# **DORICO**

## Version history Known issues & solutions

January 2020 Steinberg Media Technologies GmbH





2020年1月14日

#### 新機能

#### コンデンシング方法の変更

Dorico 3.0 で導入された画期的でユニークなコンデンシング機能に基づき、コンデン シング方法の変更を利用すると、コンデンシング実行時の Dorico の決定に影響を与 えられます。これには記譜オプションの「コンデンシング (Condensing)」のページか らオプションを変更します。または各コンデンシンググループのプレーヤーを、コンデ ンシング結果の声部や譜表にどのように割り当てるか厳密に指定することもでき、こ れはフローのどの位置でも実行できます。

コンデンシング方法の変更の作成: コンデンシング方法の変更指示を作成するには、 浄書モードに切り替えて、変更が行なわれる位置にあるアイテムを選択します。選択 するのはコンデンシングされた譜表上のものでなくても構いません。特定の位置に存 在できるコンデンシング方法の変更指示は 1 つだけで、それぞれの変更指示には、 任意またはすべてのコンデンシンググループに対してオプションや手動コンデンシン グの設定を変更できます。適切な位置のアイテムを 1 つ選択してから「浄書 (Engrave)」▶「コンデンシング方法の変更 (Condensing Change)」を選択して、以 下のダイアログを表示させます。

Condensing Change				
Flute 1, Flute 2	Notation Options 🗸 🗸			
Oboe 1, Oboe 2     Clarinet (B Flat) 1, Clarinet (B Flat) 2	Reset Change Allow whole-phrase unison			
Bassoon 1, Bassoon 2     Horn (F) 1, Horn (F) 2	Reset Change Allow mid-phrase unisons			
Horn (F) 3, Horn (F) 4	Reset Change Allow unlimited pitch crossing			
Trombone 1, Trombone 2, Trombone 3	Reset Change Maximum number of pitch crosses in region: 0			
	Reset Change			
	Reset Change Amalgamation for slurs: Allow Prevent for slurs in down-stem voice Prevent for all slurs			
	Reset Change Allow amalgamation for playing techniques			
	Reset Change Inactive players: Include in staff label Pair with active player Do not condense			
	Reset Change Hide rests for inactive players			
	Reset     Change     Hilde rests for inactive players only at start or end of bar       Reset     Change     Minimum longth to hide rests for silent nlawers			
	Manual Condensine			
	Condensing Approach No Condensing Manual Condensing Reset			
	Cancel OK			

ダイアログの左側には、すべてのコンデンシンググループがリスト表示されます。ダイ アログの右側は、「**記譜オプション (Notation Options)」**と「**手動でコンデンシング** 

2 ページ

(Manual Condensing)」の 2 つのセクションに分かれています。右側の両方のセク ションには、左側のリストで選択したコンデンシンググループに設定されているコンデ ンシング方法の変更内容が表示されます。初期設定では、どのコンデンシンググルー プにもオプションが設定されていない状態のため、ダイアログの右側ではすべてのコ ントロールが無効になっています。

コンデンシンググループを対象に含める: コンデンシング方法の変更を特定のコンデ ンシンググループに適用するには、左側のリストでコンデンシンググループを選択し てチェックボックスをオンにします。コンデンシング方法の変更の対象にコンデンシン ググループを含めると、オプションに何も変更を加えなかったとしても、選択した特定 の位置から新しいフレーズが開始されます。これにより、それ以上のアクションを要す ることなく希望するコンデンシング結果が得られる場合もあります。

記譜オプションの変更:対象に含めるコンデンシンググループを選択すると、その時 点で有効な記譜オプションを、コンデンシング方法の変更指示の位置から変更できま す。その時点で有効な記譜オプションは、「記譜オプション (Notation Options)」のダ イアログでフローに設定されたデフォルトのオプションが反映される場合も、フローの これより前の位置に作成されたコンデンシング方法の変更指示を引き継いでいる場 合もあります。それぞれの変更指示では、記譜オプションにコンデンシンググループ ごとに異なる値を設定することも、何も設定しないこともできるため、その時点で有効 なオプションがどこから来ているか判断するために、他の変更指示も確認することが 必要な場合があります。

その時点で有効なオプションの値を上書きするには、最初に各オプションの左側のス イッチをオンにします。「リセット (Reset)」を選択して、記譜オプションを「記譜オプショ ン (Notation Options)」のダイアログで指定したフローのデフォルト値に戻すか、「変 更 (Change)」を選択して、このコンデンシンググループに新しい値を指定します。

「記譜オプション (Notation Options)」の「コンデンシング (Condensing)」のページに あるオプションと同じものが「コンデンシング方法の変更 (Condensing Change)」のダ イアログにも表示されますが、機能の説明がやや異なり、より簡潔に記載されます。

手動でコンデンシング:手動でコンデンシングでは、コンデンシンググループの各プレ ーヤーについて、コンデンシングされた譜表のどの声部(符尾が上向きまたは下向 き)に割り当てるか指定できます。これには一定の前提条件があり、これが満たされ ていない状態では、コンデンシング方法の変更ダイアログを確定できません。

たとえば、コンデンシンググループに属するすべてのプレーヤーが譜表のいずれか の声部に割り当てられている必要があります。同じ譜表の符尾が上向きの声部にプ レーヤーが少なくとも1人は割り当てられていなければ、符尾が下向きの声部にプレ ーヤーを割り当てることはできません。コンデンシンググループに属するプレーヤー 数を上回る数の譜表は作成できません。コンデンシンググループに属していないプレ

ーヤーを割り当てることはできません。つまり、プレーヤーは異なるコンデンシンググ ループ間を移動できません。同じ組段の中のコンデンシンググループでは、コンデン シングされた譜表の数は変更できず、またプレーヤーがコンデンシングされた譜表か ら別のコンデンシングされた譜表に移動することも、もちろん本来の譜表に戻ることも できません。

組段の開始位置とは異なる譜表の数が必要となる手動コンデンシングを指定した場合、このコンデンシングの変更は次の組段区切りまで効果が現れません。もちろん、 コンデンシング方法の変更指示と同じ位置に組段区切りを作成することで、新しい譜 表の数が直ちに有効になるよう強制することもできます。

手動コンデンシングを設定するには、「コンデンシング方法の変更 (Condensing Change)」のダイアログの「手動でコンデンシング (Manual Condensing)」セクション で、「コンデンシング方法 (Condensing approach)」の隣のスイッチをオンにします。 「コンデンシング方法 (Condensing)」を指定すると、そのコンデンシンググルー プのコンデンシングを変更指示の位置 (または次の組段区切り) からオフにできます。 「リセット (Reset)」を指定すると、自動コンデンシングの結果に戻せます。手動で譜表 と声部への割り当てを新たに指定する場合は、「手動でコンデンシング (Manual Condensing)」を指定します。

「手動でコンデンシング (Manual Condensing)」を選択すると、コンデンシンググル ープに属するプレーヤーが下の左側のリストに表示されます。ダイアログを確定して コンデンシング方法の変更指示を作成するためには、グループの全プレーヤーを右 側リストの譜表の声部に割り当てて、左側のリストを空にする必要があります。

Manual Condensing				~
Condensing Approach	No Condensing Manual Co	ndensing	Reset	
Trombone 2			∃ Staff 1	
Trombone 3			J Up-Stem Voice	
			Trombone 1	
			P Down-Stem Voice	
			<b>≡</b> <sup>+</sup> <b>≡</b> <sup>×</sup> <b>⊥</b> <sup>×</sup>	3

左側のリストのプレーヤーを選択し、2 つのリスト間にある「>」ボタンを押して、プレー ヤーを選択した声部に割り当てるか、選択した譜表に割り当てるか (この場合、その 譜表の符尾が上向きの声部に割り当てられます)、または右側のリストの最初の譜表 に割り当てます (この場合も、その譜表の符尾が上向きの声部に割り当てられます)。 右側のリストにまだ譜表が存在しない場合は、譜表が作成され、その譜表の符尾が



上向きの声部にプレーヤーが割り当てられます。

右側のリストの下のアクションバーのボタンを使用すると、譜表の追加、譜表の削除 (その譜表に割り当てられたプレーヤーはすべて左側のリストに戻ります)、または選 択したプレーヤーの削除 (同様にそのプレーヤーを左側のリストに戻します) が行な えます。

手動コンデンシングを指定すると、それが楽譜として意味不明なものになろうと、指定 したそのままの形が実行されます。同じ譜表に割り当てたプレーヤーのうち、符尾が 下向きの声部に属する高位の(番号が小さい)プレーヤーの音符が、符尾が上向き の音符に属する下位の(番号が大きい)プレーヤーの音符より上に繰り返しまたがる 場合であっても、両者の楽譜は同じ譜表にコンデンシングされます。さらに、この2つ のプレーヤーを同じ譜表の同じ声部に割り当てた場合、それらの楽譜は単一の声部 に記譜され、プレーヤー2に属する音符はプレーヤー1に属する音符の上に表示さ れます。同様に、同じ譜表の同じ声部に異なるリズムを持つプレーヤーを割り当てた 場合、それらの音符は単一の声部に記譜されるため、多数のタイが使用されることか ら非常に読みづらくなる場合があります。

手動コンデンシングには高い自由度が与えられているため、慎重に使用してください。 無意味な選択を行なうと、無意味な結果ばかりが表示されます。Doricoの自動処理 は保守的ですが、あらゆる状況で分かりやすく曖昧さをなくすことが意図されていま す。しかし手動コンデンシングを使用すると、分かりにくく曖昧な結果が容易に得られ てしまいます。

コンデンシング方法の変更指示の使用にはなるべく慎重を期し、必要な場合は、求め られる結果を得る上で最小限の変更にとどめることをおすすめします。単にコンデン シンググループを対象に含めるだけにとどめ、オプションの変更や手動コンデンシン グの指定は行なわないことも試してみてください。楽譜のその位置で新しいフレーズ を開始するたけで、必要な結果を得るために十分な場合もあります。

既存のコンデンシング方法の変更を編集: コンデンシング方法の変更ダイアログを確 定すると、組段の一番上の譜表の上にガイドが表示されます。既存のコンデンシング 方法の変更を編集するには、単にガイドをダブルクリックするか、ガイドを選択して [Return] を押します。コンデンシング方法の変更を削除するには、ガイドを選択して [Delete] を押します。

その他のコンデンシングの改善点: Dorico 3.1 では、その他いくつかの改善がコンデ ンシング機能に加えられています。これらについての記載は 20 ページを参照してくだ さい。

#### 強弱記号レーン

強弱記号の再生機能が強化されました。これには強勢の強弱記号、結合式強弱記 号、およびメッサ・ディ・ヴォーチェの段階的強弱記号の自動再生が含まれます。さら

に、再生モードに新たに強弱記号レーンが追加されました。これにより強弱の増減が 時間軸に沿って線でグラフィカルに表され、編集もできます。

強弱記号レーンを表示: 強弱レーンを表示するには、まず再生モードに切り替え、次 に強弱の編集を行なうインストゥルメントトラックを展開します。最後に ✓ ボタンをク リックすると、強弱記号レーンが表示されます。

Dynamics

上図の濃い色で表示された領域は、単一の強弱の変化が効果をおよぼす範囲を表 しています。1 つめの領域はピアノからフォルテへのクレッシェンドを表し、次いでスフ ォルツァンド、メッサ・ディ・ヴォーチェと続いて、最後はピアニッシモへのディミヌエンド となります。

単純に強弱レベルをその場で変化させる局部的強弱記号は、レーンにおいては強弱 線上の 1 つのポイントで表示されます。それぞれの領域には強弱記号を表現する簡 単なテキストによるラベルが付いていることにも注目してください。これにより楽譜上 の位置を把握しやすくなります。

強弱記号レーンには、実際に演奏される強弱を反映したものが表示されます。これは 状況によっては、記譜モードに表示される強弱記号と正確には一致しない場合があり ます。特に複声部に強弱記号を割り当てた場合、これらは再生時には1セットの強弱 として処理されます。それぞれの声部の強弱を個別に再生する必要がある場合、そ のインストゥルメントで声部の個別再生を有効にしてください。

既存の強弱記号の編集:再生モードの強弱記号レーンで強弱線を編集することで、プロジェクトの再生を微調整できます。たとえば段階的強弱記号の開始位置や終了位置、またはメッサ・ディ・ヴォーチェの中央などの強弱レベルに対する編集は、記譜モードの強弱記号の外観には影響しません。しかし、たとえばメッサ・ディ・ヴォーチェの終了位置、またはスフォルツァンドや局部的強弱記号の位置など、強弱の変化の位置に対する編集は、記譜モードで表示される強弱記号の位置および長さに影響を与えます。従って、たとえば強弱記号のピアノに対応するポイントを上にドラッグすると、再生時の強弱レベルを増加させることはできますが、スコア上の強弱記号の外観に変化はありません。

強弱レベルは -6 (最小) から 6 (最大) のレンジで表現され、0 はメゾフォルテに対応 します。強弱記号レーン中央の広い範囲は -3 (*ppp*) から 3 (*fff*) のレンジで使用さ れ、それ以外の使用頻度が低いレンジには、レーン上下の狭い範囲が使用されます。 レーン内でポイントを上下にドラッグすると、現在の強弱レベルがポイントの右側に表 示されます。

強弱記号はタイプ別に異なる方法で編集します。

▶ 局部的強弱記号:上下にドラッグすると、再生時の強弱レベルが変更されますが、

記譜モードの強弱記号の表示には影響しません。左右にはドラッグできません (移動には [Alt]を押しながら左右の矢印キーを使用します)。

- 段階的強弱記号:開始位置または終了位置を上下にドラッグすると、開始位置または終了位置の再生時の強弱レベルが変更されますが、記譜モードの強弱記号の表示には影響しません。開始位置は左右にドラッグできませんが、終了ハンドルを左にドラッグして、最終的な強弱レベルに至るまでを早くすることはできます(終了位置に局部的強弱記号が存在する場合、それより右に終了ハンドルを移動させることはできません)。段階的強弱記号のあとに局部的強弱記号が続く場合、段階的強弱記号の終了位置の強弱レベルを編集しても、局部的強弱記号の強弱レベルは影響されません。
- メッサ・ディ・ヴォーチェ:メッサ・ディ・ヴォーチェの開始位置の強弱レベルは、常に先行する強弱レベルに等しくなるため編集できませんが、クレッシェンドからディミヌエンドまたはその逆の組み合わせの中継点、および終了位置はどちらも、上下にドラッグして再生上の強弱レベルを編集できます。メッサ・ディ・ヴォーチェの中継点および終了位置は、いずれも左右にドラッグして位置を編集できます。この編集は記譜モードの強弱記号の外観に影響を与えます。
- ・ 強勢の強弱記号: 強勢の強弱記号には、編集できるポイントが 4 つあります。始めの強弱レベル、大きい方の強弱レベルに向かう上昇部、大きい方の強弱レベルから終わりの強弱レベルに向かう下降部の開始ポイント、そして終わりの強弱レベルに到達するポイントです。始めの強弱レベルのポイントは上下にドラッグして編集できます。これは終わりの強弱レベルにも影響します。上昇部の後または下降部の前のいずれかのポイントを上下にドラッグすると、大きい方の強弱レベルを編集できます。上昇部および下降部の開始位置と終了位置のポイントを左右にドラッグすると、強勢の強弱記号の再生上の変化の形状を編集できます。この編集により記譜モードの強弱記号の外観が影響されることはありません。強勢の強弱記号の開始位置は、左右にドラッグしての移動はできません(移動には [Alt]を押しながら左右の矢印キーを使用します)。
- 結合式強弱記号:結合式強弱記号には、編集できるポイントが3つあります。始めの強弱レベル、始めの強弱レベルから終わりの強弱レベルに向かって上昇または下降を開始するポイント、そして終わりの強弱レベルです。最初の強弱レベルおよび終わりの強弱レベルは、上下にドラッグして編集できます。結合式強弱記号の開始位置は、左右にドラッグしての移動はできません(移動には[Alt]を押しながら左右の矢印キーを使用します)。しかし上昇または下降の開始ポイントと終わりの強弱レベルは、どちらも左右にドラッグして移動できます。上昇または下降の開始ポイントは、終わりの強弱レベルよりも右にはドラッグできませんが、同じ位置にドラッグして瞬間的な変化にすることはできます。終了位置のポイントは、強弱線上の次の強弱記号より右まではドラッグできません。

メッサ・ディ・ヴォーチェ、強勢の強弱記号、および結合式強弱記号の中継点の位置を より細かく編集するには、ズームインして、より短いリズムグリッドの値を設定してくだ さい。

再生時のみの強弱を追加: ここまではすべて、記譜モードに表示される、つまり印刷 した楽譜に現れる強弱記号の編集について述べてきましたが、再生モードでは、再生 には反映されても楽譜には表示されない強弱を追加することもできます。

鉛筆ツールを使用すると、強弱記号レーンに強弱をフリーハンドで書き込めます。マ ウスボタンを押したままレーンに沿って横にポインターを動かすと、通過したすべての リズムグリッドの表示位置に新規の強弱ポイントが挿入されます。入力を始める前に、 リズムグリッドの解像度を適切な値に設定しておきましょう。初期設定では、作成した ポイントは一定の強弱を保持します (強弱線上の次のポイントまで同じ強弱レベルを 保ちます)。しかしポイントを選択して右クリックのコンテキストメニューから「次のイベ ントまで段階的に変更 (Make Points Linear)」を選択することで、段階的な変化に変 更もできます (強弱線の次のポイントに向かって直線状になめらかに増減します)。

ラインツールを使用すると、開始位置をクリックして終了位置までドラッグするだけで、 ある強弱から次の強弱までの段階的な強弱の移行を入力できます。初期設定では、 開始ポイントは強弱を段階的に変化させ、終了ポイントは一定の強弱を保持します。 しかし、強弱線上の他のポイントと同様、これらは右クリックのコンテキストメニューを 使用して変更できます。

記譜モードで入力した強弱記号を反映する強弱線上のポイントは、再生モードの鉛筆 ツールまたはラインツールを使用して追加したポイントに上書きされると、再生上の効 果を失います。

再生モードのレーン編集における一定に保持のポイントと段階的に変更のポイントに ついての詳細は、27 ページを参照してください。

強勢の強弱記号および結合式強弱記号の再生: Dorico では、強勢の強弱記号 (スフ オルツァンドなど) および結合式強弱記号 (フォルテピアノなど) が自動的に再生に反 映されるようになったとともに、メッサ・ディ・ヴォーチェの段階的強弱記号が正しく反 映されるようになりました (旧バージョンでは、強弱記号による変化の前半しか再生に 反映されませんでした)。またスフォルツァンドの再生時に、再生用の演奏技法 「pt.sforzando」を出力できるようになりました。このため、サンプルライブラリーにス フォルツァンドの演奏技法が含まれている場合は、エクスプレッションマップを使用し てそれを実行できます。

トレモロおよびトリルでの強弱記号: トリルおよびトレモロは、たとえばパーカッションロ ールのように複数の音が個別にトリガーされるものですが、その再生時に段階的強 弱記号が正しく反映されるようになりました。

括弧付きの符頭

### Osteinberg

Dorico 3.1 では、個々の符頭および和音全体を丸括弧または角括弧で囲むための 高度なツールが導入されました。

選択した符頭に括弧を付ける: まず括弧を付ける符頭を 1 つまたは複数選択して、 「編集 (Edit)」▶「符頭 (Notehead)」▶「丸括弧を切り替え (Toggle Round Brackets)」または「角括弧を切り替え (Toggle Square Brackets)」を選択します。 このメニュー項目を頻繁に使用する場合は、「環境設定 (Preferences)」のダイアロ グの「キーボードショートカット (Key Commands)」のページで、これらのメニュー項 目にキーボードショートカットを割り当てることができます。

あるいは、プロパティパネルに追加された「括弧付きの符頭 (Bracketed Noteheads)」グループの新しいプロパティ「括弧スタイル (Bracket style)」をオンにして「丸 (Round)」または「四角 (Square)」のいずれかを選択することで、必要なタイプの括弧を表示できます。

和音に括弧を付ける:和音を構成する符頭には個別に括弧を付けられます。つまり必要に応じて和音のうち1音だけに括弧を付けるということもできます。和音全体に括弧を付けるには、まず和音を構成するすべての符頭を選択します。和音の構成音の 垂直方向の距離によって、和音全体に1組の括弧を使用するか、または2組以上の 括弧を間隔のあいた状態で使用する方が適切であるかが自動的に判断されます。

この際の動作は、浄書オプションに追加された「括弧付きの符頭 (Bracketed Noteheads)」のページの「垂直方向の範囲 (Vertical Extent)」セクションにあるオプ ション「単一の括弧を使用する最大音程: n 度 (Use single bracket for intervals up to and including n staff positions)」によって管理されます。初期設定ではこれ は 8 度、つまり 1 オクターブに設定されています。

また強制的に括弧を分ける場合は、新しい括弧の一番下になる符頭を選択して、プロパティパネルの「括弧付きの符頭 (Bracketed Noteheads)」グループで「括弧を分割 (Break bracket)」をオンにします。

タイでつながれた音符に括弧を付ける: タイでつながれた音符のうち 1 つの符頭だけ に括弧を付けることができなくては困るため、符頭に括弧を付けるコマンドは、浄書モ ードでは選択中の符頭のみ、記譜モードでは選択したタイのつながりの最初の符頭 のみに効果があります。しかしときには、タイでつながれた符頭全体に対し 1 組の括 弧を使用することが必要な場合もあります。この場合は、プロパティパネルの「括弧付 きの符頭 (Bracketed Noteheads)」グループで「タイのつながりの終了位置までの 括弧 (Bracket until end of tie chain)」をオンにします。これにより、閉じる側の括弧 がタイのつながりの最後の符頭の後に配置されます。

形状と位置の調節:丸括弧および角括弧は浄書モードで自由に編集できます。丸括 弧を選択すると、3 つのハンドルが表示されます。上下のハンドルでは括弧の垂直方 向の範囲を調節でき、真ん中のハンドルでは括弧のカーブの度合いを調節できます。

上下のハンドルは、[Alt] を押しながら上下の矢印キーを使用すると移動でき、真ん 中のハンドルは、[Alt] を押しながら左右の矢印キーを使用して移動できます。[Tab] を押すと選択中のハンドルを切り替えられます。これに対し、角括弧を選択したとき表 示されるハンドルは上下の2つで、これは垂直方向の範囲を調節するものです。

括弧全体を移動するには、プロパティパネルの「**括弧付きの符頭 (Bracketed** Noteheads)」のグループで、「左括弧ボディ (L bracket body)」または「右括弧ボデ ィ (R bracket body)」のプロパティを使用します。

浄書オプション:浄書オプションに追加された「括弧付きの符頭 (Bracketed Noteheads)」のページには、符頭の丸括弧および角括弧の包括的なオプションが用 意されています。初期設定は慎重に決定されましたが、括弧の太さや形状の調節が 必要となる場合には、「デザイン (Design)」セクションのオプションを確認してください。

タブ譜の括弧付きの符頭: ギター用の楽譜を標準の譜表とタブ譜の両方で表示して いるときに音符に括弧を付けると、選択中の表示タイプにのみ括弧が表示されます。 タブ譜のフレット番号を選択している場合、括弧はタブ譜にのみ適用されます。標準 の譜表の音符を選択している場合、括弧は標準の譜表のみに適用されます。

タブ譜で和音全体を丸括弧で括る場合、それぞれのフレット番号に個別の括弧を表示することも、和音全体に1つの大きな括弧を使用することもできます。これは、浄書 オプションの「括弧付きの符頭 (Bracketed Noteheads)」のページの「デザイン (Design)」セクションにある「タブ譜の単一のフレット番号に使用される丸括弧の外観 (Round bracket appearance for single fret numbers in tablature)」を使用しま す。

#### 横棒線および垂直線

Dorico 3.1 では、3 種類のラインを作成するための強力な新機能が導入されました。 音符の横に付く垂直線 (アルペジオ記号のように配置)、音符の片側または両側に付 く斜線 (グリッサンドのように配置)、そして譜表の上下、あるいは譜表内の固定された 位置にも配置できる横棒線です。これらのツールの機能を総合すると、さらに多彩な 記譜を行なえるようになります。

大まかには、Dorico における線とは垂直、つまり楽譜内の特定の位置に存在し、その位置の音符または和音に対して配置されるものと、水平、つまり特定の位置から始まり別の位置で終わるもの、このいずれか一方と見なされます。

ラインパネル:記譜モードに新たにラインパネルが追加されました。このパネルは右側のツールボックスの **に** をクリックすることで開けます。パネルは「水平 (Horizontal)」と「垂直 (Vertical)」の 2 つのセクションに分割されています。「垂直 (Vertical)」セクションには、1 つの譜表または複数の譜表にまたがる和音の横に付く 括弧や矢印がまとめて収められています。「水平 (Horizontal)」セクションには、譜表の上下または内側、あるいは音符の片側または両側に付く括弧や矢印、その他のラ



インがまとめて収められています。

垂直線の作成: 1 つの譜表の単一の声部の和音に垂直線を作成するには、垂直線を 追加する和音の 1 つ以上の音符を選択して、ラインパネルの「垂直 (Vertical)」セク ションから、使用するラインの種類をクリックします。ラインは自動的に和音の構成音 すべてを範囲に収めます。

1 つの譜表の 2 つの声部に分かれた音符や和音を範囲に収める垂直線を作成する には、対象とする各声部から 1 つ以上の音符を選択して、使用するラインの種類をク リックします。ラインは選択中の最初の位置に作成され、両方の声部に属する和音の 構成音すべてを範囲に収めます。

複数の譜表にまたがる垂直線を作成するには、一番上の譜表の声部に属する音符 を選択して、[Ctrl] (Windows) または [Command] (Mac) を押しながら一番下の譜 表の声部に属する音符をクリックして選択し、使用するラインの種類をクリックします。 選択した譜表の和音を範囲に収めるラインが作成されます。ラインがまたがる譜表の 数に制限はなく、異なるインストゥルメントに属する譜表も含められますが、異なるプ レーヤーに属するインストゥルメントは含められません。

垂直線の範囲の調節:初期設定では、垂直線は常にそれが属する1つまたは複数 の声部の和音の構成音すべてを範囲に収めます。和音の途中でラインを終わらせる 場合、プロパティパネルに追加された「垂直線 (Vertical Lines)」のグループにある 「上部分 (Top position)」または「下部分 (Bottom position)」のプロパティをオンに します。この2 つのプロパティは、垂直線の上端および下端のデフォルト位置からの 差分となる譜表位置を表します。たとえば「上部分 (Top position)」を「2」増加させる と、ラインの上端が和音の最高音より譜表位置2つ分、つまり1スペース上に移動し ます。

垂直線の並び順:同じ垂直位置に複数の垂直線を作成した場合、それらが表示され る右から左に向けての順番を、プロパティパネルの「**垂直線 (Vertical Lines)」**のグ ループにある「列 (Column)」のプロパティで変更できます。「0」が一番右側で、数値 が上がるほど左側に順番が移動します。

装飾音符と垂直線:初期設定では、装飾音符が先行する音符に垂直線を表示すると、 垂直線は装飾音符の右側に配置されますが、「装飾音符前のライン (Line before grace notes)」をオンにすると、垂直線がその位置にあるすべての装飾音符より左側 に移動します。

垂直線にテキストを追加: 垂直線にテキストで注釈を付ける必要がある場合、プロパ ティパネルの「垂直線 (Vertical Lines)」のグループで「テキスト (Text)」のプロパティ をオンにして、ラインに表示するテキストを入力します。テキストには「垂直線のフォン ト (Vertical Line Font)」のフォントスタイルが使用され、これは「浄書 (Engrave)」ト 「フォントスタイル (Font Styles)」で編集できます。初期設定では、テキストはライン



ボディに対して水平方向に中央揃えされ、下から上に表示されます。

テキストの水平位置を変更して、ラインボディの左側または右側に表示させるには、 「テキストの位置 (Text position)」のプロパティをオンにして「左 (Left)」または「右 (Right)」を選択します。テキストの向きを反転 (上から下に表示) させるには、「反転 (Reverse)」をオンにします。このプロパティには、ラインに終端のキャップがある場合 は、それを反転させる効果もあります。たとえば上向きの矢印の場合、反転させると 下向きの矢印に変わります。

垂直線の外観の上書き: 垂直線の種類はほんの一握りしか用意されていませんが、 ラインボディと終端のキャップを上書きすることにより、外観を大幅にカスタマイズでき ます。

ラインボディ (ラインの本体となる垂直部分) を上書きするには、プロパティパネルの 「垂直線 (Vertical Lines)」のグループで「ラインボディスタイル (Line body style)」 をオンにして、用意された中からいずれかのラインスタイルを選択します。

ラインの片側または両側でキャップを変更または追加するには、「開始位置のキャップ (Start cap)」(ラインの下側用、反転されている場合は逆)または「終端のキャップ (End cap)」(ラインの上側用)のプロパティをオンにして、用意された中からいずれかのフック、矢印、または終止線を選択します。

横棒線の作成: 横棒線を作成する前には、「水平 (Horizontal)」セクション上部の接 続コントロールで使用する接続タイプを設定します。



左から右の順に、ラインの両端それぞれに以下の3つのオプションがあります。

- ・ 符頭に配置 (Attach to notehead): これを選択した側のラインは符頭を基準とする位置に配置されます。ラインの開始側では、ラインの左端が符頭の右側から開始し、ラインの終端側では、ラインの右端が符頭の左側で終了します。ラインの終端が配置された符頭の譜表位置が変わると、ラインの終端の位置も同様に変わります。
- 小節線に配置(利用可能な場合)(Attach to barline (where available)): これを 選択すると、ラインのいずれかの端が小節線と同じ位置にある場合、その位置の 音符、和音、または休符の左側から開始または右側で終了するのではなく、ラインの端が小節線に揃えられます。
- リズムの位置に配置 (Attach to rhythmic position): これを選択した側のラインの端は、同じ位置の音符、和音、または休符の直前から開始または直後で終了し



ます。

上記のオプションは、ラインを作成する前に選択する必要があります。スコア上の既 存のラインを選択してオプションを変更しても効果はなく、変更が反映されるのは次に 作成するラインになります。

「符頭に配置 (Attach to notehead)」を選択している場合、ラインを配置する符頭を 選択して (符頭はそれぞれ異なる声部、異なる譜表、異なるインストゥルメントに属し ていても大丈夫ですが、同じプレーヤーに割り当てられている必要があります)、使用 するラインの種類をパネルからクリックします。開始側の端が符頭に紐づけられ終端 は紐づけられていないラインを作成した場合、初期設定ではラインは水平になり、符 頭の譜表位置に従います。

小節線または特定の位置に配置されたラインについては、ラインを開始する位置にあるアイテムを 1 つだけ選択するか、ラインの意図する長さの両端の位置にあるアイテムを選択するかして、それから使用するラインの種類をパネルからクリックします。

横棒線のデュレーションの変更: 記譜モードで横棒線を選択すると、両端に丸いハン ドルが表示されます。ハンドルをクリックしてドラッグすると、ラインの開始位置または デュレーションを変更できます。他のアイテムと同様、[Alt] を押しながら左右の矢印 キーを使用してライン全体を前後に移動でき、[Shift]+[Alt] を押しながら左右の矢印 キーを使用してラインのデュレーションを変更できます。

横棒線の垂直位置の変更:初期設定では、音符に紐づけられていない横棒線は譜表 の上に配置されます。ラインを譜表の下に配置するには、プロパティパネルの「**横棒** 線 (Horizontal Lines)」のグループで「位置 (Placement)」のプロパティをオンにして、 「下 (Below)」または「**譜表の内側** (Inside staff)」のいずれかに設定します。ラインを 「**譜表の内側** (Inside staff)」に設定すると、初期設定ではラインが第 3 線に中央揃 えで表示されます。ラインの垂直位置を別の譜表位置に移動するには、「開始位置 (Start position)」および「終了位置 (End position)」のプロパティをオンにします。選 択中の音符に紐づけられていない横棒線の位置は、「F」(「編集 (Edit)」 ▶ 「反転 (フ リップ)」のデフォルトのキーボードショートカット)を押して切り替えることもできます。

組段に属する横棒線:初期設定では、横棒線は譜表に紐づけられ、それが属する譜 表にのみ表示されますが、組段に属する横棒線も作成できます。ただしそれを音符に 配置することはできず、それが表示される譜表の上にしか配置できません。組段に属 するラインを作成するには、[Alt]を押しながらパネル内の使用するラインの種類をク リックします。

横棒線の終端の位置:小節線に配置された横棒線は、リピート括弧と同様のルール に従います。それらのラインの終端のフックや終止線は、そこにある小節線の種類に 応じて、常に小節線に対して正しい位置に配置されます。

これに対し、リズムの位置に配置された横棒線は、存在する場合、ラインの終端と同

13 ページ

じ位置にある音符や和音との相対的な位置に配置されます。初期設定では、ライン は最後の音符または和音の直後で終了しますが、そうではなくラインを次の音符また は和音の直前まで伸ばす場合は、プロパティパネルの「横棒線 (Horizontal Lines)」 のグループで「水平終了位置 (Horizontal end position)」のプロパティをオンにして、 「次に続く音符の直前で終了 (End immediately before following note)」に設定し ます。

横棒線のデフォルト位置を決定するのに使用される、間隔に関する各種設定は、浄 書オプションに追加された「ライン (Lines)」のページで行なえます。

横棒線にテキストを追加: 横棒線にテキストで注釈を付ける必要がある場合、プロパ ティパネルの「**横棒線 (Vertical Lines)**」のグループで「テキスト (Text)」のプロパティ をオンにして、ラインに表示するテキストを入力します。テキストには「**横棒線のフォン** ト (Horizontal Line Font)」のフォントスタイルが使用され、これは「浄書 (Engrave)」 ト「フォントスタイル (Font Styles)」で編集できます。初期設定では、テキストはライン ボディに対して垂直方向に中央揃いで表示されます。

テキストの垂直位置を変更して、ラインボディの上または下に表示させるには、「テキ ストの位置 (Text position)」のプロパティをオンにして「上 (Above)」または「下 (Below)」を選択します。

横棒線の外観の上書き: ラインボディ (ラインの本体となる水平部分) を上書きするに は、プロパティパネルの「**横棒線 (Horizontal Lines)**」のグループで**「ラインボディス** タイル (Line body style)」をオンにして、用意された中からいずれかのラインスタイ ルを選択します。

ラインの片側または両側でキャップを変更または追加するには、「開始位置のキャップ (Start cap)」(ラインの左端、反転されている場合は逆)または「終端のキャップ (End cap)」(ラインの右端)のプロパティをオンにして、用意された中からいずれかの フック、矢印、または終止線を選択します。

浄書モードでのラインの編集: 浄書モードでは、横棒線と垂直線の両端にハンドルが 表示され、[Alt] を押しながら矢印キーを使用して、終端の位置を自由な方向に微調 整できます ([Ctrl] または [Command] キーを追加すると、ラインの移動幅を大きくで きます)。[Tab] を使用すると、ライン両端のハンドルから反対のハンドル、そしてライ ンボディへと選択を順番に切り替えられます。ラインボディを選択中は、[Alt] を押しな がら矢印キーを使用してライン全体を移動できます。

音符に紐づけられたラインのコピーアンドペースト: 音符に紐づけられたラインを楽譜 の別の位置にコピーアンドペーストするには、ラインが紐づけられている音符も選択し てコピー元に含める必要があります。



#### 改善点

#### 臨時記号

臨時記号の角括弧:臨時記号を丸括弧だけではなく角括弧でも囲めるようになりました。「臨時記号 (Accidental)」のプロパティには、「表示 (Show)」、「非表示 (Hide)」、 「丸括弧 (Round brackets)」および「角括弧 (Square brackets)」の選択肢ができ ました。またハーモニクスの符頭の臨時記号についても、「ハーモニクス (Harmonic)」 グループの「臨時記号 (Accidental)」のプロパティを使用すると、丸括弧または角括 弧で囲めます。(STEAM-10059)

モダニストのデュレーションのルール使用時の親切臨時記号:一般的な慣習による臨時記号のデュレーションのルールにおける親切臨時記号のオプションのサブセットが、記譜オプションの「臨時記号 (Accidentals)」のページにある「モダニスト (Modernist)」のセクションに追加されました。

- 同一小節内にある異なるオクターブの音符 (Notes at a different octave within the same bar)
- 次の小節内にある同じオクターブの音符 (Notes at the same octave in the following bar)
- 次の小節内にある異なるオクターブの音符 (Notes at a different octave in the following bar)

これらの新オプションによって、フランスの出版社「Durand Salabert Eschig」の編集 ガイドラインの要件を満たせるようになります。(STEAM-9096)

#### アーティキュレーション

譜表に対するアーティキュレーションの位置:浄書オプションの「アーティキュレーショ
ン (Articulations)」のページの「垂直位置 (Vertical Position)」セクションには、マ
ルカートやスタッカティッシモのように 1 スペースより高さの大きいアーティキュレーシ
ョンを譜表の内側に表示するかどうかを決定できるオプション「諸表内のより大きなア
ーティキュレーションの位置 (Position of larger articulations in the staff)」があり
ましたが、これは廃止され、アーティキュレーションごとに譜表の内側に表示するかど
うかを指定できる新しいセクション「詳細設定 (Advanced Options)」に置き換えられ
ました。(STEAM-9892)

タイでつながれた音符に対するアーティキュレーションの位置: タイのつながりの開始 位置と終了位置のどちらにアーティキュレーションを表示するか指定できる「タイのつ ながりでの位置 (Pos. in tie chain)」のプロパティは、レイアウトごとに異なる設定が できなくなったため、1 つのレイアウトでこれを設定または値を変更すると、指定したア ーティキュレーションを表示するすべてのレイアウトが影響を受けます。(STEAM-9506)



小節線

短い小節線: 礼拝音楽では、譜表の中央または上部を区切る短い小節線がさまざま な形で使用され、通常は詠唱の後に続くフレーズの前に短い、または長い休止を入 れることを表します。記譜モードの「小節と小節線 (Bars and Barlines)」パネルの 「小節線 (Barlines)」セクションに、小節線タイプ「短線 (上) (Short (top))」が新たに 追加されました。既存の短い小節線 (譜表の中央 2 間を区切るもの) に変更はなく、 新しい「短線 (上) (Short (top))」の小節線は、譜表の上 2 間を区切ります。 [Shift]+[B] のポップオーバーに「shorttop」と入力することでも、新しい小節線タイプ を作成できます。(STEAM-9953)

大括弧 (ブラケット) と中括弧 (ブレイス)

