DORICO

Version history Known issues & solutions

August 2017

Steinberg Media Technologies GmbH





Dorico 1.1.10

2017 年 8 月

このバージョンの改善点と解決済みの問題を以下に記載します。

改善点

コード記号

ハーモニーの急激な変化に合わせていくつかのコード記号のスペーシングを狭めた い場合や、直接サポートされていない特定の表記規則を使用したい場合など、「浄書 オプション (Engraving Options)」では提供されないコード記号の外観をカスタマイ ズしたい場合に、グラフィカルエディターを使用してプロジェクトの特定のコード記号を どのように表示するかを編集し、今後のプロジェクトのデフォルト設定として保存したり、 個別のコード記号の外観を上書きしたりできるようになりました。

コード記号の編集は「浄書オプション (Engraving Options)」を使用した方が素早く 行なえるため、グラフィカルエディターを使用する前に、まず「浄書オプション (Engraving Options)」で編集できるかどうかを確認してください。

コード記号のデフォルトの外観を変更:特定のコード記号のすべてのインスタンスの外 観を調整するには、「浄書オプション (Engraving Options)」の「コード記号 (Chord Symbols)」ページの下部にある「プロジェクトのデフォルトの外観 (Project Default Appearances)」セクションの「編集 (Edit)」ボタンをクリックし、「コード記号のプロジ ェクトのデフォルトの外観 (Project Default Chord Symbol Appearances)」ダイア ログを開きます。



Osteinberg

ダイアログの左側にコード記号のリストが2つあります。「プロジェクトのデフォルト の外観 (Project Default Appearances)」には、プロジェクト内のデフォルトの外観 が上書きされたコード記号が表示されます。「個別に上書き (Single Overrides)」に は、編集した個別のコード記号が表示されます。

特定のコード記号のデフォルトの外観を変更し、コード記号を作成するときに常に希望 の位置に表示させる場合は、ダイアログの左上にあるボックスにコード記号を入力して 指定し、[+] ボタンをクリックすると、コード記号が「プロジェクトのデフォルトの外観 (Project Default Appearances)」のリストに追加されます。

個別のコード記号の外観を上書きした場合、「個別に上書き (Single Overrides)」の リストからコード記号を選択し、 I ボタンをクリックすることで、新しいコード記号の デフォルトに設定できます。

「個別に上書き (Single Overrides)」リストでコード記号を選択すると、ダイアログの 右側にコード記号が表示されますが、編集することはできません。プロジェクト内のデ フォルトの外観にせずに編集するには、ダイアログを閉じ、浄書モードでコード記号を ダブルクリックします。

新規に作成するプロジェクトでも使用するコード記号のデフォルトの外観として、「プロ ジェクトのデフォルトの外観 (Project Default Appearances)」リストのコード記号を 保存するには、ダイアログの左下にある「デフォルトとして保存 (Save as Default)」 ボタンをクリックします。

プロジェクトを開いてコード記号を編集したあとに、以前保存したデフォルト設定に戻したい場合は、「保存したデフォルト設定にリセット (Reset to Saved Defaults)」をクリックします。保存したデフォルト設定がない場合、ボタンは「出荷時の設定にリセット (Reset to Factory)」と表示されます。このボタンをクリックすると、ユーザーが保存したデフォルト設定がすべて削除されます。

[Ctrl] (Windows) または [Alt] (Mac) を押すと、コード記号のデフォルトの外観を保存している場合、「デフォルトとして保存 (Save as Default)」が「保存したデフォルト設定を削除 (Remove Saved Defaults)」に変わります。同様に、「保存したデフォルト設定にリセット (Reset to Saved Defaults)」ボタンが「出荷時の設定にリセット (Reset to Factory)」に変わります。

コード記号のデフォルトの外観を編集する場合や、個別のコード記号を上書きする 場合は、ダイアログの右側からコード記号を編集します。操作については、以下に説 明します。

個別のコード記号の外観の編集: 個別のコード記号の外観を編集するには、浄書モ ードに切り替えて、コード記号をダブルクリックします。表示されるダイアログで、コー ド記号の各構成要素の位置やサイズを微調整できます。



下にあるスライダーを使用すると、編集エリア内で拡大または縮小できます。編集エリ アでは、コード記号の各構成要素(たとえば、ルート、ルートの臨時記号、クオリティー、 音程、オルタレーションなど)をクリックして選択できます。「前へ (Previous)」/「次へ (Next)」ボタンや [←]/[→] キーを使用して選択を変更することもできます。

構成要素を選択すると、マウスでクリックやドラッグしたり、「X オフセット (X offset)」 や「Y オフセット (Y offset)」で操作したり、[Alt] を押しながら矢印キーを押したりす ることで、左側にある構成要素との相対位置を調整できます。サイズなどを調整すると、 選択した構成要素の右側にある要素が移動することに注意してください。これは、違う フォントを使用する際に適切なレイアウトを維持するために、構成要素が連結している ためです。

また、「スケール (Scale)」の値を調整するか、選択した構成要素の枠線の右上に表示されるハンドルをドラッグすることで、各要素の相対サイズを調整できます。

ダイアログの下部にある代替要素の列から他の構成要素をクリックすることで、選択した要素を互換性のある他の要素 (たとえば、maj7 と △など) に置き換えることもできます。



個別のコード記号の外観を上書きする場合、「プロジェクトのコード記号の外観のデフ オルト (Project Default Chord Symbol Appearance)」ダイアログや「浄書オプシ ョン (Engraving Options)」で行なわれる編集が上書きしたコード記号に影響しない ように、コード記号のすべての構成要素が複製されます。新しく作成した構成要素や 上書きしたコード記号で使用している構成要素には、代替要素の列の上部に赤い三 角形が表示されます。現在のプロジェクト内で、どのコード記号にも使用されていない 構成要素には削除アイコンが表示されます。このアイコンをクリックすると、プロジェク トから構成要素が削除されます。

「プロジェクトのコード記号の外観のデフォルト (Project Default Chord Symbol Appearance)」ダイアログで、任意の構成要素 (maj7 など) のデフォルトの外観を 現在のプロジェクトにあるすべてのコード記号に対して適用したい場合、互換性のある 構成要素の一覧から構成要素を選択し、鉛筆アイコンをクリックして編集します。構成 要素に対する変更はその要素を持つすべてのコード記号に反映されます。

緊密に配置されたパッセージの特定のコード記号に対して使用するなど、現在の構成 要素をもとに新しい構成要素を作成する場合は、[+] ボタンをクリックして、選択した構 成要素をもとに新しい構成要素を作成します。作成した構成要素は、現在選択してい るコード記号にのみ使用されます。



個別の構成要素を編集する場合、コンピューターにインストールされているあらゆる フォントからグリフを追加したり、文字列を追加したりできます。また、グラフィックを 追加することもできます。(この場合、印刷したりグラフィック形式にエクスポートした

りするときの外観が最適になるように、SVG 形式のグラフィックを使用することをお すすめします。) さらに、Dorico の別の場所で使われている既存の記号の一部を、 あらゆる組み合わせで使用できます。

本ダイアログで追加した構成要素の相対位置は、エディターの下部にある「連結元 (Attachment from)」と「連結先 (Attachment to)」メニューで指定します。たとえ ば、構成要素の右下の角をテキストの左上の角にくっつけて、「X オフセット (X offset)」と「Y オフセット (Y offset)」をゼロにすると、構成要素の右下の角とテキ ストの左上の角が連結します。テキストやグリフを使用する場合は、合理的なデフォ ルト位置を確保するために「ベースライン右 (Baseline Right)」に指定した左側の 構成要素の連結部分を、「ベースライン左 (Baseline Left)」に指定した右側の構 成要素の連結部分に連結することをおすすめします。

編集したコード記号の外観をリセット: 浄書モードで編集したコード記号を、「浄書オプ ション (Engraving Options)」の現在の設定で指定したデフォルトの外観に戻すには、 コード記号を選択し、「編集(Edit)」 ト「外観をリセット(Reset Appearance)」を選択し ます。

ー番上の譜表の上にコード記号を表示:初期設定では、コード記号を表示するよう設定されているインストゥルメントを担当するプレーヤーの譜表の上にコード記号が表示されます。コード記号をどの譜表に表示するかは、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を右クリックし、コンテキストメニューの「コード記号 (Chord Symbols)」サブメニューからオプションを選択することで指定できます。ただし、ピアノ伴奏付きの声楽譜など一部のスコアでは、各組段の状態(イントロや間奏で声部が非表示になるなど)にかかわらず、一番上の譜表の上にコード記号を表示することが望ましい場合があります。そのため、コード記号を「特定のプレーヤーの譜表の上 (Above specific players' staves)」に表示するかを切り替えられるオプションが、「レイアウトオプション (Layout Options)」の「諸表と組段 (Staves and Systems)」ページに追加されました。(STEAM-6449)

コード記号の移調:「コード記号の外観の上書きを保持 (Keep chord symbol appearance overrides)」のオプションが、「記譜 (Write)」 ト 「移調 (Transpose)」に追加されました。このオプションは、デフォルトではオフになっています。外観を上書きしたコード記号は移調できないため、上書きした外観を保持するか、リセットしてコード記号を正確に移調するかを選択できます。(STEAM-6406)

異なるオンコードを持つ同じコード記号の連続: Dorico では、オンコードのみが異なる 一連のコード記号に対してオンコードより前のコード記号の一部を非表示にする場合、

コード記号が非表示になっているかに注目し、オンコードのみを表示する範囲内にある 非表示のコード記号が無視されます。「ルートおよびクオリティーを隠す (Hide root and quality)」プロパティを、異なる譜表上のコード記号ごとに設定できるようになりま した。(STEAM-6404)

コード記号のガイド: レイアウト内のプレーヤーに対して、譜表上にコード記号を表示し ないよう設定している場合、一番上の譜表の上にガイドが表示されるようになりました。 (STEAM-6524)

コード記号の選択: 組段に付随する他のアイテムと同様に、譜表内でクリックしたり、 [Shift] を押しながらクリックしたりしても、コード記号を選択できなくなりました。コード 記号は、範囲選択または「編集 (Edit)」 ト「すべて選択 (Select All)」で選択できま す。(通常通り、選択範囲内または範囲外にフィルタリングできます。)(STEAM-6605)

強弱記号

新規プロジェクトの局部的強弱記号、結合式強弱記号、および強制の強弱記号のボー ルドイタリックに、新しい専用フォントスタイルの「**強弱に関する音楽テキスト用フォント** (Dynamic music text font)」を使用できるようになりました。これにより、メインの楽 譜用フォントとは別に、強制記号のフォントを変更できます。(STEAM-6479)

サンプルプロジェクト (STEAM-6543)

Dorico にサンプルプロジェクトが追加されました。アプリケーションを初めて起動する と、Steinberg Hub ウィンドウの最近使用したプロジェクトの一覧に、サンプルプロジェ クトが表示されます。最近使用したプロジェクトの一覧にサンプルプロジェクトが表示さ れない場合は、以下の場所にあるサンプルプロジェクトを開いてください。

- Windows: C: ¥Users¥Public¥Documents¥Dorico Example Projects
- Mac: /Users/Shared/Dorico Example Projects

フロー

MIDI や MusicXML ファイルからのフローの読み込み: タイトルを指定しない MIDI や MusicXML ファイルからフローを読み込んだ場合、デフォルトの「Flow 1」ではなく、 読み込んだファイルのファイル名をもとに新規フローのタイトルが付けられます。 (STEAM-6600)

フロー間の移動: 設定モードの「フロー (Flows)」パネルでフローを選択すると、フロ ーの第 1 小節に移動するようになりました。(STEAM-6621)



MIDI ファイルの読み込み

- MIDI ファイルの読み込み時に、テンポイベントが読み込まれるようになりました。 (STEAM-6429)
- MIDI ファイル内のトラックを移調楽器にマッピングする場合、その楽器の最も一般的な移調が選択されるようになりました。(例: A のクラリネットではなく、B b のクラリネット)(STEAM-6589)

ペダル線

「線の開始および終了位置にテキスト全体を表示する場合の大文字/小文字: (Case for full text at start and end of line)」が、「浄書オプション (Engraving Options)」の「ペダル線 (Pedal Lines)」ページにある、「デザイン (Design)」セク ションの「ウナコルダペダル (Una Corda Pedal)」グループに追加されました。これ により、ウナコルダのペダル線の開始位置と終了位置にあるウナコルダおよびトレコ ルダのテキストに対し、各単語の 1 文字目を大文字、文頭の 1 文字目のみ大文 字、またはすべて小文字で切り替えることができるようになりました。(STEAM-6445)

再生

マルカート:「再生 (Play)」 ト「再生オプション (Playback Options)」の「タイミング (Timings)」ページで、マルカートのデフォルトの再生時間を編集できるようになりました。(STEAM-6448)

徐々にテンポを変更: 段階的なテンポの変化に対して、「最終的なテンポ % (Final tempo %)」プロパティを設定できるようになりました。このプロパティでは、テンポの 変更量を指定できます。(STEAM-6474)

リピート括弧

組段の一番下の譜表の下にリピート括弧を表示:新しいオプションの「1 番下の譜 表の下に追加でリピート括弧を表示 (Additionally show repeat endings below bottom staff)」が追加されました。このオプションをオンにすると、 「レイアウトオプション (Layout Options)」の「譜表と組段 (Staves and Systems)」ページで指定したその他の譜表とリピート括弧が組段の一番上の譜表 に表示されるだけでなく、リピート括弧が組段の一番下の譜表の下に表示されます。 (STEAM-6466)

最終括弧のリピート回数の設定: リピート括弧の最終括弧が最後に演奏されないよう に設定できるようになりました。たとえば、1 回目と 3 回目で 1 番括弧を演奏して、2 回目のみ 2 番括弧を演奏し、3 回目の終わりでスコア内の他のパートへジャンプす る場合、1 番括弧に「1.3.」と表示し、2 番括弧に「2.」と表示できます。 (STEAM-6419)



テンポ

[Shift]+[T] を押すと表示されるポップオーバーにテンポ範囲 (例: q = 100-120) を入 カできるようになり、自動的に正確なテンポ範囲が表示されるようになりました。 (STEAM-6555)

垂直方向のスペーシング

「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を揃える (Justify staves when frame with single system is above this threshold)」が、「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)」ページにある「両端揃え (垂直方向) (Vertical Justification)」グル ープに追加されました。

オーケストラスコアなど、ほとんどの組段が 1 ページあたり 1 段のスコアの場 合、組段間の余分なスペースがなくなるよう、組段内の譜表の垂直方向の間隔 を揃える必要があります。しかし、小編成の室内楽グループなど、ほとんどの組 段が 1 ページあたり 2 段以上あるページと 1 段のみのページが混在するよ うなスコアの場合、ページが「**諸表と組段の距離を揃える (Justify distance** between staves and systems when page is at least n% full)」で指定したし きい値を超えることがあり、譜表の垂直方向の間隔が均一になっているページと なっているページが存在して不自然に見えることがあります。

1 ページあたりの組段が 1 段のページと 2 段以上のページが混在するスコアで作 業している場合、「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を揃える (Justify staves when frame with single system is above this threshold)」オプ ションをオフにすると、プロジェクトを通して垂直方向の間隔を均一な状態にできます。 (STEAM-6476)

Issues resolved

ID #	Component	Issue
STEAM-6465	Audio export	The choice between exporting in WAV or MP3 format has been reinstated.
STEAM-6619	Audio export	Only those flows selected for export in the Audio Export dialog will now be exported.
STEAM-6455	Brackets and braces	When using the Wind band bracketing approach, system objects now once again appear only above the first bracket for a given family.
STEAM-6407	Chord symbols	Chord symbols are no longer incorrectly transposed by edits made in Write Add Notes Above or Below.
STEAM-6425	Chord symbols	Polychords with stacked alterations on both the upper and lower chord now show the correct stack of alterations on both chords.
STEAM-6434 STEAM-6507	Chord symbols	Chord symbols now correctly appear selected after creation via the popover, and after operations like moving a multiple selection. Other instances of the same chord symbol on other staves are also now drawn in blue to indicate that they are linked.
STEAM-6459	Chord symbols	Chord symbols are now correctly auditioned when selected, provided the chord track is routed to an appropriate output in Play mode (Mac only).
STEAM-6262	Dynamics	The behavior of dragging dynamics to grace note positions in Write mode has been improved.
STEAM-6408	Dynamics	Dragging the start handle of a hairpin in Write mode now correctly adjusts the duration of the hairpin, rather than moving the entire item.
STEAM-6409	Dynamics	When pasting dynamics at the same rhythmic position as dynamics on another staff, they will now only be linked if their properties are equivalent.
STEAM-6435	Dynamics	Setting the aperture of a hairpin to 0 could under rare circumstances cause a crash. This problem has now been resolved.
STEAM-6438	Dynamics	It is now possible to create a hairpin by clicking and dragging it when it starts at the same position as an existing immediate dynamic.
STEAM-6487	Dynamics	Pasting part of a dynamic group no longer incorrectly offsets the position of subsequent dynamics in other groups.
STEAM-6569	Dynamics	Adjusting the prefix or suffix of an immediate dynamic now updates the rhythmic spacing immediately.
STEAM-6663	Dynamics	Cutting part of a dynamic group to the clipboard no longer pastes in the wrong position.
STEAM-6685	Engrave mode	If a stem is dragged to the opposite side of the note in Engrave mode, when you stop dragging, the handle now draws at the end of the stem.
STEAM-6530	Flows	Using Split Flow or Duplicate Flow in a project with one or more empty-handed players (i.e. players with no instruments assigned) will no longer cause the project to be corrupted and unable to be reopened.
STEAM-6628	Flows	Multiple flows with the same name can now be exported correctly via the Export Flows dialog.

