



DORICO 3.5

Version history Known issues & solutions

July 2020

Steinberg Media Technologies GmbH

Dorico 3.5.10

2020年7月27日

改善点

小節番号 **PROのみ**

浄書モードの編集: 小節番号が組段の複数の位置に表示されている場合、それぞれの小節番号を個別に移動できるようになりました。浄書モードでは、マウスでドラッグすることもできます。

コードダイアグラム

デフォルトのコード形状: Dorico がコードダイアグラムの初期形状を選択する場合、可能であればオープンシェイプ、そうでない場合は簡単なバレシェイプを優先し、複数の弦がミュートされるシェイプはできる限り回避します。

コンデンシング **PROのみ**

コンデンシングされた譜表の臨時記号: 「記譜オプション (Notation Options)」の「**コンデンシング (Condensing)**」のページに新しく「**臨時記号の表示/非表示の上書き (Accidental visibility overrides)**」オプションが追加され、コンデンシングされていない楽譜の「**臨時記号 (Accidental)**」プロパティの値をコンデンシングされた譜表にコピーできるようになりました。

エクスペッションマップ

再生オプションの上書き情報: エクスペッションマップを使用して再生オプションの上書きを定義できるようになりました。これにより、サウンドライブラリーごと、さらには同じサウンドライブラリー内のパッチごとに異なる再生オプションを使用できます。

「**再生 (Play)**」▶「**エクスペッションマップ (Expression Maps)**」に新しく「**再生オプションの上書き情報 (Playback Options Overrides)**」セクションが追加されており、ここにはほとんどの再生オプションが表示されています。それぞれのスライドスイッチをオンにすることで、このエクスペッションマップで上書きするオプションを指定できます。表示されているデフォルト値が現在の値となり、専用の「**再生オプション (Playback Options)**」ダイアログに表示されます。

ユーザーインターフェース: 「**再生 (Play)**」▶「**エクスペッションマップ (Expression Maps)**」で「**キャンセル (Cancel)**」をクリックするか **[Esc]** を押すと、変更を破棄するか編集内容を保存するかを確認するメッセージが表示されるようになりました。

NotePerformer: NotePerformer 再生テンプレートを使用するプロジェクトを開くと、「**再生オプション (Playback Options)**」の NotePerformer エクスペッションマップ

に適切な上書きが設定され、それらが引き続き同じように再生されるようになりました。

同じピッチの複数のノート: 「再生 (Play)」 ▶ 「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」の「エクスプレッションマップデータ (Expression Map Data)」セクションに新しく「同じピッチの複数のノートを許可 (Allow multiple notes at same pitch)」オプションが追加され、同じピッチの複数のノートがトリガーされた場合に再生デバイスで処理できるようにするかどうかを指定できるようになりました。

アクションのオフセット: 演奏技法や強弱記号などのトリガーに必要なアクション (MIDI コントローラーチェンジやキースイッチノートなど) が必要に応じてオフセットされるようになりました。これにより、同じ位置にある音符へのオフセットが反映され、正しい音符から効果を発揮するようになります。

音符のデフォルトのデュレーション: 新規に作成されるプロジェクトでは、スラーが付いていない音符のデフォルトの再生デュレーションは記譜されたデュレーションの 95%、スラーが付いた音符の場合は 105% になりました。

再生効果: 「演奏技法の再生効果を編集 (Edit Playback Playing Techniques)」ダイアログの名称が「再生効果を編集 (Edit Playback Techniques)」に変更され、「再生 (Play)」メニューまたは「浄書 (Engrave)」 ▶ 「演奏技法 (Playing Techniques)」の「編集 (Edit)」ボタンからアクセスできるようになりました。

数字付き低音 (Figured bass)

複音程: **[Shift]+[G]** で表示される数字付き低音のポップオーバーに 19 までの数字を入力できるようになりました。これにより、複音程 (1 オクターブを超える音程) を入力でき、特定のボイスिंगを表わす場合に便利です。版によっては、2 番めではなく最初のオクターブに適した数字を使用して最もシンプルな形式で複音程を表示することを選択する場合があります。この場合、数字は順序通りに表示されません。たとえば、上から下に読む 19、10、8 という数字のスタックは、かわりに 5、3、8 と表示されることがあります。Dorico でこれと同じ外観を再現するには、プロパティパネルの「数字付き低音 (Figured Bass)」グループで新しい「複音程を単音程のように表示 (Show compound intervals as simple)」プロパティをオンにします。

サスペンションとホールド: プロパティパネルを使用してホールドまたはサスペンションのデュレーションを変更するかわりに、**[Shift]+[G]** で表示される数字付き低音のポップオーバーの入力テキストに指示を追加することで、このポップオーバーのホールドまたはサスペンションのデュレーションを指定できるようになりました。

ホールドのデュレーションの場合はデュレーションの前に「**d=**」を追加し、サスペンションのデュレーションの場合はデュレーションの前に「**r=**」を追加します。デュレーション

は 4 分音符の数で表わしたり (例: 「**d=2**」または「**r=1.5**」)、その位置の低音のデュレーションとして指定したり (例: 「**d=note**」または「**r=note**」)、その位置の低音のデュレーションの分数として指定したりできます (例: 低音が全音符の場合、「**d=1/2n**」は 4 分音符 2 つ分のデュレーションのホールドラインを生成します)。必要に応じて、ホールドとサスペンション両方のデュレーションを指定することもできます (例: 「**5, 4->3 d=4 r=2**」)。

ホールドラインの位置: 「浄書オプション (Engraving Options)」の「**数字付き低音 (Figured Bass)**」のページにある「**デザイン (Design)**」セクションに新しく「**ホールドラインの水平位置 (Horizontal position of hold lines)**」オプションが追加され、ホールドラインをそのホールドが適用される最後の音符の右側で終了するか、最後の音符のデュレーションの終了位置まで伸ばすかを指定できるようになりました。

7th コードの音程の推定: 三全音を示す数字を入力すると、初期設定ではドミナント 7th コードを指定していると推定されますが、これが常に期待する結果であるとは限りません。このような状況をどのように処理するかを設定する新しいオプションが「**音符入力オプション (Note Input Options)**」の「**数字付き低音 (Figured Bass)**」ページに追加されました。

休符の数字: 数字を適用する低音がまったく見つからない場合に、その存在を知らせるガイドが表示されるようになりました。

臨時記号の配置: 数字の左右の臨時記号の水平方向の配置が改善され、ある行の数字の幅が広いために別の行の臨時記号が数字から遠く離れて配置されることがなくなりました (半音上げの 4+ の上に明示的なナチュラルが付いた 6 がある場合など)。

衝突回避の方法: 複数行の数字に対して異なるカーニング方法を選択できるようになりました。初期設定では、数字とその臨時記号が隣接して配置されるように、数字の行間の垂直方向の間隔が自動的に広げられます。出版されている楽譜で時折使用されているもう 1 つの方法として、上または下の行の臨時記号との衝突を回避するために、臨時記号の水平位置を調整するのではなく、数字の行の垂直方向の間隔を優先する場合があります。Dorico 3.5.10 にはこの方法が実装されています。

この 2 つの方法を切り替えるには、「**衝突回避の方法 (Collision avoidance approach)**」を「**行間を広げる (Separate rows vertically)**」(初期設定) または「**臨時記号を移動 (Move accidentals)**」に設定します。さらに、「**詳細設定 (Advanced Options)**」サブセクションには、臨時記号が関連付けられた数字に関係なく臨時記号の垂直方向の移動を許可する量を設定するためのオプションが用意されています。

sus7: 「浄書オプション (Engraving Options)」の「**数字付き低音 (Figured Bass)**」

のページにある「数字 (Figures)」セクションに新しく「sus7 の外観 (Appearance of suspended sevenths)」オプションが追加され、低音の 3 度上の音程を明示的に表示するかどうかを選択できるようになりました。

浄書モードの編集: 浄書モードでホールドラインを垂直方向に移動できるようになりました。

ポップオーバーの拡張構文: **[Shift]+[G]** で表示される数字付き低音のポップオーバーに、以下の拡張構文を入力できます。

入力	結果
x#、#x、###、ts	トリプルシャープ
x、##、ds	ダブルシャープ
#、s	シャープ
b、f	フラット
bb、db	ダブルフラット
bbb、tb	トリプルフラット
N	ナチュラル
+	半音上げ
-	半音下げ
d	デミニッシュ
u	明示的に変更されない
->、_、~	サスペンション (例: 4->3、4_3、4~3)
R、r、V、v、?	この数字にのみ「 浄書オプションに従う (Follow Engraving Options) 」を強制
O、o、!	この数字にのみ「 入力内容にそのまま従う (Follow input literally) 」を強制
<x>、{x}	括弧で囲まれた数字を非表示にする (例: 7->6、<3>)

上書きを使用し、「**浄書オプションに従う (Follow Engraving Options)**」または「**入力内容にそのまま従う (Follow input literally)**」を指定して作成された既存の数字付き低音アイテムを編集する場合、ポップオーバーを確定した際に数字付き低音アイテムの外観が予期せず変更されることがないように、ポップオーバー内のテキストの先頭に「?」または「!」が適宜追加されます。

ライン PROのみ

粹線: 「**浄書 (Engrave)**」 ▶ 「**ライン注釈 (Line Annotations)**」ダイアログを使用して、ラインの開始位置、中間、終了位置のテキストベースの注釈に粹線を追加できるようになりました。また、プロパティを使用するとラインごとの粹線を追加できます。

くさびボディ: くさびボディの中央部の太さを指定できるようになりました。これにより、細い線が徐々に太くなり再び細くなる、あるいはその逆の線を作成できます。

注釈の配置: 横棒線に表示されるテキストベースのライン注釈を、譜表の上下だけでなく譜表の内側または外側にも配置できるようになりました。これにより、ラインを

譜表の反対側に配置すると、注釈がラインの反対側に反転します。

マーカー

マーカーを追加するために **[Shift]+[Alt]+[M]** を押すと、「マーカーを作成 (Create Marker)」ダイアログが開き、マーカーテキストを直接指定できるようになりました。ダイアログを開いたときのタイムコード開始の値は常に再生ヘッドの位置によって決まります。

ミキサー

ミキサーと「エンドポイントの設定 (Endpoint Setup)」ダイアログに、設定モードに表示されるインストゥルメント名とインストゥルメント番号が表示されるようになりました。

音楽記号 **PROのみ**

カスタムカラー: 音楽記号エディターで追加されるグリフまたはテキスト要素に色を指定できるようになりました。

フォントのウエイト: 音楽記号エディターの「グリフ (Glyph)」タブで、グリフを選択するフォントのスタイルまたはウエイトを指定できるようになりました。

ユーザーインターフェースの改善: 音楽記号エディターの「グリフ (Glyph)」タブで、Unicode のコードポイントの範囲を任意に選択できるようになりました。これにより、インストールされているすべてのフォントの任意の Unicode 範囲からグリフを選択できます。各グリフの Unicode のコードポイントは、グリフのグリッドにツールチップとして表示されます。「グリフ (Glyphs)」タブでグリフをダブルクリックすると、そのグリフが現在の音楽記号に追加されます。

装飾音

グリッサンド: 初期設定では、ギターやその他のフレット楽器にグリッサンドのテキストは表示されません。ただし、「表示中のグリッサンドテキスト (Glissando text shown)」プロパティをオンにすると「gliss.」テキストが表示されるようになりました。

ピッチをデュレーション入力の前に指定

試聴: 環境設定で「ピッチをデュレーション入力の前に指定 (Pitch Before Duration Input)」のオプションがオンになっている場合、デュレーション入力の前にピッチを指定しているときに試聴した音符は現行の強弱記号を使用します。また、デュレーションを指定して記譜した場合や音符のピッチを変更した場合にも音符が再生されるようになりました。

タブ譜のサポート: ギターのタブ譜でピッチをデュレーション入力の前に指定できるようになりました。

再生オプション **PROのみ**

メトロノームクリック: 「再生オプション (Playback Options)」でメトロノームクリックサ

ウンドにウッドブロックサウンドを使用するように指定すると、強い拍と弱い拍で異なるピッチが出力されるようになりました。

再生テンプレート

MIDI デバイスのエンドポイントの設定: VST インストゥルメントに加えて、MIDI デバイスのエンドポイントの設定を行なえるようになりました。

エンドポイントの設定の編集: 「再生テンプレートを編集 (Edit Playback Template)」ダイアログに新しく「エンドポイントの設定 (Endpoint Configurations)」ボタンが追加され、エンドポイントの設定の名前の変更や削除を行なえるようになりました。

演奏技法

プロパティ: 「代替テキスト (Alternative text)」プロパティの名称が、現在の機能をよりの確に反映した「末尾テキスト (Suffix)」に変更されました。

再生モード

レーンのサイズ: 同じ編集セッション中にモードを切り替えても、再生モードのトラックの高さが維持されるようになりました。ただし、プロジェクトを閉じて再度開いた場合は維持されません。

MIDI モニタリング: 特定のインストゥルメントに使用する VST インストゥルメントを変更した場合、MIDI モニタリングで現在そのインストゥルメントが有効になっている場合、新しいインストゥルメントを参照するようにモニタリング先がすぐに更新されるようになりました。

キーボードショートカット: 再生モードのデフォルトのキーボードショートカットとして、ラインツールに「L」が、パーカッションの鉛筆ツールに「W」が割り当てられました。

リハーサルマーク

囲み線のスタイル: 「浄書オプション (Engraving Options)」の「リハーサルマーク (Rehearsal Marks)」のページにある「囲み線 (Enclosure)」セクションの「囲み線のタイプ (Enclosure type)」オプションに新しいオプションが追加され、リハーサルマークの囲み線として角丸の長方形を選択できるようになりました。

設定モード

インストゥルメント名のリセット: プロジェクト内のすべてのプレーヤー名を初期設定にリセットする新しいコマンドが追加されました。これは、MusicXML ファイルを読み込んだ後に特に便利です。このコマンドは現在のところ Dorico のメニューには表示されていませんが、環境設定の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページでキーボードショートカットを割り当てることができます。この新しいコマンドは「インストゥルメント名をリセット (Reset Instrument Names)」と呼ばれ、「編集 (Edit)」カテ

ゴリーの中にあります。

譜表ラベル **PROのみ**

コンデンシングされたディヴィジのパスページの譜表ラベル: 「浄書オプション (Engraving Options)」の「**譜表ラベル (Staff Labels)**」のページに新しく「**コンデンシングされたディヴィジのセクションの譜表ラベル (Staff labels for condensed divisi sections)**」オプションが追加され、コンデンシングされたディヴィジのパスページにインストゥルメント名ではなくディヴィジのグループ名を使用するように指定できるようになりました。

タブ譜

ベンディングのホールドライン: 「浄書オプション (Engraving Options)」の「**ギターベンド (Guitar Bends)**」ページの「**デザイン (Design)**」セクションに新しく「**ベンディングとリストライクの外観 (Pre-bend and re-strike appearance)**」オプションが追加され、最初の音符をベンディングした後に再度弾く一連の音符を破線付きで示し、それに続くリリースを表示できるようになりました。

ポストベンド: プロパティパネルの新しい「**ギターポストベンド (Guitar Post-bends)**」グループに新しく「**ポストベンドの音程 (Post-bend interval)**」プロパティが追加され、ブルースギター特有の、ターゲットとなる特定の音符のないベンドを表示できるようになりました。これらは、浄書モードでドラッグして自由に位置を調節でき、「浄書オプション (Engraving Options)」の「**ギターベンド (Guitar Bends)**」のページには、デフォルトの位置を設定するための一連のオプションが新たに用意されています。

ブルースで演奏される場合、1/4 音シャープなど、ベンドの音程が非常に小さくなるのがよくあります。通常、そのような音程は不正確になるため、明確に指示されないことがあります。ポストベンドに 1/4 音シャープを使用するように指定するには、プロパティパネルの新しい「**ギターポストベンド (Guitar Post-bends)**」グループにある「**微分音のベンド (Microtone post-bend)**」プロパティをオンにします。ベンドの矢印の上に 1/4 の音程を表示させたくない場合は、「浄書オプション (Engraving Options)」の「**ギターベンド (Guitar Bends)**」ページの「**デザイン (Design)**」セクションで、「**ポストベンドの微分音程の外観 (Microtonal post-bend interval appearance)**」を「**音程を非表示 (Do not show interval)**」に設定します。

テンポ

テンポトラックを読み込み: 「**ファイル (File)**」▶「**読み込み (Import)**」▶「**テンポトラック (Tempo Track)**」を使用して拍子記号とテンポの情報を MIDI ファイルから読み込む場合、この情報を既存のフローではなく新しいフローに読み込めるようになりました。

テキスト **PROのみ**

枠線: デフォルトとしてパラグラフスタイルを枠線で囲むかどうかを、「**浄書 (Engrave)**」▶「**パラグラフスタイル (Paragraph Styles)**」で指定できるようになりました。

ました。テキストアイテムに複数のパラグラフが含まれている場合、そのアイテムの最初のパラグラフに使用されているパラグラフスタイルに枠線が指定されていれば、そのテキストアイテム全体が枠線で囲まれます。

テキストの整列: パラグラフスタイルに新しく「**組段の開始位置にある場合、組段の小節線と揃える (Align with systemic barline if at start of system)**」オプションが追加され、テキストアイテムの位置が組段の開始位置と同じ場合、左に移動させて組段の小節線と揃えるかどうかを指定できるようになりました。必要に応じてテキストアイテムごとにこれを上書きできるよう、新しく「**組段の開始位置に揃える (Align with system start)**」プロパティが追加されました。

新しいトークン: プロジェクトのファイル名を表示するトークン `{@projectFileName@}` と、ファイル名を含む絶対パスを表示するトークン `{@projectFilePath@}` が新たに追加されました。

トークンのコンテキストメニュー: テキストフレームのコンテキストメニューの「**フロー情報 (Flow Info)**」サブメニューに、さまざまなフロー番号トークンが追加されました。

テキストポップオーバー: テキスト編集ポップオーバーを開いたときに、Dorico はテキスト編集用コントロールを右側にはみ出させず、ビュー内に維持しようとするようになりました。

ユーザーインターフェース

キーボードアクセスの改善: Dorico の多くのダイアログでは、一連のトグルボタンを使用して 2 つまたはそれ以上のオプションを選択できるようになっています。以前はこれらのボタンをキーボードで操作することはできませんでしたが、Dorico 3.5.10 では **[Tab]** または **[Shift]+[Tab]** を使用してこれらのボタンにフォーカスを移動し、左右の矢印キーでグループ内のボタンを切り替えられるようになりました。macOS でこの操作を行なうには、システム環境設定の「**キーボード (Keyboard)**」ペインの「**ショートカット (Shortcuts)**」タブで「**コントロール間のフォーカスを移動をキーボードで操作 (Use keyboard navigation to move focus between controls)**」をオンにする必要があります。

ギャラリービューのインストゥルメントラベル: 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、ギャラリービューのそのインストゥルメントのラベルの先頭にプレーヤー名が追加されるようになりました。

自動保存したプロジェクトを回復: アプリケーションの起動時に「**自動保存したプロジェクトを回復 (Recover Auto-saved Projects)**」ダイアログが表示される場合に、回復するファイルの識別に役立つよう、自動保存の日時が表示されるようになりました。

キーボードショートカットの手動編集: ユーザーキーボードショートカットの JSON ファ

イル内のキーボードショートカットを、そのキーボードショートカットが定義されているデフォルトのコンテキストとは異なるコンテキストで定義した場合、そのユーザーJSON ファイルの新しいコンテキストが優先されるようになりました。



Issues resolved

Component	Issue
<i>Articulations</i>	Under some circumstances, attempting to adjust the vertical position of an articulation to bring it closer to the note would result in it jumping back to its previous position; this has now been fixed.
<i>Audio export</i>	Under some circumstances, exporting multiple audio files from a project could cause Dorico to hang; this problem has now been fixed.
<i>Barlines</i>	Ossias above the top staff or below the bottom staff in the system now always join the systemic barline if they begin at the start of the system.
<i>Beaming</i>	It is now possible to edit the slant of a beam starting on a rest shown without a stemlet.
<i>Beaming</i>	Stemlets on single-line percussion instruments now correctly respect the defined gap from Engraving Options.
<i>Chord diagrams</i>	If two chord symbols showing identical chord diagrams were input with different MIDI voicings, they would appear as duplicated chord diagrams in the grid of used chords; this has now been fixed.
<i>Chord diagrams</i>	The height of the frame for chord diagrams used in the flow as shown in Engrave mode now updates correctly when chord diagrams are added to or removed from the grid.
<i>Chord diagrams</i>	Custom fretted instrument tunings now appear correctly in the list of tunings for the chord diagrams used grid in Layout Options.
<i>Chord diagrams</i>	The grid of used chord diagrams now appears correctly on pages that contain layout-specific frames.
<i>Chord diagrams</i>	The redraw performance of projects where the grid of used chord diagrams is shown at the start of the flow has been improved.
<i>Chord diagrams</i>	Turning off the layout option to show the grid of chord diagrams used in the flow on an overridden page now correctly closes up the gap previously occupied by the grid of chord diagrams.
<i>Chord symbols</i>	The behavior of removing custom chord symbol overrides from the Project Default Chord Symbols dialog has been improved.
<i>Chord symbols</i>	Under some circumstances, Dorico could crash when closing the chord symbol editor in Engrave mode; this has now been fixed.
<i>Condensing</i>	It is now possible to reliably edit items in condensed divisi passages in Engrave mode.
<i>Condensing</i>	Under some circumstances, Dorico could incorrectly show a 2 as the player label at the start of a system where only one player is actually active; this has now been fixed.
<i>Condensing</i>	Under some circumstances, toggling Edit ► Condensing could cause player labels to appear differently; this has now been fixed.
<i>Condensing</i>	System-attached items such as repeat markers no longer unexpectedly disappear when enabling or disabling condensing.
<i>Condensing</i>	Condensed staves within the same condensing group of solo players now show their staff labels grouped if specified in Engraving Options.

Component	Issue
<i>Condensing</i>	Under some circumstances, a label for one player on a condensed staff could appear apparently for no reason; this has now been fixed.
<i>Condensing</i>	When multiple divisi sections are condensed into a single voice, accidentals are now restated in the same way as for solo players condensed into a single voice.
<i>Condensing</i>	When using Split Flow or Duplicate Flow , condensing changes for divisi sections no longer get reset in the new flow.
<i>Condensing</i>	Changing the Player labels paragraph style now correctly causes all existing player labels to be updated.
<i>Condensing</i>	Under some circumstances, lines such as hairpins could appear twice in condensed divisi sections; this has now been fixed.
<i>Condensing</i>	In condensed passages where only one player is active, and no rests are shown for the inactive player, dynamics are now shown below the staff by default instead of above.
<i>Condensing</i>	Gradual dynamics and other lines that abut the end of the flow now appear correctly on condensed staves.
<i>Condensing</i>	Lines that cross multiple systems in condensed divisi passages now appear correctly.
<i>Condensing</i>	Under certain circumstances, editing the beaming for notes in a condensed layout could cause Dorico to crash; this problem has now been fixed.
<i>Condensing</i>	The horizontal alignment of section numbers for condensed divisi staves is no longer incorrectly determined by the horizontal alignment of the Staff labels paragraph style.
<i>Cues</i>	Changing the Cue labels paragraph style now immediately causes labels for existing cues to be updated immediately.
<i>Cues</i>	Under some circumstances, Dorico could fail to show a clef change at the start of a cue when different from the prevailing clef; this has now been fixed.
<i>Cues</i>	Under some rare circumstances, empty cues could appear in some projects; this problem has now been fixed.
<i>Divisi</i>	Divisi labels now appear correctly once more, and now use the Player labels paragraph style.
<i>Divisi</i>	Dorico no longer shows unnecessary clef changes at the end of a divisi passage where one or more of the divisi staves was already using the same clef as the coming unison passage.
<i>Divisi</i>	Creating divisi with a selection containing one or more global items, such as a time signature or figured bass, now works correctly.
<i>Dynamics</i>	Adding an immediate dynamic in the middle of a group of dynamics at a position that coincides with both the end of one gradual dynamic and the beginning of another no longer causes the immediate dynamic to be created both at the desired position and at the end of the group.
<i>Dynamics</i>	Further improvements to the handling of the transition point for <i>messa di voce</i> hairpins if they coincide with a barline.
<i>Dynamics</i>	Hidden dynamics no longer cause other dynamics in the group to be incorrectly centered between the staves of a grand staff instrument.

Component	Issue
<i>Expression maps</i>	The Enabled option for the Init switch in an expression map now works correctly.
<i>Expression maps</i>	When editing or importing multiple expression maps in Play ► Expression Maps , the list of expression maps now correctly tracks all maps that are edited, instead of showing the asterisk on only one.
<i>Expression maps</i>	Problems with the interaction between the new note length conditions in expression maps and the default playback lengths applied by articulations like staccato and tenuto have been resolved.
<i>Expression maps</i>	The actions specified in the init switch in an expression map are now sent when exporting audio.
<i>Expression maps</i>	Switches that define channel changes are now respected during MIDI export.
<i>Expression maps</i>	An error in the key switch definitions in the HSO Cello Solo expression map has been corrected.
<i>Expression maps</i>	MIDI channel change switches are now included in exported MIDI files, with separate tracks for each used channel.
<i>Expression maps</i>	Projects with multiple flows using independent voice playback now correctly respect the note length conditions defined in expression maps in all flows, not only the first.
<i>Expression maps</i>	Key switches defined as “off” actions in expression maps are now correctly output at the end of the technique range, rather than at the start.
<i>Expression maps</i>	Note length conditions are now resolved correctly for instruments with multiple voices.
<i>Figured bass</i>	Under some circumstances, Dorico could crash when attempting to show a suspension line; this has now been fixed.
<i>Figured bass</i>	Specifying a cautionary accidental for a figure that is hidden no longer causes the accidental to appear on its own without the figure, creating the misleading impression of an altered third.
<i>Figured bass</i>	Under some circumstances, when inputting figured bass Dorico could incorrectly calculate the figures relative to the preceding bass note; this has now been fixed.
<i>Figured bass</i>	Edit ► Figured Bass ► Force Current Appearance now preserves cautionary accidentals.
<i>Figured bass</i>	Local figured bass items now appear correctly on grand staff instruments.
<i>Figured bass</i>	Figured bass and pedal lines will now appear as expected on the remaining staff of an instrument if the other has been hidden via a manual staff visibility change.
<i>Figured bass</i>	Figured bass that is in the range of but not coinciding with the start of a deleted note is now hidden if necessary.
<i>Figured bass</i>	Figured bass is now positioned according to the voice columns on the staff below or above which the figures appear, instead of sometimes incorrectly using the top staff of the instrument.
<i>Figured bass</i>	Figured bass no longer overdraws on a guitar staff if tablature is also shown.

