 528, 529, 742  
「フローを書き出し」ダイアログ 75  
ブログ 63  
プログラムチェンジの動作 633, 639, 647  
プロジェクト 17, 69, 72  
Hub 63  
MIDI ファイル 82, 83  
MusicXML ファイル 78, 79  
PDF ファイル 498, 508  
ウィンドウ 25  
オーディオ 87  
開始 65  
開始領域 30  
回復 91  
書き出し 78, 79, 82, 83, 86  
楽章 152  
異なるバージョンの Dorico 67  
最近 67  
自動保存 90, 91

- プロジェクト (続き)  
 設定 630  
 全画面表示モード 44  
 存在しないフォント 68  
 タイトル 169  
 タブ 43  
 テンプレート (「プロジェクトテンプレート」を参照してください)  
 トークン 558, 560  
 バックアップ 92, 93  
 バックアップの場所 93  
 ビデオ 170, 172  
 開く 44, 66, 67, 91  
 複数のウィンドウ 44  
 フレームレート 175  
 プレビュー 69  
 フロー 73-75, 152, 153, 169, 433  
 フローの書き出し 74, 75  
 フローの分割 433  
 フローの読み込み 73, 74, 77  
 マージ 73  
 レイアウト (「レイアウト」を参照してください)  
 ワークスペース 38
- プロジェクトウィンドウ 25  
 Dark 47, 50  
 Light 47  
 印刷モード 489  
 記譜モード 176  
 再生モード 440  
 設定モード 94  
 テーマ 47  
 複数開く 44  
 分割 43
- プロジェクト情報 69  
 書き出し 72  
 トークン 69, 168, 560  
 フロータイトル 168  
 プロジェクトテンプレート 72  
 ページテンプレート 553, 810
- 「プロジェクト情報」ダイアログ 69  
 プロジェクトテンプレート 65, 72  
 Hub 63  
 カテゴリー 72  
 プロジェクトの開始 65
- プロップ (「ジャズアーティキュレーション」を参照してください)  
 プロパティ 565  
 値 567  
 音符 565  
 記譜記号 565  
 グローバル 566, 567  
 検索 565  
 選択したアイテム 565  
 範囲 565-567  
 ビデオ 171  
 別のレイアウトへコピー 551  
 ローカル 566, 567
- プロパティパネル 565  
 記譜モード 176  
 展開矢印マーク 34
- 分 28, 470, 981  
 デュレーションのトークン 561
- 分割  
 音符 177, 242, 715, 1094  
 角括弧 862  
 小節 680, 715  
 スラッシュ領域 1012  
 タイ 242, 715, 1094  
 長休符 1025  
 テンポの等式 1076  
 拍子記号 263, 715, 1103, 1104  
 符頭の括弧 862  
 譜表 382, 383, 541-544, 548, 989, 1059  
 フレーズ 423, 1059  
 フロー 433  
 プロジェクトウィンドウ 43  
 ペダル線 940  
 連桁 701, 715  
 連符 1118
- 分割記号 (「組段の分割記号」を参照してください)  
 分子  
 スタイル 1103, 1104  
 拍子記号 1096
- 分数  
 アルペジオ記号 897  
 ギターバンド 910  
 グリッサンドライン 903  
 数字付き低音 366  
 テンポ記号 277, 278, 372, 1070, 1071  
 拍子記号 263, 1096, 1097  
 フィンガリング 793
- 分母  
 スタイル 1103, 1105  
 拍子記号 1096
- へ
- ヘアピン (「段階的強弱記号」を参照してください)  
 ページ  
 移動 406  
 印刷 496, 497, 503, 507  
 オプションを表示 34  
 書き出し 496-498, 503  
 カラー 48, 50  
 空白の譜表を隠す 520  
 区切り (「フレーム区切り」を参照してください)  
 形式設定 810  
 コピー 552, 553  
 サイズ (「ページサイズ」を参照してください)  
 設定 507  
 総数 561  
 ターン (「フレーム区切り」を参照してください)  
 長方形 (「フレーム」を参照してください)  
 テンプレート 552  
 トークン 561  
 ドラッグ 408  
 ナビゲーション 406, 408  
 背景色 49, 50  
 配置 37  
 端 (「ページ余白」を参照してください)  
 範囲 503  
 番号 (「ページ番号」を参照してください)  
 ビューの変更 45  
 複数のフロー 523  
 フレーム (「フレーム」を参照してください)

- ページ (続き)
  - ページテンプレート 512, 552
  - 密度 516, 518, 531
  - 向き 514
  - 余白 512, 515, 528, 530
  - レイアウト 512, 539, 540, 552
- ページ区切り (「フレーム区切り」を参照してください)
- ページ形式設定 512
  - 空白の譜表 519, 522
  - 組段 517, 540
  - 組段あたりの小節数 539
  - 形式設定 552
  - 固定 539, 540, 548-551
  - タイトル 552, 555
  - タチエツト 546
  - ディヴィジ 1059
  - テキスト 632
  - 配置設定 539
  - 左ページ 523
  - 複数のフロー 523
  - 譜表 520, 521
  - 譜表サイズ 531
  - 譜表のスペーシング 517, 534
  - フロー見出し 512, 555
  - ページサイズ 514
  - ページテンプレート 515, 552, 553
- ページサイズ 506, 507
  - MusicXML ファイル 77
  - グラフィックファイル 498
  - 変更 514
  - レイアウトオプション 630
- ページテンプレート 23, 552, 553
  - コピー 552, 553
  - 最初 553
  - 作曲者 553
  - セット (「ページテンプレートのセット」を参照してください)
  - タイトル 553
  - タイプ 553
  - デフォルト 553
  - フロー見出し (「フロー見出し」を参照してください)
  - プロジェクトテンプレート 72
  - ページ番号 554, 926
  - ページへの割り当て 524
- ページテンプレートのセット 552
  - 適用 515
  - フロー見出し 552, 555
  - レイアウト 515
- ページテンプレートの優先 1078
- 「ページの移動」ダイアログ 406
- ページ配置 36, 37
- ページ範囲
  - 印刷 496, 497
  - 書き出し 496, 497
  - 選択 503
  - フロー 496, 497
- ページ番号 554, 926
  - 開始 523, 927
  - カウント 561
  - 合計 561
  - 数字スタイル 926
  - トークン 561
  - 非表示 526, 927
- ページ番号 (続き)
  - 表示 526
  - フロー 561
  - フロー見出し 526, 927
  - ページテンプレート 554
- ページビュー 36, 45
  - ナビゲーション 406, 408
  - 配置 37
  - フロー 433
- ページめくり (「フレーム区切り」を参照してください)
- ページ余白 512, 528
  - 非表示 404
  - 変更 515, 530
- ベース音
  - オルタード 294, 298
  - 数字付き低音 (「数字付き低音」を参照してください)
- ベースギター (「フレット楽器」を参照してください)
- ベーススイッチ 638, 647
- ベースライン
  - インストゥルメント名 165
  - 歌詞 842
  - テキスト 359
  - 譜表ラベル 165
- へ音記号 (「音部記号」を参照してください)
- ペダル
  - ハーブのペダリング (「ハーブのペダリング」を参照してください)
  - ピアノ (「ペダル線」を参照してください)
- ペダル線 936
  - MIDI インポート 80, 250
  - MIDI 録音 248, 250
  - MusicXML の読み込み 946
  - 上げ 937
  - 位置 938, 939
  - 移動 419, 938
  - 延長線 936, 941, 943
  - 音符 938
  - 外観 941, 943-945
  - 開始記号 941, 944
  - ガイド 409
  - 括弧 943, 944
  - カラー 51
  - 形式設定 941-943
  - 再生 946
  - 再生時にミュート 464
  - 削除 414
  - 順番 938
  - 装飾音符 939
  - タイプ 342, 936
  - 打楽器 947
  - テキスト 944, 945
  - デュレーション 946
  - 長さ 398, 938, 940
  - 入力 340, 342, 347, 349
  - ハーブのペダリング (「ハーブのペダリング」を参照してください)
  - 配置 938
  - 破線 943
  - パネル 343, 349
  - 非表示 941-943
  - フィルター 395
  - フック 941, 942
  - 譜表に対する位置 938

