



# **Version history Known issues & solutions**

May 2018

Steinberg Media Technologies GmbH

# Dorico 2.0

2018 年 5 月 30 日

このバージョンの新機能、改善点および解決済みの問題を以下に記載します。

## 新機能

### ビデオ、マーカーおよびタイムコード

Dorico 2 はついに Cubase および Nuendo と同じ高性能ビデオエンジンを搭載しました。タイムコード、マーカーおよびテンポの管理機能一式も備えて、画像に合わせた楽曲の構成の新たな可能性を広げます。



サポートされているビデオ形式: 昨年より、従来の 32 ビット版 QuickTime ベースのエンジンにかわって Cubase/Nuendo のビデオエンジンが導入され、今では一般的に使用されているビデオ形式の大部分をサポートし、将来はさらに多くのフォーマットのサポートを予定しています。

MOV および MP4 コンテナは H263 と H264 のビデオをサポートし、MOV コンテナは Apple ProRes、DV/DVCPRO および Avid DNxHR コーデックをサポートします。AVI コンテナは、DV/DVCPRO および MJPEG/PhotoJPEG をサポートします。可変フレームレートのビデオはサポートされていませんが、一般的なフレームレート (23.976、24、24.975、25、29.97、および 30 フレーム/秒) はすべて完全にサポートされています。

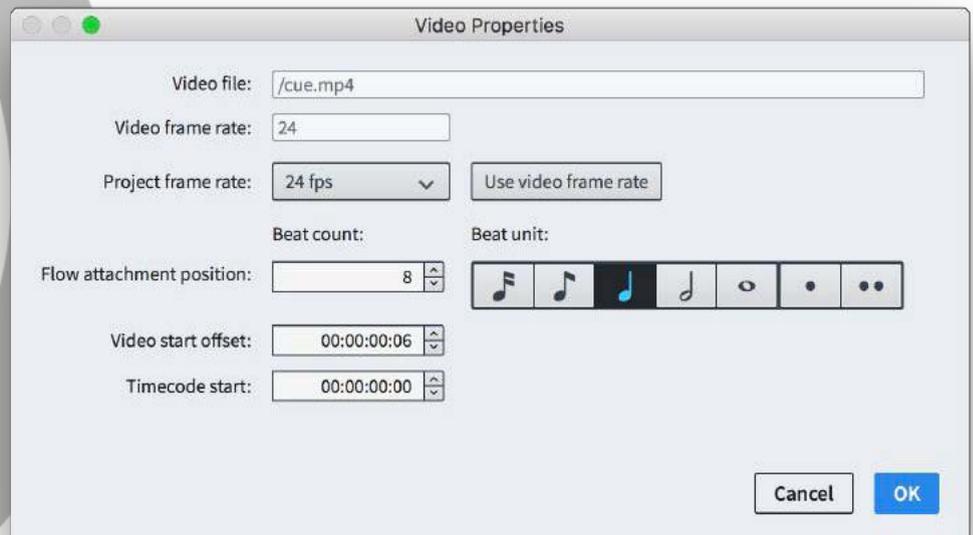
サポートされているビデオ形式の詳細について、およびビデオに使用されるビデオ形式の特定とサポートされている形式へのコード変換の方法については、Steinberg のサポートサイトをご覧ください。

<https://helpcenter.steinberg.de/hc/en-us/articles/115000808250-Video-support-in-Cubase-and-Nuendo>

ビデオの添付: プロジェクトの各フローにビデオを添付できます。長いビデオ (たとえばフィルム丸 1 巻分) で作業する場合、そのビデオを複数のフローに添付して、フローごとにそれぞれ異なる場面に合わせて作業できます。ビデオの添付には以下の 2 つの方法があります。

- 設定モードで、フローパネルからビデオを添付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 (Attach)」を選択します。ファイル選択ダイアログが表示され、そこから添付するビデオを選択できます。「開く (Open)」をクリックすると、ビデオがプロジェクトに添付されます。
- 再生モードで、ビデオが格納されているフォルダーからビデオファイルをドラッグして、タイムライン上のビデオを添付する位置にドロップします。

設定モードでビデオを添付した場合、「ビデオのプロパティ (Video Properties)」ダイアログが開き、以下のオプションが表示されます。



- 「ビデオファイル (Video file)」および「ビデオのフレームレート (Video frame rate)」は書き込み不可のフィールドとなっており、添付ビデオファイルの絶対パスと、ビデオエンジンが検出したフレームレートが表示されます。
- 「プロジェクトのフレームレート (Project frame rate)」は、マーカーおよびトランスポートウィンドウに表示するタイムコードを決定するために Dorico が使用するフレームレートを指定します。「ビデオのフレームレートを使用 (Use video frame rate)」をクリックすると、ビデオエンジンが検出したフレームレートが設定されます。利用できるフレームレートの詳細については、以下を参照してください。
- 「フローのアタッチメント位置 (Flow attachment position)」では、フロー内のビデオの再生開始ポイントを指定します。これは指定した単位の拍の倍数で指定します。  
たとえば、4/4 のフローの最初の 2 小節にはビデオを再生させない場合、「拍の

カウント (Beat count) フィールドに 8 を入力し、「拍の単位 (Beat unit)」から 4 分音符を選択します。

- 「ビデオ開始オフセット (Video start offset)」では、フローのアタッチメント位置で表示されるビデオのフレームを指定します。たとえばビデオの 6 フレームめまで無音が要求される場合、このフィールドに「00:00:00:06」と入力することで、ビデオの再生が 6 フレームめから開始するように指定します。
- 「タイムコード開始 (Timecode start)」では、フローのアタッチメント位置におけるタイムコードの値を指定します。たとえば、フィルム 1 巻ごとの開始位置には 1 時間区切りのタイムコードが付与される慣習があります。つまり、1 巻めは通常「01:00:00:00」から開始し（「10:00:00:00」から開始する場合もある）、2 巻めは「02:00:00:00」（または「11:00:00:00」）から開始する、といった具合です。

すべてのプロパティの設定を終えたら、「OK」をクリックします。

再生モードでビデオを添付した場合、「ビデオのプロパティ (Video Properties)」ダイアログが自動的に開くことはありません。設定モードでフローのカードを右クリックして、コンテキストメニューから「ビデオ (Video)」>「プロパティ (Properties)」を選択するか、記譜モードでマーカーパネルの上部にある「ビデオのプロパティ (Video Properties)」ボタンをクリックすると、ダイアログが開きます。

ビデオを添付すると、設定モードのフローパネルにあるフローのカードの左下隅にフィルムリールアイコンと、「ビデオのプロパティ (Video Properties)」ダイアログで指定したビデオの 1 フレームめのタイムコードが表示されます。



ビデオが添付されると同時にビデオウィンドウも開きます。ウィンドウははじめ真っ黒な状態となる場合もありますが、再生が始まり次第ビデオが表示されます。

添付ビデオファイルの配置: 添付したビデオファイルは Dorico プロジェクト内に埋め込まれるわけではありません。プロジェクトを第三者に送信する場合、送信先でビデオへのアクセスが必要なときは、ビデオファイルを個別に送信する必要があります。



ビデオが添付されたプロジェクトを開いてもビデオを配置できない場合は、フローパネルのフローのカードに、フィルムリールアイコンのかわりに三角形の警告アイコンが表示されます。

プロジェクトにビデオを復元させるには、右クリックして「ビデオ (Video)」>「添付 (Attach)」を選択し、同じビデオファイルを添付しなおします。ビデオの既存のプロパティは維持されます。

ビデオを添付せずに作業する: マーカー、タイムコード、テンポ検出など、画像に合わせて楽曲を構成するための Dorico の機能はすべて、ビデオが添付されていない状態でも使用できます。ビデオを添付していなくても、フレームレートとタイムコード開始の値は、「ビデオのプロパティ (Video Properties)」ダイアログを使用して指定できます。ダイアログを開くには、フローのカードを右クリックして「ビデオ (Video)」>「プロパティ (Properties)」を選択します。

ビデオウィンドウ: 「ウィンドウ (Window)」>「ビデオ (Video)」を選択するか、キーボードショートカット [F4] (デフォルト) を使用すると、ビデオウィンドウの表示/非表示を切り替えられます。ウィンドウのサイズと位置は、プロジェクトごとではなく、アプリケーションの環境設定において保存されます。

フレームレートとタイムコード: Dorico は、24fps から 60fps まで、ドロップフレームのタイムコードも含めて、映画やテレビのプロフェッショナルな制作現場で使用されるフレームレートを幅広くサポートします。米国およびカナダの放送で使用される NTSC 方式はフレームレートが 29.97fps であるため、ドロップフレームのタイムコードを使用する必要があります。ノンドロップフレームのタイムコードの場合、各フレームは単純に前のフレームから順番に番号付けされますが、ドロップフレームのタイムコードの場合は、29.97fps と 30fps の間にある差異 0.03fps を埋め合わせるために、周期的にタイムコード番号のスキップが行なわれます。毎 10 分を除いた毎分、タイムコード番号が 2 つフレームカウントから省かれます。59.94fps と 60fps の間にある 0.06fps の差異についても、同様の原理が適用されます。

Dorico では、ノンドロップフレームのタイムコードは末尾に「fps」が付き、ドロップフレームのタイムコードは末尾に「dfps」が付きます。

タイムコードは「hh:mm:ss:ff」の形式で表示されます。それぞれ 2 桁で時間、分、秒、フレームを表わします。ドロップフレームのタイムコードは、秒とフレームの間に区切り文字としてコロンではなくセミコロンを使用します。つまり、ノンドロップフレームのタイムコードは「00:00:01:05」と表示され、ドロップフレームのタイムコードは「00:00:01;05」と表示されます。

トランスポートウィンドウ (キーボードショートカット [F2]) には、通常の経過時間にかわってタイムコードを表示することもできます。これを有効にするには、再生オプションの「タイムコード (Timecode)」ページで、「タイムディスプレイ (Time display)」を「タイムコード (Timecode)」に設定します。

ビデオの音声トラック: 添付ビデオの音声トラックは、スコアの再生と同期して再生されます。ビデオの音声トラックの相対的な音量を調節するには、ミキサーを開いて (キーボードショートカット [F3])、ツールバーの「ビデオ (Video)」フィルターボタンをクリックしてビデオフェーダーを表示します。「ビデオ (video)」フェーダーは、フェーダーの並びの右側、「Reverb」フェーダーと「Output」フェーダーの直前に表示されます。ビデオフェーダーをミュートすると、ビデオの音声トラックをミュートできます。

流れに沿ってビデオを確認する: ビデオウィンドウには、常に再生ヘッドの現在位置に対応するフレームの画像が表示されます。Dorico が再生を停止しているときに再生ヘッドの位置を示す緑のラインが表示されない場合は、「環境設定 (Preferences)」の「全般 (General)」ページの「再生 (Play)」セクションにある「停止時に再生ヘッドを表示 (Show playhead when stopped)」チェックボックスをオンにします。

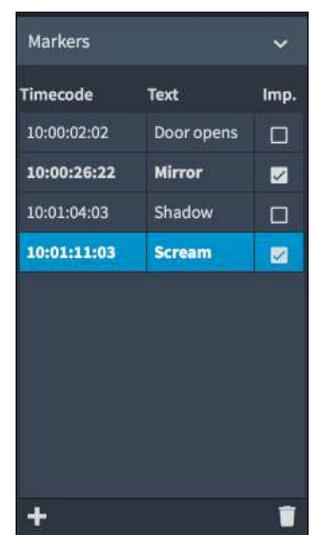
再生ヘッドは、トランスポートウィンドウの早送り (fast-forward) / 巻き戻し (rewind) ボタンをクリックするか、キーボードにテンキーがある場合は、**[+]** と **[-]** キーを使用して動かすことができます。キーボードにテンキーがない場合は、**[F7]** で巻き戻し、**[F9]** で早送りを実行できます。Windows の場合は **[Ctrl]**、Mac の場合は **[Command]** を同時に押すことで、1 秒ではなく 1 フレーム単位で移動できます。Mac では、ファンクションキーの列はデフォルトで、ボリューム、画面の明るさ、メディア再生などの制御のためにシステムが使用するため、**[Fn]** キーも併せて同時に押さなければならない場合があります。

マーカー: マーカーとは、ビデオの特定のタイムコードに紐づけられたラベルで、多くの場合は音楽的に目立たせるべき重要な瞬間を示します。マーカーは、「記譜 (Write)」>「マーカーを作成 (Create Marker)」を選択するか、キーボードショートカット **[Shift]+[Alt]+[M]** (デフォルト) を使用することで、再生ヘッドの現在位置に追加できます。マーカーはスコアの対応する位置に表示され、マーカーのラベル (デフォルトでは「マーカー (Marker)」と表示される) は、プロパティパネルの「マーカー (Markers)」グループにある「マーカーテキスト (Marker text)」プロパティか、または記譜モードのマーカーパネルのいずれかを使用して編集できます。

マーカーパネル: マーカーは、記譜モードのマーカーパネルで、現在のフローのマーカーをリスト表示する表の下部にある「+」ボタンをクリックすることで、パネルに直接追加することもできます。これは、たとえばすでにマーカーの候補位置を調査済みで、それぞれのマーカー位置のタイムコードがわかっている場合などに便利です。各マーカーのタイムコードとテキストはどちらも、マーカーパネルの表内の編集するフィールドをダブルクリックして直接インラインで編集できます。

マーカーパネルの表の 3 列めには「Imp.」というラベルが付いています。これは「Important」(重要) の略です。

重要なマーカーとは、音楽的な表現に注意を向けさせることが極めて重要であることを示すマーカーであり、Dorico のテンポ検索機能において重要な役割を果たします。マーカーを重要なマーカーとして設定するには、単に「Imp.」列のチェックボックスをオンにします。



Timecode	Text	Imp.
10:00:02:02	Door opens	<input type="checkbox"/>
10:00:26:22	Mirror	<input checked="" type="checkbox"/>
10:01:04:03	Shadow	<input type="checkbox"/>
10:01:11:03	Scream	<input checked="" type="checkbox"/>

マーカーのデザイン: マーカーのデザインに関するオプションは、浄書オプションに新しくできた「マーカー (Markers)」ページにあり、ここではタイムコードとラベルのどちらを上配置するかを決定したり、線の太さと余白を調節したりできます。フォントファミリー、ウェイトまたはポイントによるサイズを変更するには、「浄書 (Engrave)」>「フォントスタイル (Font Styles)」の「マーカーテキスト用フォント (Marker text font)」または「マーカーのタイムコード用フォント (Marker timecode font)」を編集します。

マーカーの表示位置を選択: デフォルトでは、マーカーはフルスコアレイアウトでは 1 番上の譜表の上に表示され、パートレイアウトでは表示されません。マーカーの表示位置を変更するには、「垂直位置 (Vertical position)」を「組段の上 (Above system)」または「組段の下 (Below system)」のいずれかに設定します。または、タイムコード専用の譜表にマーカーを表示することも選択できます。

スコアにタイムコードを表示する: Dorico は、スコアにタイムコード用の特別な譜表を作成して、そこにタイムコードを表示できます。タイムコードの譜表を表示するには、レイアウトオプションの「マーカー (Markers)」ページを選択して、「垂直位置 (Vertical position)」を「タイムコードの譜表 (Timecode staff)」に設定したうえで、「タイムコードの譜表を大括弧の上に配置 (Position timecode staff above bracket)」に、その上にタイムコードの譜表を表示させるインストゥルメントファミリーを設定します。最後に、「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)」を設定して、タイムコードの表示を 1 小節ごと、組段ごと、または非表示 (タイムコードの譜表にマーカーだけを表示する場合) から選択できます。

記譜モードでマーカーをドラッグする: マーカーには固定されたタイムコードの位置が設定され、添付されたビデオの特定のフレームに効果的に紐づけられます。楽譜上に表示されるマーカーの位置を変更するには、記譜モードでマーカーを左または右にドラッグします。これによって、フローの開始位置からマーカー位置までのすべてのテンポ変更は取り消され、フローの開始位置には、マーカーの位置に適合する新規のテンポが設定されます (マーカーを右にドラッグするとテンポが上がり、左にドラッグするとテンポが下がります)。このツールはシンプルな機能しか持たず、たとえばマーカーを 1 つドラッグしたとき、それより前にあるマーカーの位置は固定したままで、テンポへの影響は 1 つ前のマーカー以降に留まるというような機能は、今のところ実現できていません。このように高度な編集作業については、再生モードでタイムトラックの編集を行いません。

再生モードでタイムトラックを編集する: 再生モードのタイムトラックが一新され、フローのテンポ変更に対する精密な制御をグラフィカルに行なえるようになりました。ビデオが添付されると、マーカーと添付されたビデオのためのトラックが、再生モードのイベントディスプレイの最上段にも表示されます。タイムトラックの中のテンポを編集すると、マーカーの位置がリアルタイムに更新されます。主要なポイントにテンポ変更を挿入することで、各マーカーの楽譜との相対位置の調整が容易に行なえます。

テンポを検索: Dorico の新機能である「テンポを検索 (Find Tempo)」ウィンドウを使用して、フロー全体の適切なテンポを特定できます。このウィンドウは、記譜モードのマーカーパネルにある「テンポを検索 (Find Tempo)」ボタンをクリックすると開きます。