Component	Issue
<i>Figured bass</i>	Under some circumstances when a split view is used, attempting to input figured bass would fail; this has now been fixed.
<i>Graphic slices</i>	The size and position of text in graphic slices in SVG format is now correct for all display resolutions (Windows only).
<i>Graphic slices</i>	Under some circumstances, changing the format, resolution or export location of multiple graphic slices, or exporting a large number of graphic slices, could cause a crash; this has now been fixed.
<i>Graphics export</i>	The scaling of text in SVG files is now always correct, regardless of the pixel density of the main display (Windows only).
<i>Key signatures</i>	Signposts for key signatures now appear if a keyless instrument is present in the system.
<i>Lines</i>	SVG graphics used as repeatable music symbols for line bodies are now rotated correctly.
<i>Lines</i>	If you specify a text annotation for a horizontal or vertical line using a font style that is not otherwise already used in the project, it will now correctly appear immediately.
<i>Lines</i>	Note-attached vertical lines are now correctly retained when you change instrument.
<i>Music fonts</i>	Downward arpeggio signs now draw correctly in Petaluma.
<i>Music fonts</i>	When you confirm the Engrave ► Music Fonts dialog without explicitly changing the selection, Dorico no longer incorrectly switches the current project to the first music font listed in the dialog.
<i>MusicXML export</i>	Under some circumstances Dorico could crash when exporting MusicXML in scores containing notes hidden by a slash region; this has now been fixed.
<i>Note input</i>	When selecting a grace note, the buttons in the Notes panel are now correctly enabled once more.
<i>Note input</i>	When using pitch before duration input, Dorico now correctly auditions the pitch of the shadow note if the option to specify rhythm dot, accidentals and articulations is set to before notes are committed; otherwise it auditions the selected note.
<i>Note input</i>	Changing the barline at the end of the flow using the Shift+B popover no longer incorrectly shows you a warning about creating a time signature.
<i>Note input</i>	When leaving note input, rest input is now always deactivated, so that it is not unexpectedly still active when you next start note input.
<i>Note input</i>	MIDI controller changes recorded during real-time input in projects with repeats are now created in the correct bars.
<i>Note input</i>	Entering multiple notes on tablature via MIDI no longer force all of the notes to be input onto the same string.
<i>Note input</i>	The rhythm dot button in the note input toolbox is no longer disabled outside of step-time input.
<i>Note input</i>	Inputting a chord via MIDI keyboard onto tablature now overwrites the entire chord, rather than only the notes on the strings on which new notes should be played.

Component	Issue
<i>Note input</i>	When using multi-paste to paste a passage containing dynamics and slurs several times along the same staff, the pasted dynamics and slurs are no longer incorrectly linked together.
<i>Note input</i>	Switching from Write mode to Engrave mode after making a marquee selection or performing Select All no longer sometimes causes some of the selected material to become deselected.
<i>Note input</i>	When pitch before duration input and Lock Durations are both active, it is now possible to transpose the selected note up or down by an octave.
<i>Note input</i>	Music input via real-time recording or importing a MIDI file with very short notes no longer sometimes results in one or more notes being omitted.
<i>Note input</i>	When deleting an item and attempting to select a nearby item, Dorico will now select notes that are closer than a 32nd note before the deleted item.
<i>Noteheads</i>	All noteheads in chords are now correctly positioned against the stem according to their stem attachment points.
<i>Noteheads</i>	Under some circumstances, rhythm dots for unison noteheads on a staff line could be positioned one space higher than necessary; this has now been fixed.
<i>Page layout</i>	Items such as lyrics no longer incorrectly affect spacing when the staves on which they appear are hidden by way of the Manual Staff Visibility dialog.
<i>Page layout</i>	Under some circumstances, making an edit on one page could affect the vertical position of a pedal line on a subsequent page; this has now been fixed.
<i>Page layout</i>	When exporting a master page set, any paragraph style used by the text frames in those master pages is now only exported once, avoiding unwanted duplication of paragraph styles when importing into another project.
<i>Page layout</i>	When using lock frame or lock system, any existing break at the end of the affected passage now retains its global space size override, if present.
<i>Percussion</i>	Adding a percussion kit to the first empty-handed player created in a completely empty project no longer causes a crash.
<i>Percussion</i>	The side drum instrument now loads the HSO Snare Combi Key patch, rather than the standard drum kit.
<i>Percussion</i>	Playback of tabla is now correct both when auditioning selected notes and when playing back. <i>Play mode</i>
<i>Play mode</i>	It is now once again possible to edit the velocity of a selected note in a chord; previously Dorico would always edit the velocity of the first note in the chord, even if a different one was selected.
<i>Play mode</i>	Overriding the velocity of a note in Play mode no longer prevents it from being condensed onto the same stem as another note.
<i>Play mode</i>	Under some circumstances, Dorico could crash when attempting to paste automation data in Play mode; this has now been fixed.
<i>Play mode</i>	MIDI pitch bend data in projects last saved in Dorico 3.1 is now updated correctly when those projects opened in Dorico 3.5.10.
<i>Play mode</i>	Clicking in the area between the flow selector and the start of the first bar in the ruler in Play mode no longer causes Play mode to revert back to showing the first flow.

Component	Issue
Play mode	Switching between voices in the instrument track header in Play mode when independent voice playback is enabled no longer causes the piano roll height to be reset.
Playback	Dynamics and playing techniques now correctly take effect in playback for notes affected by the swing rhythmic feel.
Playback	Dynamics and playing techniques no longer sometimes get out of step following a repeated section, which could cause either notes to be silent or to play with the wrong dynamic or technique.
Playback	Muted <i>sfz</i> dynamics no longer incorrectly have any effect on playback.
Playback	Slurs starting and ending on the same note now play back correctly, producing a single legato region for the total duration of the abutting slurs.
Playback	Under some circumstances, a staccato articulation could become stuck on during playback; this has now been fixed.
Playback	The vibrato playback technique is no longer considered an attribute, only applying to the note on which it appears; it is now a direction, so applies until countermanded by a subsequent technique change.
Playback	The playback of slurs over swung passages has been improved.
Playback	The playback of trills when a swing rhythmic feel is active has been improved.
Playback	The playback of tied notes with a staccato written at the end has been improved, so that the note is not immediately shortened.
Playback	<i>fp/pf</i> dynamics that do not coincide exactly with notes now play back correctly.
Playback	Trills over very long notes played back using generated (rather than sampled) trills would stop at some point before the end of the notated trill; this has now been fixed.
Playback	Dorico now plays back simple measured one-note tremolos inside tuplets correctly.
Playback templates	Invalid characters are now removed from playing template names when they are saved to disk.
Playback templates	Double-clicking an entry in the list in the Playing Technique Combinations dialog opened from the Expression Maps dialog no longer causes a crash.
Playback templates	Playing techniques are now correctly centred on down-stem longa and maxima notes.
Print mode	Dorico really does now choose the Whole page zoom level by default in Print mode.
Properties	Under some circumstances, global property changes made on a slur or dynamic would not undo correctly, or would not appear to take effect if changed more than once; this has now been fixed.
Properties	The Properties panel now updates when the active tab changes, so that the correct property values for the current layout are always shown.

Component	Issue
Properties	When changing the number of segments in a multi-segment slur in Properties in Engrave mode, the selection in the score now updates appropriately.
Properties	It is now possible to unset the Prefix and Suffix properties for rehearsal marks as expected.
Properties	In Dorico Elements and Dorico SE, typing the key command for Engrave mode no longer incorrectly causes the Properties panel to be updated with Engrave mode-only properties.
Properties	When selecting the same note on a notation staff and in tablature, setting a property such as adding round brackets now works correctly for both instances.
Tablature	Vibrato bar silent pre-dives are now drawn using the correct dashed line rather than a solid line.
Tablature	Dorico now consistently shows tied-to notes in tablature at the end of bends and slides according to the options on the Guitar Bends page of Engraving Options.
Tablature	When staff notation and tablature are both shown, and tablature is showing rhythms, bar rests now show as expected in the notation staff.
Text	Changing the name or the parent style for a paragraph style in Engrave ► Paragraph Styles now correctly marks the style as modified and will save the changes when the dialog is confirmed.
Text	Changing the alignment of text in the text editor now updates correctly immediately.
Text	When a player is attached to or detached from a layout, the layout name token (e.g. in the top left-hand corner of the first page of a part layout) now updates correctly immediately.
Ties	Under some circumstances, a <i>laissez vibrer</i> tie on one system could also be shown as a detached tie on the following system; this has now been fixed.
Time signatures	Large time signatures centred on brackets now always use the correct scale factor as determined by the number of visible staves in the bracket, rather than the total number of staves.
Time signatures	When using the option to erase the background behind time signatures, the erasure is now positioned correctly for large time signatures vertically aligned with the top of the bracket.
Updating	When migrating user settings from an earlier version, Dorico did not correctly update the location of the AutoSave folder to point at the location for the new version; this is now fixed.
User interface	Under some circumstances, using a shortcut consisting of multiple keys for the instant print preview feature could result in the print preview becoming stuck on; this has now been fixed.
User interface	Under some circumstances, extending a selection spanning multiple pages with Shift +click could result in Dorico moving the view beyond the extent of the selection; this has now been fixed.
User interface	Zooming in or out after leaving note input now correctly zooms in to the selection, and not to the position where the caret was previously visible.
User interface	When the Horizontal Lines section of the Lines panel is closed, all of the lines in the Vertical Lines section now appear correctly.
User interface	Under some circumstances, choosing File ► Save All could ultimately result in a crash; this has now been fixed.

Component	Issue
<i>User interface</i>	If Prefer tabs when opening new documents is set to Always on the Dock page of System Preferences, new Dorico windows will now open maximised if specified in Preferences (Mac only).
<i>User interface</i>	When macOS is set to Dark Mode and scroll bars are always shown, the scroll bar background in the main music area is no longer the same colour as the scroll bar thumb (Mac only).
<i>User interface</i>	Under some circumstances, the popover could open in the wrong place when changing a vertical split in the project window; this has now been fixed.
<i>User interface</i>	Under some circumstances, the popover could open at the very top edge of the page instead of above the expected staff; this has now been fixed.
<i>User interface</i>	Whether or not Dorico would correctly restore the size and position of project windows when reopening a project was dependent on the order in which projects are opened during the session; this has now been fixed.
<i>User interface</i>	The default key command for instant print preview has been changed from ⌘ to ? to avoid a collision with the key command for Write ▶ Respell Using Note Below (Portuguese only).
<i>User interface</i>	Tokens such as {@flat@} and {@sharp@} are now substituted in flow names when displayed in the Flows panel and in the project window title bar.
<i>User interface</i>	If both View ▶ Note and Rest Colours ▶ Divisi Unison Ranges and Notes Out of Range are active, both options correctly take effect in divisi unison ranges.
<i>User interface</i>	The list of playback techniques in Play ▶ Playback Techniques is now ordered case insensitive.

2020年5月18日

新機能

音符の入力でピッチをデュレーションの前に指定

Dorico でマウス、コンピューターのキーボード、または MIDI キーボードを使用して音符をステップ入力するとき、これまでは常に音符のピッチを指定する前にデュレーションを選択する必要がありました。多くのユーザーにはこれが非常に便利だと感じられていますが、特に MIDI キーボードを入力に使用し、特定の音符を入力する前にさまざまなアイデアやハーモニーを試してみたいユーザーにとっては、音符のデュレーションを選択する前にピッチを指定できる方が好ましい場合もあります。

デュレーションをピッチの前に指定する設定では、音符の入力がオンでキャレットが表示されているときは、常にデュレーションが既に指定された状態です。つまり、MIDI キーボードで音を演奏するか、コンピューターのキーボードで音名を入力すると、指定したピッチが直ちに記譜されます。入力を行わずにメロディーのアイデアを試してみたい場合は、記譜せずに音だけ確認したいと考えるたびに音符の入力を終了させる必要があります。

対照的に、ピッチをデュレーションの前に指定する設定では、音符の入力がオンでキャレットが表示されているとき、そのデュレーションに対応する数値を入力するか、音符パネルのボタンをクリックするまで、デュレーションは指定されません。つまり MIDI キーボードで演奏する音や和音は、最終的にデュレーションを指定するまでは記譜されずに、記譜手前の音符または和音のピッチが更新され続けます。これにより、音符の入力モードを継続したままアイデアを試すことができ、満足できる結果が得られてから記譜を実行できます。

デュレーションをピッチの前に指定する設定とピッチをデュレーションの前に指定する設定は、音符の入力中にいつでも切り替えられます。実際のところ、ピッチをデュレーションの前に指定する設定にしていると、同じ長さの音符を連続して入力するために、特定のデュレーションに固定できる方が都合がよいこともよくあります。この場合、デュレーションをピッチの前に指定する設定に再度切り替えることで、最後に選択していたデュレーションに自動的に固定されます。

デフォルトの音符入力の順番: デュレーションをピッチの前に指定する設定とピッチをデュレーションの前に指定する設定は、Dorico の使用中はいつでも自由に切り替えられますが、新規プロジェクトを開始するときや既存プロジェクトを開くときの音符入力の順番の初期状態については、好みが生じてくるかもしれません。環境設定の「**音符の入力と編集 (Note Input and Editing)**」のページに追加されたオプション「**デフォルトで、**

ピッチを (By default, specify pitch)」では、「デュレーションの前に指定 (Before duration)」(今回リリース版で導入された新しい方法) または「デュレーションの後に指定 (After Duration)」(Dorico でずっと使用されている既存の方法) のいずれかを指定できます。

そのすぐ下にはもう 1 つの重要なオプションとして、ピッチをデュレーションの前に指定する場合の選択の挙動に関する設定があります。これは、入力する音符のその他のプロパティを指定する順序に影響するものです。通常、音符のすべてのプロパティ (臨時記号、アーティキュレーション、付点) は、スコアに音符を記譜する前に選択する必要があります。これは記譜を確定するのがピッチ (デュレーションをピッチの前に指定の場合) であっても、デュレーション (ピッチをデュレーションの前に指定の場合) であっても同様です。しかし音符をスコアに記譜した後で臨時記号、アーティキュレーション、および付点を指定することが望ましい場合、「臨時記号、付点、アーティキュレーションを指定 (Specify accidental, rhythm dot, and articulations)」を「音符入力後 (After inputting note)」に設定することで、そのように挙動を変更できます。

同様に、入力に MIDI キーボードを使用している場合、入力したばかりの音符の異名同音の表記の調整が必要な場合があります。この場合、入力した音符の表記を [Alt]+[-]/[=] で変更できるように、音符が選択したままになっていることが重要です。そのため、MIDI キーボードを使用して入力する場合は、「音符入力後 (After inputting note)」に設定する方が便利かもしれません。

一方、MIDI キーボードではなくコンピューターのキーボードを使用している場合、入力したばかりの音符が選択されていない方が、[Alt]+[↑]/[↓] で音符の影を移動させて、次に入力する音符のピッチを指定できるので便利な場合があります。この方が便利だと思える場合は、「音符入力前 (Before inputting note)」を選択します。

「臨時記号、付点、アーティキュレーションを指定 (Specify accidental, rhythm dot, and articulations)」は、ピッチをデュレーションの前に指定する新しい入力方式と、デュレーションをピッチの前に指定する Dorico では従来の入力方式の、どちらを使用しているかには関係なく効果を発揮することに注意してください。どちらの方法も試してみても、自分にとって最も自然と感じられるものを確認してみることをおすすめします。

入力操作の順番を切り替え: 「ピッチをデュレーションの前に指定」と「デュレーションをピッチの前に指定」を入力中随時交互に切り替えるには、[K] を押すか、音符の入力ツールボックスにある右図のボタンをクリックします。



マウス入力しながらピッチをデュレーションの前に指定: ピッチをデュレーション入力の前に指定する設定が有効な場合、マウスで音符の影を配置して、それから音符パネルで入力する音符のデュレーションをクリックするかデュレーションのショートカットを入力することでも音符を記譜できます。マウス入力を使用しない方が良い場合は、選択ツール (音符入力ツールボックスの一番上の矢印) をオンにします。

ピッチの指定: ピッチをデュレーション入力の前に指定する設定が有効な場合、音符のデュレーションを選択するまでは音符または和音は記譜されませんが、デュレーションを選択するときまで音符または和音を押し続ける必要はありません。ピッチが指定でき、MIDI キーボードを使用している場合は、デュレーション選択の前にすべての鍵盤を放しても大丈夫です。記譜直前のピッチは音符の影によって表示されます。音符または和音を新たに演奏するたびに、またはコンピューターのキーボードでピッチ名を新たに入力するたびに、記譜直前の音符または和音のピッチが更新されます。

コンピューターのキーボードを使用している場合は、音名を入力して音符の影を表示させます。1 オクターブ上の同じピッチを指定するには、**[Shift]+[Alt]** を押しながら音名を再度入力します。この操作を繰り返すと、さらに 1 オクターブ上に移調できます。1 オクターブ下を指定するには、**[Ctrl]+[Alt] (Windows)** または **[Control] (Mac)** を押しながら音名を入力します。操作を繰り返すと、さらに 1 オクターブ下に移調できます。「**ピッチをデュレーションの前に指定する場合 (When specifying pitch before duration)**」のオプションが「**入力した音符を選択状態にしない (Do Not Select Input Notes)**」に設定されている場合、音符の影が表示されてから **[Alt]+[↑]/[↓]** を使用しても、音符の影を音階でピッチ変更できます。

コンピューターのキーボードを使用しているときに臨時記号を指定するには、最初に音名を入力してから臨時記号のキーボードショートカット (初期設定では **[0]** (ナチュラル)、**[-]** (フラット)、**[=]** (シャープ)) を入力します。

和音の作成: MIDI キーボードを使用している場合は、和音の構成音すべてを一度に弾いてからデュレーションを選択することで和音を入力できます。コンピューターのキーボードを使用している場合は、**[Q]** を押して和音モードに入ります。キャレットの左側に見慣れた「+」記号が表示されます。ここでキーボードを使用して音名を 1 つずつ入力すると、カーソル位置に音符の影が新しく追加されます。デュレーションをピッチの前に入力する設定の場合と同様、下から上に向かって和音を作成し、すべてのピッチを指定したら、和音を記譜するデュレーションを選択します。

デュレーションの選択: 入力する音符または和音のピッチを指定できたら、適切なキーボードショートカットを押してデュレーションを選択します。付点音符が必要な場合は、**[.]** を押すか、音符入力ツールボックスの付点音符ツールをクリックしてから、選択したデュレーションのキーボードショートカットを押します。

同じデュレーションの連続した音符の入力: たとえば 8 分音符を連続して入力する場合、各ピッチを指定してから **[5]** を繰り返し押すこともできますが、そのかわりに **[K]** を押して、デュレーションをピッチの前に指定する設定に一時的に戻すこともできます。これにより、デュレーションが最後に選択していたものに固定されます。音符の連続が終わったなら、再度 **[K]** を押してピッチをデュレーションの前に指定する設定に戻します。

連符の入力: デュレーションをピッチの前に指定する設定では、連符のポップオーバーを呼び出す前に連符に使用する音価を選択しておけば、ポップオーバーに入力して確

定すると連符が作成されます。ピッチをデュレーションの前に指定する設定では 2 つの選択肢があります。1 つはポップオーバー内で連符の音価を指定すること、もう 1 つはポップオーバーを確定してから、入力した最初の音符から Dorico に連符の音価を推測させることです。

ポップオーバーで連符の音価を指定するには、比率の 2 つめの数字の後に音符の種類に対応する文字を追加します。

- 全音符: **w**
- 2 分音符: **h**
- 4 分音符: **q**
- 8 分音符: **e**
- 16 分音符: **x**
- 32 分音符: **y**
- 64 分音符: **z**

つまり、たとえば 4 分音符分の時間範囲に 8 分音符による 5 連符を指定するには、ポップオーバーに「**5:2e**」と入力します。

Dorico に音価を推測させるには、連符のポップオーバーに通常どおり比率を入力します。ポップオーバーを確定してもデュレーションを決定するまで連符は作成されず、デュレーションを決定するとその値から音価を取得して連符も決定されます。

休符の入力: 休符を入力するには、[,] (コンマ) を押して休符を入力準備状態にしてから、休符のデュレーションを入力します。この際キュレットには休符の影が表示されます。ピッチを指定する必要はありません。休符の入力を終了する場合、ピッチを弾くか入力すると、音符の影が再び表示されます。

デュレーションのロック: 「**デュレーションをロック (Lock Duration)**」は、入力操作の順番の現在の設定に関係なく同様に動作します。音符を弾くか入力すると、キュレットは自動的に次の音符に進み、各位置の音符または和音のデュレーションは保持されます。**[L]** を押してデュレーションのロックを解除するか、既存の音符の終わりに達した場合、ピッチをデュレーションの前に指定する設定に自動的に復帰します。

エクスプレッションマップ

Dorico 3.5 では、最新の洗練されたバーチャルインストゥルメントやサンプルライブラリーを取扱う機能が改善されました。一流メーカーの最新ライブラリーを多数調査し、各社の開発者が製品設計において使用している演奏技法の種類を理解し、これらのライブラリーに対抗するのではなく、それらの設計に対応するエクスプレッションマップを簡単に設定できる機能を導入しました。

現在最新の強力で広範なサンプルライブラリーを使用する場合、Steinberg とライブラリーメーカーのいずれにとっても、ユーザーの手を煩わせることなく素晴らしいサウンドを実現するようなプラグアンドプレイのソリューションを単体で提供するエクスプレッショ

ンマップ 1 つ、またはその 1 セットであっても、それを作成して配布することにはまったく現実性がないことを理解しておくことが重要です。現在のサンプルライブラリーはどこまでも精密に作られ、リソースを大量に消費するため、一般的なコンピューター上のプラグアンドプレイ用テンプレートにオーケストラ全体のサウンドすべてを読み込んで使用することはほぼ不可能です。そのため読み込む楽器の選択、さらにはそれぞれの楽器に使用する演奏技法やアーティキュレーションの選択が必要となります。また、サンプルライブラリー開発者がさまざまなアーティキュレーション、演奏技法、レイヤー、マイク位置などの選択を可能とするためには、キースイッチのノートと MIDI コントローラーの組み合わせを使用した、大まかに見ればほぼ同じ機械的プロセスを使用しますが、これらのプロセスの具体的な実行方法はライブラリーごとに異なり、同じメーカーのライブラリー間で異なることも珍しくありません。

しかし、がっかりすることはありません。選択したサンプルライブラリーが動作するために細部に手を加える必要はありますが、Dorico のエクスペッションマップ上で少し時間をかけてちょっとした作業を行なうだけで、すぐに望んだ効果が得られます。

Dorico 3.5 の開発における一番の目標は、エクスペッションマップの作成と編集をより簡単かつ迅速に行なえるようにすることです。その達成のためには、演奏する音符の長さに基づくアーティキュレーションの自動切り替えや、設定を要する演奏技法の組み合わせの数を劇的に削減できるアドオンスイッチといった新機能ばかりではなく、プロセスをより快適にするために、「再生 (Play)」▶「エクスペッションマップ (Expression Maps)」の操作性改善も必要となります。

スイッチのタイプ: エクスペッションマップのスイッチには、以下の 3 つのタイプが使用できるようになりました。

- **ベース (Base):** これは Dorico の以前のバージョンにも存在していたスイッチです。Dorico 3.5 で既存のプロジェクトを開くとき、旧バージョンで作成した既存のエクスペッションマップのスイッチは、すべてこれにマッピングされます。

ベーススイッチは通常ピチカートとアルコ、スタッカートとレガートなど、演奏技法やアーティキュレーションのはっきりした変化を付けるためのものです。ベーススイッチは性質上相互排他的であるため、あるベーススイッチからもう 1 つのベーススイッチに切り替えると、先の演奏技法が取り消されて新しい演奏技法に切り替わります。

- **アドオン (Add-on):** この新しいタイプのスイッチは、既存のベーススイッチに追加される演奏技法やアーティキュレーションを定義する役割を持ちます。たとえば一部のライブラリーは、レガートを制御するために全体に共通した MIDI コントローラーのセットを使用し、これはベースサウンドに何を使用しているかに関係なく適用されます。アドオンスイッチは、ベーススイッチを取り消したり変更したりすることはありません。アドオンスイッチはベーススイッチよりもシンプルな機能を持ち、単純なキースイッチノートとコントローラー値のトリガーのみを行なえます。

- **初期化 (Init):** この新しいスイッチタイプを使用すると、再生開始時に特定の命令セットを送信できます。たとえばラウンドロビンコントローラーのリセットや、特定の MIDI コントローラーが必ず特定の既知数で開始することなどを指定できます。すべてのエクスプレッションマップには初期化スイッチが定義されていますが、初期設定ではこれは空白です。アドオンスイッチと同様、初期化スイッチが行なえるのは単純なキースイッチとコントローラー値のトリガーのみです。