ID #	Component	Issue
STEAM-6652	Flows	Split Flow now works correctly for music that includes notes crossed to different staves.
STEAM-6662	Flows	Exporting flows is now more resilient to invalid characters in the names of flows and layouts in the project.
STEAM-6682	Flows	Dynamics of force (e.g. sffz) are now correctly imported when importing a flow from another Dorico project.
STEAM-6512	Instrument changes	Under rare circumstances, the letter case of instrument change labels could change unpredictably when opening the project. This problem has now been resolved.
STEAM-5938	Key signatures	Tonality systems saved as defaults for new projects now work correctly in new projects.
STEAM-6448	Key signatures	Edits made in the Edit Tonality Systems dialog are now properly undoable.
STEAM-6453	Key signatures	Signposts for key signatures on transposing instruments that don't show key signatures now correctly include the accidental in the key signature root if necessary.
STEAM-6629	Key signatures	Key signatures in user-defined tonality systems that do not use any accidentals now show a signpost that reads Custom .
STEAM-6446	Localization	The names of accidentals in the Interval Calculator in Write Transpose are now correctly translated.
STEAM-6462	Localization	A number of inconsistencies between the default key commands in the localized versions of Dorico have been resolved.
STEAM-6440	Multi-bar rests	Multi-bar rests are once again correctly split in layouts with instrument changes.
STEAM-6480	Multi-bar rests	Multi-bar rests at the end of the system will no longer cause grace notes at the start of the next system to be drawn incorrectly.
STEAM-6486	Multi-bar rests	System objects (such as tempo and rehearsal marks) no longer have a different horizontal position relative to the start of the bar when coinciding with the start of a multi-bar rest.
STEAM-6443	MusicXML import	Dorico will no longer crash when attempting to import a MusicXML file with an incorrectly positioned time signature.
STEAM-6659	MusicXML import	Dorico can now correctly open MusicXML files (and files of other types) whose extensions are not in lower case.
STEAM-6675	MusicXML import	Chord symbols in MusicXML files whose position is specified using the offset element are now imported at the correct positions.
STEAM-6488	Note grouping	A syncopated pattern of short- <i>n</i> x long-short notes can now span an entire bar of 12/8.
STEAM-5102	Note input	The behavior of deleting bars when tuplets cross barlines has been improved.
STEAM-6431 STEAM-6432	Note input	When inputting using a MIDI keyboard and the option to allow Dorico to retrospectively change the spelling of notes is set, the produced spellings have been improved in a number of situations.

ID #	Component	Issue
STEAM-6437	Note input	Certain edits, such as pasting or changing voice, that involved setting two or more properties on a note would not always cause the display of the score to be updated correctly until another edit was made. This problem has now been resolved.
STEAM-6495	Note input	Copying and pasting ornaments and playing techniques from one project to another now always ensures that the pasted ornaments and playing techniques appear correctly.
STEAM-6525	Note input	When starting a new voice, the choice of octave now always uses the clef's hot spot to determine the octave of the new note, rather than the octave of the previously active voice.
STEAM-6496	Note spacing	Note spacing adjustments made in Engrave mode on columns that do not contain notes, e.g. for a hairpin that does not start at the start of a note, are now applied correctly.
STEAM-6454	Notes	Rhythm dots on stem-down split stem cluster chords no longer sometimes collide with the noteheads.
STEAM-6587	Notes	When multiple rhythm dots have to be shifted vertically in multi-voice situations, dots are no longer shifted if they can stay in their default position without colliding with another dot.
STEAM-6447	Options	Clicking Save as Default in the Notation Options and Layout Options dialogs now correctly updates the respective options for newly-created flows and layouts in the current project, as well as new projects.
STEAM-6151	Page layout	Lock System and Lock Frame now work correctly once again when invoked with a selection of a single item.
STEAM-6414	Pedal lines	Different types of pedal lines (e.g. sustain and <i>una corda</i>) at the same rhythmic positions are now spaced independently.
STEAM-6617	Pedal lines	Pedal lines now draw correctly when one staff of a grand staff instrument is hidden because it is empty.
	Performance	Projects containing many chord symbols should both open more quickly and respond to certain large edits (such as changing Layout Options or Engraving Options) more quickly.
STEAM-6456	Performance	Edit - Select All is no longer very slow when View - Attachment Lines is switched on.
STEAM-6464	Performance	The speed of opening projects has been improved.
STEAM-6415	Play mode	A note selected in Write mode is now immediately editable when switching to Play mode, rather than requiring you to first reselect it.
STEAM-6436	Play mode	The chord symbol track and playing technique lanes no longer disappear when expanding and collapsing tracks in Play mode.
STEAM-6444	Playback	Adding an accent to a note played <i>pizzicato</i> will no longer cause that note to be played back <i>arco</i> .
STEAM-6457	Playback	Successive grace notes of the same pitch now play back correctly, without cutting each other off.
STEAM-6458	Playback	Using undo after changing the settings in Playback Options no longer sometimes causes a crash.

ID #	Component	Issue
STEAM-6463	Playback	Some of the GM patches in HALion Sonic SE 2 were set to use the wrong VST Expression Map by default and would not play back. This problem has been resolved.
STEAM-6586 STEAM-6645	Playback	Relative and gradual tempo changes now correctly take into account the beat unit of the prevailing tempo.
STEAM-6604	Playback	Instruments that use note velocity for dynamics now correctly respond to changes to the Dynamic curve setting on the Dynamics page of Playback Options .
STEAM-6450	Repeat endings	Dorico no longer crashes when you create a repeat ending that crosses one or more instrument changes.
STEAM-6489	Repeat endings	The last segment of a repeat ending line with the Open, short appearance now correctly obeys the end X offset specified in Properties.
STEAM-6676	Repeat endings	It is now possible to set properties on segments of repeat ending lines that span instrument changes.
STEAM-6365	Rests	Double whole note (breve) rests are now correctly positioned relative to a single-line percussion staff.
STEAM-6485	Time signatures	Setting the Hide time signature property now applies to all layouts. This will not affect existing projects in which the property is already set: select the time signature and use Edit • Reset Appearance to unset the property, and then set it again to make it take effect in all layouts.
STEAM-6473	Tuplets	Choosing the light weight for tuplet numbers on the Tuplets page of Engraving Options once again produces the expected numbers, rather than apparently random characters.
STEAM-5825	User interface	Under some circumstances, opening a project that was saved using one of the zoom levels that fits the page width or height in the viewport could crash. This has now been fixed.
STEAM-6442	User interface	Clicking outside a popover now correctly dismisses the popover once more.
STEAM-6523	User interface	The Save as Default button in Layout Options is now correctly enabled only when the right kind of layout is selected, and only one such layout is selected.
STEAM-6536	User interface	The page margin controls no longer incorrectly disappear when returning to the Page Setup page from another page of the Layout Options dialog.
STEAM-6625	User interface	Under some circumstances, closing a document window via the close button in the title bar when a popover is open could cause a crash. This problem has been resolved.
STEAM-6502	Vertical spacing	The distances between systems no longer change unexpectedly for systems that contain staves with instrument changes.
STEAM-6513	Vertical spacing	A problem whereby systems could be unevenly justified, causing them to end up too close to the system above or below, has been resolved. The appearance of projects affected by this problem will be changed when opening them in Dorico 1.1.10.



Dorico 1.1

2017 年 6 月

このバージョンの改善点と解決済みの問題を以下に記載します。

新機能

コード記号

コード記号の作成: コード記号を作成するには、最初のコード記号を表示する音符 または休符を選択して、「記譜 (Write)」 ト 「コード記号を作成 (Create Chord Symbol)」を選択するか、キーボードショートカット ([Shift]+[Q]) を使用するか、記 譜モードの右側のツールボックスで [□] ボタンをクリックします。

コード記号のポップオーバーが開きます。ここで、コンピューターのキーボードを使用 して適用するコード記号を入力するか、MIDIキーボードを使用してコード記号を演 奏します。

コンピューターのキーボードを使用したコード記号の入力: コード記号は、ルート、クオ リティー、音程 (オプション)、オルタレーション (オプション)、およびオンコード (オプシ ョン) で構成されています。以下のように、各要素はポップオーバーで入力できます。

- ルート:英語表記のノート名 (例: C、Db、F#、B)、ドイツ語表記のノート名 (例: C、Des、Fis、H)、固定ドのソルフェージュ (例: do、reb、so#、ti)、スケールディグ リーを表わすナッシュビルナンバー (例: C メジャーの場合、1、2b、4#、7)。
- クオリティー:長調を指定する場合は、ルートのあとに何も入力しないか、「maj」、「M」または「ma」を入力します。短調を指定する場合は、「m」、「min」または「mi」を入力します。ディミニッシュの場合は「dim」、「di」または「o」、オーギュメントの場合は「aug」、「au」、「ag」または「+」、ハーフディミニッシュの場合は「half-dim」、「halfdim」または「hd」、6/9の場合は「6/9」、「69」または「%」を入力します。
- ・ 音程: エクステンションやメジャー 7th が付いたコードを入力します (例: ^7、^9 など。 ^ はそれだけでメジャー 7th と解釈されます)。また、メジャー 7th を超える エクステンションが付いたコードも入力できます (例: maj9、9maj7 など)。
- オルタレーション: オルタレーション (例: #5、b9 など)、音符の追加 (例: add#11、 addF#)、サスペンション (例: sus4)、省略 (例: omit3、no7 など) を入力します。



オンコード: ルートと同じ方法で指定できます。メインのコード記号のあとに続ける場合は、「/」記号を使用して区切ります(例: Cm7b5/Eb)。

コード記号を作成するときにポップオーバーで使用する特別な省略記号は、実際 に表示されるコード記号の外観には直接影響しません。外観は、「浄書オプション (Engraving Options)」の「コード記号 (Chord Symbols)」ページのオプション で設定できます。たとえば、C メジャーコードを入力する場合、「C」か「Cmaj」か 「CM」を入力するとします。いずれの場合も、実際に表示されるコード記号の外観 は同じです。コードは、「浄書オプション (Engraving Options)」で設定した外観 で表示されます。

Dorico は、1 つのコード記号に 2 つのコードを同時に記譜するポリコードにも 対応しています。ポリコードを作成する場合は、ポップオーバーで 2 つのコードを パイプライン (|) で区切って入力します。たとえば、D メジャーコードに C7 コ ードを重ねる場合は、「D|C7」と入力します。

「コードなし」記号 (N.C) を入力する場合は、ポップオーバーに「N.C.」、「NC」、「no chord」または「none」と入力します。ルートのみで構成されたコード記号を入力する 場合は、ポップオーバーに、たとえば「Cbass」または「Gonly」と入力します。

MIDI キーボードを使用したコード記号の入力: コード記号のポップオーバーが開い ている場合、MIDI キーボードでコードを演奏して、コード記号を入力できます。キーボ ードで演奏した音符を解釈する方法に関するオプションは、「記譜 (Write)」 ▶ 「音符 入力オプション (Note Input Options)」の「コード記号 (Chord Symbols)」ページに 表示されます。また、演奏されたコードの転回形を考慮すべきか、常にルートポジショ ンで演奏されたようにコードを記譜すべきか、省略を記譜すべきか (たとえば、C と E を演奏した場合に、「C」または「C(omit5)」と記譜すべきか)、音符の追加やサスペン ションはどのように記譜すべきか、ルートとオンコード間の複雑な異名同音の関係にど う対応すべきか、などのオプションがあります。初期設定はすべてのユーザーに適合 するわけではないので、これらのオプションを慎重に検討する必要があります。

オンコードでコード記号を入力するには、下のオンコードと一緒にコードを演奏します。 または、コードとそのオンコードを別々に演奏することもできます。まず、コードのキ ーを押します。そのキーを押したまま、オンコードを演奏します。

入力するコードのルートを記録する場合は、最初に指 1 本でルートを演奏します。次 に、そのルートのキーを押したまま、残りの音符を演奏します。または、コードのすべて の音符を同時に演奏したのちに、指をキーから放し、ルートを再度演奏します。

ポリコードを入力するには、片方の手で 1 つめのコードを演奏します。次に、1 つめのコードを演奏したまま、もう片方の手で 2 つめのコードを演奏します。

ルートのみで構成されたコード記号を入力するには、1 つの音符だけを演奏します。

コード記号入力時のナビゲーション: コード記号のポップオーバーが開いているとき に、[Space] を押すとポップオーバーは次の拍に進みます。また、以下のキーボー ドショートカットを使用してポップオーバーを移動することもできます。

- [Ctrl]+[←]/[→] (Windows) または [command]+[←]/[→] (Mac): 前/次のコード 記号に移動します。
- [Tab]: 次の小節の開始位置に移動します。
- [Shift]+[Tab]: 前の小節の開始位置に移動します。
- [Space]: 次の拍に移動します。
- [Shift]+[Space]: 前の拍に移動します。
- [←]/[→]:前/次の音符/休符またはリズムグリッド位置のどちらか近い方に移動します。
- [Backspace]: 前のコード記号に移動します。

MIDI キーボードを使用してコード記号を入力する場合、初期設定では、コードを演奏 したあと、ポップオーバーは自動で次の拍に進みます。「音符入力オプション (Note Input Options)」の「MIDI 入力 (MIDI Input)」ページで、「MIDI キーボードによるコ ード記号入力中の進み方 (Advance during chord symbol input via MIDI keyboard)」を使用すると、この動作を変更できます。

さらに、MIDI キーボードの特定のキーまたはボタンを定義すると、さまざまなナビゲー ション動作を起動できるようになります。「環境設定 (Preferences)」の「キーボードシ ョートカット (Key Commands)」ページで、「MIDI Learn」ボタンを使用して、特定のキ ーを「音符の入力 (Note Input)」 ト「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ます。

既存のコード記号の編集: 既存のコード記号を編集するには、コード記号を選択して [Return] を押すか、記譜モードでコード記号をダブルクリックします。ポップオーバー が開き、省略記号で表示されているコード記号を編集します。省略記号を編集するこ とによって、既存のコード記号を編集できます。ポップオーバーをクリアして新しいコー ド記号をすべて入力するか、MIDI キーボードで新しいコード記号を演奏します。

コード記号の移調:「記譜 (Write)」 ト「移調 (Transpose)」を使用して、選択した 1 つまたは複数のコード記号を移調できます。また、移調楽器の上に表示され、「編 集 (Edit)」 ト 「移調ピッチ (Transposed Pitch)」が選択されている場合、コード記 号は適切な移調ピッチで表示されます。

コード記号の異名同音の表記の変更:移調レイアウトで、移調楽器のコード記号の表記を書き換える場合は、通常のコード記号の編集と同じようにコード記号を編集します。 たとえば、クオリティー、音程、オルタレーションを変えずに Dbmaj13 のルートを「Db」 から「C#」に変更すると、同じ移調のインストゥルメントすべてに対して、コード記号の 表記が変更されます。

現在のインストゥルメントのコード記号に対して、異名同音の表記の優先を解除する 場合は、通常通りコード記号を編集して、コード記号のポップオーバーで [Alt]+[S] を押します。すべての異名同音の表記の優先を解除する場合は、ポップオーバーで [Shift]+[Alt]+[S] を押します。

コード記号を表示する譜表の選択: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 (キーボード、ギター、ベースギターなど) に属する譜表の上に表示 されます。この設定は、設定モードの「プレーヤー (Players)」パネルで変更できます。 プレーヤーを選択して右クリックし、「コード記号 (Chord Symbols)」コンテキストメニ ューを開きます。「すべてのインストゥルメントに表示 (Show For All Instruments)」、 「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)」、または「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。

また必要に応じて、ピアノなどの大譜表に用いる楽器の場合、「浄書オプション (Engraving Options)」の「コード記号 (Chord Symbols)」ページで、「位置 (Position)」グループの「大譜表を用いる楽器でのコード記号の位置 (Position of chord symbols on grand staff instruments)」オプションを設定して、2 つの譜 表間にコード記号を表示できます。

コード記号を表示するレイアウトの選択:初期設定では、コード記号はフルスコアレイ アウトとパートレイアウトの両方に表示されます。レイアウトを変更する場合は、設定 モードに切り替え、「プレーヤー (Players)」パネルで該当するプレーヤーを選択して 右クリックし、「コード記号 (Chord Symbols)」コンテキストメニューを開きます。「フ ルスコアとパートに表示 (Show in Full Score and Parts)」、「フルスコアにのみ表 示 (Show in Full Score Only)」、または「パートにのみ表示 (Show in Parts Only)」を選択します。