- ペダル線 (続き)  
 分割 940  
 変更 400  
 ポップオーバー 342, 347  
 マージ 940  
 リテイク (「ペダルのリテイク」を参照してください)  
 リテイクの削除 938  
 リリース 941  
 レベル (「ペダルの強さの変更指示」を参照してください)
- ペダルの強さの変更指示 937  
 削除 938
- ペダルのリテイク 937  
 音符 938  
 削除 938  
 入力 342, 347-350
- ヘッダー  
 MIDI CC エディター 603  
 MIDI ピッチバンドエディター 602  
 エディター 577  
 キーエディター 569  
 強弱記号エディター 597  
 打楽器エディター 582  
 テンポエディター 608  
 トラック 441, 443, 450-453  
 ピアノロールエディター 573, 581  
 フロー 555  
 ベロシティーエディター 594
- ヘミオラ  
 音符のデュレーションの強制 243  
 個別の拍子記号 266, 267, 269, 270
- ベロシティー  
 MIDI 録音 248  
 エクスプレッションマップ 642  
 エディター (「ベロシティーエディター」を参照してください)  
 括弧付きの符頭 859  
 コントロール 595, 612-614, 616  
 選択 617  
 ヒストグラムツール 612, 613  
 変換ツール 616  
 変更 595, 596, 612-614, 616  
 リセット 596
- ベロシティーエディター 594, 595, 597  
 ズーム 576  
 高さ 575  
 追加 577, 594  
 閉じる 577, 594  
 ヒストグラムコントロール 613  
 フィルター 615  
 ベロシティーの変更 595, 612-614, 616  
 ベロシティーのリセット 596  
 変換コントロール 616
- ベロシティーレーン (「ベロシティーエディター」を参照してください)  
 変移線 950, 956  
 MIDI 606  
 演奏技法 953  
 デュレーション 951  
 テンポ 608, 610  
 入力 340, 344, 346  
 表示 954
- 変換  
 MIDI CC 613  
 PDF 498  
 音符から連符 1117  
 音符を装飾音符に 814  
 キーエディター 612, 613, 616  
 選択範囲 617  
 装飾音符を標準の音符に 814  
 ベロシティー 612, 613, 616  
 ポップオーバー 237  
 レイアウトをグラフィックファイルに 498  
 連符から標準の音符 1117
- 変換ツール 612, 616  
 非表示 617  
 表示 617
- 編曲者 69  
 追加 69  
 トークン 560
- 変更ラベル  
 インストゥルメント 119, 121
- 编者注  
 音符 858, 859  
 強弱記号 762  
 コード記号 735, 736  
 数字付き低音 783, 786  
 スラー 1031  
 タイ 1088
- 編集 192, 397, 400  
 アイテム 400, 565  
 移動 (「移動」を参照してください)  
 音符 177  
 音符のデュレーション 241, 398  
 歌詞のテキスト 840-842  
 入力と編集 192  
 マウス入力 193  
 リズムグリッド 194  
 領域 140, 1130
- 返信  
 コメント 433, 435, 437
- ベンディング  
 削除 913  
 入力 328
- バンド  
 ギター (「ギターバンド」を参照してください) (「ダイブ」.も参照)  
 ジャズ (「ジャズアーティキュレーション」を参照してください) (「ジャズの装飾音」.も参照)  
 ビブラート (「ビブラートバー」を参照してください)
- バンドの音程 910  
 微分音 910
- 変拍子  
 アウフタクトとしての小節 1100  
 拍子記号 1097
- ほ
- ポイント  
 MIDI 603, 605-607  
 一定 606  
 基準単位 47  
 強弱記号 597, 598, 600  
 コピー 579, 601, 607  
 削除 580



## ポイント (続き)

選択 578  
 テンポ変更 608, 610  
 リニア 606

## 棒グラフ 615

## 方向

アルペジオ記号 893, 894  
 移調 425, 426  
 扇形連桁 713  
 オーディオ (「パンニング」を参照してください)  
 ギタープリベンド 911  
 ギターベンド 402  
 グリッサンドライン 855  
 弦のシフト指示 805, 855  
 スラーのカーブ 1033, 1034  
 スラッシュ符頭 1009  
 装飾音符 814  
 タイのカーブ 1090, 1091  
 段階的強弱記号 769  
 パンニング 627  
 不完全連桁 711  
 符尾 863, 865, 866  
 ヘアピン 769  
 用紙の向き 507  
 ライン 967  
 連桁 702, 703, 711

ボーイング (「演奏技法」を参照してください) (「スラー」も参照)

ボーカスコア (「レイアウト」を参照してください)

## ポート 443, 451, 481, 608

インストゥルメント 486  
 エクスプレッションマップ 481, 487  
 コードトラック 443  
 設定 481  
 テンポエディター 608  
 テンポトラック 451  
 パーカッションマップ 481, 487  
 変更 486  
 ミキサー 621

ポール・ド・ヴォア (「装飾音」を参照してください)

## ホールトーン

コード記号 299

## ホールドの線 904, 910

角括弧 786  
 数字付き低音 398, 784, 785, 788  
 長さ 785, 788  
 非表示 784, 910  
 表示 784, 910

## ホールーフディミニッシュ

スケール 299

## 補助音符 888

位置 889  
 表示 888  
 符頭のデザイン 854

ポストバンド (「ギターポストバンド」を参照してください)

## 保存 63, 90

MIDI ファイル 82, 83  
 MusicXML ファイル 78  
 PDF ファイル 498  
 PNG ファイル 498  
 SVG ファイル 498  
 TIFF ファイル 498

## 保存 (続き)

アンサンブル 103  
 インストゥルメント名をデフォルトとして 165  
 エクスプレッションマップ 652  
 エディター 618  
 演奏した音符 247  
 エンドポイント設定 484, 485  
 オーディオ 82, 83, 87, 88  
 歌詞 835  
 カスタムアンサンブル 103  
 キーエディター設定 618  
 グラフィックファイル 498, 500  
 コードダイアグラムシェイプ 747  
 コメント 439

再生テンプレート 480  
 自動保存 (「自動保存」を参照してください)  
 設定をデフォルトとして 630  
 打楽器キット 1126  
 パーカッションマップ 658  
 バックアップ 92, 93  
 フォルダーの場所 93  
 プラグイン 484  
 プレーヤー 103  
 レイアウトオプションをデフォルトとして保存 630

ボックス (「枠線」を参照してください) (「フレーム」も参照)

ホットキー (「キーボードショートカット」を参照してください)