レイアウトごとの括弧のアプローチ: 浄書オプションの「大括弧と中括弧 (Brackets and Braces)」のページの「アプローチ (Approach)」セクションに収められていたオ プションは、レイアウトオプションの新ページ「大括弧と中括弧 (Brackets and Braces)」に移動しました。ここではレイアウトごとに、どのように譜表に大括弧と中括 弧を付けるか選択できます。Doricoの旧バージョンで作成したプロジェクトを開くと、 プロジェクトの外観が変わらないように、既存の浄書オプションがすべてのレイアウト に適用されます。逆に、Dorico 3.1 で保存したプロジェクトを旧バージョンで開いた場 合、大括弧と中括弧には工場出荷時の初期設定が使用されます。

この変更によって、「副括弧グループの譜表が1つだけ表示される場合 (When only one staff of sub-bracketed group is shown)」のオプションの機能信頼性が向上し、旧バージョンでは一部の譜表に表示されなかった副括弧が表示されるようになりました。

範囲の高さに基づく中括弧の選択: Dorico の初期設定の音楽フォント Bravura には 中括弧のデザインが 4 種類用意されており、これは中括弧に括られる範囲の一番上 の譜表の第 5 線から一番下の譜表の第 1 線までの距離に基づいて、自動的に切り 替わります。浄書オプションの「大括弧と中括弧 (Brackets and Braces)」のページ の「デザイン (Design)」セクションに新しく「詳細設定 (Advanced Options)」のサブ セクションが追加され、ここでは中括弧の 4 種類のデザインそれぞれを使用する高さ のしきい値を設定できます。追加オプション「「中括弧 (特大)」の最大スパンより大き いスパンには平坦な中括弧を使用します (Use flat brace for span larger than maximum 'Larger brace' span)」は、初期設定ではオンになっており、これは非常 に高さのある中括弧に平坦な中括弧のデザインを使用しないよう指定するためのも のです。(STEAM-9889)

コードダイアグラム

ユーザー定義されたコード形状を対応させる: コードに不可欠と見なされる音符が 1 つ以上省略された (たとえばマイナー 7th コードから短3 度が省略された) オリジナル

### Osteinberg

のコード形状を定義した場合、たとえ不可欠な音符が欠けているとしても、所定のコードに対応するコード形状の候補として、このコード形状も表示されるようになりました。つまり、類似したデフォルトの形状が候補に表示されない場合であっても、オリジナルのコード形状は表示されます。(STEAM-9808)

さらにユーザー定義されたコード形状は「コードダイアグラムを選択 (Choose Chord Diagram)」のダイアログでは異なる色で表示されるため、自作したコード形状を容易 に識別できます。(STEAM-9821)

バンジョーのコードダイアグラム: バンジョー用のコード形状は 4 本の完全な長さの弦 のみフレットを押さえ、5 番フレットから始まる 5 本めの弦はフレットを押さえないのが 一般的です。このため Dorico では、バンジョー用のコードダイアグラムの表示に 4 本 の完全な長さの弦のみを使用するようになりました。(STEAM-9842)

コードダイアグラムの開始フレット: Dorico の初期設定では、コードダイアグラムの開 始フレットの表示にはアラビア数字に末尾テキスト「fr.」を付けたものが使用され、た とえば「3 fr.」とダイアグラムの右側に表示されます。一部の出版物には、フレット番 号に「III」などのローマ数字を使用し、ダイアグラムの左側に表示するものもあります。 このシステムを使用する場合、グリッドの一番上のフレットにラベルを付けるのではな く、それ以外のフレットを指示する場合もあります。

この表記規則に対応するための新しいオプションが、浄書オプションの「コードダイア グラム (Chord Diagrams)」のページの「フレット番号 (Fret Numbers)」セクションに 追加されました。フレット番号を隣に表示するフレットを指定するには、浄書モードでコ ードダイアグラムを選択してダブルクリックするか [Return] キーを押して「コードダイ アグラムの編集 (Edit Chord Diagram)」ダイアログを開き、「開始フレット番号のオ フセット (Starting fret number offset)」の値を変更します。(STEAM-9809)

コードダイアグラムの向き: 一部のギター教則本には、コードダイアグラムをナットが 上の縦向きではなく、ナットが左の横向きにして書くものがあります。新しいオプション 「向き (Orientation)」では、プロジェクト中のコードダイアグラムを縦向きにするか横 向きにするか指定できます。(STEAM-9866)

コードダイアグラム編集時の弦のチューニング:浄書モードでコードダイアグラムの編 集画面を開くと、エディター上部には各弦を押さえた結果のピッチの上に、括弧付きで 開放弦のピッチが表示されます。(STEAM-9978)

改良されたコードダイアグラムエディター:「浄書 (Engrave)」▶「コードダイアグラム (Chord Diagrams)」が拡張され、コード形状のライブラリーの閲覧をより効率的に行 なえるようにしました。ダイアログ左上角の「カテゴリー (Category)」メニューでは、想 定するインストゥルメントの弦の本数 (4 本、5 本または 6 本) に従いコード形状を確 認できます。「カテゴリー (Category)」メニューの下のリストには、その弦の本数に該 当するインストゥルメントのすべてのコード形状がリストアップされます。これには工場

### Osteinberg

出荷時の初期設定ライブラリーと、現在のプロジェクトで編集または定義したオリジナ ルのコード形状が入り交じった形で表示されます。

ライブラリーのそれぞれのコード形状に選択されているコード名には、それぞれを一番シンプルな形で使用した場合、またはナットに一番近いポジションが反映されています。コード形状の多くは、開放弦をバレーで押さえることでインストゥルメントのネックに沿って移動できます。たとえば「E major, open position」のコード形状は、ナット側の最も近くで押さえたフレット位置の1つ下のすべての弦をバレーで押さえながらネックに沿って上に移動させることで、他のメジャーコードにも使用できます。そのため、たとえば「F major, open position」はリストに含まれません。このコードは、「E major, open position」のコード形状をネックに沿って上に移動することで得られるためです。「チューニング (Tuning)」のドロップダウンを使用すると、選択中の弦の本数で利用できるさまざまなチューニング方法を使用した場合の、選択したコード形状から得られるコードを確認できます。

コード形状リスト下部のアクションバーを使用すると、コード形状を新規作成できます。 「デフォルトとして保存 (Save as Default)」ボタン (星アイコン) をクリックすると、選択 しているユーザー定義のコード形状がコード形状のデフォルトライブラリーに追加され、 以降作成するすべての新規プロジェクトで使用できるようになります。星アイコンは、 選択中のコード形状がデフォルトとして保存されていない場合は中抜きで表示されま す。選択中のオード形状がデフォルトとして保存されていると、星アイコンは塗りつぶ されて表示されます。保存したデフォルトからコード形状を削除するには、「デフォルト として保存 (Save as Default)」ボタンを再度押します。星アイコンの表示が中抜きに 戻り、コード形状がデフォルトから削除されたことを示します。

削除できるのはユーザー定義のコード形状のみです。それ以外は「削除 (Delete)」ボタンが無効になります。

使用する指が 3 本に収まらないコードダイアグラムは、ネックに沿って上下に移動す ることは通常できません。そのようなコード記号の移調が許可される設定になってい る場合、「コードダイアグラム (Chord Diagrams)」ダイアログに設定の見直しを促す 警告が表示されます。(STEAM-9976, STEAM-9983, STEAM-10003)

あるコード形状を他のコードダイアグラムに適用: コードダイアグラムをカスタマイズし た場合 (異なるコード形状に切り替えたり、浄書モードでコード形状を編集したりなど)、 「編集 (Edit)」▶「コードダイアグラム (Chord Diagrams)」▶「マッチするコード記号 に形をコピー (Copy Shape to Matching Chord Symbols)」を選択すると、共通の ギターチューニングを使用するインストゥルメントの同じコードに表示するすべてのコ ードダイアグラムに、カスタマイズした内容を反映できます。(STEAM-10000)

コード記号

ローカルコード記号: Dorico のコード記号は組段に紐づけられています。つまりそれ

ぞれのコード記号を一度入力するだけ、選択したインストゥルメントのパートに自動的 に表示されます。しかし状況次第では、アンサンブルの特定のインストゥルメントに異 なるコード記号を表示する場合もあります。たとえば、ギタリストにルートのない特定 のボイシングを指定する場合などです。これに対応するために、Dorico 3.1 にはロー カルコード記号の機能が導入されています。これは組段ではなく、個別のインストゥル メントに紐づけられるものです。インストゥルメントにはグローバル、つまり組段に紐づ けられたコード記号が基本的には表示されますが、ローカル、つまりインストゥルメン トに紐づけられたコード記号が楽譜の同じ位置に存在する場合は、ローカルコード記 号が表示されます。

ローカルコード記号を入力するには、通常通り [Shift]+[Q] を押してコード記号ポップ オーバーを開き、[Alt] を押しながら [Return] を押してポップオーバーを確定します。 ローカルコード記号を連続して入力する場合は、ポップオーバーが開いている間に [Alt]+[L] を押して、ローカルコード記号入力モードをロックできます。グローバルコー ド記号入力モードに戻すには、ポップオーバーが開いている間に [Alt]+[G] を押しま す。[Alt] を押している間はポップオーバーのモードが反転します。作成されるコード 記号がグローバルになるかローカルになるかに応じて、ポップオーバーに表示される アイコンが変化します。





インストゥルメントに紐づけられたコード記号が入力されたプロジェクトを Dorico 3.0 以前で開いた場合、インストゥルメントに紐づけられたコード記号は表示されません。

そのあとにプロジェクトを編集して再保存すると、これらのコードはプロジェクトから削除されます。(STEAM-9825)

リモートキーの異名同音の表記: 浄書オプションの「コード記号 (Chord Symbols)」 のページのオプション「コードのルート音およびオンコードの異名同音の表記 (Enharmonic spelling for chord roots and altered bass notes)」は、コードのル ートが E♯ および B♯ になる場合、それぞれ簡略化して F および C と表示させられる ものですが、Fb および Cb にも適用されるようになりました。(STEAM-9908)

add 音とオルタレーション: 浄書オプションの「コード記号 (Chord Symbols)」のペー ジの「オルタレーション (Alterations)」セクションに、新しいオプション「add された音 の外観 (Appearance of added notes)」が追加され、音度へのオルタレーション (こ れはより低い音度がコードに存在することを暗に示すもので、指定がなければオルタ レーションもありません) と add された音の両方が存在するコード記号の扱いを指定 できるようになりました。(STEAM-9000)



コンデンシング

サイレントのプレーヤー:記譜オプションの「コンデンシング (Condensing)」のページ の「サイレントのプレーヤー (Inactive Players)」のセクションに、既存のオプションに 付随する形で新しいオプションが追加されました。既存のオプション「組段全体でサイ レントのプレーヤーのコンデンシング (Condensing for players inactive for the whole system)」ではサイレントのプレーヤーについて、アクティブなプレーヤーと合 わせて表示する (つまりアクティブなプレーヤーと同様の扱いとなる) か、独自の譜表 に割り当てられる (空白の譜表を非表示にする設定であれば非表示になる) か、同じ コンデンシンググループの譜表に譜表ラベルのみ含められるか、指定できます。

新しいオプションは、コンデンシンググループに属する1人以上のプレーヤーが、組 段の一部のみでサイレントになる状況の扱いを指定するものです。つまり簡単に言う と、サイレントのプレーヤーの休符をアクティブなプレーヤーの音符に合わせて表示 するか、それとも休符を非表示にしてアクティブなプレーヤーの音符のみを表示する か指定できます。休符を非表示にすると、アクティブなプレーヤーの音符は譜表上に 単一の声部として自然な符尾の方向で記譜されるとともに、サイレントのプレーヤー の休符が非表示になる範囲の開始位置には常にプレーヤーラベルが追加され、その 位置でどのプレーヤーがアクティブであるかが明確に表示されます。逆にサイレント のプレーヤーの休符を表示する場合は、譜表に割り当てられたすべてのプレーヤー が音符または休符いずれかの形で記譜されるため、プレーヤーラベルを表示する必 要はありません。したがって、プレーヤーラベルと休符の表示頻度のバランスに応じ て選択を変更できます。

メインオプションは「組段の一部でサイレントのプレーヤーのコンデンシング (Condensing for players inactive for some of the system)」です。



「休符を非表示にし、アクティブのプレーヤーをラベル付け (Hide rests and label active player)」を選択すると、後続の 2 つのオプションで休符が非表示になる状況 を指定できます。

 「サイレントのプレーヤーの休符を非表示にする場合 (When hiding rests for inactive players)」は、休符を非表示にするのは休符が小節線の位置で始まる か小節線の位置で終わる場合のみ (「小節の開始位置と終了位置にある休符の みを非表示 (Hide rests only at the start or end of bars)」) とするか、どの位 置の休符でも非表示にできる (「すべての休符を非表示 (Hide rests at any position)」) とするか指定できます。一部の出版物では、サイレントのプレーヤー

の休符は小節の開始位置または終了位置にあるもののみ非表示にするのが編 集上の習慣となっています。これに即した休符とプレーヤーラベルの表示頻度の 最適なバランスを得るには、「小節の開始位置と終了位置にある休符のみを非表 示 (Hide rests only at the start or end of bars)」を選択します。

一部の出版物では、サイレントのプレーヤーは休符が一定以上の長さを持つ場合にのみ非表示にするのが編集上の習慣となっています。たとえば、プレーヤーの休みが1拍か2拍しかない場合は休符を表示し、これより長くなる場合のみ休符を非表示にすることが好まれます。「非表示を許可する休符の範囲の最小値(Minimum length of range of rests to allow hiding)」を使用すると、非表示になる休符の長さの最小値を指定できます。初期設定ではどの長さの休符でも非表示になりますが、楽譜の状況によっては、その位置で有効な拍子による1拍か2拍に最小値を設定するのが最適となる場合もあります。

単独のプレーヤーのプレーヤーラベル:浄書オプションの「コンデンシング (Condensing)」のページに新しいオプション「シングルプレーヤー番号の後に追加 (Appended after single player number)」が追加され、単独のプレーヤー番号の 後には「1.」のようにピリオドを追加しつつ、2 つ以上のプレーヤー番号の後にはピリ オドを追加せず「1.2」のように表示できるようになりました。これはゴールド著「Behind Bars」の推奨事項に合致するものです。(STEAM-9868)

類似しないインストゥルメントのプレーヤーラベル:異なるインストゥルメントからなるカ スタムのグループにコンデンシングを実行するとき、ラベルにインストゥルメントの略 称と、必要に応じて番号を追加したものを使用するようになりました。(STEAM-9966)

カスタムのコンデンシングを行なうグループの譜表ラベル: それぞれ同一のインストゥ ルメントを使用する複数のカスタムグループ (たとえば「Horns 1+3」と「Horns 2+4」) にコンデンシングを実行して得られた譜表が複数ある場合、浄書オプションの「**譜表ラ** ベル (Staff Labels)」のページの「同種のソロ楽器が隣接する場合の譜表ラベル (Staff labels for identical adjacent solo instruments)」のオプションに従い、譜 表ラベルをグループ化できるようになりました。(STEAM-9903)

譜表ラベルおよびプレーヤーラベルにおけるローマ数字とアラビア数字: コンデンシン グされたプレーヤーの譜表ラベルおよびプレーヤーラベルは、浄書オプションの「 **諸 表ラベル (Staff Labels)**」のページの既存のオプションによる、アラビア数字とローマ 数字のどちらを使用するかの指定に従うようになりました。(STEAM-10089)

コンデンシングされた4部合唱の楽譜の音部記号: 声楽のテナーとバスからなるカス タムのグループをコンデンシングした場合、テナーパートのオクターブ移調付きト音記 号ではなく、正しくバスパートのへ音記号が使用されるようになりました。(STEAM-9823)



#### 浄書モード

ドラッグ方向の制限: 浄書モードでアイテムをドラッグして表示位置を調節するとき、ド ラッグを開始してから [Shift] を押すと、アイテムの移動がドラッグしている方向(上 下左右のいずれか)に制限されます。

ポジションのリセット: 浄書モードで削除できない、つまり区切り、コメント、コンデンシ ング方法の変更、および音符のスペーシングの変更以外のアイテムを選択して [Delete] キーを押すと、「編集 (Edit)」▶「ポジションをリセット (Reset Position)」を 選択したのと同様に、アイテムの表示オフセットが削除されます。

#### フィンガリング

ギターの左手親指: ギターやその他のフレット楽器に左手のフィンガリングを入力する際、[Shift]+[F] のポップオーバーに「t」を入力して、左手の親指を表す大文字の「T」 を表示できるようになりました。(STEAM-9886)

開放弦の指示記号: 浄書モードの「弦の指示記号 (String Indicators)」のページの 「開放弦の外観 (Open string appearance)」のオプションに追加された「指示記号 がゼロ (Zero as indicator)」を選択すると、丸に囲んだ数字のゼロを表示できるよう になりました。(STEAM-9634)

間に中央揃えするフィンガリング:浄書オプションの「フィンガリング (Fingering)」のペ ージの「位置 (Position)」セクションのオプション「符頭の左側にあるフィンガリングの 衝突回避 (Collision avoidance for fingerings to the left of noteheads)」に、新 たに「垂直方向にオフセット、間に配置 (Offset vertically, allowing in spaces)」の 選択肢が追加されました。このオプションを選択すると、符頭の左側にあるフィンガリ ングは、常に上下にずれて譜表線に中央揃えされるのではなく、できるだけ間に中央 揃えで配置されます。(STEAM-9959)

ギターのタブ譜

ベンドの連続: リリースを介さず複数のベンドが連続する場合、ベンドはタブ譜上で 次々とひとつながりになったベンドとして表示されます。浄書モードではひとつながり のベンドをそれぞれ個別に編集できます。

ビブラートバーの記譜:記譜モードの装飾音パネルには「ギター (Guitar)」セクション が新しく追加され、ギターベンドを作成するボタンがここに移動するとともに、ビブラー トバー記号を初めてサポートするいくつかの新オプションが追加されました。ビブラー トバーによるベンドを作成すると、タブ譜には斜線として表示されます。通常この線は 下向きに、タブ譜の最低弦の下まで伸ばされますが、上向きにベンドさせることもでき、 このとき線は上向きに、タブ譜の最高弦の上まで伸ばされます。

既存のフィンガリングによるギターベンドは、プロパティパネルの「**ギターベンド** (Guitar Bends)」セクションにある「**ビブラートバーを使用 (Use vibrato bar)」**のプロ



パティをオンにすることで、ビブラートバーによるベンドに変換できます。

装飾音パネルの「ギター (Guitar)」セクションのその他のオプションには、ビブラート バーを使用する範囲を示す破線を作成できるものに加えて、ビブラートバー (ディップ) とビブラートバー (スクープ) があります。ビブラートバー (ディップ) は、ディップに使用 される音程を半ステップ (半音) の数で V 型の記号の上に表示します。音程は、プロ パティパネルの「装飾音 (Ornaments)」のグループにある「音程 (Interval)」のプロパ ティで調節できます。

#### ハーモニクス

ハーモニクスの再生: 自然ハーモニクスと人工ハーモニクスが正しいピッチで再生されるようになるとともに、再生用の演奏技法「pt.naturalHarmonic1」を出力するため、 再生デバイス (NotePerformer など) がハーモニクス用の専用サウンドを内蔵してい る場合、それが使用されます。

自然ハーモニクス: 開放弦のタッチポイントを表す 1 つの菱形符頭が表示される、自然ハーモニクスの記譜の扱いが改善されました。Dorico はそのピッチを演奏できる 一番低い弦に対応するタッチ位置を推測するようになりました (記譜されるタッチポイントによっては、それより低い弦のより高い部分音、または 1 つ高い弦のより低い部 分音を表す場合もあるため)。これはプロパティパネルの「弦 (String)」のプロパティで 上書きできます。

#### 歌詞

垂直位置調整の維持: 浄書モードの歌詞のラインの垂直位置調整が、楽譜の編集に よるレイアウトの配置設定の変化に対し、維持されやすくなりました。詳細は 29 ペー ジの譜表のスペーシングを参照してください。(STEAM- 9772)

歌詞のスペーシング: Dorico では、音符の水平方向のスペーシングを実行するとき、 歌詞の水平方向のスパンと位置が高度な方法で調整されますが、なかには歌詞付き の楽譜のスペーシングは手動で行なうことを好む楽譜製作者もいます。そのような製 作者のために、レイアウトオプションの「音符のスペーシング (Note Spacing)」のペ ージに、新しいオプション「歌詞用のスペースを作成 (Make space for lyrics)」が追 加されました。歌詞の水平方向のスペースの割り当てを手動で行なう場合は、このオ プションをオフにします。ただし、手動での歌詞のスペーシングに時間をかけるつもり がない場合、このオプションをオフにしてしまうと楽譜が非常に読みづらくなるだけな ため、注意が必要です。

#### マーカーおよびタイムコード

組段の上または下のタイムコード: レイアウトオプションの「マーカーおよびタイムコード (Markers and Timecode)」のページに、新しいオプション「タイムコードを表示 (Show timecode)」が追加され、タイムコードの表示位置を「タイムコード譜表の下 (Below timecode staff)」(既存の動作) と「組段の開始位置の上または下 (Above

or below start of system)」 (タイムコードは各組段の開始位置に表示され、タイム コードの譜表を表示する必要がありません) から選べるようになりました。新しいオプ ション「**組段の開始位置のオフセット (Offset at start of system)」**を使用すると、組 段の開始位置に表示されるタイムコードのデフォルト位置を調節できます。 (STEAM-9909)

小節を削除する際にマーカーを残す: システムトラックまたは [Shift]+[B] のポップオ ーバーを使用して小節を削除するとき、削除される小節にマーカーが含まれていても、 マーカーは削除されないようになりました。(STEAM-10011)

#### 音楽フォント

Petaluma Text による臨時記号: Petaluma Text によるフラット記号 (U+266D)、ナチュラル記号 (U+266E) およびシャープ記号 (U+266F) の文字のサイズと位置が改善されました。

Bravura による臨時記号: Bravura および Bravura Text がバージョン 1.32 にアップ デートされました。このアップデートでは、臨時記号の角括弧のサイズ変更と、 Extended Helmholtz-Ellis Just Intonation の臨時記号に含まれる一部の臨時記号 のグリフ登録の調整が行なわれました。

#### MusicXML の書き出し

臨時記号: 臨時記号が、MusicXML にサポートされる微分音の臨時記号も含めて、 書き出されるようになりました。(STEAM-3104、STEAM-3109)

アーティキュレーション:アーティキュレーションが MusicXML に書き出されるようになりました。(STEAM-3101)

コード記号: コード記号が MusicXML に書き出されるようになりました。(STEAM-6094)

インストゥルメントの移調: すべての音符が移調音で正しく書き出されるようになり、 MusicXML ファイル書き出し時に移調楽器が正しく扱われるようになりました。 (STEAM-3114)

ジャズアーティキュレーション: ドイト、フォール、スクープ、およびプロップのジャズア ーティキュレーションが MusicXML に書き出されるようになりました。(STEAM-3101)

リハーサルマーク: リハーサルマークが MusicXML に書き出されるようになりました。 (STEAM-4544)

#### MusicXML の読み込み

臨時記号: 4 分音やその他の 12-EDO に属さない臨時記号の読み込みが改善され ました。(STEAM-3109)

#### 音符の入力

音符と和音の試聴:スコア上の音符を選択したとき、記譜上の強弱記号を反映して再

生されるようになりました。音符の試聴は一定の強弱で再生される方が好ましい場合 は、環境設定の「音符の入力と編集 (Note Input and Editing)」のページの新しいオ プション「選択した音符の再生に一定のボリュームを使用 (Use fixed volume to play selected notes)」をオンにして、0 (最小) から 127 (最大) の範囲でボリューム を指定します。さらに、有音程楽器の音符を選択したとき、該当する演奏技法を反映 して再生されるようになりました。たとえば弦楽器で「pizz.」の演奏技法のあとにある 音符を選択すると、再生で使用されるピチカートのサウンドを使用して試聴できるよう になっています。これは今のところ、再生上のピッチが異なるハーモニクスには対応し ていません。ハーモニクスの符頭を選択すると、書き込まれたピッチが常に再生され ます。

打楽器キットで選択した音符を試聴するとき、正しい演奏技法が再生される信頼性が 向上しました。さらに音符の入力中、[Shift]+[Alt] を押しながら矢印キーの上下を使 用して次に入力する音符の演奏技法を変更すると、切り替えるたびに選択された演 奏技法の試聴が再生されます。(STEAM-9150, STEAM-10137)

貼り付け時の上書き: Dorico の旧バージョンでは、音符以外のアイテムのコピーアン ドペーストの動作は、ときに予測困難でした。おおまかに述べると、デュレーションを 持つアイテム (段階的強弱記号、トリル、ペダル線、延長線付きの歌詞など) は削除さ れますが、デュレーションを持たないアイテムの多く (局部的強弱記号、モルデント、1 つの音符に付く歌詞の 1 音節など) は残りつつ、Dorico ではその種のアイテムは 1 か所に 1 つしか許可されないため、一部は上書きという本来の動作に従っていました。 今回のアップデートで、より一貫した動作に変更されました。デュレーションを持たな いアイテムは、同じ位置に同種のアイテムがペーストされると上書きされますが、さら にペースト先の範囲にある同種のアイテムはすべて削除され、コピー元にあったアイ テムのみが残るように貼り付けられます。(STEAM-6557, STEAM-6564)

移調時に臨時記号を単純化:「記譜 (Write)」▶「移調 (Transpose)」に、新しいオプ ション「ダブルまたはトリプルシャープ/フラットを避けるように書き換え (Respell to avoid double and triple sharps and flats)」が追加されました。12-EDO と互換性 のある調性システムで記譜された楽譜を移調するとき、音符の表記に二重および三 重臨時記号の使用を禁じ、かわりに音階 1 つ分の音名を変更して標準の臨時記号を 使用する表記に調整するには、このオプションをオンにします。

このオプションは、実際に楽譜を移調せずユニゾンの音程で移調を行なうことで、臨時記号を単純化するためにも使用できます。(STEAM-9900)

タイのつながりの中の符頭を書き換え: 浄書モードで、タイのつながりに含まれる個々 の符頭の異名同音の表記を変更できるようになりました。タイのつながりの中の表記 を変更する符頭を選択し、キーボードショートカット [Alt]+[=] で上の音符を使用して 書き換え、[Alt]+[-] で下の音符を使用して書き換えを行ないます。(STEAM-4699)

重なり合いの削除:新コマンド「記譜 (Write)」▶「デュレーションを編集 (Edit Duration)」▶「次の音符まで短縮 (Shorten to Next Note)」が追加されました。これ は次の音符の開始位置より先まで伸びている音符を、次の音符に隣接する長さまで 短くすることで同じ声部の重なり合う音符部分を削除する機能です。(STEAM-9956) 無音程打楽器の演奏技法の入力:環境設定の「音符の入力と編集 (Note Input and Editing)」のページに、打楽器キット用と 1 線譜を使用する打楽器用にそれぞれ新し いオプション「演奏技法を選択するキーの数 (Number of keys for techniques)」が 追加されました。初期設定では、現在の打楽器にマッピングされている各種の演奏技 法を実行するために、1 オクターブの音符が割り当てられていますが、演奏技法の数 が多いインストゥルメントに対してこれは十分ではない場合があります。この場合、各 種の演奏技法を指定するために、2 オクターブ以上の割り当てを指定できます。 (STEAM-10002)

打楽器キットの異なるインストゥルメント間を移動するとき、インストゥルメントごとに最 後に選択していた演奏技法を記憶するようになりました。これにより、キット内の別の インストゥルメントに移動して元のインストゥルメントに戻ったときに、そのインストゥル メントで最後に選択していた演奏技法に復帰します。打楽器キットに共通の演奏技法 セットを持つ複数のインストゥルメントがある場合 (たとえばマーチングスネアドラムや テナードラムのセットなど)、キット内のインストゥルメント間を移動するとき、移動前の インストゥルメントで選択した演奏技法が移動後のインストゥルメントの同じ位置にマッ ピングされている場合、演奏技法の選択は移動後のインストゥルメントに対し保持さ れます。(STEAM-9798)

ページレイアウト

マスターページのセットの読み込みと書き出し: 浄書モードの右側のパネルの「マスタ ーページのセット (Master Page Sets)」セクションのアクションバーに新しく追加され たボタンを使用して、マスターページのセットをプロジェクトから書き出して別のプロジ ェクトに読み込ませることができるようになりました。(STEAM-10062)

マスターページの楽曲フレーム: Dorico の旧バージョンでは、マスターページは相互 の互換性を保つために、共通の楽曲フレーム (MA、MH など) を持つだけでなく、そ れぞれの楽曲フレームチェーンがすべてのマスターページに同じ数のフレームを持つ ことも必要とされました。今回のアップデートでこの条件が緩和されました。今後、楽 曲フレームチェーンがすべてのマスターページに同じ数のフレームを持つ必要はあり ません。それぞれのマスターページに表示されるそれぞれの楽曲フレームチェーンに 1 つ以上の楽曲フレームが紐づけられていれば十分です。(STEAM-9858)

インストゥルメント変更の移行部分:同じ譜表上の2つのインストゥルメント間の移行 ポイントは通常、元のインストゥルメントが演奏を終わらせる小節を埋めるのに必要な 体符が正しく記譜されるように、次の小節線に向かってスナップされます。しかし今回 のアップデートに至るまで、このスナップ動作はグローバル(組段に紐づけられた)拍 26ページ Steinberg Media Technologies GmbH

子記号を使用するプロジェクトでなければ発動せず、プロジェクトにローカル (個々の インストゥルメントに紐づけられた) 拍子記号が 1 つでも存在するプロジェクトでは、イ ンストゥルメント移行ポイントのスナップ動作はすべて無効になりました。Dorico 3.1 では、ローカル拍子記号が存在する場合であっても、インストゥルメント移行ポイント を元のインストゥルメントの次の小節線に向かってスナップさせることで、この問題に 対処しています。(STEAM-9865)

#### ピアノのペダリング

リテイクの配置: 浄書オプションの「ペダル線 (Pedal Lines)」のページにある「水平位置 (Horizontal Position)」セクションに、新しいオプション「符頭に対するリテイクの 位置 (Position of retake relative to notehead)」が追加され、ペダルのリテイクを 符頭の左揃えにするか、中央揃えにするか指定できるようになりました。(STEAM-9910)

#### 演奏技法

デフォルトのデュレーション: すべての演奏技法が、記号の繰り返しか Dorico 3.0 か ら追加された延長線のいずれかを使用してデュレーションを表示できるようになった ため、「浄書 (Engrave)」▶「演奏技法 (Playing Techniques)」の「デフォルトのデュ レーション (Default duration)」のオプションは特に意味がなくなり、削除されました。 (STEAM-9939)

装飾音符の演奏技法: 浄書オプションの「演奏技法 (Playing Techniques)」のページ の「デザイン (Design)」セクションに、新オプション「装飾音符に使用するグリフによる 演奏技法の表示倍率 (Scale factor for glyph playing techniques on grace notes)」 が追加され、装飾音符に演奏技法を適用したときに、表示倍率を落とすかどうか指定 できるようになりました。(STEAM-9916)

#### 再生テンプレート

エクスプレッションマップとパーカッションマップのアップデート: プロジェクトに特定の 再生テンプレートの使用が設定されている場合、プロジェクトを開くたびに保存されて いる再生テンプレートがチェックされ、再生テンプレート内のエクスプレッションマップ およびパーカッションマップが、現在プロジェクトで使用しているものよりバージョン番 号が高くないか判断されます。バージョン番号が高かった場合、プロジェクトのエクス プレッションマップとパーカッションマップが自動的により新しいバージョンにアップデ ートされます。(STEAM-9969)

#### 再生モード

ー定に保持のポイントと段階的に変更のポイント:再生モードのオートメーションレー ンにデータを追加すると、一定に保持のポイントと段階的に変更のポイントを選択で きるようになりました。一定に保持のポイントは値が固定され、レーンの次のポイント まで一定の値を保持します。一方、段階的に変更のポイントはカーブ上の1点として 27ページ Steinberg Media Technologies GmbH

### Steinberg Steinberg

扱われ、レーン上の 1 点の値と次の点の値の間は自動的に補間されます。それぞれのポイントは表示上明確に区別できます。





段階的に変更のポイント

ー定に保持のポイントには、ポイントから右に伸びる短い横棒線が表示され、その値 で継続することを表しますが、段階的に変更のポイントは単に点とそれに続く斜線で 表されます。

ポイントのタイプは交互に切り替えられます。オブジェクトの選択ツールを使用してポ イントを選択し、右クリックして表示されるコンテキストメニューから「次のイベントまで 一定に保持 (Make Points Constant)」または「次のイベントまで段階的に変更 (Make Points Linear)」を選択します。(STEAM-9997)

オートメーションデータのコピーアンドペースト: オートメーションレーンのデータをコピ ーして、同じオートメーションの別の位置、または異なるインストゥルメントに属するオ ートメーションレーンにペーストできるようになりました。オブジェクトの選択ツールを使 用してデータポイントを選択し、[Ctrl]+[C] (Windows) または [Command]+[C] (Mac) を押すか、右クリックのコンテキストメニューから「コピー (Copy)」を選択するこ とで、クリップボードにコピーします。ペーストするには、たとえばイベントディスプレイ 上部のルーラーをクリックするなどして、再生ヘッドをペースト先の位置にセットし、ペ ースト先のレーンを右クリックしてコンテキストメニューから「貼り付け (Paste)」を選択 するか、トラックヘッダーをクリックしてペースト先レーンを選択してから [Ctrl]+[V] (Windows) または [Command]+[V] (Mac) を押します。また、キーボードショートカッ ト「R」を使用して、選択したデータポイントを、同じレーンの直後の位置に複製するこ ともできます。(STEAM-9996)

固定テンポモードの設定: テンポの読み出しでマウスを上下にドラッグして固定テンポの値を設定するとき、[Shift] を押しながらだと調節の幅を小さくでき、正確な値の設定が容易になります。(STEAM-10004)

タイムトラックのラベル:タイムトラックの各ノードにはフローのテンポが線で表現され ますが、トラック下部に小さなラベルで記譜モードでのテンポ変更指示を表すテキスト が表示するようになりました。これによりフロー内の位置を把握しやすくなります。

エンドポイントの設定ダイアログ:「エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)」ダイアロ グに表示されるインストゥルメント名に、インストゥルメント選択ポップオーバーに表示 される固定名ではなく、設定モードの「名前を編集 (Edit Names)」ダイアログで定義 した正式名称の単数形が使用されるようになりました。

オーディオエンジンの問題を検出: Dorico からオーディオエンジンに MIDI イベントを

送信できない場合 (デバイスまたは出力が選択されていないか、誤ったサンプリング レートが選択されているため)、ステータスバーに警告の赤い三角形が表示されます。 これをクリックすると、問題の修正を試みるために「**デバイス設定 (Device Setup)」**ダ イアログが開きます。(STEAM-10129)

#### プロジェクトファイル

新しいバージョンを保存:環境設定の「キーボードショートカット (Key Commands)」 のページの「ファイル (File)」のカテゴリーに、ショートカットに割り当てることができる 新しいコマンド「新しいバージョンを保存 (Save New Version)」が追加されました。 「新しいバージョンを保存 (Save New Version)」は、プロジェクト上の作業にチェック ポイントを作成する手早くシンプルな方法です。コマンドを呼び出すと、プロジェクトの ファイル名に自動インクリメントする数字が追加されて、プロジェクトの現在位置に保 存されます。各バージョンは完全に個別のプロジェクトとなり、異なるバージョン間の 連動は一切ありません。むしろこれは「名前を付けて保存 (Save As)」の機能に、単 に新規プロジェクトのファイル名を自動的に付けてくれる機能を追加しただけの便利 なショートカットであると言えます。(STEAM-9990)

#### スラッシュ符頭

隣接するスラッシュ領域: 浄書オプションの「音符 (Notes)」のページの「スラッシュ符 頭 (Rhythmic Slashes)」セクションに、新しいオプション「以前のスラッシュ領域に 隣接するスラッシュ領域の最初の小節に「1」を表示 (Show '1' on first bar of slash region abutting earlier slash region)」が追加されました。このオプションは、複縦 線やその他の線しか区切りがない連続したスラッシュの区切り位置で、小節カウント を1に戻す場合に使用します。初期設定では、このオプションはオフになっています。 (STEAM-10114)

#### 設定モード

デフォルトのパートレイアウト:「設定 (Setup)」▶「デフォルトのパートレイアウトを作 成 (Create Default Part Layouts)」によって、プレーヤーがプレーヤーパネルにリス ト表示される順番で、パートレイアウトが作成されるようになりました。

#### 譜表のスペーシング

譜表のスペーシングの調整を維持: Dorico の旧バージョンでは、浄書モードにおける 譜表と組段の垂直方向のスペーシング(および歌詞のラインの垂直位置)に対する調 整は、調整が適用される組段の開始位置のリズム上の位置に紐づけられます。これ は、譜表のスペーシングや歌詞の調整がある組段の開始位置が、たとえば配置設定
の変更や楽譜の挿入や削除によって変化した場合、これらの調整は削除されること
を意味します。

Dorico 3.1 では、レイアウトの変化に対するこれらの調整がより維持されやすくなり、 かわりに各フレームの譜表と組段の数が考慮されます。たとえ組段の開始位置が変

化しても、楽譜フレームに同数の組段が存在する限り、そして垂直方向のスペーシン グや歌詞のラインに対する調整が適用された譜表が関連する組段に表示されている 限りは、調整は適用されます。組段か譜表がフレームに存在しなくなって初めて、調 整は自動的に削除されます。(STEAM-9772)

#### タブ譜

装飾音符の表示倍率: 浄書オプションの「タブ譜 (Tablature)」のページに新しいオプ ション「装飾音符の倍率 (Grace note scale factor)」が追加され、タブ譜の装飾音符 に譜表上の記譜とは異なる表示倍率を指定できるようになりました。(STEAM-9874)

和音のタイ: 浄書オプションの「タブ譜 (Tablature)」のページの「タイ (Ties)」セクショ ンに新しいオプション「和音に付けるタイの数 (Number of ties in chords)」が追加 され、タイでつながれたフレット番号すべてに 1 つずつタイを表示するか、それとも符 尾側に 1 つのタイにするべきか指定できます。後者の外観は雑誌「Guitar World」に 使用される表記規則です。(STEAM-9751)