条件: ベーススイッチは、それをトリガーするために必要な条件を定義できるようになりました。今回のリリースでサポートされる条件値はノート長さのみですが、将来のバージョンではサポートされる条件を広げ、ブール論理を使用する簡単な条件セットを作成できるようにする予定です。動作内容の条件の例として、「**HSO Violin Solo**」のエクスプレッションマップの初期設定を見てみましょう。これには再生用の演奏技法「**ナチュラル (Natural)**」のスイッチ 2 つと「**レガート (Legato)**」のスイッチ 2 つが定義され、それぞれの 2 つのスイッチは、ノート長さが「**中 (Medium)**」よりも長いことまたは短いことを条件としています。

ノート長さは、以下の 5 つのうちいずれかの値をとります。

- 「**極短 (Very short)**」: 120 bpm の付点 16 分音符 (0.1875 秒)
- 「**短 (Short)**」: 120 bpm の付点 8 分音符 (0.375 秒)
- 「**中 (Medium)**」: 120 bpm の付点 4 分音符 (0.75 秒)
- 「**長 (Long)**」: 120 bpm の付点 2 分音符 (1.5 秒)
- 「**極長 (Very long)**」: 上記より長いデュレーションすべて

このノート長さの選択により、たとえばスタッカティシモ、スタッカート、マルカート、短い音など、用意されているさまざまな長さのサンプルを簡単に切り替えられ、フレーズの演奏を生き生きとしたものにできます。

スイッチの有効化と無効化: エクスプレッションマップ内のスイッチを削除せずとも無効化できるようになりました。これは特定の演奏技法を取扱う特定の方法を試行する場合や、現在のプロジェクトに読み込める、または必要とするよりも大量の演奏技法が定義されているエクスプレッションマップを使用する場合に便利です。「**ベーススイッチとアドオンスイッチ (Base and Add-on Switches)**」セクションの一覧からスイッチを選択し、右側の「**有効化 (Enabled)**」のチェックボックスをオフにします。

スイッチの記述名: スイッチに使用する再生用の演奏技法の組み合わせの単なる列挙ではなく、スイッチの記述名を付けられるようになりました。これにより、たとえば必要に応じて、サンプルライブラリーで使用されている用語と一致するスイッチ名を設定できます。これは「**ベーススイッチとアドオンスイッチ (Base and Add-on Switches)**」セクションの一覧からスイッチを選択して、「**名前 (Name)**」フィールドを編集するだけです。カスタム名を使用するスイッチが処理するのはどの演奏技法か確認する場合、リストの項目にマウスポインターを合わせると、演奏技法がツールチップに表示されます。

動作内容の保存: サンプルライブラリー内の特定の演奏技法をトリガーするための一

連の MIDI メッセージは、通常は正しい順序で受信されることが重要です。そのため、スイッチによるアクションの出力順を変更できるようになりました。「ベーススイッチとアドオンスイッチ (Base and Add-on Switches)」セクションの「動作内容 (Actions)」一覧のアクションバーには上向きおよび下向きの矢印があり、これを使用するとスイッチの順番を変更できます。

動作内容の複製: アクションバーに新しく追加された「動作の複製 (Duplicate Action)」ボタンをクリックすることで、「動作内容 (Actions)」一覧の項目を複製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の自動化: 両立しない演奏技法のグループは、再生用の演奏技法同士の関係、つまり使用中のサンプルライブラリーでそれらを組み合わせることができるか否かを定義するものです。再生用の演奏技法の 2 つが互いに両立しないと定義されている場合、演奏技法 A がオンのときに演奏技法 B を呼び出す記譜アイテムが演奏されると、演奏技法 A は取り消され、演奏技法 B が追加されます。これらの演奏技法が両立できる場合、A には B が追加され、エクスプレッションマップには A+B の組み合わせを発生させる一連の動作が定義されることが予想されます。

Dorico 3.5 では、両立しない演奏技法の独自のグループを自由に定義できますが、両立しない演奏技法のグループをプログラムに自動的に定義させられるようになりました。初期設定では、エクスプレッションマップを作成する際には両立しない演奏技法のグループが自動的に定義されます。

両立しない演奏技法の独自のグループを作成する場合、「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」ダイアログの「両立しない演奏技法のグループ (Mutual Exclusion Groups)」セクションを展開し、「自動 (Auto)」のチェックボックスをオフにします。後から両立しない演奏技法のグループを再度有効にする場合は、「自動 (Auto)」のチェックボックスを再度オンにすると、両立しない演奏技法の手動作成したグループはすべて削除されます。

結合式強弱記号: 結合式強弱記号 *fp*、*pf*、および *ffp* は、必要に応じて再生用の演奏技法を呼び出すことができます。それがライブラリーに用意されている場合は、それらの強弱記号専用のサンプルをトリガーできます。

エクスプレッションマップの読み込み: Dorico または Cubase のエクスプレッションマップは、「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」のダイアログにファイルをドラッグアンドドロップして読み込めるようになりました。

Cubase のエクスプレッションマップの読み込み: Cubase のエクスプレッションマップを一度に複数インポートできるようになりました。また、Cubase のエクスプレッションマップから旧バージョンよりも多様なスイッチを読み込めるようになり、適切な再生用の演奏技法 (バルトークピチカート、スナップピチカート、ハーモニクス、コンソルディーノ/センツァソルディーノ、フラウタンド、フラッタータンギングなど) にマッピングが行なわれます。ただし、両アプリケーション間ではサンプルライブラリーの処理方法がかなり異なる

ため、Cubase のエクスペリションマップを読み込んだだけでは、Dorico 独自のエクスペリションマップの開発の開始点に立ったに過ぎないと見なすべきです。

ラインスタイルエディター **PRO**のみ

Dorico 3.1 で導入された柔軟で強力なライン機能 (水平線、音符に紐づけられたライン、垂直線) が、Dorico 3.5 でさらに進化しました。新しい 4 つのエディターが「**浄書 (Engrave)**」メニューに追加され、各種のラインを細部までカスタマイズして独自の新しいラインをデザインできるようになりました。

4 つのエディターの使用方法について理解するためには、Dorico のライン機能の仕組みについて少々触れておく必要があります。ラインは以下の要素で構成されます。

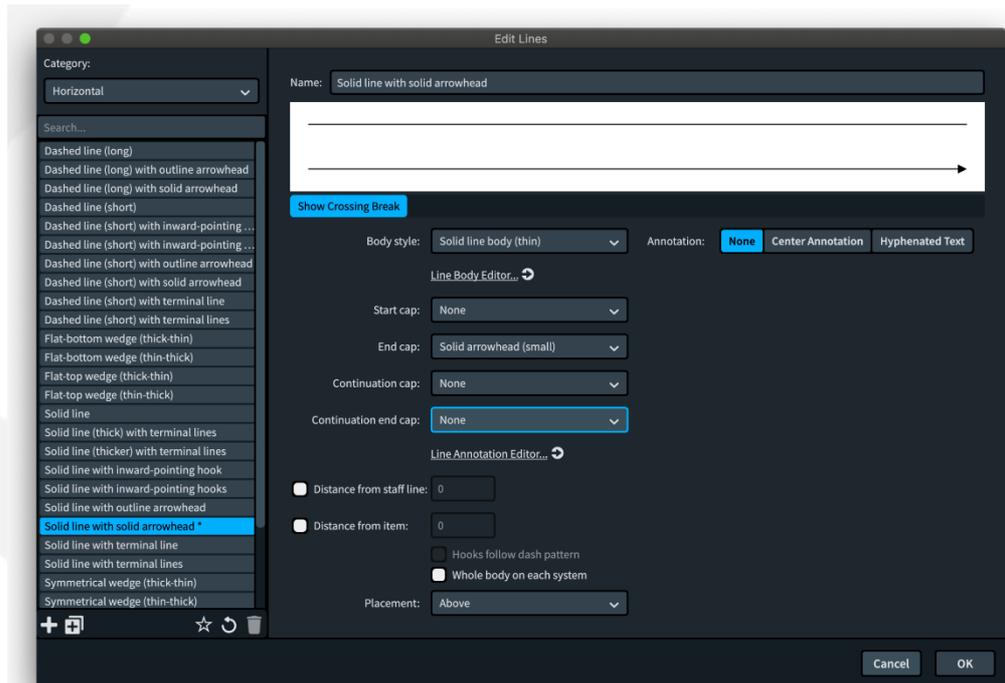
- ラインの本体となるのがラインボディです。これには 3 つの種類があります。1 つめは一定の太さを持つ直線、点線や破線、または二重線。2 つめは全長にわたって太い線から細い線、または細い線から太い線に移行するくさび型のライン。3 つめは繰り返し可能な複数の記号で構成されるラインです。
- ラインの開始位置と終了位置には、オプションでそれぞれにキャップを表示できます。キャップには矢印先端、フック、終端線 (ラインボディの両側に同程度延びる直線)、テキスト項目、または音楽記号を使用できます。
- 必要に応じて、ラインの中央位置の注釈や、ラインボディ全長にまたがるハイフン付きのテキストも表示できます。注釈にはテキスト項目または音楽記号を使用できます。

ラインボディ、ライン注釈 (開始位置と終端両方のキャップ、およびラインボディ中央の注釈として使用)、および繰り返し可能な記号 (ラインボディの構成部品として使用) にはそれぞれ別個のエディターがあります。これらの要素は「**浄書 (Engrave)**」▶「**ライン (Lines)**」で 1 つにまとめられるため、そこから説明を開始します。

ラインエディター: ラインエディターは以下のいずれかの方法で開けます。

- 記譜モードで、ラインパネルのいずれかのセクションの下部にあるアクションバーの編集ボタンをクリックします。
- 浄書モードで楽譜上のラインを選択して [Return] を押します。
- 浄書モードでラインをダブルクリックします。
- 「**浄書 (Engrave)**」▶「**ライン (Lines)**」を選択します。

「**ラインを編集 (Edit Lines)**」ダイアログが表示されます。



ダイアログの左側では、まず「水平 (Horizontal)」か「垂直 (Vertical)」どちらのラインを編集するか選択できます。編集するラインを選択するか、またはリストの一番下にあるアクションバーのボタンを使用して、まったく新しいラインまたは現在選択中のラインをベースとする新しいラインを作成します。ダイアログの右側のパネルは、水平線を編集している場合と垂直線を編集している場合では表示が異なります。垂直線を編集している場合、スコア上の外観を確認しやすいように、プレビューはダイアログの右側に縦向きに表示されます。

パネル左側のオプションは以下になります。

- **ボディスタイル (Body style):** このセクターには「**浄書 (Engrave)**」▶「**ラインボディ (Line Bodies)**」で定義されたラインボディがリストアップされます。その下には、ラインボディを編集または作成できる「**ラインボディ (Line Bodies)**」ダイアログにジャンプするリンクがあります。
- **開始位置のキャップ (Start cap)/終端のキャップ (End cap):** このセクターには、「**浄書 (Engrave)**」▶「**ライン注釈 (Line Annotations)**」で定義された、キャップとして使用できるライン注釈がすべてリストアップされます。
- **延長線のキャップ (Continuation cap):** このライン注釈は、ラインの最初のセグメント（「**開始位置のキャップ (Start cap)**」が使用されます）以外のセグメントの開始位置に使用されます。これはラインが組段区切りをまたいで続く場合に使用され、水平線にのみ適用されます。このキャップがどのように表示されるかプレビューで確認する場合は、プレビューの下にある「**区切りをまたぐ形で表示 (Show Crossing Break)**」をオンにしてください。ラインが 2 つのセグメントに分かれて表示されます。
- **延長線終端のキャップ (Continuation end cap):** このライン注釈は、ラインの

最後のセグメント（「**終端のキャップ (End cap)**」が使用されます）以外のセグメントの終了位置に使用されます。これはラインが組段区切りをまたいで続く場合に使用され、水平線にのみ適用されます。その下には、注釈を編集または作成できる「**ライン注釈 (Line Annotations)**」ダイアログにジャンプするリンクがあります。

- **譜表線からの距離 (Distance from staff line):** ラインが譜表の外側に配置されている場合、一番外側の譜表線とラインの間に維持される最小距離を定義します。この値が設定されていない場合、かわりに浄書オプションの「**ライン (Lines)**」のページの「**譜表からのデフォルトの距離 (Default distance from staff)**」の値が使用されます。
- **アイテムからの距離 (Distance from item):** アイテムが譜表の外側まで突き出ている場合、そのアイテムとラインの間に維持される最小距離を定義します。「**譜表線からの距離 (Distance from staff line)**」と「**アイテムからの距離 (Distance from item)**」は、必要に応じて値の大きい方が常に使用されます。この値が設定されていない場合、かわりに浄書オプションの「**ライン (Lines)**」のページの「**はみ出たアイテムからの最小距離 (Minimum distance from protruding items)**」の値が使用されます。
- **フックにもラインボディと同じパターンを使用 (Hooks follow line pattern):** いずれかのキャップにフックまたは終端線の使用が設定されているラインでは、このオプションをオンにすると、フックまたは終端線にラインボディと同じラインパターンが、可能であれば使用されます。そのため、たとえばラインボディに点線が使用される場合や、長い破線と短い破線が交互に並ぶパターンが使用される場合、フックまたは終端線は、ラインのパターンを収められるだけの長さがある限り、ラインボディと同じスタイルで描かれます。長さが十分ではない場合、フックまたは終端線はライン注釈に定義されたラインタイプを使用して描かれます。点線または破線のパターンに対となる値が複数ある場合、フックまたは終端線は最初の一対の値のみを使用して描かれます。
- **組段ごとにボディ全体を表示 (Whole body on each system):** このオプションは、ラインが 1 つまたは複数の組段区切りをまたぐ場合、ラインのセグメントごとにラインボディ全体を表示するか、セグメントの数に従いラインボディを分割表示するか決定します。これが一番分かりやすいのはくさびボディを使用する場合です。「**組段ごとにボディ全体を表示 (Whole body on each system)**」をオンにすると、各セグメントに細くから太く、または太くから細くのくさび型全体が表示されます。オフにすると、各セグメントにはくさび型の部分のみが表示されます。同様に、ラインに「**中央位置の注釈 (Center Annotation)**」または「**ハイフン付きのテキスト (Hyphenated Text)**」が使用されている場合、「**組段ごとにボディ全体を表示 (Whole body on each system)**」によって注釈全体が各セグメントで繰り返されるか、各セグメントに分割されるかが決定されます。

パネルの右側のオプションは「**注釈 (Annotation)**」の選択内容に応じて変化します。こ

これはラインにさらに注釈を追加する際に使用します。

「**中央位置の注釈 (Center Annotation)**」を選択すると、テキストまたは音楽記号による注釈がラインの中央位置に表示されます。これには以下のオプションが使用できます。

- **注釈 (Annotation):** このセレクターには、中央位置の注釈に使用できるすべてのライン注釈がリストアップされます。Dorico の工場出荷時のライブラリーにはテキストまたは音楽記号によるライン注釈が存在しないため、初期設定では、新規作成されたプロジェクトのこの欄は何もない状態となります。適切なライン注釈を「**浄書 (Engrave)**」▶「**ライン注釈 (Line Annotations)**」で作成すると、ここに表示されるようになります。
- **垂直位置 (Vertical position):** このセレクターはライン注釈のラインに対する位置を指定するもので、ラインに中央揃え、ラインの上または下から配置を選択できます。
- **繰り返し (Repeat):** 注釈をラインの中央に1回だけ表示するか、ラインの長さにわたって複数回繰り返すか指定できます。注釈の繰り返しを選択した場合、一定間隔で繰り返すか（「**等距離 (Equidistant)**」）、ラインの開始位置では間隔を大きく、終了位置では小さくするか（「**加速 (Accelerating)**」）、逆にラインの開始位置では間隔を小さく、終了位置では大きくするか（「**減速 (Decelerating)**」）指定できます。「**等距離 (Equidistant)**」を選択した場合、「**繰り返しの距離 (Repeat distance)**」で注釈を繰り返す間隔をスペース単位で指定できます。
- **配置 (Placement):** 注釈をラインの「**中央 (Center)**」に表示するか（初期設定）、「**開始 (Start)**」または「**終了 (End)**」の位置に表示するか指定できます。注釈をラインの開始位置または終了位置に表示している場合、注釈は「**開始/終了の間隔 (Start/end gap)**」の値に従い、始端または終端から内側に移動します。「**開始/終了の間隔 (Start/end gap)**」が 0 に設定され、ラインのキャップで開始または終了している場合、注釈はライン上の該当する位置のキャップを上書きしてしまうことに注意してください。
- **常に水平 (Always horizontal):** ラインを回転させたときに、ライン注釈も同様に回転させるかどうかを指定します。

「**ハイフン付きのテキスト (Hyphenated Text)**」を選択すると、ライン全長にわたって音節で区切られた単語やフレーズ（「slen-tan-do-po-co-a-po-co」など）が表示されます。これには以下のオプションが使用できます。

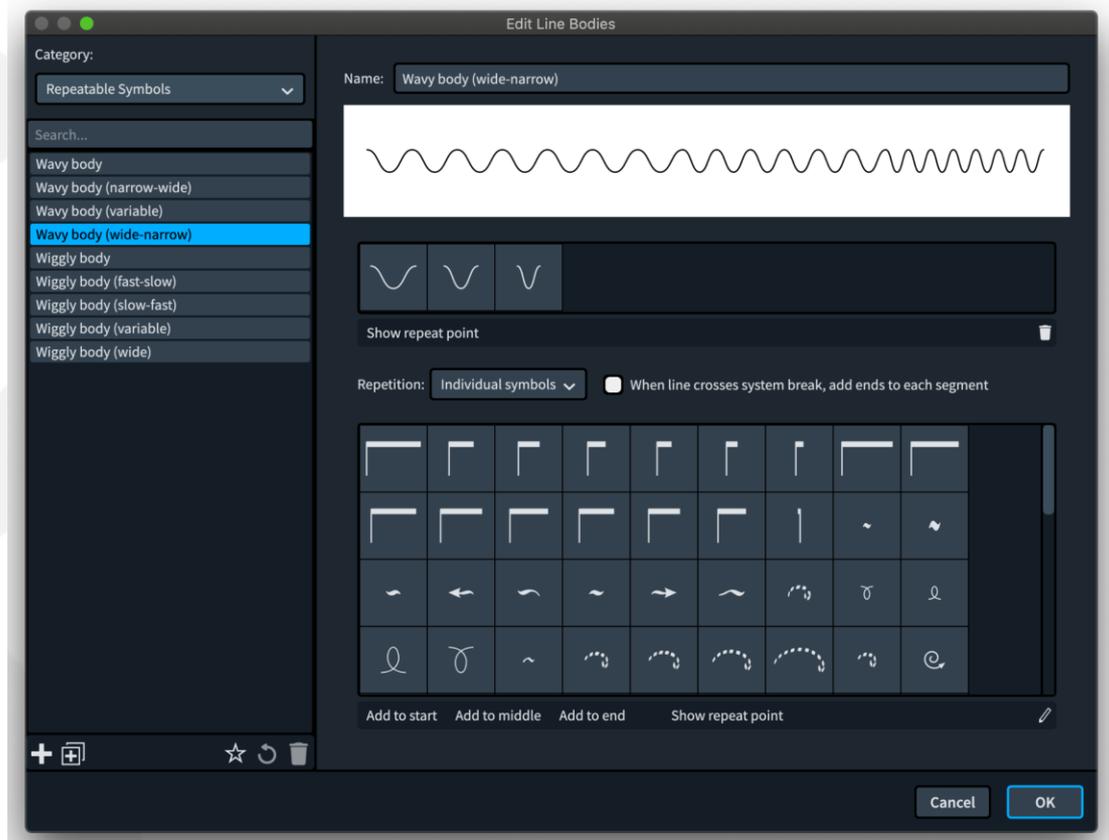
- **音節 (Syllables):** ラインの全長にわたって表示するテキストをここに入力します。音節ごとにハイフンで区切るようにしてください。
- **フォントスタイル (Font style):** ハイフン付きのテキストに使用するフォントスタイルを、「**浄書 (Engrave)**」▶「**フォントスタイル (Font Styles)**」で定義されている中から指定します。
- **テキストで開始 (Starts with text):** これをオンにすると、「**開始位置のキャップ**

「(Start cap)」に何が設定されていようとも、そのかわりに最初の音節がラインの開始位置に表示されます。オフにすると、最初の音節はラインの開始位置から少し離れた位置に表示されます。

- **テキストで終了 (Ends with text):** これをオンにすると、「**終端のキャップ (End cap)**」に何が設定されていようとも、最後の音節がラインの終端に表示されます。オフにすると、最後の音節はラインの終端から少し離れた位置に表示されます。
- **左側の間隔 (Gap on the left)/右側の間隔 (Gap on the right):** これらの値は、ラインボディと各位置の音節との間にどれだけの空白を残すか指定します。
- **位置 (Position):** ラインボディに対するテキストの垂直位置を指定します。

ダイアログ左側のラインのリストの下にあるアクションバーの星アイコン (☆) をクリックすると、指定したラインを今後作成する新規プロジェクトのデフォルトとして保存できます。工場出荷時設定に含まれるラインタイプを編集した後で初期状態に戻す場合は、復帰アイコン (🔄) をクリックします。

ラインボディエディター: 「**浄書 (Engrave)**」 ▶ 「**ラインボディ (Line Bodies)**」を選択して、ラインボディエディターを開きます。



左上角の「**カテゴリ (Category)**」のセクターを使用すると、デザインするラインボディを 3 種類から選択できます。それぞれ順に説明していきます。

「**一般 (Generic)**」では、以下のオプションが利用できます。

- **スタイル (Style):** 1 本の実線を表示する「**実線 (Solid)**」、2 本の平行な実線を

表示する「**二重線 (Double line)**」、または変更可能なパターンで破線か点線を表示する「**破線または点線 (Dashed or dotted)**」のうち、どのスタイルをラインに使用するか指定します。

- **線の太さ (Line width):** 線の太さをスペース単位で指定します。
- **破線と間隔のパターン (Dash-gap pattern):** ラインに使用する破線または点線と間隔のパターンに対応する値のペアを必要に応じて複数使用して指定します。ここでは常に値がペアとなっている必要があります。1 つめの値は破線の長さまたは点の直径を表わし、2 つめの値は次の破線または点との間隔を表わします。それぞれの値は隣の値とセミコロンで区切る必要があります。長さは分数 ($1/2$ や $1\ 3/4$ など) でも、浮動小数点数 (0.5 や 1.75 など) でも指定できます。この値で破線の長さを指定するときはプラスの値を使用し、点の直径を指定するときはマイナスの値を使用します。たとえば「 $1/2; 1/2; -1/2; 1/2$ 」という値を指定すると、破線と点線が $1/2$ スペースの間隔で交互に表示されます。
- **ライン同士の間隔 (Line separation):** 「**スタイル (Style)**」が「**二重線 (Double line)**」に設定されている場合、平行する 2 本の線の間隔をスペース単位で指定します。

「**繰り返し可能な記号 (Repeatable Symbols)**」は、他の設定とはやや異なります。パネル上部のプレビューには、以下のさまざまな設定を組み合わせた結果が表示されます。

その下には、ラインボディを構成するために使用される記号を 1 行で表示するグリッドがあります。ラインが特定の記号で開始または終了する場合は、開始位置の記号には「**S**」、終了位置の記号には「**E**」の注釈が付きます。「**繰り返しの位置を表示 (Show Repeat Point)**」をオンにすると、各アイテムに次の記号の描画が開始する位置を示す垂直線が表示されます。グリッドから記号を削除するには、記号を選択してアクションバーの右側にある削除アイコンをクリックするか、グリッドで記号をダブルクリックします。

グリッドに記号を新しく追加するには、その下の複数行のグリッドを使用します。複数行のグリッド内の記号をダブルクリックすると、記号は標準記号として上のグリッドに追加され、ラインボディのどこにでも表示されるようになります。記号をラインボディの開始位置に追加するには、記号を選択して「**開始位置に追加 (Add to Start)**」をクリックします。同様に、記号をラインボディの終端に追加するには、記号を選択して「**終端に追加 (Add to End)**」をクリックします。複数行のグリッドに表示される記号は、「**浄書 (Engrave)**」▶「**繰り返し可能な記号 (Repeatable Symbols)**」で定義されます。これについては以降で説明します。

最後に、2 つのグリッドの間にある「**繰り返し (Repetition)**」のセレクターでは、ラインの全長にわたって記号を繰り返す際の方法を指定できます。

- **個別の記号 (Individual symbols):** ラインの全長がそれぞれの記号の領域によって分割されます。たとえばラインボディに記号が 3 つ設定されている場合、

ラインボディを三分割した 1 つめの領域に 1 つめの記号、2 つめの領域に 2 つめの記号、3 つめの領域に 3 つめの記号が、それぞれの領域内で繰り返されます。

