# **DORICO** 5

# **Version History**

May 2023 Steinberg Media Technologies GmbH





2023 年5 月 23 日

### 新機能

### スペーステンプレートとステージテンプレート

Dorico 5 では、プレーヤーをステージに配置し、そのステージを自然な残響のある空間に配置することで、再生するサウンドを造形し、説得力のある演奏を実現することを支援する新機能が追加されました。

オーケストラのサウンドライブラリーは、スタジオやホールで演奏者が普段の演奏位置 に着席し、さまざまなマイクポジションで録音することで、自然なステレオ音場とバラン スのとれたサウンドを実現するものが増えています。また、オンマイクではなくツリーマ イクやホールマイクを使うと、ライブラリーが録音された空間を強く感じることができます。

このアプローチでは、レコーディングエンジニアがすべての作業を代行してくれるため、 説得力のあるアンサンブルサウンドが容易に得られます。このアプローチの欠点は、も し何か違うものが必要な場合、それを実現するのは余計に大変な作業になることです。

Dorico Pro に同梱されているオーケストラ音源「HALion Symphonic Orchestra」をは じめとするいくつかのオーケストラ音源は、オンマイクを使用し、すべてのインストゥルメ ントをステレオ音場の中心に近づけるという、よりニュートラルな方法で録音されていま す。

この方法であれば、サウンドをどのステレオ位置でも使いやすく、残響レベルの変更も 試しやすいので、自由度が高くなります。しかし、仮想のステージ上で各インストゥルメ ントの配置を離すことや、サウンドに特定の特徴を与えるための適切なエフェクトをか けるといった、一定の作業が必要になることも事実です。

録音したホールやスタジオが異なり、マイク構成も異なる別々のライブラリーからのパッチをミックスする場合は、さらに複雑なことになります。

経験豊富なサウンドエンジニアであれば、これらの難題に対応するスキルがあります。 Dorico のミキサーは、最大 8 つの Send チャンネルを作成できるなど柔軟性が向上し ており、経験豊富なユーザーがより効率的に目的の結果を達成できるように設計され ています。

しかし作曲者や編曲者の多くには、そのような形でミキシングやサウンド成形を行なう ことの経験がほとんどありません。そのようなユーザーにとって、Doricoの新機能であ るスペーステンプレートとステージテンプレートは、説得力のあるアンサンブルをより迅 速かつ簡単に実現するための力になるでしょう。

# Steinberg 🕞

これらの新機能は、Vienna Symphonic Library の MIR のように、特定のホールでの 楽器の配置を正確に再現するために設計された専用ソフトウェアに代わるものではあ りませんが、Dorico に付属する高品質のエフェクトプラグインをより便利に活用する方 法を提供します。各種アンサンブルには最適な設定が自動的に適用されることにより、 工場出荷時に設定されているサウンドのみ使用した場合であっても、Dorico が再生す るサウンドの深みに即時にプラスの影響を与えます。

ステージテンプレート: ステージテンプレートは、仮想のステージ上のプレーヤーの位置を定 義するものです。真上からステージを見下ろした場合を想定して、ステージの前方が下、 ステージの後方が上になります。プレーヤーはこの空間のどこにでも配置できます。左 から右への水平位置の変化はステレオパンの値に変換され、近くから遠くへの垂直位 置の変化は Send チャンネルの値に変換されます。通常、対応するスペーステンプレ ートには 2 つの Send チャンネルが定義され、1 つは残響の少ない近くの楽器用、1 つ は残響の多い遠くの楽器用になります。

ステージテンプレートは、インストゥルメントファミリー全体をステージ上の1か所に配置 するような非常に粗いものから、個々のインストゥルメントだけでなく、同じインストゥル メントの複数のプレーヤー、たとえば2つのバイオリンセクションや、4人のホーンプレ ーヤーを別々に配置するような、非常に細かいものまで定義できます。

ステージテンプレートを適用: 出荷時のテンプレートのうちどれかから新規プロジェクトを開 始すると、デフォルトのステージテンプレートのうちいずれかが自動的に適用されます。 現在のステージテンプレートを再適用 (ライブステージ上のプレーヤー位置の調整結果 はリセットされます)、または別のステージテンプレートを適用するには、「再生 (Play)」 ▶「ステージテンプレート (Stage Template)」を選択します。