## ポップオーバー 19, 182

アイテムの変更 400  
 アルペジオ記号 316, 320  
 アンサンブル (「アンサンブルピッカー」を参照してください)  
 移調 239  
 インストゥルメント (「インストゥルメントピッカー」を参照してください)  
 演奏技法 340, 344, 347  
 延長 309, 311  
 オクターブ線 302, 304, 307  
 音程追加 (「音符ツールのポップオーバー」を参照してください)

音部記号 302, 303, 305

音符ツール 237, 428

歌詞 362-364

ギターテクニック 316, 326, 329, 331, 333, 335-337, 339

休止 309, 311

強弱記号 288, 291

グリッサンドライン 316, 322

弦の指示記号 343

コード記号 296, 300

ジャズアーティキュレーション 315, 324

小節 280, 282

小節線 280-282, 285, 286

小節リピート記号 377, 387

ショートカット (「ジャンプ小節」を参照してください)

数字付き低音 366, 369

スラッシュ符頭 377

装飾音 314, 319, 320, 322, 324

調号 258, 260

テンポ 272, 277

通し番号付き小節領域 377



- ポップオーバー (続き)  
 トリル 314, 886  
 トレモロ 376, 383  
 ハープのペダリング 343  
 拍 280  
 拍子記号 263, 266, 269  
 フィンガリング 254, 255  
 ペダル線 342, 347  
 メトロノームマーク 272  
 リピート 375, 383, 387  
 リピート括弧 375  
 リピートマーカー 375  
 連符 233, 234
- ボディ  
 変更 966  
 ライン 956, 958, 966
- ポリコード記号 298, 724  
 入力 294  
 配置 734
- ポリフォニー 1145  
 MIDI 録音 245  
 コンデンシング (「コンデンシング」を参照してください)  
 声部の追加 211  
 声部の変更 423
- ボリューム  
 MIDI 778  
 強弱記号 600, 758, 763  
 クリック 626  
 再生 626, 642  
 チャンネルメーター 620, 621, 626  
 トラック 620, 621, 626  
 ビデオオーディオ 174  
 ベロシティ 594-596, 612, 616, 642  
 ミキサー 620, 621, 626  
 無音の再生テンプレート 473, 474  
 リセット 626
- ポルタ線 (「リピート括弧」を参照してください)  
 ポルタメント (「グリッサンドライン」を参照してください)
- ホルン 117  
 移調 98  
 音部記号 98, 303, 752  
 支管の指示記号 803  
 調号 98  
 フィンガリング 803
- ボンゴ (「無音程打楽器」を参照してください)
- ま**
- マーカー 977, 981  
 移動 419, 980  
 ガイド (「ガイド」を参照してください)  
 書き出し 82, 83, 88  
 カラー 51  
 コメント (「コメント」を参照してください)  
 削除 372, 414  
 重要 372, 980  
 垂直位置 517, 534, 978  
 ダイアログ 371  
 タイムコード 371, 980  
 テキスト 84, 370, 372, 979  
 トラック 452, 455
- マーカー (続き)  
 入力 370, 371, 452  
 パネル 372  
 非表示 977, 991  
 表示 977, 991  
 フィルター 395  
 譜表 978  
 譜表のスペーシング 517, 534  
 読み込み 84  
 リピート 375, 989
- 「マーカーを追加」ダイアログ 371
- マーク  
 テンポ (「テンポ記号」を参照してください)  
 トリル 877, 878, 880, 889  
 リハーサル (「リハーサルマーク」を参照してください)
- マークアップ (「コメント」を参照してください) (「注釈」も参照)
- マージ  
 音符 230, 232, 548  
 声部 548  
 譜表 548  
 プレーヤー 73, 74, 77  
 フロー 73  
 プロジェクト 73  
 ペダル線 940
- マイナー  
 音程 238, 425, 426, 428  
 コード記号 297, 298  
 スケール 825  
 調 825
- マウス入力 192  
 設定 193  
 無効化 177, 209  
 有効化 177, 209
- 前 (「後ろ」を参照してください)  
 前付け 810  
 演奏上の指示 552, 553  
 作詞者 553  
 作曲者 553  
 タイトル 552, 553  
 著作権 553  
 プレーヤーリスト 558  
 ページテンプレート 552, 553
- 巻き戻し 457, 470
- マスター出力ボリューム 620-623, 626
- マスターページ (「ページテンプレート」を参照してください)
- マッチ  
 オプション検索 51, 630
- 末尾  
 インストゥルメントの変更 121  
 演奏技法 948  
 強弱記号 766  
 タイムコード 981  
 リハーサルマーク 976
- マップ  
 エクスプレッション (「エクスプレッションマップ」を参照してください)  
 キーボードショートカット 55  
 打楽器 (「パーカッションマップ」を参照してください)

## 丸

- キーボードパネル 187
- 弦の指示記号 806
- コード記号の括弧 735, 737
- コードダイアグラム 739, 740, 747, 748
- 小節番号の囲み線 688
- 数字付き低音の括弧 786
- タッピング 915
- ハーモニクス 872, 874
- 符頭 850, 854, 1132, 1133, 1135, 1136
- 符頭の括弧 858, 859
- リズム (「付点」を参照してください) (「付点音符」も参照)
- マルカート (「アーティキュレーション」を参照してください)
- マルトレ (「アーティキュレーション」を参照してください)
- マンドリン (「フレット楽器」を参照してください)

## み

- ミキサー 620, 621
  - オーディオ出力を非表示にする 481
  - サウンドトラック 174
  - スクロール 625
  - 高さ 626
  - チャンネル 620-623, 625
  - チャンネルストリップ 623
  - トラックのミュート 463, 464, 620, 621
  - トラックをソロにする 463, 464, 620, 621
  - パンニング 622, 627
  - ビデオ 174
  - 非表示 620-622
  - 表示 620-622
  - フィルター 623, 625
  - ポート 620, 621
  - ボリューム 626
  - リセット 464, 620, 626
- ミキサーパネル 620
- 右ゾーン 33, 34, 185
- 右手のフィンガリング 797
  - アルペジオ記号 801
  - 位置 793
  - 角括弧 798
  - タッピング (「タッピング」を参照してください)
  - 入力 254
  - ポップオーバー 257
- 右フック (「ライン」を参照してください)
- 右ページ
  - から開始 523
- ミクソリディアン
  - コード記号 299, 732
- 短い
  - 音符 640
- 密集和音
  - 臨時記号のスタック 667
- 密度
  - ページ 516, 518, 527, 531
- ミディウムスウィング (「スウィング再生」を参照してください)
- 緑の音符
  - 強弱記号エディター 597
  - タブ譜 1062