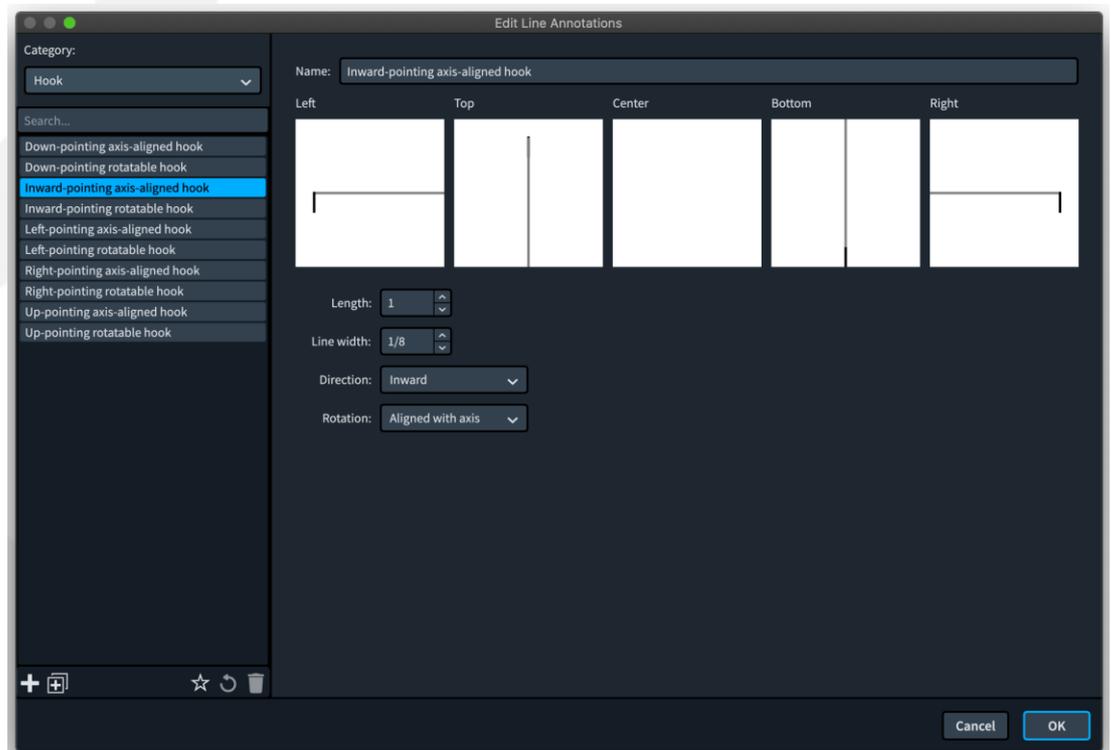
- **パターン全体 (Whole pattern):** ラインの全長にわたって、各記号を順番に 1 回ずつ表示するパターンが繰り返されます。

「ラインが組段区切りをまたぐとき、各セグメントに終了パターンを追加 (When line crosses system break, add ends to each segment)」は、ラインの各セグメントを特殊な役割を持つ記号で開始および終了するかどうかを指定します。

「くさびボディ (Wedge)」では、以下のオプションが利用できます。

- **くさびのタイプ (Wedge type):** 使用するくさびボディの形状を指定します。「平坦な辺が外側 (Flat outside)」は、ラインが譜表の上に配置された場合はくさびの上辺が平らに、譜表の下に配置された場合は下辺が平らになります。「平坦な辺が内側 (Flat inside)」は、その逆になります。「対称 (Symmetrical)」は、その一番太い位置から一番細い位置まで、上下が均等な形状になります。
- **開始位置の太さ (Start thickness):** くさびボディの左端の太さをスペース単位で指定します。
- **終了位置の太さ (End thickness):** くさびボディの右端の太さをスペース単位で指定します。

ライン注釈エディター: ライン注釈エディターを開くには、「浄書 (Engrave)」▶「ライン注釈 (Line Annotations)」を選択します。



左上角の「カテゴリー (Category)」のセレクターを使用すると、このダイアログで作成できるライン注釈のさまざまなタイプを選択できます。それぞれ順に説明していきます。

「矢印先端 (Arrowhead)」では、以下のオプションが利用できます。

- **矢印のスタイル (Arrow style):** 矢印の先端を 2 本の斜線 (「山形 (Chevron)」)、白抜き (「三角 (白) (Empty triangle)」)、塗りつぶし (「三角 (黒) (Filled triangle)」) からいずれか指定します。
- **幅 (Width):** 矢印の幅をスペース単位で指定します。
- **高さ (Height):** 矢印の高さをスペース単位で指定します。
- **線の太さ (Line width):** 矢印の先端を描く線の太さをスペース単位で指定します。

「フック (Hook)」では、以下のオプションが利用できます。

- **長さ (Length):** 矢印の長さをスペース単位で指定します。
- **線の太さ (Line width):** フックに使用する線の太さをスペース単位で指定します。
- **方向 (Direction):** フックの向く方向を指定します。フックを水平線で使用する場合、最も使いやすい設定は、譜表の上下どちらに配置されていても譜表の方向を向く「内側 (Inward)」と、譜表と反対の方向を向く「外側 (Outward)」ですが、フックが常に「上 (Up)」または「下 (Down)」を向くようにもできます。フックを垂直線で使用する場合、有効に使用できるのは「右 (Right)」と「左 (Left)」のみであるはずですが。
- **回転 (Rotation):** フックがラインの角度に合わせて回転する (「回転 (Rotated)」) か、常に上下左右のいずれかの方向を向く (「軸に揃える (Aligned with axis)」) か指定します。

「音楽記号 (Music Symbol)」では、以下のオプションが利用できます。

- **記号 (Symbol):** 「編集 (Edit)」をクリックすると記号エディターが開きます。ここではフォントから 1 つ以上のグリフを選択したり、テキストを追加したり、グラフィックを読み込んだりできます。記号を編集してから「OK」をクリックして記号エディターを閉じると、選択した記号がパネル上部のプレビューに表示されます。
- **水平方向のアタッチメント位置 (Horizontal attachment):** 垂直線に対する記号のアタッチメント位置を指定します。
- **垂直方向のアタッチメント位置 (Vertical attachment):** 水平線に対する記号のアタッチメント位置を指定します。
- **上の間隔 (Gap above)/下の間隔 (Gap below)/左側の間隔 (Gap on the left)/右側の間隔 (Gap on the right):** 記号とラインボディの間隔をスペース単位で指定します。
- **回転 (Rotation):** 記号がラインの角度に合わせて回転する (「回転 (Rotated)」) か、常に上下左右のいずれかの方向を向く (「軸に揃える (Aligned with axis)」) か指定します。

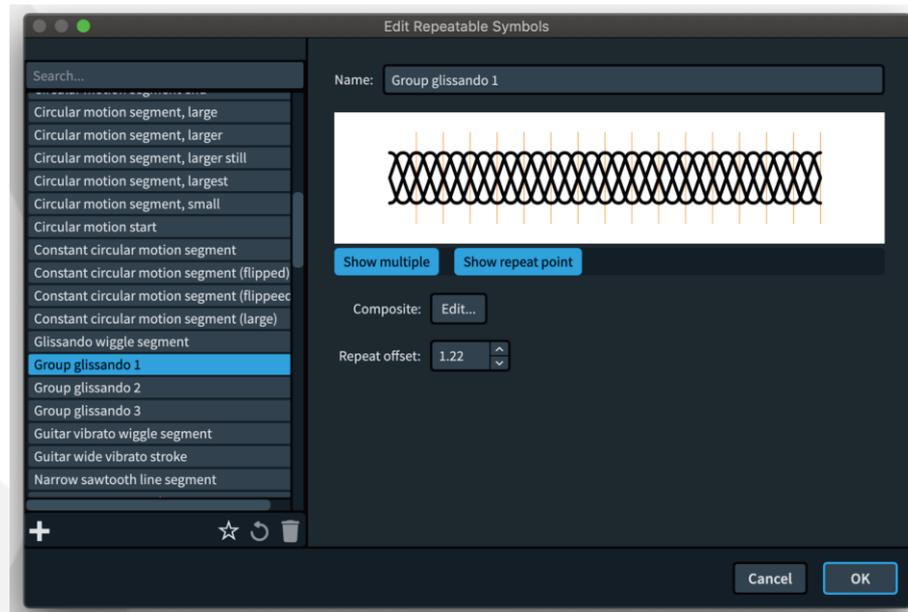
「終端線 (Terminal Line)」では、以下のオプションが利用できます。

- **長さ (Length):** 終端線の長さをスペース単位で指定します。
- **線の太さ (Line width):** 終端線に使用する線の太さをスペース単位で指定します。
- **回転 (Rotation):** 終端線がラインの角度に合わせて回転する (「**回転 (Rotated)**」) か、常に上下左右のいずれかの方向を向く (「**軸に揃える (Aligned with axis)**」) か指定します。

「**テキスト (Text)**」では、以下のオプションが利用できます。

- **テキスト (Text):** ラインに表示する実際のテキストを指定します。
- **フォントスタイル (Font style):** テキストに使用するフォントスタイルを「**浄書 (Engrave)**」 ▶ 「**フォントスタイル (Font Styles)**」で定義されている中から指定します。
- **水平方向のアタッチメント位置 (Horizontal attachment):** 垂直線に対するテキストのアタッチメント位置を指定します。
- **垂直方向のアタッチメント位置 (Vertical attachment):** 水平線に対するテキストのアタッチメント位置を指定します。
- **上の間隔 (Gap above)/下の間隔 (Gap below)/左側の間隔 (Gap on the left)/右側の間隔 (Gap on the right):** テキストとラインボディの間隔をスペース単位で指定します。
- **回転 (Rotation):** テキストがラインの角度に合わせて回転する (「**回転 (Rotated)**」) か、常に上下左右のいずれかの方向を向く (「**軸に揃える (Aligned with axis)**」) か指定します。
- **背景を塗りつぶし (Erase background):** テキスト周囲の領域を消去するかどうかを指定します。ラインを譜表内で使用する場合はこれをオンにすると、譜表線と小節線がテキストの周囲で打ち消されます。
- **フォントメトリックを無視 (Ignore font metrics):** 上下への突き出し部分を含めたフォントの通常のメトリックを使用せず、より密着した四角形に従ってテキストを配置するよう指定します。「**背景を塗りつぶし (Erase background)**」がオンになっている場合は、塗りつぶしのサイズにも影響します。

「**繰り返し可能な記号 (Repeatable symbols)**」エディター: ダイアログを開くには、「**浄書 (Engrave)**」 ▶ 「**繰り返し可能な記号 (Repeatable Symbols)**」を選択します。



これを使用すると、ラインボディに使用できる独自の繰り返し可能な記号を設定できます。オプションには以下があります。

- **記号 (Symbol): 「編集 (Edit)」**をクリックすると記号エディターが開きます。ここではフォントから1つ以上のグリフを選択したり、テキストを追加したり、グラフィックを読み込んだりできます。記号を編集してから「OK」をクリックして記号エディターを閉じると、選択した記号がパネル上部のプレビューに表示されます。
- **繰り返しのオフセット (Repeat offset):** 後続する記号を開始する位置にある記号の左端からの距離をスペース単位で指定します。値を0にすると、記号の左端いっぱいまで次の記号がオーバーラップします。

パネル上部のプレビューには、記号を適切につなげられるようにするためのツールがいくつか用意されています。「**複数を表示 (Show Multiple)**」は、記号の表示を複数回繰り返します。繰り返す記号の開始位置は「**繰り返しのオフセット (Repeat offset)**」の設定に従います。

「**繰り返しの位置を表示 (Show Repeat Point)**」は、「**繰り返しのオフセット (Repeat offset)**」の設定位置にオレンジ色の垂直線を表示します。

設定中の記号が他の記号とどのようにつながるかを確認するには、「**浄書 (Engrave)**」▶「**ラインボディ (Line Bodies)**」を使用して、数種類の繰り返し可能な記号を使用するラインボディを作成します。

数字付き低音 (Figured bass)

数字付き低音は、17世紀から18世紀にかけてヨーロッパで記譜に一般的に使用された楽譜の省略表現です。数字は楽譜の変化するハーモニーを伝えるために使用されます。それぞれの数字は、記譜されている低音との音程差を表わします。



数字付き低音は通常、鍵盤やフレットなどの伴奏楽器で演奏され、作曲者にとっては意図するハーモニーを効率的に伝えることができ、演奏者にとっては即興演奏を通して数字の解釈にかなりの創造的な余地を与えてくれるものです。

Dorico 3.5 では、数字付き低音入力用の新しいポップオーバーが導入され、スコアに表示するための詳細なオプションとともに、数字それぞれの実際の意味を理解することから得られた独自の機能も提供されています。

数字付き低音に対する Dorico のアプローチは、2 つのはっきり異なるタイプの使用方法に対応することを意図しています。1 つは、数字がどこにどのように表示されるかを入力時に正確に指定できる機能により、既存の版の忠実な再現を可能とすることです。もう 1 つは、楽譜の変更に対してよりインテリジェントに対応できる自由を持たせ、浄書オプションを使用して数字の全体的な表示方法を指定する多数のオプションを提供する、柔軟なアプローチを実現することです。

これは概念的には、音符入力の「**デュレーションを強制 (Force Duration)**」機能のオンとオフを切り替えることに似ています。「**デュレーションを強制 (Force Duration)**」をオンにすると、それぞれの音符、和音、および休符をどのように記譜するか正確に指定できます。ただし、拍の変更または楽譜の挿入や削除など、楽譜の構造に大きな変化があった場合、これを反映するために該当する楽譜が書き直される際の自由度が低くなります。これとは対照的に、デュレーションの強制をオフにすると、タイによる音符の分割や休符のグループ化など、記譜上の重要な要素について、記譜オプションによる指定が効きやすくなります。これにより楽譜をより迅速に入力できるだけでなく、新しい構造に合わせて自由に楽譜を書き直せることから、将来的に楽譜の構造に大きな変更を加える際の柔軟性が高まります。

したがってこの選択は、プロジェクトの開始時に行なうことが極めて重要です。

入力オプション: 最も重要な入力オプションは、「**記譜 (Write)**」▶「**音符入力オプション (Note Input Options)**」の「**数字付き低音 (Figured Bass)**」のページにあります。既存の版を正確に再現する必要がある場合、または数字付き低音の表示について細かいこだわりがある場合は、「**ポップオーバーからの入力時 (When inputting via the popover)**」を「**入力内容にそのまま従う (Follow input literally)**」に設定します。一方、数字の表示方法についての希望が開始時点ではっきりしない場合、またはプロジェクトの進行につれて楽譜を大幅に変更することが予測される場合は、「**浄書オプションに従う (Follow Engraving Options)**」を選択します。

このオプションは数字付き低音の入力時に効果があります。このオプションを変更して

も、プロジェクトにすでに入力されている数字付き低音については影響ありません。ただし、必要に応じて後から既存の数字付き低音のリセットもできます。詳細については、以降で説明します。

数字付き低音のポップオーバー: 数字付き低音を入力するには、入力を開始する位置の譜表にキュレットを表示させてから、またはその譜表の音符を選択してから、**[Shift]+[G]** を入力、または記譜モードのウィンドウ右側にある記譜ツールボックスのボタンをクリックします。キュレットまたは選択中の位置にポップオーバーが表示され、数字を入力できるようになります。



- ポップオーバーには「1」から「9」までの数字を自由な順番で入力できます。数字は自動的に昇順に並び替えられます。
- 臨時記号を指定する場合、シャープには「#」を、フラットには「b」を、ナチュラルには「n」を入力します。臨時記号が適用されるのはその前の数字と後の数字のどちらになるか、通常は前後の数字との関係によって判断されますが、曖昧さをなくす必要がある場合は、臨時記号付きの数字と隣り合う数字は「6,#4,2」のようにコンマで区切って入力できます。
- 半音上げの3度は、「#」だけでも入力できます。
- Dorico では入力した以外の数字も推測されるため、一般的な数字であれば、数字を1つか2つしか入力しなくても、抜けている数字が自動的に埋められます。たとえば、第1転回のトライアド(3度と6度)を入力する場合は、「6」と入力します。
- 特定の数字を非表示として指定するには、その数字を山括弧で囲みます。たとえば「6<3>」は、「6」を表示して「3」を非表示にする指示となります。
- サスペンションの解決を指定する場合、たとえば「4->3」と入力すると、これは4度から3度への解決を示します。

また **[Shift]+[Q]** のポップオーバーで使用するのと同じ入力構文で、コード記号を入力することもできます。つまり「Em7」や「G/B」などと入力すると、これらのコード記号は適切な数字に変換されます。

ポップオーバーを先に進める: 数字付き低音のポップオーバーは以下のキーで進められます。

- **[Space]** は、次の拍か次の音符のうち、先にある方に進みます。
- **[←]/[→]** は、前か次のリズムグリッド位置に進みます。
- **[Tab]** または **[Shift]+[Tab]** は、前か次の小節の開始位置に進みます。

数字付き低音の表示位置の指定: Dorico では、**[Shift]+[G]** でポップオーバーを呼び出した場合、どのインストゥルメントであっても数字付き低音が表示されます。さらに数字付き低音が表示されるインストゥルメントを選択するには、レイアウトオプションの「プレイヤー (Players)」のページに新しく追加された「数字付き低音 (Figured Bass)」セクションの「数字付き低音を表示するプレイヤー (Players to show figured bass)」オ

プションを使用します。ここには、数字付き低音が譜表の下（初期設定）または上のどちらに表示されるかを設定するオプションもあります。

ローカルな数字付き低音: 初期設定では、数字付き低音はグローバルに指定されています。つまり、アンサンブルのすべてのインストゥルメントに同じ数字が適用されると見なされます。異なるインストゥルメントには異なる数字を表示する必要がある場合は、ローカルな数字付き低音を作成します。ポップオーバーが開いているときに **[Alt]** を押すと、作成する数字の適用対象が選択中のインストゥルメントのみになるよう一時的に指定されます。ローカルな数字付き低音を連続して入力する場合は、**[Alt]+[L]** を押すとポップオーバーがローカル入力モードに固定され、**[Alt]+[G]** を押すとグローバル入力モードに戻ります。

数字は低音に対する相対値: 数字付き低音を入力すると、ポップオーバーの位置にある低音の音符を基準として、入力した数字に対応する音符の絶対ピッチが計算され、保存されます。そのため、低音のピッチを変更した場合、数字は再計算の後、変更されます。たとえば低音を移動して転回形を変更した場合、新しい転回形を反映する形で数値が書き換えられます。これはまた、複数のインストゥルメントにグローバルな数字を表示する設定で、それぞれに異なる低音を記譜した場合、それぞれに異なる数字が表示されることを意味します。

数字付き低音の移調: 数字付き低音が含まれた楽譜を移調する場合、音符と一緒に数字が移調され、必要に応じてシャープがフラットに置き換えられたり、フラットがシャープに置き換えられたりします。

ホールドライン: 低音が変化し、しかしそれ以外の和音の構成音は保持される場合、数字の適用が持続する間のデュレーションにわたって、数字から伸びるホールドラインが描かれます。ホールドラインを追加するには、数字を選択して **[Shift]+[Alt]+[→]** を押すとホールドラインが表示されます。**[Shift]+[Alt]+[→]** を再度押すと現在のリズムグリッド値に従いホールドラインが伸び、丸いハンドルをクリックしてドラッグすると、ホールドラインを伸ばしたり戻したりできます。

または、プロパティパネルの「**数字付き低音 (Figured Bass)**」グループにある「**デュレーション (Duration)**」のプロパティをオンにします。このプロパティでは、ホールドラインの長さをデュレーションで指定できます。左側の値は 4 分音符による拍数です。右側の値では、必要に応じてホールドラインが装飾音符の位置で終了することを指定できます。

サスペンション: たとえば「**4->3**」と入力するなどしてサスペンションを指定すると、解決音の数字はサスペンションのすぐ右に作成されます。位置を調整するには、レゾリューションの数字に表示される円形のハンドルをクリックしてドラッグするか、「**レゾリューションの位置 (Resolution pos.)**」のプロパティをオンにして位置を指定できます。

数字の選択: 浄書オプションの「**数字付き低音 (Figured Bass)**」のページにある「**数字 (Figures)**」セクションには、数字の一般的な組み合わせすべてについてどのように処理するかを指定するオプションがあります。たとえばルートポジションや転回形のトライ

アド、半音上げの 3 度の外観などがあります。これらのオプションは、音符入力オプションの「ポップオーバーからの入力時 (When inputting via the popover)」が「浄書オプションに従う (Follow Engraving Options)」に設定されている場合に適用されます。一方、「入力内容にそのまま従う (Follow input literally)」に設定して数字を入力した場合、入力した数字がそのまま正確に再現されます。

減音程: ある音程がそれより低い音程の数字または低音と減音程の関係にある場合、数字を表示する必要があるかどうかについては、さまざまな表記規則があります。たとえば C メジャーのキーで低音 B と半音上げの 3 度がある場合、多くの場合 5 度には明確な数字が与えられません。伝統的には、その時代の音楽では減 5 度が減多にならないものであったため、低音との減音程の関係にならないように、5 度も半音上げられません。

このような状況をどのように扱うかについては、浄書オプションの「数字付き低音 (Figured Bass)」のページにある「数字 (Figures)」セクションの「減音程の場合は上げ下げされた数字を非表示 (Hide raised or lowered figures if they form a diminished interval)」のオプションを使用して選択できます。

同様に、音符入力オプションの「数字付き低音 (Figured Bass)」のページにある「数字付き低音入力時の減音程の解釈 (Interpretation of decreased intervals during figured bass input)」のオプションを使用して、ポップオーバーから数字付き低音を入力する際に音程を推測する方法を指定できます。

親切変化記号: Dorico には、数字付き低音の親切変化記号を算出し、数字に親切臨時記号を自動的に追加して、通奏低音奏者のために曖昧さを取り除く機能もあります。この機能を有効にするには、浄書オプションの「数字付き低音 (Figured Bass)」のページにある「臨時記号 (Accidentals)」セクションの「親切変化記号 (Cautionary alterations)」を、「同じ小節に表示 (Show in same bar)」または「同じ小節と次の小節に表示 (Show in same and following bar)」に設定します。

数字付き低音のリセット: ポップオーバーから数字付き低音を入力する際に「入力内容にそのまま従う (Follow input literally)」オプションを使用したものの、後になって数字付き低音に関する浄書オプションを変更したため、これに応じて更新するためにプロジェクト内の既存の数字の一部またはすべてをリセットする必要がある場合は、1 つ以上の数字のスタックを選択してから「編集 (Edit)」▶「数字付き低音 (Figured Bass)」▶「数字付き低音をリセット (Reset Figured Bass)」を選択するとリセットできます。

これと逆の操作は「編集 (Edit)」▶「数字付き低音 (Figured Bass)」▶「現在の外観を強制 (Force Current Appearance)」で、「入力内容にそのまま従う (Follow input literally)」をオンにして入力した場合と同様、選択した数字の外観を固定する効果を持ちます。これは、後から数字付き低音の浄書オプションを変更しても、これらの数字は更新されないことを意味します。

数字付き低音の外観: 浄書オプションの「数字付き低音 (Figured Bass)」のページに

ある「**臨時記号 (Accidentals)**」のセクションでは、半音上げおよび半音下げの数字を示すために、臨時記号とスラッシュ付きの数字のどちらを使用するか選択できます。「**デザイン (Design)**」セクションにはさらに、半音上げの 5 度および 6 度の数字の外観を詳細に選択するためのオプションや、数字の外観に伝統的な太字か通常のテキストフォントのどちらを使用するかを選択するためのオプションなどがあります。

異なるフォントを使用する場合、「**数字付き低音の外観 (Figured bass appearance)**」を「**プレーンフォント (Plain font)**」に設定して「**数字付き低音のプレーンフォント (Figured bass plain font)**」を使用することを指示し、「**浄書 (Engrave)**」▶「**フォントスタイル (Font Styles)**」でこれを編集するか、または「**太字 (Bold font)**」を選択してから、「**浄書 (Engrave)**」▶「**音楽記号 (Music Symbols)**」の「**数字付き低音 (Figured bass)**」カテゴリで、使用する個々の音楽記号を編集します。プレーンフォントの使用を選択する場合、「**半音上げまたは半音下げの数字の外観 (Appearance of raised or lowered figures)**」は必ず「**常に臨時記号を使用 (Always use accidentals)**」に設定している必要があります。これは、通常のテキストフォントには半音上げを示すために必要なストローク付きの数字が含まれていないためです。

さらにホールドラインおよびサスペンションに関するオプションも用意され、これにはホールドラインを数字ごとに 1 本ではなく数字の 1 セットごとに 1 本表示させるものや、この 1 本のラインの垂直位置などがあります。

Dorico では、組段の幅全体にわたって数字付き低音の高度な自動カーニングが実行され、これはたとえサイズが小さくても、数字と臨時記号の組み合わせが判読できるように、各数字の行間を動的に調整します。臨時記号と数字の間、および数字の行間のデフォルトの距離に関するオプションは、浄書オプションの「**数字付き低音 (Figured bass)**」のページの「**垂直位置 (Vertical Positioning)**」セクションにあります。

浄書モード: 浄書モードでは [Alt] を押しながら矢印キーを使用することで、数字の列の位置を微調整できます。ホールドラインが表示された数字の列の位置を微調整する場合、ホールドラインは数字とともに移動し、常に水平を保ちます。各ホールドラインの開始位置と終了位置のオフセットも、必要に応じて左右に調整できます。数字のスタックはマウスでドラッグしても位置調整できます。

今後の展開: 今のところ数字を括弧付きで表示できません。これは今後のリリースで予定されています。

Dorico 3.5 による数字付き低音のサポートは、和声分析の学術文書で使用されるより広範な記譜法の一部として数字付き低音を使用するための要件を満たすことを目的としてはいませんが、本ソフトウェアの将来のリリースにおいては、和声分析用のツールを拡張することも計画されています。

ディヴィジおよびセクションプレーヤーのコンデンシング **PRO のみ**

昨年導入された独自のコンデンシング機能に基づき、Dorico 3.5 ではコンデンシング

機能に 2 つの重要な新基軸が追加されました。セクションプレーヤーがコンデンシングの対象に加わったことと、セクションプレーヤー用のディヴィジのパスセージもコンデンシングできるようになったことです。

セクションプレーヤーのコンデンシング: コンサートバンドや吹奏楽団などのアンサンブルのために作曲する場合、たとえばクラリネット 1 のパートは、実際には複数のクラリネット奏者によって同じ楽譜が演奏されます。Dorico 3.0 では、吹奏楽団やコンサートバンドのスコアにコンデンシングされた指揮者用スコアを作成する場合、セクションプレーヤーではなくソロプレーヤーを使用する必要がありましたが、今回この制限は解除されました。