• • •	Apply Stage Temp	ate		
	Name			
Chamber Strings			ler.	1
Chamber Woodwinds			le le	1
Choir			le le	1
Concert Band			le le	
Default				
Orchestra			le:	
Piano Trio				
Saxophone Quartet			le:	1
Small Jazz			le:	1
+ 🗊 🖌 🖬	Export	Import		Î
			Apply and Close	Close
_	_			

### Steinberg 🕞

プロジェクトに適用するテンプレートを選択し、「適用して閉じる (Apply and Close)」を クリックします。

出荷時のテンプレートはダイアログに工場のアイコンで表示されます。出荷時のテンプ レートは編集できません。ただし、「ステージテンプレートを複製 (Duplicate Stage Template)」をクリックすると、出荷時のテンプレートに基づく新しいステージテンプレー トを作成できます。

ライブステージ: 現在のステージテンプレートの効果を確認するには、 下ゾーンまたは独立したミキサーウィンドウ内のミキサーツールバーで 🤷 をクリックして、 ライブステージウィンドウを開きます。



通常、プロジェクトのすべてのインストゥルメントがライブステージに表示されます。ただし、以下の場合はインストゥルメントが表示されません。

- インストゥルメントに使用されるエクスプレッションマップまたはパーカッションマップでスペーステンプレートを使用しないよう指定されている場合(音源の位置が予め設定されているため)
- インストゥルメントがバーチャルインストゥルメントではなく MIDI デバイスで演奏 されている場合

ステレオ音場内のインストゥルメントを移動するには、インストゥルメントをクリックしたま ま希望の位置までドラッグします。マウスボタンを放すと、新しい位置に応じたパンと Send 量がミキサー上のインストゥルメントの出力に適用されます。

「**拡大 (Expand)」**(
) または「縮小 (Contract)」(
) ボタンをクリックすると、すべてのインストゥルメントのステレオ音場全体を一度に拡大または縮小できます。

ライブステージからステージテンプレートを作成:オリジナルのステージテンプレートを作成 するには、既存のプロジェクトから始めるのが自然な方法です。そうすることで、各イン ストゥルメントのステージ上の配置による効果を自身の耳で確かめられます。現在のラ

イブステージの設定を今後も使用できるようにステージテンプレートとして保存する場合は、「新規ステージテンプレートとして保存 (Save as new Stage Template)」をクリックして「ステージテンプレートを編集 (Edit Stage Template)」ダイアログを開きます (下記参照)。

ステージテンプレートを編集: ステージテンプレートを編集するには、「再生 (Play)」▶「ステ ージテンプレート (Stage Template)」を選択し、編集するステージテンプレートを選ん で「編集 (Edit)」をクリックします。編集するステージテンプレートが出荷時の初期設定 である場合は、まず「ステージテンプレートを複製 (Duplicate Stage Template)」をク リックします。



「ステージテンプレートを編集 (Edit Stage Template)」はライブステージと似ています が、インストゥルメントやインストゥルメントファミリー全体の位置を、現在のプロジェクト に存在するかどうかに関係なく定義できる点で異なります。

インストゥルメントファミリーは、個々のインストゥルメントより大きなサイズでステージ上に表示されます。各ファミリーは色分けされ、同じファミリーに属するインストゥルメントは同じ色で表示されます。

ステージテンプレートにインストゥルメントファミリーを追加するには、ダイアログ左側の ツリービューから最上位のアイテムをクリックしてステージ上にドラッグします。個別の インストゥルメントを追加するには、ツリービューを展開して目的のインストゥルメントを 探し(または検索ボックスにインストゥルメント名を入力してリストをフィルターして)、ステ ージ上にドラッグします。または、ツリービューでファミリーまたはインストゥルメントを選 択して、アクションバーの「追加 (Add)」ボタンをクリックすると、ステージ中央にインスト ゥルメントが配置されます。

ファミリーやインストゥルメントは、ステージ上でドラッグして位置を変更することや、アクションバーの「削除 (Delete)」ボタンをクリックしてステージから削除することができます。 ステージがいっぱいになってきたら、インストゥルメント名やファミリー名の表示/非表示

を切り替えると便利かもしれません。これはステージ上部のスイッチで切り替えられま す。ステージ上のアイテムは、名前が表示されていない場合は選択やドラッグができな いため、位置を変更できません。