「テンポを検索 (Find Tempo)」ウィンドウを使用するには、マーカーパネルで少なくとも 1 つのマーカーが重要 (Imp.) に指定されている必要があります。このウィンドウでは、フロー中の重要なマーカーに対し、たとえば拍にできるだけ近い位置に来るようにする場合などに、最適なテンポを検出できます。

左側のコントロールから任意の拍の単位を選択してから、右側の「テンポ範囲 (Tempo range)」スライダーを使用して、検出対象とするテンポの下限と上限を選択します。拍の単位とテンポ範囲を調節すると、左側の「検出されたテンポ (Tempos found)」のリストが更新されます。検出されたテンポは、重要なマーカーの平均「フレームオフ」、つまりそれぞれのマーカーが拍からはずれたフレーム数の平均に従い、降順でリスト表示されます。

IFO、NFO および AFO の略語はそれぞれ重要なマーカー (IFO)、重要ではないマーカー (NFO)、そしてすべてのマーカー (AFO) の平均フレーム数を意味します。

右側の「マーカー (Markers)」リストでは、「検出されたテンポ (Tempos found)」リストで選択したテンポのより詳細な情報が得られます。リストには各マーカーが表示され、続いて、選択したテンポを使用した場合の拍からはずれたフレームの数 (Fr. Off)、小数点以下の秒数で表わされるマーカー位置と拍との時間差 (Time Diff.)、および全音符との比率によるデューレーションで表わされるマーカー位置と拍との差 (Not. Diff.) が表示されます。

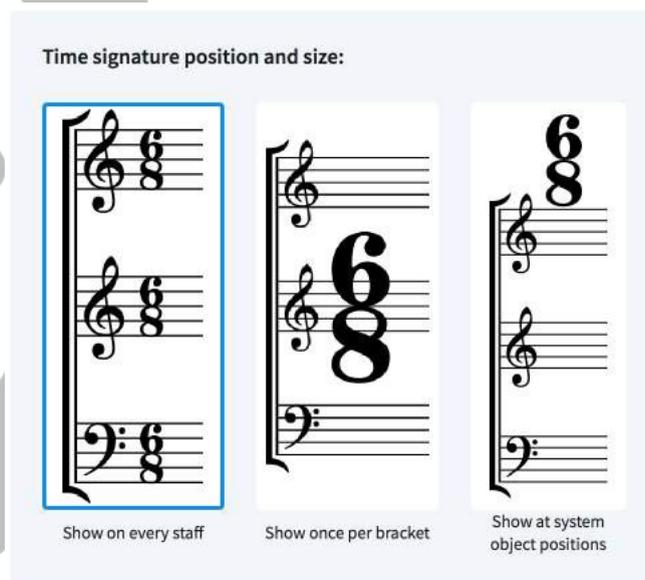
最適なテンポが決まったら、「検出されたテンポ (Tempos found)」リストからそのテ

テンポを選択して、リスト下の「適用 (Apply)」ボタンをクリックします。これによりフローの開始位置に選択したテンポが追加され、他のテンポ指示はすべてフローから消去されます。

## 拍子記号

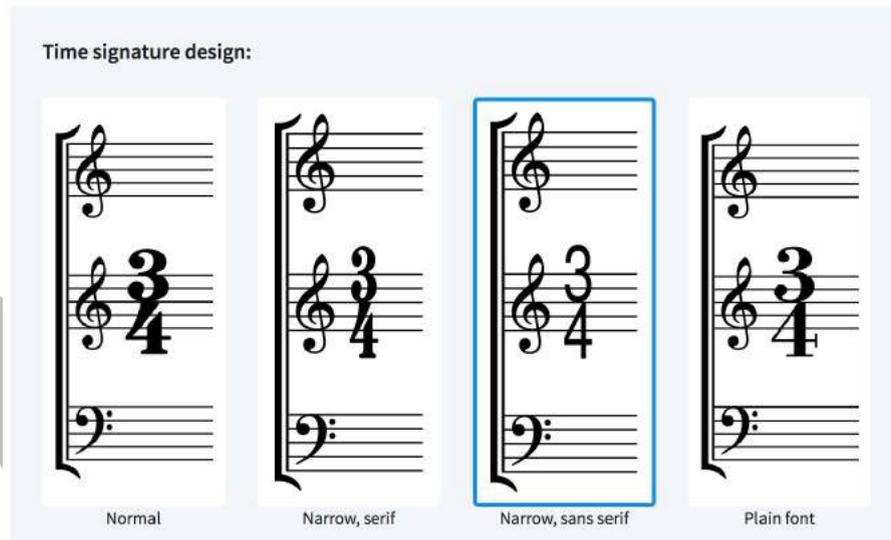
Dorico 2 では、拍子記号の表示に関する新機能として、配置に関する 2 つのオプションとデザインに関する 3 つのオプションが新たに導入されています。各譜表に 1 つずつ表示する通常の配置のほかに、複数の譜表の上、つまりテンポやリハーサルマークなどの組段アイテムと同様の位置に 1 つの拍子記号を表示したり、大括弧ごとにセンタリングされた大きな拍子記号 1 つを表示したりできるようになりました。これらのオプションはいずれも、頻繁に拍が変更される楽譜において拍子記号を目立たせる働きがあります。

拍子記号の配置を選択する: 拍子記号の配置に関する新オプションのいずれかを選択するには、レイアウトオプションに新設された「拍子記号 (Time Signatures)」ページを開きます。



オプションを設定する際は、レイアウトの種類に対し適切な配置タイプを選択します。通常、「大括弧ごとに 1 つ表示 (Show once per bracket)」や「組段オブジェクトの位置に表示 (Show at system object positions)」はスコアレイアウトのみに使用します。例外として、レコーディングスタジオで使用するためのパートレイアウトでは、通常より大きな拍子記号を使用するために「大括弧ごとに 1 つ表示 (Show once per bracket)」を選択する場合があります。

大括弧ごとに 1 つ表示する拍子記号: 大括弧ごとに表示される大きな拍子記号は、通常の拍子記号より大幅に大きくなることから、水平方向に占めるスペースも大幅に大きくなります。このため、拍子記号のデザインに関するオプションの変更も併せて行なうことをおすすめします。これもレイアウトオプションに新設された「拍子記号 (Time Signatures)」ページから選択できます。



「ナローセリフ (Narrow, serif)」オプションでは、伝統的な拍子記号の数字のナローフォント版を使用します。このフォントは、Britten、Birtwistle など 20 世紀中頃の作曲家による作品の編纂物に使用されたものに似た外観を有します。「ナローサンセリフ (Narrow, sans serif)」オプションでは、Helvetica などのグロテスクフォントに相当する外観を有するサンセリフフォントの数字を使用します。このフォントは、映画、テレビおよびゲーム音楽のレコーディング用に作成された楽譜に使用されるものに外観が似ています。上記のかわりに、「プレーンフォント (Plain font)」オプションも選択できます。これは「拍子記号用プレーンフォント (Time signature plain font)」(「浄書 (Engrave)」▶「フォントスタイル (Font Styles)」で編集可能) で定義したフォントを使用しますが、これにはナローまたはコンデンススタイルのフォントを選択することをおすすめします。

アンサンブル中の大括弧にはそれぞれ拍子記号が 1 つずつ表示され、デフォルトでは大括弧の垂直方向に中央揃えされています。単体で大括弧を持たない譜表には拍子記号が表示されますが、デフォルトでは通常の拍子記号よりも大きくなります。中括弧でつながれた譜表のペアも同様に、それぞれの譜表に通常より大きい拍子記号が表示されます。大括弧ごとに 1 つの拍子記号を表示させる際に、無音程打楽器、有音程打楽器および鍵盤楽器の大括弧も 1 つの拍子記号を共有する 1 つのグループとして扱うようにする場合は、浄書オプションを開いて「拍子記号 (Time Signatures)」ページに移動し、「打楽器およびキーボード用の大括弧 (Brackets for percussion and keyboards)」を「単一の大括弧として扱う (Treat as single bracket)」に設定します。

映画、テレビおよびゲーム音楽のレコーディング用のスコア作成においては、拍子記号は大括弧の中心ではなく上端に揃えられる場合があります。これを再現するには、浄書オプションを開いて「拍子記号 (Time Signatures)」ページに移動し、「大括弧に対する垂直方向の整列 (Vertical alignment relative to bracket)」を「上揃え (Top)」に設定します。

浄書オプションの「拍子記号 (Time Signatures)」ページでは、大括弧に含まれる譜表の数ごとに、拍子記号の表示倍率を指定できます。これは、デフォルトのオプション「すべての譜表に表示 (Show on every staff)」使用時の通常の表示記号に対する相対値となります。譜表が 1 つの場合 (1 1/4 または 125%)、譜表が 2 つか 3 つの場合 (4 または 400%)、および譜表が 4 つ以上の場合 (10 または 1000%) で、それぞれ個別に倍率が設定されています。

組段オブジェクトの位置の拍子記号: 1 番上の譜表 (およびオプションとしてその他の譜表) の上の、テンポやリハーサルマークなどの組段アイテムの位置に表示される拍子記号は、水平方向、つまりリズムのスペースを占領しない利点がありますが、垂直方向のスペースの消費が大きくなります。この種の拍子記号の配置は Carter や Henze などの作曲家による作品の編纂物で使用されることにより、20 世紀を通してアート音楽の分野で急速に普及しました。

拍子記号が上に表示される譜表は、リハーサルマーク、テンポ、リピート括弧などが上に表示される譜表と同じであり、これはレイアウトオプションの「譜表と組段 (Staves and Systems)」ページの「組段オブジェクト (System Objects)」セクションにあるオプションを使用して設定できます。

譜表の上の拍子記号は、デフォルトでは通常の拍子記号の 2 倍のサイズで表示されますが、これは浄書オプションの「拍子記号 (Time Signatures)」ページにある「組段オブジェクトの位置に表示される拍子記号の倍率 (Scale factor for time signatures shown at system object positions)」で変更できます。

譜表の上の拍子記号はリズムのスペースを占拠しないため、幅の狭い拍子記号のデザインを使用することはそれほど必要ではありません。しかし拍子記号がリハーサルマークやテンポ指示とぶつかる場合、デフォルトでは拍子記号が他のアイテムを右に押しやります。そのため、幅の狭いデザインを使用すればそれらの位置ずれを小さくできるため、一考する余地があります。テンポやリハーサルマークを拍子記号の上に表示させる場合は、浄書オプションの「拍子記号 (Time Signatures)」ページにある「テンポおよびリハーサルマークに対する拍子記号の位置 (Position of time signatures relative to coincident tempo and rehearsal marks)」を「下に配置 (Position below)」に変更します。

譜表の上の拍子記号が小節番号とぶつかる場合は、レイアウトオプションの「**小節番号 (Bar Numbers)**」ページにある「**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非表示 (Hide bar numbers at time signatures at system object positions)**」をオンにして小節番号を非表示にできます。

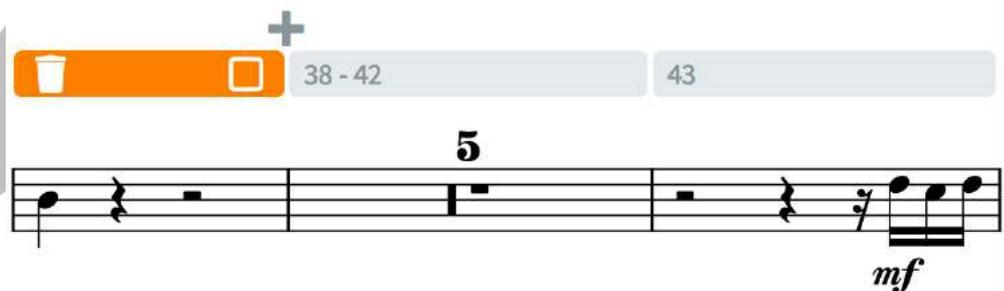
譜表の上の拍子記号は、小節線の上に中央揃えとするか、左揃えとするかを選択できます。組段の終了位置で拍の変更を通知する拍子記号は、組段の終了位置で右揃えされます。ただしそこに調号の変更もあり、それが十分な幅を占めている場合は、上記の選択した配置が使用されます。配置の選択は、浄書オプションの「**拍子記号 (Time Signatures)**」ページにある「**小節線に対する整列 (Alignment relative to barlines)**」オプションで行ないます。

拍子記号の分母が音価で表示される場合、分母は、分子の下ではなく右に、符尾が上向きの音符を使用して表示されます。分母の音符の表示倍率は、浄書オプションの「**拍子記号 (Time Signatures)**」ページにある「**音符のデュレーションとして表示される分母の倍率 (Scale factor for denominator when shown as note duration)**」を変更することで、分子の表示倍率とは個別に調節できます。

それぞれの拍子記号は、浄書モードで **[Alt]+矢印キー** またはマウสดラッグを使用して、個別に微調整できます。「**編集 (Edit)**」>「**ポジションをリセット (Reset Position)**」を使用すると、オフセットの取り消しができます。

### システムトラック

システムトラックは、組段内のすべての譜表において、小節の追加と削除および音符の選択を容易にする、ユーザーインターフェースの新要素です。



システムトラックは、デフォルトでは新規プロジェクトで表示され、この表示/非表示は「**ビュー (View)**」>「**システムトラック (System Track)**」を選択して切り替えられます。表示の場合、システムトラックは組段の 1 番上の譜表の上に表示され、通常は半透明ですが、トラックの上にマウスポインターを移動させると不透明になります。システムトラックが表示されるのは記譜モードだけです。

デフォルトでシステムトラックが表示されないようにする場合は、「**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)**」を切り替えてオフにします。

システムトラックをクリックすると、システムトラックが選択状態になります。[Shift] を押しながら他の小節の上にあるシステムトラックをクリックすると、選択範囲を広げることができます。システムトラックが選択されると、システムトラックの中および上に追加のボタンが表示されます。選択範囲の左側には削除ボタン、右側にはシステムトラックの選択範囲で指定されるすべてのインストゥルメントの音符を選択するボタンがあり、また、システムトラックで選択した小節のうち最後の小節とその次の小節の間に小節を挿入するボタンがあります。

システムトラックの表示中に [Alt] を押すと、システムトラックにリズムグリッドの現在値に応じたグリッドラインが表示され、[Alt] を押しながらシステムトラックをクリックしてドラッグすると、小節内の一部を選択できます。選択を行なうと、小節単位の選択と同様に、選択範囲の両端にそれぞれ削除と音符選択のボタンが表示されます。

システムトラックの選択は一時的なものです。小節の挿入や、システムトラックの選択範囲の全インストゥルメントのすべての音符の選択といった、1 つのアクションを実行すると、選択は解除されます。システムトラックの選択は、他の選択を行なったりレイアウトを切り替えたりすると即座に解除されますが、ページビューとギャラリービューの切り替えにおいては選択状態が維持されます。

## オートメーション

Dorico 2 は、テンポおよび MIDI コンティニユアスコントローラーの精密制御を行なうための新しいツールを搭載しています。これにより再生モードの機能が拡張され、この領域における将来の発展に道筋を示すものとなります。



タイムトラック: 再生モードのイベントディスプレイの最上段に表示されるタイムトラックでは、プロジェクトのテンポを編集できます。テンポのグラフィカルな表示においては、固定テンポ変更は段状の変化として、徐々にテンポ変更を行なう場合は 2 点間の線の傾きとして表示されます。任意のハンドルをクリックしてドラッグすると、そのポイントのテンポを調節できます。マウスポインターの隣には小さくテンポの読み出し値が表示され、そのポイントのテンポの視覚的なフィードバックが得られます。

タイムトラックではテンポ変更の新規作成もできます。鉛筆ツールでトラックをクリックして、新規のテンポ変更を書き込みます。マウスボタンを押さえたまま横に移動させると、複数のテンポ変更を一度に書き込みます。テンポ変更が作成される頻度は、リズムグリッドの設定により決定されます。リズムグリッドの値が小さいほど、マウスをトラックに沿って横に移動させたときに作成されるテンポ変更の数が多くなります。

よりなめらかで直線的な段階的変化を作成するには、ラインツールを使用します。変化を開始するポイントをクリックしてから、段階的変化の終了位置までドラッグします。

再生モードにおいて鉛筆ツールまたはラインツールで挿入されたテンポ変更は、スコア印刷時の外観が変わることを避けるため、デフォルトで記譜モードではガイドとして表示されます。これらのテンポを印刷に反映させる場合、記譜モードで選択のうえ、プロパティパネルの「テンポ (Tempo)」グループにある「テキスト (Text)」プロパティを設定して表示させます。

再生モードでテンポ変更を削除するには、削除ツールを使用します。タイムトラック内のポイントを 1 つずつクリックするだけで、そのテンポ変更が削除されます。

MIDI コントローラートラック: それぞれのインストゥルメントに、MIDI コントローラーデータを編集するためのレーンを表示できるようになりました。今のところ表示できるレーンは 1 つだけですが、これで複数の MIDI コントローラーのデータを作成できます。

MIDI コントローラーレーンを表示するには、オートメーションデータを作成するインストゥルメントのトラックヘッダーに新たに設置されたボタンをクリックします。

インストゥルメントのすぐ下に、そのインストゥルメントに属するレーンが表示されます。コントローラーレーンのトラックヘッダーのメニューから、データを作成する MIDI コントローラーを選択します。リストには 127 種の MIDI コンティニューアスコントローラーすべてが含まれています。データがすでに入力されているコントローラーは、メニュー内にアスタリスク (\*) で印が付けられます。