セクションプレーヤーのコンデンシングを有効にするには、レイアウトオプションの「プレーヤー (Players)」のページにある「コンデンシング (Condensing)」セクションに新しく追加された「セクションプレーヤー (Section players)」のオプションを、「ディヴィジと隣接するプレーヤーをコンデンシングする (Condense divisi and adjacent players)」に設定します。木管と弦楽器の両セクションにセクションプレーヤーを組み込んだアンサンブル用の楽譜を作成している場合、「隣接するバイオリンセクションプレーヤーをコンデンシングから除外 (Exclude adjacent violin section players from condensing)」をオンにして、Violin 1 と Violin 2 のコンデンシングをやめさせることもできます。

「ディヴィジと隣接するプレーヤーをコンデンシングする (Condense divisi and adjacent players)」をオンにしてから「適用 (Apply)」をクリックして変更を確定すると、レイアウト内のセクションプレーヤーの自動検出されたコンデンシンググループが「コンデンシングから除外するグループ (Groups to exclude from condensing)」にリスト表示され、ここで特定のセクションプレーヤーのコンデンシングをやめさせることもできます。

セクションプレーヤー用にカスタムのコンデンシンググループを作成できますが、カスタムのコンデンシングを行なう同じグループにセクションプレーヤーとソロプレーヤーを混在させることはできません。またセクションプレーヤーは、コンデンシングできるようにレイアウト内で互いに隣接している必要があります。

必要に応じて、セクションプレーヤーで構成されるコンデンシンググループの手動コンデンシングを「浄書 (Engrave)」 ▶ 「コンデンシング方法の変更 (Condensing Change)」で定義することもできます。セクションプレーヤー用のコンデンシングは、ソロプレーヤー用のコンデンシングと同じように機能します。

コンデンシングされたセクションプレーヤーのユニゾンのラベル: すべてのセクションプレーヤーがユニゾンで演奏する場合、「a 2」のような表示を使用するかわりに、「unis.」または「all」と書くのが慣例です。そのために、浄書オプションの「コンデンシング (Condensing)」のページには新しいオプションである「セクションプレーヤーのユニゾンを示すテキスト (Text for unison indication for section players)」が追加され、

使用するラベルをカスタマイズできるようになりました。このテキストは、「編集 (Edit)」▶「譜表 (Staff)」▶「ユニゾンに戻る (Restore Unison)」を使用してディヴィジパッセージを終了するときにも使用されます。

ディヴィジのコンデンシング: 弦楽器セクションプレーヤー用のディヴィジのパッセージを記譜する際、楽譜レイアウトには既にある程度の柔軟性が与えられています。楽譜がユニゾンからディヴィジへ、またはその逆へと移行するポイントを動的に扱い、組段の途中で開始/終了するディヴィジの内容の前後は、自動的にユニゾンの音符で埋められます。これまでは、指揮者用スコア上でディヴィジの内容を表示する譜表の数を減らすことはできず、インストゥルメントパートのいくつかの譜表の間に散らばって表示されていました。しかしディヴィジ譜表のコンデンシングが新たにサポートされたことにより、これができるようになりました。

ディヴィジのコンデンシングを有効にするには、レイアウトオプションの「プレーヤー (Players)」のページにある「コンデンシング (Condensing)」セクションで、新しいオプション「セクションプレーヤー (Section players)」を「ディヴィジをコンデンシングする (Condense divisi)」または「ディヴィジと隣接するプレーヤーをコンデンシングする (Condense divisi and adjacent players)」に設定します。Violin 1 と Violin 2 が独自のコンデンシンググループをさらに形成することをやめさせ、どちらも分割されていなくても、それぞれの楽譜が 1 つの譜表に表示されるようにするには、「隣接するバイオリンセクションプレーヤーをコンデンシングから除外 (Exclude adjacent violin section players from condensing)」も有効にします。

Dorico のディヴィジ機能の使い方にまだなじんでいない場合、オペレーションマニュアルの内容を[こちら](#)で確認することをおすすめします。

ソロディヴィジョン: 「ディヴィジを作成 (Change Divisi)」ダイアログでソリストを 1 名以上指定した場合、ソリストのディヴィジョンはコンデンシングから除外され、常にそれぞれ独立した譜表がそれ以外のディヴィジョンの譜表の上に表示されます。同様に、ソロディヴィジョンは手動でのコンデンシングからも除外されるため、常に単独の譜表で表示され、ラベルも個別に与えられます。

コンデンシングの方法: ディヴィジのセクションの楽譜は、他のプレーヤーの楽譜とほとんど同じようにコンデンシングされますが、いくつかの違いもあります。ソロではないディヴィジョンは、順序に関係なく、同じくソロではない他のディヴィジョンとコンデンシングできます。ディヴィジョン同士が 1 つの譜表にコンデンシングされるためには、隣り合っていることも、続き番号を持つことも必要ではありません。

最大限可能なコンデンシングを判断するために、Dorico ではディヴィジ作成はすべて新規フレーズと見なされます。

手動でコンデンシング: ディヴィジのパッセージのソロではないディヴィジョンをどのようにコンデンシングするかを細かく指定したい場合は、ディヴィジの開始位置またはその後で音符または休符を選択し、「浄書 (Engrave)」▶「コンデンシングの変更を作成

(Condensing Change)」を選択して、コンデンシングの変更を作成します。該当するセクションプレーヤーのコンデンシングの変更を有効にしてから、手動コンデンシングをオンにします。するとソロではないディヴィジョンがそれぞれ左手のリストに表示され、右手のリストの 1 つまたは複数の譜表に割り当てることができます。これは、個々のソロプレーヤーをコンデンシンググループに割り当てるとまったく同じ方法です。

ただしソロプレーヤー用の手動コンデンシングとは異なり、新たなディヴィジ作成により楽譜のディヴィジョンが変更されると、コンデンシング方法の変更で指定されていた手動コンデンシングは無効となり、標準規則による楽譜のコンデンシングに戻ります。

プレーヤーと譜表ラベル: 一般的に、ディヴィジのパスページのプレーヤーラベルは、コンデンシングされたセクションプレーヤー用に作成されたラベルほど規範的ではありません。すべてのディヴィジョンが 1 つに圧縮されている場合、ディヴィジョンの最初には「div.」のみが表示され、分割されたパスページの最後には「unis.」のみが表示されます。またパスページが分割された後も、実際に楽譜の内容が分岐するまで少しの間ユニゾンが続いているような場合は、パスページの分割開始位置における余分な「unis.」ラベルの表示は避けられます。

1 つの譜表にディヴィジョンの小集団が見られる場合、または一定の休符の後にずれて入ってくる小集団がある場合、それぞれの入ってくる位置に「div.」とディヴィジョン番号または名前を加えたラベルが与えられます。

コンデンシングされたソロプレーヤーのプレーヤーラベルと同様、コンデンシングされたディヴィジのパスページのプレーヤーラベルの内容は浄書モードのプロパティパネルで上書きできます。または「非表示 (Hide)」のプロパティをオンにして、ラベルを非表示にもできます。

譜表の左側の譜表ラベルは、組段開始位置のディヴィジョンの配置を反映します。組段がユニゾンの楽譜で始まる場合、譜表ラベルにはディヴィジョンの番号や名前は含まれませんが、組段の開始位置にコンデンシングされた楽譜が表示されている場合、ラベルにはディヴィジョンの番号や名前が含まれ、どのディヴィジョンがどの譜表に割り当てられているか示されます。

コンデンシングされたディヴィジのパスページの譜表ラベルは、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)**」のオプションの状態も反映し、必要に応じて複数のディヴィジ譜表に 1 つのグループラベルを表示させられます。

オssia: セクションプレーヤーにオssia譜表の楽譜が割り当てられている場合、そのプレーヤーはオssia譜表が存在する組段のコンデンシングからは除外されます。

今後の展開: このリリースの時点では、ディヴィジのパスページのコンデンシングに関して、今後のアップデートで対応する予定の制限事項がいくつかあります。まず、今のところユニゾン領域から開始してコンデンシングされたディヴィジのパスページにまたがる

スラー、またはその逆にまたがるスラーは作成できません。次に、一部の状況下では、1つの譜表にリデュースされたコンデンシングされたディヴィジのパスセージには、副括弧が表示されません。最後に、ユニゾンとディヴィジのパスセージの間の境界に影響を及ぼす、音部、調号および拍子記号の変化に関する既存の問題の一部がこのリリースにも依然として存在し、コンデンシングの有無に関わらずディヴィジのパスセージに影響を及ぼします。

プロパティ

Dorico 3.5 には、プロパティの操作をより簡単かつ効率的にするための一連の改良が導入されています。これにはプロパティパネル自体の改良も含まれますが、最も重要なのは、プロパティに加えられた変更の範囲（つまり、プロパティの変更が現在のレイアウトのみに影響するのか、またはすべてのレイアウトに影響するのか）に関する追加のフィードバックと制御が提供されたことです。

これらの新しいツールはすべて、プロパティパネルを開いたときその上部に表示される、新しく追加されたバーから利用できます。

ローカルとグローバルの範囲: アイテムに設定されたプロパティの中にはグローバル、つまりそのアイテムが表示されるすべてのレイアウトでそれに影響するものもあれば、一方でローカル、つまりそのプロパティが設定されたレイアウトでのみ、そのアイテムに影響するものもあります。また特定のレイアウトで表示される特定の楽曲フレームチェーンでのみ、そのアイテムに影響するものもあります。ただし、プロパティの値をオンにしたときや変更したときに、そのプロパティがグローバルに適用されるか、それともローカルに適用されるのか、一目で把握するのは簡単ではありません。

プロパティパネルに表示されたときにそれをオンにするためのスライドスイッチがない場合、そのプロパティはグローバルです。これはすべてのレイアウトで、常にそのアイテムに適用されます。プロパティにスライドスイッチがあって記譜モードで表示される場合、これはグローバルとローカルどちらでもありえます。プロパティが浄書モードでしか表示されない場合、そのプロパティはローカルにしか適用されず、通常は最もローカルな範囲、つまり現在のレイアウトの現在の楽曲フレームチェーンにしか適用されません。

これは異なるレイアウト間のアイテムの表示と配置の高度な柔軟性を実現する非常に強力なシステムで、フルスコアとパート譜それぞれに必要な外観を実現するために、個別のプロジェクトファイルを必要としないことを目的として設計されています。しかし、ローカルに設定したプロパティの適用範囲をグローバルに広げることが必要になる場合もあります。これまでは「**編集 (Edit)**」▶「**プロパティをコピー (Propagate Properties)**」を使用する必要がありました。これは選択したアイテムのプロパティを現在のレイアウトから、そのアイテムが表示される他のすべてのレイアウトにコピーするものです。Dorico 3.5 以降では、よりシンプルで手軽な方法が実装されました。

プロパティ範囲の指定: プロパティパネル上部に新しく追加されたバーの右側には、「**ローカルプロパティの効果範囲 (Set local properties)**」の一对のボタン「**ローカル**

(Locally)」「グローバル (Globally)」があります。これは通常ローカルに設定されるプロパティを、グローバルにも効果を広げるかどうかを指定できるものです。

たとえばこれにより、段階的強弱記号の外観 (ヘアピンかテキスト指示か) に影響する「段階強弱記号のスタイル (Gradual style)」のプロパティを、初期設定の範囲である現在のレイアウトだけではなく、すべてのレイアウトに対し有効にできます。新しい値を設定する前に、まず「ローカルプロパティの効果範囲 (Set local properties)」を「グローバル (Globally)」に設定します。ここで「段階強弱記号のスタイル (Gradual style)」のプロパティの値を変更すると、設定した値がすべてのレイアウトに適用されます。「段階強弱記号のスタイル (Gradual style)」のラベルが太字で表示されることにも注意してください。これは、これがグローバルな範囲に設定されているローカルプロパティであることを示します。

プロパティを設定するときに、このプロパティが別のレイアウトで既に競合する値を持っている場合、Dorico は「ローカルプロパティの効果範囲 (Set local properties)」の現在の設定を考慮して、既存の値への影響を決定します。グローバルの範囲が要求された場合、そのプロパティに関するすべてのローカルの値が削除され、グローバルの値がすべてのレイアウトに反映されます。一方、「ローカルプロパティの効果範囲 (Set local properties)」が「ローカル (Local)」に設定されている場合、既にグローバルな範囲のプロパティが設定されている場合でも、そのレイアウトにはローカルな範囲によるプロパティが設定されます。ローカルな範囲の値はグローバルな値を上書きする形で機能します。

プロパティの範囲の表示: プロパティパネル上部に新しく追加されたバーの左側には、「表示 (Show)」に関するコントロール一式があります。フィルターを通してローカル、つまり現在のレイアウトまたは現在のレイアウト内の現在の楽曲フレームチェーンに適用されるプロパティのみを表示するには、「ローカルのみ (Local Only)」をクリックします。フィルターを通してグローバル、つまりすべてのレイアウトに適用されるプロパティのみを表示するには、「グローバルのみ (Global Only)」をクリックします。すべてのプロパティを表示するには、「すべて (All)」をクリックします。

プロパティのフィルター: プロパティパネル上部に新しく追加されたバーの左側には、検索ボックスがあります。これにプロパティグループまたは個々のプロパティの最初の数文字を入力すると、プロパティグループおよび個々のプロパティのうち一致するものだけを表示できます。個々のプロパティの各単語の頭文字だけでも検索を指定できます。たとえば音符を選択して「再生開始」と入力すると、表示が「再生開始オフセット (Playback start offset)」のプロパティのみに絞り込まれます。

設定されたプロパティのみフィルター: プロパティパネル上部のバーの左側にある最後に残った一対のボタンを使用すると、選択したアイテムで現在オンになっているプロパティのみを表示するか、すべてのプロパティを表示するかを切り替えられます。音符などプロパティが多いアイテムの場合、これを利用すると実際にオンになっているプロパ

ティを一目で把握できます。

プロパティのコピー: Dorico の旧バージョンでは、「編集 (Edit)」▶「プロパティをコピー (Propagate Properties)」は、アクティブなレイアウトで選択したアイテムから、そのアイテムが表示される他のすべてのレイアウトにプロパティをコピーするという機能でした。しかし、そのアイテムが表示されるレイアウトを後から新規に作成した場合、既存のプロパティの値が新規レイアウトに自動的にコピーされることはありませんでした。

Dorico 3.5 では、プロパティをグローバルに設定する新機能が「プロパティをコピー (Propagate Properties)」の機能にも活用されるようになりました。これにより、アイテムが表示される新しいレイアウトを後から作成した場合でも、グローバルなプロパティの値は新しいレイアウトに自動的に継承されるという利点が得られます。

プロパティ設定による編集操作: Dorico にはプロパティを設定することによって機能するさまざまな編集操作がありますが、これらの操作すべてに「ローカルプロパティの効果範囲 (Set local properties)」の状態が反映されるようになりました。たとえば「ローカルプロパティの効果範囲 (Set local properties)」が「グローバル (Global)」に設定されている場合、「編集 (Edit)」▶「フリップ (Flip)」で音符の符尾の向きを反転すると、その編集は自動的にすべてのレイアウトに適用されます。

同様に、浄書モードで譜表に属するアイテムをナッジやドラッグで位置調整する場合、「ローカルプロパティの効果範囲 (Set local properties)」が「グローバル (Global)」に設定されていると、調整結果がグローバルに適用されます。

譜表の手動表示/非表示の変更

レイアウトオプションの「垂直方向のスペーシング (Vertical Spacing)」のページには、空白の譜表を各レイアウトで非表示、すべての組段で非表示、最初の組段以外のすべての組段で非表示、またはすべての組段に表示のいずれかを指定できるオプションがあります。空白の譜表の非表示設定から、特定のプレーヤーを除外することも指定できます。(旧バージョンでは、このセクションの名称は「空白の譜表を非表示にする (Hide Empty Staves)」でしたが、現バージョンでの名称は「譜表の表示/非表示 (Staff Visibility)」となっています)。

Dorico 3.5 では、これらのレイアウト全体の設定を組段区切りの位置で上書きするツールが新たに追加されました。これを使用すると、その位置以降で (空白であるかどうかに関わらず) 表示/非表示にする譜表を指定できます。この機能は「譜表の手動表示/非表示の変更」と呼ばれます。

手動表示/非表示の変更は、以下のいずれかの手順で実行できます。

- 譜表の表示/非表示を変更する位置の音符、休符やその他のアイテムを選択し、「編集 (Edit)」▶「譜表 (Staff)」▶「譜表の手動表示/非表示 (Manual Staff Visibility)」を選択してその位置に組段区切りを追加し、「譜表の手動表示/非表示 (Manual Staff Visibility)」のダイアログを表示します。

- 既存の組段区切りのガイドを選択して **[Return]** を押すか、ガイドをダブルクリックして「**譜表の手動表示/非表示 (Manual Staff Visibility)**」のダイアログを開きます。

以下のようなダイアログが表示されます。



このダイアログボックスには、その位置から表示される譜表がリスト表示されます。複数の譜表が割り当てられたインストゥルメント (ピアノのように大譜表を用いる楽器、ヴァイオリンセクションのディヴィジを使用するプレーヤー、譜表が追加されたインストゥルメントなど) は、リストに複数項目に分かれて表示され、各譜表には括弧付きのアルファベットによる注釈が付きます。

譜表の表示/非表示を変更するには、まず譜表に対応するスライドスイッチをオンにして、以下の 3 つのオプションからいずれかを選択します。

- **リセット (Reset):** ここまで有効であった譜表の手動表示/非表示の変更による上書き設定が削除され、この位置以降、譜表の表示/非表示はレイアウトオプションの設定に従うようになります。
- **表示 (Show):** 空白であるかどうかに関わらず、この位置以降は譜表が強制的に表示されます。
- **非表示 (Hide):** 空白であるかどうかに関わらず、この位置以降は譜表が強制的に非表示になります。

アクションバーを使用すると、すべての譜表の表示、非表示、または状態のリセットを 1 クリックで実行できます。

譜表の手動表示/非表示の変更は、組段区切りを削除すると取り消されます。その位置に組段区切りを残す場合は、「**譜表の手動表示/非表示 (Manual Staff Visibility)**」のダイアログを開き、各譜表のスライドスイッチをオフにします。

音部記号と移調の上書き **PRO のみ**

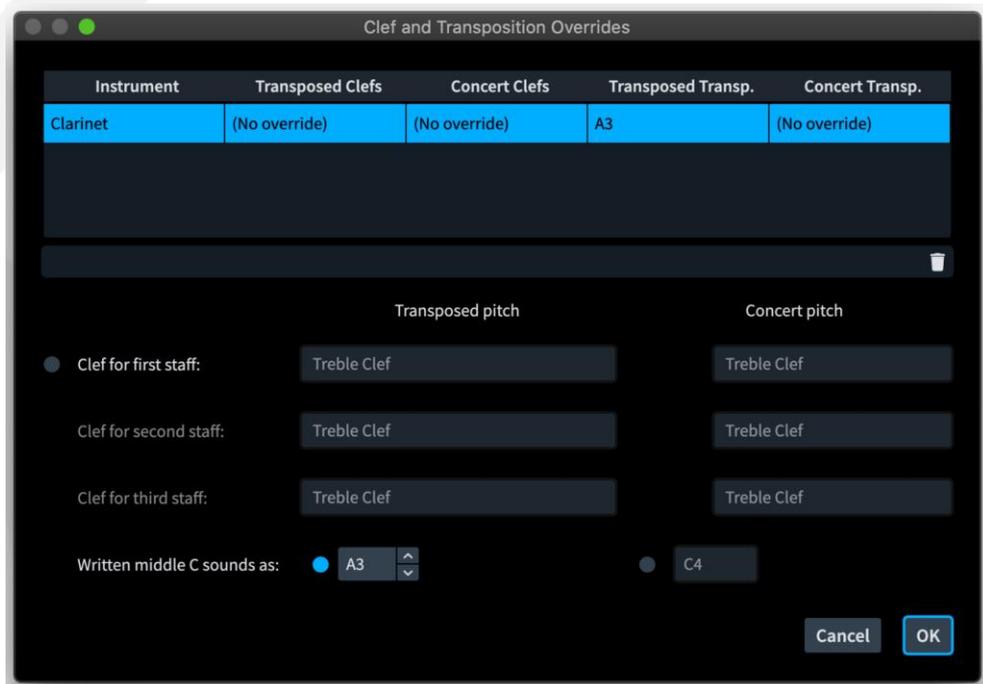
吹奏楽団やコンサートバンド、または柔軟な楽器編成のアンサンブルのためのインストゥルメントパートを作成する場合、同じインストゥルメントのためにさまざまな移調によるパートを作成する必要があることが多いです。Dorico 3.5 では、特定のプレーヤーに追加のパートレイアウトを 1 つ以上作成し、そのパートの音部記号および移調の一方ま

たは両方を上書きすることで、これを簡単に実現できるようになっています。

新規パートレイアウトの作成: 新規パートレイアウトを作成するには、設定モードに切り替えて、右側の「レイアウト (Layout)」パネルで  をクリックします。初期設定では、空白のパートレイアウトにはすべてのフローが割り当てられますが、プレーヤーは割り当てられません。パートにプレーヤーを割り当てるには、新しいパートを作成するインストゥルメントのプレーヤーに属する「プレーヤー (Players)」パネルのチェックボックスをオンにします。パート名は「空白のパート譜 (Empty Part)」から、現在レイアウトに割り当てられているプレーヤーの名前に自動的に更新され、これにはインストゥルメントの移調が含まれます。

初期設定では、インストゥルメントパートの 1 ページめの左上角およびそれ以降ページのヘッダーに表示されるインストゥルメント名は `{@layoutName@}` のトークンを使用するため、新しいパートに更新後の移調を表示するには、設定モードの「レイアウト (Layouts)」パネルでレイアウト名をダブルクリックして編集します。新しいレイアウト名にフラット記号を使用する場合は、`{@flat@}` のトークンを入力すると、自動的にフラット記号に変換してレイアウトに表示されます。

ダイアログを開く: 新規パートを作成した後は、設定モードの「レイアウト (Layouts)」パネルでそのパートが選択されていることを確認し、右クリックしてコンテキストメニューから「音部記号と移調の上書き (Clef and Transposition Overrides)」を選択するか、「設定 (Setup)」▶「音部記号と移調の上書き (Clef and Transposition Overrides)」を選択します。この機能を頻繁に使用すると予測される場合は、環境設定の「キーボードショートカット (Key Commands)」のページでカスタムの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。次のようなダイアログが表示されます。



ダイアログボックス上部の一覧にはレイアウト内のインストゥルメントと、それらに設定さ

れている上書きの内容がリストアップされます。リストからインストゥルメントを選択して、ダイアログボックスの下半分にあるオプションで上書きの内容を決定します。

デフォルトの音部記号を上書き: 初期設定では、音部記号は移調したスコアでも実音で表示した場合でも同じものが表示されます。「1 つめの譜表の音部記号 (Clef for first staff)」の横のスライドスイッチをオンにすると、「移調音 (Transposed pitch)」の下の音部記号のセレクターが有効になります。「実音 (Concert pitch)」の下のスライドスイッチを有効にしない限り、「移調音 (Transposed pitch)」で選択した音部記号が移調音と実音の両方のレイアウトに使用されます。実音には異なる音部を必要とする場合は、「実音 (Concert pitch)」の下のスライドスイッチを有効にして音部記号を選択してください。

インストゥルメントに 2 つの譜表がある場合、音部記号セレクターの 2 行めが有効になります。非常にレアなケースですが 3 つの譜表があるインストゥルメントの場合は、3 行めが有効になります。

ここで行なう上書きの設定は、レイアウトの各フローの開始位置のデフォルトの音部記号に影響を与えます。ただし、フローの開始位置に明示的な音部変更記号が作成されている場合は、この設定が優先されます。それ以降のフロー上の音部変更記号は、通常どおり表示されます。

移調の上書き: インストゥルメントは、移調レイアウトでは任意の音程で移調でき、実音レイアウトでは任意のオクターブで移調できます。オクターブの移調はピッコロ、ギター、コントラバス、声楽のテナー、低域の木管楽器および金管楽器などのインストゥルメントで使用されます。これらのインストゥルメントは通例として、演奏上のピッチから 1 オクターブか数オクターブ移調して記譜されます。

「移調音 (Transposed pitch)」の下のスライドスイッチをオンにして、移調レイアウトでの移調を指定します。たとえば B \flat のクラリネットの場合、「記譜上のミドル C の実際の発音 (Written middle C sounds as)」は「Bb3」に設定します。音名とオクターブはスピンボックスに直接入力して指定するか、[↑] または [↓] で値を増減するか、パドルをクリックしても値を増減できます。[Shift] を押すとオクターブ単位で値を増減できます。

実音レイアウトでオクターブ移調を追加指定する場合は、「実音 (Concert pitch)」の下のスライドスイッチをオンにして適切なオクターブを指定します。たとえばコントラバスは「C3」、ピッコロは「C5」に設定します。

使用されるコードダイアグラムの一覧

コードダイアグラムは、ギターやその他のフレット楽器のフレットボードで特定のコードボイスングを押さえる際の形状を伝えるものです。コードをどのように演奏するべきかを正確に伝える上で非常に便利ですが、既存のボーカルやキーボードパートの上に読める程度のサイズで印刷すると、かなりのスペースを取ってしまいます。コードダイアグラムは通常、比較的限られた数のコードやボイスングを使用するロックやポップスの楽

曲に使用され、その場合、1 つ 1 つのコード記号の上にコードダイアグラムを表示する必要はありません。プレーヤーはどのボイスングを使用すべきかすぐに憶えられるため、通常はコード記号を見るだけで十分です。

したがって、曲全体にわたってコードダイアグラムを表示するより、ロックやポップスの楽譜の出版社で一般的な方法に従い、楽譜の最初の組段の上にコードダイアグラムの一覧を表示する方がより効率的です。これで各組段に必要な垂直方向のスペーシングが節約できるとともに、ギタリストにはボイスングのフィンガリングが十分伝わります。