個別のコード記号の非表示:現在のレイアウトで、個別のコード記号を非表示にする には、コード記号を選択して、プロパティパネルの「コード記号 (Chord Symbols)」グ ループで「非表示 (Hidden)」プロパティを設定します。コード記号のかわりにガイドが 表示されます。ガイドを表示させたくない場合は、「ビュー (View)」 ト「ガイド (Signposts)」 ト「コード記号 (Chord Symbols)」をオフにします。

コード記号の配置: コード記号は、コード記号を付ける位置で、最初の声部コラムの先 頭の符頭の中央に配置され、水平方向に中央揃えされます。「浄書オプション (Engraving Options)」の「コード記号 (Chord Symbols)」ページで、「水平位置 (Horizontal Position)」を設定して、コード記号を、最初の声部コラムの先頭の符頭 の左側に配置し、左寄せで表示するように選択できます (また、右寄せで表示すること もできますが、通常、右寄せにするとわかりにくくなります)。また、個々のコード記号に 対して、プロパティパネルの「コード記号 (Chord Symbols)」グループで、「配置 (Alignment)」プロパティが設定されている場合は、プロパティ パネルの設定が優先さ れます。

初期設定では、コード記号は組段の幅に合わせて同じ垂直位置に整列されます。 ただし、各コード記号を譜表の上に独立して配置させたい場合は、「浄書オプション (Engraving Options)」の「コード記号 (Chord Symbols)」ページで、「組段幅に 合わせてコード記号を整列 (Align chord symbols across width of system)」 をオフにします。

コード記号の移動: 記譜モードで、コード記号をドラッグするか、[Alt]+[←]/[→] でコ ード記号を移動すると、新しい位置にコード記号が移ります。コード記号を既存のコ ード記号と同じ位置に移動すると、その位置にある既存のコード記号が削除されま す。

浄書モードで、コード記号をドラッグしたり、[Alt]+[←]/[→] でコード記号を少しずつ 移動したりしても、コード記号の位置は変更されません。

コード記号の外観のプリセット: コード記号の外観にはたくさんの表記規則があるた め、Dorico ではさまざまな表記規則をあらかじめ設定し、選択できるようにしていま す。現状のまま使用することも、自分の好みに合った外観を使用することもできます。 プリセットは、「浄書オプション (Engraving Options)」の「コード記号 (Chord Symbols)」ページの上部にあります。プリセットは以下の通りです。









Jazz Standard

BbMaj7⁺¹¹/F

New York

B^bMA

Brandt-Roemer

 $\mathrm{B}\flat_{\mathrm{M7}}(^{\sharp_{11}}_{\sharp_{9}})^{on\,\mathrm{F}}$ Japanese

 $^{\flat}7^{\Delta^{\sharp11}_{\sharp9}}$

4 Nashville

Bbmaj7+11 +9 Ross

他にも、「デフォルト (Default)」と呼ばれるプリセットが提供されています。このプリセットでは、メジャー 7th、オーギュメント、ディミニッシュ、およびハーフディミニッシュの 使用を避け、標準の臨時記号を使用するなど、できる限り曖昧性を排除することを目 的とした、一連の記号が使用されています。このプリセットは、新規プロジェクトの初期 設定として選択されます。

プリセットは、「コード記号 (Chord Symbols)」ページで、選択肢の組み合わせを選 択でき、さらに、これらの選択肢を好みに合わせて設定できます。

コード記号に使用するフォントの変更: コード記号に使用するテキスト用フォントを変 更するには、「浄書 (Engrave)」 ト 「フォントスタイル (Font Styles)」を選択して、 「コード記号のフォント (Chord symbols font)」を編集します。「コード記号の音楽テ キスト用フォント (Chord symbols music text font)」は、初期設定で「Bravura Text」に設定されていますが、このフォントは編集しないことをおすすめします。フォン トスタイルは、テキストベースのアプリケーションで使用される、SMuFL 準拠フォント だけを設定できます。コード記号とオンコードを区切るために、スラッシュやラインのか わりに、文字列 on を表示するオプションを使用している場合、「コード記号とオンコ



ードの区切り用文字フォント (Chord symbols altered bass separator font)」を編集して、この文字列に使用するフォントを編集できます。

コード記号の再生: コード記号を再生するには、再生モードに移動し、イベントディス プレイの上部にあるコードトラックを展開します。使用する再生デバイス (VST イン ストゥルメントまたは MIDI デバイス)を選択し、スピーカーアイコンをオンにして、再 生を有効にします。1 つのコード記号とその次のコード記号との間隔からデュレーシ ョンを取得し、長く続く和音として、コード記号が再生されます。MIDI キーボードを使 用してコード記号を入力した場合は、コード記号入力に使用されたボイシングを使用 してコードを再生します。

MusicXML の読み込み: 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、kind 要素に Neapolitan、Italian、French、German、Pedal、 Tristan、および Other の値が設定されている場合、コード記号に対応する音符を 特定するための情報がないため、これらのコード記号は読み込み時に無視されます。

MIDI ステップ入力時の異名同音の表記

異名同音の表記とは、たとえば、ある音を F# と表記するか、G♭ と表記するかな ど、通常、現在の調の中心音または調性に応じて、指定のピッチの 1 つの音を表わ すために選択するノート名と臨時記号のことです。MIDI キーボードを使用して音符を 入力する場合、使用したい表記を直接指定できないため、Dorico は高度なアルゴリ ズムを使用して表記の最適化を実現しています。

このアルゴリズムでは、現在の調号、前と次の音符またはコードの音程、コードの音 符間の音程が考慮されます。また、(「記譜 (Write)」▶「書き換え (Respell)」▶ 「上/下のノート名を使用して音符を書き換え (Respell Using Note Name Above/Below)」を使用して) 音符を書き換える場合、Dorico はこの選択も考慮に 入れ、該当するピッチの他の音符に対して該当する表記が使用できるようにします。

Dorico では概して、調号とは別に、音型が上がった場合はシャープを、音型が下が った場合はフラットを使用して音符が記譜されます。音符の表記を決定して、1 つの 表記でより簡潔な音程が作れるようになれば (たとえば、「ディミニッシュ 4th」ではな く「メジャー 3rd」など)、全体的により簡潔な音程が好まれるようになります。

また、大譜表に用いる楽器 (ピアノなど) に入力する場合は、他の譜表に既に入力さ れている楽譜のコンテキストを使用します。たとえば、Dorico では、通常、「A♯」では なく「B♭」と表記されますが、この音符がピアノの右側の譜表に入力されていて、左 側の譜表の該当する位置に「F♯」が含まれている場合、右側の譜表の音符は「A♯」 と表記されます。これにより、2 つの譜面間の音符の音程がより簡潔に示されます。



MIDI キーボードを使用して音符を入力すると、前の音符またはコードが自動的に書 き換わり、入力を続けることができます。たとえば、C メジャーで、「E」に続けて「G♯」 を入力した場合、2 つめの音符は「G♯」と示されますが、次に「G埠」を入力すると、コ ンテキスト内でつじつまが合うよう、「G♯」は「A b 」に置き換えられます。入力した音 符をさかのぼって変更しないようにするには、「音符入力オプション (Note Input Options)」の「MIDI 入力 (MIDI Input)」ページで、「音符の表記をさかのぼって自 動調整する (Allow spelling of notes to be adjusted retrospectively)」をオフに してください。(STEAM-5203)

ピアノのペダル線 (STEAM-5661)

あらゆる楽譜作成ソフトウェアの中でも、Dorico は、ピアノのペダル線に対して、最 も包括的なサポートを提供しています。1 回のペダル指示でペダルの強さを変える など、最新のサスティンペダル演奏技法により、サスティンペダル、ウナコルダペダ ル、ソステヌートペダルの効果を簡単に作成できます。

マウスによるペダル線の作成:記譜モードで、「演奏技法 (Playing Techniques)」 の「キーボード (Keyboard)」セクションから簡単にペダル線を作成できます。



1 行目には、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各項目が あり、これらを使用して新しいペダル線を作成できます。ペダル線を適用する音符を 選択して関連するボタンをクリックするか、あるいは、何も選択せずに関連するボタ ンをクリックし、スコアにクリックアンドドラッグしてペダル線を作成し、そのペダル線 を延長して必要なデュレーションを設定します。

2 行目の項目を使用して、既存のペダル線に対し、リテイクを追加したり、ペダルの 強さを変えたり (下げ方向へ 1/4、下げ方向へ 1/2、下げ方向へ 3/4、下げ方向へ 1 の変化を加える) することができます。何も選択されていないことを確認してから、 関連するボタンをクリックして、リテイクまたはペダルの強さの変化を追加する位置 のペダル線をクリックします。

キーボードを使用したペダル線の作成:選択した音符の範囲に基づいて、または、 ステップ入力時に、[Shift]+[P] でポップオーバーを表示してペダル線を作成するこ ともできます。

特定のデュレーションのペダル線を作成するには、まずペダル線を適用する音符 を選択し、次に [Shift]+[P] を押し、サスティンペダルの場合は「ped」、ソステヌ ートペダルの場合は「sost」、ウナコルダペダルの場合は「unacorda」と入力しま す。

ステップ入力時にペダル線を作成するには、ペダル線の開始位置にキャレットを置い てから[Shift]+[P] を押して、適用するペダル線の省略記号を入力します。次に、 [Space] でキャレットを前進させ、ペダル線を延長します。ペダル線を終了する場合 は、再度 [Shift]+[P] を押し、サスティンペダル線を終了する場合は「*」、ソステヌー トペダル線を終了する場合は「s*」、ウナコルダペダル線を終了する場合は「u*」を入 力します。

また、ステップ入力でペダル線を入力する際に、リテイクやペダルの強さの変化を追加できます。キャレットを表示させたい位置に置き、[Shift]+[P] を押して、リテイクの場合は「^」、下げ方向へ 1/4 の変化を加える場合は「1/4」、下げ方向へ 1/2 の変化を加える場合は「1/2」、下げ方向へ 3/4 の変化を加える場合は「3/4」、下げ方向へ 1 の変化を加える場合は「1」を入力します。

作成したペダル線の開始位置を編集するには、ペダル線を選択し、[Alt]+[←]/[→] を押して、ペダル線全体を前または次の位置にスナップするか、 [Shift]+[Alt]+[←]/[→] を押して、ペダル線の終端を前または次の位置にスナップし ます。

浄書オプション:ペダル線の外観や位置を決定するための一連のオプションはすべて、「浄書オプション (Engraving Options)」に新しく追加された「ペダル線 (Pedal Lines)」ページにあります。このページには、各種ペダル線の開始位置に表示する記号、新規組段の開始位置での延長線の表示方法、リテイクノッチの高さと幅、破線や実線を使用して段階的なペダルの強さの変化を表示するかどうかなど、さまざまなオプションがあります。

プロパティ:ペダル線を選択し、プロパティパネルに新しく追加された「ペダル線 (Pedal Lines)」グループでプロパティを調整すると、個々のペダル線の外観が上書き されます。また、「装飾音符の前から開始 (Starts before grace notes)」および「装 飾音符の前で終了 (Ends before grace notes)」プロパティを使用して、ペダル線の 開始と終了を装飾音符の前または後ろに配置するかどうかを指定できます。

浄書モードでは、サスティンペダルの各セグメントを個々に選択できるため、プロパティ を個別に設定できます。プロパティの「ペダル線のリテイク (Pedal Line Retakes)」グ ループで、サスティンペダル線に追加するリテイクやペダルの強さの変化を選択できま

す。ここでは、リテイク前のペダルの踏み込みの深さ (「リテイクの終了レベル (End level at retake)」) とリテイク後のペダルの踏み込みの深さ (「リテイクの開始レベル (Start level at retake)」) を指定できます。元のレベルと新しいレベルの間でペダル を完全に放すことができない場合は、「リテイクタイプ (Retake type)」を「リテイク (Retake)」ではなく「レベルを変更 (Change Level)」に変更します。

浄書モードでのペダル線の編集: 浄書モードでペダル線を選択すると、以下のハンドルが表示され、グラフィカルに編集を行なうことができます。



ペダル線の開始位置で、一番左のハンドルを左または右にドラッグすると、ペダル 線の開始位置を水平方向に移動できます。延長線の開始位置の左側にあるハンド ルを上または下にドラッグすると、開始位置のペダルの強さを変更できます。 リテイク位置でリテイクノッチの左側のハンドルを上または下にドラッグすると、リテイ ク前のペダルの強さを変更できます。リテイクノッチの右側のハンドルを上または下に ドラッグすると、リテイク後のペダルの強さを変更できます。ノッチの中央下にあるハン ドルを左または右にドラッグすると、リテイク全体を水平方向に移動できます。

ペダル線の終了位置でフックの先端のハンドルを上または下にドラッグすると、フッ クの長さを変更できます。右側のハンドルを上または下にドラッグすると、最後のペ ダルの強さを変更できます。フックの下のハンドルを左または右にドラッグすると、 ペダル線の終了位置を水平方向に移動できます。

開始位置および修復位置のテキストの無効化:たとえば、ウナコルダペダル線や、装飾文字記号ではなく Ped. テキストの使用を選択している場合のサスティンペダル線 など、記号ではなく文字 (テキスト) で表わされているペダル線の場合、「テキスト (Text)」プロパティを編集して、ペダル線の開始位置に表示されている文字 (テキスト) を無効にできます。また、「延長テキスト (Continuation text)」プロパティを編集して、 新規組段の開始位置に表示されているテキストを無効にできます。ウナコルダペダル 線の場合は、「修復テキスト (Restorative text)」プロパティを編集して、ペダル線の 終了位置に表示されている「Tre Corde」テキストを無効にできます。

再生:ペダル線は自動的に再生されます。サスティンペダル線の場合は MIDI コント

ローラー 64 (サスティン) を、ソステヌートペダル線の場合は MIDI コントローラー 66 (ソステヌート) を、ウナコルダペダル線の場合は MIDI コントローラー 67 (ソフト ペダル) を送信します。一部の VST インストゥルメント (Pianoteq および Garritan CFX Concert Grand) では、サスティンペダルの踏み込みの深さを調整できます。詳 細については、製造元のマニュアルを参照してください。

ペダル演奏の再生方法に関するオプションは、「再生オプション (Playback Options)」に新しく追加された「ペダル線 (Pedal Lines)」ページにあります。開始位 置でのペダルの下げ幅、ペダル線の中央でのリテイクの長さ、終了位置でのペダル のリリースの長さを調節できます。また、音符または和音の位置より前か後ろで開始 位置の踏み込みとリテイクを再生するかどうかも指定できます。

MusicXML の読み込み: サスティンペダル線は、MusicXML ファイルから読み込む ことができます。MusicXML にはサスティンペダルのみを記述でき、ペダルの踏み込 みの深さの変化は記述できません。

リピート括弧

Dorico は、ヴォルタライン、または 1 番括弧、2 番括弧とも呼ばれる、リピート 括弧の記譜に対応しています。リピート括弧のラインの再生はまだサポートされて いませんが、次のアップデートで対応する予定です。

リピート括弧の作成: リピート括弧を作成するには、1 番括弧を適用する小節を選 択します。記譜モードの右側にある「反復記号 (Repeat Structures)」パネルの「リ ピート括弧 (Repeat Endings)」セクションで、ボタンをクリックして 1 番括弧を作成 します。選択した小節を覆うように、1 番括弧セグメントが作成されます。1 番括弧 のすぐあとに 2 番括弧セグメントが作成されます。1 番括弧の終端に適切な反復 終了の小節線が作成されます (存在しない場合)。2 番括弧にリピートを追加するに は、2 番括弧を適用する小節を選択します。「リピート括弧 (Repeat Endings)」セ クションで、ボタンをクリックして別の括弧を追加します。既存の 2 番括弧セグメント はリピート線が閉じた状態になり、必要に応じて、反復終了の小節線が作成されます。 2 番括弧のあとに 3 番括弧セグメントが追加されます。リピートを追加する数だけ、 このプロセスを繰り返します。

リピート回数の変更:初期設定では、一連のリピート括弧はそれぞれ 1 回演奏され ます。そのため、各リピート括弧が演奏される楽譜を通して、回数に応じた 1 桁の数 字が表示されます。1 番括弧を最初に 3 回演奏するなど、リピート括弧を複数回演 奏する場合は、プロパティパネルの「リピート括弧 (Repeat Endings)」グループの「リ ピート回数 (No. times played)」プロパティで、演奏のリピート回数を設定します。関 連するリピート括弧の下の数字は「浄書オプション (Engraving Options)」の設定に

従って自動的に更新されます。すべてのリピート括弧に対して、このプロパティを設定 する必要はありません。Dorico では、プロパティの設定に矛盾がある場合は、自動的 にリピート括弧を何回演奏すべきかの計算が行なわれます (閉じている最終リピート 括弧に使用されないリピートを追加します)。これにより、リピート回数の合計が、リピー ト括弧の数と同じかそれ以上になるように自動的に調整されます。

リピート括弧の表示テキストの変更:特定のリピート括弧に表示されるテキストを無効 にする必要がある場合は、プロパティパネルの「リピート括弧 (Repeat Endings)」グ ループの「カスタムテキスト (Custom text)」プロパティを設定します。

浄書オプション: デザイン、デフォルトの位置、およびリピート回数の表示を調節する オプションは、「浄書オプション (Engraving Options)」に新しく追加された「リピート 括弧 (Repeat Endings)」ページにあります。