MIDI コントローラーのオートメーションデータの作成には、タイムトラックのテンポ変更を作成するのと同じツールが使用されます。鉛筆ツールは個々のポイントを作成します。クリックするか一定の範囲をドラッグすることで、リズムグリッドの分割ごとに個別のポイントを書き込みます。ラインツールは 2 つの値の間になめらかで直線的に移行する線を作成します。削除ツールは既存のポイントをクリックして消去します。

MIDI の書き出し: MIDI ファイルを書き出すとき、タイムトラックおよび MIDI コントローラートラックに書き込まれたオートメーションイベントはすべてファイルに含まれます。

## ディヴィジ

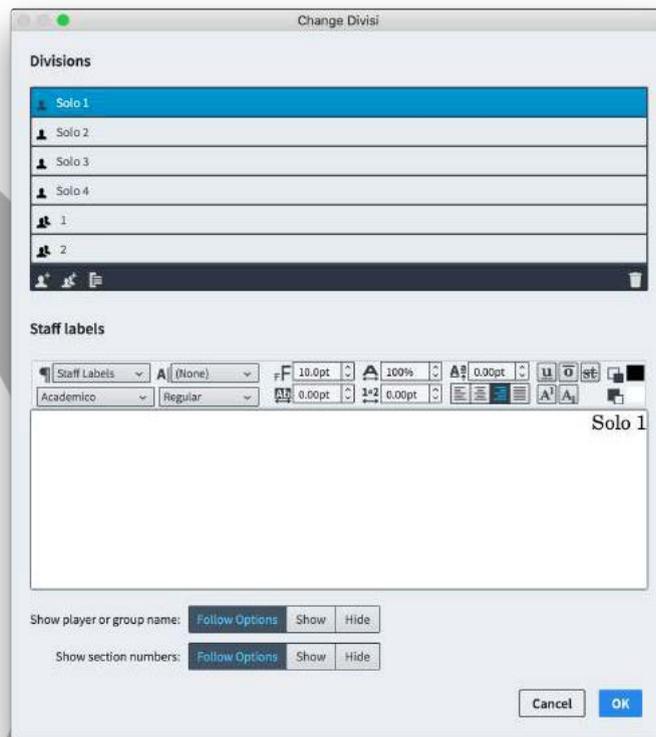
ディヴィジとは、「分割する」という意味のイタリア語から来ており、オーケストラの弦楽器の譜面では一般的な技法です。バイオリンでの使用が特に多いですが、専用というわけではありません。弦楽器セクション以外の楽器、たとえば合唱などで使用されることもあります。1 つのセクションを複数の小さなセクションに分けて、それぞれの譜表に記譜することにより、より豊かな響きや音色、または対位法による表現が可能となります。



ディヴィジのパスページの作成は、従来の楽譜作成ソフトウェアが極めて不得手とする作業でしたが、Dorico 2 独自のディヴィジのための新機能により、これは改善されました。

流れを簡単に説明すると、分割を行なうインストゥルメントにディヴィジを作成し、使用する譜表の数と、それぞれの譜表に付与するラベルを指定します。ここからは、Dorico が自動でこれらの譜表を管理します。組段やフレーム区切りにおいて発生するディヴィジセクションの変化について操作を行なう必要はありません。ディヴィジが組段の途中で開始または終了する場合、Dorico は必要に応じて各ディヴィジの譜表にユニゾンの音符を自動的に表示させます。ディヴィジセクションが終了したら、トゥッティへの復元の指示を作成します。再び Dorico が完全自動で追加譜表の削除を行います。

ディヴィジョンを作成する: ディヴィジョンは、セクションプレーヤーが演奏するインストゥルメントにおいてのみ作成できます。ソロプレーヤーは 1 人の演奏者を意味するため、このインストゥルメントを分割することはできません。一方、セクションプレーヤーは全員が同じ楽器を演奏する複数の人間を意味するため、分割することができます。新規のディヴィジョンを作成するには、ディヴィジョンの開始ポイントを選択して、「編集 (Edit)」▶「譜表 (Staff)」▶「ディヴィジョンを変更 (Change Divisi)」を選択します。以下のダイアログが表示されます。



ダイアログ上部のリストには、今あるディヴィジョンが表示されます。新規にディヴィジョンを作成するときには、「Tutti」というラベルのディヴィジョンが 1 つだけ存在します。ディヴィジョンのリストの下にあるアクションバーから、ソリストおよびセクションの 2 タイプのディヴィジョンを新規に作成できます。ソリストを追加するには「ソロのディヴィジョンを追加 (Add Solo Division)」ボタン (  ) を、セクションを追加するには「セクションのディヴィジョンを追加 (Add Section Division)」ボタン (  ) をクリックします。追加したソリストまたはセクションはそれぞれスコアに追加された譜表に対応します。作成できるソリストおよびセクションの数に制限はありません。機能をできるだけシンプルかつ柔軟に保つために、Dorico はフロー中のプレーヤーの総数を数えません。作成者がそれを把握していることを前提としています。

ディヴィジョンに表示されているラベルを変更するには、ダイアログ上部のリストからディヴィジョンを選択し、下の「譜表ラベル (Staff labels)」セクションのテキストを編集します。セクションラベルは、各組段の開始位置、セクションの譜表のすぐ左側に表示され、通常は単に番号か、場合によってはアルファベットを使用して、どのデスクまたはプレーヤーがその楽譜を演奏するのかを示します。

ダイアログ上部のディヴィジョンのリストから隣接する複数のディヴィジョンを選択して「グループを追加 (Add Group)」ボタン (  ) をクリックすると、セクションをさらにグループにまとめることもできます。グループラベルは、グループ化されたディヴィジョンに属するすべての譜表に対する中央揃えで、インストゥルメント名の位置に表示されます。グループラベルを編集する際は、エディターのすぐ上に表示されるボタンを使用して、「正式名称 (Full Name)」と「略称 (Short Name)」を個別に編集できます。

最後に、「ディヴィジを変更 (Change Divisi)」ダイアログの下部にある「プレーヤー名またはグループ名を表示 (Show player or group name)」および「セクション番号を表示 (Show section numbers)」のオプションを使用して、このディヴィジで定義されるラベルに対し、レイアウトオプションの「譜表と組段 (Staves and Systems)」ページの設定に従う (「オプションに従う (Follow Options)」) か、常に表示させる (「表示 (Show)」) または常に非表示にする (「非表示 (Hide)」) のいずれかでオプションの設定を上書きするかを指定できます。

すべての設定が終わった後「OK」をクリックすると、ディヴィジの変更が作成され、ガイドが表示されます。これは記譜モードにおいてマウスドラッグまたは **[Alt]+[←]/[→]** により、ディヴィジの変更を実行する位置を変更できます。ディヴィジの変更で定義されたソリストおよびセクションで指定された追加の譜表は、対応するラベルが組段の左側に付与され、組段の開始位置から表示されます。ディヴィジの変更より前にユニゾンの小節または小節の一部がある場合、新しくできたすべてのディヴィジの譜表には、ディヴィジの変更がある位置までユニゾンの音符が自動的に表示されます。あとは新しいディヴィジ譜表に、通常の譜表と同様に音符を入力するだけです。

既存のディヴィジの変更を編集する: 既存のディヴィジの変更を編集するには、ディヴィジのガイドをダブルクリックします。「ディヴィジを変更 (Change Divisi)」ダイアログが開いて変更を行なえるようになります。ディヴィジセクションを削除する場合、削除する前にこの譜表に記されていた音符は削除されず、再生時に演奏されるので注意してください。セクションを削除する前には、削除対象となるディヴィジの譜表からすべての音符を削除することをおすすめします。逆に、以前あったディヴィジセクションを後から再作成した場合、すべての音符が復元されます。

ディヴィジョンを変更する: ディヴィジのパスセージをさらに分割する場合、またはディヴィジョンの一部のみを終わりとする場合、上記と同様の手順で、対応する場所にさらなるディヴィジの変更を作成できます。組段に表示される譜表は、その組段で最初のディヴィジの変更で定義されたものだけが表示されます。同じ組段でさらなるディヴィジの変更を作成する場合、その効果は次の組段の開始位置から現れます。

ディヴィジのパスセージを終了する: ディヴィジのパスセージを終了するときは、メイン譜表上で終了位置の音符または休符を選択し、「編集 (Edit)」▶「譜表 (Staff)」▶「トゥッティを復元 (Restore Tutti)」を選択します。これにより、ダイアログを表示することなく、トゥッティのセクション 1 つだけからなるデフォルトのディヴィジの変更が作成さ

れます。この変更が組段の終了位置より前にある場合、ディヴィジの変更と組段の終了位置の間にある小節または小節の一部に、自動的にユニゾンの音符が表示されます。

ユニゾンのパッセージ: ディヴィジの譜表でユニゾンの音符を選択すると、メインの譜表、さらには他のすべてのディヴィジの譜表にある同じ音符が選択状態になります。この音符を個別に編集することはできず、ディヴィジの譜表に加えた変更は他のすべての譜表の同じ音符に反映されます。

ユニゾンのパッセージを判別しやすくするには、「ビュー (View)」▶「音符と休符のカラー (Note and Rest Colors)」▶「ディヴィジユニゾン範囲 (Divisi Unison Ranges)」で色を切り替えられます。ユニゾンのパッセージに属する音符や休符を薄いグレーで表示し、実際のディヴィジの MATERIAL と区別しやすくします。

同じソースの音符を複数の譜表に表示するのは複雑な処理であるため、Dorico がディヴィジの譜表にユニゾンの音符を自動表示させる際に扱える MATERIAL の種類には少しばかり制限があります。これはディヴィジのパッセージが開始する前となる組段の開始位置、またはディヴィジのパッセージが終了した後となる組段の終了位置、いずれにおいても同様です。まず挙げられる制限はスラーに関するものです。ディヴィジのパッセージ開始位置前後にわたるスラーは、ディヴィジの譜表には表示されません。これに対処するには、ディヴィジのパッセージの開始位置をスラーの開始位置まで移動させ、その音符をディヴィジの譜表に手動でコピーアンドペーストします。同様の問題が歌詞にも存在します。また、オクターブ線はメインの譜表にしか適用されませんが、段階的強弱記号 (ヘアピンなど) は正常に処理されます。

ディヴィジの譜表からユニゾンの MATERIAL の演奏に戻るポイントにおいて、メインの譜表とは異なる音部記号が使用されている場合、Dorico は適切な音部記号をその譜表に自動作成しますが、その際、その直後の音符とのスペーシングが近すぎる場合があります。可能であれば、メインの譜表と同じ音部記号に復元できるように、ディヴィジのパッセージの終了位置より前のどこかに適切な音部の変更を挿入してください。

ディヴィジと譜表ラベル: レイアウトオプションの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」ページにある「**譜表ラベル (Staff Labels)**」セクションには、以下の 2 つの新たなオプションが追加されています。

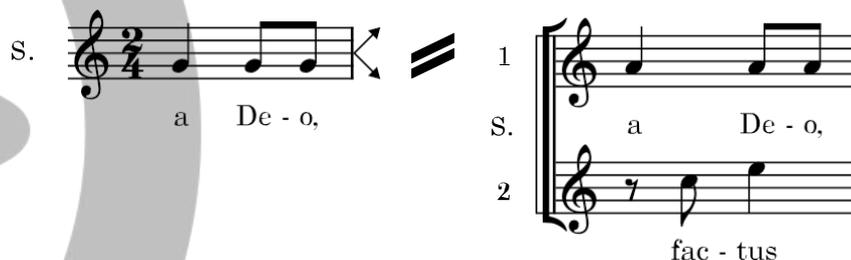
- **グループ名を表示 (Show group names)** は、現在のレイアウトで譜表ラベルの正式名称と略称のいずれかまたは両方が表示される設定になっている場合のみ有効となります。これがオンのときは、インストゥルメント名にかわってディヴィジのグループラベルが表示されます。
- **セクション名を表示 (Show section names)** は、ディヴィジのグループ名やインストゥルメント名が表示されているかどうかに関わらず設定できます。この設定の典型的な使用例としては、パートレイアウトでは、ディヴィジのセクション名の表示

は必要でも、通常の譜表ラベルは必要ない場合があります。そこにある譜表はすべて (たとえば) Violin I が演奏することが明らかであり、譜表ラベルを表示しても有用な情報が何も追加されない場合などにこの設定を使用します。

このオプションの設定は、「**ディヴィジを変更 (Change Divisi)**」ダイアログの「**プレイヤー名またはグループ名を表示 (Show player or group name)**」および「**セクション番号を表示 (Show section numbers)**」オプションにより、ディヴィジの変更ごとの設定に上書きされます。

ディヴィジの再生: 本リリースでは、ディヴィジのマテリアルはすべて、ソリストのマテリアルも含めて、1 つのチャンネルで再生されるため、異なるセクション間に許容される差異は限定されています。Dorico の今後のリリースでは、ディヴィジのパスセージ内の各ソリストおよびセクションを個別のチャンネルに割り当てて、ディヴィジのパスセージの再生において優れた柔軟性を発揮できるようにする予定です。

ボーカル譜表におけるディヴィジ: ボーカルのセクションプレイヤーにディヴィジを使用する場合、Dorico はディヴィジのパスセージが開始される直前の組段の終了位置に、パート分割の矢印を自動的に表示します。



またディヴィジのパスセージが終わる組段の終了位置では、ディヴィジの譜表それぞれに矢印が表示され、戻り先の 1 つの譜表にシンガーを誘導します。

この動作を管理するには、浄書オプションの「**ディヴィジ (Divisi)**」ページにある「**声楽譜表の組段終端にあるディヴィジの指示 (Indicate divisi at end of system on vocal staves)**」オプションを変更します。

## オssia

オssiaは、本来のパッセージのかわりに演奏してもよい代替パッセージを示します。これは、装飾音を実際に演奏する際の編者が推奨する形や、異なる出典間の差異、あるいはより演奏が容易なバージョンを表示するような場合に使用されます。Dorico 2 は、オssiaのパッセージを処理するための包括的な機能を導入しています。



オssiaを追加する: オssiaを追加するには、オssiaの譜表を表示させる範囲を選択してから「編集 (Edit)」▶「譜表 (Staff)」▶「オssiaを上を作成 (Create Ossia Above)」または「オssiaを下を作成 (Create Ossia Below)」を選択します。ピアノやその他の大譜表を使用するインストゥルメントの楽譜を作成していて、上下いずれの譜表も表示するオssiaが必要である場合、右手譜表と左手譜表の両方のマテリアルを選択してから、「オssiaを上を作成 (Create Ossia Above)」または「オssiaを下を作成 (Create Ossia Below)」を選択します。

オssiaを作成できるのは、ソロプレーヤーが演奏するインストゥルメントのみです。セクションプレーヤーが演奏するインストゥルメントには、ディヴィジの方法を除いては譜表の追加は行なえません。同様に、打楽器キットのインストゥルメントにもオssiaを追加できません。インストゥルメントには必要に応じて上下いずれの側にもオssiaを表示できますが、譜表の同じ側には一度に 1 つのオssiaしか表示できません。

オssiaのパッセージの開始位置、およびオssiaの譜表が消える終了位置にはガイドが表示されます。これらのガイドは、記譜モードで選択してドラッグして、または **[Alt]+[←]/[→]** でナッジできます。ガイドとともにオssiaの開始位置および終了位置も移動します。

オssiaを削除する: オssiaのパッセージを削除するには、オssiaのパッセージの両端にあるガイドを削除するか、またはオssiaのパッセージ内の音符または休符を選択して、「編集 (Edit)」▶「譜表 (Staff)」▶「譜表を削除 (Remove Staff)」を選択します。

オssiaを削除する際は、最初にオssia内の音符を削除していない限りは、音符は単に表示されなくなるだけで存在はし続けることに注意してください。後ほど同じ位置にオssiaを再作成すると、音符は再び表示されます。

倍率: デフォルトでは、オssiaの譜表は通常の譜表の 2/3 の大きさで表示されま  
す。この倍率は、浄書オプションの「**譜表 (Staves)**」ページにある「**オssiaの倍率  
(Ossia scale factor)**」で調節できます。

オssiaが表示される位置を決定する: デフォルトでは、オssiaの譜表はすべての  
レイアウトに表示されますが、オssiaを特定の奏者のパートレイアウトにのみ表示す  
ることや、スコアのみに表示することのほうが適切となる場合もあります。レイアウトに  
オssiaを表示するかどうかを選択するには、必要に応じて、レイアウトオプションの  
「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」ページの「**オssiaおよび追加の譜表  
(Ossias and Extra Staves)**」セクションにある「**オssiaを表示 (Show ossias)**」を  
オンまたはオフにします。

小節線を結合: オssiaの小節線を対応するメインの譜表にどのように結合するかに  
ついては、出版されている楽譜で使用されている表記規則がいくつか存在します。オ  
ssiaの開始および終了いずれも小節線の位置にあると仮定して、一部の出版社は  
オssiaの開始位置と終了位置の両方をメインの譜表に結合させますが、他の出版  
社は終了位置のみで結合させ、さらに別の出版社はオssiaとメインの譜表をまったく  
結合させません。

オssiaをメインの譜表に結合させるとき、一部の出版社は他の譜表に使用するのと  
同じ種類の小節線 (通常は縦線) を使用しますが、他の出版社はかわりに破線の小  
節線でオssiaを結合させます。

Dorico は、これらすべての表記規則に適合するためのオプションを、浄書オプション  
の「**小節線 (Barlines)**」ページにある「**オssia (Ossias)**」セクションで提供していま  
す。