同じ種類のインストゥルメントをステージに追加していくと、それぞれに番号が振られま す。また、アクションバーの「ソリスト (Soloist)」ボタンをクリックすると、同じ種類のイン ストゥルメントの中で 1 つだけソリストに設定でき、そのステージ上の配置を指定できま す。

また、インストゥルメントのグループを作成し、各グループを個別に配置することもでき ます。たとえば二部合唱の曲で、一方の合唱団をステージの左側に、もう一方の合唱 団を右側に配置する場合などに使用できます。ステージテンプレートで定義したグルー プは、設定モードでプレーヤーをグループ分けする際に適宜使用されます。

プロジェクトに追加したインストゥルメントの位置決めが現在のステージテンプレートに 従って行なわれる場合、以下の優先順位が適用されます。

- まず、対応する番号付きのインストゥルメントがある場合、それが使用されます。
- 次に、グループに属する番号のないインストゥルメントがある場合、それが使用 されます。
- 最後に、グループに属する適切なインストゥルメントファミリーがある場合、それ が使用されます。

これらのルールは、まずインストゥルメントのグループ (定義されている場合) に適用さ れ、次にグループ化されていないインストゥルメントに適用されます。設定モードでソリ ストに指定されているインストゥルメントがある場合、該当するソリストインストゥルメント が優先的にステージ上に配置された後で、上記の優先順位に戻ります。

スペーステンプレート: スペーステンプレートは、任意のステージを配置できる仮想の部屋を 定義するものです。簡単に言うと、スペーステンプレートとは、プリセットされた Send チ ャンネルを 1 つ以上ミキサーに定義するとともに、ステージ上の各インストゥルメントに 使用されるパンと Send 量の最小値と最大値のセットを定義するものです。ステージ前 方と後方のインストゥルメントで異なる Send チャンネル (前方用に「ニアセンド (Near Send)」、後方用に「ファーセンド (Far Send)」)を定義することも、両者に同じチャンネ ルを使用することもできます。(初期設定のスペーステンプレートでは、システムリソー ス節約のため、Send チャンネル 1 つにリバーブプラグイン 1 つの構成が使用されてい ます。)

ライブステージでインストゥルメントを移動させると、スペーステンプレートに定義された 値に従い、そのインストゥルメントの出力に関するミキサー設定が調整されます。左右 の水平移動では、その出力のパンが調整されます。左右のパンそれぞれに使用できる 最大値は、スペーステンプレートによって指定されます。

近くから遠くへの垂直移動では、その出力の Send 値が調整されます。「ニアセンド (Near Send)」と「ファーセンド (Far Send)」の両方に同じ Send チャンネルを設定した 場合、ステージの前後にインストゥルメントを移動させると、Send 量は単純に「ニアセン ド (Near Send)」の値と「ファーセンド (Far Send)」の値の間で調整されます。「ニアセ

# Steinberg 🕞

ンド (Near Send)」と「ファーセンド (Far Send)」に異なる Send チャンネルを設定した 場合、2 つの Send は指定値とゼロの間で調整され、両者の Send 量がクロスフェード する効果が得られます。

出荷時のステージテンプレート: Dorico 5 に、出荷時ステージテンプレートの一式 (「男声四 重唱 (Barbershop Quartet)」、「ビッグバンド (Big Band)」、「ブラスバンド (Brass Band)」、「室内金管楽 (Chamber Brass)」、「室内弦楽 (Chamber Strings)」、「室内 木管楽 (Chamber Woodwinds)」、「合唱 (Choir)」、「コンサートバンド (Concert Band)」、「オーケストラ (Orchestra)」、「ピアノトリオ (Piano Trio)」、「サクソフォン四 重奏 (Saxophone Quartet)」、「スモールジャズ (Small Jazz)」) が付属するようにな りました。Hub の「新規作成 (Create New)」ページで作成したプロジェクトには、初期 設定で適切なステージテンプレートが選択されるようになりました。これらのステージテ ンプレートは、いずれも「再生 (Play)」 ▶ 「ステージテンプレート (Stage Template)」か らオリジナルのプロジェクトにも適用できます。

Dorico には、90 以上のインパルスレスポンスが含まれたコンボリューションリバーブの プラグイン「REVerence」が付属し、コンサートホール、教会、大聖堂、ボールルーム、 レコーディングスタジオなどをリアルに表現できます。REVerence を使用して、または お好みのリバーブを使用して、望みどおりのサウンドを響かせる空間を作成できます。