リピート括弧の表示位置の選択: リピート括弧は、組段に連結して表示されるアイテムで、「レイアウトオプション (Layout Options)」の「譜表と組段 (Staves and Systems)」ページの「組段オブジェクト (System Objects)」で選択したインストゥルメントの上に表示されます。

記譜モードでのリピート括弧の編集: 記譜モードでは、任意のリピート括弧を選択して、 左または右にドラッグするか、[Alt]+[←]/[→] を使用すると、リピート括弧を小節から 小節にドラッグできます。各リピート括弧の開始位置または終了位置のハンドルを選 択し、左または右にドラッグして、リピート括弧を適用する小節を増やしたり減らしたり できます。

浄書モードでのリピート括弧の編集: 浄書モードでは、適切なハンドルを少しずつ移 動するまたはドラッグして、あるいは「リピート括弧 (Repeat Endings)」グループの プロパティを使用して、各リピート括弧の開始位置と終了位置にあるフックの水平位 置を正確に調整したり、譜表に対する各リピート括弧の位置やフックの長さを編集し たりできます。

MusicXML の読み込みと書き出し: リピート括弧は、MusicXML ファイルから読み込 むことができます (ただし、MusicXML は、一連のリピート括弧の中で中央に配置さ れているリピート括弧の、閉じていない右側のリピート括弧には対応していません)。ま た、MusicXML ファイルを書き出す際、リピート括弧も含まれるようになりました。



記譜モードでの編集

記譜モードでは、アイテムの位置とデュレーション (該当する場合) を編集できます。 また、マウスを使用すると、より簡単にアイテムを作成できます。

マウスを使用した作成: マウスを使用すると、1 回の操作でアイテムの長さを作成/設 定できます。選択したスコアでは何も操作せず、関連するパネルで (オクターブ線な ど) 作成したいアイテムをクリックして、そのアイテムを適用する譜表をクリックし、マウ スボタンを押しながらアイテムをドラッグして必要なデュレーションを設定します。

マウスを使用した編集: デュレーション (スラー、ヘアピン、ペダル線、オクターブ線、ト リルなど) が設定されたアイテムを選択すると、その開始位置と終了位置に円形ハン ドルが表示されます。開始ハンドルをドラッグして、アイテムの開始位置をスナップしま す。このとき、終了位置は変わりません (アイテムのデュレーションを延長または短縮 できます)。終了ハンドルをドラッグして、アイテムの終了位置をスナップします。このと き、開始位置は変わりません。長さを変更せずに、アイテムを新しい位置にスナップす るには、ハンドルではなく、アイテム本体をドラッグします。

コマンドを使用した編集: キーボードショートカット ([Alt]+[←]/[→]) を使用して、選択 したアイテムを前または次の位置にスナップできます。デュレーションが設定されてい るアイテムの場合、キーボードショートカット ([Shift]+[Alt]+[←]/[→]) を使用してデュ レーションを延長または短縮できます。次の論理的位置ではなく、現在のリズムグリッ ドデュレーションでスナップしたり短縮/延長したりする場合は、[Ctrl] も併せて使用しま す。

強弱記号の編集:マウスを使用して、グループ化された強弱記号を編集できます。 ペアピンで始まるまたは終わるグループの場合、対応する場所に円形ハンドルが表示さ れます。このハンドルをドラッグすると、グループを新しい位置に移動できます。 ヘアピンがメッサ・ディ・ヴォーチェの場合は、強弱の種類が変わるポイントに同じようなハン ドルが表示され、このハンドルを使用して変換点を新しい位置にスナップできます。 グループの最初または最後にある強弱記号をドラッグすると、他の強弱記号の位置が グループ全体の長さに比例して調整されます。また、段階的強弱記号のグループの 中央にある局部的強弱記号または結合式強弱記号をドラッグして、新しい位置に移動 できます。周辺の強弱記号は、自動的に適切に短縮または延長されます。

マウスによるアイテムの作成:「環境設定 (Preferences)」の「全般 (General)」ペ ージの「編集 (Editing)」グループに新しく追加されたオプションを使用すると、キー ボードではなくマウスを使用して、より快適に入力や編集を行なえます。「マウスによ

る複数アイテムの作成を許可する (Allow multiple items to be created with the mouse)」を設定すると、記譜モードのどのパネルからでも複数のアイテムを作成できます。毎回アイテムを選択しなおす必要はありません。また、「マウスによるアイテムの作成 (Creating items with the mouse)」では、現在選択中の位置に Dorico がアイテムを自動的に作成するか (初期設定)、常にクリックでアイテムを配置できる ようにするかを選択できます。(STEAM-6102)

連結線: アイテムが連結される位置を明確にするため、選択したアイテムの左側から (スラー、ヘアピン、オクターブ線、ペダル線などのデュレーションが設定されているアイテムの場合は、右側からの場合もある) 譜表の連結位置の中央点まで暗赤色の点線が引かれます。「ビュー (View)」 ト「連結線 (Attachment Lines)」の選択をはずすと、このオプションを無効にできます。

音符のスペーシングの編集 (STEAM-5983)

浄書モードで、楽譜の音符やリズムのスペーシングを編集できます。スペーシングの 調整を有効にするには、浄書モードの左側のパネルにある「音符のスペーシング (Note Spacing)」セクションのスイッチをオンにします。スペーシング対象の各アイテ ムに対してスペーシングコラムを示す破線とハンドルが表示されます。コラムとハンド ルが表示されると、現在のレイアウトでアイテムの選択や編集ができなくなります。通 常の選択および編集を行なう場合は、「音符のスペーシング (Note Spacing)」セクシ ョンのスイッチをオフにするか、記譜モードに切り替えます。



スペーシング調整とグラフィカル調整: 音符と和音、装飾音符、休符、音部記号、調 号、拍子記号、小節線などの水平位置を調整する方法は 2 つあります。1 つはスペ ーシング調整です。アイテムの左右のリズムスペースを広くしたり狭くしたりできます。 この調整はスペーシングコラム全体 (すべての譜表にわたって、コラム内に開始位置 を持つすべてのアイテム) に影響します。もう 1 つはグラフィカル調整です。選択し たアイテムは単一の譜表上でのみ移動します。他のアイテムのスペーシングには影 響しません。スペーシング調整を行なう場合は、正方形ハンドルを選択し、[Alt] を押 しながら [←]/[→] キーを使用して、少しずつ調整します。大きく調整する場合は、

[Ctrl] (Windows) または [command] (Mac) を併せて使用します。グラフィカル調整を行なう場合は、最初に譜表の上にある正方形ハンドルを選択し、次に第3線上に表示されている円形ハンドルを選択してから、同じキーボードショートカットを使用して調整します。[Tab] を押すと、正方形ハンドルと円形ハンドルの選択を切り替えることができます。

プライマリー位置に対してスペーシング調整を行なうと、正方形ハンドルとスペー シングコラムを示す破線が赤色で表示されます。

アイテムに対してグラフィカル調整を行なうと、アイテムの円形ハンドルと元の位置 (スペーシングが検討されている位置)をつなぐ横線が赤色で表示されます。

セカンダリー声部コラムの調整: 同じ位置で複数の声部が有効な場合、各声部コラム の位置を個別に調整できます。各声部コラムに正方形ハンドルが表示されます。最初 のコラムとは別に、個々のコラムの音符に対してスペーシング調整とグラフィカル調整 を行なうことができます。他の声部と声部コラムを共有している声部を調整する必要が ある場合は、「**声部コラムインデックス** (Voice column index)」プロパティを使用して、 対象の声部を自身の声部コラムに移動できます。これにより、他のコラムとは別に、ス ペーシング調整とグラフィカル調整を行なうことができます。

ハンドル間の移動: 矢印キーを使用して、ハンドル間を移動できます。[Shift] を押し ながら行なうと、複数のハンドルを選択できます。[Tab] を押すと、スペーシング調整 用の正方形ハンドルとグラフィカル調整用の円形ハンドルの選択を切り替えることが できます。

ー度に複数のアイテムを調整:範囲選択または [Shift]+[←]/[→] キーを使用し て複数のハンドルを選択します。キーボードショートカットを使用して、選択したす べてのハンドルに対してスペーシング調整とグラフィカル調整を同時に行ないま す。

調整の解除: 単一のスペーシング調整またはグラフィカル調整を解除するには、ハン ドルを選択して、[Delete] を押します。スペーシング調整とグラフィカル調整の両方が 適用されているアイテムの場合は、両方の調整が解除されます。グラフィカル調整の みを解除する場合は、記譜モードでアイテムを選択し、「編集 (Edit)」 ト 「ポジション をリセット (Reset Position)」を選択します。より広い領域にわたってスペーシング調 整を解除する場合は、調整を解除したい領域の 1 つまたは複数のハンドルを選択し、 「浄書 (Engrave)」 ト 「音符のスペーシング (Note Spacing)」 ト 「レイアウトをリセ ット (Reset Layout)」(現在のレイアウトからすべてのスペーシング調整が解除されま す)、「選択したフレームをリセット (Reset Selected Frames)」(1 つまたは複数のハ

Steinberg 🕑

ンドルが現在選択されている楽曲フレーム内のすべてのスペーシング調整が解除され ます)、または「選択した組段をリセット (Reset Selected Systems)」(1 つまたは複 数のハンドルが現在選択されている組段内のすべてのスペーシング調整が解除され ます)を選択します。

組段をロック: アイテムにスペーシング調整またはグラフィカル調整を行なった場 合、調整を適用した組段はロックされます。Dorico は、調整された組段の開始位 置 (作成されていない場合) と次の組段の開始位置に組段区切りを作成します。 これにより、スペーシング調整が行なわれても、レイアウトの配置設定は変更され ません。

組段の占有率を示すインジケーター: 音符のスペーシングを編集するとき、右側のペ ージ余白に新しいインジケーターが表示されます。これにより、組段ごとに音符がどの くらい詰まっているかを一目で確認できます。パーセンテージで表示され、使用可能な スペースの合計数の中の占有されているスペースの割合が表示されます (最初の音 部記号および調号の右側の開始位置から最後の小節線までを計測します)。組段が 十分に埋まっていない場合、インジケーターは紫色で表示されます。70% 超埋まって いる場合は緑色で表示されます。上限を超えている (100% 超) 場合は、赤色で表示 されます。

組段のインデント: 各組段の端と端に、2 つの大きな正方形ハンドルが表示されま す。ハンドルの左側は一番上の譜表の第 1 線に沿って表示され、右側は一番下の 譜表の第 5 線に沿って表示されます。他のハンドルと同じキーボードショートカット でこれらのハンドルを使用すると、フレームから組段をインデントできます。組段内の スペーシングを編集する場合とは異なり、インデントを行なっても組段はロックされな いため、配置設定を変更することができます。

プロパティ: プロパティパネルを使用すると、浄書モードで、専用ツール以外のアイテムに対し、スペーシング調整およびグラフィカル調整を指定できます。ほとんどの音符以外のアイテムの場合、アイテムのプロパティグループにある「スペーシングのオフセット (Spacing offset)」を使用してスペーシング調整を、「一般 (Common)」グループにある「オフセット X (Offset X)」プロパティを使用してグラフィカル調整を行なうことができます。音符の場合、「声部コラムのスペーシングのオフセット (Voice column spacing offset)」プロパティを使用してスペーシング調整を、「声部コラム X オフセット (Voice column X offset)」プロパティを使用してグラフィカル調整を行なうことができます。これらのプロパティは両方とも、新しく追加された「音符のスペーシング (Note Spacing)」グループにあります。

小節休符の位置を調整:他の休符や音符とは異なり、小節休符にはハンドルが表示されません。ただし、プロパティパネルの「一般 (Common)」グループの「オフセ

ット X (Offset X)」プロパティを使用すると、小節に関連する小節休符の水平位置を 調整できます。

フィルター (STEAM-5893)

選択フィルターを使用すると、指定した条件に基づいて、プロジェクト内の音符やそ の他のアイテムの選択を絞ることができます。「編集 (Edit)」ト「フィルター (Filter)」サブメニューが新しく加わり、さまざまな種類のアイテムを選択および選択 解除するフィルター機能が追加されました。フィルターを使用するには、まず複数の アイテムを選択します。たとえば、小節の空白部分をクリックして小節内のすべての 音符およびその他のアイテムを選択し、次に [Shift] を押しながら同じ譜表または別 の譜表にある異なる小節をクリックして選択を延長します。そのあと、フィルターを選 択して、選択に加えたいアイテムと選択から解除したいアイテムを設定します。

「編集 (Edit)」 ト「フィルター (Filter)」サブメニューの上部にある「選択のみ (Select Only)」または「選択解除のみ (Deselect Only)」のいずれが選択されるかによって、 選択したアイテムのみを選択に残すのか、選択したアイテムを選択から解除するかが 決まります。

使用できるフィルターは以下の通りです。

- 音符と和音 (Notes and Chords): 音符、装飾音符、および連符を選択または選 択解除します。
- 装飾音符 (Grace Notes): 装飾音符のみを選択または選択解除します。
- 休符 (Rests): 明示的な休符、明示的な小節休符、および付けない休符を選択ま たは選択解除します。
- 声部 (Voices) サブメニュー:「すべての符尾が上向きの声部 (All Up-Stem Voices)」、「すべての符尾が下向きの声部 (All Down-stem Voices)」、または、 選択の対象が単一の譜表のみの場合、その譜表で番号付けされている声部の 要素に属するすべてのアイテムを選択または選択解除します。
- すべての強弱記号 (All Dynamics):局部的強弱記号 (結合式強弱記号と強制を含む)および段階的強弱記号 (ヘアピン、メッサ・ディ・ヴォーチェ、クレッシェンドまたはディミヌエンドを含む)を選択または選択解除します。
- 局部的強弱記号 (Immediate Dynamics): 局部的強弱記号のみを選択または 選択解除します。
- 段階的強弱記号 (Gradual Dynamics): 段階的強弱記号のみを選択または選 択解除します。
- **すべてのテンポ (All Tempos)**: 固定テンポ、相対テンポ、および段階的なテンポ



すべてを選択または選択解除します。

- 固定テンポ (Immediate Tempos): 固定テンポ (アンダンテなど) のみを選択ま たは選択解除します。
- 相対テンポ (Relative Tempos): 相対テンポ (テンポなど) のみを選択または選 択解除します。
- 段階的なテンポ (Gradual Tempos): 段階的なテンポ (リタルダンド/アッチェレランドなど)のみを選択または選択解除します。
- アルペジオ記号 (Arpeggio Signs)
- コード記号 (Chord Symbols)
- 音部記号 (Clefs)
- グリッサンド (Glissando Lines)
- 延長記号と休止記号 (Holds and Pauses)
- 調号 (Key Signatures)
- 歌詞 (Lyrics)
- オクターブ線 (Octave Lines)
- 装飾音とトリル (Ornaments and Trills)
- ペダル線 (Pedal Lines)
- 演奏技法 (Playing Techniques)
- リハーサルマーク (Rehearsal Marks)
- スラー (Slurs)
- **テキスト** (Text): [Shift]+[X] テキストイベント
- 拍子記号 (Time Signatures)
- 連符 (Tuplets): 連符の角括弧/番号 (その中の音符ではない) を選択または選 択解除します。
- すべての区切り (All Breaks): フレーム区切りと段組区切りを選択または選択解 除します。
- フレーム区切り (Frame Breaks): フレーム区切りのみを選択または選択解除します。
- 段組区切り (System Breaks): 段組区切りのみを選択または選択解除します。

再生モード

演奏されたデュレーションおよび記譜されたデュレーションの編集:新しいボ タンが再生モードのツールボックスに追加され (右を参照)、2 つのモードを 切り替えられるようになりました。このボタンを使用して、再生モードのイベ





ントディスプレイで、演奏されたデュレーションと記譜されたデュレーションを 編集できます。

演奏されたデュレーションを選択すると、演奏されたデュレーションはピアノロールディス プレイで音符の本体として表示されます。ここには、音符に適用されている再生エフェク ト (スタッカートアーティキュレーションを使用して音を短くする、スラーを使用して音を長 くするなど) がすべて含まれています。一方、記譜されたデュレーションは、各音符イベ ントの下に細い線で表示されます。記譜されたデュレーションを選択すると、この配置が 逆になり、記譜されたデュレーションが音符の本体として表示され、演奏されたデュレー ションは各音符イベントの下に細い線で表示されます。

演奏されたデュレーションの編集:イベントディスプレイで音符の開始位置やデュレーションを編集すると、イベントディスプレイは (マウスを放したときだけでなく)リアルタ イムで更新され、編集内容が反映されます。音符の再生デュレーションが編集されると、 その音符は、ピアノロールディスプレイで濃い色で表示されます。

演奏されたデュレーションに加えた編集を解除して、デフォルトの開始位置および 長さに戻す場合は、該当する音符を選択して、「再生 (Play)」 ト 「再生の優先をリ セット (Reset Playback Overrides)」を選択します。

記譜されたデュレーションの編集:記譜されたデュレーションを編集する場合は、音符を選択し左右にドラッグすると、より早いまたはより遅いタイミングに音符を移動できます。音符は現在のリズムグリッド値に記述されている位置にスナップされます。