オssiaがインストゥルメントのメインの譜表の間に表示される場合、たとえばピアノの  
右手譜表の下に表示されるオssiaなどは、浄書オプションの「**小節線 (Barlines)**」  
ページのオプションの選択内容にかかわらず、常にメインの譜表と同じ小節線で結合  
されます。

オssiaのラベル: オssiaの譜表の開始位置に「**ossia**」という単語のラベルを付与  
するには、レイアウトオプションの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」ページの  
「**オssiaおよび追加の譜表 (Ossias and Extra Staves)**」セクションにある「**オシ  
アの前にラベルを表示 (Show label before ossia)**」をオンにします。カスタムラ  
ベルを使用する場合は、「**オssiaのラベル (Ossia label)**」を「**カスタム (Custom)**」に  
設定し、「**カスタムのオssiaラベル (Custom ossia label)**」に任意のテキストを入  
力します。

オssiaのラベルは譜表ラベルのパラグラフスタイルに従って描写され、浄書オプシ  
ョンの「**譜表 (Staves)**」ページにある「**オssia (Ossias)**」セクションに定義される距離  
に従って配置されます。1 つのオssia譜表に付くラベルと、中括弧でペアとなったオ

ロシア譜表に付くラベルには、それぞれ個別に距離を設定できます。

小節の途中で開始または終了するオssia: オssiaが小節の途中で開始または終了する場合、Dorico は記譜されたマテリアルの左右に譜表線を付け足して、音符、臨時記号、付点その他のアイテムがオssia譜表の終了位置に直に隣接しないようにします。左右に付け足す譜表線の長さを調節するには、浄書オプションの「**譜表 (Staves)**」ページの「**オssia (Ossias)**」セクションにある「**オssia開始位置の譜表線の延長 (Extend staff lines at start of ossia)**」および「**オssia終了位置の譜表線の延長 (Extend staff lines at end of ossia)**」を変更します。

組段をまたぐオssia: オssiaがある組段で開始しその次の組段で終了する場合、通常の譜表と同様に、オssiaの音部記号と調号を組段の開始位置で再宣言したほうがよい場合があります。一方で、そのオssiaが追加のインストゥルメントではないことを明白にするため、組段の開始位置の音部記号および調号からなる固定された譜表冒頭部の後からオssiaが再開するのが好ましい場合もあります。

Dorico はいずれの方法も可能とします。レイアウトオプションの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」ページの「**オssiaおよび追加の譜表 (Ossias and Extra Staves)**」セクションにある「**組段をまたぐオssia (Ossias crossing a system break)**」を「**譜表冒頭部の記号を含める (Include in preamble)**」または「**譜表冒頭部の記号を除外する (Exclude from preamble)**」に設定します。

垂直方向のスペーシング: オssiaと対応するメインの譜表とのデフォルトの距離は、レイアウトオプションの「**垂直方向のスペーシング (Vertical Spacing)**」ページに新設された「**オssia譜表から譜表まで (Ossia staff to staff)**」の値によって決定されます。この距離は、垂直方向の両端揃えの影響を受けません。

個別のオssia譜表とそれが属するメインの譜表との距離は、通常どおり、浄書モードで譜表のスペーシングツールを使用することで調節できます。組段では左側にハンドルが表示されますが、オssiaでは組段上のオssia譜表の開始位置にハンドルが表示されます。

オssiaと再生: オssia譜表の音符は再生されません。

### インストゥルメントの譜表の数を変更する

Dorico 2 では、フローの任意のポイントでインストゥルメントの譜表を簡単に追加または削除できます。たとえば、ピアノの楽譜で 3 つまたはそれ以上の譜表を要するような複雑な作品の記譜も可能になります。

追加の譜表を作成する: インストゥルメントに追加の譜表を作成するには、追加の譜表の開始位置で、その上か下に追加の譜表を表示させたい譜表の音符または休符を選択して、「**編集 (Edit)**」▶「**譜表 (Staff)**」▶「**上に譜表を追加 (Add Staff Above)**」または「**下に譜表を追加 (Add Staff Below)**」を選択します。その位置に追加の譜表が作成され、追加 (または削除) された譜表の数を示すガイドが表示されます。

インストゥルメントはソロプレーヤーのものでなければなりません。セクションプレーヤーが演奏するインストゥルメントの譜表の数は変更できません。また、打楽器キットのインストゥルメントにも譜表は追加できません。

追加の譜表を削除する: 追加の譜表を削除するには、追加の譜表が表示されている位置のガイドを選択するか、削除する位置で、削除したい譜表の音符または休符を選択して、「編集 (Edit)」▶「譜表 (Staff)」▶「譜表を削除 (Remove Staff)」を選択します。これはインストゥルメントのはじめからある譜表、たとえばピアノの右手または左手の譜表の削除にも使用できます (ただし、インストゥルメントに属するすべての譜表を削除することはできず、常に 1 つ以上の譜表が表示されていなければなりません)。

追加の譜表の開始位置を選択する: 譜表が組段の途中で開始または終了するとき、この譜表をちょうどその位置で表示または非表示にさせたい場合も、組段全体の長さで表示させたい場合もあります。これは、レイアウトオプションの「譜表と組段 (Staves and Systems)」の「オssiaおよび追加の譜表 (Ossias and Extra Staves)」セクションに追加された「開始または停止時には組段全体に追加の譜表を表示 (Show extra staves across full system when starting or stopping)」チェックボックスで設定します。

空白の譜表を非表示にする: インストゥルメントに作成された追加の譜表は、レイアウトオプションの「垂直方向のスペーシング (Vertical Spacing)」ページにある「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)」オプションの影響を受けません。

## スラッシュ符頭

スラッシュ符頭は、特に厳密には指定されない何かを演奏することを演奏者に指示するために使用されます。符尾の付かないスラッシュは一般に、何を演奏するかは演奏者に一任されると解釈されます。符尾が付いたスラッシュは一般に、演奏するべきリズムは指示されるが、音程については特に指定がないと解釈されます。前者はスラッシュ記譜、後者はリズムック記譜と呼ばれる場合もあります。Dorico 2 は、この 2 つのスラッシュ符頭について、高度なサポートを提供しています。

スラッシュ領域: スラッシュ符頭を追加する一番簡単な方法は、スラッシュ領域を使用することです。スラッシュ領域を使用すると、小節の範囲をスラッシュで埋めることができます。有効な拍子記号に従って、スラッシュのリズムが自動的に決定されます。たとえば、4/4 の小節では 4 分音符のスラッシュ 4 つが表示され、6/8 の場合は付点 4 分音符のスラッシュが 2 つ表示されます。拍子記号を変更すると、領域内のスラッシュのデュレーションも自動的に更新されます。

スラッシュ領域は、1 つ以上の小節を選択してから、「記譜 (Write)」▶「スラッシュ領

**域を作成 (Create Slash Region)**」を選択するか、**[Shift]+[R]** で新機能のポップオーバーを開き、「slash」と入力し、**[Return]** を押してポップオーバーを確定します。選択したデュレーションの範囲にスラッシュ領域が作成されるとともに、デフォルトではスラッシュの背景が緑色で強調表示され、スラッシュが領域の一部であることを示します (これを無効にするには、「**ビュー (View)**」 ▶ 「**スラッシュ領域を強調 (Highlight Slash Regions)**」をオフにします)。スラッシュ領域の開始位置と終了位置にあるハンドルを使用すると、領域の両端から領域を広げたり狭めたりできます。また、**[Alt]+[←]/[→]** でスラッシュ領域の開始位置の移動、**[Shift]+[Alt]+[←]/[→]** でスラッシュ領域のデュレーションの増減が行なえます。

スラッシュ領域を分割する: たとえば領域の途中で詳細な音符を書き込むなど、スラッシュ領域を 2 つに分割することが必要な場合もあります。これには、キャレットを表示させてスラッシュ領域を分割する位置に移動させ、音符ツールボックスのはさみツールをクリックするか、**[U]** を入力します。スラッシュ領域がキャレット位置で 2 つに分割され、たとえば後半の領域の開始位置のハンドルを右にドラッグすると、スペースを確保でき任意の内容を記譜できます。

スラッシュ領域における付点: 複合拍子記号においては、スラッシュに付点を表示するかどうかについて、さまざまな表記規則が存在します。Dorico は、デフォルトで複合拍子のデュレーションのスラッシュには付点を表示します。ただし、この設定は、浄書オプションの「**音符 (Notes)**」ページの「**スラッシュ符頭 (Rhythmic Slashes)**」セクションにある「**複合拍子におけるスラッシュ (Slash regions in compound time signatures)**」オプションで変更できます。

スラッシュの外観: Dorico には、スラッシュ符頭の外観デザインが数種類用意されています。これは、浄書オプションの「**音符 (Notes)**」ページの「**スラッシュ符頭 (Rhythmic Slashes)**」セクションにある「**符尾ありのスラッシュ (Slashes with stems)**」と「**符尾なしのスラッシュ (Slashes without stems)**」を設定することにより、既定のデザインの中から任意の外観を選択できます。

スラッシュ付き声部: スラッシュ領域よりも詳細なリズムの指示を書き込む場合は、スラッシュ付き声部を使用します。スラッシュ付き声部による入力は、標準の声部による入力とまったく同じです。ただし、指定した音程はすべて上書きされ、デフォルトで、入力した音符や和音のかわりに 1 本のスラッシュが譜表の第 3 線に表示されます。既存の声部をスラッシュ付き声部に変換、およびその逆も行なえます。元の音符や和音のピッチは保持され、標準の声部に戻した際には復元されます。

スラッシュ付き声部の音符の入力を新規に開始するには、「記譜 (Write)」▶「スラッシュ付き声部を作成 (Create Slash Voice)」を選択するか、[Shift]+[Alt]+[V] (デフォルト) のコマンドを入力します。このコマンドは、新規に標準の声部を追加する [Shift]+[V] コマンドと相似になっています。



[Shift]+[Alt]+[V] コマンドを繰り返し入力すると、追加されるスラッシュ付き声部のタイプが、符尾ありのスラッシュ (符尾を上向き)、符尾ありのスラッシュ (符尾を下向き)、符尾なしのスラッシュの順で切り替わります。標準の声部と同様、キャラットの左側のインジケータにはこれから追加される声部の種類が表示されます。

スラッシュを一度入力すると、このスラッシュ付き声部はそのインストゥルメントのどこにでも再使用でき、[V] で声部の切り替えを行なう際には、スラッシュ付き声部も選択肢に含まれるようになります。

スラッシュ付き声部のタイプを変更する: スラッシュ付き声部にリズムを伴う記譜を入力した後に、たとえば符尾なしのスラッシュに切り替えたい場合は、スラッシュのうち 1 つを選択して、「編集 (Edit)」▶「声部 (Voices)」▶「スラッシュ符頭 (Rhythmic Slashes)」から希望する声部タイプを選択します。サブメニューから「標準の音符 (Normal Notes)」を選択すると、声部は標準の声部に変換され、音符や和音入力時の本来のピッチが復元されます。

スラッシュ領域においては、領域中のいずれかのスラッシュまたは開始位置か終了位置いずれかのハンドルを選択してから、プロパティの「スラッシュ領域 (Slash Region)」グループにある「符尾なし (Stemless)」プロパティをオンにすることで、スラッシュの符尾ありと符尾なしを切り替えられます。

符尾の方向を変更する: 符尾ありのスラッシュにおいては、スラッシュ付き声部のデフォルトの符尾の方向を上向きにするか下向きにするか、標準の声部と同じ方法で指定できます。「編集 (Edit)」▶「声部 (Voices)」▶「符尾をデフォルトで上向きにする (Default Stems Up)」または「符尾をデフォルトで下向きにする (Default Stems Down as desired)」を選択します。

スラッシュ領域においては、領域中のいずれかのスラッシュまたは開始位置か終了位置いずれかのハンドルを選択してから、プロパティの「スラッシュ領域 (Slash Region)」グループにある「声部の向き (Voice direction)」プロパティをオンにすることで、符尾の方向を指定できます。

譜表からの位置を変更する: デフォルトでは、スラッシュ領域とスラッシュ付き声部はいずれも譜表の第 3 線上にスラッシュを表示しています。譜表上の位置はいずれも同じ手順で変更できます。それぞれ「スラッシュ領域 (Slash Region)」または「音符と休符 (Notes and Rests)」グループにある「スラッシュの位置 (Slash pos.)」プロパティをオンにして、希望する値を設定します。「0」の値は譜表第 3 線に対応し、プラスの数字は上に、マイナスの数字は下にスラッシュを移動させます。

スラッシュ領域前後の休符: スラッシュ領域が小節の途中で開始または終了している場合、その小節の残りの部分を休符で埋めるべきかどうかは、他の音符が譜表の同じ位置にあるかどうかによって変わります。デフォルトでは、スラッシュ領域は前後の両端において不完全な小節を休符で埋めようとします。ただし、プロパティの「スラッシュ領域 (Slash Region)」グループにある「開始位置より前の休符を非表示 (Hide rests before start)」および「終了位置より後の休符を非表示 (Hide rests after end)」プロパティをオンにすると、休符の表示を抑制できます。

スラッシュ付き声部を対立させる: スラッシュ付き声部が他のスラッシュ付き声部または標準の声部と対立する場合、Dorico は、スラッシュ付き声部のデフォルトの譜表上の位置を上書きして、2 つの声部がなるべく衝突しないようにします。スラッシュ付き声部のオフセットのスペースは、記譜オプションの「声部 (Voices)」ページの「スラッシュ符頭の声部 (Rhythmic Slash Voices)」グループにあるオプションにより決定されます。

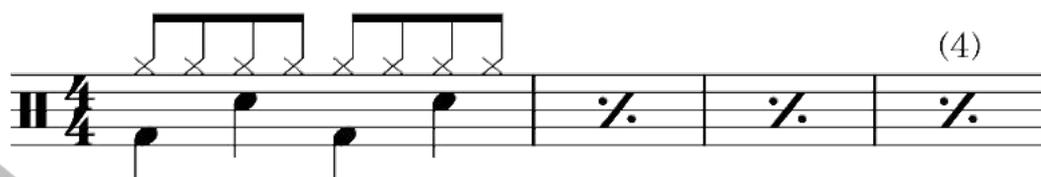
スラッシュと無音程打楽器: 打楽器キットでスラッシュを使用するには、「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」ダイアログを開きます (設定モードのプレーヤーパネルで打楽器プレーヤーのカードを展開して、インストゥルメントのコンテキストメニューからダイアログを開きます)。5 線譜エディター下のアクションバーのスラッシュボタン 2 種のうちいずれかを使用することで、打楽器キットに符尾ありまたは符尾なしのスラッシュを追加できます。打楽器キットに 1 つ以上のスラッシュのセットを追加して、異なる譜表上の位置に配置できます。

音符の入力においては、矢印キーを使用してキット中の異なるインストゥルメント間を移動する際、キットに追加したスラッシュであればすべて移動先に含まれ、打楽器キットの他の音符の入力とまったく同様にスラッシュを入力できます。

打楽器キットのスラッシュは 5 線譜の表示タイプ使用時のみ表示されます。グリッドまたは個別のインストゥルメントの表示タイプに切り替えると、スラッシュは表示されません。

## 小節リピート記号

小節リピート記号は、前の 1 小節、2 小節または 4 小節に含まれる要素をまったく同じに繰り返すことを演奏者に示します。この省略用の表記は演奏者にとって非常に便利なものです。複数小節にわたって音符がそのまま書き出されているものは読みづらく、本当に譜面が繰り返され相違点がないかどうかの確認が必要になりますが、小節リピート記号を使用すると読みやすくなり、繰り返していることが明白にわかります。



小節リピート領域: 繰り返し対象となる音符を入力した後、次の小節から始まり、小節リピート記号を表示させる範囲の終わりまでを選択して (これは後ほど変更できます)、「記譜 (Write)」>「小節リピート領域を作成 (Create Bar Repeat Region)」を選択します。この手順により、小節リピート領域が作成されます。1 小節リピート記号が選択範囲全体に表示されます。上記のかわりに、[Shift]+[R] で新機能のリピート記号のポップオーバーを開き、「%」を入力して前の 1 小節、「%2」で前の 2 小節、「%4」で前の 4 小節のリピート記号を作成します。

小節リピート領域を作成した後に繰り返し小節数を変更するには、小節リピート記号のいずれか、または領域の最初または最後にある丸いハンドルを選択して、プロパティパネルの「小節リピート領域 (Bar Repeat Region)」グループにある「小節数 (No. bars)」プロパティの値を変更します。

小節リピート領域は、デフォルトで背景が水色で強調表示されます。強調表示のオン/オフを切り替えるには、「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。

小節リピート記号をカウントする: Dorico は自動的に、小節リピート領域の上に、繰り返した回数のカウントを一定間隔で表示します。デフォルトでは 4 小節ごとにカウントが表示され、音符の小節が「1」とカウントされます。たとえば 1 つの音符の小節の後に 3 小節間の小節リピート領域が続いた場合、3 つめの小節リピート記号が「4」とカウントされます。デフォルトのカウント間隔を変更するには、浄書オプションの「小節リピート記号 (Bar Repeats)」ページにある「小節リピート記号の回数のカウントを n 小節ごとに表示 (Show bar repeat count every n bars)」を設定します。カウントを一切表示させない場合は、「小節リピート記号のカウントの外観 (Appearance of bar repeat count)」を「非表示 (Do not show)」に設定します。