レセヴィブレタイ: タイのつながりの最後の音符にレセヴィブレタイの表示が設定され ている場合、浄書オプションの「タブ譜 (Tablature)」のページにある「タイでつながれ たタブ譜の音符 (Tied notes in tablature)」のオプションに従い通常は非表示になる 場合であっても、レセヴィブレタイを表示するためにタイでつながれた音符が表示され ます。(STEAM-9752)

自然ハーモニクス: 自然ハーモニクスにおいて、倍音列のさらに上の部分音を設定で きるようになりました。(STEAM-9396)

トリル:トリルの低い方のピッチのすぐ右側に、高いほうのピッチが括弧付きのフレット 番号の形で表示されるようになりました。(STEAM-9523)

MusicXML のフレット番号: MusicXML ファイルを読み込むとき、音符に弦とフレット 番号のどちらかまたは両方が指定されている場合、この情報が読み込まれるように なりました。(STEAM-9773)

MusicXML のタブ譜:表示タイプは音符のみ、タブ譜のみ、または音符とタブ譜の両 方のいずれかで、MusicXML ファイルから得られた情報に従い設定されるようになり ました。MusicXML にタブ譜情報を書き出しできるアプリケーションのほとんどは、音 符とタブ譜を個別のインストゥルメントとして書き出します。しかし Dorico では、音符と タブ譜は同じ音楽素材の異なる表現であるという独自のモデルにできるだけ一致す るように、2 つに分かれてしまったこれらを再び 1 つにするための処理が行なわれま す。MusicXML ファイル内の 2 つのインストゥルメントの音符が全体を通してほぼ一 致する内容である限りは、これらは 1 つのインストゥルメントとして読み込まれます。 (STEAM-9101)

タブ譜への音符の入力: タブ譜に直接入力するときは、デュレーションのロック機能と 挿入モードが無効になるようになりました。(STEAM-9320)



テキスト

新しいトークン:新しいトークン {@flowInLayoutNumber@}が追加されました。これ はフローリスト全体におけるフローのインデックスではなく、レイアウト内のフローのイ ンデックスを表示するもので、レイアウト内の最初のフローは「1」、レイアウト内の 2 番めのフローは「2」という具合になります。(STEAM-9438)

フォントサイズの変更:テキスト編集中に [Ctrl]+[Shift]+[.] (ピリオド) と [Ctrl]+[Shift]+[,] (コンマ)を押すことで、フォントのサイズを増減できるようになりまし た。(STEAM-9911)

フォントの変更: テキストエディターでフォントを変更する際、先に選択していたフォント で選択していたスタイル名と一致するスタイル名が新しく選択したフォントに存在しな い場合、ユーザーが選択する必要があることを明確に伝えるため、スタイル名メニュ ーが空白になるようになりました (Mac のみ)。(STEAM-10063)

#### 調性システム

調性システムの複製:記譜モードの「調号、調性システム、臨時記号 (Key Signatures, Tonality Systems, and Accidentals)」パネルの「調性 (Tonality System)」セクションのアクションバーに新しく追加されたボタンを使用して、調性システムを複製できるようになりました。(STEAM-8562)

臨時記号の定義を複製:「調性システムを編集 (Edit Tonality System)」ダイアログ で臨時記号を複製できるようになり、調性システムに含まれる既存の臨時記号に基 づいて新規の臨時記号を定義するのが容易になりました。(STEAM-8562)

#### ユーザーインターフェース

Windows のディスプレイ表示倍率: Dorico のユーザーインターフェースが、Windows 10 の「設定 (Settings)」の「ディスプレイ (Display)」のページのオプション「テキスト、 アプリ、その他の項目のサイズを変更する (Change the size of text, apps and other items)」の設定に従い、表示倍率が正しく変更されるようになりました。Dorico の旧バージョンでは、Windows のディスプレイ表示倍率を 125% にすると、Dorico の インターフェース表示倍率が 100% となって全体が小さくなりすぎる一方、Windows のディスプレイ表示倍率を 150% にすると、Dorico のインターフェース表示倍率が 200% となって全体が大きくなりすぎていました。このアップデートで、Dorico のインタ ーフェースは Windows のディスプレイ表示倍率に従って表示倍率が正しく変化する ようになり、コンピューターで稼働する他のアプリケーションと同じ倍率で表示されるよ うになりました。(STEAM-8056)

ステータスバー: 音符または和音を選択したとき、ステータスバーの情報読み出し欄 に、たとえば「符尾が上向きの声部 1 (Up-stem Voice 1)」のように、音符または和 音が属する声部が表示されるようになりました。(STEAM-9929)

ページパネル: 浄書モードのページパネルで [Shift] を押しながらクリックすることで、 連続したページ範囲を選択できるようになりました。これにより、ページの移動や上書 きのクリアなどの動作を手早く実行しやすくなります。(STEAM-9907)

小節に移動:「編集 (Edit)」 ▶ 「小節に移動 (Go to Bar)」が再生モードで機能するようになりました。(STEAM-9970)

再生モードでのマウスポインター: 再生モードの編集ツールそれぞれに対するマウス ポインターのコントラストが大きくなりました。(STEAM-9852)

浄書モードのツールボックス:浄書モードでツールボックスのツールを切り替えるとき、 左側のパネルの表示/非表示の状態が保持されるようになりました。(STEAM-9960)

自動保存: Dorico によって「AutoSave」フォルダーのプロジェクトが不要とされ、ゴミ 箱 (Mac) またはごみ箱 (Windows) に移動された場合、ファイル名に [AutoSave] の 文字列が追加されます。これにより、ゴミ箱からプロジェクトを復帰させる必要がある 場合に、プロジェクトのどのバージョンが Dorico によって自動的に移動されたものか 判別できます。

Steinberg Hub: Hub ウィンドウの最新ニュースと最新ビデオのフィードは Windows と macOS の両方において、Dorico ブログサーバーとの通信に安全な HTTP を使用 するようになりました。



#### **Issues resolved**

ID #	Component	Issue
STEAM-10155	Arpeggio signs	If an arpeggio sign or vertical line crosses two staves, the line no longer draws incorrectly if the note on the lower staff is higher than the highest note on the upper staff.
STEAM-9767	Articulations	Staccato-tenuto articulations no longer sometimes end up incorrectly separated in tablature.
STEAM-9802	Articulations	Accents are no longer moved too far away from ties in tablature.
STEAM-9984	Articulations	Vertical offsets for articulations in Engrave mode are once again correctly applied.
STEAM-9661	Audio engine	Under some circumstances, Dorico could crash when closing the application when Vienna Ensemble Pro is loaded. This problem has now been fixed.
STEAM-10111	Audio export	Cancelling audio export no longer prevents further playback or audio export within that Dorico session.
STEAM-9883	Barlines	Changing the global space size at a system or frame break no longer incorrectly affects the line thickness and spacing of the barline at the end of the previous system.
STEAM-9695	Beaming	Under rare circumstances, the beam groupings produced by Dorico could differ between inputting and subsequently copying and pasting; this problem has now been fixed.
STEAM-9979	Beams	Specifying 1/4 space slants for small intervals now more consistently produces the desired slants after beams have been snapped to valid positions.
	Breaks	You can no longer create a system or frame break, or add a bar number change, to the final barline in a flow, which prevents an extra bar from being created at the end of the flow.
STEAM-9782	Chord diagrams	Cycling through alternative chord diagrams now correctly only affects chord diagrams on staves using to the same tuning.
STEAM-9820	Chord diagrams	Cycling through alternative chord diagrams no longer gets stuck after cycling to a user- defined chord shape.
STEAM-9826	Chord diagrams	The <b>Notes in chord diagram</b> read-out in the chord diagram editor now correctly shows accidentals as necessary.
STEAM-9834	Chord diagrams	The option to omit the 9 interval from 11 and 13 chords was incorrectly being applied to 9 chords. This problem has now been fixed.
STEAM-9936	Chord diagrams	It was not possible to add fingerings to the first fret in certain chord shapes in the chord diagram editor. This problem has now been fixed.
STEAM-9980	Chord diagrams	Changing the tuning for chord diagrams for a player and then undoing that change no longer results in all the chord diagrams for that player showing a completely open chord.
STEAM-10008	Chord symbols	Advancing the popover after using a MIDI keyboard to input a chord symbol with the input option set to <b>Keep popover open</b> now correctly inputs the chord symbol.
STEAM-9894	Chord symbols	Glyphs added to chord symbols using non-standard text fonts are now correctly saved.
STEAM-9915	Chord symbols	Selecting multiple items one after the other in the <b>Project Default Chord Symbol Appearances</b> dialog no longer results in the display being dramatically zoomed out.
	Comments	Dorico no longer incorrectly attempts to select a comment in the Comments panel when you are trying to grow the selection with <b>Select More</b> or <b>Select to End of Flow</b> .



ID #	Component	Issue
STEAM-10042	Condensing	Tied notes are now allowed to share a stem when mid-phrase unisons are disallowed.
STEAM-10076	Condensing	Amalgamation for tied notes now works correctly.
STEAM-10125	Condensing	In some rare circumstances, Dorico could crash when opening scores with particular combinations of tuplets; this problem has now been fixed.
STEAM-2215	Condensing	Adjusting the position and shape of dynamics and slurs in Engrave mode in large projects with condensing enabled is now considerably faster.
STEAM-9664	Condensing	Condensed transposing instruments no longer incorrectly use the concert key signatures in a transposed layout.
STEAM-9844 STEAM-9840	Condensing	Under some circumstances, signposts for hidden items like chord symbols could unexpectedly disappear when the music is edited. This problem has now been fixed.
STEAM-9862	Condensing	When a condensed staff reaches a system break in the middle of a bar, it was possible for a bar rest to be split into individual rests either side of the break; this has now been fixed.
STEAM-9902	Condensing	Edits in one flow no longer sometimes cause display problems in condensed music in later flows, such as system items unexpectedly appearing on every staff.
STEAM-9968	Condensing	Tuplets no longer sometimes appear twice in condensed music.
STEAM-9981	Condensing	Microtonal or other custom accidentals no longer prevent amalgamation when condensing.
STEAM-7176	Cues	It is now possible to respell tied-in at the start of a cue in part layouts, as well as in the full score layout.
	Dynamics	Under some circumstances, <b>Align Dynamics</b> would not always update the positions of all dynamics in a particular dynamic group; this problem has now been fixed.
STEAM-9958	Engrave mode	Engrave ► Staff Spacing ► Reset Selected Frames now correctly resets vertical spacing adjustments applied to tacet flows.
STEAM-9960	Engrave mode	Using key commands to change between the tools in the Engrave mode toolbox now also visibly updates the selected tool in the toolbox.
STEAM-9982	Engrave mode	Dorico could crash when attempting to drag a selection containing a playing technique and an articulation in Engrave mode. This problem has now been fixed.
STEAM-9917	Fingering	Specifying the other hand for fingering on a keyboard instrument in the <b>Shift+F</b> popover no longer results in the fingerings being assigned in reverse order.
STEAM-10040	Flows	Using <b>Write</b> Split Flow in a flow that contains automation data in Play mode no longer incorrectly deletes all of the music following the split.
STEAM-6969	Flows	Doing Write ► Split Flow from a layout that does not contain all players no longer causes the music in the players not included in the layout to be deleted.
STEAM-9904	Glissando lines	Glissando lines on grace notes no longer trigger a legato playback playing technique that causes all subsequent notes to be played legato even if not marked.
STEAM-9880	Grace notes	Grace notes in tablature following a break where the global space size has been changed are now scaled correctly.

### Steinberg

ID #	Component	Issue
STEAM-9853	Graphic files	Imported graphics with filenames containing accented or other extended characters now appear correctly when imported (Windows only).
STEAM-9860	Guitar bends	Moving a note at either end of a bend and then undoing that movement now correctly restores the bend.
STEAM-9898	Guitar bends	The horizontal position of guitar pre-bends in the presence of an accidental has been improved.
STEAM-9899	Guitar bends	When dragging a pre-bend in Engrave mode, the shape of the pre-bend no longer sometimes flips into the opposite direction.
STEAM-9757	Harmonics	The fret number shown for <b>Single notehead (sounding)</b> harmonics can now correctly be moved to the string above or below in tablature.
	Instruments	The standard and advanced ranges for alto and tenor saxophone have been revised.
STEAM-9918	Key signatures	When a key signature wraps around for a transposing instrument, Dorico no longer incorrectly shows a tied note crossing a change of key changing staff position.
STEAM-9896	Localisation	On some language versions of Windows, Dorico could not open or save projects if the user account name contained accented or extended characters; this is now fixed.
STEAM-10119	Lyrics	Adjusting a hyphen before a lyric at the start of the system now always shows the correct position for the hyphen immediately.
STEAM-9938	Mixer	It is now possible to adjust the pan control across the entirety of its range with the mouse wheel.
STEAM-7337	Multi-bar rests	Tempo marks no longer incorrectly cause multi-rests at the start of the system to be widened to the width of the tempo mark.
	MusicXML import	Dorico could crash when importing invalid MusicXML files containing invalid time signatures with multiple <b><beats></beats></b> elements; this problem has now been resolved.
STEAM-3134	MusicXML import	Grand staff instruments with a different key signature on each staff are now imported correctly.
STEAM-9420	MusicXML import	Sometimes, grace notes created by importing MusicXML could end up with incorrect durations, which could in rarer still circumstances result in a crash; this has now been fixed.
	Note input	It is now possible to exit note input (i.e. hide the caret) by pressing <b>Return</b> when there is no selection.
STEAM-10093	Note input	When inputting onto a percussion kit, a single note on the MIDI keyboard could result in two notes being created in the target kit; this problem has been fixed.
STEAM-6627	Note input	Duplicated unisons are now always correctly handled by Add Notes Above or Below.
STEAM-7112	Note input	Inputting a note in a bar following a tied note with an accidental starting in the previous bar no longer incorrectly results in the new note being given the prevailing accidental.
STEAM-9895	Note input	Moving the caret left at the end of the flow no longer skips over all rests at the end of the flow and jumps the caret immediately to the last note in the flow.
STEAM-9905	Note input	Using the <b>Use percussion map</b> option for MIDI input onto a percussion kit that has been imported into the project now works correctly.

### Steinberg

ID #	Component	Issue
STEAM-9931	Note input	Under some circumstances, Dorico could ignore existing grace notes when determining the octave to be used for the next note to be input. This problem has now been fixed.
STEAM-9945	Note input	An additional notehead is no longer sometimes added when inputting tied chords using a MIDI keyboard.
STEAM-9946	Note input	MIDI recording into a single-staff instrument with an extra staff above or below no longer incorrectly uses the split point for input onto grand staff instruments.
STEAM-9950	Note input	It is now possible to input rests using ${\bf Y}$ in tablature even if you have not yet input any notes since starting note input.
STEAM-9957	Note input	Write ► Edit Duration ► Extend to End of Selection now extends all notes in the selected chord, not only one of the notes.
STEAM-9963	Note input	Dorico no longer sometimes loses its connection to the MIDI keyboard during note input, requiring Dorico to be restarted to restore the connection.
STEAM-9972	Note input	Under some circumstances, Dorico could crash when inputting onto both staves of a grand staff instrument. This problem is now fixed.
STEAM-9847	Note spacing	When music is inserted or deleted (for example, using the <b>Shift+B</b> popover), note spacing adjustments are now automatically moved so they remain associated with the right music.
STEAM-8346	Notes	Under some circumstances, the left-pointing stem on a split-stem chord could be forced unnecessarily far away from the main stem by a back note. This problem is now fixed.
STEAM-9743	Notes	The notation option Notes starting in the middle of the beat ending at a beat boundary without crossing the half-bar has been removed.
STEAM-9771	Notes	The placement of rhythm dots on fret numbers in tablature has been improved.
STEAM-10074	Page layout	Making adjustments to the height of music frames in Engrave mode now always correctly immediately updates the vertical position of system dividers.
STEAM-2215	Page layout	Editing master pages in large projects with condensing enabled is no longer considerably slower than expected.
STEAM-5536	Page layout	When editing text in frames in the master page editor, any properties that were modified – such as text alignment, or border – will now be correctly preserved.
STEAM-10080	PDF export	Under some circumstances, exporting a landscape page as a PDF or other graphic file could result in a page size twice as wide as wanted; this is now fixed.
STEAM-9838	Percussion	The fallback behaviour for finding appropriate sounds for percussion instruments that do not have any exact matches in the chosen percussion map has been improved.
STEAM-9974	Percussion	Simply selecting a different percussion map in <b>Play</b> ► <b>Percussion Maps</b> no longer incorrectly shows the percussion map as modified.
STEAM-10031	Play mode	Attempting to delete the initial value in the Time lane in Play mode when there is no explicit change of tempo at the start of the flow no longer incorrectly shows an error message.
STEAM-10036	Play mode	Right-clicking in an expanded lane in Play mode now shows its context menu immediately, rather than requiring you to leave and then return to Play mode.
STEAM-10049	Play mode	Dorico could sometimes write out duplicate Mixer channel entries when saving projects, which causes reopening them to be very slow; this has now been fixed.
# Steinberg

ID #	Component	Issue	
STEAM-10096	Play mode	If you deactivate a VST instrument in the panel in Play mode, the state of the plug-in will be correctly restored when you reopen the project.	
STEAM-10153	Play mode	Clicking to expand one track in Play mode would unexpectedly cause all tracks to be expanded; this has now been fixed.	
STEAM-8526	Play mode	It is now possible to move the start and end position of a gradual tempo change in the Time track in Play mode.	
STEAM-9870	Play mode	Automation lanes now more reliably show the correct data when independent voice playback is enabled.	
STEAM-9940	Play mode	After using the Eraser tool to delete notes in the event display in Play mode, undo and redo are no longer incorrectly shown as disabled in the <b>Edit</b> menu.	
STEAM-10097	Players	Deleting a player no longer fails to delete the layout if the layout has manual staff spacing adjustments.	
	Playing techniques	Adding a new playback playing technique in the <b>Edit Playback Playing Techniques</b> dialog no longer sometimes causes Dorico to hang.	
	Playing techniques	Creating and then deleting a playing technique within the same session in Engrave Playing Techniques now works correctly.	
STEAM-10113	Playing techniques	Changing the size of the <b>Playing technique font</b> font style to <b>Absolute</b> rather that <b>Staff-</b> relative no longer causes text-based playing techniques to disappear.	
	Project files	Under some circumstances, Dorico would unexpectedly create empty temporary folders alongside a Dorico project when opening it; this has now been fixed (Windows only).	
	Project files	Under rare circumstances, instruments could be unexpectedly renumbered when reopening a saved project file; this problem has been fixed.	
STEAM-10104	Project files	Dorico no longer fails to open a project that was last saved with a null-terminated string as e.g. a lyric.	
STEAM-10156	Project files	Switching to an open project that has no playback data no longer causes a crash.	
STEAM-9668	Repeat endings	Under some circumstances, repeat ending lines would not draw correctly if split over a system break where the staves shown change; this is now (very nearly completely) fixed.	
	Setup mode	You can no longer move an instrument to a section player already holding an instrument using the <b>Move Instrument to Player</b> submenu in the instrument context menu.	
	Tempo	It is no longer possible to set the final tempo percentage for a gradual or relative tempo to 0%, which could cause problems with calculating the playback duration of a flow.	
	Тетро	Setting the <b>Suppress playback</b> property on a gradual tempo event is now correctly preserved when the project is saved and reopened.	
STEAM-9806 STEAM-9819	Ties	The placement of ties in opposing voices in tablature has been improved.	
STEAM-9955	Ties	The engraving option determining the appearance of ties notes in tablature is now correctly applied for ties between notes in different voices.	
STEAM-10150	Time signatures	Changing the denominator style of a time signature now always causes it to be redrawn immediately.	



ID #	Component	Issue	
STEAM-10115	Transposing	Selected key signatures are once again transposed correctly.	
	User interface	The beat unit buttons in the <b>Find Tempo</b> dialog no longer overlap incorrectly.	
	User interface	Under some circumstances, Dorico could crash when dismissing a popover; this problem has now been fixed.	
	User interface	The Description field is now correctly enabled or disabled depending on the state of the lock icon in the <b>Play ▶ Expression Maps</b> dialog.	
	User interface	It is no longer possible to choose another layout from the layout selector on the toolbar while editing a master page pair.	
	User interface	After confirming the <b>Edit Percussion Playing Techniques</b> dialog, the <b>Edit Percussion Kit</b> dialog is correctly brought to the front rather than hidden behind the project window.	
	User interface	The <b>Playback playing technique</b> menu in <b>Engrave</b> Playing Techniques no longer occupies the entire window (Windows only).	
	User interface	After changing a field in Project Info with the <b>Project</b> selected and clicking <b>Apply</b> , further changes are registered and thus correctly re-enable the Apply button as expected.	
STEAM-10014	User interface	The click areas for checkboxes in tables (for example, the <b>Markers</b> section of the Video panel, and the <b>Recover Auto-saves</b> dialog) have been improved.	
STEAM-10032	User interface	Using Edit ► Go to Next/Previous Flow now considers which flows are attached to the current layout, so they do not stop navigating if there are any "gaps" in the assigned flows.	
STEAM-9912	User interface	Enabling or disabling fixed tempo mode by clicking the tempo beat unit in the toolbar no longer incorrectly causes the score view to jump unexpectedly to a different position.	
STEAM-9920 STEAM-9930	User interface	Under some circumstances, the release portion of a mouse click was not recognised. This problem has now been fixed (Mac only).	
STEAM-9933	User interface	Drop-down menus in the track headers and VST Instruments panel in Play mode no longer unexpectedly change the selected value when scrolling the mouse wheel over them.	
STEAM-9995	User interface	Help ► Check For Updates now correctly redirects to a page for Dorico 3 downloads.	



#### Dorico 3.0.10

2019年10月7日

#### 改善点

#### ギターのタブ譜

タブ譜の入力および編集時、テンキーの数字 (キーボードにある場合)を使用してフレット番号を指定できるようになりました。

ハープのペダリング

ハープペダルの変更指示のためのクイックフィルターが新しく追加されました。「編集 (Edit)」▶「フィルター (Filter)」▶「ハープペダル (Harp Pedals)」を選択すると、現在 の選択対象からすべてのハープペダルの変更指示を選択または選択解除できます。

#### **Issues resolved**

ID #	Component	Issue	
	Audio engine	EastWest Play, UVIWorkstation and other VST 3 plug-ins that use PACE Anti-Piracy copy protection are no longer blacklisted by Dorico (Mac only).	
	Audio export	Under rare circumstances, Dorico could crash when starting audio export. This problem has now been fixed.	
	Bar numbers	Nudging bar numbers in Engrave mode with Alt+arrow keys now updates the score display immediately.	
	Chord diagrams	The line thickness for O and X symbols for open and unplayed strings at the top of a chord diagram now scales correctly when chord diagrams are drawn at very small sizes.	
STEAM-9777	Chord diagrams	Chord diagrams no longer appear larger than expected when enabling them in projects created in earlier versions of Dorico.	
STEAM-9784	Comments	Comments no longer cause multi-bar rests to split.	
STEAM-9671	Condensing	Tied notes and glissandos were often spaced more narrowly on condensed staves than on regular staves; this problem has now been fixed.	
STEAM-9704	Condensing	Under rare circumstances, the presence of an octave line with an (impossible) negative duration could cause slurs not to appear in condensed staves; this problem has been fixed.	
STEAM-9749	Condensing	It is now possible to edit or hide player labels that appear both above and below the staff at the same position without affecting the label on the opposite side of the staff.	
STEAM-9786	Condensing	When player numbers are stacked vertically in staff labels for condensed staves, the are now stacked in ascending order rather than in the order they are assigned t voices.	
STEAM-9861	Condensing	Music following an instrument change on a system where condensed staves are present is no longer incorrectly narrowly-spaced.	
STEAM-9815	Flows	When switching off <b>Export layouts as separate files</b> in the <b>Export Flows</b> dialog, Dorico resets the selection of layouts to be exported, ensuring that the full score will be exported.	
	Font styles	Changing the font, size or style in <b>Engrave ► Font Styles</b> now always saves correctly, even if an item using that font style does not yet exist in the project.	



ID #	Component	Issue	
STEAM-9603	Guitar bends	The position of the control points for guitar bends no longer jumps unexpectedly when releasing the mouse at the end of a drag operation in Engrave mode.	
STEAM-9603	Guitar bends	If tied notes are set to be hidden in tablature, the target note for a release will still appear if <b>Fret number appearance for release</b> is set for it to show.	
STEAM-9758	Guitar bends	The position of the endpoints for guitar bends relative to the stem side of beamed notes has been improved.	
STEAM-9760	Guitar bends	The appearance of multiple simultaneous pre-bends in tablature has been improved.	
STEAM-9807	Guitar bends	Guitar bends that cross a system break now draw correctly on both sides of the break.	
STEAM-9700	Guitar tablature	Notes with pre-bends are now assigned to the correct string by default.	
STEAM-9759	Harmonics	Natural harmonics on grace notes no longer incorrectly extend to the following rhythmic note.	
STEAM-9764	Harmonics	Changing the harmonic type from artificial to natural no longer sometimes results in two fret numbers being incorrectly shown in tablature.	
	Harp pedaling	When a harp pedal change is hidden in the current layout, the pedals are now listed in the signpost in the correct order, i.e. D, C, B, E, F, G, A.	
STEAM-9891	Harp pedaling	A partial pedal change consisting only of pedals on the left-hand side of the harp no longer incorrectly contains a line break between the first and subsequent pedals.	
	Licensing	A problem with the Soft-eLicenser that causes some <b>File Export</b> options to be missing on some Macs has been resolved (Mac only).	
	Localization	Tunings for fretted instruments are now translated in non-English versions of Dorico.	
	Lyrics	Various fixes to the <b>Edit Line of Lyrics</b> dialog to improve handling for individual lyrics including spaces, and accented characters.	
STEAM-9778	Lyrics	Nudging lyrics vertically in Engrave mode no longer moves by a different amount depending on how many lyrics of which kind are selected.	
	Navigation	Navigating between system-attached items, such as rehearsal marks, in systems with multiple staves using the arrow keys in Write mode now works more reliably.	
	Note input	Under rare circumstances, Dorico could crash when using undo during step-time input. This problem has now been fixed.	
	Note input	Explicit rests are now always created when Force Duration is enabled during note input; otherwise, Dorico simply selects the appropriate existing implicit rest.	
	Note input	Double-clicking on a string in tablature to start note input now always shows the caret on the appropriate string.	
	Note input	When confirming a popover, the focus is now explicitly returned to the score view, so that navigating around the music works as expected.	
STEAM-9639	Note input	Advancing the caret with <b>Space</b> now correctly advances by the same amount when it spans multiple staves.	



ID #	Component	Issue		
STEAM-9799	Note input	If the caret is already expanded across all staves, typing the up or down arrow key now resets the caret to span just one staff and navigates it between staves as normal.		
STEAM-9812	Note input	The feature to retrospectively improve the enharmonic spelling of notes input via a MIDI keyboard was inadvertently disabled in Dorico 3; it now works correctly once more.		
STEAM-9843	Note input	When inputting notes with multiple windows on the same project open, the score view will no longer try to follow the caret in inactive windows.		
STEAM-9846	Note input	Starting note input from a selected barline or other system-attached item now shows the correct caret if the top instrument in the system is shown as tablature.		
STEAM-9781	Percussion	When inputting multiple notes onto a percussion kit using a MIDI keyboard, playing techniques are now correctly created for the appropriate instrument.		
STEAM-9798	Percussion	When moving through different instruments in the kit with the up and down arrow keys, the last chosen playing technique is remembered for each instrument during the input session.		
STEAM-9803	Percussion	It is now possible to input rests onto a percussion kit using a MIDI keyboard if rest mode is active.		
	Performance	Having the system track visible could result in occasional delays while moving the mouse around the score; this problem has now been resolved.		
STEAM-9882	Playback templates	Clicking <b>Reset to Default in Play Expression Maps</b> and <b>Play Percussion Maps</b> now resets back to the state defined in the current playback template.		
STEAM-9793	Play mode	Long names for VST instruments that cause them to appear elided in the <b>VST Instruments</b> panel no longer cause Dorico to use excessive CPU or, in rare circumstances, freeze.		
STEAM-9810 STEAM-9814	Play mode	It is now possible to change the port and channel correctly in the <b>Chords</b> track in Play mode.		
STEAM-9813	Play mode	Edits made to the velocity of grace notes are now correctly respected in playback.		
STEAM-9822	Play mode	If a project had been saved with a VST plug-in window open, and that plug-in is longer available when the project is reopened, Dorico could hang. This has now b resolved.		
STEAM-9830	Play mode	When enabling independent voice routing in Play mode, Dorico now always ensures that additional sounds are loaded for extra voices.		
STEAM-9831	Play mode	The <b>Duplicate</b> button in the action bar at the bottom of the VST Instruments panel Play mode now works as expected.		
STEAM-9833	Play mode	Under rare circumstances, Dorico could hang when starting playback. This proble has now been fixed.		
STEAM-9870	Play mode	When independent voice routing is enabled, the display of automation lanes for each voice could get confused; this problem has now been fixed.		
STEAM-9885	Play mode	When the <b>Sends</b> section is visible in the Mixer, it was not possible to start playback this problem has now been fixed.		
STEAM-7799	Playing techniques	The Horizontal offset for text playing techniques option on the Playing Techniques page of Engraving Options works correctly once more.		
STEAM-9341	Playing techniques	Grouping a playing technique that shows a <i>sim.</i> continuation with a later playing technique no longer results in the <i>sim.</i> marking remaining in addition to the correct transition line.		



ID #	Component	Issue	
STEAM-9654	Playing techniques	If a playing technique continuing over a system break would be sufficiently wide that it would result in the line being unable to draw, the playing technique will not appear.	
STEAM-9709	Playing techniques	Under some circumstances, playing techniques drawn as repeated glyphs would not update correctly when editing or undoing edits to their notes. This has now been fixed.	
STEAM-9776	Playing techniques	Edits to factory playing techniques made in previous versions of Dorico are no longer unexpectedly lost when opening that project in Dorico 3 for the first time.	
STEAM-9804	Playing techniques	Deleting a bar or otherwise removing time from the middle of an ongoing playing technique now always correctly updates the duration of the playing technique.	
STEAM-9884	Playing techniques	When ungrouping one or more selected playing techniques, Dorico no longer crashes if the selection also includes an implicit rest.	
	Project files	Under rare circumstances, Dorico could crash when opening a project created in an earlier version. This problem has now been fixed.	
	Project files	Dorico no longer crashes when opening projects created in an earlier version in which instruments that have no set standard or advanced playable ranges are used.	
STEAM-9869	Repeat markers	A repeat marker, such as a segno, positioned at the start of the flow now appears as expected in galley view.	
	Setup mode	It is now possible to drag an instrument from another player and drop it onto a section player in the Players panel, provided that section player is currently empty-handed.	
	Staff labels	Clicking <b>Reset to Default</b> in the <b>Edit Names</b> dialog now also resets the state of the <b>Show transposition</b> option to its default value.	
STEAM-9789	Tablature	If both staff notation and tablature are shown, lyrics now appear only on the regular notation staff.	
	Text	Dorico no longer incorrectly reports that certain fonts are missing when opening projects created in earlier versions of the application.	
	Text	When creating a new paragraph style, the font chosen by default will now reflect the choice for <b>Default text font family</b> in Preferences.	
STEAM-5536	Text	Entering text into a frame from a master page with non-default properties (e.g. vertical justification, border) no longer causes those properties to be lost.	
STEAM-9829	Text	When overriding the default choice of font for an existing font, paragraph or character style, if the weight requested by the original choice is not available, choose the Regular weight.	
STEAM-9792	Tokens	The resolved values for date and time tokens now follow the operating system's regional and language settings (Windows only).	
STEAM-9799 <i>Tokens</i> All SMuFL codepoints are now correctly resolved from tokens.		All SMuFL codepoints are now correctly resolved from tokens.	
STEAM-9387	Tuplets	It is once again possible to flip a tuplet number/bracket using Edit > Flip.	
	User interface	When migrating user settings from a previous installed version of Dorico, the migrated preferences are now used on the first run of the application, instead of needing a restart.	
	User interface	When a modal child dialog opened via the Preferences dialog is open, it is no longer possible to close the Preferences dialog until the child dialog has been closed.	



ID #	Component Issue	
	User interface	The padding of the buttons in the <b>Accidentals</b> section of the <b>Key Signatures</b> panel in Write mode has been adjusted so that up to five columns of accidentals can appear.
	User interface	The <b>Length</b> field in the <b>Expression Maps</b> dialog now correctly saves and restores the value entered there, but it still currently has no effect on playback.
	User interface	The font menu in the <b>Paragraph Styles</b> and <b>Character Styles</b> dialogs once again appears as as a single scrollable list rather than as a cascading menu that fills the whole screen.
	User interface	When macOS Dark appearance is active, the background of the editor for accidentals, chord symbols, music symbols etc. is now white rather than black.
	User interface	When choosing a graphic to use as a music symbol or playing technique, the preview of the graphic is now constrained to the size of the panel.
	User interface	If you have changed project info values in <b>Project Info</b> but not yet applied them, copying info from the project to a flow will correctly use the updated values, not the old saved ones.
	User interface	It is now possible to set custom key commands for the pencil, line, erase, and percussion tools in Play mode on the <b>Key Commands</b> page of Preferences.
	User interface	When clicking e.g. <b>Save as Default</b> , the <b>Close</b> button in the options dialog will be disabled until the operation completes, to avoid a crash when closing while it is ongoing.
	User interface	The selection in the list of flows in the <b>Project Info</b> dialog is no longer unexpectedly changed when clicking <b>Apply</b> .
STEAM-9722	User interface	Attachment lines now always correctly appear for selected items; previously they could disappear if they were exactly axis-aligned.
STEAM-9775	User interface	The Pages and Master Pages panels in Engrave mode have been reworked so that scrolling them with a trackpad or mouse wheel is now much smoother.
STEAM-9780	User interface	Hitting <b>Return</b> in the <b>Project Info</b> dialog no longer causes a new flow to be added to the list of flows; instead, <b>Return</b> (like <b>Tab</b> ) now advances through the text fields on the right.
STEAM-9827	User interface	Under some circumstances, Dorico could crash when showing a menu over a button in the Mixer or in the track headers in Play mode; these buttons have been reworked to solve this.
STEAM-9863	User interface	Changing the page margins for multiple selected layouts in Layout Options from <b>Same</b> to <b>Different</b> no longer results in a crash.
STEAM-9867	User interface	Opening a project from Dorico Pro last saved in Engrave mode in Dorico Elements no longer shows incorrect properties in the Properties panel.
STEAM-9048	Video	Closing the Video window by clicking its close button no longer causes the video to fail to display when the window is subsequently re-shown.