音符を上下にドラッグすると、ピッチを変更できます (記譜モードで操作するのと同様に、 [Alt]+[↑]/[↓] または [Ctrl]+[Alt]+[↑]/[↓] も使用できます)。

また、音符を選択し、選択した音符の右端をドラッグして、音符のデュレーションを変更 することもできます。より早いまたはより遅いタイミングに音符を移動した場合、音符の デュレーションは現在のリズムグリッド値に応じてスナップされます。

最後に、イベントディスプレイで音符をカットアンドペーストできます。カットした音符は、 再生ヘッドの位置に貼り付けられます。

イベントディスプレイに表示される声部: 各インストゥルメントの声部はすべて、単 ーのトラックに表示されます。(STEAM-6202)

ルーラー:再生モードで、イベントディスプレイの上部に表示されるルーラーは、 優先的な拍子記号の小節と拍の区切りを表わしています。 スクロール、ズーム、ナビゲート: 再生モードのイベントディスプレイのユーザー エクスペリエンスが大幅に改善されました。

- 1 回の編集セッション中に、他のモードに切り替え、そのあと再生モードに戻っても、イベントディスプレイのトラックの展開状態が維持されるようになりました(現在のところ、プロジェクトを保存して再度開いた場合、展開状態は維持されませんが、今後対応する予定です)。
- マルチタッチトラックパッドを使用している場合、2本指のジェスチャでイベント ディスプレイのスクロールおよびズームができるようになりました。
- イベントディスプレイでは、水平方向のスクロールとズームが制限されます。これにより、フローの開始位置または終了位置までしかスクロールできず、また、画面の幅よりも小さくズームアウトすることはできません。
- イベントディスプレイでトラックを展開したときに、そのインストゥルメントで再生される音符の範囲の中央にピアノロールビューが表示されるようになりました。
- イベントディスプレイの左側に縦に表示されているピアノキーボードにマウス ポインターを重ね、[Shift] を押しながらマウスホイールを動かすと、ピアノロ ールを縦にスクロールできます。
- イベントディスプレイで音符の終端または本体をクリックする動作に対するしきい値が調整されました。その結果、クリックすることによって、より簡単に音符を選択できるようになりました。また、マウスポインターが更新されました。音符の一部にマウスポインターを重ねると、そこをクリックした場合の動作が表示されます。

演奏技法の表示: インストゥルメントに使用する VST エクスプレッションマップにより、 さまざまなキースイッチおよびアーティキュレーションが提供されます。それらと演奏技 法を Dorico がどのようにマッピングしているかを視覚化するには、再生モードでイン ストゥルメントのトラックを展開します。すると、新しく追加された情報レーンが表示され、 現在の VST エクスプレッションマップの各種スイッチによって演奏される領域を確認 できます。また、レーンの領域にマウスポインターを重ねると、ヒントが表示され、詳細 な情報が提供されます。

MIDI 出力デバイスのサポート

接続されている MIDI 出力デバイス経由で再生できるようになりました。「MIDI イ ンストゥルメント (MIDI Instruments)」セクションが、再生モードの右側のパネルに 新しく追加され、MIDI デバイスを追加できるようになりました。MIDI デバイスは、 新しい VST インストゥルメントと同じように追加できます。MIDI デバイスを追加す ると、再生モードでイベントディスプレイの左側にあるトラックヘッダーを使用して設 定を編集し、プロジェクトのインストゥルメントの再生を MIDI デバイス経由で行なう ように設定できます。



MIDI ボタンがミキサーのツールバーに新しく追加されました。このボタンを使用して、 各インストゥルメントの MIDI フェーダーを表示できます。各 MIDI フェーダーは MIDI コントローラー 7 (ボリューム) を送信し、フェーダーの上のパンスライダーは MIDI コントローラー 10 (パン) を送信します。MIDI フェーダーのソロまたはミュー トには対応していません。(STEAM-5920)

フロー

既存のフローを複製: たとえば、現在の状態を別のフローとして維持しながら、楽譜 を修正する場合、設定モードの「フロー (Flows)」パネルでフローを選択し、コンテキ ストメニューから「フローを複製 (Duplicate Flow)」を選択すると、プロジェクトのフ ローをコピーできます。

既存のフローを分割:分割対象のフローで、分割するポイントにある音符またはその 他のアイテムを選択し、「記譜 (Write)」 ト「フローを分割 (Split Flow)」を選択すると、 既存のフローを 2 つに分割できます。

別の Dorico プロジェクトからフローを読み込む:「ファイル (File)」ト「読み込み (Import)」ト「フロー (Flows)」を選択すると、別の Dorico プロジェクトから 1 つま たは複数のフローを読み込むことができます。読み込み対象のフローが含まれている、 読み込み元の Dorico プロジェクトを選択する画面が表示されます。ダイアログが表示 され、読み込み元プロジェクトから読み込み対象のフローを選択します。さらに、読み込 み先プロジェクトで、読み込み対象のフローの楽譜をどのようにプレーヤーに割り当て るかを選択できます。

- すべて新規のプレーヤーを作成 (Create All New Players): 読み込み元プロジェクトのフローに割り当てられているプレーヤーはすべて、読み込み先プロジェクトで新規のプレーヤーとして作成されます。必要に応じて、プレーヤーに対するパートレイアウトも新しく作成されます。
- 可能な場合既存のプレーヤーとマージ (Merge with Existing Players Where Possible): 読み込み対象のフローの楽譜を既存のプレーヤーに割り当てようと します。読み込み対象のフローのプレーヤーと同じインストゥルメントまたはイン ストゥルメントの上位セットを持つ既存のプレーヤーが使用されます。

MusicXML ファイルからフローを読み込む: Dorico プロジェクトを開いて、「ファイル (File)」ト「読み込み (Import)」ト「MusicXML」を選択すると、アクティブなプロジェク トの新規フローとして、MusicXML ファイルから楽譜を読み込むことができます。新規 プロジェクトとして MusicXML ファイルを開きたい場合は、「ファイル (File)」ト「オー プン (Open)」を選択して MusicXML ファイルを開きます。別の Dorico プロジェクト

から 1 つまたは複数のフローを読み込む場合、読み込み元の MusicXML ファイル を選択すると、ダイアログが表示され、読み込み先プロジェクトで、読み込み対象のフ ァイルの楽譜をどのようにプレーヤーに割り当てるかを選択できます。





改善点

臨時記号

「臨時記号 X オフセット (Accidental X offset)」プロパティが、浄書モードのプロパティパネルに表示される「音符と休符 (Notes and Rests)」グループに追加され、臨時記号の水平位置を個別に微調整できるようになりました。(STEAM-6105)

アルペジオ記号

再生:「アルペジオ記号 (Arpeggio Signs)」グループが、「再生オプション (Playback Options)」の「タイミング (Timing)」ページに追加され、アルペジオ記号 を再生できるようになりました。ここでは、アルペジオのビートでの開始または停止、 アルペジオの速さ、およびアルペジオの調節に使用する和音に記譜されたデュレー ションの最大割合を設定できます。また、「アルペジオ再生 (Arpeggios Playback)」 グループがプロパティパネルに追加され、アルペジオ記号ごとにデフォルトの再生オ プションを上書きできるようになりました。(STEAM-3909)

浄書モード: アルペジオ記号を和音に対して右または左に移動できるようになりました。[Alt]+[←]/[→] で少しずつ移動させたり、マウスでドラッグしたり、浄書モードの 「X オフセット (X offset)」プロパティで調節したりすることができます。 (STEAM-5775)

小節線

「浄書オプション (Engraving Options)」の「小節線 (Barlines)」ページにオプションが 2 つ追加されました。

- 「インストゥルメント用の一線譜の小節線の長さ (Barline length for single-line instruments)」では、上下の譜表と衝突しないように、譜表の上下 に何個分のスペースを空けるかを指定できます。(STEAM-5730)
- 「反復開始が次に来る場合の組段の終端の小節線 (Barline at end of system coinciding with start repeat)」では、次の小節の開始位置に反復開 始の小節線がある場合に、組段の終端の小節線を単縦線と複縦線のどちらで 表示するかを選択できます。(STEAM-5195)

連桁

連桁グループの分割:「編集 (Edit)」▶「連桁 (Beaming)」▶「連桁を分割 (Split Beam)」コマンドが追加され、選択した音符の位置で既存の連桁グループを 個別のグループに分割できるようになりました。メニューから実際の動作がわかる

ようにするため、前バージョンの「連桁を分断 (Break Beam)」が「連桁を解除 (Make Unbeamed)」に改称されました。(STEAM-5792)

連桁を傾斜してコンケーブにする:連桁を上下に傾斜せず水平にする場合を指定する オプションが、「浄書オプション (Engraving Options)」の「連桁 (Beams)」ページの 「傾斜 (Slants)」グループに表示される「詳細設定 (Advanced Options)」セクショ ンに追加されました。

3 つ以上の異なるピッチを持つ連桁をコンケーブと見なすかを決定する場合 (連桁グ ループの中間の音符が両端の音符よりも連桁に近い場合) に、連桁に最も近い内側 の音符が両端にある音符よりも厳密に連桁に近い場合にコンケーブと見なすか、連桁 に最も近い内側の音符と両端の音符の五線上の位置が同じ場合でもコンケーブと見 なすかを指定できます。初期設定では前バージョンとは異なり、連桁グループの両端 の音符と連桁の内側の音符の五線上の位置が同じ場合に連桁は水平になります。前 バージョンと同じ設定に戻すには、「内側の音符が外側の音符と同じ位置にある場合 (Inner note at same position as outer note)」を「コンケーブとは見なさない (Do not treat as concave)」に設定します。

初期設定では、連桁グループをコンケーブにするには、連桁に最も近い内側の音符が 連桁の両端にある音符よりも連桁に近くなければいけません。つまり、外側の両方の 音符よりも連桁の近く(または五線上の同じ位置)にある必要があります。内側の音 符が外側の音符の片方のみよりも連桁に近いときに連桁グループをコンケーブにする には、「内側の音符が外側の音符の片方より連桁に近い位置にあるが、もう一方より も連桁から遠い場合 (Inner note closer to the beam than one but not both outer notes)」を「コンケーブと見なす (Treat as concave)」に設定します。

符尾の短縮:「浄書オプション (Engraving Options)」の「音符 (Notes)」ページにある「符尾 (Stems)」グループの「符尾の短縮 (Stem Shortening)」の下に追加された オプションで、譜表のどの位置で符尾の短縮を開始または停止するかを設定できるようになりました。これにより、複声部など、音符の符尾が譜表の外側を向く場合、音符 が外側の譜線やスペースに近づくと符尾が短縮されます。

『The Art and Practice of Music Engraving』の中で、テッド・ロス氏は連桁付き 8 分 音符の符尾の長さを、水平の連桁の場合はスペースの 4 分の 1、傾斜した連桁の 場合はスペースの半分に短縮すべきと述べています。デフォルトの連桁付き 8 分音 符の符尾の長さは連桁のない音符に比べて短くなるため、Dorico 1.1.10 では初期設 定で符尾の短縮を行なわない設定となりました。以前の動作に戻したい場合は、「連 桁グループの符尾の短縮 (Stem shortening for beamed groups)」を「連桁された



符尾を短縮 (Shorten beamed stems)」に設定してください。

最後に、4 分音符とそれ以上の長い音符、8 分音符、16 分音符とそれ以上の短い 音符など、長さの異なる音符ごとに符尾の最小値を設定できるようになりました。望ま しい符尾の長さの最小値、譜表内の位置に合わせた符尾の短縮、最適な傾斜にする ための連桁線のスナップ (線の上に配置する/線をまたぐ/線からぶら下げる) などの 相互作用は複雑になります。

大括弧 (ブラケット) と中括弧 (ブレイス)

「中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 braced group is shown)」オプションが、「浄書オプション (Engraving Options)」の 「大括弧 (ブラケット) と中括弧 (ブレイス) (Brackets and Braces)」ページに表示さ れる「デザイン (Design)」グループに追加されました。「中括弧を描画 (Draw brace)」 に設定すると、ピアノなど大譜表の楽器の 1 つの譜表のみを組段に表示する場合、 中括弧は その譜表にわたって描画されます。「中括弧を描画しない (Do not draw brace)」に設定すると、大譜表の楽器の 2 つの譜表が組段に表示される場合のみ中 括弧が描画されます。(STEAM-5580)

配置設定 (STEAM-6139、STEAM-6140)

「配置設定 (Casting Off)」セクションが、「レイアウトオプション (Layout Options)」 の「諸表と組役 (Staves and Systems)」ページに追加されました。このセクション では、楽譜の表示方法に影響する設定が行なえます。「配置設定 (Casting Off)」 セクションでは、どの小節をいくつ組段に表示し、各ページに組段をいくつ表示する かを設定できます。このセクションに追加されたオプションは以下の通りです。

- 組段あたりの小節数を固定 (Fixed number of bars per system): 組段の幅 に関わらず、組段上の小節の数を固定します。長休符や自由拍子を含んだ完全 小節は 1 小節として数えられます。自由拍子の小節が組段区切りの前後に分 割される場合は、組段区切りのそれぞれの部分が 1 小節として数えられます。 楽譜の種類の中で、組段の小節数を固定した方が望ましいものはありませんが、 たとえば、各組段を 4 小節に固定すると余白ができ、そこにセッションのプレー ヤーが注釈、キュー、その他の要素を書き込めるため、セッションの録音に使用 する楽譜ではよく小節数を固定します。。
- フレームあたりの組段数を固定 (Fixed number of systems per frame): 各楽 曲フレームの組段の数を固定します。通常、楽曲フレームはページの高さ全体を 占めるため、このオプションで各ページの組段の数が決まります。フレームあたり の組段の数は多くの場合パートごとに固定され、1 ページあたり 10 ~ 11 段で あることが一般的です。

 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): フレーム内の組段数を固定した場合に、組段数を楽曲フレ ームの高さに比例して減らすことができます。たとえば各ページに表示する組段 数を 10 段に設定したときには、パートの 1 ページ目にタイトル、作曲者、イン ストゥルメント名などの要素があると楽譜に利用できる高さが以降のページに比 べて狭くなります。このような場合にこのオプションを使用すると最初のフレーム に 8 ~ 9 段の組段が設定されるため便利です。

また既存の「組段区切りによるオープンな小節の分割を許可 (Allow open bars to be split across system breaks)」が「レイアウトオプション (Layout Options)」の「音符のスペーシング (Note Spacing)」ページから「配置設定 (Casting Off)」セク ションに移動されました。

音部記号

小バイオリン記号:小バイオリン記号 (譜表の第 5 線上に配置されるト音記号、第 5 線は G4 を表わします。Middle C の上の G など) が、「音部記号とオクターブ線 (Clefs and Octave Lines)」パネルの「その他の音部記号 (Uncommon Clefs)」セ クションに追加されました。

音部記号の色付け: プロパティパネルの「一般 (Common)」グループにある「カラー (Color)」プロパティで、音部記号の変更を色で示すことができるようになりました。

コピーアンドペースト

「編集 (Edit)」、「声部に貼り付け (Paste Into Voice)」サブメニューが追加されました。これにより、ある声部に属する音符やその他のアイテムを、貼り付け先の譜表にある既存の声部 (貼り付けた要素は、既存の声部が持つ要素にマージされます) や、新規の上向きまたは下向き符尾の声部に貼り付けることができます。(STEAM-5420)

強弱記号

強弱記号を作成したときに、隣接する強弱記号が自動的にグループ化されます。グル ープ化された強弱記号は譜表の上または下の同じ垂直位置に整列され、音符やその 他の譜表からはみ出るアイテムとの衝突を回避するため、デフォルトの位置から移動さ せる場合にはまとめて移動できます。

個別の強弱記号やグループ化した強弱記号を他の譜表へ貼り付けると、譜表の 同じ位置で強弱記号がリンクします。つまり、ある譜表の強弱記号を編集すると、 その譜表とリンクしている他の譜表上の強弱記号のインスタンスが自動的に更新 されます。

強弱記号をグループ化する方法と譜表間でリンクする方法を設定できるようになり ました。強弱記号を 1 つ以上選択し、「編集 (Edit)」▶「強弱記号 (Dynamics)」 サブメニューから適切なアイテムを使用します。アイテムはコンテキストメニューか らも選択できます。

- 強弱記号のグループ化 (Group Dynamics): 選択した強弱記号をグループ 化します。選択した強弱記号が既にグループ化されている場合、グループを結 合してより大きなグループを作成します。
- グループから削除 (Remove From Group): 選択した強弱記号のみをグル ープから削除します。その他の強弱記号は変更されません。
- リンク (Link): 互換性がある (同じ位置にあり、同じ強弱記号である) 場合、 選択した強弱記号を複数の譜表上でリンクします。(たとえば、p と f はリン クできません。)
- リンクを解除 (Unlink): 選択した強弱記号のリンクを解除し、他の譜表の強弱記号とリンクしないようにします。選択した強弱記号がグループの一部である場合、グループのリンクが他の譜表から解除され、強弱記号を個別に編集できるようになります。

どの強弱記号がグループ化やリンクがされているかを示すため、強弱記号を選択する と、選択した強弱記号は通常の選択色 (オレンジ) で表示され、同じグループの他の 強弱記号や他の譜表の強弱記号とリンクしている強弱記号は青で表示されます。 (STEAM-3528)