このデフォルトの設定は、個々の小節リピート領域ごとに上書きできます。プロパティの「小節リピート領域 (Bar Repeat Region)」グループにある「カウント頻度 (Count frequency)」または「カウントの外観 (Count appearance)」をオンにします。「カウ

「**カウント開始位置 (Count from)**」プロパティをオンにすると、Dorico がカウントを開始する回数も指定できます。

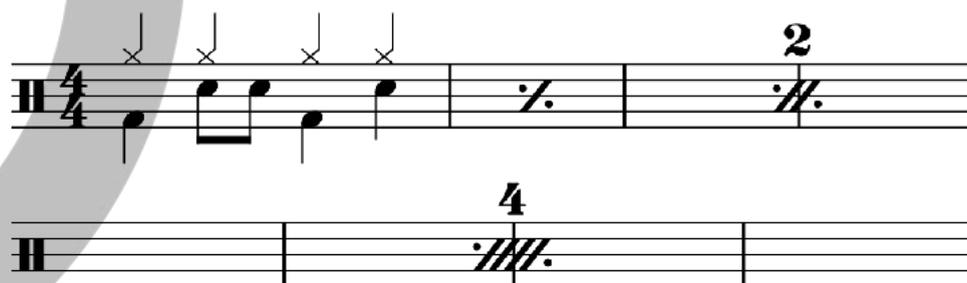
小節リピート記号のカウントのフォント、サイズ、スタイルを変更するには、「**浄書 (Engrave)**」▶「**フォントスタイル (Font Styles)**」で、「**小節リピート記号のカウント (Bar repeat count)**」のフォントスタイルを編集します。

小節リピート記号の上に表示される数字の詳細な位置は、浄書モードでマウスまたは **[Alt]+ 矢印キー** でナッジすることで調整できます。

小節リピート記号をグループ化する: 規則性の高いフレーズ構造を持つ楽譜においては、小節リピート記号をグループ化することによってその構造を示すことが望ましい場合があります。たとえば、4 小節周期の構造を持つ楽譜においては、まったく同じ 2 つの 4 小節フレーズを次のように表示できます。



または、次のように 4 小節間隔によるグループ化もできます。



あまり一般的ではありませんが、1 つめの 4 小節フレーズは、次のように 3 小節のリピート記号を使用して表示することもできます。



グループ化を有効にするには、小節リピート記号のいずれか、または小節リピート領域の両端にあるいずれかのハンドルを選択し、「**この小節数ごとにグループ化**

## (Group

every)」プロパティを任意の小節数に設定します。4 小節フレーズを完成させたときに 3 小節のリピート記号を表示するには、浄書オプションの「小節リピート記号 (Bar Repeats)」ページにある「グループの余り 3 小節の外観 (Appearance for three-bar remainder of group)」を「3 小節リピート記号を使用 (Use 3-bar repeat)」に設定します。

[Shift]+[R] でポップオーバーを開いて小節リピート領域を作成する場合でも、グループ化を指定できます。たとえば、「%1,4」と入力すると、1 小節のリピート記号を 4 小節ごとにグループ化し、「%2,4」と入力すると、2 小節のリピート記号を 4 小節ごとにグループ化します。グループ化は 1 小節、2 小節または 4 小節においてのみ指定できます。入力された数字の組み合わせが無効であると Dorico が判断した場合は、デフォルト状態 (グループ化なし) になります。

あいまいさを招く場合もあるため、小節リピート記号のグループ化は慎重に行なうように注意してください。

1 つにまとめられた小節リピート領域に内包された小節場号の範囲は、レイアウトオプションの「小節番号 (Bar Numbers)」ページにある「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)」オプションをオンにすることで、1 つにまとめられた小節リピート記号の下に表示できます。

## 編曲用の新ツール

Dorico 2 は、マルチペースト、エクスプロードとリデュース、上下譜表への要素の移動およびコピーなど、編曲中の一般的な作業をアシストする多数の音符編集ツールを新たに導入しています。

マルチペースト: コピーした要素をペーストするとき、選択範囲で指定した水平方向および垂直方向の範囲を埋めるマルチペーストを利用できるようになりました。選択したアイテムが 1 つだけの場合、ペースト結果は従来とまったく変わりませんが、複数アイテムが選択されている場合、Dorico は、アイテムが選択されているインストゥルメントの隣接する範囲で描かれる名目上の矩形、1 番上のインストゥルメント上の最初に選択されたアイテムの位置、および選択範囲内のすべてのインストゥルメントのうち最後に選択されたアイテムの位置を判断し、選択範囲に収まるよう要素のコピーを完全な形で繰り返しペーストして、この矩形を埋めようとします。

インストゥルメントが隣り合わない形で選択されている場合、Dorico は隣り合うインストゥルメントの範囲 1 つ 1 つを個別のペースト領域と見なします。これにより、たとえば 1 つのインストゥルメントから強弱記号をコピーし、これを複数のインストゥルメントにマルチペーストする際、範囲の途中にあるいくつかのインストゥルメントを除外できます。

選択範囲がコピーした要素より短かった場合でも、Dorico は要素のコピーを完全な形で選択範囲の各インストゥルメントにペーストしますが、選択範囲がコピーした要素より長い場合、Dorico は要素のコピーを完全な形でできるだけ多く繰り返して、選択範囲からはみ出さないようにペーストします。(STEAM-7450)

楽譜を上か下の譜表に移動する: 「編集 (Edit)」▶「形式を選択して貼り付け (Paste Special)」サブメニューに 2 つの新しいコマンドが追加されました。追加されたコマンドは「上の譜表に移動 (Move to Staff Above)」と「下の譜表に移動 (Move to Staff Below)」で、これらのデフォルトのキーボードショートカットは [Alt]+[N] と [Alt]+[M] となります (「編集 (Edit)」▶「譜表まで伸ばす (Cross Staff)」▶「上の譜表まで伸ばす (Cross to Staff Above)」と「下の譜表まで伸ばす (Cross to Staff Below)」のデフォルトのキーボードショートカット [N] と [M] に類似させています)。

これらのコマンドは、選択した音符などのアイテムを現在の譜表から切り取り、それを上か下の譜表にペーストする作業を 1 つの操作で完了させます。これはさまざまな状況でとても便利な機能です。たとえば、MIDI ファイルからキーボードのパートを読み込んだ後、個別の音符を右手の譜表から左手の譜表へ、または左手の譜表から右手の譜表へ移動させる必要がある場合や、新機能のエクスポードまたはリデュースを使用した後、個々のボイスを調整する必要がある場合などに便利です。

連符に属する音符を上か下の譜表に移動する場合は、連符の数字や角括弧 (またはガイド) そのものまで選択に含まれていないと、連符は上下の譜表に移動せず、音符は連符がはずれた状態となりますので注意してください。

楽譜を上か下の譜表に複製する: 「上の譜表に複製 (Duplicate to Staff Above)」と「下の譜表に複製 (Duplicate to Staff Below)」が、「編集 (Edit)」▶「形式を選択して貼り付け (Paste Special)」サブメニューに新しく追加されました。このコマンドは、「上の譜表に移動 (Move to Staff Above)」と「下の譜表に移動 (Move to Staff Below)」と似ていますが、カットアンドペーストではなくコピーアンドペーストを行なうため、選択した要素を元の譜表に残しながら上か下の譜表に複製できます。

リデュース: リダクション (リデュース) では、1 つ以上のインストゥルメントの楽譜を変換して、より少ないインストゥルメント (キーボードリダクションの場合は 1 つのインストゥルメント) に割り当てます。この手間のかかるタスクを部分的に自動化するために、「編集 (Edit)」▶「形式を選択して貼り付け (Paste Special)」▶「リデュース (Reduce)」が新しく追加されました。

まず、リデュースする要素を「編集 (Edit)」▶「コピー (Copy)」でクリップボードにコピーします。次に、コピーした要素のリデュース先となる 1 つ以上のインストゥルメントを選択して、「編集 (Edit)」▶「形式を選択して貼り付け (Paste Special)」▶「リデュース (Reduce)」を選択します。

Dorico はコピーした要素をペーストする際に、次のような変換を行いません。リズム

が一致する要素は単一の声部にマージします。ユニゾンの音符は削除し、所定の位置の同じ音程には 1 音のみがペーストされるようにします。音部記号の変更、オクターブ線、キューは取り除きます。

コピーした要素を選択したインストゥルメントにペーストする際の割り振りは自動的に決定され、ペースト先のインストゥルメントはすべて少なくとも 1 つのインストゥルメントの音符を受け取り、必要に応じてそのインストゥルメントの音符を複製します。たとえば、4 つのインストゥルメントから要素をコピーして 2 つのインストゥルメントにリデュースする場合、要素は上のインストゥルメントから順に、2 つのインストゥルメントに均等に分割されます。5 つのインストゥルメントから要素をコピーして 3 つのインストゥルメントにリデュースする場合は、リデュース先の 1 つめのインストゥルメントにはコピー元の 1 つめと 2 つめのインストゥルメントから、同様に 2 つめには 3 つめと 4 つめから、3 つめには 5 つめからの要素が割り当てられます。

エクスプロード: エクスプロードとは、いくつか (通常 1 つか 2 つ) のインストゥルメントの楽譜を変換して、より多くのインストゥルメントにペーストすることを「エクスプロード」と言い表わしたものです。これが「編集 (Edit)」▶「形式を選択して貼り付け (Paste Special)」▶「エクスプロード (Explode)」から実行できるようになりました。

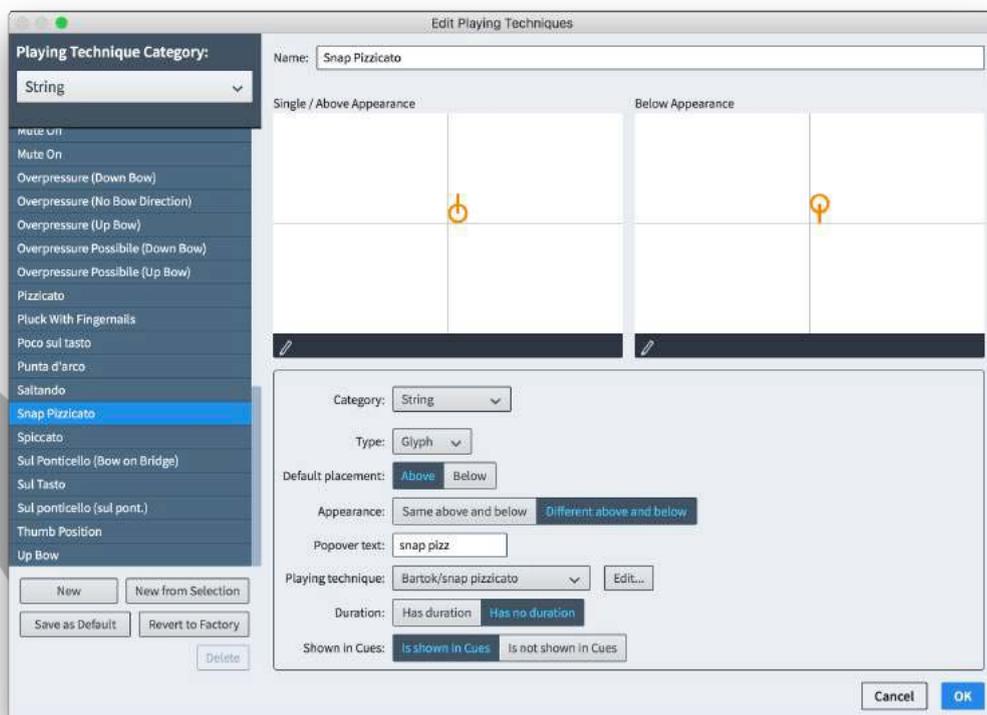
まず「編集 (Edit)」▶「コピー (Copy)」を使用して、エクスプロードさせる要素をクリップボードにコピーします。次に、コピーした要素をエクスプロードさせる先のインストゥルメントを 1 つ以上選択して、「編集 (Edit)」▶「形式を選択して貼り付け (Paste Special)」▶「エクスプロード (Explode)」を選択します。

Dorico は、出力先のインストゥルメントがそれぞれ、元となる和音の上から順に、必ず 1 音は受け取るようにします。和音を構成する音符の数が出力先のインストゥルメント数と一致する場合、インストゥルメントはそれぞれ 1 音ずつ受け取ります。和音を構成する音符の数が出力先のインストゥルメント数より少ない場合、2 つ以上のインストゥルメントに同じ音符が割り当てられます。

スラーや強弱記号などの音符ではないアイテムも、出力先のそれぞれのインストゥルメントに複製されます。

## 演奏技法エディター

新設された「浄書 (Engrave)」▶「演奏技法 (Playing Techniques)」ダイアログより、既存の演奏技法を編集してオリジナルを作成できるようになりました。

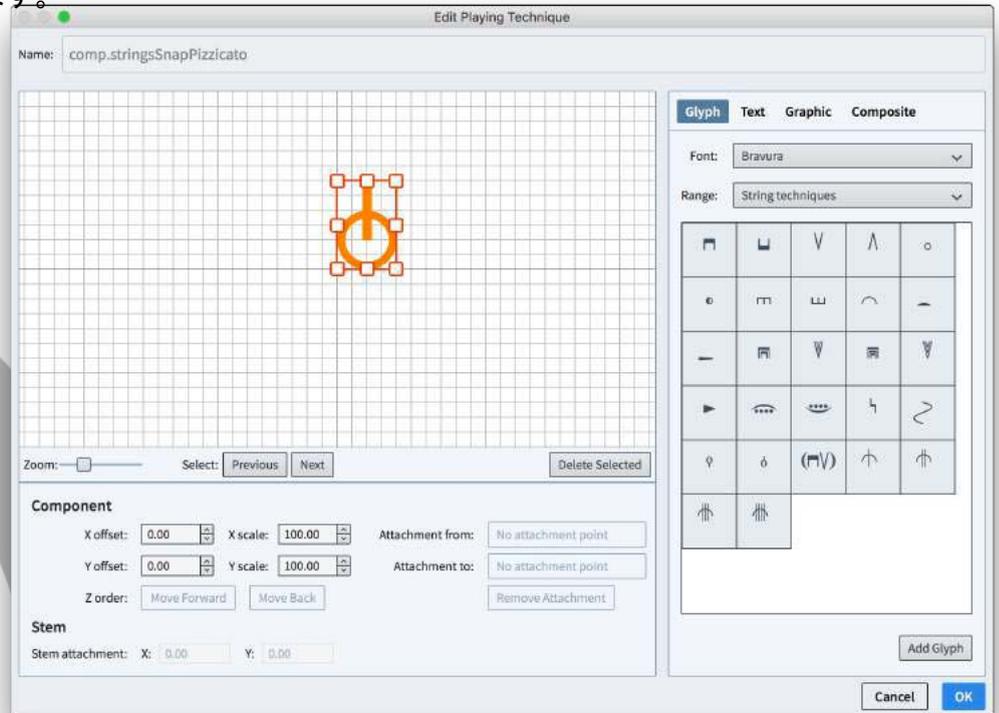


既存の演奏技法を編集する: 既存の演奏技法を編集するには、ダイアログの左上隅にある「演奏技法のカテゴリ (Playing Technique Category)」メニューから適切なカテゴリを選択します。これは記譜モードの「演奏技法 (Playing Techniques)」パネルに表示されるカテゴリに対応します。選択したカテゴリの演奏技法がメニューのすぐ下のリストに表示されます。選択している演奏技法が、ダイアログの右側を占めるメインエディターに表示されます。

エディターは、選択した演奏技法のタイプに応じて外観が変わります。「テキスト (Text)」の演奏技法はスコアに表示されるテキストを表示します。「グリフ (Glyph)」の演奏技法はグラフィックによる記号を表示します (通常は音楽フォントからの文字を 1 つ以上使用しますが、実際は音楽フォント、テキストフォント、さらには画像ファイルまで自由に組み合わせて使用できます)。

「テキスト (Text)」の演奏技法は、このダイアログで直接編集できます。「テキスト (Text)」フィールドを編集して表示されるテキスト内容を変更し、そのすぐ右のメニューから使用するフォントスタイルを選択して指定します。デフォルトでは、使用するフォントスタイルは、「演奏技法用フォント (Playing technique font)」に指定されています。

「グリフ (Glyph)」の演奏技法では、編集のために第 2 のダイアログを開きます。譜表の上と下で、演奏技法の外観が同じか異なるかによって、ダイアログ上半部の大レビューのアクションバーに鉛筆アイコンが 1 つ、または 2 つの外観に鉛筆アイコンが 1 つずつ表示されます。鉛筆アイコンをクリックすると、第 2 のエディターが開きます。



演奏技法に新規の要素を追加するには、ダイアログ右側のパネルから選択します。「グリフ (Glyph)」タブからは、任意のフォントの任意の文字を選択できます。「テキスト (Text)」タブからは、任意のフォントスタイルの単語を 1 つ以上入力できます。「グラフィック (Graphic)」タブからは、SVG、PNG、または JPG フォーマットのグラフィックをインポートできます。「組み合わせ (Composite)」タブからは、プロジェクト全体で使用される既存の音楽記号を追加できます。

追加した要素は、マウドラッグまたは **[Alt]**+矢印キーで移動できます。要素はそれぞれ、ハンドルのいずれか 1 つをクリックしてドラッグするか、「**X スケール (X scale)**」と「**Y スケール (Y scale)**」のスピンドロップを使用して表示倍率を変更できます。グラフィック要素は水平方向と垂直方向の倍率を独立して変更できますが、グリフ、テキスト、組み合わせの要素においては、倍率は両方向に均等で変更する必要があります。