Dorico 3.5 では、フローで使用するコードダイアグラムの一覧を最初の組段の上に 1 クリックで追加するソリューションが導入されています。

使用されるコードダイアグラムの一覧を追加: コードダイアグラムの一覧を表示するには、レイアウトオプションに新しく追加された「**コード記号とコードダイアグラム (Chord Symbols and Diagrams)**」のページに移動し、「**フローで使用されるコードダイアグラムをフローの開始位置に表示 (Show chord diagrams used at start of flow)**」をオンにします。以下のオプションにより、コードダイアグラムのサイズと位置が決定されます。

- 「**フローの開始位置のコードダイアグラムのチューニング (Tuning for chord diagrams at start of flow)**」は使用するチューニングを指定します。初期設定では「**スタンダードギターチューニング (Standard guitar tuning)**」になっていますが、プロジェクトに定義されている中から任意のチューニングを選択できます。
- 「**1 行あたりのコードダイアグラムの最大数 (Maximum number of chord diagrams per row)**」は、一覧の 1 行に表示するコードダイアグラムの最大数を指定します。ただし、ページの幅、コードダイアグラムの間隔および表示倍率の組み合わせによりこの値が実現できない場合は、過密状態を回避するために、1 行あたりのコードダイアグラムの数が削減されます。
- 「**コードダイアグラムの表示倍率 (Scale factor for chord diagrams)**」は、浄書オプションの「**コードダイアグラム (Chord Diagrams)**」のページで定義した値に従う、楽譜の中にコード記号と一緒に表示するのに使用される通常サイズに対し、一覧に表示するコードダイアグラムをどれだけ拡大または縮小して表示するかを指定します。フローの開始位置の一覧に表示するコードダイアグラムは、楽譜の中に表示する通常のサイズより少し大きくすると、コード形状が判読しやすくなります。
- 「**コードダイアグラム間の距離 (Distance between chord diagrams)**」は、同じ行にあるコードダイアグラム間の水平距離を指定します。この値とこれ以降の値の表示には、環境設定の「**全般 (General)**」のページで定義される任意の測定単位が使用されます。
- 「**行の間隔 (Distance between rows)**」は、コードダイアグラムの各行の間隔を指定します。

- 「コードダイアグラムの一番上の行から上の間隔 (Gap above top row of chord diagrams)」は、フロー見出しが、フロー見出しが非表示の場合は楽譜フレーム上端との間隔を指定します。
- 「コードダイアグラムの一番下の行から下の間隔 (Gap below bottom row of chord diagrams)」は、コードダイアグラムの一番下の行と楽譜の最初の組段との間隔を指定します。

コードダイアグラムの選択: コードダイアグラムは、フロー開始位置の一覧に、楽譜に使用される順番で記載されます。一覧には楽譜で使用するすべてのボイスिंगが表示されますが、それぞれ記載されるのは 1 回ずつであるため、必ずしも曲を演奏する際の順序で表示されているわけではありません。ギタリストは、楽譜上のコード記号を参照して、どのコードをいつ演奏するか確認する必要があります。

一覧内のコードダイアグラムの編集: フローの開始位置に一覧表示されるコードダイアグラムの選択や編集はできませんが、楽譜の中のコードダイアグラムを編集すると、一覧内のコードダイアグラムも更新されます。

使用されるコードダイアグラムを曲の開始位置に表示する場合、通常は楽譜の中のコード記号と一緒に表示しませんが、開始位置の一覧に表示されるボイスिंगを変更するためには、一時的に楽譜の中にコードダイアグラムを表示する必要があります。この操作は設定モードで「**プレーヤー (Players)**」パネルから行ないます。詳細は [こちら](#) からオペレーションマニュアルを参照してください。

このため、使用されるコードダイアグラムをフローの開始位置に表示する機能は、曲がほぼ完成するまでは使用しないことをおすすめします。

グラフィックスライス **PRO のみ**

他のアプリケーションでドキュメントまたはリソースを作成するとき、例示するための小さな楽譜が必要となる場合があります。これまでは、ページ全体より狭い範囲の書き出しは、少し手間のかかる作業でした。書き出す楽譜だけを表示するために適切なページ設定と余白設定を行なった専用レイアウトを作成するか、Dorico から書き出したグラフィックに、グラフィックアプリケーションによるポストプロセスを行なう必要がありました。

Dorico 3.5 では、浄書モードで 1 ページより小さい範囲のグラフィックを手早く簡単に書き出すためのツールである、グラフィックスライスが新たに導入されました。グラフィックスライスは任意のページを矩形で切り出した領域です。プロジェクト内に永続的に保存されるため、作成後は何度でも書き出しできます。ライスにはそれぞれ固有の名前を付け、Dorico でサポートされている任意のグラフィック形式で書き出せます。一部の形式では解像度やカラー/白黒を選択できます。



グラフィックスライスの作成: グラフィックスライスを作成するには、浄書モードに切り替えて、画面左側のツールボックスにあるグラフィックスライスツールをオンにします。ツールボックスにグラフィックスライスパネルが表示されます。

「スライスを作成 (Create Slice)」をクリックし、書き出しを行なう範囲をクリックアンドドラッグで指定します。ドラッグすると、ページ上に矩形のフレームが表示されます。マウスボタンを放すと、フレームが確定されます。フレームのサイズを変更せずに位置を調整するには、フレームの枠線部分のどこでもマウスで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ます (大きく動かすには、同時に **[Ctrl]** または **[Command]** を押します)。フレームのサイズを調整するには、枠線の辺と角にあるハンドルをクリックしてドラッグするか、**[Tab]** キーでハンドル選択モードに入り、矢印キーを使用して位置調整するハンドルに移動します。目的のハンドルを選択状態にしてから、**[Alt]** キーを押しながら矢印キーを使用してハンドルを移動することで、グラフィックスライスフレームのサイズが変更されます。グラフィックスライスフレームは他の種類のフレームとは異なり、灰色のページ余白の外側にも作成できるため、余白の外側に描画されることもある大括弧や中括弧も範囲に含まれます。

書き出しオプションの指定: グラフィックスライスを作成すると、浄書モード左側パネルのグラフィックスライスのリストに、それぞれが作成されたページの順番に表示されます。スライスを書き出す際に使用するファイル名を指定するには、リストの 1 列めをダブルクリックし、任意の名前を入力します。

スライスを選択するとリスト下のコントロールには、スライスの書き出し先フォルダーなど、その他のプロパティが表示されます。初期設定では、グラフィックスライスはプロジェクトファイルと同じフォルダーに書き出されますが、このプロパティを使用することで別のフォルダーを指定できます。プロジェクトの保存場所と異なる場所を設定すると、それ以降作成するスライスのデフォルトの保存場所は、最後に指定したフォルダーになります。

書き出しには 4 つの形式が用意されています。ビットマップ方式のグラフィック形式が 2 つ (PNG および TIFF)、ベクトル方式のグラフィック形式が 2 つ (PDF および SVG) です。ビットマップ方式の形式については、使用する「解像度 (Resolution)」を dpi で指定できます。ベクトル方式のグラフィック形式は自由なサイズに拡大縮小できるため、PDF および SVG の出力解像度は指定できません。出力するグラフィックでの「カラー (Color)」または「白黒 (Mono)」の選択は、どの形式についても指定できます。「白黒 (Mono)」を選択する場合、これは白黒でありグレースケールではないため、白ではないアイテムはすべて完全な黒として書き出されることに注意してください。

スライスの書き出し: すべてのスライスを書き出すには、パネルのリストでスライスが選択されていないことを確認し、パネル下部の「すべて書き出し (Export All)」ボタンをクリックします。定義したスライスの一部を選択して書き出す場合は、書き出すスライスをリストから選択します。パネル下部のボタンが「エクスポート (Export Selected)」に変わり、これをクリックすると選択したスライスのみが書き出されます。以前同じ場所に書き出したスライスがある場合は、既存のファイルを上書きするかどうか確認するメッセージが表示されます。

ハリウッドスタイルのパート譜

ハリウッドの映画、テレビ、およびビデオゲーム制作のレコーディングセッション用の演奏資料を制作する場合、ロサンゼルス最大規模の音楽制作専門事務所が採用する一定の慣習があり、作成する全パートにこれを徹底させるのは、非常に骨の折れる作業です。

コンピューターによる浄書が登場する以前、パート譜は印刷された五線紙に手で写譜され、つまり各ページにはあらかじめ決まった数の譜表線が引かれていました。写譜者は写譜の際には、読みやすさを最大限確保するために楽譜の配置に大いに気を配っていましたが、キューがページの終わりや、組段の終わりに来るかについては、さほどの配慮はしませんでした。その結果、キューの終わりにいくつか空白の譜表があることも、最後の組段の終わりに空白のスペースがあることさえも珍しくはありませんでした。

CELLO **LOCKDOWN IN LONDON**

1M12
“We don’t need no stinkin’ virus”

♩ = 172



The image shows a musical score for Cello. It is in 4/4 time with a tempo of 172. The score consists of three staves. The first staff contains a measure with notes and rests, marked with dynamics *mf* *robustly* and *cresc.*. The second staff continues the measure with notes and rests, marked with *ff*. The third staff is empty. The score is enclosed in a box with a decorative bottom edge.

写譜の手順がコンピューター化された後も、楽譜制作事務所の一部は、手作業で写譜されたパート譜のこの特徴を模倣し続けることを選択しました。ひとつの理由は、写譜技術の由緒ある伝統を再現するためです。もうひとつの理由は、空白の譜表があると、演奏者がメモや、演奏を要求されるかもしれない追加のキューを書き込めるという、実用的なメリットが得られる場合があるためです。

しかし、印刷された五線紙の外観を楽譜作成ソフトウェアで模倣することは簡単ではなく、各パートを仕上げる際には写譜者が手作業による一連の編集を行なう必要がありますが、そのいずれも時間がかかり、ミスが発生するリスクが増大します。

この手順をより迅速で容易かつ信頼性の高いものにするために、Dorico 3.5 には、このような特別なレイアウトを数回のクリックで作成できる機能が導入されています。

- 最後の組段がほぼ完全に埋まっていない限り両端揃えを行なわないようにす

るには、レイアウトオプションの「音符のスペーシング (Note Spacing)」のページで、「フローの最後の組段に両端揃えを適用 n% 以上の場合 (Only justify final system in flow when more than n% full)」の値を 95% などに設定します。

- レイアウトの最終ページを空白の譜表で埋めるには、レイアウトオプションの「ページ設定 (Page Setup)」のページにある「フロー (Flows)」セクションで、「フレームの余白を空白の譜表で埋める (Fill frame with blank staves)」をオンにします。
- 最後に、空白の譜表のグループ化をレイアウトの先行する組段に揃える場合、「空白の譜表を最終フローと同じ組段で表示する (Show blank staves in systems identical to final flow)」をオンにします。
- フローが終了した後の空白の譜表には、通常は各組段に対応する音部記号が表示されますが、音部記号を表示しない場合は「音部記号を含めない (Exclude clefs)」をオンにします。

「空白の譜表を最終フローと同じ組段で表示する (Show blank staves in systems identical to final flow)」をオフにすると、フレームは空白の譜表で埋められ、音部記号、大括弧や小括弧が表示されなくなります。このとき「空白の譜表の譜表線の数 (Number of staff lines for blank staves)」を編集すると、空白の譜表の譜表線の数を指定できます。

空白の譜表

ハリウッドのレコーディングセッションの慣習に合わせてパート譜の最後に空白の組段を自動追加する機能の付加作用として、Dorico 3.5 では空白の五線紙を簡単に作成できるようになりました。全体が空白の譜表で埋められたページを簡単に作成して、これを印刷もできます。ワークシートやその他の教材の印刷を作成する場合も、同じく簡単にページの任意の場所に空白の譜表を作成して、生徒が書き込めるようにできます。

空白の譜表で埋められたフレームを作成するには、以下を行いません。

- 浄書モードに切り替え、ツールボックスのフレーム編集ツールをオンにします。
- 空白のページを新規作成するか、現在のページにスペースを作り、ドラッグして新規の楽譜フレームを作成します。
- ミュージックフレームの左上隅にあるフローフィルターメニューを開き、「空白の譜表 (Blank Staves)」をクリックします。詳細については、43 ページの「フロー (Flows)」を参照してください。これにより、新規楽譜フレームに自動的に割り当てられていたフローが解除されます。
- フレーム自体が選択された状態で、プロパティパネルの「楽譜フレーム (Music Frame)」グループの「空白の譜表で埋める (Fill with blank staves)」をオンにします。

フレームの高さに収まるだけの数の空白の譜表が作成されます。譜表の数は、レイアウトオプションの「ページ設定 (Page Setup)」のページに設定されたプロジェクト全体の線間の高さと、「垂直方向のスペーシング (Vertical Spacing)」のページに設定されたスペーシングによって左右されます。フレームに表示する空白の譜表の数を変更する場合は、フレームの高さを変更するか、「空白の譜表の数 (Blank staff count)」のプロパティをオンにして適切な数に設定します。

フローの続きの場合とは異なり、空白の譜表は組段でグループ化できないため、大括弧と中括弧や音部記号は表示できません。またこれらの空白の譜表に音符は入力できません。これらの譜表は純粋に外見上のものであり、印刷のみを目的としています。

Keda Indian Drum Basics のサウンド

Keda Music Ltd. とのパートナーシップにより、インドの伝統楽器であるインド太鼓 4 種 (タブラ、ドール、パカワジ、ドラク) の基本サンプルセットが実装されました。

Keda Indian Drum Basics セットの各パッチには共通の演奏技法セットが用意され、以下のようにマッピングされています。

ドラム (大):

- C4 (ノート 60): Ke (閉)
- D4 (ノート 62): Ge (開)
- E4 (ノート 64): Ga (開)
- F4 (ノート 65): Gi (開)

ドラム (小):

- C5 (ノート 72): Ta (ミュート開)
- D5 (ノート 74): Te (閉)
- E5 (ノート 76): Tu (開)

Dorico 3.5 の新規プロジェクトで「**タブラ (Tabla)**」のパーカッションキットを作成すると、Keda Indian Drum Basics のサウンドとパーカッションマップが自動的に使用されます。

インド太鼓の共通記譜法、タブラや他のインド太鼓による作曲用のリソース、これらのインストゥルメント用の楽譜についての詳細は、www.keda.co.uk をご覧ください。

改善点

小節線 **PRO**のみ

フローのデフォルトの小節線タイプ: 記譜オプションの「**小節線 (Barlines)**」のページに新しいオプション「**デフォルトの小節線タイプ (Default barline type)**」が追加され、小節線タイプが明確に指定されていない小節に使用する小節線タイプを指定できるようになりました。

「**譜表間的小節線 (縦線) (Single barlines between staves)**」のオプションは、浄書

オプションの「小節線 (Barlines)」のページから記譜オプションの「小節線 (Barlines)」のページに移動し、プロジェクト全体への適用ではなく、フローごとに異なる設定を行なえるようになりました。

連桁 **PROのみ**

休符で開始および終了する連桁: 記譜オプションの「連桁のグループ化 (Beam Grouping)」のページのオプション「連桁グループ内の休符 (Rest in beam groups)」に、「連桁内および連桁の開始位置と終了位置での休符を許可 (Allow rest within beams and at start and end of beams)」という選択肢が新しく追加されました。これを選択すると、ステムレットを表示しなくても、連桁グループを休符で開始または終了できます。

浄書オプションの「音符 (Notes)」のページの「符尾 (Stem)」セクションに 2 つの新しいオプション「一番内側の連桁と休符の最適距離 (Ideal distance between innermost beam and rest)」と「一番内側の連桁と休符の最小距離 (Minimum distance between innermost beam and rest)」が追加され、連桁グループの端に位置する休符まで伸びる連桁の外観を制御できるようになりました。これらのオプションは、ステムレットのための同様のオプションにそれぞれ対応するものです。

休符と第 2 連桁グループ: 旧バージョンでは、連桁グループ内での休符を許可することが選択されていると、休符のデュレーションが周囲の音符のデュレーションと異なる場合、常に以下のように休符の位置で第 2 連桁が分割されていました。



記譜オプションの「連桁グループ (Beam Grouping)」のページにある「休符と第 2 連桁グループ (Rests and secondary beam groups)」のオプションを「可能な場合、休符の位置の第 2 連桁を保持 (Preserve secondary beams over rests where possible)」に設定した場合、この譜例は以下のように記譜されます。



休符のデュレーションが第 2 連桁が示すデュレーションと同じかそれより短い場合、第 2 連桁は途切れずに継続できます。

第 2 連桁の自動分割の無効化: 記譜オプションの「連桁のグループ化 (Beam Grouping)」のページにある「第 2 連桁グループ (Secondary Beam Groups)」セクションに新オプション「第 2 連桁グループの表示方法 (Approach for secondary beam groups)」が追加され、自動的に第 2 連桁グループを分割するか、第 2 連桁を

分割せずに第 1 連桁グループを維持するかを選択できます。

理想的な傾斜を緩やかにする連桁の傾斜: 欧州の出版社の中には、非常に緩やかな傾斜の連桁を好むところもあります。そこでは通常 2 度の音程に対しては 1/4 スペース、3 度以上の音程に対しては 1/2 スペースの傾斜が選択されます。この外観を再現するには、浄書オプションの「連桁 (Beams)」のページにある「傾斜 (Slants)」セクションの「3 音以上の連桁の傾斜 (Slant for beams of more than two notes)」の値を調整します。

ただし、理想的な傾斜に 1/4 スペースを設定した場合でも、連桁のいずれかの端が一番外側の譜表線に乗るような連桁グループでは、理想的な 1/4 スペースの傾斜を維持できません。なぜなら、連桁線の内側が一番外側の譜表線に半スペース以内まで近付くと望ましくないくさび型を描いてしまうことがあり、これを防止するための規則があるためです。同様に、譜表位置の組み合わせによっては、32 分音符の連桁が譜表の内側で終わる場合は 1 スペースの傾斜になります。これは、譜表の内側にくさび型を描かないためには、連桁の標準的な太さと間隔による制限により、1 スペースの傾斜か傾斜なし以外は使用できないためです。

製作者の中には、少しの欠陥は許容範囲内と考え、一貫性を損ない調和を乱す可能性がある急な傾斜より、くさび型を生じてでも緩やかな傾斜を選ぶという者もいます。これに応じて、浄書オプションの「連桁 (Beams)」のページにある「傾斜 (Slants)」セクションの「詳細設定 (Advanced Options)」セクションに 2 つの新しいオプションが追加されました。

- 「外側の譜表線の近くに配置された連桁の最適な 1/4 スペース傾斜を保持 (Preserve ideal quarter-space slant for beams positioned near the outer staff line)」をオンにすると、連桁の最適な傾斜が 1/4 スペースである場合、内側の連桁線が一番外側の譜表線に対する位置に制約を受けなくなります。
- 「32 分音符連桁の最適な 1/4 スペース傾斜を保持 (Preserve ideal quarter-space slant for 32nd note beams)」をオンにすると、譜表の内側にある 32 分音符の連桁に、最適な 1/4 スペースの傾斜を使用できるようになります。

コードダイアグラム

カスタムのチューニング: 「弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tunings)」のダイアログでフレット楽器の弦の数またはチューニングをカスタマイズした場合、プロジェクトのコードダイアグラムの表示にそのチューニングを使用できるようになりました。チューニングの選択は、設定モードの「プレイヤー (Players)」パネルのコンテキストメニューのサブメニュー「コードダイアグラム (Chord Diagrams)」、または使用されたコードダイアグラムの一覧用には、レイアウトオプションの「コード記号とコードダイアグラム (Chord Symbols and Diagrams)」のページで行ないます。

音部記号

オクターブ移調付き音部記号: 記譜オプションに「**音部記号 (Clefs)**」のページと、新しいオプション「**オクターブ指示記号付き音部記号 (Clefs with octave indicators)**」が追加されました。

初期設定では、音部記号のオクターブ移調 (声楽のテナーに一般的に使用されるト音記号の下の「8」など) は無視されます。これは、演奏する音より高いまたは低いオクターブで記譜する楽器の楽譜は、オクターブ移調付き音部記号を使用しなくても、そのオクターブで記譜するのが一般的であるためです。たとえば声楽のテナーはオクターブ移調付き音部記号を使用して記譜するのが一般的ですが、ピッコロやコントラバスでは、そのような音部記号を使用して記譜するのは一般的ではありません。

しかし 20 世紀半ばになると、Britten を含む一部の作曲家達は、長いパッセージにわたる場合は、オクターブ線にかわる記譜方法としてオクターブ移調付き音部記号を使用するようになりました。これはオクターブ移調付き音部記号の方が、譜表上にずっと存在するオクターブ線より視覚的なノイズが少ないというのが理由です。

Dorico ではこの表記規則がサポートされるようになりました。「**オクターブ移調付き音部記号 (Clefs with octave indicators)**」を「**オクターブ指示記号に従う (Respect octave indicator)**」に設定すると有効になります。 **PRO のみ**

音部変更記号のオクターブシフト: 長い年月の中、またさまざまな国や地域の中で、ホルンやバスクラリネットといった楽器のパート譜に使用される音部記号については、多くの異なる表記規則が発展してきました。たとえばロシア式記譜として知られるバスクラリネットの表記規則では、ト音記号とヘ音記号の両方が使用されます。ト音記号は演奏上のピッチより 9 度高く、ヘ音記号は演奏上のピッチより 2 度高く記譜されます。19 世紀のホルンのパート譜には「高バス記号」が使用されることがありました。これはつまり、低音部をヘ音記号で記譜するものですが、現在一般的である演奏上のピッチより 5 度高い記譜とは異なり、4 度低く記譜されるものです。

これらのさまざまな規則に対応するには、使用する音部記号に応じて楽器の実際の移調を変更する必要があります。これは、音部記号を選択すると表示される新プロパティ「**オクターブシフト (Octave shift)**」をオンにすることで、音部記号以降の楽譜を移調させるオクターブ数を指定できるようになりました。これをパート譜の最初に行なう場合は、1 小節めの開始位置に明示的な音部変更記号を追加してください。

コンデンシング **PRO のみ**

ユニゾンの完全なラベル: 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「**ユニゾンパッセージのプレーヤーラベル (Player labels for unison passages)**」が追加され、「1.2.3 a 3」のようなプレーヤーラベルに「a 3」を含めるかどうか選択できるようになりました。これが不要である場合は、「**へ**」を示すテキストを非表示 (**Exclude "to" indication**)」を選択します。

プレーヤーラベルの区切り文字: 浄書オプションの「コンデンシング (Condensing)」のページにある「プレーヤー番号の区切り文字 (Separator between player numbers)」オプションに、「コンマ (Comma)」の値が新たに追加されました。これはコンデンシングされた譜表のプレーヤーラベルのプレーヤー番号を、必要に応じてコンマで区切れるようにするものです。

パフォーマンスの改善: 「編集 (Edit)」▶「コンデンシング (Condensing)」がオンになっているときの音符の入力と編集のスピードが大幅に改善されました。レイアウトのコンデンシングのオン/オフの切り替えも、旧バージョンより高速化されました。

コンデンシング方法の変更用のフィルター: 新コマンド「編集 (Edit)」▶「フィルター (Filter)」▶「コンデンシング方法の変更 (Condensing Changes)」が追加され、コンデンシング方法の変更を選択または選択解除できるようになりました。

キュー PROのみ

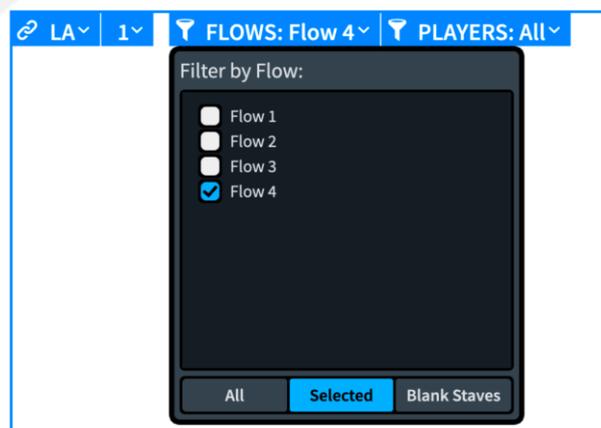
ディヴィジョンからキューの作成: 同じセクションプレーヤー内で、ディヴィジョンから別のディヴィジョンにキューを作成できるようになりました。

浄書モード PROのみ

譜表のスペーシングのコピー: 「浄書 (Engrave)」▶「譜表のスペーシング (Staff Spacing)」▶「譜表のスペーシングをコピー (Copy Staff Spacing)」を選択すると、「ページ (Page)」のスピンボックスの初期値が、選択中の譜表のスペーシングのハンドルだけではなく、楽譜上で選択中のアイテムを反映するようになりました。

フロー PROのみ

浄書モードのフローフィルター: 楽譜フレーム左上角のフローフィルターメニュー (浄書モードでフレーム編集時に使用可能) を使用して、楽譜フレームにフローを割り当てないことを指定できるようになりました。



楽譜フレームにフローを一切割り当てず、かわりに空白の譜表で埋めることを指定するには、フローフィルターメニュー下のバーから「空白の譜表 (Blank Staves)」をクリック

します。逆にすべてのフローを割り当てることを指定するには、「すべて (All)」をクリックします。

フロー見出し: レイアウトオプションでレイアウトにフロー見出しを使用しないことが指定されていても、レイアウト内の特定のページにフロー見出しの変更を適用した場合は、そのページにフロー見出しの変更が表示されます。変更を以降のページにも適用する設定の場合は、以降のページにもフロー見出しが表示されます。

ギターのタブ譜

ギターバンドの連続: 連続した複数のギターバンドを実際につなげて、タブに正しく表示できるようになりました。たとえば下図のように、最初の半ステップ (半音) のバンドの後に、同じ向きの別のバンドを続けられます。