浄書モード

浄書モードの、他の専用編集ツールとの一貫性を保つため、フレームの編集時に楽曲 フレーム内のアイテムは選択できなくなりました。

浄書モードの専用編集ツールで範囲選択が使えるようになりました。これにより、複数のフレームや、譜表や音符の間隔を調整するハンドルを簡単に選択できます。 (STEAM-5953)

浄書モードでフレームを編集するときに、矢印キーでフレームのハンドル間を移動 できるようになりました。[Tab] を押すと、フレーム全体を選択するか (選択すると 枠が太い線で表示されます)、個別のハンドルを選択するか (選択すると塗りつぶ しで表示されます) の切り替えができます。(STEAM-5769)



フォント

Dorico をインストールすると、Noto Sans JP フォントファミリーも同時にインストール されるようになりました。このフォントは日本語版 Dorico で作成する新規プロジェクト のデフォルトのフォントとして使用されます。(STEAM-5865)

「デフォルトのテキスト用フォントファミリー (Default Text Font Family)」オプションが 「環境設定 (Preferences)」の「全般 (General)」ページに追加されました。日本語の 初期設定では Noto Sans JP に設定されますが、それ以外のすべての言語では Academico に設定されます。このオプションを変更すると、「デフォルトのテキスト用フ ォント (Default Text Font)」のフォントスタイルや「デフォルトのテキスト (Default Text)」の段落スタイルで使用するフォントが変更され、プロジェクト内のその他すべて のフォント、段落、および文字スタイルに変更したフォントが引き継がれます。 (STEAM-5873)

フォントスタイル

フォントスタイルを使用して、Dorico の各種テキスト表記の外観を定義します。フォントスタイルは、テキストフレームに入力したり、[Shift] + [X] のテキストツールを使用して楽譜に直接入力したりするテキストに使われる段落や文字のスタイルではなく、歌詞、テンポ記号、グリッサンドの節に表記するテキスト、演奏技法などに使用します。

さまざまな拡張スタイルやウェイト (長体、細字、やや太字など) のフォントファミリーを、 「浄書 (Engrave)」 ト「フォントスタイル (Font Styles)」ダイアログで選択できるよう になりました。これにより、使用するコンピューター上のあらゆるフォントのウェイトやス タイルを歌詞などのアイテムに使用できます。

古いバージョンで作成したプロジェクトを開くと、Dorico は選択したフォントのボールド、 イタリック、またはボールドイタリックのスタイルを選択するために使われていた太字フ ラグと斜体フラグを、そのフォントに最適なウェイトとスタイルにマッピングしようとしま す。前のバージョンでは、実際には使用できないフォントのウェイトを選択すると、オペ レーティングシステムがフォントスタイルを合成していましたが、多くの場合見栄えが良 くありませんでした (たとえば、太字のウェイトが使用できない場合に太字のオプショ ンを選択すると、要求に応じて太字のフォントが生成されていました)。本バージョンで は古いプロジェクトのフォントスタイルに使用できないフォントウェイトが要求された場 合、レギュラーまたはノーマルのウェイトをかわりに使用するように設定されます。

Windows と macOS では、フォントの指定方法が大きく異なるため、ほとんど互換 性がないことに注意してください。Windows では、アクセス可能なスタイルの一覧が、 レギュラー、イタリック、ボールド、ボールドイタリックのみとなっており、拡張スタイル のフォントは別のフォントとしてメニューに表示されます。たとえば、Adobe の Minion

Steinberg 🕞

Pro フォントの文字幅にはレギュラーと長体 (Condenced) があり、Windows では 別のフォントファミリー (Minion Pro と Minion Pro Cond) として表示されます。 – 方、macOS では、Minion Pro のようなフォントは 1 つのフォントファミリーとして表 示され、拡張スタイルはレギュラー、イタリック、ボールド、ボールドイタリックと並んで 「スタイル (Style)」メニューに表示されます。Windows と macOS のコンピューター 間でプロジェクトを移動する場合、フォントの拡張スタイルを使用していないか注意し てください。想定したスタイルが使用されるように、移動先の OS 上でフォントスタイ ルを編集する必要がある場合があります。(STEAM-5846)

インストゥルメントの変更

複数の譜表を持つインストゥルメント:「複数の譜表を持つインストゥルメントの個々の 諸表を非表示にする (Allow individual staves of multi-staff instruments to be hidden)」ページが、「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)」に追加されました。これにより、単一の譜表を持つイ ンストゥルメントと複数の譜表を持つインストゥルメントの組み合わせがプレーヤーに割 り当てられている場合に空白の譜表を非表示にできるようになりました。新しいバージ ョンの Dorico では、複数の譜表を持つインストゥルメントの 1 つ以上の譜表が非表 示になっている場合、楽曲が書かれている譜表だけが表示されるため、譜表から異な る組段の譜表への移動回数を減らすことができます。(STEAM-5688)

ラベルの垂直位置:「**譜表の外側のアイテムの上からインストゥルメントの変更ラベル** までの最小距離 (Minimum distance above items outside staff for instrument change labels)」オプションが、「浄書オプション (Engraving Options)」の「インスト ゥルメントの変更 (Instrument Changes)」ページに追加されました。これにより、イ ンストゥルメントの変更ラベルが譜表の上にはみ出るアイテムによって押し出された場 合に確保する垂直方向の間隔を設定できます。(STEAM-5927)

キーボードショートカット (STEAM-5977)

MIDI キーボードを使用して、Dorico のコマンドを起動できるようになりました。コマン ドをキーボードショートカットに設定するには、プロジェクトが開いていることを確認し、 「環境設定 (Preferences)」ダイアログを開いて、「キーボードショートカット (Key Commands)」ページを表示します。コマンドに MIDI トリガーを割り当てる場合は、 「MIDI Learn」をクリックし、コマンドにマッピングさせる音符や和音を演奏するか、ボタ ンやパッドを叩き、「MIDI コマンドを追加 (Add MIDI Command)」をクリックして新し いトリガーを保存します。ロータリーコントロールとフェーダーは、現在サポートされて いません。

調号

調号のガイド: C メジャーや A マイナーなど臨時記号のない調号や、転調時の打ち

消しのナチュラルがないプロジェクトで、C メジャーや A マイナーなどのキーへの転 調が、ガイドとして表示されるようになりました。ガイドを非表示にするには、「ビュー (View)」 ト「ガイド (Signposts)」 ト「調号 (Key Signatures)」をオフにします。調 号や調号を含む楽譜の一節をコピーアンドペーストするには、調号を表示してから選 択する必要があります。(STEAM-5342)

特別な調号のナチュラル: 必要に応じて、ナチュラルの臨時記号を特別な調号に追加 できるようになりました。(STEAM-5645)

歌詞

「歌詞番号を表示する組段 (Systems on which verse numbers appear)」オプショ ンが、「浄書オプション (Engraving Options)」の「歌詞 (Lyrics)」ページにある「歌 詞番号 (Verse Numbers)」グループに追加されました。これにより、歌詞番号を 1 段目の歌詞の開始位置にのみ表示するか、讃美歌のようにすべての組段に表示する かを指定できます。(STEAM-5735)

MIDI の読み込み

インストゥルメントの検出: MIDI ファイルのトラックを読み込んだときの、インストゥルメントへのマッピングが大幅に改善されました。(STEAM-6271)

長さの整理: 音符のデュレーションの読み込みが大幅に改善されました。少量の重複 や分離は、極めて短い休符による重複や分離ではなく、隣接した音符として記譜され ます。また、連符の検出と数値化も大幅に改善されました。

MusicXML の読み込み

「MusicXML の読み込み (MusicXML Import)」ページが「環境設定 (Preferences)」ダイアログに追加され、MusicXML ファイルを新規プロジェクトとし て開いたときや、既存のプロジェクトの新規フローとして読み込んだときに、どの情報 を保持するかを選択できるようになりました。

これにより、初期設定で Dorico が保持する情報が少なくなりました。明示的な休符 は読み込まないため、休符グループには Dorico の初期設定が使用されます。また 明示的な臨時記号も読み込まないので、どの音符に臨時記号を表示するかは優先さ れる記譜オプションによって決まります。強制的なデュレーションも読み込まず、音符 をどのようにタイでつなぐかは優先される記譜オプションによって決まります。休符の 位置も読み込まないため、休符は優先される記譜オプションに従って、譜表に対して 垂直に配置されます。



ナビゲーション

「編集 (Edit)」 ト「移動 (Go To)」サブメニューが追加されました。サブメニューには、 プロジェクト内を移動するための基本的なコマンドがあり、「小節に移動 (Go To Bar)」 (デフォルトのキーボードショートカットは、[Ctrl]+[G] (Windows) または [command]+[G] (Mac)) を選択すると、プロジェクト内のいずれかのフローにある小 節に移動できます。また、「前のフローに移動 (Go To Previous Flow)」や「次のフロ ーに移動 (Go To Next Flow)」を選択すると、前のフローや次のフローに移動できま す。(STEAM-6115、STEAM-6116)

音符の入力

MIDI キーボードによる入力に対する反応がさらに素早くなりました。キーボード上で 演奏する音符は、入力してから一定の時間を置いて再生されるのではなく、直ちに再 生されます。再生される音符は、楽器の譜表を入力中に移調する場合と、「記譜 (Write)」 ト「ピッチの入力 (Input Pitch)」オプションの設定に従って移調する場合が あります。

(STEAM-5290)

音符のスペーシング

前バーションとは異なるエフェクトが、「浄書オプション (Engraving Options)」の「間 隔のスペーシング (Spacing Gaps)」にある「隣り合うリズムアイテム間の最小距離 (Minimum distance between adjacent rhythmic items)」に追加されました。

これまで、このオプションで指定する値は、実用的とは言えないものでした。これは、値 がスペーシングコラムの左側から次のスペーシングコラムの左側まで適用されていた ためです。ほとんどすべてのスペーシングコラムにこの最小値よりも幅の広いアイテム (符頭など) が含まれるため、隣り合う 2 つのアイテムの距離は実際にはスペースの 20 分の 1 程度の小さな値となり、連続するコラムが接触しているように見えてしまい ます。これは、音符が加線上に緊密に配置されている場合などに特に顕著になりま す。

新しいバージョンでは、値の適用範囲がスペーシングコラムの右側から次のコラム の左側までとなり、加線上に緊密に配置された音符などの連続するアイテムが接触 しているように見えなくなりました。(STEAM-3803)

オプション

現在のオプション設定を新規プロジェクトのデフォルト設定として保存するボタンが、 「レイアウトオプション (Layout Options)」、「記譜オプション (Notation Options)」、 「音符入力オプション (Note Input Options)」、「浄書オプション (Engraving



Options)」、「再生オプション (Playback Options)」の Dorico の 5 つのオプショ ンダイアログに追加されました。

今回のアップデートによって、ダイアログで設定を変更したとき、あとになって変更を 破棄したくなった場合に保存したデフォルト設定に戻したり、保存したデフォルト設定 を無視して出荷時の設定に戻したりできるようになりました。また、今後作成するプ ロジェクトに工場出荷時の設定が適用されるように、保存したデフォルト設定を削除 できるようになりました。

また、「保存したデフォルト設定にリセット (Reset to Saved Defaults)」ボタンが新し く追加され、各ダイアログの下部にあるボタンバーに表示されるようになりました。ダイ アログにデフォルト設定を保存していない場合は、ボタンは「出荷時の設定にリセット (Reset to Factory)」と表示されます。デフォルト設定を保存しているけれど、工場出 荷時の設定に戻したい場合、[Ctrl] (Windows) または [command] (Mac) を押し た状態でボタンをクリックします。([Ctrl]/[command] を押すと、ボタン名が「出荷時 の設定にリセット (Reset to Factory)」に変わります。)

保存したデフォルト設定を削除する場合、[Ctrl]/[command] を押すと「デフォルトとし て保存 (Save as Default)」ボタンの表示が「保存したデフォルト設定を削除 (Remove Saved Defaults)」に変わります。ボタンをクリックすると、保存したデフォル ト設定が削除されます。(STEAM-5883)

装飾音

「装飾音 (Ornaments)」パネルの「バロックと古典派 (Baroque and Classical)」セクションに表示されるデフォルトの装飾音の名前が訂正されました。これまで「モルデント」と呼ばれていた ** が、「ショートトリル」に変更され、「プラルトリラー」と呼ばれていた ** が、「モルデント」に変更されました。(STEAM-5849)

また、ハイドン装飾音や、長いシュライファー、クープランの楽曲で使われるより一般的 な装飾音のほかに、J.S.バッハの『Clavier-Büchlein vor Wilhelm Friedemann Bach』 で使われる装飾音が「装飾音 (Ornaments)」パネルの「バロックと古典派 (Baroque and Classical)」セクションに追加されました。

ページレイアウト

ページ間でフレームをコピー: マスターページを編集する場合、マスターページエディターの上部にあるツールバーの「L→R」または「R←L」ボタンをクリックして、左側のページから右側のページ、または右側のページから左側のページへレイアウトを コピーできるようになりました。

さらに、レイアウト内の他のページに選択したフレームを以下の手順でコピーできる



ようにもなりました。

- 浄書モードの左側のパネルに表示される「フレーム (Frames)」セクションの上部にあるスイッチをクリックし、フレーム編集ツールを有効にします。
- 他のページにコピーする 1 つまたは複数のフレームを選択します。
- 選択したフレームをコピーするページを、右側の「ページ (Pages)」パネルで選択 します。[Ctrl] を押しながらクリックすると複数のページを選択できます。
- 「ページ (Pages)」パネルを右クリックし、コンテキストメニューを表示します。「選択 したフレームを選択したページにコピー (Copy Selected Frames to Selected Pages)」を選択します。(STEAM-5813)

ページの優先の変更: 浄書モードの「ページ (Pages)」パネルの優先ページを移動 したり、選択した優先ページの順序を隣接する左右のページと入れ替えたりできるよ うになりました。選択したページを大きく移動する場合、「ページ (Pages)」パネルを 右クリックし、コンテキストメニューから「ページの移動 (Move Pages)」をクリックして 開いたダイアログで、選択したページを何ページの前または後ろに移動するかを選択 します。(STEAM-6196)

譜表のスペーシングの自動調整を無効化: 譜表と組段の間隔が「レイアウトオプション (Layout Options)」で指定した理想値から調整されないようにするには、「垂直方向の スペーシング (Vertical Spacing)」ページの「最小値 (Minimum Gaps)」セクションに 追加された「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)」オプションをオフにします。 (STEAM-6229)

両端揃え機能の改善: 組段を両端揃えにするときに、連続する組段の間隔が既に「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)」ページで指定された理想の間隔よりも大きいかを考慮するようになりました。 間隔が理想値より大きい場合は、間隔の狭い組段にスペースを追加し、全体的により 均一に表示されるようにします。(STEAM-6197)

再生

再生中の楽譜に追従:新しいバージョンの Dorico では、設定モード、記譜モード、 浄書モードでの再生中に、再生ヘッドが常に表示されるように楽譜が自動的に移 動します。(STEAM-3943)

VST 2.x プラグイン: VST 2.x プラグインを Dorico で使用できるようにホワイトリストに登録するときのプロセスが簡略化されました。まず、Dorico のインストールに同

梱されるデフォルトの vst2whitelist.txt ファイルのほかに、Steinberg 認定の VST 2.x プラグインをリストに登録します。これにより、Dorico をアップデートしたり再イン ストールしたりするときに上書きされないユーザー固有の場所から 2 つめの vst2whitelist.txt ファイルを読み込むことができるようになりました。Dorico を起動 すると、デフォルトのホワイトリストファイルとユーザー固有のホワイトリストファイルの 両方が読み込まれ、ホワイトリストに登録されたプラグインのリストが作成されます。

デフォルトのホワイトリストに登録されていない VST 2.x プラグインを登録したい場合は、ユーザーが作成した vst2whitelist.txt ファイルを以下の場所に置きます。

• Windows: C:

¥Users¥username¥AppData¥Roaming¥Steinberg¥VSTAudioEngine_64

Mac: /Users/username/Library/Preferences/VSTAudioEngine

さらに、vst2whitelist.txt ファイルには、ホワイトリストに登録する VST プラグイン の拡張子 (Windows: .dll、Mac: .vst) を除いたファイル名を追加し、プラグイン名 をテキストファイル内の各行に追加するだけでよくなりました。(AD-293)

強弱記号の再生: Dorico に同梱された HALion Sonic SE ライブラリーでは、強弱記 号の再生 (サクソフォン、合唱、その他を含む) に VST Note Expression を使用され ていましたが、デフォルトで MIDI コントローラー 11 (Expression) が使用されるよう になりました。これにより、今後計画されているアップデートで VST Note Expression がサポートされるようになるまで、強弱記号は MIDI コントローラー 11 で再生されま す。(STEAM-5933)

演奏技法

演奏技法を作成: キャレットが表示された状態で[Shift]+[P] を押して表示されるポッ プオーバー、または「演奏技法 (Playing Techniques)」パネルから、演奏技法を入 力できるようになりました。選択した演奏技法は、音符や和音ではなく、演奏技法を入 力するとすぐに表示されます。(STEAM-4943)