## ミドル C

- エクスプレッションマップ 639
  - 音部記号 750
  - 再生 639, 653
  - パーカッションマップ 653
  - フレット楽器 127
  - ミニトランスポート 26, 28
  - 見開き
    - ページ配置 37, 503
  - ミュート
    - Insert 628
    - アイテム 464
    - インストゥルメント 463
    - エフェクト 628
    - 音符 396, 464, 918
    - カラー 464
    - スラッシュ音符 423, 1016
    - 声部 463
    - チャンネル 463, 622, 628
    - トラック 463, 620, 621
    - 無効化 464, 620, 621
  - ミリ秒 28, 470
  - ミリメートル
    - 基準単位 47
  - 未割当のインストゥルメント
    - サウンドのロード 478
- む**
- 無音
    - アイテムのミュート 464
    - 音符 918
    - 再生テンプレート 473, 474, 478
    - 存在しないサウンド 478
    - ヘアピン (「ニエンテのヘアピン」を参照してください)
  - 無音程打楽器 1125
    - MusicXML ファイル 78
    - アーティキュレーション 658, 1128, 1133
    - インストゥルメントの順番 146
    - インド太鼓の記譜 1143
    - 演奏技法 588, 658, 947, 1129, 1132-1135
    - 音符入力 217, 220, 221, 583, 585
    - 音符の移動 1128
    - 括弧 (「括弧付きの符頭」を参照してください)
    - キーエディター (「打楽器エディター」を参照してください)
    - キット (「打楽器キット」を参照してください)
    - キットにおける強弱記号 1129
    - キットにおける声部 1141, 1142
    - キットの書き出し 1126
    - キットの読み込み 1127
    - 記譜記号 1128
    - グリッドキットの表示 144-147, 1048
    - グループ 144, 1048
    - グループ名の変更 145
    - ゴーストノート (「括弧付きの符頭」を参照してください)
    - 個別のインストゥルメント 1125
    - 再生 487, 653, 658, 1132
    - 再生モード 582, 1143
    - スティッキング 1129
    - スラッシュ符頭 140, 1017

無音程打楽器 (続き)  
 ドラムセット (「ドラムセット」を参照してください)  
 トレモロ 658, 1133  
 なぞる (「演奏技法」を参照してください)  
 パーカッションマップ 487, 653  
 表示タイプ 140, 1125, 1130, 1131  
 符頭 1132, 1133, 1136  
 符尾の方向 140, 221, 1141, 1142  
 譜表 140, 1130, 1131  
 譜表上の位置 588, 1132, 1133, 1135, 1136  
 譜表ラベル 144, 145, 1048  
 ルーディメンツ 201, 240, 812, 1111, 1115  
 レジェンド 1137, 1138, 1140, 1141  
 連符 1128

向き  
 印刷 494, 507  
 書き出し 507  
 縦 507  
 変更 514  
 横 507

無効化  
 音符入力 201, 204  
 キャレット 199  
 挿入モード 216  
 ソロにされたトラック 464, 620, 621  
 プレーヤーの並べ替え 112  
 マウス入力 209  
 ミュートされたトラック 464, 620, 621  
 和音の入力 230

無調の調号 826  
 音符の表記 426

## め

明示的な休符 1019, 1020  
 暗黙の休符 1022  
 カラー 1022  
 削除 1023  
 非表示 1023  
 表示 1023

命名規則  
 ファイル名 501

メーター 1096  
 オープン 1097, 1103, 1105  
 音符のグループ化 699, 715  
 休符のグループ化 699, 715  
 チャンネルレベル 620, 621  
 トレモロ 1111  
 拍子記号 (「拍子記号」を参照してください)  
 変更 400  
 変拍子 677, 680  
 連桁のグループ化 699, 715  
 連符 1115

メジャー  
 音程 238, 425, 426, 428  
 コード記号 297, 298  
 スケール 825  
 調 825

メゾ  
 強弱記号 (「強弱記号」を参照してください)

メトロノームマーク 1064, 1070  
 値 400, 611, 1071  
 移動 419, 1073

メトロノームマーク (続き)  
 外観 1066, 1067  
 括弧 1066, 1067  
 クリック 451  
 構成要素 1066, 1067  
 再生 451, 470, 1072  
 順番 1073  
 小数点位置 277, 278, 1071  
 垂直位置 1055  
 選択 390  
 相対テンポ変更 1072  
 等式 275, 1076  
 入力 272, 277, 278, 610  
 拍の単位 273, 400, 1070, 1071  
 範囲 1072  
 非表示 1070  
 表示 1065, 1070  
 複数の位置 1055  
 変更 400, 611, 1071, 1072  
 ポップオーバー 272

メリスマ様式の歌詞 362, 364, 836, 844  
 メロディックマイナー (「スケール」を参照してください)  
 (「調号」.も参照)

## も

モーター (「演奏技法」を参照してください)

モーダル  
 コード記号 299, 732

モード 17, 26  
 印刷 489  
 記譜 176  
 コード 195, 732  
 再生 440  
 ジャンプ小節 58, 60  
 浄書 552  
 設定 94  
 挿入 195, 216, 232, 410  
 テンポ 460

文字  
 リハーサルマーク 975

文字スタイル  
 存在しないフォント 68

モジュレーションホイールダイナミクス 778

木管楽器 117  
 移調 98, 122  
 演奏技法 343  
 角括弧 719  
 コード記号 725  
 追加 100, 115  
 プレーヤーの順番 95, 112

モックアップ  
 書き出し 87

元に戻す 26  
 もとのインストゥルメント 757

モノフォニー (「ポリフォニー」を参照してください)

モルデント (「装飾音」を参照してください)

モルト  
 マルカート (「アーティキュレーション」を参照してください)

## や

## 訳詞 830

- 歌詞を変更 831
- ポップオーバー 363
- ラインを変更 845

## 矢印 956

- アルペジオ記号 893
- キャップ 966
- 展開 38
- 符頭 851, 854
- ライン 958
- 臨時記号 829

## ゆ

## 有効化 199

- EQ 623
  - Insert 628
  - MIDI thru 245
  - MIDI デバイス 250
  - VST インストゥルメント 461
  - インストゥルメントの変更 120
  - 音符入力 199, 201, 204
  - キャレット 199
  - 休符の入力 177
  - 強弱記号のリンク 418
  - コード記号の再生 453, 454
  - 再生 26, 458, 473, 478
  - 再生中のクリック 458
  - システムトラック 393
  - 自動保存 92
  - スウィング再生 274, 468, 470
  - スラーのリンク 418
  - 声部の個別再生 461, 462
  - 装飾音符の入力 177
  - 挿入モード 177, 216
  - チャンネルエフェクト 623, 628
  - デュレーションを強制 177
  - デュレーションをロック 177
  - はさみ 177
  - ピッチをデュレーションの前に指定 177
  - 付点音符 177
  - 部分的なハーブのペダリング 934
  - プラグイン 461
  - プレイヤーの並べ替え 112
  - マウス入力 177, 209
  - 連符の入力 177
  - 和音の入力 177, 230
- ユーザーインターフェース 25
- ウィンドウ 25
  - カラー 47-50
  - 言語 46, 57
  - トランスポートオプション 28
- ユーザー名
- コメント 433, 438
- 優先
- フロー見出し 555
- ユニゾン 1059
- オルタード (「オルタードユニゾン」を参照してください)
  - 声部 211, 1148
  - 符尾 211

## ユニバーサルインド太鼓記譜法 1143

## よ

## 用紙

- カラー 48
- サイズ 506, 507, 514
- 向き 507
- 両面印刷 505

## 洋式の調性

- オクターブの分割 829
- 調号 825

用紙サイズに合わせる 507 (「譜表サイズ」も参照)

予告の調号 827

横棒線 (「ライン」を参照してください) (「グリッサンドライン」も参照)

横向き 507

余白 528

MusicXML ファイル 77

インストゥルメント名 (「譜表ラベル」を参照してください)

楽曲フレーム 528, 530

休符 (「余白を埋める休符」を参照してください)

コードダイアグラム 742

タチエット 547

非表示 404

譜表 527, 528, 530

フレーム 512

フロー見出し 529

ページ 512, 515, 528

変更 515

無音 88

余白を埋める休符 1019

スラッシュ領域 1011

非表示 1011

余分な譜表

移動 419, 422

ディヴィジ (「ディヴィジ」を参照してください)