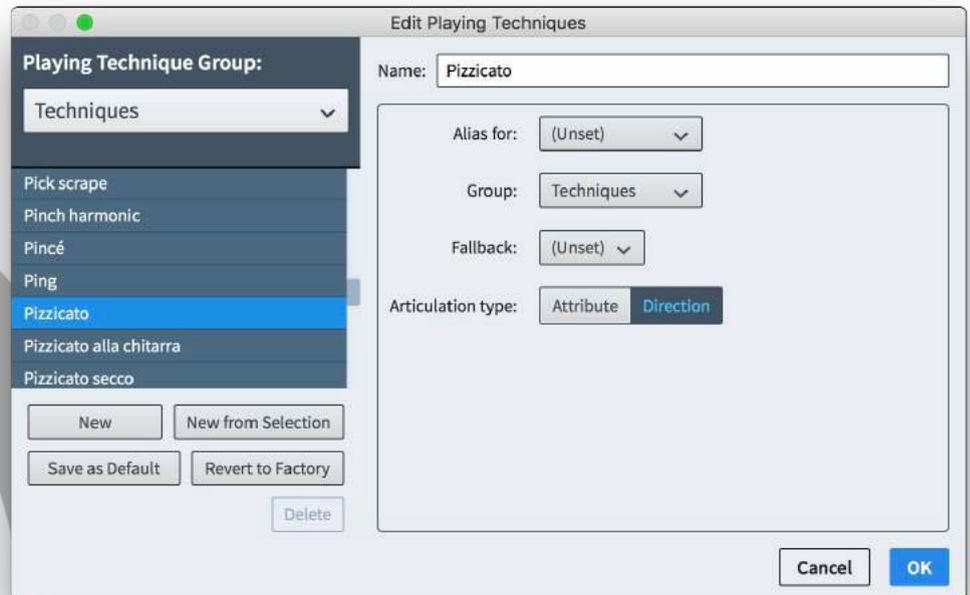
複数の要素が重なり合う場合は、「**前後の順序 (Z order)**」ボタンを使用して選択した要素を前後に移動させることで、各要素の表示の前後関係を決定できます。

演奏技法のデザインが完成したら、「**OK**」をクリックして第 2 のエディターを閉じ、メインダイアログに戻ります。

メインのプレビューパネルの下にあるその他のオプションは、以下のとおりです。

- **カテゴリー (Category):** カテゴリーを選択して、この演奏技法を「**演奏技法 (Playing Techniques)**」パネルのどのセクションに表示するかを決定します。
- **デフォルトの位置 (Default placement):** 演奏技法のデフォルトの表示位置を、譜表の「上 (Above)」か「下 (Below)」か指定します。
- **外観 (Appearance):** グリフタイプの演奏技法のみに適用されます。「**上下とも同じ (Same above and below)**」は、演奏技法を譜表の上または下に表示する際、いずれも同じ記号を使用することを意味します。「**上下によって異なる (Different above and below)**」では、譜表の上下によって異なる記号を指定できます。
- **ポップオーバーテキスト (Popover text):** この演奏技法を記譜するために **[Shift]+[P]** のポップオーバーに入力するテキストを指定します。すでに他の演奏技法に割り当てられているテキストを指定すると、エディターが警告を發します。
- **演奏技法 (Playing technique):** 再生時に実際に発動する演奏技法です。次項を参照してください。
- **デュレーション (Duration):** 予定されている演奏技法の延長線表示のオプションが Dorico にすべて実装されてはいないため (現在のグリフの繰り返し表示に加えて、実線、破線、およびさまざまな種類の矢印が追加される予定です)、現時点での効果は限られますが、今後の開発により、演奏技法がデフォルトで延長線を表示する (**「デュレーションあり (Has duration)**」) か、1 か所の位置のみに適用される (**「デュレーションなし (Has no duration)**」) かを指定できるようになります。
- **キューでの表示 (Shown in cues):** キューが参照元のインストゥルメントから演奏技法を含める設定になっている場合、この演奏技法をキューに表示するかしないかを指定します。

再生用の演奏技法:「**浄書 (Engrave)**」▶「**演奏技法 (Playing Techniques)**」ダイアログで外観を編集した演奏技法はすべて、再生用の演奏技法に関連付けられています。演奏技法の外観を編集するときに、「**演奏技法 (Playing Techniques)**」メニューから選択できます。また、「**演奏技法 (Playing Techniques)**」メニュー右側の「**編集 (Edit)**」ボタンをクリックすると、以下のダイアログが表示され、既存の再生用の演奏技法を編集してオリジナルの定義を行なえます。



左上隅の「**演奏技法のグループ (Playing Technique Group)**」メニューは、どのグループに属する再生用の演奏技法を編集するかを選択できます。これらのグループは VST エクスプレッションマップ形式で定義され、音符の再生に与える効果のタイプを指定します。

- **演奏技法 (Techniques)**: 全体的なサウンドの性質に影響を与える演奏技法です。
- **強弱記号 (Dynamics)**: サウンドの音量またはアタックに影響を与える演奏技法です。
- **長さ (Lengths)**: 音符を演奏するデュレーションや、レガートやデタシェのようなサウンドの性質に影響を与える演奏技法です。
- **装飾音 (Ornaments)**: 書き込まれたピッチに対し追加の音や異なる音を加えたり、音のピッチやビブラートを変化させたりする演奏技法です。

右側の「名前 (Name)」は、「浄書 (Engrave)」▶「演奏技法 (Playing Techniques)」▶「再生 (Play)」▶「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」、および「再生 (Play)」▶「パーカッションマップ (Percussion Maps)」のダイアログ内のリストにおいて、この演奏技法がどのように表示されるかを決定します。再生用の演奏技法にはそれぞれ以下の値を設定できます。

- **エイリアス元 (Alias for)**: 効果を模倣する再生用の演奏技法を指定します。
- **グループ (Group)**: この再生用の演奏技法が表示されるグループを指定します。
- **代替 (Fallback)**: この演奏技法が使用できない場合、かわりに使用する再生用の演奏技法を指定します。
- **アーティキュレーションのタイプ (Articulation type)**: 再生用の演奏技法が与える効果のデュレーションを指定します。「単音 (Attribute)」はその位置の音符のみに適用され (スタッカートのアーティキュレーションなど)、「持続 (Direction)」は以降のすべての音符に、他の演奏技法によって取り消されるまで効果を与え続けます (ピチカートの指示など)。

変更を終えたら「OK」をクリックします。これで、編集または新規作成された再生用の演奏技法をプロジェクトで利用できるようになります。

編集した演奏技法を他のプロジェクトで利用できるようにする: 「浄書 (Engrave)」▶「演奏技法 (Playing Techniques)」で行なった編集はすべて、デフォルトでは現在のプロジェクトだけに適用されます。新規作成または編集した再生用の演奏技法を今後作成するすべてのプロジェクトで利用できるようにするには、ダイアログ左側のリストから該当する演奏技法を選択して、「デフォルトとして保存 (Save as Default)」をクリックします。この演奏技法は、今後作成されるすべての新規プロジェクトに反映されます。

デフォルトの演奏技法に加えた編集を元に戻すには、ダイアログ左側のリストから該当する演奏技法を選択して、「出荷時の設定に戻す (Revert to Factory)」をクリックします。

## 手書き音楽フォント「Petaluma」

Dorico 2 には、手書きの音楽フォントファミリーである「Petaluma」が新たに加わりました。このファミリーは、「Petaluma」、「Petaluma Text」、「Petaluma Script」の 3 つのフォントで構成されています。「Petaluma」は、スコア中のすべての音楽記号に使用されるメインのフォントです。「Petaluma Text」は、メトロノームマーク、コード記号、強調記号など、テキストのようなアイテムに書き込まれる音楽記号に使用されます。「Petaluma Script」は、スコア中のその他すべてのテキストでの使用に適したスク립トフォントです。



Petaluma ファミリーは、Jazz Standards を扱う一般的な譜面集で使用される手書きスタイルにおおよそ基づいていますが、1350 以上の音楽記号と 500 以上の字形のレパートリーを有し、これは単体セットで刊行されている出版物の中でも、はるかにバラエティーに富むものとなります。

プロジェクトで Petaluma を使用するには、「**浄書 (Engrave)**」▶「**音楽フォント (Music Fonts)**」を選択し、使用できる音楽フォントのリストから「**Petaluma**」を選んで「**OK**」をクリックします。これにより、「Petaluma Script」もプロジェクトのデフォルトのテキストフォントになります。他のテキストフォントを使用する場合は、「**浄書 (Engrave)**」▶「**フォントスタイル (Font Styles)**」の「**デフォルトのテキスト用フォント (Default text font)**」、および「**浄書 (Engrave)**」▶「**段落スタイル (Paragraph Styles)**」の「**デフォルトのテキスト (Default text)**」を編集します。

Petaluma は SMuFL 互換の音楽フォントであり、SIL Open Font License (OFL) のライセンスを受けています。したがって、OFL の下で変更をリリースする限りは、自由に使用、変更、配布を行なえます。「Petaluma」はこのフォントファミリーの予約フォント名であり、派生フォントはこのフォント名を使用できません。最後に、フォントファミリー「Petaluma」およびその派生フォントは、個別に販売できませんが、市販されるパッケージの一部として配布できます。

## NotePerformer 3 のサポート

Dorico 2 は、Wallander Instruments による NotePerformer 3 のサポートも導入しています。NotePerformer は、楽譜作成ソフトウェアによる再生のために特別に設計されたバーチャルインストゥルメントです。



NotePerformer 3 は Dorico 2 に内蔵されていませんが、[www.noteperformer.com](http://www.noteperformer.com) より別途購入できます。また、ここから 30 日無料トライアル版をダウンロードできます。

NotePerformer 3 を購入しインストールした後 Dorico で使用するには、NotePerformer を使用して再生を行なうプロジェクトを開き、「再生 (Play)」▶「再生テンプレート (Playback Templates)」を選択します。再生テンプレートのリストから「NotePerformer」を選択して「OK」をクリックします。

NotePerformer をすべての新規プロジェクトで使用する場合は、「環境設定 (Preferences)」の「全般 (General)」ページの「再生 (Play)」セクションにある「デフォルトの再生テンプレート (Default playback template)」を「NotePerformer」に設定します。

## 改善点

### 臨時記号

HALion Sonic SE やその他の VST ノートエクスプレッション対応 VST 3 インストゥルメントにおいて、再生中および楽譜上の音符選択時の試し聴きの際に、微分音の臨時記号が正確に再生されるようになりました。

### オーディオ書き出し

Mac および Windows で、オーディオ書き出し中の進捗ダイアログが表示されるようになり、実行中の実際の進捗をより正確に把握できるようになりました。

(STEAM-5293)

### 小節線

讃美歌スタイルの反復小節線: The New English Hymnal などの一部の讃美歌集には、反復小節線の独特な描写法が見られます。すべてのスペースの間に点が表示され、細い線と太い線の組み合わせのかわりに 2 本の細い小節線が描かれます。ただし、組段の開始位置は例外で、小節線がなく 4 つの点だけが表示されます。浄書オプションの「小節線 (Barlines)」ページにある「同じ位置にある反復記号 (縦線型) の外観 (Coincident repeat barline appearance)」を「細い複縦線 (Double thin barlines)」に、「リピートの点の数 (Repeat dot frequency)」を「譜表内のすべてのスペース (All spaces in the staff)」に設定することで、この表記規則に対応できるようになりました。(STEAM-7668)

### 小節番号

長休符の小節番号の範囲: 長休符に含まれる小節番号の範囲を表示できるようになりました。これは長休符の真下に表示されます。これを有効にするには、レイアウトオプションの「小節番号 (Bar Numbers)」ページにある「長休符では小節番号の範囲を表示 (Show ranges of bar numbers under multi-bar rests)」をオンにします。

浄書オプションの「休符 (Rests)」ページに新しいオプションが追加され、譜表とその下の小節番号の範囲表示とのデフォルトの距離の変更と、範囲表示の 1 つめと 2 つめの小節番号の区切り文字の指定を行なえるようになりました。(STEAM-7791)

異なるレイアウトにおける小節番号の外観: レイアウトオプションの「小節番号 (Bar Numbers)」ページにパラグラフスタイルが新しいオプションとして追加され、プロジェクトの各レイアウトにどのパラグラフスタイルを使用するかを選択できるようになりました。新規プロジェクトでは、フルスコアおよびカスタムスコアが「小節番号 (スコア) (Bar numbers (score))」のパラグラフスタイルを使用する一方、パートレイアウトは「小節番号 (パート) (Bar numbers (parts))」のパラグラフスタイルを使用します。既存のプロジェクトでは、スコアレイアウトとパートレイアウトのいずれも「小節番号 (スコア) (Bar numbers (score))」のパラグラフスタイルを使用しますが、これは Dorico 1.x で使用される小節番号のフォントスタイルの外観に一致するように更新されてお

り、Dorico 2 でプロジェクトを開いても小節番号の外観が変わらないようにしています。

デフォルトでは、「小節番号 (スコア) (Bar numbers (score))」と「小節番号 (パート) (Bar numbers (parts))」のパラグラフスタイルはいずれも同じ外観を持ちますが、個別にスタイルを持つことにより、フルスコアに影響を与えずに、パートレイアウトの小節番号のフォント、サイズ、スタイルを簡単に変更できます。(STEAM-7813)

## コード記号

カラー: コード記号が、プロパティの「一般 (Common)」グループの「カラー (Color)」プロパティの設定に従うようになりました。(STEAM-6493)

## 音部記号

実音および移調音で使用される音部記号を指定する: Dorico にプリセットされているインストゥルメントタイプには、実音と移調音の楽譜を表示する際にそれぞれ異なる音部記号を使用するものがあります。必要に応じて、フローの音部記号それぞれにこれを直接指定できるようになりました。「編集 (Edit)」>「音部記号 (Clef)」サブメニューに、「実音 (Concert Pitch)」と「移調音 (Transposed Pitch)」の 2 つのサブメニューが新しく追加されました。ここからは、記譜モードの「音部記号 (Clefs)」パネルから利用できるすべての音部記号が選択できます。(STEAM-7676)

## 強弱記号

強弱記号の背景を塗りつぶす: 局部的強弱記号に先頭テキストまたは末尾テキストが付く場合、テキストベースの段階的強弱記号が小節線をまたぐ場合、またはごくまれな状況として、強弱記号が譜表の内側に配置されてしまう場合、強弱記号で小節線や譜表線の一部を塗りつぶせるようにすることで、強弱記号がかなり読みやすくなります。

プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループに、「背景を塗りつぶし (Erase background)」プロパティが新たに追加されました。これは、浄書モードでのみ表示されます。このプロパティをオンにすると、強弱記号周辺の領域が少し塗りつぶされます。強弱記号周辺の余白のデフォルトの大きさは、浄書オプションの「強弱記号 (Dynamics)」ページに新たに設置された「強弱記号周辺の背景を塗りつぶした余白 (Padding around dynamic with erased background)」の値により決定されます。プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」グループに新たに設置された「余白を消去 (Erasure padding)」プロパティを有効にして設定を上書きすることもできます。

余白の形状を決定する際、Dorico は先頭テキストおよび末尾テキストを、ダイナミックレベルを示すボールドイタリック体の文字とは区別して見なすため、*f risoluto* のような強弱記号に余白を設ける場合、*f* のための余白は *risoluto* のための余白よりも長くなります。余白は、デフォルトで文字の上下への突き出し部分にも反映されるため、

強弱記号のどの部分で小節線をまたぐかによっては、塗りつぶされる領域が必要以上に大きく見える場合があります。たとえば、強弱記号の末尾テキスト *espressivo* が「p」ではなく「s」の部分で小節線をまたぐ場合、強弱記号の下の余白が大きすぎるように見えます。この解決策として、強弱記号周辺の余白の 4 方向それぞれの大きさを個別に上書きできます。テキストの突き出し部分より下まで余白を広げないように下余白を減らして、塗りつぶした領域が文字の上下で対称に見えるように調整します。

塗りつぶされた余白領域は、強弱記号の衝突回避用の境界線を構成する一部として見なされます。(STEAM-7656)

終端の広がったヘアピン: 終端の広がったヘアピンは、ダイナミックレベルの急激な増大または減少を示すために一部の作曲家によって使用され、「急激なヘアピン」と呼ばれる場合もあります。ヘアピンの終端に広がりをつけるには、ヘアピンを選択して、新しく追加された「**終端の広がり (Flared end)**」プロパティをオンにします。このプロパティはヘアピンとして描かれる段階的強弱記号で、実線で描かれるものでのみ使用できます。

終端の広がりサイズのデフォルトのサイズは、浄書オプションの「**強弱記号 (Dynamics)**」ページの「**段階的強弱記号 (Gradual Dynamics)**」セクションに新設された「**終端が広がったデザイン (Flared end design)**」グループ内のオプションを変更して指定します。個々のヘアピンの終端の広がりサイズは、浄書モードで、新しく追加された「**広がりサイズ (Flare size)**」プロパティの「**幅 (W)**」と「**高さ (H)**」を変更して調節します。(STEAM-7778)