音符の譜表におけるギターバンドの配置に関する浄書オプションが追加されました。これには、バンド先の音符の臨時記号より前にバンドを止めるか、それとも臨時記号の外側に配置するか指定するオプションなどがあります。臨時記号の外側に配置すると、バンドを符頭の中心に向けて直接伸ばせませんが、より多くの垂直方向のスペースが必要になります。

ビブラートアームによるディップ、スクープ、およびダイブ: Dorico では、エレキギターのリバートアーム (俗にワーミーバー、トレモロアームとも呼ばれます) による最も一般的なテクニックを、簡単に記譜できるようになりました。

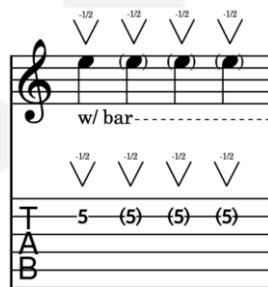
ダイブを作成するには、記譜モードで「装飾音 (Ornaments)」パネルの「ジャズ (Jazz)」セクションから適切なボタンを使用してフォールスムーズを作成してから、同じパネルの「ギター (Guitar)」セクションの「ビブラートバー (ライン) (Vibrato Bar Line)」ボタンをクリックして「w/bar」の指示記号を追加するか、[Shift]+[O] で開くポップオーバーに「wbar」と入力します。

ダイブとリターンを作成するには、ダイブを開始する音符とリターンする音符、その間にターゲットとなる音符を入力します。[Shift]+[O] で開くポップオーバーに「vibbend」と入力するか、記譜モードで「装飾音 (Ornaments)」パネルの「ギター (Guitar)」セクションにある「ビブラートバー付きのギターバンド (Guitar Bend

with Vibrato Bar)」ボタンを使用して、2 つのベンドを作成します。また、プロパティパネルの「ギターベンド (Guitar Bends)」のグループにある「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、通常のベンドをビブラートアームが使用されるベンドに変換することもできます。

プリダイブを作成するには、プロパティパネルの「ギターテクニック (Guitar Techniques)」のグループで「ベンディングの音程 (Pre-bend interval)」のプロパティをオンにしてプリベンドを作成し、所要の音程を指定してから「ビブラートバーベンディング (Vibrato bar pre-bend)」のプロパティをオンにします。

スクープを作成するには、スクープを表示する音符を選択し、「装飾音 (Ornaments)」パネルの「ギター (Guitar)」セクションの適切なボタンをクリックするか、[Shift]+[O] で開くポップオーバーに「vibscoop」と入力します。「w/bar」の指示記号を追加する場合は、指示記号の延長線を伸ばす音符の範囲を選択し、「装飾音 (Ornaments)」パネルの同じセクションの「ビブラートバー (ライン) (Vibrato Bar Line)」ボタンを使用します。

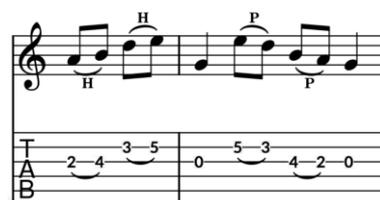


ディップを作成するには、ディップを表示する音符を選択して「装飾音 (Ornaments)」パネルの「ギター (Guitar)」セクションの適切なボタンをクリックするか、[Shift]+[O] で開くポップオーバーに「vibdip」と入力します。初期設定では、ディップには半ステップ (半音) の音程が使用されます。1 ステップ (全音) を指示するには、ディップを選択して、プロパティパネルの「装飾音 (Ornaments)」グループにある「上の音程 (Interval above)」のプロパティを「1」に設定します。ピッチを弾き直さない連続したディップを指示するために、後続の音符を括弧で囲む場合は、「編集 (Edit)」▶「符頭 (Notehead)」▶「丸括弧を切り替え (Toggle Round Brackets)」を選択します。

現時点ではビブラートアームの演奏技法は再生に影響を与えませんが、これは今後のバージョンで予定されています。

ビブラートアームの演奏技法のデフォルトの位置や配置に関するオプションは、浄書オプションの「ギターテクニック (Guitar Techniques)」のページにあります。

ハンマーオンとプルオフ: Dorico では、ハンマーオンとプルオフの指示記号をタブ譜と音符の譜表の両方に表示できるようになりました。



「H」と「P」のマークは表示せずにスラーだけを使用してハンマーオンとプルオフを指示する場合は、通常の方法でスラーを作成するだけで十分です。その場合、スラーの対象となる音符を選択して「S」と入力します。既存のスラーに「H」または「P」を追加する場合は、スラーが付いた音符を選択し、プロパティパネルの「ギターテクニック (Guitar Techniques)」のグループにある「演奏技法 (Technique)」のプロパティをオンにして、「ハンマーオン (Hammer-on)」か「プルオフ (Pull-off)」のいずれかを選択します。

「H」または「P」とスラーの両方を 1 度の操作で追加するには、演奏技法を適用する音符を選択し、[Shift]+[O] キーを押して装飾音のポップオーバーを開き、ハンマーオンには「hammer」または「ho」、プルオフには「pull」または「po」と入力します。「hp」、「hopo」、「hammerpull」、「lig」または「ligado」と入力すると、ハンマーオンとプルオフの指示記号を同時に追加できます。

初期設定では、スラーが付いた音符の中央に「H」または「P」が 1 つ表示されますが、各音符に「H」または「P」を表示する場合は、浄書オプションの「ギターテクニック (Guitar Techniques)」のページで、「隣り合う音符上のギターテクニックの外観 (Appearance of guitar techniques on adjacent notes)」を「それぞれの音符に表示 (Show on each note)」に設定します。

ハンマーオンとプルオフの指示記号の位置は、プロパティパネルの「ギターテクニック (Guitar Techniques)」のグループにある「演奏技法の配置 (Technique placement)」プロパティをオンにすると調節できるようになります。

タッピング: 選択した音符に対して、タブ譜と音符の譜表の両方にライトハンドとレフトハンドのタッピングを記譜できます。タッピングの演奏技法を使用して演奏する音符を選択し、プロパティパネルの「ギターテクニック (Guitar Techniques)」のグループで「演奏技法 (Technique)」のプロパティをオンにして、ライトハンドタッピングの場合は「タッピング (Tapping)」、レフトハンドタッピングの場合は「左手でタップ (Left-hand tapping)」を選択します。ライトハンドタッピングは、初期設定ではタッピングする音符の上に小さな太字の「T」が記譜されますが、かわりにプラス記号または小さな黒丸でも表示できます。レフトハンドタッピングは常に小さな太字の「T」が記譜されます。

[Shift]+[O] で開くポップオーバーを使用してもタッピングを追加できます。「tap」と入力するライトハンドタッピング、「lhtap」と入力するとレフトハンドタッピング、「tappull」または「lhtappull」と入力すると、プルオフと組み合わさったタッピングが記譜されます。

ライトハンドタッピングのデフォルトの外観を変更するには、浄書オプションの「ギターテクニック (Guitar Techniques)」のページにある「タッピングの外観 (Tapping appearance)」のオプションから所要の外観を選択します。

タブ譜の表示/非表示: 浄書オプションの「ギターテクニック (Guitar Techniques)」のページにある新しいオプション「ギターテクニックを表示 (Show guitar techniques)」を使用して音符の譜表も表示する設定にしたとき、タッピング、ハンマーオン、プルオフなどのギターテクニックをタブ譜にも表示するかどうかを指定できます。

タブ譜にリズムを表示: 音符の譜表と一緒に表示するタブ譜にもリズムを表示できるようになりました。レイアウトオプションの「プレーヤー (Players)」のページにある「フレット楽器 (Fretted Instruments)」のセクションで、タブ譜を音符の譜表と一緒に表示するかどうかに関わらず、「タブ譜にリズムを表示 (Show rhythms in tablature)」をオンにできるようになりました。

ハープのペダリング

最低音の 2 弦: コンサートハープの最低音の C 弦と D 弦は、他の弦に対してはピッチを上下させるペダルの影響を受けません。そのためこれらの弦は、ハープ奏者が演奏前にチューニングしておく必要があります。したがって Dorico では、ペダル位置の計算を行なうときハープの最低音の 2 弦については考慮されず、この 2 弦については音符が赤で表示されることもありません。

延長記号と休止記号 **PRO**のみ

ブレス記号: 浄書オプションの「延長記号と休止記号 (Holds and Pauses)」のページにある「垂直位置 (Vertical Position)」のセクションに、新しいオプション「ブレス記号の垂直位置 (Vertical position of breath mark)」が追加されました。このオプションを使用すると、ブレス記号の位置調節に先の音符または周辺の音符のピッチを反映するかどうかを指定できます。

インストゥルメントのタイプ

声楽のテナー: 声楽のテナーのインストゥルメントが新たに追加されました。これは記譜と同じピッチで再生され、オクターブ移調付き音部記号の移調を反映する新しいオプションと併せての使用を前提としています。42 ページの「音部記号」の項を参照してください。

トレスのチューニング: 初期設定のトレスのチューニングが、現在最も一般的に使用されている **G3**、**C4**、**E4** になりました。伝統的な **A3**、**D4**、**F#4** のチューニングも引き続き利用できます。

ライン

横棒線の開始位置の調整: プロパティパネルの「横棒線 (Horizontal Lines)」のグループに「水平開始位置 (Horizontal start position)」のプロパティが新たに追加されました。このプロパティを使用すると、ラインの開始位置を符頭の左に揃えるか、符頭の左側の臨時記号に揃えるかを指定できます。

カラー: 横棒線に「カラー (Color)」のプロパティが設定されている場合、それを反映するようになりました。

MusicXML の書き出し

強弱記号: MusicXML を書き出す際に含まれる強弱記号の範囲が広がりました。局部

的強弱記号のレパートリーのうち、実際に MusicXML にサポートされているものはかなり限られます。また、強弱記号はアプリケーションごとに異なる方法で処理されます。そのため、MusicXML ファイルを目的のアプリケーションに読み込んだ後は、強弱記号の見直しを行なうことをおすすめします。

メッサ・ディ・ヴォーチェのヘアピンが MusicXML の書き出し対象に加えられました。また、ヘアピンに点線や破線など異なる線のスタイルが使用される場合、この情報もエンコードされるようになりました。

符頭タイプ: 音符に初期設定とは異なる符頭が使用される場合、この情報も MusicXML に書き出されるようになりました。これには、浄書オプションの「**音符 (Notes)**」のページで選択できる 7 種の形状のシェイプノートの体系のサポートも含まれます。さらに、符頭に上書きのカラーを使用している場合、そのカラーも MusicXML にエクスポートされます。

テンポ: 即時のテンポと段階的なテンポが MusicXML に書き出されるようになりました。

拍子記号: MusicXML にはコモンタイム、カットコモンタイム、自由拍子記号 (senza misura として書き出し) など、さまざまな拍子記号の外観が書き出されるようになりました。

無音程打楽器: 打楽器が MusicXML に書き出されるようになりました。打楽器キットの一線譜による表示タイプ、またはキットとして扱われない個別の打楽器の一線譜による表示タイプと同様に、打楽器キットの 5 線譜による表示タイプがサポートされました。ただし、MusicXML は譜表線の数が可変の打楽器グリッドをサポートしていないため、グリッドの表示タイプを使用するキットは、かわりに 5 線譜の表示タイプを使用して書き出されます。

MusicXML の読み込み

演奏技法: Dorico は MusicXML ファイルからテキストベースの演奏技法を読み込み、「pizz.」や「arco」のような指示記号を自動的に読み込めるようになりました。

テキストアイテム: 環境設定の「**MusicXML の読み込み (MusicXML Import)**」のページにある「**テキストアイテム (Text items)**」オプションが、初期設定でオンになりました。以前にこのオプションをオンにしてみても、テキストとして読み込まれたテンポやその他のマークが、実際の演奏情報を持つアイテムと重複するケースが多すぎたために、オフにしてしまったような場合があれば、もう一度オンにしてみてください。テキストを読み込む際の重複の可能性を検出する機能が改善されました。

音符のグループ化 **PRO のみ**

記譜オプション: 「**拍で始まり、拍の途中で終わった後に休符が続く音符 (Notes starting on a beat following a rest in the beat)**」のオプションが、記譜オプションの「**音符のグループ化 (Note Grouping)**」のページにある「**半小節ありまたはなしの単純**

拍子記号 (Simple Time Signatures With or Without a Half-bar)のセクションに移動しました。これは半小節のある拍子にも、半小節のない拍子にも同様に適用されることを明確にするためです。

符頭 **PROのみ**

複数の記号を使用する符頭タイプ: 複数の記号を使用して符頭タイプを設計する場合、「**符頭を編集 (Edit Notehead)**」のダイアログでオフセットを調節することで、符尾に対する符頭の配置方法を指定できるようになりました。

音符の入力

上か下の譜表に移動: **「編集 (Edit)」▶「特殊な貼り付け (Paste Special)」▶「上/下の譜表に移動 (Move to Staff Above/Below)」**を使用して、連符内の音符を上または下の譜表に移動する場合、元の譜表で連符が選択されていなくても、必要に応じて移動先の譜表に連符が作成されるようになりました。これにより、譜表間でマテリアルを移動する際の予期せぬリズムの変化を防止できます。

パーカッションマップ

音名: **「再生 (Play)」▶「パーカッションマップ (Percussion Maps)」**のパーカッションマップの各項目に、MIDI ノートナンバーと一緒に音名とオクターブ (**G4**など) が表示されるようになりました。

再生

ギターバンド: Dorico は MIDI ピッチベンドを使用して、ギターバンドを再現できるようになりました。

ジャズアーティキュレーション: Dorico は、記譜上のジャズアーティキュレーションをバーチャルインストゥルメントに実装されている演奏技法専用のサンプリングまたは合成再生 (たとえば NotePerformer と Garritan Jazz and Big Band は、どちらも基本的なジャズアーティキュレーションが内蔵されています) にマッピングできるようになり、これによりジャズアーティキュレーションを使用したとき適切な再生用の演奏技法が出力されるようになりました。Dorico の内蔵音源自体は、これらのジャズアーティキュレーションは現時点ではいずれもサポートしていません。

ユーザー独自のエクスペリションマップにジャズアーティキュレーションのサポートを追加するために、Dorico から出力される再生用の演奏技法は、ジャズアーティキュレーション自体と名称が一致しています。たとえばジャズアーティキュレーションのスクープは、再生用の演奏技法の**「スクープ (Scoop)」**にマッピングされています。

複数の音符でのベロシティー編集: 再生モードで、選択した複数の音符のベロシティーを編集できるようになりました。ピアノロールエディターで複数の音符を選択してから、ベロシティーレーンでいずれかの音符のバーをクリックまたはクリックアンドドラッグして、所要の値を入力します。選択した音符すべてのベロシティーが、それぞれの相対値を

維持したまま変更されます。選択したすべての音符を同じベロシティーに設定する場合は、ベロシティーレーンヘッダーのスピンボックスから値を指定します。

ピッチベンドの編集: オートメーションレーンの MIDI コントローラーのメニューに「**MIDI ピッチベンド (MIDI Pitch bend)**」の項目が新たに追加され、鉛筆ツールとラインツールを使用して MIDI ピッチベンドのデータを追加できるようになりました。現時点では、ピッチベンドの範囲を変更することはできません。そのため、ピッチベンドの最大値は、演奏する音符の上下 1 ステップに制限されます。

HALion Sonic SE と Steinberg Library Manager の更新: Dorico 3.5 には HALion Sonic SE 3.4 と Steinberg Library Manager 3.0.25 が付属しています。これらのコンポーネントの旧バージョンがすでにインストールされている場合は、新しいバージョンによって自動的に更新されます。

コントローラーのリセット: 環境設定の「**再生 (Play)**」のページで再生を停止するとき、コントローラーをリセットして「**All Notes Off**」を送信 (**Reset controllers and send 'all notes off' when stopping playback**)」をオンにすると、再生を停止したとき各チャンネルのピッチベンドも追加でリセットされるようになりました。

メトロノームクリック: 再生オプションの「**クリック (Click)**」のページに新しいオプション「**ウッドブロック (Wood Block)**」が追加されました。これにより、メトロノームのクリックオンには有音程のビーブ音、無音程のデジタルクリック音に加えて、アコースティックなウッドブロックのサウンドも選択できるようになりました。

再生モード

オートメーションレーン: 再生モードのオートメーションレーンには、ユーザーが追加した明示的なオートメーションデータに加えて、再生中に自動的に生成される有効値も表示されるようになりました。

たとえば、インストゥルメントがダイナミクス制御に MIDI CC 1 を使用している場合、CC1 のオートメーションレーンを表示すると、スコアに書き込まれた強弱記号を再現するために自動生成された調節データに加えて、再生オプションの「**強弱記号 (Dynamics)**」のページのヒューマナイズ設定から生じる微弱な変化も確認できます。

「**鉛筆 (Draw)**」または「**ライン (Line)**」ツールを使用して追加したオートメーションデータの領域は、背景が濃い色で表示されるようになり、自動生成されたデータと判別しやすくなりました。

演奏技法レーン: 再生モードの演奏技法レーンの領域にマウスポインターを合わせたときに表示されるツールチップには、Dorico が実際に何を行なっているか再生中にいつでも確認できる追加情報が表示されます。使用中のエクスペリションマップのリストに加えて、アクティブな演奏技法、アクティブな固有の MIDI エフェクト (スタッカートによるノート長さの変更、アクセントによるベロシティーの変更など)、使用中のスイッチなどが表示されます。

複数の音符でのベロシティー編集: 選択した複数の音符のベロシティー編集を 1 度の操作で行なえるようになりました。ベロシティーを編集する音符を記譜モードで選択するか、または再生モードのピアノロールエディター上で矩形をドラッグして範囲選択します。次に選択した中からいずれかのベロシティーバーをクリックしてドラッグすると、選択したすべての音符のベロシティーが編集されます。

ルーラー内の小節番号: 再生モードのルーラーに表示される小節番号に、小節番号の変更やアウフタクト小節が反映されるようになりました。

印刷モード

デフォルトのズームモード: 最初に印刷モードに切り替えたときのデフォルトのズームモードが、「ページの幅 (Page width)」ではなく「全ページ (Whole page)」に設定されるようになりました。

プリンター情報の収集: OS にインストールされているプリンターに使用できない状態のもの (たとえばホームネットワークでは使用できない職場用ネットワークのネットワークプリンター、または単に電源がオフになっているプリンターなど) が 1 台以上あると、プリンターの機能に関する情報収集のためのプリンタードライバーの呼び出しがタイムアウトするまで続くことにより、Dorico の起動に多大な遅延が発生する場合があります。残念ながら、この遅延はサードパーティー製プリンタードライバーのタイムアウト動作が原因で発生するため、完全に解消することはできません。しかし、起動時にプリンター情報を収集することをやめ、作業セッション中に初めて印刷モードに切り替えるタイミングでのみ情報収集を実行するようにしたことで、遅延は毎回の起動時ではなく、実際に印刷する必要があるときにのみ発生するようになりました。

そのため、Dorico の起動後初めて印刷モードに切り替えたときは、プログレスバーが表示される場合があります。

リハーサルマーク

組段の下のリハーサルマーク: 組段の一番下の譜表の下にリハーサルマークを追加表示するには、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「一番下の譜表の下にも表示 (Also show below bottom staff)」で、「リハーサルマーク (Rehearsal marks)」をオンにします。

組段の小節線と並んだリハーサルマーク: 浄書オプションの「リハーサルマーク (Rehearsal Marks)」のページに、新しいオプション「組段の小節線と並んだリハーサルマークの水平オフセット (Horizontal offset for rehearsal mark aligned with systemic barline)」が追加されました。リハーサルマークが組段の小節線と左揃えに設定されている場合、組段の内側にある譜表は、そのままではリハーサルマークが組段の小節線と衝突する恐れがあるため、このオフセットが適用されます。

設定モード

新しい弦楽器アンサンブル: アンサンブルの「**弦楽器 (Strings)**」カテゴリに 3 つの新しいプリセットアンサンブルが追加され、ポップスやスタジオのオーケストラに必要なさまざまな弦楽器セクションをすばやく追加できるようになりました。

スラー

区切りをまたぐスラー: 浄書オプションの「**スラー (Slurs)**」のページにある「**終端の位置 (Endpoint Positioning)**」のセクションに、新しいオプション「**区切りの両側のスラーの垂直位置を連動させる (Interpolate vertical position of slur either side of break)**」が追加されました。スラーが組段区切りをまたぐとき、組段区切りの前にあるスラー前半の形状は、組段区切りの後のフレーズの輪郭を示唆するものであるのが理想的です。それによりプレイヤーは、そのフレーズが全体として上昇するか下降するか、あらかじめ知ることができます。このオプションをオンにすると、スラーの末尾の音符まで反映させて、前半の右端 (組段区切りの前) と後半の左端 (組段区切りの後) の垂直位置が適切に補間されます。

この新しいオプションは、新規作成されたプロジェクトではオンになりますが、既存のプロジェクトではオフになっています。これは、既存のプロジェクトの外観が予期せぬ形で変更されることを防ぐためです。

譜表をまたぐスラー: 浄書オプションの「**スラー (Slurs)**」のページの「**衝突の回避 (Avoiding Collisions)**」セクションに、新しいオプション「**譜表をまたぐスラーの曲率に、音符が譜表をまたぐ位置を反映させる (Determine curvature of cross-staff slurs using point)**」が追加されました。このオプションは、組段区切りの前後の譜表でスラーをより正確に音符の流れに沿わせることで、組段をまたぐスラーの形状を改善します。このオプションは、作成されたプロジェクトではオンになりますが、既存のプロジェクトではオフになっています。これは、既に位置の微調整を済ませた譜表をまたぐスラーの外観が変わることを防ぐためです。

符尾の向きが混在する音符をつなぐスラー: 浄書オプションの「**スラー (Slurs)**」のページの「**終端の位置 (Endpoint Positioning)**」のセクションに、新しいオプション「**開始位置と終了位置の音符の符尾の向きが逆のスラー (Slurs starting and ending on notes with opposing stem direction)**」が追加されました。このオプションは、以下のような状況で効果を発揮します。



上の例ではスラーが音符の流れにぴったりと沿ってはいません。ここでオプションを「**符尾側の終端を符頭の近くに配置 (Position stem-side endpoint near notehead)**」に設定すると、同じ状況が以下のように変化します。



このような状況は、譜表から別の譜表へとまたがるスラーでも発生します。これは符尾の向きが逆になることが多く、上記の設定が有効になれば、スラーは旋律の流れにより密接に沿うようになります。この新しい機能は、新規作成されたプロジェクトでは初期設定でオンになりますが、既存のプロジェクトではオフになっています。

浄書モードでのスラーの調整: 旧バージョンでは、マウスドラッグや **[Alt]** と方向キーによるナッジを行なうと、スラーの各ハンドルは個別に移動しましたが、**[Alt]** を押しながらスラーのいずれかのエンドポイントをクリックアンドドラッグすると、スラー全体が拡大縮小および回転され、エンドポイントに対するコントロールポイントの位置は保持されていました。

ユーザーからのフィードバックに応じてこれは変更され、マウスドラッグを使用しても、**[Alt]** と方向キーを使用しても、常にエンドポイントと一緒にコントロールポイントが移動するようになりました。つまり、どちらかのエンドポイントをどのように移動しても、対応するコントロールポイントも共に移動します。ただし、コントロールポイントのハンドルを選択してナッジまたはドラッグすると、エンドポイントとは別でコントロールポイントを移動できます。

符鉤付きの音符の符尾側のスラー: 浄書オプションの「スラー (Slurs)」のページにある「**終端の位置 (Endpoint Positioning)**」セクションに、「**符鉤付き符尾からの水平オフセット (Horizontal offset from stem with flag)**」と「**符鉤付き符尾からの垂直オフセット (Vertical offset from stem with flag)**」の2つの新しいオプションが追加され、符尾側に配置されたときのスラーの特殊なオフセット値を指定できるようになりました。このようなスラーは、初期設定で4分音符間または2分音符間の符尾側のスラーに近い形で配置されるようになりました。

スラーとデュレーションのアーティキュレーション: 浄書オプションの「アーティキュレーション (Articulations)」のページにある「スラー (Slurs)」セクションに、新しいオプション「**スラーに対するスタッカート、スタッカティッシモ、テヌートの位置 (Position of staccato, staccatissimo and tenuto relative to slurs)**」が追加されました。このオプションを使用すると、デュレーションのアーティキュレーションをスラーの終端の内側に配置するか外側に配置するかを指定できます。プロパティパネルの「アーティキュレーション (Articulations)」の新しいプロパティ「**スラー終端の内側 (Inside slur endpoint)**」をオンにすると、この設定を音符単位で上書きすることもできます。

初期設定のスラーのデザイン: スラーの浄書オプションの初期設定が微調整され、肩がやや目立たないやや薄めのスラーが作成されるようになりました。

符尾 **PRO** のみ

符尾を横切るヘアピン: 浄書オプションの「音符 (Notes)」のページにある「符尾 (Stem)」セクションに、新しいオプション「符尾の背景を塗りつぶす幅: n スペース (Erase background behind stem with erasure of width: n spaces)」が追加されました。これをオンにすると、符尾を横切るヘアピンは 2 つに分かれ、ヘアピンと符尾のほぼ直角に交わる線にわずかな隙間を生じるようになります。

テキスト

テキストを 1 つのレイアウトでのみ表示: テキストによる指示を演奏者のパート譜にのみ表示し、指揮者のスコアには表示しないことが必要な場合があります。これは、テキストアイテムを選択し、プロパティパネルの「テキスト (Text)」のグループにある新しいプロパティ「非表示 (Hide)」をオンにすることで実現できるようになりました。テキストアイテムは現在のレイアウトでは非表示になりますが、他のすべてのレイアウトでは表示されたままになります。