2019年9月2日

#### 新機能

#### コンデンシング

大編成アンサンブルの演奏用楽譜を作成するときの課題の1つは、指揮者のための 実用的なフルスコアを作成することです。各プレーヤーの記譜に譜表を1つずつ使用 した場合、用紙の限られた垂直スペースに、数十本の譜表が詰め込まれてしまいま す。A3 やタブロイド(11" x 17")など大判サイズの用紙を使用しても、譜表は3.5mm (0.14")、つまり標準インストゥルメントパートの譜表サイズの約半分まで小さくなる場 合もあり、普通に読むことは難しくなります。特定の組段で演奏していないプレーヤー の譜表を非表示にする場合でも、可読性と紙面上の物理的制約とのバランスを取る ことは非常に困難です。

これに対する一般的な解決策として、指揮者用スコアにはコンデンシングを施します。 複数プレーヤーの楽譜を1つの譜表に割り当てることにより、多数のプレーヤーの楽 譜を少数の譜表上に表示します。これは複雑な編集処理です。譜表を共有するプレ ーヤー間でどのプレーヤーがどの音符を受け持つか指揮者が常に把握できるように するためには、できるだけ整然で明瞭な記譜が必要となります。このために熟練した 編集者が用いる手段は、左余白の譜表ラベルを書き換えること、演奏開始位置ごと に数字のラベルを追加して譜表に割り当てられたどのプレーヤーが演奏するかはっ きりさせること、そして最も重要なこととして、楽譜そのものをできるだけ明確に記譜す ることです。

楽譜がユニゾンの場合、つまり譜表に割り当てられたプレーヤー全員の演奏するピッ チとリズムが同一の場合、楽譜は適切にラベル付けされた単一の声部で記譜するこ とをおすすめします。楽譜がリズムユニゾンの場合、つまり譜表に割り当てられたプレ ーヤー全員が演奏するリズムは同一で音程が異なる場合は、単一の声部として符尾 を共有する複数の符頭の形で記譜します。これは、プレーヤー 2 の音符がプレーヤ ー1の音符より常に低くあるような場合にのみ可能です。プレーヤー 2 の旋律におい て一部の音符がプレーヤー 1 の音符より高くなるような場合は、それぞれに異なる符 尾を与えて記譜する必要があります。楽譜がメロディー的にもリズム的にもユニゾン ではない場合、各プレーヤーの音符にはそれぞれ個別の符尾を与えます。この際、 それぞれの旋律のピッチが交差するかどうかにも考慮します。符尾が下向きの声部 が符尾が上向きの声部をまたいで上に来ることが多い場合、そのプレーヤーの音符 は個別の譜表に記譜したほうが分かりやすい場合もあります。

関わるプレーヤーが3人以上となると、より複雑になります。たとえばホルン4本を3

#### Osteinberg

つ以下の譜表に割り振る場合にあり得る組み合わせの数は、フルート2本であり得 る組み合わせの数よりはるかに多くなります。そしてもちろん、楽譜の構造、密度およ び性質は楽曲の流れに従い変化し、ときには急激な変化もあるため、あるパッセージ には最適な構成が次でも使えるとは限りません。そのため各譜表への音符の割り振 りもその時々で変化することになります。

これらの意味するところは、指揮者用にコンデンシングを施したスコアを作成するとい う作業は、繰り返しになりますが、複雑で時間のかかる作業であるということです。こ れは、従来の楽譜作成ソフトウェアがこのプロセスのいかなる部分に対しても、ほとん どまたはまったく支援機能を有してこなかったという問題を抜きにしても言えることで す。演奏用の楽譜を作成するにあたり、使用ソフトウェアにおいて理想的な譜表の構 成を特定する編集プロセスの実現に関しては、まったく異なる次元の複雑さがありま す。

フルスコアからインストゥルメントパートを作成することも、さらにインストゥルメントパ ートをフルスコアと同じプロジェクトの一部としたまま、パートのリンクまたは動的なパ ートを使用してより複雑なパートを作成し、1 か所の変更が自動的に全体に反映され るようにすることも可能になっています。しかし、コンデンシングが施された指揮者用 スコアの作成が求められてすぐに、フルスコアとインストゥルメントパートの両方を同じ プロジェクトから作成することはできません。作成を行なうには、少なくとも2 か所のプ ロジェクト内の相互にリンクされない場所に同じ楽譜が存在する必要があります。イン ストゥルメントパートのもとになる譜表に 1 つ、そしてスコアに表示するための譜表に 少なくとももう 1 つです。これらの譜表間では、手動での楽譜のコピーアンドペースト や個別編集が必要となり、フルスコアとインストゥルメントパートを同じプロジェクトで 使用するメリットが半減、もしくは完全になくなってしまいます。大規模な作品全体を 通して、たとえば 4 本のホルンにコンデンシングを施すために必要なすべての組み合 わせに対応する追加の譜表セットの管理という複雑な課題をこなすのは、簡単なこと ではありません。

締め切りがより短く、予算がより厳しくなっている今日では、コンデンシングを施した楽 譜を作成する上での編集上の取捨選択と、その結果を楽譜作成ソフトウェア上で形 にする労力上の困難、いずれも時間がかかる性質が合わさった結果、新規の作品で 指揮者用スコアにコンデンシングが施されるのはますます珍しくなっています。その 結果、非実用的で読みづらいスコアで音楽の演奏が行なわれてしまいがちです。これ は、美しい演奏を実現するためにまず乗り越えなくてはならない、指揮者とアンサンブ ルの理想的なつながりを妨げる障害となります。

Dorico3の新機能であるコンデンシング機能は、最も分かりやすく音符を譜表間に割り振る方法を特定するために必要な編集上の取捨選択プロセスの支援と、同一のプロジェクトからコンデンシングを施したスコアと個々のパート譜の両方を作成する実作業にまつわる労力の軽減、両方の手段の提供を目的とします。





手法:他の商用ソフトウェアでは、これらの課題に対して部分的な解決策を模索する 段階ですが、いずれもユーザーが手動でコンデンシングを反映したスコアをもとに、 個々のインストゥルメントパートが作成されるという方向性です。コンデンシングが施さ れた楽譜を個々のプレーヤーに割り当てる方法はソフトウェアが判断します。そのた め、スコア上の記譜における声部の使い方や声部変更の場所やタイミング、および楽 譜の表示方法について、非常に多くの制約があります。ユーザーはワークフローの変 更することだけでなく、手動でコンデンシングが施された楽譜から正しい結果を推測 するソフトウェアの性能上の限界に合わせて、記譜上の制約に従うことも要求されま す。

Dorico はこの問題にまったく別の角度から対処します。ユーザーには個々のプレー ヤーの楽譜を望み通りの外観で記譜することに集中させ、Dorico はコンデンシング の理想的な結果を割り出すことが役目となります。これは唯一の実用的なアプローチ です。なぜなら、各プレーヤーの楽譜が個別に、限りなく明瞭に記譜されている場合 にのみ、楽譜のコンデンシングの方法について適切な判断が可能となるからです。ま たもう 1 つの大きな利点として、作業の重複がないため、指揮者用スコアの作成に要 する時間と労力を最小限に抑えられることが挙げられます。ユーザーはプレーヤーに 読ませるパート譜のみ作成し、指揮者用スコアの作成作業の大部分はソフトウェアに 任せます。その結果、コンデンシングが施された指揮者用スコアを作成することの実 用性が大幅に向上します。

これらの課題をこの方法で、またはここまで洗練された形で解決しようとしたソフトウェ アはこれまでありませんでした。これにより、ほぼ無限の複雑さとバリエーションによ る楽譜の作成が可能となります。コンデンシング機能は、長年の研究開発作業を経 て、ついに Dorico 3 で導入に至りましたが、これは出発点に過ぎません。この機能に は今後の具体的な開発計画もありますが、これを使用する作曲者、編曲者、編集者 からのフィードバックを得て一層の機能強化を行ない、将来のバージョンでより強力で 柔軟性に富んだ機能を提供できることを期待しています。

基本: Dorico のコンデンシング機能の使用はとても簡単です。基本的な手順は以下 になります。

- コンデンシングを施されたスコアについては何も考えずに、いつものやり方で楽譜を 記譜します。
- 楽譜を完成させてから、フルスコアのコンデンシングを有効にします。
- ページビューでコンデンシングが施されたスコアを確認し、必要に応じて組段の形式を変更して譜表間の音符の配置を変更します。
- 必要に応じて浄書モードで表示上の微調整を行ないます。

おおまかにはこれですべてですが、以下の数ページでは、これらの手順についてより 詳細な解説を行ないます。

コンデンシングの対象: コンデンシングを有効にすると、Dorico はレイアウトでどのイ ンストゥルメントがコンデンシングできるかを自動的に決定し、グループに割り当てま す。通常、グループはスコア内で隣接し (レイアウト内で縦に並び)、同種のインストゥ ルメントを担当するソロプレーヤー同士 (フルート 1 とフルート 2、またはトランペット 1、 トランペット 2 とトランペット 3 など) で構成されます。グループには最大 16 人のプレ ーヤーを割り当てることができます。

もとのインストゥルメントで単一の声部がアクティブの場合にのみ、楽譜のコンデンシングは実行されます。もとのインストゥルメントで複数の声部がアクティブな場合、コンデンシングの結果が不明瞭になることが避けられないためです。

ソロプレーヤーはコンデンシングできますが、ボーカルインストゥルメント (4 部合唱の ソプラノ、アルト、テナー、バスなど)を使用するものを除き、セクションプレーヤーは現 時点ではコンデンシングできません。ソロプレーヤーに複数のインストゥルメントが割 り当てられている場合、そのプレーヤーに割り当てられた最初のインストゥルメントの みがコンデンシングの対象と見なされます。これ以外のインストゥルメントがアクティブ な間は、同じグループに属する他のインストゥルメントとのコンデンシングは行なわれ ません。

現時点では、コンデンシングできるのは譜表が通常1つのインストゥルメントのみです。 たとえばハープ2台やピアノ2台をコンデンシングすることはできません。無音程打 楽器が割り当てられたソロプレーヤーもコンデンシングの対象から除外されます。フ ルスコアでグリッドまたは5線譜表示を選択すれば、個々のパートよりも圧縮された 形で楽譜を表示することがすでにできるためです。

セクションプレーヤーは通常弦楽器セクションか合唱に使用されます。たとえば、バ イオリン | とバイオリン | が 1 つのグループとして一緒にコンデンシングされることは まれですが、複雑なディヴィジのパッセージを記譜する場合、フルスコアレイアウトで はインストゥルメントパートよりディヴィジの譜表数を少なく表示できれば便利です。こ のようなコンデンシングは現時点では実行できませんが、将来的には実装される予 定です。

大規模な木管金管アンサンブル用の楽譜を記譜する場合、たとえば大人数のクラリ ネットで演奏するパートには、通常ではセクションプレーヤーの使用を選択することで しょう。しかしこのアンサンブルにコンデンシングを使用する場合、当面はかわりにソ ロプレーヤーを使用する必要があります。セクションプレーヤーに属する楽譜をソロプ レーヤーに移動するには、設定モードのプレーヤーパネルで楽器が関連付けられて いないソロプレーヤーを新規作成し、既存のセクションプレーヤーのカードを展開して プレーヤーに割り当てられている楽器を表示してから、これをドラッグアンドドロップで 新規ソロプレーヤーに移動します。それから楽器の割り当てがなくなったセクションプ レーヤーを削除します。

通常では、コンデンシングされるのは同種のインストゥルメントだけですが、一般的と される例外がいくつかあります。たとえばオーケストラ曲ではトロンボーンとチューバ が譜表を共有することがよくあり、合唱曲ではソプラノとアルト、またはテナーとバスが 譜表を共有することがよくあります。同様に、インストゥルメントは一般的に昇順でコン デンシングされるため、プレーヤーが3人以上いる場合は、1+2と3+4のような形で ペアリングされますが、ホルンなどの特定の楽器では、たとえば1+3と2+4のように 交互にかみ合う形でペアリングされることがあります。基本的には同種でありながら 移調が異なる楽器、たとえば B b のトランペットと C のトランペットも同様に、自動的 にはグループ化されません。

Dorico はこのようなグループについては自動生成しませんが、カスタムのコンデンシ ングを行なうグループに手動で指定できます。また、コンデンシングを行なわないイン ストゥルメントも指定できます。これらの設定は、レイアウトオプションの「プレーヤー (Player)」ページに新しく追加された「コンデンシング (Condensing)」のセクションで行 ないます。

Condensing		
Enable condensing		
Groups to exclude from condensing;	Custom condensing groups:	
Piccolo 1. Piccolo 2	Soprano, Alto	
Flute 1, Flute 2, Flute 3	Tenor, Bass	
Oboe 1, Oboe 2, Oboe 3, Oboe 4		
Cor Anglais 1, Cor Anglais 2		
Clarinet (B Flat) 1, Clarinet (B Flat) 2, Clarinet (B Flat) 3		
Clarinet (A) 1, Clarinet (A) 2, Clarinet (A) 3		
Bassoon 1, Bassoon 2, Bassoon 3, Bassoon 4		
Contrabassoon 1, Contrabassoon 2		
Trumpot (B Elat) 1 Trumpot /B Elat) 2 Trumpot (B Elat) 2		
Trombone 1, Trombone 2, Trombone 3		
Timpani 1. Timpani 2		
Soprano, Alto		
Tenor, Bass		

「コンデンシングから除外するグループ (Groups to exclude from condensing)」 には、現在のレイアウトに存在する自動生成およびカスタムのコンデンシングを行な うグループすべてがリスト表示されます。レイアウト全体でグループにコンデンシング が行なわれないようにするには、このリストのチェックボックスをオンにします。

「カスタムのコンデンシングを行なうグループ (Custom condensing groups)」には、 手動で作成したカスタムのコンデンシングを行なうグループすべてがリスト表示されま す。新しいカスタムグループを追加するには、「グループを新規作成 (New Group)」 ボタンをクリックします。シンプルなダイアログが開き、対象となるプレーヤーすべてが リスト表示されるので、グループ化するインストゥルメントを選択して「OK」をクリックし ます。カスタムのコンデンシングを行なうグループに追加されたプレーヤーは、それ以 前に割り当てられた自動生成グループからは必然的に削除されます。

また、「コンデンシングを有効にする (Enable condensing)」をオンまたはオフにする ことで、そのレイアウトでコンデンシングを有効にするかどうかを指定できます。また 「編集 (Edit)」 ▶ 「コンデンシング (Condensing)」を選択することでも、コンデンシン グをオンまたはオフにできます。必要に応じて、環境設定の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページ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。

コンデンシングした楽譜の編集: コンデンシングが有効になっている場合、ページビュ ーのコンデンシングされた譜表上の楽譜は完全に編集不可になっています。キュー の音符と同様、記譜モードでは選択もできません。コンデンシングした音符をそうでな い音符から視覚的に区別できるようにするには、「ビュー (View)」▶「音符と休符のカ ラー (Note and Rest Colors)」▶「コンデンシングした楽譜 (Condensed Music)」 をオンにして、コンデンシングされた譜表の音符と休符をグレーで表示できます。

ギャレービューではコンデンシングは表示されないため、ギャレービューに切り替える と各プレーヤーがそれぞれの譜表で表示され、通常どおりに音符の入力および編集 ができます。「ウィンドウ (Window)」▶「水平分割 (Horizontal Split)」を選択して、1 つのビューをページビューで、もう 1 つのビューをギャレービューで表示するなど、同 じウィンドウの同じレイアウトで 2 つのビューを表示するのも便利です。

コンデンシングした楽譜は浄書モードで選択できますが、これはスラー、符尾、連桁な どのアイテムのグラフィック上の位置を微調整するためのものです。コンデンシングし た楽譜に設定したプロパティは通常もとの楽譜には反映されないため、もとの楽譜に 影響することなく、たとえばスラーの形状、配置や位置を調整できます。ただし、スラ ーの線のスタイルを実線から破線に変更した場合、この変更はもとの楽譜に反映さ れます。

コンデンシングのための音符の入力:習慣的にショートスコアを用いての記譜、たとえ ば 1 つの譜表にフルート 2 本の楽譜を 1 組として記譜し、後ほどエクスプロードさせ るような形を好むのであれば、このワークフローを変える必要はありません。しかし Dorico ではどの音符がどのプレーヤーに属するかの推測は行なわれないため、当 然ながらコンデンシングを有効にする前に音符をエクスプロードさせる必要がありま す。各プレーヤーの音符は個別に入力されている必要があるためです。ただし Dorico 3 では、複数のプレーヤーへの音符入力をより簡単に行なうための新しいツ ールが導入されています。[Shift]+[↑]/[↓]を入力することでキャレットを複数の譜表 にわたって配置し、入力した音符を選択したすべての譜表に割り振り、または複製で きます。詳細については、60ページの音符の入力を参照してください。

楽譜のコンデンシングの方法: Dorico が楽譜のコンデンシングの方法について判断 するとき、多くの要素が考慮されます。これには、どの音符をひとかたまりとして扱う かの判断とともに、音符の記譜方法における制約も関わります。

音楽の構造、密度および性質は楽曲の流れに従い変化するため、Dorico は楽譜を 大まかなフレーズに分割するアルゴリズムを使用して、各プレーヤーの楽譜からひと かたまりにできる箇所を見つけようとします。簡単に言えば、Dorico は休符を挟まな いー連の音符をフレーズと見なすということになりますが、フレーズは休符をまたぐ進 行性のアイテムによって拡張される場合もあります。スラー、タイ、段階的強弱記号、 演奏技法、グリッサンドなどはすべて、その終了位置までフレーズを延長します。この ようなフレーズは、コンデンシングを行なう際の最小単位となります。Dorico では、あ るプレーヤーの楽譜が特定のフレーズ内でコンデンシングされる形は変わりません。 しかし、グループ内の異なるプレーヤーに属するフレーズは開始位置や終了位置が 同じにならないことも多いため、フレーズ同士を組み合わせる形が変わる場合があり ます。

各プレーヤーのフレーズが確定した後、これらのフレーズの可能な組み合わせを探り、 最適なコンデンシングの結果を導き出します。コンデンシングされた各譜表には最大 2 つの声部 (符尾が上向きの声部 1 つと符尾が下向きの声部 1 つ) が表示できます が、それぞれの符尾には複数のプレーヤーの音符が表示されることがあります。

コンデンシングの効果が高い順に、考えられる結果を例示します。

- ユニゾン: フレーズ内ですべてのプレーヤーのピッチとリズムが一致します。それぞれの音符には符頭と符尾が1つずつ表示されます。
- 符尾を共有: フレーズ内ですべてのプレーヤーのリズムが一致しますが、ピッチが 異なります。数字の大きいプレーヤー (フルート 2 はフルート 1 より大きい) に属す る音符が、数字の小さいプレーヤーに属する音符よりも低いため、それぞれの音符 には単一の符尾と、プレーヤーに属する数の符頭が表示されます。
- ・ 
   iii表を共有: すべてのプレーヤーのリズムもピッチも異なりますが、符尾が下向きの
   声部に属するプレーヤーの音符が、符尾が上向きの声部に属する音符をまたいで
   上に来ることが多くないため、楽譜は読みにくくなりません。
- コンデンシングなし: リズムが一致しない上に、グループに属するプレーヤー同士の 音符のピッチが何度も交差するため、同じ譜表に書き込むこともできません。この場 合コンデンシングは不可能となり、楽譜は個別の譜表に記譜されます。

ユニゾンまたは符尾を共有する結果を得るには、符尾を共有するフレーズの開始位 置が同じである必要があります。音符が同じ譜表の2つの声部に分かれている場合 でも、それぞれの声部のフレーズの開始位置が揃い、不明瞭さを生じさせる他の記 譜記号がない場合は、符尾が下向きの声部の音符のうち符尾が上向きの声部の音 符とデュレーションが同じでピッチがそれより低いものは、符尾が上向きの声部に 結 合されます。これにより、リズムが一致するフレーズの音符は符尾を1つにまとめて、 符尾が下向きの声部を使用するのはリズムが食い違う音符のみに限定できます。連 桁または連符の範囲内のすべての音符を結合できない場合は、その範囲内の音符 は結合されません。

最適なコンデンシングの結果の判断に影響するのは、音符そのもののピッチやリズ ムだけではありません。アーティキュレーション、強弱記号、スラー、演奏技術、装飾 音などその他のあらゆる記譜記号も影響します。たとえば2人のプレイヤーに属する 音符がユニゾンしてフレーズの位置が揃っている場合でも、スラーや強弱記号が食い 違う、または同じ長さでも相反するプロパティのスラーが含まれる場合、そのパッセー ジで最大限可能となるコンデンシングは、2人のプレーヤーは譜表を共有できますが、 それぞれの音符は個別の声部で記譜され、個別のスラーまたは強弱記号は譜表の それぞれの側に表示されます。

これに対する 1 つの例外として、音部記号とオクターブ線があります。Dorico では同 じグループでも異なる音部記号を持つインストゥルメント同士、または一方のプレーヤ ーにオクターブ線が付いて、もう片方のプレーヤーには付かない楽譜については、コ ンデンシングを実行できます。コンデンシングされた譜表には符尾が上向きの声部の 一番上のプレーヤーに属する音部記号とオクターブ線が表示され、グループの他の プレーヤーの音部記号とオクターブ線は完全に省略されます。この際他のプレーヤ ーの音符は、一番上のプレーヤーに属する音部記号とオクターブ線に従って記譜さ れます。

同種のインストゥルメントでも、異なる拍子記号または調号を持つものはコンデンシン グされません。

楽譜のコンデンシングは組段ごとに、左から右に向かって実行されます。コンデンシ ングされた楽譜は、コンデンシングされていないもとの楽譜とは異なる水平方向のス ペーシングを要する場合があります。たとえば、個々の譜表では単音である音符が2 度の関係にある場合、コンデンシングされた譜表では逆向きの音符が発生するため、 余分にスペースを取ってしまいます。このようにコンデンシングを有効にすると、レイ アウトの配置設定に変更が生じることがよくあります。組段の途中でコンデンシングの 内容が変更することはないため、組段の開始位置である譜表に表示したプレーヤー を組段の途中で別の譜表に移動することはありません。

ただし、フレーズが継続していても組段ごとでコンデンシングが変更されることは珍し くありません。たとえば、ある組段で符尾が上向きの声部にトランペット1と2、符尾が 下向きの声部にトランペット3が同じ譜表に記譜されていても、次の組段でトランペッ ト3がトランペット1と2の音符をまたいで上に来る場合、トランペット3は個別の譜 表に記譜されるようになります。

いくつかのオプション (下記を参照) 以外では、現時点ではコンデンシングの結果に直 接手を加えることはできませんが、これは将来的には実装される予定です。当面のと ころは、組段区切りを挿入することで結果に影響を与えることができます。なぜなら Dorico では強制的な組段レイアウトが尊重され、固定された配置設定の制約内で最 適なコンデンシングの結果を生成するためです。

記譜オプション:記譜オプションに新しく追加された「コンデンシング (Condensing)」の ページには、コンデンシングに関する Dorico の取捨選択の重要な側面を管理する、 以下のようなオプションがあります。

- 「ピッチまたぎの方法 (Pitch crossing approach)」は、符尾が下向きの声部のピッチが符尾が上向きの声部のピッチをまたぐことを、プレーヤーが譜表を共有できるかどうかの判断要因とするかどうかを指定します。初期設定では「ピッチまたぎを制限 (Limit pitch crossing)」が選択されていますが、これは整列したフレーズの範囲内で「領域内でのピッチまたぎの最大数 (Maximum number of pitch crosses in region)」の指定値より多いピッチまたぎを許可しないことを意味し、初期設定の最大値は 1 に設定されています。ピッチがまたいでも常にプレーヤーが同じ譜表を共有できるようにする場合は、「ピッチまたぎの方法 (Pitch crossing approach)」を「あらゆるピッチまたぎを許可 (Allow unlimited pitch crossing)」に設定します。
- 「アマルガメーション方法 (Amalgamation approach)」は、符尾が下向きの声部の音符を符尾が上向きの声部に結合することを許可するかどうかを指定します。符尾が上向きの声部と符尾が下向きの声部のフレーズが揃っていても、プレーヤーが同じ符尾を共有できない程のリズムが異なる場合、Doricoの初期設定では、符尾が上向きの声部の音符と同じデュレーションを持つ符尾が下向きの声部の音符を符尾が上向きの声部に結合し、2つの声部を使用するのはリズムが異なる位置だけになるようにします。このような状況で常に2つの声部が使用されるようにするには、「アマルガメーションを禁止 (Prevent amalgamation)」を選択します。
- 「サイレントのプレーヤーのコンデンシング (Condensing for inactive players)」 は、コンデンシングのグループ内で休んでいるプレーヤーをどう扱うか決定します。 これには3つの選択肢があります。
  - 「アクティブのプレーヤーと合わせる (Pair with active player)」を選ぶと、コン デンシングされた譜表の符尾が上向きまたは下向きいずれかの声部にサイレン トのプレーヤーが割り当てられます。アクティブのプレーヤーはもう一方の声部 に割り当てられ、サイレントのプレーヤーには休符が適切に表示されます。
  - ○「諸表ラベルに含む (Include in staff label)」を選ぶと、サイレントのプレーヤーはコンデンシングされた譜表に非表示で割り当てられ、アクティブのプレーヤーは符尾が上向きと下向きの声部両方を使用できます。サイレントのプレーヤーは左余白の譜表ラベルにのみ表示されます。
  - ○「コンデンシングしない (Do not condense)」を選ぶと、該当する領域について サイレントのプレーヤーはコンデンシングから除外され、コンデンシングされない 個別の譜表に表示されます。このオプションは、空白の譜表を非表示にする設 定を選択している場合に便利です。

現時点では、複数のサイレントのプレーヤーを 1 つの声部にはまとめません。そのため「アクティブのプレーヤーと合わせる (Pair with active player)」が選択された状態でコンデンシングのグループ内に休んでいるプレーヤーが複数いる場合、サイレントのプレーヤーはそれぞれ声部を使用するため、譜表に割り当てることができるサイレントのプレーヤーは最大 2 人になります。これに関する追加のオプションは将来的に実装される予定です。

これらのオプションはすべて、フロー全体のすべてのコンデンシングのグループに適用されます。今後のリリースでは、これらのオプションは任意の組段区切りの位置で、 コンデンシングのグループごとに個別に変更できるようになる予定です。

コンデンシングした楽譜のラベル: どの時点でどのプレーヤーが演奏しているかをで きるだけ分かりやすくするために、左余白の譜表ラベルが組段ごとに更新されるとと もに、組段中にもプレーヤーラベルが追加され、どのプレーヤーが譜表に含まれてい るかが明確に表示されます。

新しいフレーズの開始位置などコンデンシングが変化する位置ごとに、譜表の上に、 または必要に応じて下にもラベルが追加されます。1 人のプレーヤーが演奏している 場合、そのプレーヤーの番号 1 つが表示されます。譜表に割り当てられたすべての プレーヤーが演奏している場合、「n 人のプレーヤーに割り当て」を意味するラベルが、 たとえば「a 3」という形式で表示されます。複数のプレーヤーが符尾を共有している 状態で 1 人以上のプレーヤーが他方の符尾に割り当てられているか演奏していない 場合、ラベルはたとえば「1.2 a 2」という形で、現在どのプレーヤーが符尾に割り当て られているかを明確にします。

プレーヤーラベルに関するオプションは、浄書オプションに新しく追加された「コンデン シング (Condensing)」のページで確認できます。これらのオプションで、譜表に対す るデフォルトの水平位置や垂直位置を変更したり、プレーヤーに対応する数字を区切 るかどうかや、ピリオドを追加したりするかどうかを指定できます。

浄書モードでは、プレーヤーラベルの位置を微調整またはドラッグで調整したり、プロ パティパネルに新しく追加された「コンデンシングラベル (Condensation Labels)」の グループにある「カスタムテキスト (Custom text)」のプロパティをオンにしてテキスト を編集したりできます。同じグループの「非表示 (Hide)」のプロパティをオンにするこ とで、個々のラベルを非表示にもできます。最後のプロパティ「改行 (Line break)」で は、プレーヤーラベルに改行を挿入することで水平方向をコンパクトにできます。たと えば「1.2 a 2」のようなラベルでは改行が「a 2」の前に挿入されます。「1.2」のようなラ ベルでは、2 つの数字の間に改行が挿入されます。

プレーヤーラベルのフォント、スタイルまたはサイズを変更するには、「浄書 (Engrave)」▶「パラグラフスタイル (Paragraph Styles)」で「コンデンシングラベル (Condensation Labels)」のパラグラフスタイルを編集します。

譜表ラベル: プレーヤーラベルの他にも、2 つの新しいオプションが浄書オプションの
「
諸表ラベル (Staff Labels)」のページに追加されました。これは Dorico がコンデン
シングされた
譜表にラベルを付ける方法を指定するものです。「コンデンシングされた
プレーヤーのプレーヤー番号 (Player numbers for condensed players)」では、イ
ンストゥルメント名の右側にプレーヤー番号を列で表示 (「垂直にスタック (Stack
vertically)」) するか、インストゥルメント名の後に行で表示 (「水平にスタック(Stack
horizontally)」) するか選択できます。

「垂直にスタック (Stack vertically)」を選択すると、プレーヤー番号の実際の配置は、 1 つ下のオプション「コンデンシングされたプレーヤーのプレーヤー番号を垂直にスタ ックする場合 (When stacking player numbers for condensed players vertically)」によって決定されます。 譜表の上下それぞれの声部に対応するように行 を揃えてプレーヤー番号を配置 (たとえば1と2を縦に並べるのではなく「1.2」と表示) する場合は、「符尾の割り当てを反映 (Consider stem allocation)」を選択します。 組 段における上下の声部の割り当てに関係なく、プレーヤー番号を常に縦一列で配置す る場合は、「符尾の割り当てを無視 (Ignore stem allocation)」を選択します。

同種のインストゥルメントによるコンデンシングされた譜表が複数ある場合、「同種の ソロ楽器が隣接する場合の譜表ラベル: (Staff labels for identical adjacent solo instruments)」のオプションも反映されます。「譜表をグループ化する (Group between staves)」を選択すると、コンデンシングされた譜表間には「Flutes」などが 中央揃えで配置され、それぞれの譜表には「1.2」や「3」などの番号が付きます。

さまざまなアイテムの処理: 音符以外にも、Dorico は楽譜をコンデンシングする際に 他の記譜記号をどのように処理するか決定する必要があります。一般的に、ユニゾン または符尾を共有するコンデンシングの生成においては、グループ内のすべてのプ レーヤーの記譜記号の位置、デュレーション、および外観が一致している必要があり ます。一致しない場合でも、プレーヤーは譜表を共有できますが、別々の声部で記譜 されます。ただし記譜記号によっては、コンデンシングが完全に阻害されます。以下 にその種類を挙げています。

- アルペジオ記号: もとのプレーヤーすべてが和音のユニゾンになっている場合にの み符尾を共有できます。
- アーティキュレーション: もとのプレーヤーすべてのアーティキュレーションが一致しなければ、ユニゾンまたは符尾を共有するコンデンシングは実行されません。アーティキュレーションが完全に一致しない場合は、コンデンシングできるのは譜表の共有までです。
- 小節リピート記号: コンデンシングを行なうには、もとのプレーヤーすべての小節リピート領域の位置、デュレーションおよび小節リピート記号のカウントのタイプが一致している必要があります。一致しない場合、プレーヤーは譜表を共有できません。

- 連桁: ユニゾンまたは符尾の共有ができるかどうかについては、連桁も影響します。
   リズムが同一でも連桁グループが食い違う場合、コンデンシングできるのは譜表の
   共有までです。
- コード記号領域: コンデンシングされた譜表には、符尾が上向きの声部の一番上の プレーヤーのコード記号領域が表示されます。他のプレーヤーに属する領域はす べて省略されます。コード記号領域は、実行されるコンデンシング結果の度合いを 制限しません。
- ・ 音部記号: コンデンシングされた譜表には、符尾が上向きの声部の一番上のプレー ヤーの音部記号が表示されます。他のプレーヤーに属する音部記号はすべて省略 されます。音部記号は、実行されるコンデンシング結果の度合いを制限しません。
- キュー:キューはコンデンシングされた譜表には表示されず、実行されるコンデンシング結果の度合いを制限しません。
- 強弱記号: ユニゾンまたは符尾の共有ができるかどうかについては、強弱記号も影響します。強弱記号が食い違う場合、コンデンシングできるのは譜表の共有までです。強弱記号の位置は、コンデンシングされた譜表では声部による上下が優先されます。これにより強弱記号と声部との関連がより明確になります。強弱記号はグループごとで考慮されるため、1つの強弱記号以外はまったく同じ2つのグループがあった場合、それぞれのグループの強弱記号が譜表の両側に表示されます。
- グリッサンド: ユニゾンまたは符尾を共有するコンデンシングができるかどうかについては、グリッサンドも影響します。グリッサンドが食い違う場合、コンデンシングできるのは譜表の共有までです。
- 装飾音符:装飾音符は標準の音符と同じルールに従います。また連結した標準の 音符において、ユニゾンまたは符尾を共有するコンデンシングができるかどうかの 判断に影響します。装飾音符が食い違う場合、コンデンシングできるのは譜表の共 有までです。
- ギターベンド: ユニゾンまたは符尾を共有するコンデンシングができるかどうかについては、ギターベンドも影響します。ギターベンドが食い違う場合、コンデンシングできるのは譜表の共有までです。
- 延長記号と休止記号: フェルマータと中間休止記号は組段に属するアイテムであり、
   実行されるコンデンシング結果の度合いを制限しません。ブレス記号の位置はもとの
   のiii表すべてにおいて一致する必要があります。食い違う場合、プレーヤーのコンデンシングは実行できません。
- ジャズアーティキュレーション: ユニゾンまたは符尾を共有するコンデンシングができるかどうかについては、ジャズアーティキュレーションも影響します。ジャズアーティキュレーションが食い違う場合、コンデンシングできるのは譜表の共有までです。

- 調号:もとのプレーヤー同士の調号が食い違う場合、コンデンシングは実行できません。
- ・ 歌詞: ユニゾンまたは符尾を共有するコンデンシングができるかどうかについては、 歌詞も影響します。食い違う場合、コンデンシングできるのは譜表の共有までです。 現時点での歌詞を処理する方法は単純化されており、実質的なデュレーションは同 じでも実際のデュレーションは異なる歌詞(たとえば経過音1組と1つの音符)につ いては考慮しないため、歌詞が上下に分かれて表示されることが、理想的な頻度よ りも多くなります。
- オクターブ線: コンデンシングされた譜表には、符尾が上向きの声部の一番上のプレーヤーの譜表に属するオクターブ線が表示されます。他のプレーヤーに属するオクターブ線はすべて省略されます。一方で、声部固有のオクターブ線はコンデンシングを完全に阻害します。
- 装飾音とトリル:ユニゾンまたは符尾を共有するコンデンシングができるかどうかについては、装飾音とトリルも影響します。トリルの場合、デュレーションと実質的な音程の両方が影響します。装飾音が食い違う場合、コンデンシングできるのは譜表の共有までです。
- スラッシュ領域:現時点では、スラッシュ領域はコンデンシングできず、スラッシュ領域を持つプレーヤーはそのデュレーション中はコンデンシングに含まれません。
- スラー:ユニゾンまたは符尾を共有するコンデンシングができるかどうかについては、 スラーも影響します。スラーの位置、デュレーションまたは線のスタイルが食い違う 場合、コンデンシングできるのは譜表の共有までです。一方、すべてのプレーヤー に属するスラーが同一である場合、Doricoはスラーを統合し、コンデンシングされ た譜表の片側に1組のみのスラーを表示します。
- テキスト: ユニゾンまたは符尾を共有するコンデンシングができるかどうかについては、テキストも影響します。位置またはテキストアイテムの内容が食い違う場合、コンデンシングできるのは譜表の共有までです。
- タイ: 声部間のタイは、装飾音符から標準の音符へのタイを含めて、現時点ではコン デンシングできません。これはコンデンシングを阻害はしませんが、コンデンシング された譜表に表示されなくなります。より一般的には、単一の声部の音符間のタイ は、ユニゾンまたは符尾を共有するコンデンシングができるかどうかの判断に影響 します。ある音符のデュレーションがデュレーションの強制によって上書きされてい る場合、符尾を共有できるのは、すべての音符が同様にデュレーションを上書きさ れている場合のみです。タイまたはリズム上のオフセットが食い違う場合、コンデン シングできるのは譜表の共有までです。レセヴィブレタイはコンデンシングされた譜 表に表示されます。もとのプレーヤー間で食い違う場合、コンデンシングできるのは 譜表の共有までです。

- 拍子記号: もとのプレーヤー同士の拍子記号が食い違う場合、コンデンシングは実行できません。
- 連符:ユニゾンまたは符尾を共有するコンデンシングができるかどうかについては、 連符も影響します。実質的なデュレーションだけではなく、単位と比率も一致する 必要があります。連符が食い違う場合、コンデンシングできるのは譜表の共有まで です。

組段に属するアイテムには、テンポ、リハーサルマーク、マーカー、コード記号、そして リピート括弧がありますが、これらはすべてレイアウトオプションの「**譜表と組段** (Staves and Systems)」のページで選択したオプションに従い、必要に応じてコンデ ンシングされた譜表にも表示されます。

複数の譜表を持つインストゥルメントはコンデンシングされないため、ペダル線とハー プペダルの変更指示はコンデンシングされた譜表には表示されません。同様に、イン ストゥルメントに追加の譜表またはオッシアがある場合、それらのパッセージはコンデ ンシングできません。

トラブルシューティング: コンデンシングで期待通りの結果が得られない場合、いくつかの確認事項があります。

- もとの譜表で不要に複数の声部が使用されていないことを確認します。すべての内容が同じ声部に属しているか確認するには、「ビュー (View)」 ト 「音符と休符のカラー (Note and Rest Colors)」 ト 「声部カラー (Voice Colors)」を使用します。声部が一致しない場合、内容をすべて選択して、「編集 (Edit)」 ト 「声部 (Voice)」 ト 「声部を変更 (Change Voice)」 ト 「符尾が上向きの声部 1 (Up-stem Voice 1)」を選択して、すべての楽譜を単一の声部に移動します。
- コンデンシングの対象となるアイテム間で相反するプロパティがないか確認します。
   符尾の方向、デュレーション、臨時記号などが強制された音符はどれも、実行されるコンデンシング結果の度合いを制限します。影響される音符を選択して、「編集 (Edit)」▶「外観をリセット (Reset Appearance)」を試します。

上記を試しても効果がない場合は、フォーラムにアクセスして、発生した問題に関す る最低限の例を提示していただければ、開発チームが助力を惜しまずサポートします。 将来の計画:将来のリリースでは、コンデンシング機能のさらなる改善と拡張が追加 されます。現状のコンデンシング機能に関するフィードバックを歓迎します。 www.dorico.com/forumのフォーラムにアクセスして、開発チームやユーザー仲間と 機能について話し合うのはいかがでしょうか。

#### ギターのタブ譜

Dorico には、ギターやその他のフレット楽器のためのタブ譜作成機能が実装されました。これには多数のギター固有の慣用的な記譜記号、カスタムの弦のチューニング、 タブ譜上でリズムを表わすさまざまな規則などのサポートが含まれます。他の楽譜作 58 ページ Steinberg Media Technologies GmbH

成ソフトウェアに対して Dorico がこの分野で持つユニークな利点の 1 つは、通常の 音符の譜表とタブ譜を同時に楽譜に表示でき、一方の編集が他方に自動的に反映さ れることです。

チューニングを選択: Dorico がタブ譜を表示するためには、インストゥルメントの弦の数、各弦の開放弦のピッチ、フレットの数、開始フレット (バンジョーの第 5 弦のように、特定の弦がナットより上から始まる場合)、およびフレットの配置 (間隔がクロマチックかダイアトニックかなど)の情報が必要となります。

Dorico でプレーヤーにフレット楽器を割り当てたとき、そのインストゥルメントで一般的 に使用されるチューニングが複数ある場合、インストゥルメント選択ポップオーバーの 右側の列にチューニングが一覧表示され、使用するチューニングを最初から選択でき ます。

旧バージョンの Dorico で作成されたプロジェクトのフレット楽器は、Dorico 3 でプロジェクトを初めて開くとき、標準または最も一般的な弦とチューニングのセットが自動的に関連付けられます。

弦とチューニングを変更する一番簡単な方法は、そのインストゥルメントを、目的のチューニングを持つ別のインストゥルメントに変更することです。インストゥルメントを変更するには、ここの Dorico オペレーションマニュアルに記載される手順に従ってください。

弦とチューニングを編集: 一般的に使用されるギターやその他のフレット楽器には初 期設定から多種多様なチューニングが用意されていますが、オリジナルのチューニン グの作成や、既存のチューニングの変更が必要なときは、そのために専用のダイア ログが用意されています。

設定モードのプレーヤーパネルで、チューニングを変更するフレット楽器が割り当てら れたプレーヤーのカードを展開します。フレット楽器に対応するラベルにマウスポイン ターを合わせると、コンテキストメニューが存在することを示す横向きの山括弧「>」が 表示されるので、これをクリックしてメニューを表示し、「弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tuning)」を選択します。次のようなダイアログが表示されます。



インストゥルメントの弦が、シンプルなグラフィックで表現され、開放弦のピッチに続い てフレットの数が表示されます。任意の弦をクリックして、弦の下に表示される編集用 コントロールの列をアクティブにします。

- 「開放弦のピッチ (Open pitch)」は、押さえていない弦のピッチを指定します。これには音名とオクターブ (ミドル C = C4) と、必要に応じてシャープには「#」、フラットには「b」を使用して入力します。
- 「フレット数 (No. of frets)」は選択中の弦のフレット数を指定します。必要に応じて 弦ごとに個別の数を設定できます。
- 「開始フレット (Starting fret)」は、選択中の弦の1番めのフレットを指定します。上の図では、バンジョーの第5弦が選択されていますが、この弦は5番めのフレットから開始しています。
- 「半ステップチューニング上げ (Tune Up Half-Step)」と「半ステップチューニング下 げ (Tune Down Half-Step)」の各ボタンは、選択中の弦のチューニングを簡単に上 下できます。
- 選択中の弦のフレット配置をクロマチック以外にする場合、「不規則なフレットの間隔 (Irregular fret spacing)」をオンにします。ダルシマーなどの楽器は、指板が特定のスケールに対応するため、フレットの間隔が半音のものと全音のものがあります。フレットの間隔を半音にする場合は「1」を、全音にする場合は「2」を、コンマ区切りの数列で入力して指定します。