## フィルター

「**編集 (Edit)**」>「**フィルター (Filter)**」メニューにマーカー、小節リピート領域およびスラッシュ領域が追加されました。またフィルターメニューは、右クリックによるコンテキストメニューの中に含まれるようになったため、簡単に呼び出すことができます。

## フィンガリング

カスタム倍率: プロパティパネルの「**フィンガリング (Fingering)**」グループに「**スケール (Scale)**」プロパティが新しく追加されました。これは浄書モードでのみ表示され、フィンガリングの表示倍率を、それが属する音符の表示倍率とは別に変更できます。

(STEAM-7346)

親切フィンガリングの外観: プロパティパネルの「**フィンガリング (Fingering)**」グループに新しく追加された「**親切臨時記号 (Cautionary)**」から、親切フィンガリングの外観を個別に上書きできるようになりました。これは浄書モードで (フィンガリングではなく) 音符が選択されているときだけ表示されます。このプロパティは、親切フィンガリングが付いた音符の場合でのみオンにできます。それ以外の音符では自動的にオフに戻されます。プロパティがオンになると、以下の値から選択できるようになります。

(STEAM-7345)

- **デフォルト (Default):** 浄書オプションで設定された親切フィンガリングの外観を使用します。
- **括弧なし (No parentheses):** フィンガリングを括弧なしで表示します。
- **括弧つき (With parentheses):** 括弧を付けてフィンガリングを表示します。
- **抑制 (Suppress):** 親切フィンガリングを完全に非表示にします。

丸付きまたは下線付きのフィンガリング: フィンガリングに丸い囲み線または下線を付けることができるようになりました。このような装飾はアコーディオンのフィンガリングで使用される場合があり、指でヘルプ行を押さえて演奏することを示します。これを有効化するには、フィンガリング番号を選択して、プロパティパネルの「フィンガリング (Fingering)」グループに新しく追加された「デコレーション (Decoration)」プロパティをオンにします。これは浄書モードでのみ表示されます。浄書オプションの「フィンガリング (Fingering)」ページの「デザイン (Design)」セクションで「詳細設定 (Advanced Options)」サブセクションを展開すると、丸い囲み線のサイズ、線の太さなどのオプションを設定できます。(STEAM-7308)

#### ギャラリービュー

余白部分の譜表ラベルおよび最上段の譜表の上の小節番号のサイズと位置が改善されました。

#### HALion Sonic SE (STEAM-7672)

Dorico 2 は HALion Sonic SE 3 を搭載しました。新しいバージョン用に更新されたオペレーションマニュアルについては、以下のサイトを参照してください。

<https://steinberg.help/vst-manuals/halion/halion-sonic-se-3/>

#### ミキサー

ボリュームフェーダーまたはパンコントロールにおいて、[Ctrl]+クリック (Windows) または [Command]+クリック (Mac) すると、デフォルト値にリセットできるようになりました。(STEAM-8046)

#### 音符

符尾なしの音符: プロパティパネルの「音符と休符 (Notes and Rests)」グループに「符尾を非表示 (Hide stem)」プロパティが新たに追加されました。これは浄書モードでのみ表示されます。オンにすると、選択した音符の符尾が表示されなくなり、同時に符鉤も非表示になります。選択した音符が連桁のグループに入っている場合、符尾は非表示になりますが、連桁は通常どおりに表示されます。ただし、連桁のグループに属する音符すべてで「符尾を非表示 (Hide stem)」プロパティがオンに設定された場合は、連桁も非表示になります。(STEAM-7494)

## 音符の入力

既存の音符を連符に組み込む: 選択した既存の音符を 1 つ以上の連符に組み込むようになりました。連符に変換する音符を選択して、「;」(セミコロン) を押します。連符のポップオーバーが開き、選択した音符の数とデュレーションから提案される比率が表示されます。提案された比率のまま、または任意の比率を入力してから、**[Return]** を押してポップオーバーを確定します。選択した音符が指定した比率の連符 1 つに収まる場合は、連符が 1 つだけ作成されます。指定した比率が選択した音符すべてを組み込むには不十分である場合は、選択したすべての音符が連符に収まるまで追加の連符が作成されます。

音符のデュレーションに対応する文字 (**2h** = 2 全音符、**w** = 全音符、**h** = 2 分音符、**q** = 4 分音符、**e** = 8 分音符など) または音符入力のデフォルトのキーボードショートカットにおけるデュレーションに対応する数字 (**9** = 2 全音符、**8** = 全音符、**7** = 2 分音符、**6** = 4 分音符、**5** = 8 分音符など) を付加することにより、連符の拍の単位を連符のポップオーバーに直接指定できるようになりました。また、1 つ以上の終止符(ピリオド) 文字を加えることで、付点付きの拍の単位を指定できます。デュレーションの指定に数字を使用する場合、拍数と拍の単位をスペースかハイフンで区切る必要があります。たとえば、「**5:4q.**」は「付点 4 分音符 4 つの長さによる 5 連符」となり、「**3:2-2w**」は「2 全音符 2 つの長さによる 3 連符」となります。(STEAM-4129)

## 音符のスペーシング

対立する符尾: 隣接する譜表の対立する符尾が接触しないように、符尾の先端にわずかな余白が与えられました。接触しそうな場合は、譜表間に強制的に距離が取られます。(STEAM-7490)

## 打楽器

打楽器のレジェンド: 打楽器のレジェンドが、リハーサルマークおよびテンポ指示テキストの内側に配置されるようになりました。(STEAM-7602)

## 再生テンプレート (STEAM-7760)

再生テンプレートには、VST インストゥルメントまたは MIDI デバイスからのサウンドをプロジェクトのインストゥルメントに配置するために Dorico が使用するルールが記載されています。これまでは、デフォルトの再生テンプレートは 1 つだけで、プロジェクトの再生に HALion Sonic SE のインスタンスおよび内蔵されている HALion Symphonic Orchestra と HALion Sonic SE のライブラリーのコンテンツを使用していました。オリジナルのサウンドまたは VST インストゥルメントを割り当てて、デフォルトの再生テンプレートの使用を上書きすることはできましたが、それを行なうと、デフォルトの再生テンプレートの適用を指示しない限り、Dorico は自力でサウンドの割り当てを行なわなくなっていました。

デフォルトの再生テンプレート: 新登場の入門編である Dorico Elements は、HALion Symphonic Orchestra 音源を搭載していないため、デフォルトの再生では HALion Sonic SE ライブラリーのコンテンツに完全に依存します。このため、Dorico Pro はデフォルトの再生テンプレートとして、「**HSSE+HSO (Pro)**」と「**HSSE (Elements)**」の 2 つを提供しています。前者は Dorico 1.x のデフォルトの再生テンプレートと同じです。後者は HALion Symphonic Orchestra のサウンドを一切使用せず、Dorico Elements のデフォルトの再生テンプレートと同じものとなります。

新規プロジェクトにどの再生テンプレートを使用するかを指定するために、「環境設定 (Preferences)」の「全般 (General)」ページの「再生 (Play)」セクションに「デフォルトの再生テンプレート (Default playback template)」オプションが追加されました。

現在のプロジェクトに異なる再生テンプレートを選択する、またはデフォルトの再生テンプレートのいずれかを適用するには、「再生 (Play)」▶「再生テンプレート (Playback Template)」を選択し、リストから使用する再生テンプレートを選択します。

再生テンプレートをさらに追加する: Dorico は、再生テンプレートをさらに追加するために、システム全体またはユーザー固有のアプリケーションデータフォルダーに位置する、「**PluginPresetLibraries**」および「**PlaybackTemplateGenerators**」というフォルダー内のサブフォルダーからデータを読み込みます。フォルダー位置は以下のとおりです。

- Windows: **%PROGRAMDATA%\Steinberg\Dorico 2** (システム全体) または **%APPDATA%\Steinberg\Dorico 2** (ユーザー固有)
- macOS: **/Library/Application Support/Steinberg/Dorico 2** (システム全体) または **~/Library/Application Support/Steinberg/Dorico 2** (ユーザー固有)

これらのフォルダー内の各サブフォルダーの名前が、Dorico における再生テンプレートの表示名となります。

「**PluginPresetLibraries**」内の指定されたサブフォルダーから、以下の 2 つのファイルがロードされます。

- **Presets.xml**: バーチャルインストゥルメントのライブラリー内のすべてのプリセットまたはパッチのリストです。各項目に対応する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の名称を定義します。
- **Presets\_for\_instruments.xml**: Dorico 内に作成できるデフォルトのインストゥルメントタイプすべてと、そのインストゥルメントにデフォルトで読み込まれるプリセットのリストです。

「**PlaybackTemplateGenerators**」内の指定されたサブフォルダーには、**playbacktemplategen.xml** というファイルが存在しなければなりません。これは、読み込まれる VST インストゥルメント の UID、使用する「**PluginPresetLibraries**」

のデータ、およびその他いくつかのパラメーター (たとえば、インストゥルメントから提供される MIDI チャンネル数、オーディオ出力の数、エフェクトチャンネル用のデフォルトの Send ドレベルなど) を指定します。サブフォルダーにはオプションとして **.pluginstate** ファイルが含まれる場合があります、VST インストゥルメントの作成時にインストゥルメントの中に読み込まれます。

エンドユーザーがこれらのデータファイルを使用して独自の再生テンプレートを作成することは意図されていません。この情報は、サードパーティー製 VST インストゥルメントおよびサウンドライブラリーの開発者の利便のために提供されています。

## 再生

音符の短縮: 再生オプションの「**タイミング (Timing)**」ページにある「**書き込まれたデュレーションの % で再生: (Play as % of written duration)**」オプションが抑制され、長い音符や遅いテンポで再生される楽譜の音符が短縮されすぎないようにになりました。音符が 4 分音符以下のデュレーションである場合は、指定された長さだけ短縮されます。音符が 4 分音符を超える長さである場合は、音符の終わり 4 分音符の長さの部分だけが短縮対象となります。この 4 分音符の長さの部分にはその時点におけるテンポも反映され、音符は最大で 1 分間 4 分音符 120 個のテンポのときの 4 分音符に対する指定の割合で短縮されます。(STEAM-7984)

再生ヘッドを選択位置に移動する: 選択された中から最初のアイテムの位置に再生ヘッドを移動させる、新しいキーボードショートカット **[Alt]+[P]** (デフォルト) が追加されました。これは添付ビデオで作業するとき、譜面上の特定の位置がビデオのどのフレームに対応するかを確認できるため、非常に便利です。(STEAM-5811)

## 演奏技法

演奏技法を非表示にする: 不要な繰り返しを避けるためなど、演奏技法を非表示にするのが望ましい場合もあります。演奏技法を非表示にするには、演奏技法を選択してプロパティの「**演奏技法 (Playing Techniques)**」グループにある「**非表示 (Hidden)**」プロパティをオンにします。ガイドが表示されます。必要に応じて、「**ビュー (View)**」>「**ガイド (Signposts)**」>「**演奏技法 (Playing Techniques)**」を選択すると、これ自体を非表示にできます。(STEAM-7646)

テキストベースの演奏技法の背景を塗りつぶす: 演奏技法が小節線をまたぐ場合、演奏技法周辺の背景を塗りつぶすと、読みやすくなります。これを実現するために、プロパティパネルの「**演奏技法 (Playing Techniques)**」グループに「**背景を塗りつぶし (Erase background)**」プロパティが新たに追加されました。これは浄書モードでのみ表示されます。演奏技法周辺の余白のデフォルトの大きさは、浄書オプションの「**演奏技法 (Playing Techniques)**」ページに新たに設置された「**演奏技法周辺の背景を塗りつぶした余白 (Padding around playing technique with erased background)**」オプションにより決定されます。また、「**余白を消去 (Erasure)**

**padding)**」プロパティを有効にして、個々の演奏技法ごとに設定を上書きできます。  
(STEAM-7669)

テキストベースの演奏技法の水平オフセット: 浄書オプションの「**演奏技法 (Playing Techniques)**」ページに、「**テキストによる演奏技法の水平オフセット (Horizontal offset for text playing techniques)**」オプションが新たに追加されました。これはデフォルトではスペースがゼロに設定されていますが、たとえばテキストベースの演奏技法を、それが属する音符または和音より少し左に表示させる場合は、この新しいオプションにマイナスの小さな値を設定します。(STEAM-7709)

## 反復記号

反復記号の再生: Dorico は、反復記号の再生を限定的にサポートし、リピート括弧や反復小節線が再生されるようになります。トランスポート上の小節/拍およびタイムディスプレイは、反復記号内の現在位置を反映します。オーディオおよび MIDI の書き出しはどちらも反復記号を含みます。(STEAM-3910)

**[Shift]+[R]** のポップオーバー: リピート括弧、単一符尾および複数符尾のトレモロ、スラッシュ領域、および小節リピート領域を作成するための、デフォルトのキーボードショートカット **[Shift]+[R]** によるポップオーバーが新たに追加されました。ポップオーバーに入力できる文字または記号は、以下のとおりです。(STEAM-7636)

単一符尾のトレモロ			
/	\	1	1 ストローク
//	\\	2	2 ストローク
///	\\\	3	3 ストローク
////	\\	4	4 ストローク
<b>z</b>	<b>zonstem</b>		符尾上の Z マーク
<b>0</b>	<b>clear</b>		トレモロを削除
複数符尾のトレモロ			
/	\	1	1 ストローク
//	\\	2	2 ストローク
///	\\\	3	3 ストローク
////	\\	4	4 ストローク
<b>0</b>	<b>clear</b>		トレモロを削除
リピート括弧			
<b>end</b>	<b>ending</b>		新規のリピート括弧
<b>add</b>			既存のリピート括弧にセクションを追加
スラッシュ領域			
<b>slash</b>			新規のスラッシュ領域
小節リピート領域			
<b>%</b>	<b>%1</b>		最後の小節を反復
<b>%2</b>			最後の 2 小節を反復
<b>%4</b>			最後の 4 小節を反復
<b>%1,2</b>			最後の小節を反復、2 つをグループ化
<b>%1,4</b>			最後の小節を反復、4 つをグループ化

## テンポ

既存のテンポの拍の単位を編集する: プロパティパネルの「テンポ (Tempo)」グループに、「拍の単位 (Beat unit)」プロパティが新たに追加され、選択したテンポアイテムの拍の単位を編集できるようになりました。たとえば、メトロノームマークに表示される音価を 4 分音符から付点 4 分音符に変更する場合は、テンポアイテムを選択してボタンの列から付点のボタンをオンにするだけで変更できます。(STEAM-7462)

テンポ範囲の区切り文字: デフォルトでは、テンポ範囲の上限と下限を示す数字の区切り文字として、En ダッシュが使用されます。異なる区切り文字を使用する場合は、浄書オプションの「テンポ (Tempo)」ページに新設された「テンポ範囲の区切り (Separator for tempo range)」オプションを「カスタムの区切り (Custom separator)」に設定し、使用する文字を指定します。(STEAM-7708)

メトロノームマーク: メトロノームマークの音符に対する付点のスペーシングが改善されました。(STEAM-7473)

## テキスト

枠線: プロパティパネルの「テキスト (Text)」グループに、「枠線 (Border)」プロパティが新たに追加されました。オンにすると、テキストアイテムの周囲に枠線が表示されます。枠線のデフォルトの太さは、浄書オプションの「テキスト (Text)」ページに新設された「境界線の太さ (Border thickness)」オプションで決定されます。また枠線の太さは、新しく追加された「境界線の太さ (Border thickness)」プロパティをオンにして、個々のテキストアイテムごとに設定を上書きすることもできます。これは浄書モードでのみ表示されます。テキストと枠線の間デフォルトの余白は、浄書オプションの「テキスト (Text)」ページにある「テキスト周囲の背景を塗りつぶした余白 (Padding around text with erased background)」の値により決定されます。また、プロパティパネルの「テキスト (Text)」グループにある「余白を消去 (Erasure padding)」プロパティを設定して上書きできます。(STEAM-7658)

衝突回避: プロパティパネルの「テキスト (Text)」グループに「衝突を回避 (Avoid collisions)」プロパティが追加され、浄書オプションの「テキスト (Text)」ページで指定される衝突回避のデフォルト設定を上書きできるようになりました。プロパティが設定されていない場合、テキストは譜表の上か下のデフォルトの垂直位置に表示され、他のアイテムとの衝突回避が行われません。浄書モードでは、通常の方法で位置を調整できます。(STEAM-7670)

さらに、浄書オプションの「テキスト (Text)」ページには、「はみ出たアイテムからの最小距離 (Minimum distance from protruding items)」オプションが新たに追加され、テキストアイテムと譜表からはみ出たその他のアイテム (音符やスラーなど) との間に必要な余白を指定できます。これまでは、テキストアイテムとはみ出したアイテムとの接触は回避されていませんでした。(STEAM-7696)

ページ番号のトークン: Dorico 2 では、以下のトークンが新たに追加され、テキストフレームに入力できます。

- **{@pageCount@}** – レイアウトの総ページ数
- **{@flowPage@}** – 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 としてカウントします (つまり、表示されるページ番号ではありません)。
- **{@flowPageCount@}** – 現在のフローの総ページ数
- **{@flownFirstPage@}** – フロー  $n$  が開始されるページの、表示されるページ番号。設定モードの「フロー (Flows)」パネルに表示されるフロー番号を  $n$  に挿入します (例: **{@flow5FirstPage@}**)。

**{@flowPage@}** と **{@flowPageCount@}** のトークンは、トークンが使用される位置であるページの左上隅に最も近い楽曲フレームの、最初の組段の開始位置が有効化されているフローのみを反映します。(STEAM-7755、STEAM-7766)