非表示 519-521

表示 519-521

読み込み 72

Cubase データ 633, 652

MIDI ファイル 80

MusicXML ファイル 77, 78, 988

エクスペッションマップ 633, 652

キーエディター設定 618

再生テンプレート 480

打楽器キット 1127

テンポトラック 83, 84

トラック 80

パーカッションマップ 658

フレット楽器のチューニング 130

フロー 73, 74, 80

ペダル線 80, 250

無音程打楽器 78

読み取り専用モード 66, 93, 109

1/4 音 669, 829

移調 239

オクターブの分割 829

ギターバンド 329, 908, 910

調性システム 829

臨時記号 669, 829

## ら

ライドベル（「無音程打楽器」を参照してください）（「演奏技法固有の符頭」.も参照）

ライブラリー 630

サウンド 443, 446, 461, 473, 633, 634, 653

打楽器 653

フレット楽器のチューニング 130

プロジェクトテンプレート 72

ライン 899, 950, 956, 958

MIDI 603, 605, 607

アルペジオ記号（「アルペジオ記号」を参照してください）

位置 959-962

移動 419, 422, 960, 961

演奏技法（「演奏技法の線」を参照してください）

延長（「ホールドの線」を参照してください）

オクターブ線（「オクターブ線」を参照してください）

音符（「符尾」を参照してください）（「連桁」.も参照）

音符の連結（「連桁」を参照してください）

外観 966

開始位置 965

描く 610

角括弧 717, 720, 722, 1047

囲み線 688

歌詞 362-364, 830, 844（「歌詞の延長線」.も参照）

カラー 51

ギターバンド（「ギターバンド」を参照してください）（「ビブラートバー」.も参照）

キャップ 958, 966

休止（「中間休止記号」を参照してください）（「休止」.も参照）

強弱記号 597, 598, 601

組段区切り 958

組段の分割記号（「組段の分割記号」を参照してください）

グリッサンド（「グリッサンドライン」を参照してください）

グループ 1047

弦の指示記号 352, 353, 398

弦のシフト指示 805

構成要素 958

コード 322

サイズ 963

再生（「再生ヘッド」を参照してください）

削除 414

ジャズアーティキュレーション 921, 924

斜線 355

終端 958

終了位置 965

順番 960

小節線（「小節線」を参照してください）

小節番号 691, 692

垂直 357, 956, 959

垂直位置 959, 961

水平 355, 956, 959, 960

水平のテキスト 971

数字付き低音（「数字付き低音」を参照してください）

ステムレット（「ステムレット」を参照してください）

スラー 1027

装飾音符 816, 961

挿入モード 412, 413

ライン（続き）

タイ 1088, 1089

第2連桁 711

第2括弧 720, 722

タイプ 956, 959

タイムコード 978

タブ譜 1060

中間休止記号（「中間休止記号」を参照してください）

注釈 958

停止位置 412, 413

テキスト 958, 968-971, 1083

デュレーション 963, 964

テンポ記号 451, 608, 1074, 1075

トリル 881, 882

長さ 963-965

斜め 355, 956, 962

波線 881, 893

入力 355, 357

ハーブのペダリング 929, 934

配置 965

幅 527

反転 967

非表示 398, 784, 952

ビブラートバー（「ビブラートバー」を参照してください）

表示 398, 784, 952

フィンガリング 804

符頭 850, 965, 1132

符頭にかかる 850, 1132

譜表 1051

譜表に対する配置 961, 962

譜表をまたぐ 357

プレーヤーグループ（「プレーヤーグループのラベル」を参照してください）

ペダル（「ペダル線」を参照してください）

ペロシティー 595

変更 966

マーカー 978

リピー括弧（「リピー括弧」を参照してください）

臨時記号 965

列 960

連結 355, 956, 959

連桁（「連桁」を参照してください）

連符の大括弧（「連符の大括弧」を参照してください）

ラインのスペーシング（「譜表サイズ」を参照してください）（「譜表のスペーシング」.も参照）

ラスタライズ（「譜表サイズ」を参照してください）

ラック（「VSTとMIDI」パネル）を参照してください）

ラベル

インストゥルメント 165, 1040

インストゥルメントの変更 119, 121

打楽器キット 1048, 1130

譜表（「譜表ラベル」を参照してください）

プレーヤーグループ 1047, 1048

マーカー 977

ラン

ギターバンド 904

欄外見出し 553

非表示 526

フロー見出し 526

ページテンプレート 554

ランダム化 613, 614, 616

## り

- リード 155
- リードシート
  - カポコード記号 136-139
  - 組段あたりの小節数 539
  - コード記号 724
  - コードダイアグラムのグリッド 742, 744
  - フレームあたりの組段数 540
  - プロジェクトテンプレート 72
- リガード (「ハンマーオン」を参照してください)
- リスト
  - Hub 63
  - コメント 435
  - プレーヤー 162, 558
- リストライク (「ギタープリベンド」を参照してください)
- リズムックフィール 467
  - ガイド 409, 468, 470
  - デフォルト設定 467
  - 変更 468
  - 変更の削除 470
  - ポップオーバー 274
- リズム
  - 再クオンタイズ 248
  - スラッシュ (「スラッシュ符頭」を参照してください)
  - タブ譜 1061
  - ロック 428
- リズム記号 21, 1007
- リズムグリッド 34, 194
  - 楽譜の選択 394
  - カラー 49
  - 間隔 34, 194
  - キーエディター 571, 577
  - キーボードショートカット 53, 56
  - 変更 194
- リズムセクション
  - 角括弧 719
  - コード記号 725, 727
  - 譜表のグループ化 719
- リセット 414
  - アイテム 403
  - 位置 403
  - インストゥルメント名 165, 168
  - エクスペリションマップ 644
  - 演奏されるデュレーション 592
  - オプション 51, 630
  - 外観 403
  - カポ 134-136
  - カラー 49, 51
  - 環境設定 51
  - キーボードショートカット 58
  - 休符 1023
  - 強弱記号 580
  - コード記号 733
  - コード記号のボーイング 455
  - コードダイアグラム 745, 748
  - 再生効果 660
  - 再生テンプレート 478
  - 再生の上書き 592
  - 小節番号 696, 698
  - 数字付き低音 791
  - ソロ状態 464, 620
  - 第2連桁 711
- リセット (続き)
  - テキスト 1082
  - テンポ 1065
  - トリルの音程 887
  - ノートベロシティ 596
  - パーカッションマップ 653
  - パートレイアウト 162
  - 背景色 49
  - パラグラフスタイル 1082
  - フィンガリング 745, 800
  - 符尾 866
  - 譜表 520, 521
  - 譜表ラベル 168
  - 譜表をまたぐ連桁 706, 710
  - プレーヤー名 163
  - ページのカラー 48
  - ベロシティ 596
  - ボーイング 455
  - ボリューム 626
  - ミュート状態 464, 620
  - 臨時記号 665
  - レイアウト 162
  - レイアウト名 164
  - 連桁 702, 703, 706, 710, 711
- リッチブラック 509
- リップ (「ジャズアーティキュレーション」を参照してください)
- リディアン
  - コード記号 299, 732
- リテイク (「ペダルのリテイク」を参照してください)
- リデュース 155, 423, 531
  - 音符のデュレーション 241, 242
  - コンデンシング (「コンデンシング」を参照してください)
- リニアポイント 606, 608
  - 入力 598, 605, 610
- リハーサルマーク 973
  - 位置 973
  - 移動 407, 419
  - インデックス 974
  - 囲み線 973
  - カラー 51
  - サイズ 400
  - 削除 414
  - シーケンス 974, 975
  - 順番 974
  - 小節線 973
  - 垂直位置 1055
  - 選択 389, 392, 394
  - 先頭 976
  - タイプ 975
  - テンポ記号 973
  - ナビゲーション 407
  - 入力 370
  - フィルター 395
  - 複数の位置 973, 1055, 1056
  - 譜表に対する配置 973
  - 末尾 976
- 「リハーサルマークに移動」ダイアログ 407
- リバーブ 622, 623
  - 非表示 625
  - 表示 625
  - 変更 629