「すべて選択 (Select All)」ボタンを使用すると、すべての弦をすばやく選択できるため、たとえばすべての弦のフレット数を一度に設定したり、すべての弦を半音ずつ上下に移調したりできます。

ダイアログ下部のアクションバーでは、弦の追加、並べ替え、または削除ができます。 「初期設定にリセット (Reset to Default)」をクリックすると、選択中のインストゥルメン トの弦とチューニング設定が出荷時の状態に戻ります。

最後に「チューニングを書き出し (Export Tuning)」をクリックして、弦とチューニング の変更後の設定を拡張子 .doricotuning のファイルに書き出せます。それ以降は 「チューニングを読み込み (Import Tuning)」をクリックすることで、他のインストゥル メント (同じプロジェクトでも他プロジェクトでも) にも書き出した設定を読み込めます。

タブ譜を表示: フレット楽器用のタブ譜を表示するには、レイアウトオプションの「プレ ーヤー (Players)」のページに新しく追加された「フレット楽器 (Fretted Instruments)」のセクションに移動します。フレット楽器が1 つ以上割り当てられた プレーヤーはすべてここに表示され、4 つのオプションからフレット楽器の楽譜の表 示方法を指定できます。

- 「音符 (Notation)」は初期設定で選択され、楽譜を標準の音符の譜表にのみ表示 します。
- 「タブ譜 (Tab)」はタブ譜にのみ楽譜を表示します。タブ譜には拍子記号、符尾、符 鉤、連桁なども含まれ、楽譜のリズムが表示されます。

- 「音符とタブ譜 (Notation and Tab)」は楽譜を標準の音符の譜表と、その下のタブ 譜に表示します。音符の譜表があるため、タブ譜にはリズムが記譜されません。
- 「タブ譜 (リズムなし) (Tab (no rhythms))」は楽譜をタブ譜のみで表示しますが、拍子記号、符尾、連桁、符鉤などは表示されません。これはリズムが極めてシンプルな楽曲の場合のみで実用的です。

弦の自動割り当て: 楽譜をタブ譜に表示するためには、音符を演奏する際に使用す る弦が指定されている必要があります。直接タブ譜に書き込まれた楽譜は自然とこ の情報を含んでいますが、音符で入力された楽譜は、デフォルトでは弦の割り当て について明確な情報を持ちません。そのため Dorico は、弦が明確に指定されてい ない音符については、音符に弦の自動割り当てを実行します。Dorico は、対立する 声部のユニゾンする音符でない限りは、弦に 2 つの音符を割り当てないように最善 を尽くします。

同じ弦に 2 つの音符が割り当てられたときは、タブ譜上の隣同士に緑色で表示され ます。これらのいずれかまたは両方の音符を選択して、手動で弦の割り当てを指定で きます。2 つ以上の音程について、そこでしか発音できない位置がインストゥルメント の同じ弦上にあることで演奏が不可能となる組み合わせは、紫色で表示されます。通 常この状況では、いずれかの音符を削除するか、音程を変更するしか選択肢はあり ません。

音符の弦を変更する: 音符を上または下の弦に移動する場合、音符を選択して「N」を 入力すると上の弦に、「M」を入力すると下の弦に移動できます。音符を演奏できない 弦には音符は移動されません。プロパティパネルの「音符と休符 (Notes and Rests)」 のグループの「弦 (String)」のプロパティをオンにすることでも、音符の弦を指定する ことができます。ここでの弦は弦番号と基本ピッチの両方で表示されます (たとえば標 準チューニングのギターの一番下の弦は「6 (E2)」、一番上の弦は「1 (E4)」と表示さ れます)。

音域外の音符: 音符がタブ譜に記譜するには低すぎる (一番下の弦のナットより低い)、 または高すぎる (一番上の弦の最後のフレットより高い) 場合、タブ譜の下または上の 外側にクエスチョンマークで表示されます。このような音符については、変更または削 除するか、またはインストゥルメントのチューニングを変更することをおすすめします。

タブの音符入力: タブに直接音符を入力するには、タブ譜の音符またはその他のアイ テムを選択して [Shift]+[N] または [Return] を入力してキャレットを表示し、音符の 入力を開始します。上下の矢印キー ([↑]/[↓]) を使用して、音符の譜表からタブ譜に キャレットを移動することもできます。

演奏するフレット番号を指定すると音符が入力されます。音符の譜表であれば、デュ レーションの指定に使用する数字キーを使用します。第 10 フレットより高い音符を入 力する場合は、単に 2 桁の数字を連続して素早く入力します。たとえば第 1 フレット

に入力した音符を第 2 フレットに変更する場合は、少し待ってから「2」を入力すると、 音符が置き換えられます。

また MIDI キーボードで音符を演奏したり、A~G の文字で音名を入力したりしてもタ ブ譜に入力できます。この際、音符は選択中の弦に入力されます。アルファベットを 使用して入力する場合は、ナットに一番近いオクターブが選択されます。

音符のデュレーションの指定は、任意のデュレーションを左側の音符パネルでクリック するか、キーボードショートカットの [=] で1つ長いデュレーション、[-] で1つ短いデュ レーションを選択できます。音符の譜表における入力では、これらのキーはそれぞれ 臨時記号のシャープとフラットを指定するために使用されます。

タブ譜では実質的にコード入力が常に有効になっているため、キャレットは自動的に は移動しません。キャレットを上下の弦に移動するには上下の矢印キー ([↑]/[↓]) を、 キャレットを前または次のグリッド位置に移動するには左右キー ([←]/[→]) を使用し ます。

タブ譜のリズム: 音符の譜表なしでタブ譜のみを表示している場合、通常はタブ譜にリ ズムを記譜するのが便利です。これにより、拍子記号など通常タブ譜から除外される アイテムが表示され、音符や和音に符尾、符鉤および連桁が付与されます。2分音 符や全音符を4分音符から区別するための装飾記号もオプションを使用して追加で きます。該当するオプションは、浄書オプションに新しく追加された「タブ譜 (Tablature)」のページにあります。

このページのセクションを順番に取り上げていきます。

- 符尾 (Stems): リズムを記譜する際の表記規則は、出版社や出版物ごとに異なります。たとえば、Hal Leonard の出版物でリズムを表示するものは、基本的に符尾は上向きですが、人気雑誌 Guitar World では、基本的に符尾は下向きです(声部が2つ存在する場合は、符尾の方向も声部に従います)。また、Hal Leonard の出版物の符尾は、通常一番上の弦までしか伸びないため、実質タブ譜の上または下にしか表示されません。しかし、Guitar World の符尾は譜表の内側まで伸び、一番下の弦上の音符の直前で止まります。これらの表記規則はここのオプションを使って簡単に再現できます。
- 付点 (Rhythm Dots): 再度例を挙げると、Hal Leonard の出版物ではタブ譜にリズムを表示するとき、付点は通常譜表の外側、符尾の内側の端に配置されますが(「諸表の外側 (Outside staff)」を選択)、Guitar World では通常、音符の譜表と同様に付点は譜表の内側に配置されます(「音符の横 (Next to notes)」を選択)。
- 囲み線 (Enclosures): Guitar World は、2分音符以上の長さの音符および和音の 周りに楕円形の囲み線を使用することを普及させました。これにより4分音符と2 分音符が区別できるようになりました。Guitar World では楕円形の囲み線が使用さ れますが (「楕円 (Ellipse)」を選択)、Dorico ではスペース効率がよりよい角丸の長

方形も使用できます (「角丸の長方形 (Rounded rectangle)」を選択)。他の出版物 ではこのような形で音価を区別しないことが多いため、デフォルトでは囲み線は使 用されません (「なし (None)」を選択)。

 タイ (Ties): Guitar World でのタイは通常破線の曲線として表示されますが、Hal Leonard の出版物でのタイは通常実線の曲線として表示されます。「タイの外観 (Tie appearance)」のオプションを設定することで、どちらの外観も使用できます。 また、タブ譜にタイそのものを表示するかどうか、最初のアタック以降タイでつなが れた音符をタブ譜にどう表示するかについてはさまざまな表記規則がありますが、 「タイでつながれたタブ譜の音符 (Tied notes in tablature)」のオプションには、こ れに包括的に対応するセットが用意されています。

タブ譜の連桁は常に水平で傾斜がありませんが、装飾音符は例外となります。一番 外側の弦から符尾の外側の端までのデフォルトの距離内に収まりきる数における連 桁の符尾の長さは、先述の符尾の長さのオプションに従います。ただし、これは一番 外側の弦から一番内側の連桁線までの距離が半スペース未満にならない場合に限 ります。連桁線の数がこれを超えると、符尾は連桁線の太さと間隔の和の倍数に従 い延長されます。これにより追加の連桁は、それよりデュレーションの長い音符による 連桁より高い位置に表示されるとともに、つながった連桁はすべて水平に配置されま す。

デッドノート: くぐもった音、ミュートされた音や弱められた音は、ギタリストによってさま ざまな呼び方がありますが、Dorico ではこの演奏技法はまとめてデッドノートと呼ば れます。デッドノートは、音符の譜表では X 形符頭を使用し、タブ譜では「X」を使用し て表示されます。プロパティパネルの「音符と休符 (Notes and Rests)」のグループ に新しく追加された「デッドノート (Dead note)」のプロパティをオンにすると、音符をデ ッドノートとして表示できます。

ハーモニクス: Dorico では、フレット楽器やそれ以外の楽器についても、倍音の記譜 が包括的にサポートされるようになりました。詳細は 46 ページの「**ハーモニクス」**を参 照してください。

タブ譜のプロパティ: 多くのアイテムは、通常の音符の譜表に表示するときとタブ譜に 表示するときとで、プロパティを個別に設定できます。位置や配置のプロパティはほぼ すべて該当します。

タブ譜の数字の外観: タブ譜の数字のフォント、スタイルやサイズを変更するには、 「浄書 (Engrave)」 ト 「フォントスタイル (Font Styles)」にある「タブ譜の数字用フォン ト (Tablature Numbers Font)」を編集します。初期設定では、数字は 8pt の Lato Regular フォントを使用します。Lato フォントファミリー (SIL Open Font License (OFL) のライセンスを受けています) は、一式が Dorico と同時にインストールされる ようになりました。

ー部の出版社はタブ譜のフレット番号の背景を塗りつぶすことを好みますが、弦の水 平線がそのまま番号を通過することを好む出版社もあります。初期設定では、フレット 番号は背景が塗りつぶされます。これを変更するには、浄書オプションの「タブ譜 (Tablature)」のページの「フレット番号周辺の背景を塗りつぶす (Erase background around fret numbers)」をオフにします。

タブ譜の倍率: 初期設定では、各弦に対応する線は 1 1/2 スペースの間隔で配置されますが、弦のスペーシングを変更する場合は、浄書オプションの「**譜表 (Staves)」**のページで「タブ譜の譜表線の間隔の倍率 (Scale factor between staff lines in tablature)」を調整します。

タブ譜の垂直方向のスペーシング: レイアウトオプションの「**垂直方向のスペーシング** (Vertical Spacing)」のページの「音符の譜表からタブ譜まで (Notation staff to tablature)」では、音符の譜表とその下に附属するタブ譜とのデフォルトの距離を指 定できます。

タブ譜の音部記号: 一部の出版社では、タブ記号をタブ譜の最初の組段の開始位置 にのみ表示することが好まれます。これを再現するには、浄書オプションの「音部記 号 (Clefs)」のページに新しく追加された「タブ記号を表示する場所 (Show tab clef on)」のオプションを「最初の組段のみ (First System Only)」に設定します。

ギターベンドとプリベンド

エレキギターの楽譜で最も特徴的な演奏技法としては、ベンドとそれに関連するプリ ベンドなどがあります。ギタリストは、弦を通常の位置から押し上げ、弦の張りを高め てピッチを上げることでベンドを行ないます。ベンドのなめらかに上昇する特徴的なサ ウンドは、音符を弾いて鳴らしたまま弦を曲げることで得られます。一方のプリベンド は、音符を弾く前に弦を曲げておくものです。ベンドに対応する位置ではリリースを行 ないます。これは弦を本来の位置に徐々に戻すものです。



ベンド、プリベンドおよびリリースは、音符の譜表ではすべて同じ形状で記譜されます。 スラーと同様の配置で開始位置と終了位置の符頭を結合しますが、先細りの曲線で はなく、折れ線が使用されます。ただしタブ譜では、これらの表記は異なり、弦の動き をより直接的なグラフィックで表現します。上向きの曲線の矢印はベンドを表わし、下 向きの曲線の矢印はリリースを表わします。プリベンドは縦にまっすぐの上向きの矢 印を使用して表示されます。

### steinberg

ベンドまたはリリースを作成:ベンドとリリースは常に2つの音符を結合します。ベンド およびリリースは、最初から開始音と終了音の両方を選択するか、開始音のみを選 択して作成できます。開始音のみを選択した場合、その直後に同じ声部の隣接する 音符がある場合のみ、Doricoが自動的に終了音を決定します。ベンドは、記譜モード の装飾音パネルの「グリッサンド (Glissandi)」のセクションにある折れ線のボタンを クリックすると作成できます。または、[Shift]+[O] のポップオーバーに「bend」と入力 しても、選択した音符からベンドまたはリリースを作成できます。Dorico は開始音と終 了音の高低差に基づき作成するものを自動的に決定するため、リリースを作成する ために異なる操作は必要ありません。

音符の譜表では、開始音と終了音の間に折れ線が作成されます。タブ譜では、ベンド の終了音は非表示になり、上向きの曲線の矢印の上に、音程を示す分数または1ス テップ (全音) を示す「full」が表示されます。リリースは下向きの曲線の矢印で示され、 終了音のフレット番号に向かいます。

ワークフロー内で多数のベンドを作成する場合、環境設定の「キーボードショートカッ ト (Key Commands)」のページの「音符の入力 (Note Input)」のカテゴリーに新しく 追加された「ギターベンドを作成 (Create Guitar Bend)」のコマンドにキーボードショ ートカットを割り当てるのが効率的です。

ホールドするベンド:タイでつながれた音符のデュレーションの間ベンドを保持する必 要がある場合、弦をまだ離してはならないことを伝えるために、タブ譜にホールドの水 平線を表示する場合があります。これを表示するには、プロパティパネルの「ギターベ ンド (Guitar Bends)」のグループで「ホールドを表示 (Show hold)」のプロパティをオ ンにします。浄書オプションの「ギターベンド (Guitar Bends)」のページでは、ホール ドを実線または破線のどちらで描画するか選択できます。

ベンドの方向: 音符の譜表では、声部が 1 つだけの場合、ベンド、リリースおよびプリ ベンドは自動的に符頭側に配置されますが、声部が複数の場合は自動的に符尾側 に反転されます。ベンドやリリースはいずれも選択して [F] を入力するか、「編集 (Edit)」 ト「フリップ (Flip)」を選択することで反転できます。プリベンドは [F] で反転は できませんが、「ベンディングの方向 (Guitar pre-bend direction)」のプロパティをオ ンにすると、自動決定された方向を上書きできます。

プリベンドの作成: プリベンドは、プロパティパネルに新しく追加された「ベンディング (Guitar Pre-bends)」のグループで「ベンディングの音程 (Guitar pre-bend interval)」のプロパティをオンにして、弦をプリベンドする音程を指定することで作成 できます。プリベンドの音程を指定すると、音符の譜表には括弧付きの補助音符にべ ンドが付いたものが表示されます。タブ譜にはプリベンドが、装飾音符サイズのフレッ ト番号に垂直の矢印が付いた形で表示され、その上にはプリベンドの音程を示す分 数または 1 ステップ (全音) を示す「full」が表示されます。何らかの理由でプリベンド に表示される臨時記号を非表示にする必要がある場合は、「ベンディング (Guitar Steinberg Media Technologies GmbH

65 ページ

Pre-bends)」のグループの「臨時記号 (Accidental)」のプロパティをオンにし、「非表示 (Hide)」に設定します。

浄書モード: 浄書モードでは音符の譜表とタブ譜の両方で、すべてのベンド、リリース およびプリベンドの形状を編集できます。音符の譜表では、ベンドの折れ線の3つの ハンドルのどれかをクリックしてドラッグするか、[Alt] を押しながら矢印キーを使用し て任意のポイントの位置を微調整できます。また [Tab] を押して、3つのハンドルを順 に切り替えられます。

タブ譜でも、ベンドには 3 つのハンドルが表示されます。矢印の両端に 1 つずつと、 曲線の形状を制御する 3 つめのコントロールポイントです。音符の譜表と同様、マウ スまたは [Alt] を押しながら矢印キーを使用して任意のポイントを調整でき、[Tab] キ ーを押してポイントを順番に切り替えられます。

タブ譜のベンドの音程: 1 ステップ (全音) ベンドで「full」のかわりに「1」を表示する場合、または半ステップ (半音) ベンドに「½」ではなく「1/2」と表示する場合は、浄書オプションに新しく追加された「**ギターベンド (Guitar Bends)」**のページの関連するオプションを変更します。

リリースの外観: タブ譜にリリース終了位置の音符をどのように表示するかについて は、プレーヤーが実際に音符を弾くわけではないことから、さまざまなが表記規則が あります。一部の出版物ではフレット番号を通常通り表示し、一部はフレット番号を括 弧付きで表示し、他にはフレット番号そのものを非表示にする場合もあります。浄書 オプションの「ギターベンド (Guitar Bends)」のページにある「デザイン (Design)」の セクションで、「リリースのフレット番号の外観 (Fret number appearance for release)」を任意の外観に設定します。

ベンドとリズムによるスペーシング: Dorico は、音符の譜表とタブ譜の両方において、 自動的にベンドのためのスペースを確保します。また浄書オプションの「ギターベンド (Guitar Bends)」のページには、それぞれの表示方法におけるベンドの最小長さに 関する個別のオプションがあります。タブ譜のみのレイアウトでは、状況によっては曲 線の矢印が希望よりやや狭いことがあります。この場合は、浄書モードで曲線の矢印 の幅を調整するか、音符のスペーシングツールを使用して、手動で音符のスペーシン グを大きくできます。

タブ譜でベンドとリズムを組み合わせる: タブ譜にリズムを表示しながらベンドも記譜 する場合、浄書オプションの「タブ譜 (Tablature)」のページで「符尾のデフォルトの向 き (Default stem direction)」を「下 (Down)」に変更することをおすすめします。こう することで符尾や連桁とベンドが自然と両側に表示されます。

ベンドの再生: Dorico の現バージョンにはベンド、リリースおよびプリベンドの自動再 生機能はありませんが、将来のバージョンでの実装を検討中です。

#### ギターコードダイアグラム

コードダイアグラムは、特定のコードのボイシングをコンパクトで効率的な方法でギタ リストに伝えられます。Dorico では、コードダイアグラムはコード記号の一部であり、 どのプレーヤーにおいてもコード記号の下に表示でき、すべてのフレット楽器のチュ ーニングと弦の配置を反映できます。



6 弦ギター (標準、ドロップ D、オープン G、オープン D、DADGAD チューニング)、ウ クレレ、マンドリンおよびバンジョー用に数百におよぶコード形状のライブラリーが用 意されており、さまざまなコードに対するバラエティ豊かなボイシングを実現します。 Dorico は、インストゥルメントのネック上の特定の位置で押さえたフレットの組み合わ せを対応させることで特定のピッチを得るという観点からではなく、演奏する人間の手 の形に着目し、開放弦はいずれもバレーで押さえることさえできれば、ネックに沿って 上下できるという観点からコードを定義するという斬新なアプローチを採用しています。 これにより、同じ形状をさまざまなコードに再利用できます。また弦の構成が共通する インストゥルメントの異なるチューニングにおいてさえも再利用できます。

コードダイアグラムを編集または定義すると、Dorico はそれを特定のコードに紐づけ ようとはせず、コード形状のみが保存されます。つまり、その形状がネックに沿って上 下に移動できる場合、ネック上の異なる位置にその形状を適用することで得られるピ ッチを Dorico が算出し、他のコードにもその形状が利用されるようになります。

コードダイアグラムの表示: コードダイアグラムを表示するには、設定モードに切り替 えて、プレーヤーパネルでコードダイアグラムを表示するプレーヤーに対応するカード を右クリックします。「コードダイアグラム (Chord Diagrams)」のサブメニューには、フ レット楽器で利用できる大量のチューニングのリストが表示されます。「スタンダードギ ターチューニング (Standard guitar tuning)」など、使用するチューニングを選択しま す。

このプレーヤーで既存のコード記号はすべてコード記号の下にコードダイアグラムを 表示するように更新され、以降作成するコード記号にもコードダイアグラムが追加され ます。初期設定では、Dorico は任意のコードに対して最も単純なコードダイアグラム を選択します。これは開放弦が最も多く、フィンガリングの位置がナットに最も近いコ ード記号を意味します。

適切なコードダイアグラムがライブラリーに見つからない場合は空のコードダイアグラ ムが表示されるため、適切な形状を指定する必要があります。浄書モードでコードダ イアグラムをダブルクリックしてエディターを開きます。エディターについては以降で説 明します。

代替の形状: ライブラリーには、ほとんどのコード記号に対して演奏可能な形状が複 数存在します。コードダイアグラムを選択して [Shift]+[Alt]+[Q] を押すと、現在のコ ード記号で使用できる形状をすべて表示するシンプルなダイアログが開きます。矢印 キーまたはマウスで使用する代替の形状を選択し、[Return] キーを押すか、「OK」を クリックするか、使用する形状をダブルクリックしてダイアログを確定します。コードダ イアグラムを選択した状態で [Alt]+[Q] を入力することでも、使用可能なすべての代 替の形状をスコア内で直接切り替えられます。

選択した形状は、共通のフレット楽器用チューニングを選択しているすべてのプレー ヤーにおいて、同じ位置にあるすべてのコード記号のインスタンスに適用されます。

コードダイアグラムの編集:希望する形状がライブラリーに用意されていない場合は、 浄書モードに切り替えて、コード記号のコードダイアグラムの部分を選択し、ダブルク リックまたは [Return] キーを押すことで独自の形状を作成できます。以下のエディタ ーが開きます。



各弦は点を 1 つ表示するか、開放弦 (ダイアグラム上部に O を表示) または無音 (ダ イアグラムの上部に X を表示) で表示されます。弦の端より上をクリックして無音と開 放弦を切り替えるか、ダイアグラム上のフレットをクリックしてそこに点を移動します。

複数の弦を同じフレット位置で押さえる場合、そのフレット位置にあるいずれかの点を クリックすると、それらの弦の間にバレーを表示できます。バレーを消すには再度クリ ックします。

押さえた弦および開放弦のピッチはダイアグラムの上に表示されます。ダイアグラム に関連付けられたコード記号に適合しないピッチは、警告として赤く表示されます。

ダイアグラムの開始フレットを変更する場合は、エディター下部のアクションバーで 「開始フレット (Starting fret)」の値を変更します。ダイアグラムにフレットを 1 つ追加 するには、アクションバーの「+fr.」をクリックします。同様にフレットを 1 つ減らすには、 アクションバーの「-fr.」をクリックします。

「コードがネックに沿って移動することを許可 (Chord may be moved along the neck)」のチェックボックスは、このコードが移動できるか、ネック上の指定された位置 でしか演奏できないかを Dorico に指示します。コードをネックに沿って上方に移動さ せたとき開放弦をバレーで演奏できるのであれば、コードはいずれも移動可能です。 しかし Dorico がこれを自動的に判定することはありません。最終的な形状に適切と なるように、このチェックボックスはユーザー自身が設定する必要があります。

「保存 (Save)」をクリックすると、コード形状がスコアに保存され、このコードダイアグ ラムに使用されるようになります。Dorico はコードダイアグラムを特定のコード記号に 固定的に関連付けるのではなく形状で保存するため、互換性のある他のコードにも、 この形状が代替の選択肢として表示されるようになります。

ルート音: Dorico にはコード形状のルート音に関する環境設定のオプションがいくつ か用意されています。たとえば、ベースプレーヤーとアンサンブルするギタリスト用の 楽譜を作成している場合、ベースプレーヤーが演奏するルート音は除外したボイシン グを選択したい場合があります。このためのオプションは、音符入力オプションに新し く追加された「コードダイアグラム (Chord Diagrams)」のページにあります。ルートを 完全に除外するかどうか、除外しない場合はコードの最低音にするかどうかを指定で きます。

高い音度のオルタレーションのあるコード:9度以上のオルタレーションを使用するコードを記譜する場合、コードの構成音のうちどれを省略するか選択する必要があります。ノート入力オプションに新しく追加された「コードダイアグラム (Chord Diagrams)」のページには Dorico の決定に影響を与えるオプションがあります。

- ドミナント 7th 以上のオルタレーション (Dominant sevenths or higher alterations): 5 度を省略するかどうかを選択します。
- 11th および 13th のコード (11 and 13 chords): 9 度を省略するかどうかを選択します。

コードダイアグラムライブラリー:新しいコード形状を多数定義する場合、たとえば Dorico のデフォルトライブラリーに含まれていないインストゥルメントやチューニング 用の形状を定義するような場合は、「浄書 (Engrave)」▶「コードダイアグラム (Chord Diagrams)」を選択します。ダイアログの一番上の「選択したチューニング (Chosen tuning)」のドロップダウンメニューから対象となるチューニングを選択すると、 そのチューニング用に定義された形状のリストが更新され、「チューニングに使用する コード (Chords for tuning)」のドロップダウンに表示されます。定義したコード形状

に「名前 (Name)」編集用コントロールで覚えやすい名前を付けてから、上述の方法 で形状を編集します。完了したら「保存 (Save)」をクリックします。それから新しい名 前を入力してさらに新規のコードダイアグラムを定義するか、「閉じる (Close)」をクリ ックしてコード形状のライブラリーの編集を終了します。

浄書オプション: 浄書オプションに新しく追加された「コードダイアグラム (Chord Diagrams)」のページでは、線の太さや点の直径から弦やフレットのスペーシングまで、 コードダイアグラムの描画に関するあらゆる要素を制御できます。おそらく最も重要な オプションは「コード記号に対する倍率 (Scale factor relative to chord symbol)」で す。これによりすべてのコードダイアグラムのサイズを簡単に変更できます。

コードダイアグラムの右側に表示されるフレット番号のフォント、スタイルおよびサイズ を変更するには、「**浄書 (Engrave)」 ▶ 「フォントスタイル (Font Styles)」**にある「コー ドダイアグラムのフレット番号のフォント (Chord Diagram Fret Number Font)」を編 集します。

ギターのフィンガリング

クラシックギターの楽譜は、演奏上の技術が複雑であるため、右手と左手両方のフィ ンガリングの注釈がおびただしく記されていることがよくあります。Dorico 3 は両手の フィンガリングを包括的にサポートし、高度な自動配置機能により、高品質の出版物 と同等の結果が得られます。



フィンガリングのポップオーバー: ギターのフィンガリングは [Shift]+[F] のポップオー バーを使用して追加します。ポップオーバーには「L」または「R」が表示され、左手ま たは右手のフィンガリングを入力中であることが示されます。「L」から「R」に切り替え るには [↓]を、「R」から「L」に切り替えるには [↑]を押します。

通常、右手のフィンガリングにはスペイン語の指の名前に対応する文字が使用されま す。「p」は pulgar (親指)、「i」は indicio (人差し指)、「m」は medio (中指)、「a」は anular (薬指)を意味します。小指に対応する文字についてはばらつきが多く、Dorico では「c」、「e」、「x」、「o」のいずれも使用できます。

ー方、左手の運指は単純に数字を使用し、人差し指には「1」、小指には「4」を使用し ます (通常左手の親指は使用しません)。さらに、開放弦は多くの場合アルファベット の「O」ではなく数字の「0」(ゼロ)を使用して、左手の運指と同じ形で表示されます。

複数の音符を選択している場合、コンマで区切れば複数のフィンガリングをポップオ

ーバーに入力できます。たとえば3音の和音を選択して、[Shift]+[F]を入力したあと に[↓]を入力して右手の運指に切り替え、次に「p,i,m」を入力します。これで最低音 に「p」、中音に「i」、最高音に「m」が指定されます。

フィンガリングのポップオーバーの使い方の詳細については、ここのオペレーションマニュアルを参照してください。

右手のフィンガリングの外観:親指と右手の各指にどの文字を使用するかのオプショ ンは、浄書オプションの「フィンガリング (Fingering)」のページにある「デザイン (Design)」のセクションの「右手でつま弾くフィンガリング (Right-hand Plucked Fingering)」のサブヘッダーにあります。親指は「p」または「t」、小指の場合は少なく とも6つの選択肢 (「e」、「q」、「c」、「s」、「o」、「x」)から選択できます。

初期設定では、すべての右手のフィンガリングの外観には伝統的な太字斜体が使用 されますが、「フィンガリングの外観 (Fingering appearance)」を「プレーンフォント (Plain font)」に設定すると、ギターの右手のフィンガリングを含むすべてのフィンガリ ングには、「浄書 (Engrave)」 ト「フォントスタイル (Font Style)」の「フィンガリング用 テキストフォント (Fingering Text Font)」に設定されたフォントが使用されます。

右手のフィンガリングの位置:初期設定では、右手のフィンガリングは譜表の外側の 符頭側に配置されますが、一部の版では、右手の親指のフィンガリングは譜表の下 に配置されることがあります。これらの初期設定を変更するには、浄書オプションの 「フィンガリング (Fingering)」のページの「位置 (Position)」のセクションで、「右手で つま弾くフィンガリングのデフォルト位置 (Default position of right-hand plucked fingerings)」および「右手の親指でつま弾くフィンガリングのデフォルト位置 (Default position of right-hand thumb plucked fingerings)」を設定します。

アルペジオ記号のフィンガリング:アルペジオ記号を使用して分散コードを指示する場合、すべての弦に対し右手のどの指を使用して演奏するか指示できます。この場合フィンガリングは、アルペジオ記号の下部に表示されます。アルペジオ記号のフィンガリングを追加するには、アルペジオ記号を選択して、プロパティパネルの「爪ではじく (Plucked Fingering)」のグループで「指 (Finger)」のプロパティをオンにします。

浄書オプションの「フィンガリング (Fingering)」のページの「位置 (Position)」のセク ションには、フィンガリングを譜表の内側に配置するか強制的に譜表の外側に配置す るかを指定できる「アルペジオ記号のフィンガリングの垂直位置 (Vertical position for arpeggio sign fingering)」など、アルペジオ記号のフィンガリングの配置に関す るオプションがいくつかあります。

同じ指で複数の弦をはじく: コード内の複数の音を同じ指 (多くの場合は親指) で演 奏するのは、珍しいことではありません。これは共有される音符にまたがる垂直のブ ラケットによって示され、ブラケットの下または横にはフィンガリングが表示されます。 この記譜を実行するには、コード内の同じ指で演奏する音符をすべて選択し、

### steinberg

[Shift]+[F] のポップオーバーを開いて [↓] で右手の運指に切り替え、たとえば 「p,p,p」と入力します。初期設定ではフィンガリングはコードの上または下に表示さ れますが、プロパティパネルの「爪ではじく (Plucked Fingering)」のグループで「垂 直位置 (Vertical position)」のプロパティをオンにし、「音符の横 (Next to note)」 を選択すると、Dorico はブラケットを追加して、これにフィンガリングを 1 つだけ表示 します。

左手のフィンガリング:通常、左手のフィンガリングは譜表の内側で、関連する音符の 左側に配置されます。フィンガリングは臨時記号や付点など他のアイテムとの衝突や 干渉をしてはならないため、これは非常に複雑な処理になります。あらゆるソフトウェ アの中で Dorico は左手のフィンガリングを配置するための最も洗練されたアルゴリ ズムを持ちます。配置のための包括的なオプションを実現しつつ、もちろん必要に応 じて、浄書モードで個々のフィンガリングの位置を微調整できます。

左手のフィンガリングの外観:初期設定では、左手のフィンガリングはキーボードのフ ィンガリングと同じ伝統的な太字を使用しますが、浄書オプションの「フィンガリング (Fingering)」のページにある「デザイン (Design)」のセクションで「フィンガリングの 外観 (Fingering appearance)」を「プレーンフォント (Plain font)」に設定することで、 任意のフォントも使用できます。左手のフィンガリングは、譜表の内側で音符の横に 表示する場合、
譜表の上または下に表示するより小さくなります。
初期設定の倍率は 85% に設定されており、このオプションは浄書オプションの「フィンガリング (Fingering)」のページにある「デザイン (Design)」のセクションの「詳細設定 (Advanced Option)」のサブセクションにあります。

出版されているほとんどのギター楽譜に反して、Dorico では譜表の内側で音符の横 に表示される左手のフィンガリングの両側の譜表線を消して見えやすくする形を初期 設定としています。伝統的な外観が好ましく、これを無効にしたい場合、浄書オプショ ンの「フィンガリング (Fingering)」のページにある「デザイン (Design)」のセクション の「詳細設定 (Advanced Options)」のサブセクションに含まれる「譜表の内側のフィ ンガリングの背景を塗りつぶす (Erase background behind fingerings inside the staff)」をオフにすることができます。

左手のフィンガリングの配置: 浄書オプションの「フィンガリング (Fingering)」のペー ジの「位置 (Position)」のセクションには、譜表の内側に表示される左手のフィンガリ ングの水平および垂直位置を簡単に制御できるオプションがいくつかあります。

特定の左手のフィンガリングのデフォルト位置を変更するには、プロパティパネルの 「フィンガリング (Fingering)」のグループで「止め指のポジション (Stopping finger position)」のプロパティをアクティブにし、以下の3つのオプションのいずれかを選択 します。初期設定では「音符の左側 (Left of note)」が選択されます。「音符の右側 (Right of note)」はフィンガリングを符頭の右側に移動させます。「譜表の外側 (Outside staff)」はフィンガリングを譜表の外側の符頭側に、または複声部がアクテ 72 ページ Steinberg Media Technologies GmbH


ィブな場合は声部の方向に対応する側に移動させます。

フィンガリングスライド:インストゥルメントのネックに沿って指を上下にスライドさせることで、同じ弦の同じ指で連続した音符を演奏することを示す、2本の運指をつなぐ斜線が引かれます。該当の音符がかけ離れている場合は、スライド先の音符の左側に短い線が引かれます。

最初に、プロパティパネルの「音符と休符 (Notes and Rests)」のグループにある「弦 (String)」のプロパティがオンになっていることと、スライド元とスライド先の両方の音 符に同じ弦が設定されていることを確認します。次に、同様にプロパティパネルの「フ ィンガリング (Fingering)」のグループの「フィンガリングまたはポジション (Finger or positions(s))」のプロパティが、スライド元とスライド先の両方の音符で同じに設定さ れていることを確認します。

これらの前提条件を満たしていれば、スライド先の音符を選択し、プロパティパネルの 「フィンガリング (Fingering)」のグループで「スライドイン (Slide in)」のプロパティをオ ンにします。2 つの音符が十分に近い場合、フィンガリングの間に斜線が引かれます。 フィンガリング自体は移動せず、フィンガリングスライドがフィンガリングの既存位置を つなぎます。このとき符頭、臨時記号、他のフィンガリングなどの障害物が遮る位置に ある場合は、これらを回避します。

フィンガリングスライドの自動配置結果に満足できない場合は、浄書モードでスライド の開始位置または終了位置のフィンガリングをナッジしてみてください。斜線は自動 的にフィンガリングを追従します。必要に応じて、スライドの斜線自体のいずれかの端 を選択して、マウスを使用するか、[Alt] を押しながら矢印キーを使用するかして斜線 を移動することもできます。フィンガリングスライドの位置をリセットするには、浄書モ ードでプロパティパネルの「フィンガリング (Fingering)」のグループにある「スライド開 始位置 (Slide start)」および「スライド終了位置 (Slide end)」のプロパティをオフにし ます。

2 つの音符間の距離が、浄書オプションの「フィンガリング (Fingering)」のページの 「フィンガリングスライド (Fingering Slides)」のセクションにある「フィンガリングスラ イドで結合する音符間の最大距離 (Maximum distance between notes to join with a fingering slide)」に指定した値より大きい場合、フィンガリングスライドは固定 の長さの斜線としてスライド先のフィンガリングのすぐ左に表示されます。浄書モード のプロパティパネルの「フィンガリング (Fingering)」のグループに表示される「スライ ドタイプ (Slide type)」のプロパティを使用すると、個々のフィンガリングスライドを上 書きできます。「結合 (Join)」に設定すると、スライド元とスライド先の音符間の距離 に関係なく、両者間に斜線が引かれます。「スライド先のみ (Destination only)」に設 定すると、スライド先の音符の左側に固定の長さの斜線が表示されます。

旧バージョンで作成されたプロジェクト: 旧バージョンで作成したプロジェクトのフィンガ

リングの外観を変更しないために、ギター楽器またはフィンガリングを含む既存のプ ロジェクトでは、譜表の内側に左手のフィンガリングを表示して外側に右手のフィンガ リングを表示する新機能は初期設定ではオンになりません。左手のフィンガリングが 譜表の外側にしか表示されず、右手のフィンガリングをまったく作成できない場合は、 浄書オプションの「フィンガリング (Fingering)」のページに移動し、「デザイン (Design)」のセクションの「詳細設定」のサブセクションで「左手のフィンガリングをフレ ット楽器の譜表の内側で許可 (Allow left-hand fingerings inside the staff for fretted instruments)」をオンにします。これにより、プロジェクトに含まれるギターや その他のフレット楽器の既存のフィンガリングの位置が変更されることに注意してくだ さい。

ギターの弦の指示記号

左手のフィンガリングと譜表の内側のスペースで競合するのは弦の指示記号です。こ れは通常丸囲みで関連する音符のどちらかの側に表示されますが、時には譜表の 外側にも表示され、同じ弦で演奏する音符を指示するための破線による延長線を伴 う場合もあります。



譜表の上下の弦の指示記号は、[Shift]+[P] のポップオーバーに、たとえば「string1」 や「string3」などと入力して作成できます。

音符の左側か右側に表示される弦の指示記号は、プロパティパネルから有効にできます。弦の指示記号を表示する音符を選択した状態で、新しく追加された「弦の指示記号(String Indicators)」のグループにある「表示 (Show)」のプロパティをオンにすると、弦の指示記号が表示されます。「音符と休符 (Notes and Rests)」のグループにある「弦 (String)」のプロパティですでに明確な値が設定されている場合は、その値が弦番号として表示されます。設定されていない場合は、算出された弦番号が表示されます。異なる弦番号を表示させる場合は、「弦 (String)」のプロパティをオンにして使用する弦番号を設定します。