スペーステンプレートを適用: 出荷時のテンプレートのうちどれかから新規プロジェクトを開 始すると、デフォルトのスペーステンプレートのうちいずれかが自動的に適用されます。 現在のスペーステンプレートを再適用 (ライブステージ上のプレーヤー位置の調整結果 はリセットされます)、または別のスペーステンプレートを適用するには、「再生 (Play)」 ▶「スペーステンプレート (Space Template)」を選択します。

	Name	~
Ballroom		let 🖌
Church		let 🖌
Concert Hall		let 🖌
Default		la l
Recording Studio		let 🖌
Scoring Stage		ler 🖌
Ð / 🖬	Export Import	Ŧ
		Apply and Close Close

プロジェクトに適用するテンプレートを選択し、「適用して閉じる (Apply and Close)」を クリックします。

出荷時のテンプレートはダイアログに工場のアイコンで表示されます。出荷時のテンプ

レートは編集できません。ただし、「スペーステンプレートを複製 (Duplicate Space Template)」をクリックすると、出荷時のテンプレートに基づく新しいスペーステンプレートを作成できます。

ライブスペース: ライブスペースウィンドウでは、現在のプロジェクトのパンと Send の最大値 を調整できます。ライブステージウィンドウを開くには、下ゾーンまたは独立したミキサ ーウィンドウ内のミキサーツールバーで 📓 をクリックします。



ライブスペースの設定はシンプルです。「**左パン** (Left Pan)」と「右パン (Right Pan)」 の値は、ライブステージの左右の端に位置するインストゥルメントのパンの最大値を定 義し、「ニアセンド (Near Send)」と「ファーセンド (Far Send)」の値は、ライブステージ の前後の端に位置するインストゥルメントに指定される Send チャンネルと、そのチャン ネルにルーティングされる信号の量を定義します。ステージの 2 次元空間の任意の場 所に配置されたインストゥルメントのパンと Send の値は、必ずこれらの値の間に収ま る値になります。

「代替 Y 位置 (Fallback Y Position)」は、ステージテンプレートで定義されていないインストゥルメントのデフォルトの距離 (垂直位置) を指定し、0 (ステージ前方) と 1 (ステージ後方) の間の値で表現されます。

「クリックリバーブ (Click Reverb)」は、メトロノームクリックのミキサーへの出力に使用 する Send チャンネルを指定します。他のインストゥルメントに使用するのと同じリバー ブ、別個の Send チャンネル、または何も使用しないことから選択できます。

「ニアセンド (Near Send)」と「ファーセンド (Far Send)」は、ミキサーのどの Send チャンネルを使用するかを選択できますが、ライブスペースウィンドウからこれらのチャンネルを直接設定することはできず、ミキサーウィンドウで設定する必要があります。

オリジナルのスペーステンプレートを作成する場合は、まずミキサーの Send チャンネルに使用するプラグインを設定し、ライブスペースウィンドウで設定を行なってから、「ス

# Steinberg

ペーステンプレートとして保存 (Save as Space Template)」をクリックして「スペーステンプレートを編集 (Edit Space Template)」ダイアログを開きます。