追加の演奏技法:「キーボード (Keyboard)」セクションの m.d./m.s. (マーノ・デスト ラ/マーノ・シニストラ)、「金管楽器 (Brass)」セクションのテキスト形式の共通ミュート、 「合唱 (Choral)」セクションのコン・ボッカ・キウーサ、「木管楽器 (Wind)」セクション のエア、エオリアン、キークリックなど、新しい演奏技法が新規プロジェクトで使用でき るようになりました。



プロパティパネルの「一般 (Common)」グループにある「オフセット Y (Offset Y)」プ ロパティを使用して、選択した休符を上下に微調整できるようになりました。プロパティ は、浄書モードでのみ表示されます。付点休符の場合、メインの休符のみがオフセット の影響を受け、付点は現在配置されている場所に留まります。休符を 1 スペース以 上移動させる場合は、「音符と休符 (Notes and Rests)」グループの「休符の位置 (Rest pos.)」プロパティを使用します。このプロパティを使うと、付点は休符に一番近 いスペースにスナップします。(STEAM-6350)

選択

2 つ以上のアイテムが重ねて表示されている場合、[Alt]+[Shift] を押しながらクリッ クすることで、アイテムを交互に選択できるようになりました。(STEAM-3816)

スラー

- 「タイでつながれた音符 (Tied Notes)」グループが、「浄書オプション (Engraving Options)」の「スラー (Slurs)」ページに追加されました。これにより、 スラーの開始または停止位置を、タイのつながりの最初または最後の音符に設 定できるようになりました。必要に応じて「タイのつながりでの開始位置 (Start pos. in tie chain)」や「タイのつながりでの終了位置 (End pos. in tie chain)」 を設定することで、スラーごとにオプションの設定を上書きできます。 (STEAM-5144、STEAM-6024)
 - 「連桁グループの最後の音から始まる、または最初の音で終わるスラー (Slurs starting on the last note or ending on the first note of a beamed group)」 オプションが、「浄書オプション (Engraving Options)」の「スラー (Slurs)」ページに表示される「終端の位置 (Endpoint Positioning)」グループに追加されました。これにより、終端の配置を、連桁を解除した場合と同様にするか (スラーの終端を符頭の近くに配置)、連桁がある場合と同様にするか (スラーの終端を符尾の先端近くに配置)を指定できます。(STEAM-5772)
 - 浄書モードでスラーの一方の端の位置をマウスで調整する場合、単純にスラーの終端のみを動かすのではなく [Alt] を押しながらスラーを動かすと、スラーの形状を維持したまま移動できます。(STEAM-5770)
 - 「スラーの最大角度 (Maximum angle for slurs)」が、スラーの下にくる最初と最後の音符間の角度ではなく、水平のスラーを基準に算出されるようになりました。
 また、「諸表をまたぐスラーの最大角度 (Maximum angle for cross-staff slurs)」
 オプションが追加されました。このオプションは、初期設定でより大きな角度が設定されています。(STEAM-5771)



譜表ラベル

「諸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)」オプションが、「レイアウトオプション (Layout Options)」の「諸表と組段 (Staves and Systems)」ページに追加されました。これにより、組段に譜表ラベルを表 示するように設定している場合、最も幅の広い譜表ラベルの幅と本オプションで指定す る値のうち、どちらか広い方が組段のインデントとして使用されようになりました。1 段目 の組段の場合、「フローの最初の組段のインデント (Indent first system of flow by)」 で設定した値に応じてインデントが追加されます。これにより、譜表ラベルを変更しても 各組段のインデントが均一になります。(STEAM-6026)

譜表

「カスタムの譜表サイズ (Custom Staff Size)」ダイアログが、「編集 (Edit)」 ト 「譜表 サイズ (Staff Size)」サブメニューに追加されました。これにより、プレーヤーに属する 譜表のサイズを任意の倍率 (パーセント) で変更できるようになりました。特定のプレー ヤーの譜表サイズを変更する場合は、プレーヤーの譜表内で音符または和音を選択し、 ダイアログを表示します。

	Custom Staff Size
Default staff size:	4.96pt staff = 7.0mm staff
Rastral size:	Size 5 (6.0mm) 🗸
Scale factor:	86 🗘 %
New staff size:	4.27pt staff = 6.0mm staff
	Cancel OK

ダイアログの「五線のサイズ (Rastral size)」メニューからプリセットのサイズを選択す るか、カスタムの倍率をパーセンテージで指定します。譜表のサイズは、「環境設定 (Preferences)」の「優先する基準単位 (Preferred unit of measurement)」で指定 したものと同じ単位で表示されます。「OK」をクリックすると、プレーヤーが担当する楽 器に属するすべての譜表のサイズが更新されます。(STEAM-5659)

テキスト

組段テキスト:「記譜 (Write)」 ト「組段テキストを作成 (Create System Text)」(デ フォルトのショートカット: [Shift]+[Alt]+[X]) を選択すると、すべてのレイアウトでテキ ストアイテムを作成できるようになりました。作成したテキストアイテムは、「レイアウト オプション (Layout Options)」の「プレーヤー (Players)」ページで指定した組段オブ ジェクトの位置に表示されます。また、組段に付随するテキストによって長休符が分割 されます。(STEAM-5583)

パートレイアウトのフォントサイズ: 各段落スタイルを使用して、必要に応じてページレイ アウトのサイズを個別に指定できるようになりました。(STEAM-5582)

拍子記号

拍子記号の挿入: 挿入モードをオンにして拍子記号を追加すると、それ以降の拍子記 号の前に拍子が挿入され、それ以前の小節が常に正しい長さに維持されます。 (STEAM-6279)

結合拍子記号の小節線 (破線): 1 小節に拍子記号が複数存在するときに結合拍子 記号を作成する場合、[Shift]+[M] を押すと表示されるポップオーバーで、小節を小 節線 (破線) で区切るかどうかを選択できるようになりました。小節線を表示するには、 各拍子記号を「 | 」 (パイプ) で区切り、非表示にする場合は「:」(コロン) を使用しま す。例として、「4/4|3/4」では小節線が表示され、「2/4: 3/4」では表示されません。 (STEAM-5633)

トークン

テキストフレーム内の特定のフローに対応するトークンを使用できるようになりました。 たとえば、3番めのフローのタイトルを表示する場合、{@flow3title@} のトークンを使 用します。トークンに挿入される番号は、設定モードの「フロー (Flows)」パネルで確認 できます (各フローに対応するブロックの右下に、フローの番号が表示されています)。 (STEAM-5818)

連符

「反復する連符 (Repeated Tuplets)」グループが、「浄書オプション (Engraving Options)」の「連符 (Tuplets)」ページに追加されました。連続する同一の連符に対 する連符の比率や角括弧を自動的に非表示にするオプションを選択できます。連符 を非表示にするには、「同じ単位および比率の連続した連符 (Successive tuplets of the same unit and ratio)」を「比率と角括弧を非表示 (Hide ratio and bracket)」に設定します。連符が「比率と角括弧を非表示にする前に反復する連符の 数 (Number of repeated tuplets before ratio and bracket can be hidden)」で 指定した数に達すると、連符の比率と反復する連符が非表示になります。「反復する 連符を非表示 (Hiding repeated tuplets)」オプションでは、連符のパターンに含ま れてない休符や、音符により反復する連符のパターンがくずれた場合などに、連符を 非表示のままにするかを指定できます。(STEAM-5734)

ユーザーインターフェース

● 「ビュー (View)」 ト「ズーム (Zoom)」 ト「カスタムの表示倍率 (Custom Zoom)」ダイアログが追加されました。キーボードショートカットは、[Alt]+[Z] で

す。(ステータスバーの現在のズームレベルを表示するボタンの横にある小さい 虫眼鏡アイコンをクリックして表示することもできます。) このダイアログを使用 すると、あらゆる倍率に素早くズームすることができます。[Alt]+[Z]を押してダ イアログを表示し、ズームレベルを入力するか、上矢印や下矢印を使って、 25%単位で現在のズームレベルを増減します。[Return] を押して、変更を確 定します。(STEAM-5783)

- ハンドツールの操作が改善され、画面上で楽譜を移動しても、選択が変更されなくなりました。これにより、ハンドツールを使用して現在のビューの外で選択操作を終了することができるようになりました。(STEAM-5918)
- 既に開いているプロジェクトを開く場合に、そのプロジェクトに属するウィンドウが手前に表示されるようになりました。(STEAM-5709)
- もう一度ツアーを見る方法を説明するページが、各モードのガイドツアーの最後に追加されました。Doricoの5つのモードのガイドツアーをもう一度見る場合は、「ヘルプ(Help)」、「ガイドツアー (Guided Tour)」を選択します。 (STEAM-5509)
- 「ウィンドウ (Window)」 ト「前のモード (Previous Mode)」メニューが追加され、現在のモードと前回選択したモードを素早く切り替えられるようになりました。 より早くアクセスするために、「環境設定 (Preferences)」でこの機能にキーボ ードショートカットを割り当てることもできます。(STEAM-5981)
- 「設定または浄書モードからスコアのダブルクリックで記譜モードに切り替える (Double-click in Setup or Engrave mode switches to Write mode)」オプションが、「環境設定 (Preferences)」の「全般 (General)」ページに追加されました。このオプションをオフにすると、設定モードまたは浄書モードで楽曲フレーム内をダブルクリックしても音符の入力を行なう記譜モードに切り替わりません。 (STEAM-4529)
- 浄書モードのフレーム編集 (「編集 (Edit)」、「フレームを編集 (Edit Frames)」)、
 譜表のスペーシング (「浄書 (Engrave)」、「譜表のスペーシングを編集 (Edit Staff Spacing)」)、音符のスペーシング (「編集 (Edit)」、「音符のスペーシング
 を編集 (Edit Note Spacing)」)の 3 つの特別なモードに、キーボードショートカットを割り当てられるようになりました。(STEAM-5815)
- 特定のフレームチェーンにある楽譜にのみ正しく適用されるプロパティが、ギャレービューで楽譜を表示すると適用されているように見えて紛らわしかったため、表示を改善しました。(STEAM-6261)
- プロパティパネルやオプションダイアログの小数値にスペースを表示するコント ロールの小数点としてコンマ(,)を使用できるようになりました。 (STEAM-6251)



```
声部(STEAM-5201)
```

次のオプションが「編集 (Edit)」 ト 「声部 (Voice)」サブメニューに追加されました。

- 「**声部の内容を入れ替え (Swap Voice Contents)」**を使用すると、選択した音 符や和音で使用する声部を入れ替えることができます。
- ●「声部を変更 (Change Voice)」を使用すると、選択した音符や和音で使用する 声部を変更できます。既に譜表で使用している声部をリストに表示し (選択した音 符と和音は、その声部の既存の音符と和音にマージされます)、必要に応じて音 符を新規の上向きまたは下向き符尾の声部に変更できます。

いずれの編集操作も、最初に選択した楽器にのみ影響します。複数の楽器から楽譜 を選択した場合でも、残りの楽器の楽譜には影響しません。 さらに、対立する 2 つの声部の視覚的な順序を変更し、符頭または符尾のどちらか に合わせて声部を配置できる「声部の順番を入れ替え (Swap Voice Order)」が、 「編集 (Edit)」 ト 「符尾 (Stem)」サブメニューから「編集 (Edit)」 ト 「声部 (Voice)」 サブメニューに移動されました。

パフォーマンス

設定モードでのフローの削除と並べ替えが大幅に速くなりました。(STEAM-5643)

インストール

Steinberg Download Assistant から Dorico をダウンロードすると、Dorico のメイ ンのアプリケーションインストーラー、HALion Sonic SE プラグインとコンテンツ、 HALion Symphonic Orchestra コンテンツの 3 つが個別に同梱されるようになりま した。HALion Sonic SE や HALion Symphonic Orchestra をインストール済みの 場合でも、プラグインやコンテンツに必要なアップデートが含まれている可能性がある ため、Dorico に同梱されるインストーラーをすべて実行することをおすすめします。イ ンストール時には、システム上のコンテンツの重複を防ぐために、インストール済みの 内容を確認してからアップデートが行なわれます。

トラブルシューティング

「ヘルプ (Help)」 ト「診断レポートの作成 (Create Diagnostic Report)」オプション が追加されました。このオプションを選択すると、Dorico Diagnostics.zip という名 前のアーカイブが作成され、デスクトップに保存されます。アーカイブには、Steinberg のスタッフが問題を診断し、より迅速に解決するために役立つ情報が含まれています。 Dorico の使用中に技術的な問題 (アプリケーションの異常終了やオーディオおよび 再生デバイスの問題など) が発生してサポートへ連絡したり、ユーザーフォーラムへ 質問を投稿したりする際は、Dorico Diagnostics.zip ファイルの添付をご検討くださ い。



Issues resolved

ID #	Component	Issue
STEAM-5488	Arpeggio signs	Copying and pasting music with arpeggio signs now correctly retains the arpeggio signs in the pasted material.
STEAM-5549	Arpeggio signs	Arpeggio signs are no longer incorrectly removed when using the Change Instrument feature to change one instrument held by a player into another.
STEAM-5800	Arpeggio signs	Adding a cross-staff arpeggio sign in situations where either or both staves include notes in multiple voices now correctly creates the arpeggio across all voices.
STEAM-5896	Articulations	Articulations no longer incorrectly avoid ties that are on the opposite side of the notehead to the articulations themselves.
STEAM-5118	Bar numbers	Bar numbers drawn at the start of the system no longer incorrectly move horizontally when a start repeat barline appears at the start of the system.
STEAM-5332	Barlines	Special barlines no longer show a redundant time signature signpost if they do not also coincide with a change of time signature.
STEAM-6172	Barlines	Start repeat barlines at the start of the flow now draw as expected in galley view.
STEAM-6224	Barlines	Adding a barline (e.g. a double or start repeat barline) with an existing barline selected no longer causes the new barline to be added one bar later than expected.
STEAM-4768	Bars	Adding bars via the Shift+B popover now correctly considers the prevailing alternating time signature, if any.
STEAM-5705	Bars	Deleting bars via the Shift+B popover now correctly considers any ongoing octave lines, lyrics, and grouped dynamics.
STEAM-6163	Bars	When deleting bars via the Shift+B popover, a time or key signature at the beginning of the first bar to be deleted, that time or key signature is no longer deleted.
STEAM-6267	Bars	If the caret is positioned in the middle of a bar when deleting bars via the Shift+B popover, the bar in which the caret is positioned is now completely deleted.
STEAM-5592	Brackets and braces	Creating, deleting or otherwise editing a player group in Setup mode now correctly updates the brackets and braces in the score immediately.
STEAM-4751	Dynamics	The handles that appear in Engrave mode for hairpins have been improved, such that they follow the mouse more closely during drag operations.
STEAM-5295	Dynamics	Cutting and pasting dynamics that are part of a group now works more reliably, with the dynamics offset correctly when pasted.
STEAM-5295	Dynamics	Cutting and pasting dynamics that are linked together now works more reliably.
STEAM-5761	Dynamics	Using Alt +click to repeatedly copy dynamics no longer results in duplicate dynamics being created.
STEAM-5971	Dynamics	Dynamics at grace note rhythmic positions now track the mouse pointer correctly when dragging them in Engrave mode.



ID #	Component	Issue
STEAM-6123	Dynamics	When entering dynamics into the Shift+D popover while the caret is visible, advancing the popover with Space will now correctly only extend a hairpin if it was the final dynamic entered into the popover.
STEAM-4813	Flows	Adding more than 79 flows to a single project no longer causes a crash (Windows only).
STEAM-6169	Grace notes	Attempting to set the Grace note before barline property on a grace note at the very start of the flow no longer causes Dorico to crash.
STEAM-5731	Holds and pauses	Fermatas on barlines now draw in the correct position relative to barlines on single-line percussion instruments.
STEAM-5732	Holds and pauses	Fermatas on barlines are now positioned correctly if the barline results from a local time signature (i.e. one specific to a single staff).
STEAM-5733	Holds and pauses	The option Gap to right of caesura in the Horizontal Position group of the Holds and Pauses page of Engraving Options now works as expected.
STEAM-6104	Holds and pauses	Reset Position now takes effect immediately for a selected fermata, caesura or breath mark, rather than only appearing to take effect after another nearby edit.
STEAM-6117	Holds and pauses	A problem whereby a fermata over a barline could drift further and further away from the staff during editing in galley view has been resolved.
STEAM-6147	Holds and pauses	Fermatas positioned on barlines now break multi-bar rests in the correct position.
STEAM-5644	Instrument changes	A redundant key signature no longer appears if the point at which an instrument change occurs coincides with a key change.
STEAM-5686	Instrument changes	Changing between a multi-staff instrument and a single-staff instrument no longer unnecessarily shows a clef if one of the staves is hidden because it is empty, and it shows the same clef as the existing staff.
STEAM-5757	Instrument changes	When an instrument change occurs at the end of a system, the required clef change and, if the transposition of the new instrument is different, the required key signature now correctly appear.
STEAM-5758	Instrument changes	If all the notes belonging to an instrument in a given system have been crossed to another staff, and the option to allow some staves belonging to an instrument to be hidden is enabled, the destination staff is now shown correctly, so that the notes appear.
STEAM-5765	Instrument changes	A problem whereby redundant instrument change labels would appear during note input close to the point at which the instrument transition occurs has been resolved.
STEAM-5777	Instrument changes	When one staff of a grand staff instrument is hidden and the single staff shown changes from one system to the next, Dorico no longer shows redundant clef changes.
STEAM-4787	Key signatures	It is now possible to add microtonal accidentals when using a traditional Western key signature, provided the current tonality system's EDO value is divisible by 12.
STEAM-6301	Key signatures	Under rare circumstances, deleting a key signature on a single staff could cause a crash. This problem has now been resolved.
STEAM-5859	Layouts	Layouts whose names have not been explicitly overridden will now correctly update when the instruments attached to their associated players are changed after a project has been saved and reopened.