- リバーブチャンネル
  - ミキサー 621
- リバーブテール 88
- リピート
  - 演奏技法 952
  - カウント 466, 997, 1003
  - 書き出し 465
  - 括弧 (「リピート括弧」を参照してください)
  - 強弱記号 465
  - グループ化 1000
  - 再生 465, 466
  - 小節 995, 1002
  - 小節線 (「リピート小節線」を参照してください)
  - テンポ記号 465
  - 長さ 400, 996
  - 任意の音符 (「括弧付きの符頭」を参照してください)
  - 番号 466, 990, 997, 1003, 1013
  - 頻度 998, 1004
  - マーカー (「リピートマーカー」を参照してください)
- リピート回数 985, 993
  - MIDI 録音 247
  - 移動 993
  - 小節番号 698
  - 総数 985
  - 任意の音符 (「括弧付きの符頭」を参照してください)
  - 場所 993
  - 非表示 993
  - 表示 993
  - 変更 466
  - リピート 465, 466
- リピート括弧 985
  - MIDI 録音 247
  - MusicXML ファイル 988
  - 位置 987
  - 移動 419, 986
  - 外観 987
  - 書き出し 465
  - 組段区切り 987
  - 最終セグメント 987
  - 再生 465
  - 削除 414
  - 小節番号 698
  - 垂直位置 1055
  - セグメント 985, 987
  - 選択 389, 392, 394
  - タイプ 375
  - 追加の括弧 379, 381
  - 長さ 986
  - 入力 375, 378-381
  - 任意の音符 (「括弧付きの符頭」を参照してください)
  - 配置 987
  - パネル 378, 380, 381
  - ハンドル 986, 987
  - フィルター 395
  - 複数の位置 987, 1055, 1056
  - フレーム区切り 987
  - ポップオーバー 375, 378, 379
  - リピート回数 985
- リピート小節線 682, 989
  - MIDI 録音 247
  - 演奏回数 466
  - カウント (「リピート回数」を参照してください)
  - 書き出し 465
- リピート小節線 (続き)
  - 組段の開始位置 684
  - 組段の終了位置 684
  - 再生 465
  - テキスト (「リピート回数」を参照してください)
  - 入力 281, 285, 286
  - ポップオーバー 281, 285, 286
  - リピート回数 466
- リピートセクション (「リピートマーカー」を参照してください)
- リピートの 2 回め以降
  - 小節番号 698
- リピートのポップオーバー 375
- リピートマーカー 989
  - MIDI 録音 247
  - 位置 992
  - 移動 419
  - インデックス 990
  - 演奏回数 466
  - 書き出し 465
  - 再生 465
  - 削除 414
  - 順番 990
  - 小節線 684
  - 小節番号 698
  - 垂直位置 1055
  - タイプ 375
  - テキスト 991
  - 入力 375, 378, 382, 383
  - 任意の音符 (「括弧付きの符頭」を参照してください)
  - パネル 378, 383
  - 非表示 991
  - 表示 991
  - フィルター 395
  - 複数 990
  - 複数の位置 992, 1055, 1056
  - 譜表に対する位置 992
  - 変更 400
  - ポップオーバー 375, 382
- リブレット
  - 書き出し 835
  - リブレット作者 560
- リムショット (「演奏技法」を参照してください) (「演奏技法固有の符頭」.も参照)
- リュート (「フレット楽器」を参照してください)
- 領域
  - 印刷プレビュー 32
  - カウント 997, 1003, 1013
  - 楽譜 30
  - 強弱記号 597
  - グラフ 615
  - コード記号 (「コード記号領域」を参照してください)
  - 再生モード (「カラー領域」を参照してください)
  - 小節 (「通し番号付き小節領域」を参照してください)
  - 小節リピート記号 (「小節リピート記号」を参照してください)
  - スラッシュ 1007, 1012 (「スラッシュ符頭」.も参照)
  - 選択 390-392, 394, 578, 617
  - ツール 33, 565
  - プロジェクト開始領域 30
  - 編集 33, 140, 1130



- 両端揃え
    - 組段 [518](#), [527](#), [534](#), [1058](#)
    - 垂直 [518](#), [534](#)
    - 譜表 [518](#), [527](#), [534](#), [1058](#)
  - 両端揃え (垂直方向)
    - 組段 [518](#), [534](#)
    - 譜表 [518](#), [534](#)
  - 両端揃え (水平方向)
    - 組段 [527](#)
    - 譜表 [527](#)
  - 両面印刷 [494](#), [505](#)
  - 冊子印刷 [505](#)
  - 両立しない演奏技法のグループ [643](#)
  - 編集 [651](#)
  - リリース
    - ギターバンド [904](#)
    - トレモロ [376](#), [383](#), [385](#), [1113](#)
  - リンク
    - MIDI [607](#)
    - VST/MIDI へのパーカッションマップのリンク [487](#)
    - キーエディター [573](#)
    - 強弱記号 [418](#), [776](#), [778](#)
    - 強弱記号のグループ [775](#)
    - スラー [418](#), [1037](#), [1038](#)
    - トラック [573](#)
    - フロータイトル [168](#)
    - フロー名 [168](#)
  - リンクの解除
    - キーエディター [573](#)
    - 強弱記号 [778](#)
    - スラー [1038](#)
    - トラック [573](#)
  - 臨時記号 [665](#)
    - MIDI 入力 [225](#)
    - Stein-Zimmermann [829](#)
    - 移調 [426](#), [827](#)
    - 異名同音 [429](#), [430](#), [432](#)
    - 打ち消し [670](#)
    - オクターブの分割 [829](#)
    - オルタードユニゾン (「オルタードユニゾン」を参照してください)
    - 音程 [238](#), [314](#), [885](#)
    - カーニング [668](#)
    - 外観 [666](#)
    - ガイド [409](#)
    - 書き換え [429](#), [430](#), [432](#)
    - 角括弧 [666](#), [871](#)
    - 括弧 [666](#), [871](#)
    - ギタープリベンド [912](#)
    - グールド矢印 [829](#)
    - 区切りをまたぐタイ [666](#), [1092](#)
    - グリッサンドライン [899](#)
    - コード記号 [131](#), [136](#), [138](#), [296](#), [731-733](#)
    - 再表示 [669](#)
    - 削除 [665](#)
    - 衝突回避 [667](#)
    - 親切 [670](#)
    - 数字付き低音 [368](#)
    - スタックの順番 [667](#)
    - スペーシング [668](#)
    - 装飾音 [877](#), [889](#)
    - タイトル [559](#)
    - 調号 [665](#), [824](#), [825](#), [827](#)
  - 臨時記号 (続き)
    - テキスト [358](#), [360](#), [559](#)
    - トークン [559](#)
    - トリル [883-885](#), [888](#), [889](#)
    - 入力 [208](#), [224](#)
    - パート名 [164](#)
    - ハーブのペダリング (「ハーブのペダリング」を参照してください)
    - ハーモニクス [871](#)
    - パネル [181](#), [261](#)
    - ピアノロールエディター [581](#), [583](#)
    - ピッチをデュレーションの前に指定 [208](#)
    - 非表示 [665](#), [666](#), [871](#), [884](#)
    - 微分音 [669](#)
    - 表示 [665](#), [666](#), [871](#), [884](#)
    - 表示なし [258](#), [666](#), [826](#), [871](#)
    - 変更 [224](#)
    - 矢印 [829](#)
    - 有効範囲ルール (「臨時記号の有効範囲ルール」を参照してください)
    - 1/4 音 [669](#), [829](#)
    - ライン [965](#)
    - レイアウト名 [164](#)
    - 和音 [667](#)
  - 臨時記号の簡略化 [430](#)
  - 臨時記号の表記 [225](#)
    - 変更 [429](#), [430](#), [432](#)
    - リセット [432](#)
  - 臨時記号の有効範囲ルール [669](#)
    - 一般的な慣習 [670](#)
  - リンフォルツァンド (「強弱記号」を参照してください)
- ## る
- ルート
    - コード記号 [294](#), [297](#), [298](#), [725](#), [733](#)
  - ルーラー
    - 再生モード [441](#)
    - リズムグリッド [194](#)
  - ルバート
    - 組段に付くテキスト [358](#)
    - テキスト [358](#)
    - テンポ記号 [272](#)
    - 表現テキスト [288](#)
- ## れ
- レイアウト [22](#), [103](#), [107](#), [155](#), [548](#)
    - MIDI の書き出し [82](#)
    - MusicXML ファイル [79](#)
    - 移調 [122](#), [155](#), [159](#), [160](#), [559](#), [810](#)
    - 異名同音の表記 [429](#), [432](#)
    - 印刷 [494](#), [503](#), [507](#)
    - 印刷モードのパネル [490](#)
    - インストゥルメントの変更ラベル [1046](#)
    - インデント [1057](#), [1058](#)
    - 大きな拍子記号 [1101](#), [1103](#)
    - オーケストラの順番 [112](#), [113](#), [148](#), [1047](#), [1048](#)
    - オーディオの書き出し [87](#)
    - 音部記号 [303](#), [751](#), [752](#)
    - 音符のスペーシング [537](#)
    - 音符の表記 [429](#), [432](#)
    - カード (「レイアウトカード」を参照してください)