- スペーステンプレートを編集: ライブスペースウィンドウからスペーステンプレートを保存する 場合も、「再生 (Play)」▶「スペーステンプレート (Space Template)」ダイアログから 出荷時のスペーステンプレートを複製する場合も、同じく「スペーステンプレートを編集 (Edit Space Template)」ダイアログが表示されます。このダイアログは、ライブスペー スウィンドウと操作方法は同じですが、ダイアログ上部にスペーステンプレート名を指 定するための入力欄が追加されています。
- 複数の Send チャンネル: ミキサーに FX Send チャンネルを最大 8 チャンネルまで追加で きるようになりました。ミキサーウィンドウのツールバーの「FX+」をクリックすると、新し い Send チャンネルが追加されます。「FX-」をクリックすると Send チャンネルが削除さ れますが、削除できるのは右端の Send チャンネルだけなので、右端の Send チャン ネルを選択中のみボタンが有効になります。また、ミキサーの Send チャンネルのフェ ーダーの背景色が変更されています。
- ミキサーのチャンネル名を変更: ミキサーのチャンネル名を変更できるようになりました。下 ゾーンまたは独立したウィンドウ内のミキサーでフェーダーの下にあるチャンネルラベ ルをダブルクリックし、新しい名前を入力して [Return] を押すことで、変更が反映され ます。名前をデフォルトに戻す場合は、エディターの内容を消去して [Return] を押して ください。
- 出荷時のスペーステンプレート: Dorico 5 に、出荷時のスペーステンプレートー式 (「ボール ルーム (Ballroom)」、「教会 (Church)」、「コンサートホール (Concert Hall)」、「レコ ーディングスタジオ (Recording Studio)」、「スコアリングステージ (Scoring Stage)」) が付属するようになりました。Hub の「新規作成 (Create New)」ページで作成したプロ ジェクトには、初期設定で適切なスペーステンプレートが選択されるようになりました。 これらのスペーステンプレートは、いずれも「再生 (Play)」 ▶ 「スペーステンプレート (Space Template)」からオリジナルのプロジェクトにも適用できます。
- 再生テンプレート: 再生テンプレートを書き出す際、スペーステンプレートが指定されている 場合は、書き出される再生テンプレートの一部としてこれも書き出されます。 後ほどその再生テンプレートを読み込むと、スペーステンプレートも一緒に読み込まれ て、「**再生 (Play)」 ▶ 「スペーステンプレート (Space Template)」**に表示されるように なります。
- 複数の Send チャンネル: ミキサーに FX Send チャンネルを最大 8 チャンネルまで追加で きるようになりました。ミキサーウィンドウのツールバーの「FX+」をクリックすると、新し い Send チャンネルが追加されます。「FX-」をクリックすると Send チャンネルが削除さ れますが、削除できるのは右端の Send チャンネルだけなので、右端の Send チャン ネルを選択中のみボタンが有効になります。また、ミキサーの Send チャンネルのフェ ーダーの背景色が変更されています。
- ミキサーのチャンネル名を変更: ミキサーのチャンネル名を変更できるようになりました。下 ゾーンまたは独立したウィンドウ内のミキサーでフェーダーの下にあるチャンネルラベ

### Steinberg

ルをダブルクリックし、新しい名前を入力して [Return] を押すことで、変更が反映され ます。名前をデフォルトに戻す場合は、エディターの内容を消去して [Return] を押して ください。

新規プロジェクト用デフォルトのステージテンプレートとスペーステンプレート:新規プロジェ クトを開始するとき、プロジェクトテンプレートに定義されたステージテンプレートがある 場合はそれが使用されます。ない場合は、環境設定の「再生 (Play)」ページの「デフォ ルトのステージテンプレート (Default stage template)」で指定されているステージテ ンプレートが使用されます。

新規プロジェクトに選択されるスペーステンプレートは、再生テンプレート、プロジェクト テンプレートに定義されているスペーステンプレートの選択、環境設定のスペーステン プレートの上書き、以上3つのうちいずれかにより決定されます。

環境設定の「再生 (Play)」ページで「スペーステンプレートの上書き (Space template override)」が設定されている場合、新規プロジェクトの開始時、および再生テンプレートの適用か再適用時、常にそのスペーステンプレートが使用されます。設定されていない場合、新規プロジェクト開始時はプロジェクトテンプレートに指定されているスペーステンプレートが、再生テンプレートの適用時は現在の再生テンプレートに指定されているスペーステンプレートが使用されます。

リバーブ、コンプレッサー、その他について独自の設定を行ない、常にすべてのプロジェクトに適用する場合は、その設定をスペーステンプレートとして定義し、環境設定の 「スペーステンプレートの上書き (Space template override)」で選択します。

エクスプレッションマップとパーカッションマップ:エクスプレッションマップまたはパーカッショ ンマップでは、マップを使用するエンドポイントに現在のステージテンプレートまたはス ペーステンプレートの設定を適用するかどうかを指定できます。

使用するインストゥルメントまたはライブラリーが音場を伴って録音されたものであれば、 ステージテンプレートを適用する必要はおそらくありません。またライブラリーに独自の 残響音が収録されている場合は、同様にスペーステンプレートを適用する必要はない でしょう。たとえば NotePerformer は、ステレオ位置やリバーブを独自に処理すること から、デフォルトではスペーステンプレートやステージテンプレートを適用しない設定に なっています。