ID #	Component	Issue
STEAM-5928	Localization	Some key commands that were defined in the English version of Dorico but were missing from the localized versions have now been restored.
STEAM-6221	Localization	The names of font, paragraph and character styles are now correctly translated in the relevant editing dialogs.
STEAM-6289	Localization	When running in a language other than English, OS-provided dialogs such as Open and Save are now fully translated (Mac only).
STEAM-6268	Lyrics	In rare circumstances, dragging a lyric hyphen could cause Dorico to crash. This problem has now been resolved.
STEAM-6269	Lyrics	Lyric extender lines and hyphens now draw in the correct positions if they cross a system break in the middle of a bar, or in open meter.
STEAM-4171	MIDI import	The detection and quantization of tuplets in MIDI files has been significantly improved.
STEAM-5285	Mixer	The Mixer window now correctly updates immediately in response to changes to players and instruments made in Setup mode.
STEAM-6217	Multi-bar rests	Multi-bar rests will no longer collide with key signatures or time signatures at either end of the bar when spacing is tight.
STEAM-6347	Multi-bar rests	Multi-bar rests are now positioned correctly above single-line percussion instruments.
STEAM-6369	Multi-bar rests	A double or other special barline in the middle of a bar now correctly causes a multi-bar rest to be split.
STEAM-4892 STEAM-5807	MusicXML import	Numbered instruments are now imported more intelligently from MusicXML files.
STEAM-6089	MusicXML import	The Ends voice property is no longer set on the final note in each voice in an imported MusicXML file, which could cause rests not to appear when adding more music at the end.
STEAM-5706	Navigation	Navigating with the right arrow in galley view no longer sometimes fails to navigate onto a rest.
STEAM-5710	Navigation	Navigating with the up and down arrows in a single-staff layout in galley view will no longer sometimes incorrectly navigate horizontally.
STEAM-1995	Note input	Using chord mode to add notes to existing notes and chords no longer incorrectly removes articulations that were originally present.
STEAM-4869	Note input	Using Alt +left/right to move notes by the current rhythmic grid resolution now handles tuplets correctly.
STEAM-5234	Note input	Inputting a rest by playing a note or chord on a MIDI keyboard with rest input engaged after having previously input a chord now correctly inputs a rest, rather than the note or chord played.
STEAM-5571	Note input	Creating octave lines, gradual tempos, and gradual dynamics based on the selection now always produces a line of the expected duration at the rhythmic start of the selection.
STEAM-5678	Note input	Step input from a MIDI keyboard no longer causes a crash when inputting into a score using a tonality system other than 12-EDO.

ID #	Component	Issue
STEAM-5805	Note input	Changing the order of players in Setup mode is now correctly reflected in the order in which staves are visited when you move the caret up and down between staves in galley view.
STEAM-5805	Note input	Changes made to the order of players and instruments in Setup mode are now correctly reflected in the order in which staves are navigated by the caret during note input in galley view.
STEAM-5950	Note input	Double-clicking a note above the top of the top staff or below the bottom staff in the system now shows the caret correctly.
STEAM-5952	Note input	Deleting a tuplet with an expanding ratio (e.g. 2:3 rather than 3:2) no longer incorrectly deletes any adjacent tuplets.
STEAM-6041	Note input	Moving the caret left now always correctly navigates to the nearest rhythmic grid position, rather than to the last note in the voice.
STEAM-6234	Note input	Copying and pasting system and frame breaks, and note spacing changes, from one layout to another now retains the relevant properties in the new copies.
STEAM-6246	Note input	Using a MIDI keyboard to input notes in a layout-specific music frame would previously ignore the accidentals played on the keyboard. This problem has now been resolved.
STEAM-6246	Note input	Using a MIDI keyboard to input into a layout-specific frame chain (rather than the main music frame chain from the master page) now inputs notes with accidentals correctly.
STEAM-6319	Note input	Using Alt+up/down arrow to change the pitch of notes in a frame chain with a player filter applied now works correctly.
STEAM-5812	Noteheads	When copying and pasting notes that use a different notehead type, the changed notehead type is now correctly retained in the pasted material.
STEAM-5843	Notes	It is now possible to set the stem direction of a note in a project created by importing a MusicXML file directly, without first removing its forced stem direction.
STEAM-5720	Octave lines	It is now possible to nudge octave lines using Alt and the arrow keys (or use Ctrl+Alt for larger steps) in Engrave mode.
STEAM-6078	Octave lines	Under rare circumstances it was possible for dotted octave lines of a certain length to draw as solid lines. This problem has been resolved.
STEAM-5878	Ornaments	Changing an existing glissando line from drawing with a straight line to drawing with a wiggly line now correctly immediately updates the appearance of the line.
STEAM-4497	Page layout	Setting the Space size property on a system or frame break now results in the initial value (of 4.96pt, equivalent to a 7mm/0.28" staff) taking effect immediately.
STEAM-5535 STEAM-5911	Page layout	Editing the Wait for next frame/system break properties for a selected frame or system break now causes the casting-off of the layout to be updated immediately.
STEAM-5624 STEAM-5826	Page layout	Changing the order of frames within a chain of music frames now works reliably.
STEAM-5669	Page layout	Deleting a flow in a project with multiple flows no longer sometimes causes all music in a layout to stop drawing, if one of the music frame chains in the layout was set to show only the flow that has subsequently been deleted.



ID #	Component	Issue
STEAM-5755	Page layout	Under some circumstances, changing the vertical position of a rest could incorrectly cause the staff spacing to widen, or dynamics to move unnecessarily. These problems have been resolved.
STEAM-5819	Page layout	Under rare circumstances, it was possible for Dorico to crash when changing the frame chain to which a music frame belongs. This problem has been resolved.
STEAM-5910	Page layout	Inserting blank pages before the page containing the first page of a flow no longer sometimes causes the start of the flow to be missing from the music frame chain.
STEAM-5923	Page layout	Locking the contents of a single music frame containing music from multiple flows now works correctly.
STEAM-5930	Page layout	Attempting to lock a system or frame with a system or frame break signpost selected will no longer cause a crash.
STEAM-6151	Page layout	Lock System will no longer lock the wrong system if you select a clef, key signature, or time signature at the end of the system to specify the end of the system to be locked.
STEAM-6311	Page layout	After adjusting staff spacing, undo now correctly only undoes the last spacing adjustment, rather than clearing spacing adjustments.
STEAM-6317	Page layout	Under some circumstances, deleting an item that causes the casting-off of the music to change, then undoing that deletion, would not return to the original casting off. This is fixed.
STEAM-5760	Performance	When your computer is connected to wifi, Dorico no longer polls the available networks every 10 seconds, which can in some circumstances result in high network latency.
STEAM-5963	Play mode	When a note is partially scrolled out of view in the event display in Play mode, it no longer incorrectly shows a border at its left-hand side, making it appear it starts at that position.
STEAM-6063	Play mode	Changing the settings in an instrument's track header no longer incorrectly causes the event display to scroll back to the beginning.
AD-244	Playback	A problem whereby the ports in the chosen audio device could become disconnected, causing no sound to be heard on playback, has been fixed.
STEAM-4803	Playback	When choosing a different audio device in the Device Setup dialog, the list of sample rates is now correctly updated to show the sample rates supported by the active device.
STEAM-4806	Playback	If you attempt to choose an audio device that is currently unavailable in Device Setup , Dorico will no longer incorrectly show you that this device is chosen, instead showing you the device that is actually in use.
STEAM-5553	Playback	Articulations such as staccato, accent etc. now only affect notes in the voice to which they belong.
STEAM-5718	Playback	Short appoggiaturas before dotted notes now play back with the correct length.
STEAM-5719	Playback	Grace notes before the beat now always correctly truncate the preceding rhythmic note in playback.
STEAM-5727	Playback	Short (unmeasured) grace notes that coincide with a change of tempo now play back with the correct length.
STEAM-5748	Playback	Notes played as keyswitches defined in expression maps for octave-transposing instruments are no longer themselves incorrectly transposed by one or more octaves.



ID #	Component	Issue
STEAM-5749	Playback	Measured two-note tremolos now play back with the correct duration for notes of an eighth (quaver) and shorter in duration.
STEAM-5756	Playback	When multiple projects are open, the playhead now only moves in the project that is playing back.
STEAM-5837	Playback	The playhead no longer incorrectly jumps back to the start of the system it has just finished playing before proceeding to the next system.
STEAM-5407	Playback	Hitting the button to rewind to the beginning in the Transport during playback now correctly restarts playback from the start of the flow.
STEAM-5851 STEAM-5802	Playback	Notes with tremolos or arpeggio signs within slurs no longer sometimes fail to play back correctly because of the Playback Options to humanize the start positions of notes.
STEAM-5982	Playback	After changing the endpoint for an instrument in Play mode, manually assigning an endpoint for a newly-created instrument would result in no playback. This problem has now been fixed.
STEAM-5982	Playback	Players and instruments added to your project after you have overridden the VST instrument or MIDI output used by an existing instrument in your project will now be played back correctly.
STEAM-6072	Playback	MIDI program changes defined as actions in VST Expression Maps are now output correctly during playback.
STEAM-6128	Playback	Program changes arising from switches in VST Expression Maps are now output before all notes at that rhythmic position.
STEAM-6290	Playback	If you start playback immediately after selecting a note, that note no longer sometimes incorrectly holds on after playback has started.
STEAM-5747	Players	Single letters such as I or A at the end of an instrument's name will no longer incorrectly be interpreted as a Roman numeral and converted into a number.
STEAM-4942	Playing techniques	Changing the properties of one or more selected playing techniques now correctly updates the appearance of the playing technique across its whole range.
STEAM-4943	Playing techniques	When entering playing techniques using the Shift+P popover during note input (i.e. when the caret is visible), the chosen playing technique now appears immediately after confirming the popover, rather than after a note has been input at that rhythmic position.
STEAM-5768	Playing techniques	Text playing techniques are no longer incorrectly scaled to a smaller size when attached to grace note positions.
STEAM-5389	Printing	When selecting multiple layouts to be printed or to be exported as graphics, all pages of all selected layouts are now correctly printed or exported under all circumstances.
STEAM-5791	Printing	Rests are no longer incorrectly printed in color when the View options to show Voice colors or Implicit rests are switched on.
STEAM-5561	Rests	Setting the color of a bar rest via Properties now correctly updates the score immediately.
STEAM-5701	Rests	Changing the number of empty bars at the end of a flow no longer incorrectly causes the <i>tacet al fine</i> multi-bar rest to disappear if shown.



ID #	Component	Issue
STEAM-5680	Selections	Using Shift +left/right arrow to extend block selections now works in any music frame chain, not only the main music frame chain from the master page.
STEAM-6320	Selections	Select All now works correctly in any music frame chain, not only the main music frame chain from the master page.
STEAM-5746	Slurs	Setting the End offset property for a single-segment slur no longer incorrectly also sets the End handle offset property.
STEAM-5832	Slurs	It is no longer possible to create zero-length slurs (for example, by selecting multiple notes of the same chord and hitting S), which can cause the placement of other items, like articulations, to be incorrect.
STEAM-6134	Slurs	It is no longer possible to create linked slurs across multiple staves that do not start and end at the same rhythmic position.
STEAM-5101	Staff labels	Changing the Staff labels paragraph style now correctly updates the appearance of the staff labels in the score.
STEAM-4614	Tempo	Tempo marks are now correctly aligned at the start of a bar with a special barline but no time signature.
STEAM-5693	Tempo	If a tempo item's properties are set such that no printable text will appear (e.g. the text is empty, and the metronome mark is hidden), a signpost will now always appear.
STEAM-6113	Tempo	Tempo marks are no longer sometimes incorrectly offset to the right in galley view.
STEAM-5552	Text	Double-clicking a text item in Setup or Engrave mode now switches to Write mode before opening the editing popover.
STEAM-5856	Text	Changing the name of a player in Setup mode now correctly immediately updates any text items in the score that are using the {@playerName@} token.
STEAM-5875	Text	Changing a font style now correctly shows the effect on any styles that inherit from it without having to confirm and reopen the Font Styles dialog.
STEAM-5786	Time signatures	If a bar is split either side of a system break, the time signature no longer incorrectly draws at the start of the second system.
STEAM-5890	Time signatures	The signpost text that appears for an aggregate time signature now correctly shows the broken pipe character that indicates the dashed barline subdivisions between the different time signatures.
STEAM-6020	Time signatures	The Pick-up bar of control in the Create Time Signature section of the Time Signatures panel now correctly creates a pick-up bar using the beat length of the time signature to be created, not a fixed quarter note (crotchet) beat length.
STEAM-5745	Tremolos	Strokes on one-note tremolos no longer sometimes draw too close to the notehead.
STEAM-5696	Tuplets	The ratio for a hidden tuplet number shown in the signpost now matches the ratio that will be shown when the tuplet number is shown, rather than its lowest common denominator.
STEAM-5704	Tuplets	If tuplets are hidden by way of the options in Engraving Options , an appropriate signpost will now always appear.

ID #	Component	Issue
STEAM-2201 STEAM-1786	User interface	All items in Dorico's panels now draw at the correct high-resolution pixel density on high- DPI or Retina displays. Previously some panel items were still drawing in low resolution.
STEAM-5299	User interface	The Expression Maps dialog now correctly shows which expression map is loaded when the dialog opens by selecting it in the left-hand list.
STEAM-5517	User interface	To make it clear that you cannot transpose up or down when transposing by a unison, but rather can only transpose by a quality, e.g. augmented or diminished, the Up and Down buttons are now disabled in Write > Transpose when transposing by a unison.
STEAM-5604	User interface	Entering or exiting full screen mode by clicking the green traffic light button in the window title bar now correctly updates the checked state of the View Full Screen menu item.
STEAM-5614	User interface	Key commands edited in the Preferences dialog when only the Hub window is open rather than a project window now correctly take effect immediately, rather than only taking effect when a project window is opened.
STEAM-5715 STEAM-6095	User interface	The Expression Maps dialog now shows the correct information for the initially selected expression map when the dialog opens.
STEAM-5717	User interface	The guided tour is now correctly triggered for the mode a project opens in, rather than waiting until the user changes mode to trigger the tour.
STEAM-5793	User interface	The spin box showing the chosen channel in the track header in Play mode is now wide enough to show channel numbers higher than 9.
STEAM-5891	User interface	Under some circumstances it was possible for changes made in one options dialog to be incorrectly applied to another open project, if the corresponding options dialog was also open for that project. This problem has been resolved.
STEAM-5892	User interface	It is now possible to use undo and redo (and other key commands) while a modeless options dialog is in focus.
STEAM-5898	User interface	Moving the focus between the two panes of a horizontally or vertically split view now correctly updates the state of Dorico's menus immediately.
STEAM-5901	User interface	Changing the selected layouts and flows in Layout Options and Notation Options respectively now always ensures that the option values shown in the dialog reflect the current selection of layouts or flows.
STEAM-5984	User interface	When you remove a player from a flow in Setup mode, you will now be prompted that completing this operation will delete the player's music, and ask you to confirm the action.
STEAM-6135	User interface	Some minor problems with assigning playing techniques in the Expression Maps dialog have been resolved.
STEAM-6166	User interface	Repeated key commands that include a modifier (e.g. holding down Alt +left arrow) are no longer sometimes interpreted as if the modifier is not held down (Mac only).
STEAM-6191	User interface	Dragging a tab from one group to another within the project window (i.e. with a horizontal or vertical split) now correctly activates the tab immediately after the drag is completed.
STEAM-6206	User interface	Dorico will no longer crash if you attempt to undo with the Steinberg Hub window in focus, or if the current tab in the project window does not contain a layout.
STEAM-6250	User interface	Attempting to save default options from one of Dorico's options dialogs will no longer crash if the user application data folder is non-writable.



ID #	Component	Issue
STEAM-6281	User interface	Enabling editing of frames, staff spacing, or note spacing, or switching back into Engrave mode with one of these tools active, now correctly clears any selection from Write mode.
STEAM-6283	User interface	When deleting a flow from the Flows panel in Setup mode, Dorico no longer incorrectly changes the selection in the panel, making it appear as if the wrong flow will be deleted.
STEAM-6349	User interface	Moving one or more players up or down in the custom player order list on the Players page of Layout Options now always keeps the selected players in view.
STEAM-5795	Views	A problem whereby some items could move further and further away from the staff while the music is being edited in galley view has been resolved.
STEAM-5926	Views	It is no longer possible to set a non-percentage zoom level (such as zooming to page width or height) in galley view.