## レイアウト (続き)

書き出し 498, 503  
角括弧 718, 719, 721 (「譜表のグループ化」.も参照)  
カスタムスコア 155  
画像解像度 500  
カラーモード 500  
キーボード 55, 57  
キュー (「キュー」を参照してください)  
切り替え 38  
空白の譜表 519, 522  
組段オブジェクト 1055, 1056  
組段の形式設定 517, 527, 534, 541, 548  
組段の分割記号 1053, 1054  
グラフィックファイル 498, 508  
形式設定 512, 548, 549  
形式設定のコピー 548-550  
コード記号 727  
固定 539, 540  
コンデンシング 548  
削除 161  
作成 157, 162  
実音 160, 559, 810  
縮尺サイズ 507  
順番 160  
小節番号 687, 689, 690  
数字付き低音 781  
ズーム 408  
設定 630  
設定モードのパネル 103, 155  
選択 27  
ソート 160  
タイトル 552, 553, 555  
タイムコード 978, 982, 983  
打楽器キットの表示 1131  
打楽器のレジエンド 1137  
タッチット 545-547  
タブ 29, 40  
中括弧 718, 719, 721 (「譜表のグループ化」.も参照)  
長休符 689, 1026  
ディヴィジ 1059  
テキスト 358, 553, 1077, 1085  
トークン 559, 810  
通し番号付き小節領域 1003  
ナビゲーション 404-408  
名前を付ける 164 (「レイアウト名」.も参照)  
パート 155, 158, 548  
パートのコピー 548-550  
ハーブのペダリング 931  
配置設定 539, 540  
番号 (「レイアウト番号」を参照してください)  
番号の付け直し 161  
比較 43  
左ページ 523  
ビュータイプ 36  
拍子記号 1101, 1103, 1109  
開く 29, 38  
ファイル名 501  
フィンガリング 796  
復元 162  
複数のウィンドウ 44  
複数開く 40, 43  
部数 494  
譜表 519-521

## レイアウト (続き)

譜表サイズ 516  
譜表のスペーシング 517, 518, 534  
譜表の非表示 519-521  
譜表ラベル 559, 1041  
フルスコア 155  
フレーム区切り 543  
フレームチェーン (「楽曲フレームチェーン」を参照してください)  
プレーヤー 107, 158  
プレーヤーの削除 158  
プレーヤーの順番 112, 113, 148, 1047, 1048  
プレーヤーの追加 158  
フロー 107, 158, 523, 524  
フローの削除 158  
フローの追加 158  
フロー範囲 496, 497  
フロー見出し 525, 526, 555  
プロパティ 551, 565-567  
プロパティのコピー 551  
ページサイズ 506, 514  
ページテンプレート (「ページテンプレート」を参照してください)  
ページテンプレートのセット 515, 552  
ページ範囲 496, 497, 503  
ページ番号 926  
ページめくり 543  
マーカー 977, 978  
前付け 810  
向き 507, 514  
用紙サイズ 506  
用紙サイズに合わせる 507  
余白 515, 528, 530  
欄外見出し 526  
両端揃え 518, 527, 534  
両端揃え (垂直方向) 518  
臨時記号 429, 432  
「レイアウト」パネル 103  
ロック 539, 540  
レイアウトオプション 630  
検索 630  
小節番号 687-689, 691  
ダイアログ 630  
デフォルトとして保存 630  
別のレイアウトへコピー 548, 549  
「レイアウトオプション」ダイアログ 630  
レイアウトカード 103, 107  
展開矢印マーク 38  
番号 103 (「レイアウト番号」.も参照)  
開く 103  
レイアウトセクター 27  
レイアウトの切り替え 38  
レイアウトの順番 160  
「レイアウト」パネル  
印刷モード 489, 490  
設定モード 94  
レイアウトパネル  
設定モード 103  
レイアウト番号 103  
順番 160  
変更 161