開放弦:初期設定では、開放弦には丸囲みの弦番号のかわりに太字のゼロが表示されます。これを変更するには、浄書オプションに新しく追加された「弦の指示記号 (String Indicators)」のページで「開放弦の外観 (Open string appearance)」を「弦の指示記号 (String indicator)」に設定します。

水平位置:初期設定では、左手のフィンガリングが存在しないとき弦の指示記号は音符の左側に配置されますが、フィンガリング番号が存在する場合は、弦の指示記号の表示は音符の右側に切り替わります。この位置を制御するオプションは浄書オプシ

ョンの「弦の指示記号 (String Indicators)」のページの「位置 (Position)」のセクショ ンにあります。対立する声部でピッチがユニゾンする弦の指示記号の位置に関するオ プションがさらに用意されています。

ハープのペダリング

現代のコンサートハープは通常 6 オクターブ半の音域を持ち、ハープ奏者が任意の キーで音楽を演奏できるように、弦のピッチを半ステップ (半音) で上げ下げできる機 械式アクションを有しています。機械式アクションはペダルで操作され、それぞれのペ ダルは楽器の全オクターブにわたって特定のピッチクラスに属するすべての弦に効 果を与えます。ハープの左側には 3 つのペダル (D、C、B) があり、右側には 4 つの ペダル (E、F、G、A) があります。各ペダルには 3 つのポジションがあります。中央の ポジションでは弦はナチュラル、つまり変更なしのピッチになります。上のポジションで はフラット (下げ) のピッチになり、下のポジションではシャープ (上げ) のピッチになり ます。

ペダルはハープ奏者だけでなく作曲家にとっても特異な技術的課題となります。ハー プではペダルのポジションを変更しない限り特定の音が演奏できないことを理解する のが不可欠であるとともに、ハープ奏者に実行不可能なペダル変更を要求しないよう 注意する必要があります。Doricoには、ハープの記譜に役立つ一連の機能が備わっ ています。たとえば、ハープペダル記譜法のサポート、楽曲のパッセージを演奏する ために必要なペダルポジションを計算するツール、および現在のペダルポジションで 演奏できない音符を赤で表示する機能などがあります。ハープの記譜の経験が多い 作曲家であっても、この美しい音色の楽器の楽譜校正や演奏できるかの確認におい て、これらのツールを役立てられるでしょう。

ハープペダルダイアグラムを作成: ハープペダルダイアグラムは、手動でペダルポジ ションまたはペダルポジションに対応するノート名を指定しても、ツールを使用して楽 譜に基づきペダルポジションを計算することでも作成できます。

ハープペダルダイアグラムを手動で作成するには、[Shift]+[P] を押して表示される 演奏技法のポップオーバーを使用します。ペダルポジションは以下の 2 つのうちいず れかの方法で指定できます。

- ペダルポジションを記入: 上のペダルポジション (フラット) には「^」を、中央のペダル ポジション (ナチュラル) には「-」を、下のペダルポジション (シャープ) には「v」を使 用します。ハープの左側と右側のペダルの間にはパイプ文字「|」を挿入することもで きます。ポジションは 7 つのペダルすべてに指定する必要があります。たとえば「--^|^--^」と入力すると B、E、A がフラットになった E b メジャーのハープペダルダイア グラムが作成されます。
- ピッチを直接指定: ノート名をそれぞれ大文字のアルファベット「A」から「G」で記入し、
   フラットには「b」、シャープには「#」を使用します。すべてのピッチを指定するか、シ

ャープまたはフラットのピッチのみを指定するかを選択できます。省略したピッチに 関しては、既存のハープペダル設定があった場合そこから変更されないのではなく、 常にナチュラルと解釈されることに注意してください。従って、「CDEbFGAbBb」と 入力しても、単に「EbAbBb」と入力しても、上記の例と同じハープペダルダイアグラ ムが作成されます。

自動的にハープペダルダイアグラムを作成する場合は、ハープのいずれかの譜表で ハープペダルダイアグラムを作成する位置にある音符またはその他のアイテムを選 択し、「記譜 (Write)」>「ハープペダルを解析 (Calculate Harp Pedals)」を選択しま す。その位置以降の記譜内容から必要とされるハープペダル設定が解析され、各ペ ダル 1 回のみの割り当てでできるだけ多くの音符に対応しようとします。「ビュー (View)」>「音符と休符のカラー (Note and Rest Colors)」>「音域外の音符 (Notes Out Of Range)」を必ずオンにします。これにより、次にハープペダル設定を変更する 必要がある位置を、赤で表示された音符で判別できます。この解析では、トリルの音 程も判別の対象となります。

ハープペダルダイアログの外観:初期設定では、ハープペダル設定の変更はフルス コアまたはカスタムスコアレイアウトでは印刷されません(かわりにその位置にガイド が表示されます)。パートレイアウトではペダルダイアグラムが表示されます。この設 定を変更するには、レイアウトオプションの「プレーヤー(Players)」のページの「ハー プのペダリング (Harp Pedaling)」のセクションに移動し、「ハープのペダリングを表 示 (Show harp pedaling)」をオンにして、選択したレイアウトにハープペダルの変更 指示を表示します。

ハープペダルの変更指示は、右ペダルが上段に、左ペダルが下段に書かれたテキスト (下図左) またはダイアグラム (下図右)として表示されます。

Eb Fh Gh Ab Dh Ch Bb



浄書オプションに新しく追加された「ハープのペダリング (Harp Pedaling)」のページ には、テキストとダイアグラムの両方の外観を管理するための詳細なオプションがあ ります。具体的には、ハープペダルダイアグラムの構成要素のサイズ、太さ、長さお よびスペーシングの微調整や、垂直位置と水平位置のデフォルト設定を行なえます。

テキストとして記述されたハープペダルの変更指示については、左ペダルの順序(一部のハープ奏者は D C B ではなく B C D の順序を好みます)やテキストを枠線で囲むかどうかなどを指定できます。テキストのフォントやサイズを変更するには、「浄書 (Engrave)」▶「パラグラフスタイル (Paragraph Styles)」で「ハープペダル設定 (Harp Pedal Settings)」のパラグラフスタイルを編集します。

部分的なペダル変更指示: ハープペダルの変更指示にテキストベースの外観を使用

する場合、既存の設定から変更されたペダルのみを表示する形式も選択できます。 ハープペダルの変更指示を手動で指定した場合、変更を指示しないペダルは、既存 のペダル変更指示によるポジションを引き継ぐのではなく、中央(ナチュラル)のポジ ションであると解釈されます。ただし Dorico には、変更指示を部分的に表示する機能 があり、初期設定では、7 つのペダルのうち変更が 3 つ以下のペダル変更指示は、 部分的な変更指示として表示されます。

この初期設定を上書きするには、浄書オプションの「ハープのペダリング (Harp Pedaling)」のページで「部分的な変化指示を表示できるペダルの最大数 (Show partial pedal changes for changes up to n pedals)」をオフにするか、値を変更します。これは変更指示ごとにも上書きできます。「部分的なペダリング (Partial pedaling)」のプロパティをオンにすると、変更したペダルの数に関係なく、前回のペダル変更指示から変更された音名のみが表示されます。同様に、「部分的なペダリング (Partial pedaling)」を無効にすると、部分的なペダルの変更指示でも、すべてのペダルが表示された状態の完全な変更指示として表示できます。

初期設定では、音名を使用する部分的なペダル変更指示は2行に分割され、右ペダ ルが左ペダルの上に表示されますが、すべてを1行に表示する場合は、浄書オプシ ョンの「ハープのペダリング (Harp Pedaling)」のページにある「部分的なペダル変更 指示 (Partial pedal changes)」を「1行で表示 (Allow on a single line)」に設定し ます。これにより部分的なペダル変更指示は、隣接するオプション「部分的な変更指 示を2行で表示するペダルの数の最小数 (Show partial pedal changes in single line if fewer than n pedals)」に指定したペダル数までは1行で表示されるようにな ります。

初期設定のペダル: フロー開始位置でペダル設定を指定しない場合、7 つのペダル はすべて中央ポジション (ナチュラル) にあると想定されます。つまり、シャープまたは フラットの付く音符はいずれも「範囲外」の赤で表示されることになります。そのため、 フローの開始位置でハープペダル設定を指定することをおすすめします。これは「記 譜 (Write)」 ▶ 「ハープペダルを解析 (Calculate Harp Pedals)」を使用すると簡単に 行なえます。

グリッサンドの再生: Dorico では、グリッサンドで演奏する音符を解析する際にはハ ープの現在のペダル設定が反映されます。ハープのグリッサンドで期待通りのスケー ルが演奏されるように、適切なハープペダルの変更指示を設定しておくことをおすす めします。

ハープペダルのガイドを表示:初期設定では、ハープペダルの変更指示は印刷され ないレイアウトにはガイドで表示されます。ハープペダルの変更指示を表示しない場 合は、「ビュー (View)」▶「ガイド (Signposts)」▶「ガイドを非表示にする (Hide Signposts)」を選択してすべてのガイドを非表示にするか、同じサブメニュー内の「ハ ープペダル (Harp Pedals)」のみの選択を切り替えます。

77 ページ

旧バージョンで作成されたプロジェクト: 旧バージョンの Dorico で作成されたプロジェ クトで、既にインストゥルメントとしてハープが入力されているものを初めて開いたとき は、そのプロジェクトを保存後閉じて再度開くまでは、ハープペダルの変更指示を作 成できません。これは、Dorico 3 がプロジェクトを開いて更新するときに、既存のハー プのインストゥルメントに追加情報を設定するためです。これらの情報は、プロジェクト を再度開くまでは読み取れず、使用もできません。

### 再生テンプレート

再生テンプレートは、バーチャルインストゥルメントまたはその他の再生デバイスによ りもたらされる楽器サウンド、アーティキュレーションおよび演奏技法、それらのサウ ンドの取得方法 (VST エクスプレッションマップに定義)、およびそれらのサウンドの中 からどれを選択するかについて、プロジェクト内の各インストゥルメントの情報をひとま とめにしたものです。Dorico の旧バージョンでは、付属の HALion Sonic SE および HALion Symphonic Orchestra のサウンドを使用するため、または NotePerformer を使用するためのプログラム付属の再生テンプレート 1 つまたは 2 つに使用が制限 され、他のサウンドライブラリーやバーチャルインストゥルメントを使用するには、手動 設定をプロジェクトごとに繰り返し行なう必要がありました。

Dorico 3 では、異なる再生デバイスからのカスタムの組み合わせを記録したオリジナ ルの再生テンプレートを設定できるようになりました。すべてのテンプレートを再利用 できるため、設定を繰り返す必要がなくなり、他の Dorico ユーザーが使用するため のエクスポートも行なえます。

旧バージョンの Dorico に附属した再生テンプレートは、Dorico が HALion Sonic SE および NotePerformer のバーチャルインストゥルメントに必要なサウンドを自動的に 読み込めるという点で、自動再生テンプレートと考えることができます。Dorico 3 では、 手動再生テンプレートを作成できるようになりました。これはバーチャルインストゥルメ ントを読み込み、使用するサウンドを読み込み、「エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)」のダイアログで VST エクスプレッションマップを割り当てることによって、プロ ジェクト内のインストゥルメントとそれらのサウンド間のマッピングを実現するものです。 複数の VST インストゥルメント用の設定を手動再生テンプレート 1 つに保存できます。 これはそれぞれのエンドポイント設定、すべての参照 VST エクスプレッションマップ、 および VST エクスプレッションマップによって参照されるすべての再生用の演奏技法 と演奏技法の定義を、ひとまとめにするものです。

手動再生テンプレートの作成:手動再生テンプレートの作成手順は以下になります。

まず設定モードで、対象となるインストゥルメントが割り当てられたプレーヤーをプロジェクトに追加します。

- 再生モードに切り替えて、設定する VST インストゥルメントを VST インストゥルメント パネルに読み込み、「インストゥルメントを編集 (Edit Instrument)」ボタン (小文字の「e」のアイコン) をクリックしてインターフェースを表示し、プロジェクトのインストゥ ルメントに使用するサウンドを読み込みます。
- 再生モードのイベントディスプレイ左側にあるトラックヘッダーのコントロールを使用して、各インストゥルメントを VST インストゥルメントの適切なチャンネルに割り当てます。
- VST インストゥルメントパネルで対応する「エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)」 ボタン (歯車のアイコン)をクリックして、「エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)」のダイアログを開きます。「エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)」のダイアログ の詳細については、ここのオペレーションマニュアルを参照してください。表の各項 目について、「ポート (Port)」、「チャンネル (Channel)」および「割り当てられたイン ストゥルメント (Assigned Instruments)」の列がすべて正しいことを確認し、「エク スプレッションマップ (Expression Map)」の列のメニューを使用して適切な VST エ クスプレッションマップを割り当てます。適切な VST エクスプレッションマップが存在 しない場合は、「再生 (Play)」 ト「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」を 使用して作成します (詳細については、ここのオペレーションマニュアルを参照してく ださい)。インストゥルメントが打楽器キットの場合は、「パーカッションマップも割り 当てます。

これらの手順が完了したら、「エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)」のダイアログ の「手動再生テンプレートを保存 (Save Manual Playback Template)」ボタンをクリ ックして、その VST インストゥルメントの手動再生テンプレート 1 つを保存するか、ま たは上記手順を複数の追加 VST インストゥルメントに繰り返してから、VST インストゥ ルメントパネル下部のアクションバーにある「手動再生テンプレートを保存 (Save Manual Playback Template)」ボタンをクリックして、現在ラックにあるすべてのイン ストゥルメントのデータを収めた手動再生テンプレートを保存します。

再生テンプレートの作成:手動再生テンプレートを1つ以上作成している場合、それら を Dorico の初期設定の自動再生テンプレートと組み合わせてオリジナルの再生テン プレートを作成できます。これには「再生 (Play)」▶「再生テンプレート (Playback Template)」を選択します。このダイアログは以下のように変更されています。



100	Apply Playback Template	
Search		
	Name	
HSSE (Elements)		Les .
HSSE+HSO (Pro)		ler .
NotePerformer		k
Olympus Choir Micro		4
Pianoteq + NotePerformer		
Silence		Line (1997)
+ 🗊 // 🔽	Export Import	1
		- AL

ダイアログ上部には、再生テンプレートの一覧をフィルタリングできる検索フィールド があります。一覧自体は再生テンプレートの名前、またはそれが工場出荷時設定で あるかどうかによってソートできます。出荷時設定である場合は、2列めに工場のアイ コンが表示されます。一覧の下のアクションバーには、左から右の順に以下のオプシ ョンが収められています。

- 追加 (Add): 空白の再生テンプレートを新規作成します。
- 複製 (Duplicate): 選択中の再生テンプレートをもとに再生テンプレートを新規作成します。
- 編集 (Edit): 選択中の再生テンプレートを編集します。
- 出荷時設定を表示 (Show Factory): 出荷時設定の再生テンプレートを一覧に表示 するかどうか決定します。初期設定ではオンです。
- 書き出し (Export): 選択中の再生テンプレートを他のコンピューターにインストール できるファイルとして書き出します。
- 読み込み (Import): 既存の再生テンプレートを検索して読み込み、このコンピューターで使用できるようにします。
- 削除 (Delete): 選択中のユーザー定義の再生テンプレートを削除します。

再生テンプレートを作成するには、ダイアログ下部のアクションバーの「+」ボタンをク リックします。「**再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)**」のダイアログが 開きます。

• • •	Edit Playback Template	
Name:	Pianoteq + NotePerformer	Description
ID:	playbacktemplate.user.planoteq_noteperformer	
Creator:		
Version:		
Entries		11 - A.S.
Pianotec	йа <u></u>	Manual
NotePer	former	Auto
Add Mar Family Ov	nual Add Automatic 🔺 🗸	•
+		
Instrume	nt Overrides	
+		
		Cancel

ダイアログ上部で新規再生テンプレートの「名前 (Name)」を指定します。ID フィール ドは自動生成されますが、ロックアイコンをクリックすると、「作成者 (Creator)」、「バ ージョン (Version)」および「説明 (Description)」フィールドの編集が有効になるとと もに、これも手動で編集できるようになります。これらのフィールドは Dorico によって 直接使用されるわけではありませんが、たとえば、他のユーザーと再生テンプレート を共有するつもりがある場合は、ここに詳細を書き込んだり、既存の再生テンプレート を修正する際は「バージョン (Version)」番号を上げたりもできます。

「エントリー (Entries)」 一覧には、再生テンプレート全体で使用される手動および自動の再生テンプレートが、優先順位の降順で表示されます。つまり、再生テンプレートを適用する際に、Dorico は各インストゥルメントへのリストのエントリーの割り当てを、リストの1番め、2番めという順番で試みます。お気に入りのサウンドまたは特定のインストゥルメントの特定の選択を記録する再生テンプレートをリストの一番上に配置し、代替として、たとえば、Dorico の初期設定の自動再生テンプレートの1つをリストの最後に配置して、プロジェクトに追加するインストゥルメントはどれでも自動的にサウンドに割り当てられるようにします。

「エントリー (Entries)」一覧のアクションバーのボタンは以下のとおりです。

 「手動を追加 (Add Manual)」をクリックすると、コンピューターにあるすべての手動 再生テンプレートを表示するメニューがポップアップし、メニューからテンプレートを 選択すると「エントリー (Entries)」一覧に追加されます。

- 同様に、「自動を追加 (Add Auto)」ボタンをクリックすると、Dorico の初期設定の自動再生テンプレートがすべて表示されたメニューがポップアップされ、そこから1つを選択すると「エントリー (Entries)」一覧に追加されます。
- 「上へ移動 (Move up)」および「下へ移動 (Move down)」のボタンは、「エントリー (Entries)」一覧で選択中の再生テンプレートを上下に移動し、それらの優先順位を 変更します。
- 「削除 (Delete)」は、手動または自動の再生テンプレートをこの再生テンプレートから削除しますが、完全に削除されることはありません。

「ファミリーの上書き (Family Override)」と「インストゥルメントの上書き (Instrument Override)」の一覧では、手動または自動の再生テンプレートごとに、特定のインスト ゥルメントのファミリーまたは個々のインストゥルメントへの上書きを作成できます。た とえば Vienna Symphonic Library の手動再生テンプレートにはソロとアンサンブル の弦楽器が収められていますが、ソロバイオリンは EastWest Hollywood Strings か ら使用するように指定できます。この場合、「エントリー (Entries)」一覧で Hollywood Strings の手動再生テンプレートを選択してから、「インストゥルメントの上書き (Instrument Override)」一覧のアクションバーで「+」をクリックし、表示されるインス トゥルメント選択ポップオーバーから「バイオリン (Violin)」を選択します。

ー般に、同じ再生テンプレートに複数の手動再生テンプレートがあり、それぞれが同 じインストゥルメントにサウンドを提供する場合を除けば、通常はファミリーまたはイン ストゥルメントの上書きを設定する必要はありません。通常は、「エントリー (Entries)」 一覧に再生テンプレートが優先順に並んでいることを確認するだけで十分です。

作成したすべての再生テンプレートは、そのコンピューターで作成または開いたすべてのプロジェクトで使用できます。

再生テンプレートの使用: オリジナルの再生テンプレートのいずれかを使用する際は、 「**再生 (Play)」▶「再生テンプレート (Playback Template)」**を選択し、一覧から再生 テンプレートを選択して「適用して閉じる (Apply and Close)」をクリックするか、単に 再生テンプレートをダブルクリックすると、ダイアログが自動的に閉じます。

再生テンプレートを読み込み: ファイル拡張子が .dorico\_pt で書き出された Dorico の再生テンプレートを受け取った場合、Dorico のプロジェクトウィンドウにこれをドラッ グアンドドロップするだけでインストールできます。インストール後は、現在および今後 のすべてのプロジェクトにおいて「再生 (Play)」▶「再生テンプレート (Playback Template)」から利用できるようになります。

### 声部の個別再生

再生モードでは、各インストゥルメントに属する声部をそれぞれ個別のエンドポイント にルーティングすることを指定できるようになりました。これにより、たとえば、バーチ

# Osteinberg

ャルオルガンの各サウンドに個別の MIDI チャンネルが必要な場合や、ディヴィジの パッセージをより小規模なセクションに適切なサウンドで再生する場合など、複雑な 要件に対応できます。



声部の個別再生を有効にするには、再生モードのインストゥルメントのトラックヘッダ ー上部にあるスライドスイッチを使用します。有効にすると、自動的に追加の声部が 別々のチャンネルに割り当てられます。これは適切なバーチャルインストゥルメントに 残っているインスタンスの空のチャンネルを使用するか、必要に応じて新しいインスタ ンスを追加します。

声部の個別再生を有効にすると、スライドスイッチのすぐ右にあるドロップダウンが有効になり、下のコントロールにどの声部の情報を表示するか選択できます。初期設定では「すべての声部 (All voices)」が選択され、このとき出力デバイス、ポート、およびチャンネルのコントロールはすべて無効になります。「すべての声部 (All voices)」 を選択すると、ピアノロールディスプレイにはすべての声部のノートが表示されます。 これに対しノートベロシティーの編集は行なえますが、オートメーションと演奏技法のレーンは無効になります。

個別のボイスのうちいずれかをドロップダウンから選択すると、コントロールがすべて 有効になり、個別のボイスのルーティングを上書きできるようになります。

初期設定では、たとえば「符尾が下向きの声部 1 (Down-stem voice 1)」など特定 の声部の設定は、プロジェクトのすべてのフローの適切な声部にマッピングされるた め、すべてのフローに設定や調整を行なう必要はありません。ただし状況によっては、 フロー間でも声部の個別ルーティングが必要になる場合があります。この場合、「この フローに設定 (Set for This Flow)」() をクリックすると、フローごとにルーティング を個別に設定できます。これは、複数の楽章からなり、追加のディヴィジやソロのパッ セージを持つような複雑な作品で役立ちます。たとえば第 1 楽章では「符尾が上向き の声部 1 (Up-stem Voice 1)」がディヴィジのパッセージのソロバイオリンに対応しま すが、これが第 2 楽章ではバイオリンセクションのデフォルトの声部になるような場合 です。他のフローに同じ声部がない条件で、1 つのフローの 1 つのパッセージに対し てのみ声部を追加することもできます。そのルーティングは独自に設定できますが、 他のすべての声部には「すべてのフローに設定 (Set for All Flows)」() き設定 し、ルーティングを一致させる必要があります。

無音程打楽器キットには声部の個別再生は設定できません。

ベロシティーとピッチベンドの編集

再生モードには、MIDIの微調整に使用するツールを拡張する2つのエディターが新 しく追加されました。ベロシティーエディターと、既存の MIDI コントローラーエディター へのピッチベンドエディターの追加です。

ベロシティーエディター: トラックヘッダーの新しいボタンをクリックすると、インストゥル メントのベロシティーエディターの表示と非表示が切り替わります。ピアノロールの下 にベロシティーエディターが開き、すべてのノートに垂直のバーが表示されます。和音 の場合、垂直バーは 1 か所に重なり合って表示されますが、ピアノロールエディター でバーを選択することで任意のバーを前面に表示できます。選択した 1 つのノートの 正確なベロシティー値は、ベロシティーエディターのトラックヘッダーのスピンコントロ ールに表示されます。これに数字を入力して [Return] キーを押すと、ベロシティー値 を数値で指定できます。

ベロシティーエディターでは、再生モードのツールボックス内の以下のツールが動作し ます。

- オブジェクトの選択 (矢印): このツールの使用時は、ノートのベロシティーバーをクリックしながらドラッグしてベロシティー値を増減させるか、ベロシティーバーの既存の 高さ以下のどこでもクリックして値を減らすことができます。
- 鉛筆:このツールの使用時は、ベロシティーバーの範囲内でクリックしながらドラッグ するとフリーハンドで曲線などの形状が描かれ、マウスポインターを放すと、描かれ た線に沿う形でベロシティーバーが編集されます。
- ライン: このツールの使用時は、クリックしながらドラッグすると2点間の直線が描かれます。マウスポインターを放すと、描かれた線の角度に応じて2点間のベロシティーバーが編集されます。

ノートベロシティーの編集を削除するには、ベロシティーをリセットするノートを選択し て「再生 (Play)」▶「再生の上書き情報をリセット (Reset Playback Overrides)」を 選択します。これにより、このノートに加えられたその他の再生オフセットもすべてリセ ットされます。

ピッチベンドエディター: これは既存の MIDI コントローラーエディターに統合されてい ます。MIDI コントローラーエディターは、ピアノロールエディターの下に表示されます (ベロシティーエディターが表示されている場合は、その下に表示されます)。MIDI コン トローラーのメニューから「**ピッチベンド (Pitch Bend)」**を選択すると、右側のエディタ ーディスプレイが更新され、ピッチが変更されていないことを表わす中央位置の水平 線が表示されます。中央線より上のポイントはピッチを上げ、線より下のポイントはピ ッチを下げます。

「オブジェクトの選択 (Object Selection)」ツール使用時は既存のピッチベンドのデー タポイントを選択してドラッグできます。「鉛筆 (Draw)」ツール使用時は新規のポイン トをフリーハンドで描画できます。「ライン (Line)」ツール使用時は 2 点間の直線を描 画できます。データポイント入力時に使用するグリッドの間隔に関係なく、上記の編集 によるピッチベンドは 4 分音符の 1/32 の間隔に分けられ、なめらかに再生されます。 ピッチベンドは -100 から +100 の値で表現され、記譜された音符から上下いずれか に最大 1 ステップ (半音 2 つ)を表わします。(STEAM-3886、STEAM-8123、 STEAM-9533)

### **Soundiron Olympus Choir Micro**

Dorico Pro 3 および Dorico Elements 3 には、Soundiron の Olympus Choir Micro コーラスのサウンドライブラリーー式が含まれています。Olympus Choir Micro はし ばらくの間 Kontakt で利用できていましたが、Soundiron のチームが HALion Sonic SE 用ライブラリーを再設計したことにより、全機能が利用できるようになりました。

ライブラリーについて: Olympus Choir Micro は、Soundiron が Olympus Symphonic Choir ライブラリーー式のために、Robert Geary 氏の指揮の下 San Francisco Choral Society、Volti、San Francisco Symphony Chorus から 63 人の歌手を集め てキャプチャーした録音を使用しています。コーラスの録音は、サンフランシスコ湾岸 地域モントクレアの深い森にある、音響的に最適な A フレーム型の大規模なチャペル で行なわれました。90 時間を超える録音が行われ、従来のディープサンプリングメソ ッドと Soundiron 独自の特殊技術を組み合わせて、高品質で包括的なシンフォニック コーラスのライブラリーが実現されました。Olympus Choir Micro は、メインの近接マ イク位置に焦点を合わせた入門用サンプルライブラリーです。提供されるパッチには、 4 部合唱のソプラノ、アルト、テナー、バスの全音域でのフルアンサンブルで歌われ、 ピアノとフォルティシモ両方のダイナミクスが含まれる、標準の母音の持続音 2 つ (「ah」と「oo」) が収録されています。

Olympus Choir Micro のサウンドは、Dorico Pro 3 および Dorico Elements 3 で作 成された新しいプロジェクトのボーカル楽器には初期設定で使用されます。初期設定 の再生テンプレートを適用することで、旧バージョンの Dorico で作成されたプロジェク トにも適用できます。

コントロール: HALion Sonic SE インターフェースを開いて、そこで「編集 (Edit)」のペ ージを選択すると、Olympus Choir Micro パッチのコントロールが表示されます。





「Layer 1」は男性の低い声に対応し、「Layer 2」は女性の高い声に対応します。それ ぞれの「Layer」タイトルの左側にある円形のボタンは、そのレイヤーのオンとオフを 切り替えます。ボタンをオフにすると、そのレイヤーは音を出しません。

「Layer」のタイトルのすぐ下にあるドロップダウンでは、「ah」と「oo」の母音と、サスティン、マルカート、スタッカートのアーティキュレーションを選択できます。ドロップダウンの下には以下の6つのノブがあります。

- 「Swell」は、レイヤーの強弱のボリュームを制御します。
- 「Pan」は、レイヤーのステレオパノラマを調整します。
- 「Attack」は、レイヤーの1ノートめのアタックタイムを制御します。値が小さいと速くなり、値を大きくすると長い時間をかけて徐々にボリュームが上がるようになります。
- 「Offset」は、レイヤーのサンプル音の開始オフセットを制御します。ノブを上げると、 サンプルの再生がよりサンプルに食い込んで開始されます。
- 「Release」は、レイヤーのリリース後の減衰時間を制御します。これは、ノートがリ リースされたあと無音に達するまでの時間の長さを制御します。
- 「Rel. Vol.」は、リリースのサンプルのみのボリュームを調整します。

それぞれの「Layer」パネル下部には、ピアノからフォルテまでの強弱記号がノートベロシティーと MIDI CC のどちらによって制御されるかを調整する「Dynamics」スライダーがあります。スライダーが一番左にある場合、強弱の変化はベロシティーのみによって制御され、一番右にある場合、強弱は「Swell」ノブ (初期設定では、MIDI コントローラー 72 および 73 にマッピングされています) によって完全に制御されます。

2 つのレイヤーパネル間の中央列には「Blend」のトグルボタンがあります。オフにすると、両方のレイヤーが同時に重なり合って鳴ります。オンにすると、「Blend」スライダーを使用して2つのレイヤーをモーフィングできます。

「Blend」スライダーの下の中央の列には、「Legato」、「Vibrato」、または「Keys」ボ タンのうちどれが選択されているかによって異なるコントロールが表示されます。 「Legato」には以下のコントロールがあります。

- 「Legato 1」のトグルボタンは、男性の声のレイヤーでシミュレートされたレガートを オンまたはオフにします。
- 「Legato 2」のトグルボタンは、女性の声のレイヤーでシミュレートされたレガートを オンまたはオフにします。
- ■「Time」ノブは、各レイヤーのレガートの移行の速さを制御します。
- 値を大きくするほど、移行中のクロスフェードが長くなります。
- 「Bend」ノブは、各レイヤーのレガートの移行にシミュレートされたピッチベンドを追加して調整します。

「Vibrato」には以下のコントロールがあります。

- 「Vibrato 1」のトグルボタンは、男性の声のレイヤーでシミュレートされたビブラート をオンまたはオフにします。
- 「Vibrato 2」のトグルボタンは、女性の声のレイヤーでシミュレートされたビブラート をオンまたはオフにします。
- 「Level」ノブは、ビブラートの深さと速さ、つまりピッチとボリュームのモジュレーションを制御します。小さな値では微かなゆっくりとしたビブラートになりますが、値を大きくするほど、はっきりとした速いビブラートが生成されます。

「Keys」のコントロールは、男性と女性の声のレイヤーのキーの下限と上限を指定でき、これによりパッチの再生可能範囲を上下に少しずつ広げることができます。

詳細: Olympus Symphonic Choir の完全版の詳細については、Soundiron のサイト (<u>www.soundiron.com/olympus</u>) を参照してください。

コメント

コメントを使用すると、特定の譜表の特定の位置 (または範囲) にコメントの吹き出し を付けることで、スコアに印を付けられます。コメントはテキストで構成されており、コメ ントの吹き出しをダブルクリックするか、選択して [Return] キーを押すことで編集でき ます。コメントは記譜モードに新しく追加されたコメントパネルに表示されます。既存の コメントに返信することもでき、これによりコメントを使用してプロジェクトの変更につい て話し合うことができます。これは複数のメンバーによるワークフローで役立ちます。

作成者の識別:初期設定では、コメント作成者の判別には現在のユーザーアカウント のアカウント名が使用されます。Mac では「GHolst」のように長いアカウント名が使用 され、Windows では「Gustav Holst」のようにアカウントに関連付けられているフル ネームが参照されます。コメントパネルの各コメントには、作成者のフルネームが関

連付けられて表示されます。一方譜表でコメントの吹き出しが表示される場合は、その中にイニシャル2文字(ユーザー名に大文字が使用されている場合は出現順に大文字の2文字、そうでない場合はユーザー名の最初の2文字)が表示されます。 初期設定で適切なアカウント名が判別できない場合、初めてのコメント作成時に任意のフルネームとイニシャル両方の入力を求められます。これらの選択は、環境設定の「全般 (General)」のページでいつでも変更できますが、既存のコメントに保存された作成者の名前は自動的に更新されません。

コメントの追加: コメントを追加するには、コメントを表示する位置で楽譜内のアイテム を選択した状態で (複数の小節にまたがってアイテムを選択すると、コメントは複数小 節の範囲を参照します。範囲はスコア自体に視覚的には表示されませんが、コメント パネルには示されます)、「記譜 (Write)」 > 「コメントを作成 (Create Comment)」をク リックするか、初期設定のキーボードショートカット [Alt]+[C] を使用するか、記譜モー ドでコメントパネル下部のアクションバーの「+」ボタンをクリックします。キャレットが表 示されている場合、コメントは現在の選択を無視してキャレット位置に追加されます。

シンプルなダイアログが開き、コメントを入力できます。[Return] または [Enter] を押 すとコメントが確定し、スコアに追加されます。コメント追加をできるだけ手ばやく行な えるように、[Return] や [Enter] は常にダイアログを確定させます。コメントに改行を 追加するには [Shift]+[Return] を入力します。

スコアの選択した譜表の上にコメントの吹き出しが表示され、その中に作成者のイニ シャルが表示されます。コメントはコメントパネルにも表示されます。

コメントの編集:既存のコメントを編集するには、スコア内のコメントを選択して [Return] または [Enter] を押します。または、記譜モードでコメントパネルのコメント をダブルクリックするか、コメントパネルのコメントを選択して、パネル下部のアクショ ンバーにある鉛筆アイコンをクリックします。

コメントの作成時と同じダイアログが表示され、コメントの現在のテキストが表示され ます。必要な変更を加えて、[Return] または [Enter] を押してダイアログを確定しま す。コメントのタイムスタンプは更新されますが、オリジナルの作成者は保持されます。 コメントへの返信: 既存のコメントに返信するには、スコアでコメントを選択してから「記 譜 (Write)」 ▶ 「コメントに返信 (Reply to Comment)」を選択するか、初期設定のキ ーボードショートカット [Alt]+[R] を使用します。または、記譜モードでコメントパネル下 部のアクションバーにある返信ボタンをクリックします。

ダイアログが開き、返信を入力できます。[Return] または [Enter] を押すとコメントが 確定し、スコアに追加されます。

返信は、スコア内の返信元コメントのすぐ下に、個別のコメントの吹き出しとして表示 されます。記譜モードのコメントパネルでは、返信は返信元のコメントのすぐ下にイン デントして表示されます。インデント幅は1種類しかないため、以降の返信は同じイン 88ページ Steinberg Media Technologies GmbH



デント幅になります。

コメントの削除: コメントを削除するには、スコアでコメントを選択して [Delete] を押す か、コメントパネルでコメントを選択して、パネル下部のアクションバーにある削除アイ コンをクリックします。

コメントの書き出し: プロジェクトからコメントを表形式で書き出せます。コメントパネル の下部にあるアクションバーの書き出しボタンをクリックすると、プロジェクトファイルと ー緒に保存され、HTML ファイルが書き出されると同時にデフォルトの Web ブラウザ ーで自動的に開かれます。プロジェクトのすべてのフローのコメントが記録されます。

コメントパネル:記譜モードのコメントパネルには、現在のフロー内のすべてのコメント が表示されます。各コメントは、フローの開始から終了までの時系列順に表示されま す。コメントへの返信は、返信元のコメントのすぐ下に並んで表示され、少しだけイン デントされます。

各コメントには作成者のフルネーム、作成日 (または最終更新日)、およびコメントが 属するインストゥルメント名と小節 (またはまたがる複数の小節) が表示されます。コメ ントのテキストもすべて表示されます。

コメントパネルが表示されているとき、スコア内のコメントの吹き出しを選択すると、パネル内のコメントも選択されます。逆もまた可能で、パネル内のコメントを選択するとスコア内のコメントも選択され、コメントが見える位置までスコアビューが移動します。

パネル下部のアクションバーでは、新規コメントの追加 (スコア内でアイテムを選択す るとボタンが有効化)、既存コメントの編集 (リスト内でコメントを選択すると有効化)、 既存コメントへの返信 (リスト内でコメントを選択すると有効化)、表形式でのコメントの 書き出し (現在のフローに 1 つ以上のコメントがあると有効化)、および既存コメントの 削除 (リスト内でコメントを選択すると有効化) が行なえます。

コメントを表示:「ビュー (View)」 ト「コメント (Comments)」を選択するとスコア内のコ メントの表示と非表示を切り替えられます。初期設定では、コメントは表示されます。 コメントは初期設定では印刷されませんが、印刷モードで右側オプションパネルの「注 釈 (Annotations)」セクションにある「オプションを表示 (View options)」をオンにす ると、印刷に出力できます。

#### ハーモニクス

弦楽器およびフレット楽器のハーモニクスの表記に関するさまざまな表記規則をサポ ートします。これには自然/人工ハーモニクスの両方が含まれ、第2から第6までの ハーモニクスの正しいピッチも自動で算出されます。ハーモニクスには、弦のノード (または均等な分割)に従って番号が付けられます。第2ハーモニクスは弦を2分割 する位置、第3は3分割、第4は4分割といった具合です。(STEAM-9265)

自然ハーモニクスは、開放弦のノードのうち1つにタッチしてから、ボウイングまたは

つま弾きすることによって発生します。第2ハーモニクスは開放弦のピッチの1オク ターブ上、第3はその完全5度上、第4はその完全4度上、第5はその長3度上、 第6はその短3度上です。一方の人工ハーモニクスは、押さえた弦の長さに対する ノードのうち1つにタッチすることで発生します。これは、プレーヤーが弦を完全に押 さえることと弦をノードでタッチすることが同時に求められるため、自然ハーモニクスよ りも難易度が高い技術です。

ハーモニクスの追加: ハーモニクスを追加するには、開放弦または押さえた弦のピッ チを記譜してから、プロパティパネルに新しく追加された「ハーモニクス (Harmonics)」 のグループにある「タイプ (Type)」のプロパティをオンにして、必要に応じて「人工 (Artificial)」または「自然 (Natural)」を選択します。初期設定では、第 2 ハーモニク ス (つまり、書き込まれたピッチの 1 オクターブ上) が想定され、人工ハーモニクスの 場合は、名目上のピッチの上に白い菱形符頭が記譜されます。自然ハーモニクスの 場合、ギター以外では名目上のピッチの上にハーモニクスを示す丸い記号が表示さ れますが、ギターではかわりに名目上のピッチが黒い菱形符頭で記譜されます。