#### ピッチの輪郭強調

Dorico 5 では、新機能のピッチの輪郭強調アルゴリズムにより、メロディーがより表情 豊かに、人間味豊かに再生されます。Dorico の旧来のバージョンでは、タイミングやダ イナミクスに微量のランダム性を持たせる「ヒューマナイズ」など、再生音が機械的にな るのを防ぐ機能がすでに搭載されていました。ピッチの輪郭強調は、これらの既存の機 能を拡張し、よりニュアンス豊かにするものです。

生身のミュージシャンは、フレーズの中では低い音より高い音を少し大きくするのが自然です。しかし、単純に全体でピッチの上昇に従い少しずつ音量を上げていくだけでは 不十分です。生身のミュージシャンははるかに繊細な操作を行なうことに加え、強弱の

変化の基準となる範囲は、数秒の時間枠で捉えなければならない場合が多くあります。

Dorico は、生身のミュージシャンが奏でる音楽的なフレーズの微妙な強弱の変化をエ ミュレートし、メロディーの上昇や下降を過度に誇張することなく、より表現豊かな演奏 を実現します。

メロディー内のピッチの輪郭は、相対ピッチと絶対ピッチ、相対的な音符のタイミング、 絶対的なデュレーションなど、いくつかのヒューリスティックに基づいて特定されます。こ のエフェクトは譜表ごとに個別に実行されるため、異なる譜表の音符は(同じインストゥ ルメントでも異なる譜表であれば)、譜表から別の譜表またがるフレーズを除いては、同 じメロディラインの一部として扱われることはありません。ポリフォニックインストゥルメン トの場合、メロディーの向きを特定する際に反映されるのは各譜表の一番上の音符で す。

ピッチの輪郭強調は、新規プロジェクトではデフォルトで有効ですが、Dorico 5 で再生 する際に強弱が意図とは異なる変化を生じることを避けるため、既存のプロジェクトで は無効になっています。

ピッチの輪郭強調に関するオプションは、再生オプションの「**強弱記号 (Dynamics)」**ページの「ヒューマナイズ (Humanize)」セクションにあります。

- 「ピッチの輪郭強調を使用 (Use pitch contour emphasis)」は、全体としてこのエフェクトをオンにするかどうかを制御します。
- 「効果の拡縮率 (Scale effect by)」は、デフォルトのレベルに対して効果を増 減できます。
- 「記譜上の強弱に対する変化の最大値 (Maximum change to written dynamic)」は、強弱のレベルを上下に変化させられる最大値を指定します。
   「効果の拡縮率 (Scale effect by)」をどれだけ大きくしたとしても、強弱レベルの変化がこの値を超えることは許可されません。初期設定の上限となる強弱レベルは 1.5 ですが、「効果の拡縮率 (Scale effect by)」が 100% の場合、いずれにせよ効果の最大値は 1.25 近辺になります。

これらの値は、個々のエクスプレッションマップ内で上書きすることもできます。

ピッチの輪郭強調は、デフォルトの強弱レベルを上回るだけでなく下回ることもあるの で注意が必要です。これは、メロディラインの上昇と下降に合わせてスムーズに移行す るために必要です。もっとも、メロディラインの下降により生じる減少は、上昇による増 加よりはるかに小さいものになります。

拍の強勢: ピッチの輪郭強調は、拍の強勢や強弱のヒューマナイズと同程度の強弱の変化 をもたらすため、新規プロジェクト用に、これらの既存機能のデフォルトは調整されてい ます。独自のカスタム設定がある場合は、変更が必要になる場合もあるかもしれませ ん。

ピッチの輪郭強調は無音程打楽器には影響しないため、既存の拍の強勢オプションは、 打楽器に対しては有音程楽器より高い値に設定するのが効果的です。そのため、再生 オプションの「強弱記号 (Dynamics)」ページの「音符の強弱 (Note Dynamics)」セク

ションにある「拍の強勢 (Beat stress)」オプションでは、有音程楽器と無音程楽器で 別々の値が設定できるようになりました。

同様に、「ヒューマナイズ (Humanize)」セクションの「記譜上の強弱をヒューマナイズ する割合 n% (Humanize written dynamic by n%)」オプションも、有音程楽器と無 音程楽器で別々の値が設定できるようになりました。

#### **Groove Agent SE**

Groove Agent SE は、Steinberg のクリエイティブドラムソフトウェアのエントリー版で、 今回より「Dorico 5」に同梱されます。ベルリンのテルデックススタジオで録音された、ク ラシックなリバーブチャンバーを含むアコースティックドラムキット「The Kit」の 1 バージ ョンが収録され、2 つのマイクポジションから選択できます。