- レイアウト名 162, 164  
 最初のページ 553  
 トークン 559  
 変更 164  
 リセット 164  
 臨時記号 164
- レイテンシー  
 MIDI 録音 245, 248  
 値の変更 249
- レイヤー (「声部」を参照してください)
- レート  
 フレーム 175
- レーン (「エディター」を参照してください) (「トラック」.も参照)
- レガート  
 演奏技法 (「演奏技法」を参照してください) (「再生効果」.も参照)  
 音符のデュレーション 241  
 再生 642, 1039  
 スラー 1027, 1039
- レセヴィブレタイ 947, 1093  
 幅 1093
- レター用紙サイズ 506
- 列  
 コード記号 131, 137-139  
 コードダイアグラム 742, 744  
 小節番号 692  
 数字付き低音 780, 787  
 声部 1147, 1148  
 存在しないフォント 68  
 ビデオ 372  
 ボタン (「ツールバー」を参照してください) (「下ゾーン」.も参照)  
 マーカー 372  
 ライン 960  
 臨時記号 667
- レベル  
 入れ子状の連符 1115  
 強弱記号 (「強弱記号レベル」を参照してください)  
 チャンネル 620, 621, 626  
 ペダル線 937 (「ペダルの強さの変更指示」.も参照)
- 連結線 21, 419  
 演奏技法 949, 951, 953  
 強弱記号 773  
 中間休止記号 313  
 テキスト 1078  
 非表示 404
- 連桁 699, 700, 713  
 位置 702, 707, 710  
 扇形 713  
 大きなピッチ差 817  
 音符 700  
 角度 703, 704, 713  
 歌詞 701  
 休符 700, 713  
 グループ化 699, 700, 715 (「拍グループ」.も参照)  
 傾斜 703, 704, 817  
 コーナー 710  
 ステムレット (「ステムレット」を参照してください)  
 スペーシング 708  
 スラッシュ 1012  
 声楽の譜表 701  
 装飾音符 816, 817
- 連桁 (続き)  
 タイ 227  
 第2連桁 711  
 第1連桁 711  
 タブ譜 1061  
 中央配置の連桁 705  
 倍音 711  
 半小節 715  
 反転 702  
 ハンドル 704  
 拍子記号 699, 715  
 複数の譜表 (「譜表をまたぐ連桁」を参照してください)  
 符尾の方向 702, 705, 707, 709  
 譜表間のオプティカルスペーシング 708  
 譜表に対する位置 702  
 譜表をまたぐ (「譜表をまたぐ連桁」を参照してください)  
 分割 701, 715  
 方向 702-704, 711  
 メーター 715  
 リセット 702, 703, 706, 710  
 連桁の解除 701  
 連符 712, 715, 1119
- 連桁グループ 20, 699, 715  
 作成 700  
 弱起 (アウフタクト) 1100  
 選択 389  
 定義 715  
 拍子記号 699  
 符尾の方向 864  
 リセット 702
- 連桁線  
 数 711  
 方向 711
- 連桁の傾斜 703  
 装飾音符 817  
 変更 704
- 連桁のどっぴり 710
- 練習曲 (「フロー」を参照してください)
- 練習問題  
 カラー 51  
 テキストの配置 1082  
 抜粋 (「フロー」を参照してください)
- 連続  
 コントローラー 647  
 小節数 998, 1004  
 ビュー 36, 45, 569, 581, 582  
 譜表をまたぐ連桁 707
- 連符 812, 1111, 1115  
 アーティキュレーション 251, 673  
 アンスケール 1117  
 移動 419, 422, 1124  
 入れ子状の連符 1115, 1116  
 音符 1117  
 外観 1120, 1123  
 ガイド 409, 1120, 1123  
 角括弧 (「連符の大括弧」を参照してください)  
 カラー 51  
 キーエディター 581  
 クオンタイズ 81  
 形式設定 1123  
 削除 1117

## 連符 (続き)

- 終了位置 [1122](#)
- 小節線 [1118](#)
- 水平括弧 [1122](#)
- スウィング再生 [467](#)
- スラー [252](#)
- タイプ [234](#), [1115](#)
- 打楽器キット [1128](#)
- トレモロ [1111](#)
- 入力 [81](#), [233](#), [1116](#), [1117](#)
- 拍の単位 [236](#)
- 番号 (「連符の数字」を参照してください)
- 反転 [1121](#)
- ハンドル [1120](#)
- ピアノロールエディター [581](#)
- 非表示 [1123](#)
- 表示 [1123](#)
- 比率 (「連符の数字」を参照してください)
- フィルター [395](#)
- フック [1120](#)
- 譜表に対する位置 [1121](#)
- 変換 [1117](#)
- ポップオーバー [233](#), [234](#)
- 臨時記号 [224](#)
- 連桁 [712](#), [715](#), [1119](#)
- 連符の数字 [1115](#), [1123](#)
- 外観 [1123](#)
- 水平位置 [1124](#)
- 非表示 [1123](#)
- 連符の大括弧 [1120](#)
- 角度 [1120](#)
- 終了位置 [1122](#)
- 水平 [1122](#)
- 長さ [1120](#)
- ハンドル [1120](#)
- 非表示 [1120](#)
- 表示 [1120](#)
- フック [1120](#)
- 連符の比率 (「連符の数字」を参照してください)

## ろ

- ローカル
  - コード記号 [294](#), [724](#)
  - 数字付き低音 [365](#), [780](#)
  - プロパティ [551](#), [565](#)–[567](#)
- ロード
  - MIDI インストゥルメント [448](#)
  - VST インストゥルメント [448](#)
  - 再生テンプレート [478](#)
  - サウンド [448](#), [478](#)
  - ビデオファイル [172](#)
- ローマ数字
  - トークン [561](#)
  - フロー番号 [561](#)
  - ページ番号 [926](#)
  - 和声分析 [780](#)
- ロール (「トレモロ」を参照してください) (「連符」も参照)
- ロールコード (「アルペジオ記号」を参照してください)
- 録音
  - MIDI (「MIDI 録音」を参照してください)
  - 演奏技法 [248](#)

## 録音 (続き)

- クリック設定 [451](#)
- デバイス [250](#)
- テンポ [460](#)
- ピッチの入力 [208](#)
- 非録音時の MIDI 入力データを記録 [247](#), [470](#)
- ペダル線 [248](#)
- 六線譜
  - タブ譜 (「タブ譜」を参照してください)
- ロクリアン
  - コード記号 [299](#), [732](#)
- ロック
  - キーエディター [573](#)
  - デュレーション (「デュレーションをロック」を参照してください)

## わ

- ワークスペース [17](#)
  - オプション [26](#), [27](#)
  - 環境設定 [51](#)
  - キーボードショートカット [23](#), [56](#)
  - 設定 [38](#)
- ワークフロー
  - コメント [433](#)
- ワーミーバー (「ビブラートバー」を参照してください)
- ワイルドカード (「トークン」を参照してください)
- 和音
  - アルペジオ記号 [896](#)
  - 構築 [237](#), [238](#)
  - 衝突回避 [667](#)
  - 入力 [237](#), [238](#)
  - ベロシティー [595](#) (「ベロシティーエディター」も参照)
  - 密集 [667](#)
  - 臨時記号 [667](#)
- 和音なしの記号 [299](#)
- 和音の入力 [232](#)
  - アルペジオ記号 [320](#)
  - エクスプロード [215](#)
  - 音域の選択 [204](#)
  - キャレット [195](#)
  - タブ譜 [222](#), [230](#)
  - 複数の譜表 [215](#)
  - 有効化 [177](#), [230](#)
- 粹線 [510](#), [1083](#)
  - 印刷 [494](#)
  - 書き出し [498](#)
  - 形状 [1084](#)
  - スタイル [1084](#)
  - タレット [545](#)
  - テキスト [1083](#), [1084](#)
  - ハーブのペダリング [933](#)
- 和声分析 (「数字付き低音」を参照してください)
- 割り当て
  - MIDI コマンド [57](#)
  - エンドポイントに声部を [486](#)
  - エンドポイントへのインストゥルメントの割り当て [486](#)
  - エンドポイントへのエクスペリションマップの割り当て [487](#)
  - エンドポイントへのパーカッションマップの割り当て [487](#)

割り当て (続き)

音符を弦に [855](#)

キーボードショートカット [56](#)

符頭のデザイン [854](#)

フローにプレーヤーを [107](#), [154](#)

ページテンプレート [515](#)

レイアウトにプレーヤーを [107](#), [158](#)

レイアウトにフローを [107](#), [158](#)