ノードの変更:第3から第6ハーモニクスに変更するには、「倍音 (Partial)」のプロパ ティをオンにして、弦にタッチする位置のノード番号を選択します。「2」は第2ハーモ ニクス、「6」は第6ハーモニクスです。ハーモニクスに追加の白い菱形符頭が表示さ れる場合、白い菱形符頭のピッチが更新されます。

自然ハーモニクスの外観の変更: 自然ハーモニクスには3つの外観が用意され、「ス タイル (Style)」のプロパティをオンにすることで利用できます。

- 上に丸 (Circle above): これはハーモニクスを意味する丸い記号が名目上の音符の符頭側に表示します (ただし、「位置 (Placement)」のプロパティをオンにすると反対側の位置にも強制できます)。
- 菱形符頭 (Diamond notehead): これは名目上の音符の符頭を菱形符頭に変更します。音符が4分音符以下の場合は黒い菱形に、2分音符以上の場合は白い菱形になります。
- 菱形符頭(白)(White diamond notehead): これは名目上の音符の符頭を、音符の長さに関係なく、白い菱形符頭に変更します。

人エハーモニクスのタイプの変更:人エハーモニクスでは 4 つのタイプのハーモニク スがサポートされ、「スタイル (Style)」のプロパティをオンにすることで利用できます。

標準 (Normal): 押さえたピッチとタッチしたピッチの2つの符頭が表示されます (ハーモニクスのプロパティに基づき計算されます。未設定の場合は第2ハーモニクスと見なされます)。タブ譜には押さえたフレットが表示され、すぐ右には括弧に囲んでタッチしたフレット (またはフレットの中間位置) が表示されます。

- ピンチ (Pinch): ギター特有のテクニックであるピンチハーモニクス (フォルスハーモニクスまたはスクウィールとも呼ばれます) は、ピックで弾いた後にピックアップ付近のノードで弦をタッチして弦の基音をキャンセルすることで、高次ハーモニクスのうち1 つが支配的になることにより甲高いサウンドが発生します。音符の譜表では、ピンチハーモニクスは押さえる位置と発音されるピッチの2 つの符頭が表示されますが、タブ譜には押さえる位置のみが表示されます。
- 1つの符頭(演奏上のピッチ)(Single notehead (sounding)): 音符の譜表には演奏上のピッチ、つまり結果として生じるハーモニクスのみが表示されます。タブ譜には押さえるフレットが表示され、そのすぐ右に括弧付きで発音されるピッチが表示されます。
- 1つの符頭(押さえる位置のピッチ)(Single notehead (stopped)): 音符の譜表には押さえる位置のピッチのみが表示されます。タブ譜には押さえるフレットが表示され、そのすぐ右に括弧付きでタッチするフレット(またはフレットの中間位置)が表示されます。

ハーモニクスの臨時記号:必要に応じて、「ハーモニクス (Harmonics)」のグループ にある「臨時記号 (Accidental)」のプロパティをオンにすることで、白い菱形符頭に 臨時記号を表示するか、非表示にするか、または括弧付きで表示するか選択して上 書きできます (「音符と休符 (Notes and Rests)」のグループにある同名のプロパティ は、ハーモニクスの符頭ではなく通常の符頭に適用されるため、これとは異なります)。 標準の音符の臨時記号の場合と同様、臨時記号を表示する列は「臨時記号列 (Accidental column)」のプロパティを設定することで上書きできます (0 の値は右端 の列を意味し、値の増加は左隣の列に対応します)。また「臨時記号 X オフセット (Accidental X offset)」のプロパティを設定すると、列に対する臨時記号の精密な水 平位置を上書きできます。

ハーモニクスの再生: 今回のリリースでは、ハーモニクスの再生に関する具体的なサ ポートはありません。

### グループ化された演奏技法

演奏技法は延長線でデュレーションを表示できるようになり、グループ化もできるよう になりました。これにより、ある演奏技法から他の演奏技法への移行を記譜するとと もに、グループ内のすべての演奏技法を自動的に配置できます。



グループ化された演奏技法の作成は、ステップ入力中、選択から、または既存の演 奏技法のグループ化の3つの方法のいずれかで行なえます。

91 ページ

ステップ入力: ステップ入力で演奏技法のグループを作成するには、キャレットを表示 し、[Shift]+[P] を入力してポップオーバーを開きます。グループの開始位置に使用す る演奏技法の名前を入力し、直後に矢印を意味する「->」を入力します。これを入力 することにより、その演奏技法を延長して以降の位置にある別の演奏技法まで続ける ことを Dorico に指定できます。上図の例を入力する場合、「sul tasto->」とポップオ ーバーに入力してから [Return] を押し、[Space] を押すか音符をさらに入力してキ ャレットを進めます。次の演奏技法を表示する位置まで到達すると、[Shift]+[P] をも う一度入力して「ord.」と入力し、[Return] を押します。グループを続行する場合は 「ord.->」と入力し、さらにキャレットを進めます。

演奏技法の延長線のあとに別の演奏技法を入力せずに終了するには、[Shift]+[P] のポップオーバーに「?」と入力します。

選択から作成:選択から1組の演奏技法によるグループを作成できます。まず1つ めの演奏技法を表示する位置と、2つめの演奏技法を表示する位置を選択します。こ れらの位置は同じ譜表上で選択します。複数の譜表にまたがる位置を選択した場合、 グループ化された演奏技法は選択のうちー番上の譜表にのみ作成されます。 [Shift+P]を入力してポップオーバーを表示し、たとえば「sul pont->sul tasto」と入 力して [Return]を押します。

既存の演奏技法をグループ化: グループ化する演奏技法が既にスコア上に存在する 場合、それらを選択して「編集 (Edit)」▶「演奏技法 (Playing Techniques)」▶「演 奏技法をグループ化 (Group Playing Techniques)」を選択します。選択のうち一番 後ろを除いたすべての演奏技法は、相互の間隔を埋めるようにデュレーションが調整 されます。グループ中すべての演奏技法が変移線を表示する設定である場合、隣接 する演奏技法はそれぞれ変移線により連結されます。

演奏技法をグループから削除: グループから演奏技法を 1 つ削除するには、それを 選択して「編集 (Edit)」 ▶ 「演奏技法 (Playing Techniques)」 ▶ 「グループから演奏 技法を削除 (Remove Playing Technique from Group)」を選択します。これは演 奏技法のデュレーションには影響しません。従って演奏技法に延長線の表示が必要 なくなった場合は、それを選択して [Shift]+[Alt] を押しながら [←] を押して、デュレー ションを短縮します。

デュレーションと変移線:記譜モードのパネルまたは [Shift]+[P] のポップオーバーか ら呼び出せるデフォルトの演奏技法のほとんどには、初期設定で表示するラインが設 定されています。デュレーションは通常、内向きフック付きの実線 (フックは譜表側の 向き)で表示される一方、変移は通常、右向きの塗りつぶし矢印付きの実線で表示さ れます。テキストベースの演奏技法では、使用するフォントのエックスハイトの半分の 高さでデュレーションと変移線が開始されます。グリフベースの演奏技法では、グリフ の垂直方向の中央位置から開始されます。

デュレーションと変移線の選択、および演奏技法に対する線の垂直位置は、「浄書 (Engrave)」▶「演奏技法 (Playing Techniques)」に新しく追加された「延長 (Continuation)」タブで編集できます。

General Continuation					
Continuation type:	Line 🗸				
Duration line:	Solid line with inward-pointing hook				
Alignment above:	Half x height v Below: Half x height v				
Transition line:	Solid line with solid arrowhead				
Alignment above:	Half x height V Below: Half x height V				

現時点ではデュレーションまたは変移線にオリジナルのスタイルは定義できませんが、 これは将来的には実装される予定です。

線を開始するデフォルトの水平位置は、浄書オプションの「**演奏技法 (Playing** Techniques)」のページの「延長 (Continuation)」のセクションにあるオプションによ り決定されます。

外観の上書き:線のスタイル (実線、破線、二重線、くさび型など) や終端のキャップ (矢印先端、フック、終端線など) の個別制御など、デュレーションと変移線の外観は、 浄書モードでのみ表示されるプロパティパネルの「演奏技法 (Playing Techniques)」 のセクションに新しく追加されたプロパティから柔軟に制御できます。

線の外観に加えられた変更は、「**編集 (Edit)」▶「外観をリセット (Reset** Appearance)」で削除できます。

演奏技法の順番: プロパティパネルの「演奏技法 (Playing Techniques)」のグルー プに新しく追加された「タッキングインデックス (Tucking index)」のプロパティをオン にすると、譜表の外側に演奏技法がスタックされる順番を指定できます。タッキングイ ンデックスへの変更はグループ全体に適用されますが、タッキングインデックスはグ ループ化されてない単独の演奏技法にも設定できます。

浄書モードでの編集: 浄書モードでグループの 1 つめの演奏技法を選択すると、その すぐ左に小さな赤いハンドルが表示されます。このハンドルを使用すると、グループ 内の個々の演奏技法のオフセットは維持しながら、グループ全体を垂直に移動できま す。または、演奏技法をどれでも選択してナッジまたはドラッグできます。演奏技法の 右側から線が伸びている場合は、演奏技法に合わせて線の開始位置も移動します。 同様に、左側から伸びてきた線によって結合される演奏技法を移動すると、演奏技法 に合わせて線の終了位置も移動します。また、演奏技法の間にある線の両端も自由 に移動できます。この際のオフセットは、本体の演奏技法を移動しても維持されます。

浄書モードで設定されたオフセットは、グループ化された演奏技法を選択して「**編集** (Edit)」▶「ポジションをリセット (Reset Position)」を選択することで削除できます。

反復するグリフによる演奏技法: 旧バージョンの Dorico で反復するグリフの外観を使 用する演奏技法 (たとえばデュレーションを伴う単一の演奏技法となるハーモニクス の列など) を作成していた場合、他の演奏技法に連結する変移線およびデュレーショ ン線を表示する必要があるため、Dorico 3 では反復するグリフによる演奏技法は旧 バージョンよりも1 つ前の音符で終了します。



### アルペジオ記号

スラースタイルのアルペジオ記号: Gardner Read 氏の著作「Music Notation」の 242 ページでは、アルペジオ記号のかわりに和音の構成音を範囲に収める形で 90 度回 転したスラーの図が掲載されています。Read 氏は、これは疑わしい表記法だと主張 しますが、一部の作曲家は、通常の波線のアルペジオ記号とは異なる表現としてこの 表記法を使用します。この場合スラーに似た記号は、波線のアルペジオ記号ほど大 袈裟に和音の音符を拡げるのではなく、少しだけ和音を広げる指示になります。 Dorico ではスラースタイルのアルペジオ記号が利用できるようになりました。これは [Shift]+[O] のポップオーバーに「slurarp」と入力するか、記譜モードの「装飾音 (Ornaments)」パネルの「アルペジオ (Arpeggiation)」セクションで、該当するボタン をクリックすることで作成できます。

再生オプションの「タイミング (Timing)」のページに新しく追加されたオプション「曲線 アルペジオのデフォルトの長さ (Default curved arpeggio length)」では、スラース タイルのアルペジオ記号の再生効果を指定できます。(STEAM-9352)

ノンアルペジオ記号: ノンアルペジオの角括弧の終端の垂直位置についてのオプショ ンが、浄書オプションの「アルペジオ記号 (Arpeggio Signs)」のページの「終端の位 置 (Endpoint Positioning)」のセクションに新しく追加されました。(STEAM-8568)

#### 自動保存

自動保存の場所: Dorico によって自動保存に使用される「自動保存 (AutoSave)」フ オルダーの場所を決定するための環境設定は削除され、「自動保存 (AutoSave)」フ オルダーはユーザーレベルのアプリケーションデータフォルダー内に配置されるよう になりました。これはユーザーが誤ってメインプロジェクトフォルダーを自動保存に使 用するものと同じフォルダーに設定してしまい、Dorico 終了時に不要な自動保存をク リーンアップする際に、プロジェクトが意図に反して削除されてしまうのを防ぐためで す。(STEAM-9359)

### 小節番号

小節番号の位置: レイアウトオプションの「小節番号 (Bar Numbers)」のページの小 節番号の位置のオプションが拡張されました。旧バージョンでは、小節番号の位置は 組段に対して1か所、つまり組段の一番上の譜表の上、または組段の一番下の譜表 の下のどちらかしか選択できませんでした。Dorico3では、組段の複数の位置に小 節番号を表示できるようになりました。組段の一番上の譜表の上、組段の一番下の 譜表の下、そして特定のプレーヤーに属する一番上の譜表の上も選択できます。 (STEAM-9142)

小節番号と長休符:小節番号と長休符の相互作用が以下のように改善されました。

- 小節番号をすべての小節に表示し、レイアウトに長休符も表示する設定の場合、 単一の小節による長休符の小節番号は非表示にされなくなりました。非表示になるには2つ以上の小節を含む長休符である必要があります。長休符の小節番号の範囲を表示するオプションと組み合わせて使用すると、長休符ごとに小節番号が両側の小節線の間に表示されるようになります。(STEAM-9399)
- 小節番号を小節線上に配置して表示するとともに長休符の小節番号の範囲を表示 するオプションが設定されている場合、長休符の開始位置の小節番号は、同じ小節 が重複して表示されるのを防ぐために非表示になります。(STEAM-9398)

小節番号の囲み線:小節番号を丸または長方形の囲み線に入れて表示する場合、 囲み線は背後のアイテムを消去するようになりました。これにより、小節番号を小節 線上に配置する際の小節番号の外観が改善されます。(STEAM-9127)

### コード記号

スラッシュ領域のコード記号:旧バージョンの Dorico では、ちょっとしたパッセージに コード記号を表示するのが大変な作業でした。すべてのインストゥルメントにコード記 号を表示してから、表示が不要な場所すべてを非表示にする必要があったためです。 メロディー楽器では、コード記号はソロ演奏が予想される場合のみ表示するのが一般 的です。この場合、スラッシュ領域を使用して表示することもよくあります。

この慣習に対応するために、設定モードのプレーヤーパネルの「コード記号 (Chord Symbols)」のサブメニューに、既存のオプション (すべてのインストゥルメントに表示、 すべてのインストゥルメントに非表示、リズムセクションのインストゥルメントに表示) に 加えて、「コード記号領域とスラッシュ領域に表示 (Show in Chord Symbol and Slash Regions)」のオプションが新しく追加されました。

「コード記号領域とスラッシュ領域に表示 (Show in Chord Symbol and Slash Regions)」を選択すると、コード記号は各インストゥルメントのスラッシュ領域に収まる小節と拍の範囲にのみ表示されます。(STEAM-9400)

コード記号領域: インストゥルメントのある範囲の小節と拍にコード記号を表示しつつ も、何らかの理由でその領域にスラッシュを表示させない場合は、コード記号領域を 新規に作成します。

これはスコア内の 1 つ以上のアイテムを選択して、「記譜 (Write)」 > 「コード記号領 域を作成 (Create Chord Symbol Region)」を選択すると作成できます。コード記号 領域は、譜表の一番上の線上に表示される選択可能な実線で、選択すると記譜モー ドではハンドルが表示されます (浄書モードではハンドルは表示されません)。ハンド ルをマウスでドラッグすると領域の範囲が変更されます。[Alt]+[←]/[→] (領域全体を 移動) および [Shift]+[Alt] を押しながら [←]/[→] (領域の終了位置を移動) のショー トカットも通常通りに機能します。

## steinberg

譜表自体もコード記号領域が強調表示され、これは「ビュー (View)」 ▶ 「コード記号領 域を強調表示 (Highlight Chord Symbol Regions)」でオンとオフを切り替えられま す。

あるインストゥルメントにコード記号領域を初めて作成するとき、そのインストゥルメン トにコード記号を表示する設定ではなかった場合、そのインストゥルメントに「コード記 号領域とスラッシュ領域に表示 (Show in Chord Symbol and Slash Regions)」 (設定モードのプレーヤーパネルのプレーヤーのコンテキストメニュー内「コード記号」 のサブメニュー)が自動的に設定されます。これにより、領域が作成されるとすぐに領 域内のコード記号が自動的に表示されます。(STEAM-9445)

### 音部記号

レイアウトの移調に応じた音部記号の表示: レイアウトの移調に応じて、特定の音部 記号に使用する音部記号のタイプ(たとえば、移調音パートにはト音記号を表示し、 実音スコアにはへ音記号を表示するなど)を選択できます。ただし一部の楽器、特に テナーサックスのようにへ音記号とト音記号の音域を自然にカバーするような楽器で は、他方の種類の移調には表示されない音部変更記号が必要な場合もあります。

これに対応するために、プロパティパネルの「音部記号 (Clefs)」のグループに「移調 に対して表示 (Show for transposition)」のプロパティが新しく追加されました。プロ パティが設定されていないときは、音部記号の変更は実音に設定されたレイアウトと 移調音に設定されたレイアウトの両方に表示されます。プロパティが設定されると、音 部記号は選択した移調タイプを使用するレイアウトでのみ表示されます。他方の移調 タイプを使用するレイアウトには、音部記号はガイドとして表示されるだけで、音符の iii 表位置には影響しなくなります。(STEAM-9449)

フロー開始位置の明示的な音部記号:特定のインストゥルメントでデフォルトに選択さ れている音部記号を変更するのに必要な、フロー開始位置の明示的な音部記号を記 譜しても、空白の譜表を非表示にできるようになりました。(STEAM-9466)

#### 強弱記号

修飾子 poco/molto のヘアピンに対する位置: 浄書オプションの「強弱記号 (Dynamics)」のページの「段階的強弱記号 (Gradual Dynamics)」のセクションに 「ヘアピン上の修飾子テキストの位置 (Position of modifier text on hairpin)」のオ プションが新しく追加されました。これにより、pocoや molto などの修飾子をヘアピン の開始位置の上下、または下図のようにヘアピンの内側にするか選択して配置でき るようになりました。



この外観は、プロパティパネルの「強弱記号 (Dynamics)」のグループに新しく追加さ れた「修飾子の位置 (Modifier position)」のプロパティを使用しても選択できます。

浄書モードでは「修飾子のオフセット (Modifier offset)」のプロパティも表示され、こ れによりヘアピンに対する修飾子の位置を調整できます。読みやすさのために、「背 景を塗りつぶし (Erase background)」のプロパティがオンになっていなくても、ヘア ピンの内側に配置されている場合の修飾子の周囲の背景は常に塗りつぶされます。 (STEAM-9622)

強弱記号の強度の増減:環境設定の「キーボードショートカット (Key Commands)」 のページの「音符の編集 (Note Editing)」のカテゴリーに、2 つの新しいキーボードシ ョートカット「強弱記号の強度を下げる (Decrease Dynamic Intensity)」と「強弱記 号の強度を上げる (Increase Dynamic Intensity)」が追加されました。名前の示す 通り、これらのコマンドでは局部的強弱記号の強度を下げる (たとえば mp から p に 下げるなど)、または逆に上げる (たとえば mp から mf に上げる) ことができます。こ れらのコマンドは、ヘアピンなどの段階的強弱記号には影響しません。(STEAM-9365)

### フィンガリング

フィンガリングの削除: 新コマンド「**編集 (Edit)」 ▶ 「フィンガリング (Fingering)」 ▶ 「フ** ィンガリングをリセット (Reset Fingering)」が追加されました。これは選択した音符か らすべてのフィンガリングを削除するものです。(STEAM-9335)

譜表をまたぐ和音のフィンガリング:浄書オプションの「フィンガリング (Fingering)」の ページにある「位置 (Position)」のセクションに、「譜表をまたぐ和音のフィンガリング の位置 (Position for fingerings on cross-staff chords)」のオプションが新しく追 加されました。これによりフィンガリングの位置を上下の譜表に分割するか、一番上 の譜表の上、一番下の譜表の下、符頭側または符尾側のいずれかにすべて配置す るか指定できます。これにより、譜表をまたぐ和音にフィンガリングを配置する際の柔 軟性が、以前より大幅に向上します。

「諸表をまたぐ和音のフィンガリングの位置 (Position for fingerings on crossstaff chords)」が「諸表をまたぐ和音を無視 (Ignore cross-staff chords)」以外の オプションのいずれかに設定されている場合、選択した音符のうちフィンガリングが付 くものには、新しく追加された「通常の譜表上 (On home staff)」のプロパティが表示 されます。これは個々のフィンガリングの位置を上書きすることで、音符が譜表をまた ぐ前のもとの譜表上に音符を表示できるものです。(STEAM-9171)

譜表の内側のフィンガリング:鍵盤楽器などのインストゥルメントのフィンガリングを、
譜表の上下ではなく内側に配置できるようになりました。譜表の内側に移動するフィ
ンガリングが属する音符を選択し、プロパティパネルの「フィンガリング (Fingering)」
のグループに新しく追加された「譜表の内側 (Inside staff)」をオンにします。このプロ
パティを使用しても、替え指は譜表内に表示できません。

フィンガリングは浄書オプションの「フィンガリング (Fingering)」のページの「位置 (Position)」のセクションにあるオプションに従って配置され、浄書モードで微調整ま たはドラッグできます。(STEAM-9170)

### グリッサンド

グリッサンドの再生: グリッサンドは個別のノートを使用して再生されるようになりました。途切れなくスライドするグリッサンドの再生はまだサポートされていませんが、将 来的には実装される予定です。ハープのための楽譜においては、グリッサンドの再生 には現在のハープペダル設定(ハープペダル設定が明確に指定されていない場合は、 すべてのペダルがナチュラルつまり中央ポジションにある初期設定の状態と見なしま す) が反映されますが、それ以外のインストゥルメントでは、グリッサンドの再生にはク ロマチックスケールが使用されます。

グリッサンドのいずれかの端の音符がタイでつながれている場合、これは反映されま す。グリッサンドの開始位置の音符がつながれている場合、グリッサンドはタイのつな がりの最後の符頭の位置から開始されます。グリッサンドの終了位置の音符がつな がれている場合、グリッサンドはタイのつながりの最初の符頭の位置で終了します。

グリッサンドの再生上の開始位置を上書きするには、新しく追加された「開始位置の ディレイ (Delayed start)」のプロパティをオンにします。これにより、グリッサンドの再 生が開始音と終了音の中間位置から開始されます。さらに「ディレイ (Delay)」のプロ パティをオンにすると、4 分音符に対する割合を使用してグリッサンドの正確な開始位 置を指定できます。(STEAM-3908、STEAM-9312)

### 歌詞

歌詞ラインの垂直位置の調整: 浄書モードでは、各組段において歌詞のライン全体の 垂直位置を個別に調整できるようになりました。任意の歌詞ライン内の歌詞を選択し、 [Alt]+[↑]/[↓]を押して、そのラインの歌詞全体を上下にナッジします。[Ctrl] (Windows) または [Command] (Mac) を [Alt] と一緒に押さえることで、一度に1ス ペースずつ歌詞を移動できます。

歌詞のラインをナッジすると、選択中の歌詞のラインだけが移動します。組段内の歌 詞ライン全体の位置を同時に調整する場合は、ナッジする前にすべてのラインから 1 つ以上の歌詞を選択します。

楽譜の形式が変更によって組段の開始位置の音符の位置が変更された場合、その 組段上の歌詞のオフセットは自動的に削除されます。

特定の組段上の垂直位置調整を削除するには、その組段上の歌詞ラインの任意の 歌詞を選択して「浄書 (Engrave)」▶「歌詞のオフセット (Lyric Offsets)」▶「選択し た組段をリセット (Reset Selected Systems)」を選択します。特定の楽曲フレーム内 の垂直位置調整を削除するには、フレーム内の歌詞をどれでも選択して「浄書 (Engrave)」▶「歌詞のオフセット (Lyric Offsets)」▶「選択したフレームをリセット

(Reset Selected Frames)」を選択します。レイアウト全体のすべての垂直位置調整 を削除するには、「浄書 (Engrave)」 ▶ 「歌詞のオフセット (Lyric Offsets)」 ▶ 「レイア ウトをリセット (Reset Layout)」を選択します。(STEAM-8926)

歌詞のコピーと貼り付け: 歌詞を単語ごとに、または音節ごとに貼り付けることができ るようになりました。たとえば、あるボーカルパートの歌詞を入力し、コピーする範囲を 選択 (「編集 (Edit)」▶「フィルター (Filter)」▶「歌詞 (Lyrics)」を使用すると簡単に選 択できます) してからクリップボードにコピーして、別のボーカルパートの歌詞の開始 位置の音符を選択し、[Shift]+[L] を入力して歌詞ポップオーバーを開いてから、 [Ctrl]+[V] (Windows) または [Command]+[V] (Mac) を使用してペーストします。単 語または音節が 1 つずつ貼り付けられるので、あとは必要に応じて [Space] または [-] (ハイフン) を押してメリスマを作成するだけです。貼り付けを行なうたびにクリップ ボードの内容が使用され、すべての単語や音節が貼り付けられるまで続きます。

**この機能は中国語、日本語および韓国語の歌詞では利用できません。**(STEAM-9224、STEAM-9230)

歌詞を編集のダイアログ: 歌詞の校正は困難となる場合があります。歌詞は普通の テキストより間隔が広く、奇妙な形に非現実的に大きな距離で分割されることも珍しく ないためです。

歌詞のタイプミスなどの間違いの発見と修正を楽に行なうために、新コマンド「編集 (Edit)」▶「歌詞 (Lyrics)」▶「歌詞のラインを編集 (Edit Line of Lyrics)」が追加さ れました。このコマンドは何か選択されている場合にのみ有効になり、選択に最低 1 つの歌詞が含まれていないと機能しません。複数の歌詞が選択されている場合、一 番上の譜表の最初に現れる歌詞が作業対象となり、ダイアログに歌詞が表示されま す。対象となる歌詞が見つかった場合、「歌詞を編集 (Edit Lyrics)」の新規ダイアロ グが開きます。

ダイアログのテキストエディターには現在のフローの該当するラインの歌詞が、内容 に応じてハイフンとスペースを伴って表示されます。ダイアログ下部には、テキストエ ディター内の歌詞の数と、歌詞の対象数、つまりフロー内のそのラインに既に存在す る歌詞の数の読み出し値が表示されます。ここでは歌詞の追加または削除も、歌詞 のデュレーションの変更もできません (ただし単語の種類、たとえば単語の前半分を 独立した単語に変更するなどはできます)。ダイアログのアクションバーでは歌詞のテ キストサイズを変更できるため、確認や編集がしやすくなります。

「OK」ボタンが有効になり、「OK」をクリックするか [Return] を押すことでダイアログ を確定できるのは、エディター内の歌詞数が対象数と一致する場合のみです。読み 出し値は入力に従い更新されるため、対象数に一致するかどうかを確認できます。

ダイアログを確定すると、歌詞のライン全体が書き換えられます。[Shift]+[L] のポッ プオーバーを使用して歌詞を編集する場合と同様に、ダイアログを確定したとき斜体

などのプロパティが削除されます。これは、背景の処理では歌詞は削除され再作成されているためです。(STEAM-9231)

#### 長休符

小節数の外観: タセットバーまたは古いスタイルの休符による長休符の上または下に 表示される小節数の数字の外観を変更できるようになりました。浄書オプションの「休 符 (Rests)」のページに「小節数の外観 (Bar count appearance)」のオプションが新 しく追加され、「音楽フォント (Music font)」 (「長休符の小節数用フォント (Multi-bar Rest Bar Count Font)」のフォントスタイルを使用) または「プレーンフォント (Plain font)」 (「長休符の小節数用プレーンフォント (Multi-bar Rest Bar Count Plain Font)」のフォントスタイルを使用) を選択できるようになりました。(STEAM-9141)

小節数の位置: 浄書オプションの「休符 (Rests)」のページに「単一の譜表のインスト ウルメントにおける小節数の位置 (Placement for bar count on single-staff instruments)」のオプションが新しく追加され、小節数の数字の表示位置を譜表の 上下いずれかに指定できるようになりました。(STEAM-9590)

長休符の分割: 段階的強弱記号に続く局部的強弱記号が長休符の開始位置にある 場合、強弱記号は長休符の直前の小節の終了位置に表示され、これにより意に反し て長休符が分割されることがなくなりました。同様に、それ以外何もない小節にディヴ ィジが作成された場合、その小節が長休符へ統合されるようになりました。この仕様 変更により、既存のプロジェクトの配置設定が変化する可能性に注意してください。 (STEAM-9195、STEAM-9314)

### ナビゲーション

記譜モードでのナビゲーション: 旧バージョンの Dorico では、ナビゲーションは記譜モ ードと浄書モードのどちらにおいても、移動方向にあるアイテムとの表示上の近さに 基づいていました。この方式は浄書モードではうまく機能します。通常は移動先まで の距離が短く、選択対象の数が多いためです。たとえば浄書モードでは、1 つの音符 の中に符頭、符尾の先端、臨時記号、付点など個別の選択対象がいくつも存在しま すが、記譜モードでは、同じ音符がより大きな範囲を持つ 1 つだけの選択対象になり ます。この方式の結果、記譜モードではどのアイテムが選択されるかの予測が難しく、 やり直したとき、先に選択したアイテムが選択されないことも珍しくありませんでした。 記譜モードでの矢印キーを使用するナビゲーションをより迅速で予測しやすいものに するために、Dorico 3 ではこの側面における改良が施されました。

基本原則は、記譜モードでは通常その他のアイテムではなく、音符によるナビゲーションが望まれることです。従って、音符を選択した状態で、

■ [←] か [→] を入力すると、同じ声部の前または次の音符が選択されます。

- [↑]か[↓]を入力すると、同じ譜表に音符があれば、選択中の音符に一番近い上下の音符が選択されますが、ない場合は上下の譜表に移動します。上の譜表に移動する場合、その位置で開始または発音される一番低い音符が選択され、下の譜表に移動する場合、一番高い音符が選択されます。音符がない場合は休符が選択されます。
- [Ctrl]+[←] (Windows) か [Command]+[←] (Mac)、または [Ctrl]+[→] (Windows) か [Command]+[→] (Mac) を入力すると、現在の譜表の前または次の小節の開始位置に移動します。
- [Ctrl]+[↑] (Windows) か [Command]+[↑] (Mac)、または [Ctrl]+[↓] (Windows)
   か [Command]+[↓] (Mac) を入力すると、現在の組段の一番上の譜表または一番下の譜表に移動します。

他の種類のアイテムを選択するには、[Tab] を入力するか [Shift]+[Tab] を入力して、 現在の位置から前後方向に、選択中の譜表の属するその他のアイテムに選択を切り 替えます。どちらの方向に切り替えを行なっても、選択はいずれその譜表のもとの位 置の音符または休符に戻ってきます。音符でも休符でもないアイテムを選択している ときは、[←] か [→] を入力すると前後の同じタイプのアイテムを選択できます。これ はより長い距離を移動するときに便利です。[Tab] または [Shift]+[Tab] を使用して 組段に属するアイテム (テンポ、リハーサルマーク、コード記号など) に選択を切り替 えることはできませんが、組段に属するアイテムを選択しながら [←] か [→] を入力す ることにより、同じタイプの前後のアイテムを選択することはできます。

旧バージョンの Dorico では、[Tab] と [Shift]+[Tab] は前後の小節線への移動に使用されました。この動作に戻すのは、環境設定の「キーボードショートカット (Key Commands)」のページから行なえます。「選択とナビゲーション (Selection and Navigation)」のカテゴリーで、「次の小節線にナビゲート (Navigate to the Next Barline)」に [Tab] を、「前の小節線にナビゲート (Navigate to the Previous Barline)」に [Shift]+[Tab] を割り当てることができます。その他の譜表に属するアイテムに選択を切り替える 2 つの新規コマンドは「ポジションの次のアイテムに移動 (Navigate to Next Item at Position)」と「ポジションの前のアイテムに移動 (Navigate to Previous Item at Position)」であるため、これらにはかわりとなる別のキーボードショートカットを割り当てることができます。

### 音符の入力

複数の譜表への音符の入力: キャレットを複数の譜表に伸ばして、複数の譜表に同時に入力できるようになりました。キャレットを表示中、[Shift]+[↑] を入力するとキャレットが上の譜表に伸び、[Shift]+[↓] を入力するとキャレットが下の譜表に伸びます。 これは特に MIDI キーボードで入力する場合に便利です。たとえば 4 本のホルンの 譜表にキャレットを広げてキーボードで 4 音からなる和音を演奏すると、キャレットが

伸びた4つの譜表に4つの音符が自動的に割り振られます。

演奏した音符をすべての譜表に割り振るのではなく、それぞれの譜表に同様にすべ ての音符を入力する場合は、音符入力オプションの「MIDI 入力 (MIDI Input)」のペー ジで「キャレットが複数の譜表にまたがるとき演奏されたコード (Chord played when caret spans multiple staves)」を「それぞれの譜表にすべての音符を入力 (Input all notes on each staff)」に設定します。

またスラー、強弱記号やその他の記号も、それぞれのポップオーバーを使用する通常の方法で、キャレットが伸びたすべての譜表に入力できます。

上下のピアノの譜表にキャレットを伸ばした場合、音符がどのように割り振られるか は、環境設定の「再生 (Play)」のページの「スプリットを行なう MIDI ノート番号 (Split at MIDI note number)」の値に従います。(STEAM-9640)

音符の延長:「記譜 (Write)」▶「デュレーションを編集 (Edit Duration)」のサブメニュ ーに、「次の音符まで延長 (Extend to Next Note)」と「選択範囲の終端まで延長 (Extend to End of Selection)」の2つの新規コマンドが追加されました。

- 「次の音符まで延長 (Extend to Next Note)」は、選択中のリズムを持つ音符(装飾音符以外)すべてに効果を与え、同じ声部に次の音符がある場合はその位置を特定して、音符間の間隔を埋める形で音符を延長します。
- 「選択範囲の終端まで延長 (Extend to End of Selection)」は、選択した音符のうち一番後ろの位置にある音符にのみ効果を与えます。これは終わりの選択位置まで音符を延長する際に和音モードを使用するため、延長範囲内の同じ声部に属する音符は、延長された音符にマージされます。(STEAM-9273)

デュレーションのロックと装飾音符: キャレットが装飾音符の位置にあるときに「デュレ ーションをロック (Lock Duration)」(初期設定のキーボードショートカット「L」)をオン にすると、キャレットが次のリズムを持つ音符の位置に進むのではなく、同じ位置にと どまるようになりました。(STEAM-9343)

MIDI デバイス: 稼働中の MIDI 入力デバイスの接続または切断を検出できるように なりました。これによって、入力用に MIDI キーボードを接続した後に Dorico を再起 動する必要がなくなりました。(STEAM-9575)

MIDI モニタリング: 音符の入力以外の状況で MIDI キーボードで音符を演奏する場合、試聴に使用するインストゥルメントのサウンドが、最後に選択した譜表に基づいて 変更されるようになりました。試聴に使用するサウンドを変更するには、希望のサウン ドを使用する譜表上の何かを選択します。(STEAM-9469)

MIDI スルー: 音を出すキーボードを使用している場合、またはキーボードを他の音源 に接続している場合 (たとえばスタンドアローンモードの Ivory のインスタンス)、MIDI キーボードで演奏するときエコーバックされるサウンドが不要な場合があります。環境

設定の「再生 (Play)」のページに「MIDI thru を有効にする (Enable MIDI thru)」の オプションが新しく追加され、これは初期設定でオンになっています。これをオフにす ると、MIDI キーボードで演奏した音符は Dorico 上ではエコーバックされません。 (STEAM-9456)

MIDI アクティビティインジケーター: プロジェクトウィンドウの右下角に MIDI アクティビ ティインジケーターが新しく追加されました。Dorico が MIDI データを受信すると、これ が一度緑色に点滅します。インジケーターが継続的に緑色に点灯する場合は、コンピ ューターに接続されている 1 つ以上のハードウェアまたはソフトウェア MIDI デバイス が Dorico にデータを大量に送り込んでいることを意味するため、問題の原因となる デバイスを特定してシステムから排除する必要があります。(STEAM-9632)

オッシア

小節線の結合:浄書オプションの「小節線 (Barlines)」のページの「オッシア (Ossias)」のセクションに、「オッシアとインストゥルメントが 1 つしかない組段の小節 線を結合 (Join ossia with systemic barline for systems with only one instrument)」のオプションが追加されました。初期設定では、これは新規プロジェク トではオフになっていますが、旧バージョンで作成されたプロジェクトではオンになって います。インストゥルメント 1 つのメイン譜表 1 つで構成される組段では、左余白の組 段の小節線がオッシアに結合されない方が適切と見なされることから、このオプション もその外観に沿う形になりました。(STEAM-9580)

ページレイアウト

両端揃え (垂直方向): 譜表と組段を音楽フレームの高さに合わせるために垂直方向 の両端揃えを実行する際の計算方法が改善されました。特に、フレームの占有率が 譜表のみの両端揃えを実行するしきい値と、譜表と組段の両方の両端揃えを実行す るしきい値との間にあると算出された場合、従来の計算においては、他の間隔との差 異を分散するために十分なスペースがあるにもかかわらず、譜表の上下に突き出し たアイテムの埋め合わせを過剰に行なう場合がありましたが、この処理がより洗練さ れた形で行なわれるようになりました。

これにより、各フレームに複数の組段があるレイアウトでは、垂直方向の両端揃えの 結果が旧バージョンの Dorico から変化する可能性があることに注意してください。し かし「浄書 (Engrave)」▶「譜表のスペーシング (Staff Spacing)」▶「レイアウトをリ セット (Reset Layout)」を使用して、旧バージョンの両端揃え結果を補うために行な った間隔調整を削除してみれば、新しい初期設定結果の方がはるかに好ましいもの であることに納得できるでしょう。(STEAM-9370)

フレームの占有率のインジケーター: 浄書モードで譜表のスペーシングツールがアク ティブのとき、各音楽フレームの下部に、フレームの占有率をパーセント表示する読 み取り値が新しく追加されました。(STEAM-9064)



再生

選択からの再生: 音符その他のアイテムを選択してから [P] を入力して再生を開始す る場合、選択対象の性質についての厳密性が緩和され、1 つのインストゥルメントで 同じ位置にある複数のアイテムが選択されている場合でも、すべてのインストゥルメン トが再生されるようになりました。つまり、たとえば誤ってノートとスラーを同時に選択 して [P] を入力した場合でも、その譜表だけではなくアンサンブル全体が再生されま す。(STEAM-9133)

メトロノームクリック: ミニトランスポートの「クリック (Click)」ボタンをクリックするか、環 境設定の「キーボードショートカット (Key Commands)」のページの「再生 (Play)」の カテゴリーに新しく追加された「クリックを有効にする (Enable Click)」コマンドに割り 当てられたカスタムのキーボードショートカットを入力することで、再生中でもメトロノー ムクリックのオンまたはオフを切り替えられるようになりました。(STEAM-9457)