音部記号のトークン: 一般的なト音記号、ヘ音記号およびハ音記号をテキストアイテムに表示するために、{@gClef@}、{@fClef@}、および {@cClef@} のトークンを使用できるようになりました。これはテキスト編集時に右クリックメニューを使用して、「音楽記号 (Music Symbols)」のサブメニューから選択しても挿入できます。

拍子記号 PROのみ

拍子記号を横切るタイ: 浄書オプションの「拍子記号 (Time Signatures)」のページにある「デザイン (Design)」セクションに、新しいオプション「譜表内の拍子記号の背景を塗りつぶす幅: n スペース (Erase background behind time signature inside staff with erasure of width: n spaces)」が追加されました。これをオンにすると、タイの曲線によって拍子記号の数字が隠されないように、拍子記号と交差するタイが 2 つに分割されます。

連符

ポップオーバーの構文: 連符のポップオーバーに入力する比率の 2 つの数字を区切る際、コロンの代わりにスペースを使用できます。これはキーボードでコロンが入力しにくい一部の言語を使用している場合に便利です。

ユーザーインターフェース

更新情報のガイドツアー: Dorico 3.5 を初めて実行するとき、旧バージョンから更新されたことが検出された場合、設定モード、記譜モード、浄書モードおよび再生モードに初めてアクセスするとき簡単なガイドツアーが表示され、このバージョンの Dorico の新機能と改善点をいくつか紹介します。「ヘルプ (Help)」▶「更新情報ツアー (What's New Tour)」を選択すると、任意のモードのガイドツアーをもう一度確認できます。

オプションのダイアログ: Dorico の 5 つのメインオプションのダイアログ (レイアウトオプション、記譜オプション、浄書オプション、再生オプション、音符入力オプション、および

環境設定) はすべて、フィルタリングと検索に対応するようになりました。

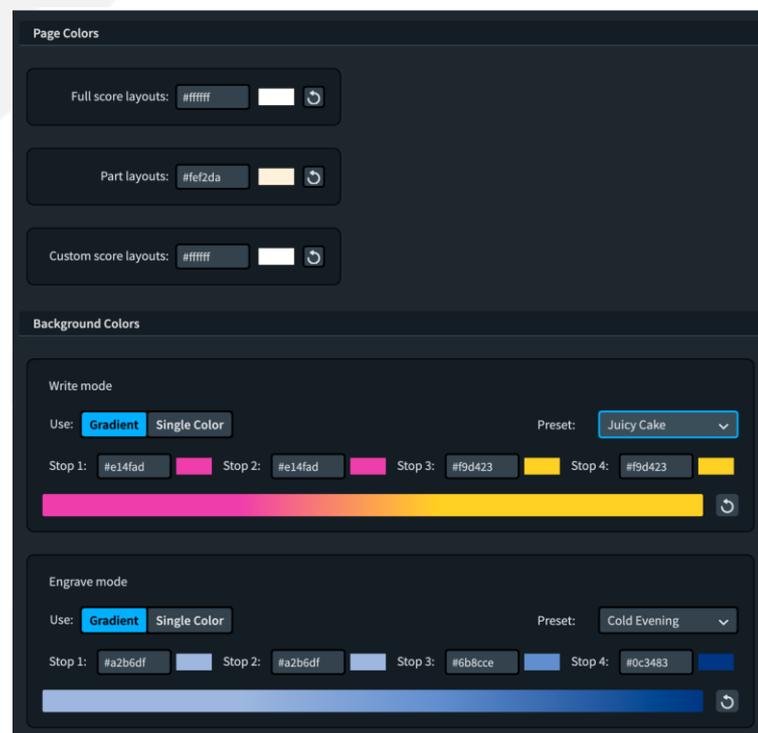
各ダイアログの左上角にはフィルター編集ボックスがあります。フィルターボックスにフォーカスを移すには、**[Ctrl]+[L]** (Windows) または **[Command]+[L]** (Mac) を押しします。

フィルターに任意の文字を入力すると、ページの名前またはページのセクションの名前とのマッチにより即座にリストが絞り込まれます。これにより所要のページまたはセクションをすばやく見つけることができます。特に 50 ページを超える浄書オプションでは便利です。

目的のページを見つけた後は、**[Tab]** キーを押してフォーカスをフィルター編集ボックスから離して、**[Ctrl]+[F]** (Windows) または **[Command]+[F]** (Mac) を押すとダイアログ上部に検索バーが表示されます。そこに検索語を入力すると、ページ内の検索を行なえます。検索バーにはマッチ数が表示され、1 つめのマッチに即座に移動します。次の結果に移動するには **[Ctrl]+[G]** (Windows) または **[Command]+[G]** (Mac) を、前の結果に移動するには **[Ctrl]+[Shift]+[G]** (Windows) または **[Shift]+[Command]+[G]** (Mac) を押しします。検索結果はそれぞれテキストの背景色の変更により強調表示されます。検索バーを閉じるには **[Esc]** を押しします。

オプションダイアログ内の検索に使用するキーコマンドを変更する場合は、「環境設定 (Preferences)」の「キーボードショートカット (Key Commands)」のページで、コマンド一覧の「オプションダイアログ (Options Dialogs)」のカテゴリーで編集できます。

背景色: 環境設定の「全般 (General)」のページに新しいオプションが追加され、フルスコア、パート、カスタムスコアの各レイアウトにカスタムのページ背景色を設定できるようになりました。また記譜モードと浄書モードには、カスタムの背景グラデーションを使用できるようになりました。



「プリセット (Preset)」メニューから、デザイナー Dima Braven 氏による WebGradients コレクションから取られた、さまざまな趣ある名前のグラデーションを選択するか、オリジナルのグラデーションを設定します。いずれかの色の見本をクリックしてカラーピッカーを表示し新しいカラーを選択するか、リセット矢印をクリックしてカラーを工場出荷時のデフォルトに戻します。

背景にグラデーションではなく単色を使用する場合は、「単色 (Single Color)」をオンにします。これにより、「ストップ 1 (Stop 1)」の入力行と色の見本以外は無効になり、そこで設定した色が背景全体に使用されます。

ライブラリーエディター: 浄書メニューのいくつかのダイアログ (パラグラフスタイル、文字スタイル、演奏技法、符頭セット、音楽記号、コードダイアグラム、ラインエディターなど) では、アクションバーの星形アイコン (☆) をクリックすることで選択した項目をデフォルトとして保存し、今後のプロジェクトで使用できます。どのアイテムがデフォルトとして保存されているか分かりやすくするために、保存されたアイテムの星は塗りつぶされて (★) 表示されます。保存したアイテムをデフォルトから削除するには、星型アイコンをもう一度クリックします。アイコンは白抜き表示に戻ります。

ビューの移動: 選択範囲やその他の編集内容の変更に応じてビューを移動する方法に、多くの改良が加えられました。

- ギャレービューとページビューのいずれであっても、左右の移動時に選択したアイテムが離れた位置に表示されている場合、常にアイテムが視野に入る十分な距離をビューが移動するようになりました。
- ギャレービューで移動する場合、現在の選択範囲が現在表示しているフローとは異なるフローにある場合、ビューは常に他のフローの選択範囲が視野に入る位置まで移動するようになりました。
- 選択したアイテムの一部だけでもビューに入っている場合、それが画面の端ぎりぎりであっても、ビューはそのアイテムに向かって移動しなくなりました。旧バージョンでは、選択したアイテムが端に近い場合、アイテムを中央に寄せるようにビューが移動していました。
- 「編集 (Edit)」▶「フローの最後まで選択 (Select to End of Flow)」を選択した場合など、複数のページにまたがる大きな選択を行なった際に、選択結果のどの部分でも表示されている場合は、ビューはまったく移動しなくなりました。
- たとえば複数小節の内容を繰り返すなどして選択範囲がページ区切りをまたいだ場合、常にビューが移動して選択範囲の一部を表示するようになりました。旧バージョンでは、選択範囲が現在のページの終わり以降まで伸ばされた場合、選択範囲を表示するためにビューが移動することはありませんでした。
- 「表示 (View)」▶「ページ (Pages)」▶「単一ページ (垂直) (Single Pages Vertically)」または「見開き (垂直) (Spreads Vertically)」が選択されているとき、[Page Up]/[Page Down] キーによるビューの上下移動が正常に行なわれるようになりました。

さらに、最初のページの左および最後のページの右に許容される背景の幅が縮小されました。これにより、楽譜を左右に限界までスクロールしても、ページの端がビューの端から離れてしまうことがなくなりました。

記譜モードでの移動: 記譜モードで左右に移動するとき、スラーが選択されている状態で移動先にこれ以上スラーがない場合は、移動方向に応じて前または次の音符か休符に向かって選択が移動します。これにより、スラーを入力した後に [→] を押すと次の音符に移動できます。ただし、その位置の後にスラーが入力されていない場合に限りです。

記譜モードで和音全体を選択している場合、[↓] を押すと和音の一番上の音を選択されたままになり、[↑] を押すと和音の一番下の音を選択されたままになります。これにより、ピッチを変更するために和音の個々の構成音を選択するのが容易になります。

音符入力ツールボックス: ピッチをデュレーション入力の前に指定する機能が追加され、記譜モードの音符入力ツールボックスが再編成されました。常に有効になっている 4 つのツール (「選択 (Select)」、「ピッチをデュレーションの前に指定 (Pitch Before Duration)」、「和音を入力 (Chord Input)」、「挿入 (Insert)」) は、パネルの上部に表示されるようになりました。ツールボックスの残りの 8 つのツール、そして音符パネルの「音符のデュレーション (Note Duration)」ボタン、「臨時記号 (Accidental)」ボタンおよび「アーティキュレーション (Articulations)」ボタンは、現在の状態 (キュレットが表示されているか、アイテムが選択されているか、マウス入力があるか) から判断して、有効化に意味がある場合にのみ有効化されます。



小節の追加: 拍子記号を追加する前に [Shift]+[B] で開くポップオーバーを使用して小節を追加しようとする、拍子記号を追加するか、かわりに「+12q」などの構文を使用してデュレーションを追加するよう求めるメッセージが表示されます。同様に、拍子を追加する前に「小節と小節線 (Bars and Barlines)」パネルの「小節を挿入 (Insert Bars)」ボタンを使用して小節を追加しようとする、拍子記号を追加するよう求めるメッセージが表示されます。

キーボードショートカット: 環境設定の「キーボードショートカット (Key Commands)」のページにある以下のカテゴリで、以下の機能にキーボードショートカットを割り当てることができるようになりました。

- 「音符の入力 (Note Input)」▶ 「マウス入力を無効化 (Disable Mouse Input)」、または音符入力ツールボックスの「選択 (Select)」ツールとして知られる機能。
- 「編集 (Edit)」▶ 「符尾 (Stem)」▶ 「連桁を強制的に中央に配置 (Force Centered Beam)」および「連桁の中央配置をリセット (Reset Centered Beam)」の機能。
- 「浄書 (Engrave)」▶ 「符頭セット (Notehead Set)」を選択すると、工場出荷時設定のライブラリーで定義されている符頭セットと、新規作成プロジェクトの

デフォルトとして保存された符頭セットのリストが表示されるようになりました。

長さのスピンドボックス: 数値コントロールに表示値を増減させる上下のパドルが付いたものは、スピンドボックスと呼ばれます。プロパティパネルおよび各種オプションのダイアログで長さ (通常はスペース) を表示するために使用するスピンドボックスでは、値に簡単な演算処理を実行できるようになりました。以下に例を挙げます。

- 現在の値に 2 を足すには、スピンドボックスに「**+2**」と入力します。
- 現在の値から 3.5 を引くには、スピンドボックスに「**-3.5**」と入力します。
- 現在の値に 1.5 を掛けるには、スピンドボックスに「***1.5**」と入力します。
- 現在の値を 2 で割るには、スピンドボックスに「**/2**」と入力します。

上下のパドルの動作も変更され、1 つまたは複数の修飾キーを押しながらパドルをクリックすると、値の増減が以下の量に変化します。

- 修飾キーを押さずにクリック: 1/8 スペース
- **[Ctrl]+[Shift]** (Windows) または **[Shift]+[Command]** (Mac) を押しながらクリック: 1/32 スペース
- **[Shift]** を押しながらクリック: 1/2 スペース
- **[Ctrl]** を押しながらクリック: 1 スペース

簡易印刷プレビュー: 印刷モードに切り替えることなく、印刷またはグラフィックへの書き出しとまったく同じ状態の楽譜を確認したい場合は、「¥ (\)」（バックスラッシュ、Windows の場合）または「`」（バッククォート、Mac の場合）を押し続けると、ページ余白、フレームの枠線、ガイド、システムトラック、小節番号、声部カラー、範囲外の音符など、印刷されないアイテムすべてを非表示にできます。キーを押している間、すべての印刷対象のアイテムは実際に印刷される色 (通常は黒) で表示され、印刷対象ではないすべてのアイテムが非表示になります。キーを放すと、印刷対象ではないすべてのアイテムの表示がキーを押す前の状態に復帰します。

ダイアログのサイズと位置: アプリケーションの起動から終了までは、すべてのダイアログのサイズと位置が記録されるようになりました。再度表示させる際には、すべてのダイアログが前回使用した位置に復帰します。アプリケーションを終了して再起動すると、サイズと位置の記録はリセットされます。

診断レポート: 「ヘルプ (Help)」 ▶ 「**診断レポートの作成 (Create Diagnostic Report)**」を選択して、テクニカルサポートまたはフォーラムに送信するためのログのアーカイブを作成すると、アーカイブの場所を伝えるメッセージが表示されるようになりました。メッセージを確認すると、その場所のフォルダーが Explorer (Windows) または Finder (Mac) で開きます。アーカイブ自体のファイル名は、常に「**Dorico Diagnostics.zip**」です。

パフォーマンス

フローの数が多プロジェクト: フローの数が多プロジェクトのレイアウトを開く際の処

理が高速になりました。これは各フローの処理にマルチスレッドを使用するようになったためです。

演奏技法: プロジェクトに新しく演奏技法を追加する処理が、従来より大幅に高速化されました。



Issues resolved

Component	Issue
<i>Arpeggio signs</i>	When using the Place items with the mouse preference, clicking on a note in a down-stem voice to create arpeggio sign (or a vertical line) now works as expected.
<i>Articulations</i>	When using Petaluma and allowing accent articulations to appear inside the staff, accents are now correctly positioned one whole space away from the outermost notehead, not in the adjacent space.
<i>Barlines</i>	If the option to show a double barline before a coda is set, but the option to show a double barline before a start repeat barline is not set, the double barline before a coda coinciding with a start repeat barline no longer draws incorrectly.
<i>Beams</i>	Editing music in 3/8 no longer sometimes causes secondary beam groups to change unexpectedly.
<i>Beams</i>	Setting Split secondary beam on a note no longer influences the automatic calculation of secondary beam groupings, so manually setting a secondary beam break will not otherwise influence grouping.
<i>Beams</i>	Fixed beam corners in cases where a partial beam occurs at the beginning or end of a wider beam group on an inner beam line further out.
<i>Beams</i>	The stem direction calculation for beams with odd numbers of notes and an equal number both above and below the staff mid-line now correctly accounts for the side with notes furthest from the mid-line.
<i>Beams</i>	When setting single-note tremolos using the panel in Write mode, it no longer causes manual beam breaks to be removed.
<i>Brackets and braces</i>	In the various orchestral templates, the option Bracketed groups with only one instrument is now set to Use bracket by default.
<i>Brackets and braces</i>	Dorico will now correctly group staff labels for an uncondensed staff adjacent to a condensed staff.
<i>Chord diagrams</i>	When ordering alternative chord shapes for a particular chord, Dorico no longer prefers shapes that include barres above those that do not.
<i>Chord diagrams</i>	Changing the tuning for chord diagrams no longer sometimes causes existing chord diagrams in the flow to draw as empty grids.
<i>Chord symbols</i>	Under some circumstances, Dorico could crash when attempting to add an imported graphic to a chord symbol; this problem is now fixed.
<i>Chord symbols</i>	Under some circumstances, moving a chord symbol in Engrave mode could cause items elsewhere to move unexpectedly. This problem has now been fixed.
<i>Chord symbols</i>	The Appearance of major triads option for chord symbols now only applies for simple triads; for chord symbols with higher intervals and alterations, the option has no effect.
<i>Clef</i>	Various problems with clef changes in divisi unison passages have been fixed.
<i>Clefs</i>	Typing f3 into the Shift+C popover now creates an F clef on the middle line of the staff, as it should.
<i>Clefs</i>	Dorico no longer shows a redundant clef at an instrument change if the clef for the new instrument is the same in the transposed part layout but different in the concert score layout.

Component	Issue
<i>Comments</i>	Dorico will no longer crash when attempting to generate initials for the comment author from a UTF-32 username.
<i>Comments</i>	Selecting a comment in the Comments panel now more reliably brings the comment into view.
<i>Dynamics</i>	Under some circumstances, moving a dynamic in Engrave mode could cause items elsewhere to move unexpectedly. This problem has now been fixed.
<i>Dynamics</i>	Increasing or decreasing the intensity of an immediate dynamic hidden by way of Hide dynamic intensity now updates the text of the signpost immediately.
<i>Dynamics</i>	A <i>mesa di voce</i> hairpin that stops at the barline no longer has a larger than specified gap between the two opposing hairpin segments.
<i>Filters</i>	When using the Edit ► Filter ► Note in Chords filters, if a chord contains an exact unison, only one of the unison noteheads will now be selected.
<i>Grace notes</i>	Selecting multiple grace notes at the same position and hitting T to tie them to the following rhythmic note now correctly ties all the selected grace notes, rather than only the top one.
<i>Guitar notation</i>	The horizontal position of the right-hand of a guitar bend starting on a grace note and ending on a rhythmic note has been improved.
<i>Guitar notation</i>	Typing Ctrl+left/right to navigate to the start of the next or previous bar in tablature no longer causes a crash.
<i>Guitar notation</i>	Clicking Export Tuning in the Edit Strings and Tunings dialog no longer causes the file chooser to appear twice in succession.
<i>Harp pedalling</i>	When copying and pasting a harp pedal change to the same position as an existing change, the pasted harp pedal change will overwrite the existing one, even if it is attached to the other staff.
<i>Instrument types</i>	The transposition of the handbells instrument has been corrected. Handbells sound one octave higher than written.
<i>Instrument types</i>	The banjo and tenor banjo instruments now have the correct octave transposition.
<i>Key signatures</i>	When editing a custom key signature, it is no longer possible to attempt to add more accidentals to the key signature when the maximum number of accidentals has already been reached.
<i>Key signatures</i>	A problem whereby cancelling the changes made in the Edit Key Signature dialog would nevertheless persist despite have been cancelled has been resolved.
<i>Key signatures</i>	The input string for an open or atonal key signature is now parsed case-insensitively.
<i>Lines</i>	Note-attached horizontal lines are now correctly duplicated when duplicating a flow.
<i>Lines</i>	Improvements to the editing horizontal lines whose ends are note-attached to prevent their duration from becoming negative when moving their start position.
<i>Lines</i>	When importing one or more flows from another project, horizontal and vertical lines from the source flow are now correctly imported.

Component	Issue
<i>Localization</i>	Dorico's user interface is now always shown in the Noto Sans JP font family, instead of allowing the operating system to choose the font automatically.
<i>Lyrics</i>	Adjusting the vertical position of a line of lyrics on a system that also contains material cued from another instrument now works correctly.
<i>Lyrics</i>	It is now possible to nudge multiple lyrics with the same line number but belonging to different voices vertically in Engrave mode.
<i>Lyrics</i>	Soft or discretionary hyphens are now filtered out from lyrics that are pasted into Dorico.
<i>Lyrics</i>	Moving a selected lyric with Alt+←/→ , or pasting it, to a position that contains lyrics in other lines no longer causes all other lyrics at that position to be overwritten.
<i>Lyrics</i>	Lyric verse numbers are now correctly aligned with the line of lyrics to which they correspond, even if the verse numbers are drawn at a smaller size.
<i>Multi-bar rests</i>	When a multi-bar rest starts with a special barline, the width and positioning of the H-bar now takes the width of the special barline into account.
<i>MusicXML export</i>	Players are no longer incorrectly omitted from exported MusicXML files if the current layout does not include all players.
<i>MusicXML export</i>	When a voice ends in the middle of a tuplet, the resulting exported MusicXML now includes the necessary hidden rests to ensure the output is valid.
<i>MusicXML import</i>	Rehearsal marks such as F and P in MusicXML files are no longer incorrectly also imported as dynamics.
<i>MusicXML import</i>	Opening a MusicXML file that reports a validation error when another project is already open no longer incorrectly causes the other project window to receive the focus after you dismiss the validation error.
<i>Note input</i>	When copying and pasting a selection made from the system track, Dorico no longer pastes break events that do not apply to the current layout.
<i>Note input</i>	Copying and pasting a playing technique or text item to the same rhythmic position as an existing item of the same type no longer overwrites the existing item.
<i>Notes</i>	The position of rhythm dots on long and maxima notes on staff lines has been corrected.
<i>Page layout</i>	When using Make into System on a range that starts with a frame break, if the initial frame break has the Wait for next frame break property set, that property value is now correctly retained.
<i>Page layout</i>	It is once again possible to adjust the distance between the individual lines of a percussion grid when editing staff spacing in Engrave mode.
<i>Percussion</i>	When exporting a percussion kit, all dependent notehead sets and playing techniques are now correctly included.
<i>Percussion</i>	MIDI note 32 in the Yamaha XG percussion map (used in the default HSSE playback configurations) is now correctly defined as stick click (two drum sticks clicking together), not cross stick.
<i>Percussion</i>	Mark tree now plays back with a more suitable sound in the default HSSE playback configurations.

Component	Issue
Percussion	When moving a note up or down in a percussion kit using either the five-line staff or grid presentation, Dorico no longer loses track of any tuplets that may be active.
Percussion	Under rare circumstances, adding a new percussion instrument to an existing percussion kit could cause Dorico to crash; this has now been fixed.
Performance	Under rare circumstances, it could be impossible to start note input by double-clicking in projects with many flows using flow headings; this has now been fixed.
Play mode	Dragging and dropping MIDI data from Cubase into Play mode into a Dorico project with no time signature now works correctly
Playback	If Dorico needs to transpose by one or more octaves to play a playing technique correctly, it now checks the octave of the requested combination, not only the Natural playing technique.
Playback	The Suspend audio engine when in background preference has been removed, since it caused more problems than it solved.
Playback	Under certain circumstances, slurs starting and ending within a run of grace notes would not cause the legato playback playing technique to be removed at the end of the slur; this has now been fixed.
Playback	The playback of glissandos on notes whose start positions are affected by swing has been corrected.
Playback	Under certain circumstances, removing a tie from a note with a single-stem tremolo would not cause playback to reflect the tremolo until the project was reopened; this problem has now been fixed.
Playback	Events in the dynamics lane no longer prevent playback of automatic dynamics following a repeat.
Playback	<i>Messa di voce</i> and <i>sforzando</i> dynamics now play correctly following a repeat.
Playing techniques	If you use an imported graphic in a playing technique appearance, editing that playing technique a second time will no longer lose track of the imported graphic.
Repeat markers	The vertical positioning of repeat count text at the start of successive systems has been improved.
Selections	With a single note in a chord selected, Select More now once again selects all of the remaining notes in the chord.
Selections	Breath marks are now included in block selections, i.e. when you click in a blank spot in a bar to select its contents.
Setup mode	The order of the instruments in the Big Band brass ensemble has been corrected, with saxophones coming before trumpets and trombones.
Slurs	The Maximum angle for slurs option now applies both to slurs that slant upwards and downwards; previously it only applied for upwards-slanting slurs, resulting in asymmetry in some situations.
Tablature	Lyric hyphens and extender lines are no longer incorrectly shown on tablature if lyrics are shown on the associated regular staff.
Tempo	It is now possible to specify a maximum of four rhythm dots for a metronome mark in the Shift+T popover.

Component	Issue
<i>Text</i>	The baseline for the Regular and Italic weights of Academico was inconsistent; this is now fixed.
<i>Time signatures</i>	If you replace a barline in the middle of an aggregate time signature, the overridden barline will now be correctly preserved when reopening the project.
<i>Time signatures</i>	Changing the Separator property for an interchangeable time signature from - to = now immediately updates the score.
<i>Tonality systems</i>	When exporting a tonality system, Dorico now includes any required custom font styles and imported graphics to ensure custom accidentals and key signatures appear correctly when imported elsewhere.
<i>User interface</i>	When you use a pinch gesture to zoom in or out in a project window with a vertical or horizontal split, Dorico now zooms the view under the mouse pointer, rather than the one that is currently in focus.
<i>User interface</i>	When switching layout in the current tab and switching to a layout that has previously been open in the current session, the last viewport position of the layout is now correctly restored.
<i>User interface</i>	When applying changes in the Project Info dialog, Dorico no longer sometimes incorrectly loses the selection in the list of flows.
<i>User interface</i>	Under some circumstances, saving the project immediately after undoing an action could cause the view to jump when the save completes; this problem has now been fixed.
<i>User interface</i>	The right-hand options panel in Print mode is now wider when running Dorico in French, so that the translated text fits within the panel without scrolling.
<i>User interface</i>	The Edit ► Chord Diagrams submenu is now also included in the right-click context menu.
<i>User interface</i>	When a modeless dialog, such as Project Info or any of the options dialogs, is open when the user changes the name of the project using Save As , the name shown in the dialog title bar now updates.
<i>User interface</i>	Typing Tab after typing a value into a spin box to move focus to the next column in the Actions table in Play ► Expression Maps now correctly remembers the value you typed.
<i>User interface</i>	The Custom spacing ratio control in the Note Spacing Change dialog now behaves the same way as the corresponding control on the Note Spacing page of Layout Options.

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、[ナレッジベー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、Soft-eLicenser 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](#)。