パラグラフスタイルのダイアログ: 「浄書 (Engrave)」・「段落スタイル (Paragraph Styles)」のパラグラフスタイルのダイアログで選択したデフォルトの設定は、最初に選択されたテキストアイテムで初期化されます (該当する場合)。(STEAM-7972)

## ユーザーインターフェース

見た目を一新: Dorico プロジェクトウィンドウの見た目を少し更新しました。可能な範囲でパネルの幅と高さを少しずつ減らし、楽譜領域として利用できるスペースを最大限に広げました。Hub ウィンドウのデザインも変更しました。最近使用したプロジェクトのリストのスペースが広くなりました。ブログとビデオの投稿リストは、以前は一度にいずれか 1 つしか見ることができませんでしたが、どちらも表示されるようになり、新しいコンテンツが利用可能になったときに見つけやすくなりました。

プレーヤーパネルおよびレイアウトパネルにおける複数選択: 複数のプレーヤーをフローに割り当てるなど、複数のプレーヤーまたはレイアウトを選択して操作を行なう場合、プレーヤーやレイアウトを選択または除外するときに、該当するチェックボックスをクリックし、次に **[Shift]** を押しながら他のチェックボックスをクリックすることで、1 回めと 2 回めのクリックの範囲内にあるすべてのプレーヤーまたはレイアウトを選択または除外できます。(STEAM-7287)

「打楽器キットを編集」のダイアログにおける複数選択: 「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」ダイアログの一部の操作を、複数選択したインストゥルメントに対して実行できるようになりました。操作には、声部の向きとインデックスの変更、隣接するグリッドライン上のインストゥルメントの間隔の設定、キットからのインストゥルメントの削除、キット内のインストゥルメントの順番の変更などがあります。(STEAM-7289)

「元に戻す」と「再実行」: 「編集 (Edit)」▶「元に戻す (Undo)」と「再実行 (Redo)」は、必要に応じて選択位置に表示が移動するようになりました。「環境設定 (Preferences)」の「全般 (General)」ページの「編集 (Editing)」セクションに「元に戻すと再実行は選択変更を追従する (Follow selection on undo and redo)」の環境設定が新たに追加されました。これをオフにすると Dorico 1.2.10 以前の動作に戻ります。(STEAM-7564、STEAM-8026)

### Dorico 1.x からのアップデート

Dorico Pro 2 を初めて実行するとき、Dorico 1.x からのユーザーデータおよび環境設定は自動的に新規更新に移行されます。これには、キーボードショートカット、環境設定、最近使用したプロジェクトのリスト、保存されたレイアウト、記譜、浄書、再生および音符入力のオプションのデフォルト値、および保存された調性システム、パラグラフスタイル、文字スタイルのデフォルト値が含まれます。さらに、Dorico 1.x の `vst2whitelist.txt` ファイルに追加したすべての VST 2.x プラグインは、Dorico 2 のホワイトリストに自動的に追加されます。(STEAM-7664)

## Issues resolved

ID #	Component	Issue
STEAM-4241 STEAM-4294	<i>Accidentals</i>	Changing the pitch of a grace note before a barline no longer incorrectly considers the accidental state of the following bar.
STEAM-5539	<i>Accidentals</i>	When using the Second Viennese School accidental system, grace notes are now considered correctly when determining whether or not to repeat an accidental.
STEAM-7472	<i>Accidentals</i>	Under some rare circumstances, it was not possible to change the pitch of a note that had been respelled in a part layout; this problem has now been resolved.
STEAM-7910	<i>Accidentals</i>	The enharmonic spelling of rising chromatic passages in minor keys has been improved.
STEAM-7905	<i>Audio export</i>	A progress dialog now appears during audio export on both Windows and Mac, and accurately reflects the actual progress through the operation.
STEAM-7047	<i>Barlines</i>	Dashed barlines to show subdivisions in additive time signatures no longer fail to appear if the bar is split across a break.
STEAM-7077	<i>Barlines</i>	Creating a time signature change at a dashed subdivision no longer causes previous dashed subdivisions to appear in the wrong place.
STEAM-7134	<i>Barlines</i>	Repeat barlines no longer draw incorrectly at the end of a system if they coincide with a key change to a key with no accidentals.
STEAM-7301	<i>Barlines</i>	Inserting a barline at the same rhythmic position as an existing dashed subdivision in an aggregate time signature now works correctly.
STEAM-4846	<i>Beaming</i>	Dragging the end of a stemlet now works correctly when the stemlet belongs to an implicit rest.
STEAM-7562	<i>Chord symbols</i>	toggling the <b>Show as mode</b> property on and back off again for a diminished half/whole scale chord symbol no longer results in the chord symbol showing as a different chord.
STEAM-7504	<i>Collision avoidance</i>	Mysterious problems where deleting an item can cause an item in another bar to move vertically in galley view have been resolved.
STEAM-7716	<i>Collision avoidance</i>	The extent of items is now always correctly considered for collision avoidance when editing an item that is graphically wider than its rhythmic position and duration.
STEAM-7018	<i>Cues</i>	If a cue abuts the end of a flow, a redundant restorative clef change is no longer created.
STEAM-7029	<i>Cues</i>	Cues are now automatically removed if they are invalid under more circumstances.
STEAM-7505	<i>Cues</i>	Edits that affect where instrument changes occur no longer sometimes cause system objects to disappear if a cue is located within the range affected by the edit.
STEAM-5064	<i>Dynamics</i>	<b>Edit ▶ Reset Appearance</b> and <b>Reset Position</b> now work correctly on dynamics.
STEAM-6385	<i>Dynamics</i>	If a dynamic has a color set via Properties, it now shows correctly in the blue linked color rather than the orange selection color when another dynamic in the group is selected.
STEAM-6651	<i>Dynamics</i>	A series of gradual dynamics interspersed with immediate dynamics and shown as a single hairpin no longer draws incorrectly in galley view.

ID #	Component	Issue
STEAM-7328	<i>Dynamics</i>	Under rare circumstances, edits that affect the vertical placement of gradual dynamics would not be propagated to all music frame chains; this has now been resolved.
STEAM-7742	<i>Dynamics</i>	Adding an immediate dynamic to the end of an existing group of dynamics now correctly extends the length of the flow if required.
STEAM-7782	<i>Dynamics</i>	Hairpins that extend precisely to the end of the flow now draw correctly in galley view.
STEAM-7257	<i>Fingering</i>	The <b>Indicate shift to next note</b> and <b>Shift direction</b> properties for string fingering shift indications are now correctly reset when pasting notes onto non-string instruments.
STEAM-7384	<i>Fingering</i>	Deferred fingering substitution now works correctly on notes and chords that are tied between different voices.
STEAM-7409	<i>Fingering</i>	Under some circumstances, fingering substitutions could fail to draw as slurs, despite the options or properties; this problem has been resolved.
STEAM-7217	<i>Flows</i>	<b>Duplicate Flow</b> and <b>Split Flow</b> now correctly copy the flow info for the original flow into the new one.
STEAM-7697	<i>Graphics export</i>	Imported graphics are now exported at a much higher resolution when exporting PDF files.
STEAM-7767	<i>Graphics export</i>	It is no longer possible to change focus to another project in the middle of a graphics export operation, which could cause graphics from the wrong project to be exported.
STEAM-7848	<i>Holds and pauses</i>	In some circumstances, a fermata on a bar rest could be incorrectly positioned at the start of the bar, rather than over the bar rest; this has now been resolved.
STEAM-4826	<i>Key signatures</i>	Adding a clef change at the same location as a key change now always correctly updates the cancellation naturals, if shown.
STEAM-7618	<i>Key signatures</i>	Changing the current tonality system in the <b>Tonality System</b> section of the <b>Key Signatures</b> panel now always takes effect correctly.
STEAM-7628	<i>Key signatures</i>	Creating a key signature from the <b>Used in this flow</b> section now always uses the tonality system selected in the <b>Tonality System</b> section of the <b>Key Signatures</b> panel.
STEAM-7796	<i>Key signatures</i>	The tonality system shown in the panel in Write mode is now always used when creating a key signature.
STEAM-7374	<i>Localization</i>	Changing the keyboard language on the <b>Key Commands</b> page of Preferences now works correctly when there are unsaved changes to the key commands in the current language.
STEAM-7563	<i>Localization</i>	The default key command for <b>Write ▶ Respell ▶ Respell Using Note Above</b> now works correctly in the German-language version (Windows only).
STEAM-7361	<i>Lyrics</i>	Using the left or right arrow key to navigate off the first or last lyric no longer incorrectly loses any edit made to that lyric.
STEAM-6243	<i>Multi-bar rests</i>	Multi-bar rests are now broken by both the starts and ends of repeat ending segments.
STEAM-7065	<i>Multi-bar rests</i>	The presence of a system break no longer sometimes causes the width of a multi-bar rest at the end of the previous system to change.

ID #	Component	Issue
STEAM-7423	<i>MusicXML export</i>	Exporting with <b>Export layouts as separate files</b> switched off now correctly finds and uses the most appropriate full score layout for the selected flow.
STEAM-6118	<i>MusicXML import</i>	Imported MusicXML and MIDI files now respect the Default text font family preference.
STEAM-7391	<i>MusicXML import</i>	A problem that could cause Dorico to crash when importing MusicXML files from PDFtoMusic Pro has been resolved.
STEAM-7957	<i>Navigation</i>	Moving the selection between non-note items with the arrow keys no longer sometimes causes the selection to jump unexpectedly to the start of the previous system in page view or backwards several bars in galley view.
STEAM-7487	<i>Notation options</i>	The <b>Overlapping notes in the same voice in a kit or grid presentation option on the Percussion</b> page of Notation Options now works correctly for chords split by a barline.
STEAM-5499	<i>Note input</i>	Inputting the first note in a new voice between rhythmic grid positions now works correctly.
STEAM-5555	<i>Note input</i>	Under some circumstances, extending the duration of a note that ends within a tuplet in Insert mode could cause other later notes in the same voice to be deleted; this problem has now been resolved.
STEAM-6546	<i>Note input</i>	Changing the voice of a selection of notes no longer sometimes causes the notes to be moved to a different rhythmic position if items already exist in the destination voice.
STEAM-7411	<i>Note input</i>	Pasting a selection beginning with implicit rests immediately followed by a tuplet no longer causes some non-note items to be offset incorrectly.
STEAM-7411	<i>Note input</i>	Pasting a selection that begins with implicit rests followed by a tuplet no longer results in non-note items being pasted into incorrect rhythmic positions.
STEAM-7425	<i>Note input</i>	Pasting a selection including tuplets into an existing passage with identical tuplets with chord mode active no longer sometimes results in some of the material being offset.
STEAM-7449	<i>Note input</i>	Pasting material of the same duration as an existing tuplet will now remove the tuplet, instead of pasting the material into the tuplet.
STEAM-7561	<i>Note input</i>	Undoing the creation of a tuplet no longer sometimes fails if a non-note item is located within the range of the added tuplet.
STEAM-7609	<i>Note input</i>	Making a selection on a percussion kit using the five-line staff presentation type now correctly uses the extent of the selection from all components, rather than only the first.
STEAM-7657	<i>Note input</i>	Copy and paste for instruments within a percussion kit using the single-line instruments presentation type now works more reliably.
STEAM-7748	<i>Note input</i>	Dorico no longer hangs when attempting to shorten with <b>Shift+Alt+left arrow</b> a note or rest of the minimum valid duration (1024th note).
STEAM-7880	<i>Note input</i>	Moving the caret after priming a new voice no longer causes a voice with the wrong direction to be created.
STEAM-7939	<i>Note input</i>	When multiple items are selected, hitting <b>Return</b> now starts note input, rather than attempting to edit the first selected item.
STEAM-7490	<i>Notes</i>	Stems in opposing directions on adjacent staves are padded by a small amount to prevent them from becoming so close they may appear to touch.

ID #	Component	Issue
STEAM-7508	<i>Notes</i>	Rhythm dots on stemless notes– i.e. a whole note (semibreve) or longer – in down-stem voices are no longer incorrectly snapped to spaces in the wrong direction.
STEAM-7436	<i>Ornaments</i>	Glissandos between invalid note positions (for example, two notes of the same pitch tied together) are now correctly automatically removed.
STEAM-7568	<i>Pedal lines</i>	Making a selection on the lower or left-hand staff of a piano instrument and then pasting the pedal line now works correctly.
STEAM-7684	<i>Pedal lines</i>	Pedal lines that span multiple systems no longer sometimes disappear when making unrelated edits.
STEAM-7487	<i>Percussion</i>	The notation option to remove overlaps for percussion kits did not always work correctly for a chord split across a barline; this problem has now been resolved.
STEAM-7568	<i>Piano pedaling</i>	Pasting piano pedal lines now works correctly when selecting something in the left-hand staff of the piano.
STEAM-7516	<i>Players</i>	It is no longer incorrectly possible to use the <b>Shift+I</b> key command to add an additional instrument to a section player.
STEAM-7290	<i>Print mode</i>	The chosen page range for printing is correctly preserved when leaving and re-entering Print mode.
STEAM-7323	<i>Print mode</i>	Choosing a page range that does not include the first page of the layout, then switching back to <b>All pages</b> now updates the print preview correctly.
STEAM-7764	<i>Print mode</i>	Cancelling a print or graphics export operation no longer sometimes causes a crash
STEAM-7199	<i>Repeat endings</i>	It is now possible to create a repeat ending when an explicit bar rest is selected.
STEAM-6760	<i>Rests</i>	Setting a property on an implicit rest no longer causes all other selected items to be removed from the selection.
STEAM-7012	<i>Rests</i>	The <b>Bar rest design in long time signatures</b> option on the <b>Rests</b> page of Notation Options now works correctly when adding bars to the end of the flow.
STEAM-7545	<i>Rests</i>	The presence of local time signatures on one staff no longer prevents multi-bar rests from appearing in the other staff if they line up with the bars of the global time signature.
STEAM-5501	<i>Setup mode</i>	Expanding a group in the Players panel will no longer cause the cards for the players within the group to be truncated incorrectly when the group is partially scrolled out of view.
STEAM-5817	<i>Tempo</i>	Tempo items with dx/dy offsets are no longer sometimes positioned inconsistently in relation to other items.
STEAM-7473	<i>Tempo</i>	The spacing of rhythm dots in metronome marks has been improved, particularly for durations shorter than a quarter note (crotchet).
STEAM-7706	<i>Tempo</i>	When the font style for gradual tempo items is set to absolute rather than staff-relative size, the dashed or dotted continuation line is now correctly drawn at absolute size too.
STEAM-7723	<i>Tempo</i>	Gradual tempo items with no drawn continuation line now draw a handle and attachment line at the right-hand end in Write mode.

ID #	Component	Issue
STEAM-6777	<i>Text</i>	System-attached text can now be edited correctly if the top staff of the system is hidden because it is empty.
STEAM-7536	<i>Text</i>	Right-aligned text is no longer sometimes slightly truncated within a text frame.
STEAM-7578	<i>Ties</i>	When considering ties for the purposes of collision avoidance, the inside of the tie was incorrectly being considered instead of the outside. This problem has now been resolved.
STEAM-7075	<i>Time signatures</i>	Under rare circumstances, notes and rests could be grouped incorrectly in irregular time signatures within an aggregate time signature; this problem has been resolved.
STEAM-7587	<i>Time signatures</i>	Undoing the addition of a local time signature to an individual instrument now always correctly reinstates the previous global time signature.
STEAM-7561	<i>Tuplets</i>	Undoing the creation of a tuplet where a non-note item's position overlaps with the new tuplet will no longer go wrong.
STEAM-3656	<i>User interface</i>	Drop-down menus in dialogs and panels no longer sometimes appear on the wrong display when running Dorico with multiple displays (Windows only).
STEAM-7510	<i>User interface</i>	Focus no longer gets lost after clicking the buttons in the note input toolbox, resulting in key commands not working until you click in the score (Windows only).
STEAM-7637	<i>User interface</i>	It is now possible to assign key commands to both <b>File ▶ Import ▶ Flows</b> and <b>File ▶ Export ▶ Flows</b> .
STEAM-7647	<i>User interface</i>	The various annotations that appear at the top and bottom of the caret are now correctly scaled relative to the current staff size.
STEAM-7663	<i>User interface</i>	Maximizing the document window while a modeless dialog was open could in rare circumstances lead to Dorico hanging; this has now been resolved (Mac only).

# Known issues and solutions

---

## Frequently asked questions

Answers to frequently asked questions about Dorico can be found online in the [Dorico forum](#).

## Knowledge base

For the latest information about issues and solutions you may encounter when running Dorico, please [consult the Knowledge Base](#).

## Entering the eLicenser Activation Code (Mac only)

When you first run Dorico and are prompted to enter your Activation Code, you may find that after you have successfully activated your Soft-eLicenser, you must quit and restart Dorico for the application to detect that it is fully licensed.

## Key commands to transpose notes by an octave (Windows only)

The Intel Graphics Adaptor drivers used by many Windows computers define a default key command to flip the screen by 90, 180 and 270 degrees via a shortcut **Ctrl+Alt+up/down/left/right arrows**.

**Ctrl+Alt+up/down** option conflicts with the key commands in Dorico note input for transposing notes by an octave.

For information about how to disable the default Intel Graphics Adaptor key command, [consult the Knowledge Base](#).