16 分音符のスウィング: Dorico では「16 分音符のスウィング」のリズミックフィールが サポートされました。これは 8 分音符ではなく 16 分音符がスウィングするものです。

用意された 16 分音符のスウィングのリズミックフィールのいずれかをプロジェクトの デフォルトのリズミックフィールとして選択するには、再生オプションの「タイミング (Timing)」のページの「デフォルトのリズミックフィール (Default rhythmic feel)」のド ロップダウンから目的のフィールを選択します。

特定のパッセージに 16 分音符のスウィングのリズミカルフィールをいずれかを使用 するには、[Shift]+[T] のポップオーバーを開いて、たとえば「Medium swing 16ths」 とポップオーバーに入力すると、16 分音符のミディアムスウィングが選択されます。

また、再生オプションの「タイミング (Timing)」のページの「リズミックフィール (Rhythmic Feel)」のセクションで「編集 (Edit)」をクリックしてアクセスできる「リズミッ クフィールを編集 (Edit Rhythmic Feels)」のダイアログでは、用意されているリズミ ックフィールの編集や新規フィールの定義が行なえます。(STEAM-9167)

拍の強勢:再生オプションの「強弱記号 (Dynamics)」のページにある「拍の強勢 (Beat stress)」のオプションが複合拍や変拍子における拍のグループ化をより適切 に反映するように改善され、追加された2つのオプションにより、初めて小節またはそ の他の拍のグループ化における1拍めと後続の拍が区別されるようになりました。 (STEAM-5437)

打楽器キットの再生: 5 線譜またはグリッドの表示タイプに入力された強弱記号が再 生に反映されるようになりました。演奏に反映する強弱記号を構築するにあたっては、 まずキットを構成する個々の打楽器に記譜された強弱記号を読み取り、次いで 5 線 譜またはグリッドの表示タイプにしか表示されない強弱記号をマージします。これによ り、ドラムセットやオーケストラの打楽器キットに強弱記号を追加するのが非常に手軽



#### になりました。(STEAM-7093)

エンドポイントの手動割り当て: 自動再生テンプレート (Dorico が自動的にサウンドを 読み込むテンプレート、実質的には HALion Sonic SE または NotePerformer を使 用するテンプレート) を使用する場合、再生モードでインストゥルメントのエンドポイント の割り当てを手動で調整すると、Dorico はプロジェクトに追加された新しいインストゥ ルメントのサウンドの自動読み込みを継続します。旧バージョンでは割り当てを変更 すると、それ以降のサウンドの自動読み込みがすべて無効化されていました。さらに、 「再生 (Play)」ト「未割当のインストゥルメントにサウンドをロード (Load Sounds for Unassigned Instruments)」を選択すると、その名の通りの機能が実行されます。 有効なエンドポイント割り当てのないインストゥルメントがある場合、新しい割り当てが 設定され、適切なサウンドが読み込まれます。(STEAM-9356)

VST インストゥルメントの名前変更:「エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)」のダ イアログに「名前 (Name)」のフィールドが新しく追加されました。このダイアログを呼 び出すには、再生モードの VST インストルメントパネルで特定のプラグインの歯車ア イコンをクリックします。入力した名前は、VST インストゥルメントパネルとミキサーの 両方に表示されるようになります。(STEAM-9148)

VST インストゥルメントを番号付け:再生モードの VST インストゥルメントパネルの各 プラグインには番号が付けられ、プラグインのウィンドウ表示中は、タイトルバーにも 同じ番号が表示されるようになりました。最初のインストゥルメントプラグインの番号は 通常「02」です。これはメトロノームのクリックに使用される DoricoBeep プラグインの 番号が通常「01」であるためです。番号には、それぞれのプラグインを区別して識別し やすくすること以外の意味はありません。またパネル内のプラグインは並べ替えでき ません。(STEAM-9415)

存在しない VST インストゥルメント:利用できない VST インストゥルメントをプロジェクトが参照している場合、再生モードの VST インストゥルメントパネルに存在しないプラグインの項目が、名前が感嘆符で囲まれた状態で表示されます。例:「!! Kontakt !!」 (STEAM-6032)

再生テンプレートを適用: 自動再生テンプレートの 1 つ (内蔵の HSSE+HSO (Pro) 再生テンプレートなど) が適用されると、各インストゥルメントについて HALion Sonic SE の各インスタンスに読み込まれるサウンドは、インストゥルメントの作成順ではなく スコア順に読み込まれます。(STEAM-9303)

パーカッションマップを複製:「再生 (Play)」▶「パーカッションマップ (Percussion Maps)」のアクションバーに「複製 (Duplicate)」ボタンが新しく追加され、既存のパー カッションマップを複製して新しいパーカッションマップのベースにできるようになりました。(STEAM-9452)



印刷モード

印刷プレビューでの移動: [Home] または [End] を押すことで、印刷プレビューの開 始ページまたは最終ページに直接移動できるようになりました。異なるキーボードショ ートカットを使用する場合は、環境設定の「キーボードショートカット (Key Commands)」のページの「印刷 (Print)」のカテゴリーにある、「印刷プレビューの開 始ページ (Print Preview First Page)」および「印刷プレビューの最終ページ (Print Preview Last Page)」のコマンドに対する独自のショートカットを定義できます。 (STEAM-9166)

### プロジェクト情報

「プロジェクト情報 (Project Info)」のダイアログが大幅に作り直され、モードレスにな りました (保留中の変更はダイアログを開いたまま「適用 (Apply)」をクリックして適用 することで、作業中は開いたままにできます)。これは、設定モードのフローパネルの 機能を可能な範囲で模倣することと、選択中の複数のフローの情報を同時に変更で きるようにするためです。

フローリスト: 「プロジェクト情報 (Project Info)」のダイアログ左側のフローリストでは、 複数のフローおよびプロジェクトそのものを同時に選択できます。選択には、[Shift] を押しながらクリックや、[Ctrl] を押しながらクリック (Windows) または [Command] を押しながらクリック (Mac) が使用できます。リストの選択内容に従い、アクションバ ーのボタンの有効と無効が切り替わります。

- 「フローを追加 (Add Flow)」は常に有効です。
- 「フローを複製 (Duplicate Flow)」は、「プロジェクト (Project)」以外のフロー 1 つ が選択されていると有効になります。
- 「フロー名を変更 (Rename Flow)」は、「プロジェクト (Project)」以外のフロー1つ が選択されていると有効になります。
- 「上へ移動 (Move Up)」/「下へ移動 (Move Down)」は、1 つ以上のフローが選択されているとき有効になりますが、「プロジェクト (Project)」が選択されている場合は有効になりません。リスト内の最初のフローを選択すると (最初のフローは「プロジェクト (Project)」より上には移動できないため)「上へ移動 (Move Up)」が無効になり、リスト内の最後のフローを選択すると「下へ移動 (Move Down)」が無効になります。
- 「フローを削除 (Delete Flow)」は、「プロジェクト (Project)」以外のフローが1つ以 上選択されていると有効になります。

「フローを追加 (Add Flow)」をクリックすると、フローリストの末尾に新規フローが追加されます。そのフローに情報は設定できますが、フロー自体は「適用 (Apply)」をクリックしてはじめて作成されます。

「フローを複製 (Duplicate Flow)」をクリックすると、フローリスト内で選択中のフロー



の後に新規フローが追加されます。

「フロー名を変更 (Rename Flow)」をクリックすると、フローに新しい名前を指定でき るシンプルなモーダルダイアログが表示されます。フロー自体の名前は、親ダイアロ グで「適用 (Apply)」をクリックしてはじめて変更されます。

「上に移動 (Move Up)」または「下に移動 (Move Down)」をクリックしたとき、選択し たフローが連続していない場合、フローはまとめられ、フローリスト内を上下にひとか たまりで移動します。ここでも、フローパネルとプロジェクト内のフローの順序を変更す る実際の動作は、「適用 (Apply)」をクリックしてはじめて実行されます。

「フローを削除 (Delete Flow)」をクリックするとフローはすぐにリストから削除されま すが、フローの変更は「適用 (Apply)」をクリックしてはじめて実行されます。

複数のフローの情報を変更: ダイアログの左側のフローリストでは、複数項目を同時 に選択できます。右側のフィールドが更新され、フロー間で (「プロジェクト (Project)」 が選択されている場合はプロジェクト情報自体も含んで) 共通の値が表示されます。 共通の値、つまり選択中のすべてのフロー/プロジェクトで同じ値は、該当するフィー ルドに表示されます。これには設定値なしも共通値として扱われ、この場合フィールド は空になります。選択したフロー/プロジェクト間で異なる値は、フィールドに代替テキ スト「ミックス (Mixed)」が表示されます。この代替テキストを上書きすると、選択中の すべてのフロー/プロジェクトに値を設定できます。

ダイアログの右側にある「次の楽譜から情報をコピー (Copy info from)」のドロップ ダウンを使用することでも、1 つのフローまたはプロジェクトから選択中のすべてのフ ローに値をコピーできます。このリストには、左側のフローリストで選択されていないフ ロー (またはプロジェクト自体) のみが表示されるため、すべての行を選択すると、ドロ ップダウンと「コピー (Copy)」ボタンは無効になります。ドロップダウンからフローまた はプロジェクトを選択して「コピー (Copy)」をクリックすると、ここで選択したフロー/プ ロジェクトのすべての値が、リストで選択中のすべてのフローに適用されます。

変更を適用: 「適用 (Apply)」をクリックすると (または「閉じる (Close)」をクリックして 表示されるメッセージボックスで変更適用を選択すると)、保留中のすべての変更が 適用されます。これらの編集の一部、特にフローの追加、複製、削除または並べ替え については、大規模なスコアでは処理を終えるまで時間がかかる場合があります。進 捗ダイアログは表示されませんが、動作実行中はビジーカーソルが表示されます。

新しい初期設定のキーボードショートカット:「ファイル (File)」▶「プロジェクト情報 (Project Info)」に、初期設定のキーボードショートカット [Ctrl]+[I] (Windows) または [Command]+[I] (Mac) が追加されました。(STEAM-9476)

#### 譜表ラベル

移調楽器の番号付け: 浄書オプションの「譜表ラベル (Staff Labels)」のページに「移 調が異なる類似のインストゥルメントの番号付け (Numbering for similar
instruments with different transpositions)」のオプションが新しく追加されました。 初期設定値は「別個に扱って番号付けする (Number separately)」で、Dorico では これが通常行なわれます。たとえばホルン in F 1.2 とホルン in D 1.2 は別個に番号 付けされます。もう 1 つの設定値は「一緒に扱って番号付けする (Number together)」です。これはたとえばホルン in F が 2 本とホルン in D が 2 本ある場合、 ホルン in F 1.2 とホルン in D 3.4 になります。(STEAM-9151)

#### テンポ

テンポの等式: さまざまな種類の特殊な小節線に対するテンポの等式の水平位置が 改善されました。(STEAM-9095)

テンポのミュート: 選択したテンポで「再生を抑制 (Suppress playback)」のプロパティ (旧バージョンの Dorico では「ミュート (Muted)」と呼ばれていました) をオンにする と、そのテンポは再生に影響しなくなります。(STEAM-5161)

#### テキスト

トークンのコンテキストメニュー: テキストフレームのテキストエディター内で右クリック すると、コンテキストメニューが表示され、カテゴリー化されたサブメニュー内にインデ ックス付けされていないすべてのトークン (たとえば {@flow3title@} など、フロー番 号を使用する必要のないトークン) がリスト表示されます。メニューからトークンを選択 すると、エディターの現在のカーソル位置にトークンが挿入されます。

「プロジェクト情報 (Project Info)」、「フロー情報 (Flow Info)」、「現在の日付 (Current Date)」、「プロジェクトの保存日 (Project Save Date)」、「ページ (Pages)」 (ページカウント/ページ番号)、「音楽記号 (Music Symbols)」のサブメニューが用意 されるとともに、その他雑多なトークンがメニュー下部に追加されます。

「現在の日付 (Current Date)」および「プロジェクトの保存日 (Project Save Date)」 のサブメニューに収められる時刻と日付のトークンは、単なる説明ではなく、各トーク ンの実際の表示形式を示しています。「プロジェクトの保存日 (Project Save Date)」 のメニューにも、現在の日付/時刻が表示されます。フレームに実際に表示される日 付/時刻ではないことに注意してください。(STEAM-9272)

音楽記号のトークン:新しく追加されたトークン {@flat@}、{@natural@}および {@sharp@}を使用して、テキストフレームのテキストにフラット、ナチュラルおよびシ ャープ記号を追加できるようになりました。実際の表示では、これらのトークンは「音 楽テキスト (Music text)」の文字スタイル (初期設定では Bravura Text を使用) に変 換されて、適切な臨時記号が挿入されます。コードポイントをトークンとして指定する ことにより、いかなる SMuFL 記号も挿入できます。たとえば {@U+E050@} ではト音 記号が挿入されます。SMuFL 記号の指定に必要なコードポイントはここを参照してく ださい: https://w3c.github.io/smufl/gitbook/

これら音楽記号のトークンは、プロジェクト情報のフィールドにも入力できます。たとえ ば「タイトル (Title)」のフィールドに「Symphony in B{@flat@} major」と入力すれば、 「Symphony in B b major」という結果が得られるようになりました。(STEAM-9238) 譜表ラベルのトークン: {@staffLabelsFull@} と {@staffLabelsShort@} のトーク ンが新しく追加され、テキストフレームに現在のレイアウト内のプレーヤーの譜表ラベ ルを挿入できるようになりました。これらのトークンによって実際に表示される値は、 譜表の左側に表示される譜表ラベルとは正確に一致しない場合がありますが、レイ アウトオプションの「**譜表と組段 (Staves and Systems)**」のページにある移調の表 示方法の基本オプションは反映されています。これらの新しいトークンは、パートレイ アウトの最初のページの左上角に表示されるインストゥルメント名を挿入する {@layoutName@} のかわりに使用すると有用な場合もあると考えられます。

標準テキスト編集のショートカット: テキスト編集時に、太字、斜体および下線のスタイ ルをサポートするフォントであれば、[Ctrl]+[B]、[Ctrl]+[I]、[Ctrl]+[U] (Windows) ま たは [Command]+[B]、[Command]+[I]、[Command]+[U] (Mac) を使用すること でスタイルを切り替えられるようになりました。(STEAM-9271)

存在しないフォントのダイアログ: Dorico のプロジェクトでは、使用フォントに大幅な自由が与えられています。しかしプロジェクトを別ユーザーに送信したり、別のコンピュ ーターで開いたりする場合、プロジェクトで使用されているフォントがそのコンピュータ ーに存在するのか、これまでは確認する方法がありませんでした。

これは Windows から macOS にプロジェクトを移動したり、元に戻したりする場合に 特に問題となる可能性があります。Windows では、フォントは 4 つの標準スタイル (標準、斜体、太字、太字斜体) しか使用できないため、拡張されたウェイトを持つフォ ントは実質個別のファミリーになり、たとえば「Minion Pro Condensed Regular」は Windows では個別のファミリーになります。一方 macOS では、「Minion Pro」ファミリ ーのウェイト/スタイルの 1 種として「Condensed」が含まれます。

こういった問題の存在を明らかにするために、環境設定の「全般 (General)」のページにある「ファイル (Files)」セクションに、「このコンピューターにインストールされていないフォントがプロジェクトに使用されているときは警告する (Warn when projects use fonts not installed on this computer)」のオプションが新しく追加されました。 これは初期設定でオンになっています。

このオプションがオンのときは、ファイルの読み込み中にプロジェクト内のすべてのフ オントスタイル、パラグラフスタイル、文字スタイルおよびテキストイベントがチェックさ れ、コンピューターに存在しないフォントファミリーとスタイルが参照されていないかど うかが確認されます。

プロジェクト内のアイテムまたはテキストイベントが使用するフォントまたはテキストス

タイルに、システム上にはないフォントを使用するものが 1 つ以上存在すると判断された場合、それぞれのフォントファミリーとスタイルを、それを参照するエンティティー/ アイテムのタイプとともにリストアップするダイアログが表示されます。「OK」をクリック するだけでプロジェクトを開くことができますが、その場合何も変更は行われず、プロ ジェクトを次に開いたときにも同じ警告が表示されます。

代替フォントを指定するには、「代替ファミリー (Replacement Family)」をクリックし てフォントメニューを開きます。選択するフォントファミリー名の最初の数文字を入力し て検索を絞り込みます。目的のフォントファミリーを選択すると、スタイルを選択できま す (スタイルを選択しなかった場合は「Regular」のウェイトを使用すると見なされま す)。

1 つ以上の代替フォントファミリーを選択してから「OK」をクリックすると、プロジェクト 読み込みの際に該当するアイテムが更新され、代替ファミリーとスタイルを参照する ようになります。このあとプロジェクトを保存すると、変更が永久的に保存されます。後 ほどこのプロジェクトを元のユーザーに返送した場合、そのユーザーのシステムでも 「存在しないフォント (Missing Fonts)」のダイアログが表示される可能性は非常に高 くなります。(STEAM-9209)

#### トリル

補助音符: トリルが減 2 度の音程を表わす場合は、補助音符は非表示にならず、音 程が完全ユニゾンの場合にのみ非表示にされるようになりました。(STEAM-9620)

重減音程:限られた状況で、ハープで演奏するトリルの音程を長2度ではなく重減3 度として記譜することが必要となる場合があります。「トリルの音程(Trill interval)」 のプロパティでは、重減音程を選択できるようになりました。必要がある場合はご活 用ください。(STEAM-9636)

#### VST エクスプレッションマップ

両立しない演奏技法: VST エクスプレッションマップでは、両立しない演奏技法のグル ープを定義できるようになりました。つまり演奏技法を選択すると、既に有効になって いる演奏技法のうち、両立しない演奏技法の同じグループにあるものはすべて選択 肢から削除されます。例として、ほとんどの仮想インストゥルメントとサンプルライブラ リーでは (生身のミュージシャンには当てはまらないかもしれませんが)、弦楽器の演 奏技法「pizzicato」と「arco」は両立しません。つまり、指ではじく音と弓で引く音を同 時には出せません。同様に、バーチャルまたはサンプリングされた金管楽器の場合、 ハーマンミュートやバケットミュートなどさまざまな種類のミュートも同時には使用でき ません。

旧バージョンの Dorico では、このような一般的なケースへの対処として、初期設定で いくつかのシンプルな両立しない演奏技法のグループが適用されていましたが、現在 は「**再生 (Play)」▶「エクスプレッションマップ (Expression Maps)**」のダイアログでオ

リジナルのグループを定義できるようになりました。「両立しない演奏技法のグループ (Mutual Exclusion Groups)」のセクションでは、左側には選択中の VST エクスプ レッションマップに定義されている両立しない演奏技法のグループのリストが表示され、 右側にはそのグループに含まれる演奏技法のリストが表示されます。

新規グループを追加するには、左側の「両立しない演奏技法のグループ (Mutual Exclusion Groups)」のリストの下にあるアクションバーの「+」ボタンをクリックし、新 規グループに任意の名前を付けます。グループに演奏技法を追加するには、右側の 「次の演奏技法を含む (Has techniques)」のリストの下にあるアクションバーの「+」 ボタンをクリックし、表示されるダイアログから追加する演奏技法を選択します。[Ctrl] を押しながらクリック (Windows) または [Command] を押しながらクリック (Mac) を 使用すると、複数の演奏技法を選択できます。(STEAM-6029)

第2の音量調整: 一部のサンプルライブラリーでは、サスティン楽器の強弱レベルの 制御に、MIDI コンティニュアスコントローラーとノートベロシティーの両方を使用します。 「再生 (Play)」▶「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」のダイアログに「第 2 の強弱を使用 (Use secondary dynamic)」のオプションが新しく追加され、各 VST エクスプレッションマップに追加の音量調整メカニズムを定義できるようになりま した。(STEAM-9376)

VST エクスプレッションマップのチャンネルの変更: 一部のサンプルライブラリーでは、 マルチティンバー VST インストゥルメントの別々のスロットまたはチャンネルに読み込 まれる別々のパッチには、異なる演奏技法およびアーティキュレーションが分かれて 存在します。これらすべての演奏技法にアクセスできる VST エクスプレッションマップ を作成するために、特定の演奏技法に切り替える際に必要となるチャンネル変更を 絶対値と相対値の両方から指定できるようになりました。

絶対値によるチャンネル変更では、使用する演奏技法が収められているパッチの実際のチャンネル番号を指定する必要があります。絶対値によるチャンネル変更を追加するには、「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」のダイアログの「動作 内容 (Actions)」のセクションのアクションバーにある「Abs Ch.」をクリックします。

相対値によるチャンネル変更では、現在のチャンネルと、演奏テクニックが収められ たパッチがあるチャンネルとの間の差分の指定が求められます。たとえば、「pizz.」の 演奏技法が次のチャンネルにあるとすれば、これは相対値「1」による変更となります。 「col legno」の演奏技法が次の次のチャンネルにある場合、これは相対値「2」による 変更になります。相対値によるチャンネル変更を追加するには、「エクスプレッション マップ (Expression Maps)」のダイアログの「動作内容 (Actions)」のセクションのア クションバーにある「Rel. Ch.」をクリックします。(STEAM-9451)

#### ユーザーインターフェース

外観の洗練: 一貫性とコントラストを高めるために、ダークテーマとライトテーマのデザ

インがリメイクされました。ダークテーマでは、macOS 10.14 以降のダークモード設定 に合わせて、すべてのダイアログにメインプロジェクトウィンドウと同様の暗い背景と 明るいテキストを使用するようになりました。さらにダイアログとウィンドウのタイトルバ ーにも、ダークテーマ選択時はダークな外観が使用されます。

声部と選択色: 段階的強弱記号とグループ化された局部的強弱記号を選択したとき、 リンクされたグループ内に他のアイテムが存在することを示すために使用されるカラ ーが少し暗くなるとともに、声部に使用されるカラーについては、コントラストがより顕 著になるように微調整されました。(STEAM-9257)

「元に戻す」と「再実行」:「編集 (Edit)」 ▶ 「元に戻す (Undo)」と「再実行 (Redo)」のメ ニュー項目に、元に戻されるまたは再実行される動作の名前が表示されるようになり ました。(STEAM-9033)

#### インストールとライセンス

Dorico Pro を Dorico Elements または Dorico LE として実行: Dorico Pro のライセ ンスを持ちながら、Dorico Elements または Dorico LE の制限付きでアプリケーショ ンを実行する場合、特定のキーを押しながらアプリケーション起動することでこれを実 行できます。[Alt] を押しながらだと Dorico Elements として、[Ctrl] (Windows) また は [Command] (Mac) を押しながらだと Dorico LE として起動します。

コンテンツインストーラー: Dorico のインストールに必要とされるのは 2 つのパッケー ジのみとなりました。それらは Dorico アプリケーションインストーラー自体と、選択し たバージョン (Dorico Pro、Dorico Elements、または Dorico LE) に対応するコンテン ツインストーラーのみです。コンテンツインストーラーには HALion Sonic SE 3.2 およ び HALion Sonic SE のファクトリーコンテンツが含まれています。Dorico Elements および Dorico Pro の場合、Soundiron Olympus Micro コーラスサウンドも追加で含 まれています。Dorico Pro のみ、HALion Symphonic Orchestra のコンテンツも追加 で含まれます。

Dorico の初めてのインストールか、旧バージョンからのアップデートか、Dorico Elements から Dorico Pro へのアップグレードかに関係なく、適切なすべてのコンテ ンツと HALion Sonic SE 自体が正しくインストールされるように、提供されたコンテン ツインストーラーを実行することをおすすめします。

期間限定ライセンス:期間限定ライセンス (たとえば 30 日間の試用版ライセンスまた は 1 年間の Dorico Pro 365 ライセンス)を使用している場合、ライセンスの有効期限 は「Dorico について (About Dorico)」のウィンドウ (Windows では「ヘルプ (Help)」 メニュー内、Mac では「Dorico」メニュー内) でいつでも確認できるようになりました。 ライセンスが期間限定である場合、有効期限または残り日数がウィンドウ下部に表示 されます。ライセンスが無期限である場合、有効期限情報は表示されません。



#### OS のサポート

ファイルを削除: Dorico が自動保存、バックアッププロジェクト、キーボードショートカットなどを削除するとき、これらのファイルはすべて即時削除されるのではなく、ごみ箱 (Windows) またはゴミ箱 (Mac) に移動されるようになりました。(STEAM-9360)

必要最低限の OS: Dorico の動作には macOS 10.12 Sierra 以降が必要になりました。



#### **Issues resolved**

ID #	Component	Issue
STEAM-9074	Articulations	Inputting an articulation on a single note in chord mode no longer incorrectly also adds the same articulation to the next note in that voice.
STEAM-9142	Bar numbers	Setting the <b>Color</b> property on a bar number now changes the color of the bar number's enclosure, if one is shown.
STEAM-9364	Bar repeats	When casting off the music, if both bars of a 2-bar repeat or all four bars of a 4-bar repeat do not fit on the system, that whole repetition will no longer be forced onto the system.
STEAM-9387	Bar repeats	Enabling consolidation of bar repeats in very large scores no longer sometimes causes Dorico to crash.
STEAM-9188	Barlines	It is now possible to copy a time signature and all its associated special barlines at the same time.
STEAM-9215	Chord symbols	Chord symbols whose position coincides with a change from one instrument to another on the same system are no longer drawn twice.
STEAM-9297	Cues	Dragging cue labels in Engrave mode now draws the attachment line correctly.
STEAM-9341	Cues	Microtonal accidentals now appear correctly in octave-shifted cues.
STEAM-9462	Cues	Dorico no longer draws the cue clef in the preamble if the cue clef matches the default clef of the destination instrument.
STEAM-9744	Cues	A problem whereby the wrong clef could be used for a cue has been fixed.
STEAM-5887	Dynamics	It was sometimes mysteriously impossible to create a dynamic at a position because an empty dynamic group had been left there; these empty groups are now removed.
STEAM-9202	Dynamics	Some situations in which replacing a dynamic in an existing group, or appending a dynamicto the end of a group, would produce an unwanted extra dynamic have been fixed.
STEAM-9228	Dynamics	Under some circumstances, gradual dynamics could move further away from the staff in galley view during note input; this problem has now been fixed.
STEAM-9488	Dynamics	Dynamics at the same position that are not part of the same group now play back correctly.
STEAM-9192	Filters	Filter Notes by Pitch now works correctly on divisi staves.
STEAM-9004	Fingering	Fingerings on grace notes now correctly respect the <b>Follow voice direction</b> engraving option.
STEAM-4925	Glissando lines	The snapping of glissando lines when the note at either end of the glissando either becomes tied or becomes notated as a single note has been improved.
STEAM-9464	Grace notes	Under some circumstances, grace notes in transposed pitch layouts could appear in the wrong position on the staff; this problem has now been fixed.
STEAM-7831	Graphics export	Text in exported SVG files is no longer too small (Windows only).



ID #	Component	Issue
STEAM-9117	Graphics export	Text items in exported PDFs no longer sometimes incorrectly use the stretch value defined for a different text item.
STEAM-9346	Graphics export	Export All Layouts as PDF no longer incorrectly exports only the first page of each layout.
STEAM-9362	Holds and pauses	Under some circumstances, edits to items in the vicinity of a fermata could cause the distance between staves to increase unexpectedly; this problem has now been fixed.
STEAM-9229	Key signatures	Custom key signatures with per-clef octave overrides for accidentals now display correctly in the preamble at the start of each system.
STEAM-9261	Localization	Instrument change warning labels now use the language as chosen on the <b>Language</b> page of Engraving Options, rather than the language chosen for the application's interface.
STEAM-9169	Lyrics	Under rare circumstances, Dorico could crash when processing lyrics; this problem has now been fixed.
STEAM-9212	MIDI export	Exporting a project containing a trill after the 374th quarter note (crotchet) beat as a MIDI file no longer causes additional unwanted notes to be exported at the start.
STEAM-9381	MIDI export	Notes where <b>Playback end offset is set</b> to a large enough negative value that the end of the note comes before their start positions are no longer exported to MIDI.
STEAM-9023	MIDI import	Drum set music exported from Dorico via MIDI and then reimported is now correctly identified as being for drums.
STEAM-9213	Multi-bar rests	Dorico no longer crashes when attempting to exclude single-bar multi-bar rests from spacing in the presence of local time signatures.
STEAM-9734	Multi-bar rests	Dorico will no longer show "tacet al fine" for a multi-bar rest that goes to the end of a flow if a repeat marker is positioned at the final barline.
STEAM-9361	Music fonts	When changing music font using Engrave ► Music Fonts, Dorico now updates all notehead sets, rather than only those notehead sets that are used in the project.
STEAM-5364	Note input	Selecting an implicit rest and typing. or clicking the dot button in the note input toolbox now changes the rest's duration as expected, rather than doing nothing.
STEAM-8950	Note input	It is now possible to navigate the caret left or right across the position where one instrument transitions to another in page view.
STEAM-9197	Note input	Pasting a selection that ends with non-note items would not always correctly extend the flow such that the last non-note item would appear; this problem is now fixed.
STEAM-9326	Note input	Glissando lines are no longer sometimes incorrectly overwritten or removed when copying and pasting.
STEAM-9328	Note input	Under some circumstances, pasting or repeating notes in one voice on a percussion kit would incorrectly overwrite music in another voice; this problem is now fixed.
STEAM-9421	Note input	Under some circumstances, paste operations (including <b>Reduce</b> and <b>Paste into</b> <b>Voice</b> ) could cause notes to be incorrectly placed inside tuplets; this problem is now fixed.
STEAM-9450	Note input	It is once again possible to invoke the caret at the end of the flow by selecting the automatic final barline and typing <b>Return</b> or <b>Shift+N</b> .



ID #	Component	Issue
STEAM-9514	Note input	It is now possible to paste material onto an extra staff (e.g. an ossia) belonging to an unpitched percussion instrument.
STEAM-9174	Note spacing	Edits to system indents made in Engrave mode are now correctly respected for systems where the first spaced position comes after the very start of the system.
STEAM-9036	Notes	Overriding the <b>Voice column index</b> property for a cross-staff note no longer sometimes causes one or more noteheads on the cross-staff stem to become detached.
STEAM-9245 STEAM-9334	Notes	In general, editing operations that affect the duration of a note no longer remove any Forced Duration properties from that note unless absolutely necessary.
STEAM-9289	Notes	The <b>Rhythm dot consolidation</b> property now correctly takes precedence over the corresponding engraving option, so setting it for a chord will cause it to always take effect.
STEAM-9477	Notes	Rhythm dots moved horizontally to avoid note flags now correctly ignore the note-dot gap if the note itself is scaled.
STEAM-9395	Ornaments	It is once again possible to create an inverted turn in the <b>Shift+O</b> popover by typing <b>invturn</b> .
STEAM-9239	Page layout	Wait for next frame break now works as expected if applied to a frame break on a tacet.
STEAM-9354	Page layout	Setting <b>Wait for next system/frame break</b> now always works correctly in layouts where fixed casting-off, specifically a fixed number of systems per frame, is enabled.
STEAM-8433 STEAM-8892	Performance	The Mixer window now opens more quickly, and updates more quickly when hiding/showing different faders or sections.
STEAM-9092	Performance	The speed of loading sounds in NotePerformer has been increased.
STEAM-9389	Performance	Editing music in projects where large time signatures are drawn outside the staff at system item positions no longer incurs a performance penalty.
STEAM-9390	Performance	Inputting notes in a layout where bar rests are hidden (via Layout Options) is no longer much slower than when bar rests are shown as normal.
STEAM-9502	Performance	Dorico is now much more resilient to being flooded with MIDI data from external devices, so it should no longer exhibit unusually high CPU usage or hang altogether.
STEAM-9021	Performance	It is now much faster to change between the different options in View ► Note and Rest Colors.
STEAM-9118	Play mode	Clicking on a note in the piano roll editor with the selection tool no longer sometimes incorrectly results in the note being deleted.
STEAM-9338	Play mode	Swing is now calculated correctly for irregular or pick-up bars that start midway through a beat.
STEAM-9348	Play mode	Deleting players in Setup mode no longer causes stale information to be left behind in the Endpoint Setup dialog.
STEAM-9397	Play mode	Duplicating a plug-in in the VST Instruments rack in Play mode now correctly creates the appropriate MIDI channels in the Mixer.

ID #	Component	Issue
STEAM-9403	Play mode	Dorico no longer crashes if you attempt to change an instrument to use a different playback device in the track header after setting the MIDI channel to an invalid value.
STEAM-9405	Play mode	Keyswitches and MIDI controllers are now output in the same order in which they are defined in the VST Expression Map.
STEAM-9410	Play mode	The mouse cursor now correctly changes after choosing a different tool in Play mode.
STEAM-9428	Play mode	When jumping back to an earlier place in the music from a repeat, the tempo at the destination is now correctly chased.
STEAM-9448	Play mode	If explicit CC7 or CC10 automation data is present, the initial value from the MIDI fader in the Mixer is no longer output in preference to the automation when starting playback.
STEAM-9290	Playing techniques	The size of playing techniques now correctly updates immediately according to a change of staff size at a system break.
STEAM-9173	Print mode	The command <b>Export All Layouts as PDF</b> no longer incorrectly only exports the first page of each layout to PDF.
STEAM-9122	Project files	Saving an auto-backup no longer causes Dorico to crash if the filename of the project being saved contains an unmatched parenthesis.
STEAM-9643	Repeat markers	A right-aligned repeat marker positioned at the final barline of the flow no longer incorrectly collides with other items positioned within the final bar.
STEAM-9270	Rhythm slashes	Dragging the end handle of a slash region that crosses a start or end repeat barline no longer sometimes causes a crash.
STEAM-9475	Rhythm slashes	Under some circumstances, where rhythm slash regions are present on multiple staves, a slash region starting in the middle of a bar would not show correct rests; this is now fixed.
STEAM-9598	Rhythm slashes	Rhythm slashes no longer sometimes draw in the "out of range" color for instruments with large transpositions.
	Setup mode	It is no longer possible to drag an instrument from a solo player and drop it onto a section player; section players can only hold a single instrument.
STEAM-9024	Slurs	Slur on cross-staff notes no longer fail to draw if a staff has been removed by a staff count change.
STEAM-8776 STEAM-9264	Slurs, tuplets	The positioning of slurs, tuplets and articulations on notes crossed to another staff is now correct when extra staves belonging to the instrument are hidden.
STEAM-9191	Staff labels	The <b>Show instrument change label at start of flow</b> option is now switched on by default in part layouts, and only shows a label if the player holds multiple instruments.
STEAM-9372	Тетро	Tempo equations whose width to the left of the barline is greater than the width to the left of a coincident rehearsal mark no longer cause staves to unexpectedly be forced apart.
STEAM-6775	Text	Lower diacritics are now positioned correctly; this also corrects problems with the vertical positioning of ligatures in the Figurato font (Mac only).
STEAM-6775	Text	Stretching fonts now works correctly once more (Mac only).



ID #	Component	Issue
STEAM-9367	Text	Text items at grace note positions no longer cause collision avoidance to behave as if the text item were in fact positioned at the primary position.
STEAM-9380	Text	The positioning of multi-line text items above the staff when the staff itself does not have any protruding items has been improved.
STEAM-9193	Time signatures	Under some circumstances, typing <b>Return</b> with a barline selected in an open meter could cause Dorico to crash; this problem is now fixed.
STEAM-9115	Tokens	Tokens for resolving dates that show the day of the month as digits no longer include an extra space for single-digit days.
STEAM-9140	Tremolos	Resetting the beaming of a single-note tremolo no longer incorrectly causes that note to stop playing back.
STEAM-9178	Tremolos	Resetting the beaming of notes with two-note tremolos now correctly causes them to play back as normal, non-tremolo notes.
STEAM-9179	Tremolos	It is no longer possible to set both a single-note and multi-note tremolo on the same note.
STEAM-9253	Tremolos	Clearing tremolos using the Shift+R popover now redoes correctly when undone.
STEAM-9337	Tremolos	Tremolos on up-stem notes on single-line percussion instruments are no longer needlessly snapped upwards to avoid staff lines that are not drawn.
STEAM-9113	User interface	The status bar read-out for the transposition of the current layout no longer sometimes gets out of step with changes in transposition.
STEAM-9189	User interface	Dorico will now correctly navigate to the start of a flow when clicking on its card in the Flows panel in Setup mode if its first bar number is greater than 1.
STEAM-9207	User interface	Navigating left or right through the music in galley view with <b>Home/End</b> no longer incorrectly uses the total width of the first flow to determine the amount to move.
STEAM-9222	User interface	The <b>Use custom player order</b> control on the <b>Players</b> page of Layout Options is now always correctly enabled or disabled as appropriate.
STEAM-9279	User interface	Key commands typed while a modal <b>Open</b> or <b>Save</b> dialog is open no longer unexpectedly edits the project in the background (Mac only).
STEAM-9349	User interface	It is no longer possible to try to switch to galley view when no layout is currently visible in the music area.
STEAM-9368	User interface	It is no longer possible to resize the Mixer beyond the maximum size of its displayed faders.
STEAM-9397	User interface	When switching to Play mode from Engrave mode, the buttons from the Engrave mode toolbox no longer incorrectly appear in the toolbox in Play mode.
STEAM-9496	User interface	Clicking one of the buttons in the toolbox in Engrave mode when no layout is currently visible in the music area no longer causes Dorico to crash.



### 既知の問題と解決法

### よくある質問

Dorico に関するよくある質問への回答は、オンラインの Dorico forum で確認できます。

### ナレッジベース

Dorico 実行時に発生する可能性のある問題と解決策の最新情報については、ナレッジングでスを参照してください。

### eLicenser のアクティベーションコードの入力 (Mac のみ)

Dorico の初回実行時にアクティベーションコードの入力を求められた場合、SofteLicenser を正常にアクティベートした後でアプリケーションの完全な認証を検出する には、Dorico を終了して再起動する必要があります。

### 音符を1オクターブ移調するキーボードショートカット (Windows のみ)

多くの Windows コンピューターで使用されるインテル®グラフィックス・アダプター・ド ライバーには、[Ctrl]+[Alt] を押しながらの [↑]/[↓]/[←]/[→] の矢印キーで、画面を 90 度、180 度および 270 度フリップする機能が初期設定のキーボードショートカット として定義されています。

このうち [Ctrl]+[Alt] を押しながらの [↑]/[↓] は、Dorico の音符入力における音符の 1 オクターブ移調のキーボードショートカットと競合します。

インテル®グラフィックス・アダプターの初期設定のキーボードショートカットを無効化 する方法については、ナレッジベースを参照してください。