Groove Agent SE は、Dorico プロジェクトの高品質なドラムキット再生デバイスとして 使用できるだけでなく、トップクラスのスタジオドラマーが演奏して Steinberg の優秀な エンジニアがミックスした、400 以上の MIDI ドラムパターンが収録されています。 Dorico の新機能である MIDI トリガー領域を使用してパターンをトリガーすることも、再 生モードでトラック概要にドラッグアンドドロップして、任意のパターンを読み込ませるこ ともできます。

Groove Agent SE のインストールは任意ですが、おすすめします。

出荷時の再生テンプレート: Groove Agent SE がインストールされている場合、 「HSSE+HSO+GASE (Pro)」(Dorico Pro のみ) と「HSSE+GASE (Elements)」 (Dorico Pro、Dorico Elements のみ) の 2 つの再生テンプレートが追加で表示されま す。これらの再生テンプレートは、プロジェクトにドラムセットを追加する際に Groove Agent SE を自動的に読み込み、内蔵された Studio Kit のサウンドを再生に使用する ものです。これは HALion Sonic の出荷時コンテンツの標準ドラムセットよりも高品質で バラエティに富んだサウンドを実現します。

Groove Agent SE を読み込むと、Studio Kit とロック/カントリーのパターンが含まれた パッチが自動的に読み込まれます。また、パターンが反応するのは MIDI チャンネル 2 のノートのみに設定されていますが、これはパターンのトリガーに使用されるピッチと、 Studio Kit がサポートする拡張演奏技法の一部が干渉しあうのを避けるためです。 Groove Agent SE でパターンを再生するために MIDI トリガー領域を使用する場合、 必要に応じて自動的に MIDI ノートがチャンネル 2 に導かれます。

Groove Agent SE に含まれるキットにはウッドブロックが含まれていないため、プロジェクトにフルドラムセットのインストゥルメントを追加したり、ドラムセットに追加のインストゥルメントを設定したりした場合、そのインストゥルメントを再生するために、標準の HALion Sonic ドラムセットやその他の無音程打楽器のサウンドから利用できるものが 読み込まれます。

# Steinberg

Dorico 5 の初回起動時に Groove Agent SE がインストールされている場合は、 Groove Agent に対応する適切な再生テンプレートがデフォルトの再生テンプレートとし て選択されます。Dorico 4 以前のバージョンからのアップデートである場合、同等のデ フォルト再生テンプレートが以前のバージョンでデフォルトとして選択されていた場合の み、Groove Agent 対応の再生テンプレートが選択されます。これは、環境設定の「**再 生** (Play)」ページでいつでも調整可能です。

- Groove Agent SE を手動でセットアップ: Groove Agent SE が設定された再生テンプレート を使用していない場合、プロジェクト内で手動で設定する必要があります。まず、以下 の手順で Groove Agent SE をラックに追加します。
  - ・ 再生モードに切り替えます。
  - ・ 左ゾーンで「VST と MIDI (VST and MIDI)」パネルを選択します。
  - 「VST インストゥルメント (VST Instruments)」セクションの下部にあるアクションバーの + をクリックして、ラックに空のエントリーを追加します。
  - ラックの空のエントリーのメニューから「Steinberg」▶「Drum」▶「Groove Agent SE」を選択して、プラグインを読み込みます。

Groove Agent SE のウィンドウは、以下の 4 つのメインエリアに分かれています。

- キットスロット: ウィンドウ左上に位置し、読み込んだキットの名前が表示され、
   別のキットを読み込むことや、キットの読み込み時に関連する MIDI パターンを
   読み込むかどうかなどの設定変更を行なえます (○)。
- キットラック:ウィンドウ右上に位置し、読み込まれているキットを表示します。 (Groove Agent プラグインの完全版では、ここに最大 4 つのキットを読み込め ますが、Groove Agent SE では 1 つだけです。)
- パッドセクション:ウィンドウ左下に位置し、トランスポートコントロール、グルー プボタン、ドラムパッドが配置されています。パッドセクションが「インストゥルメ ント (Instrument)」モードのときは、各パッドがキット内のインストゥルメント 1 つに対応し、「パターン (Pattern)」モードのときは、各パッドが異なるパターン に対応します。
  - 編集表示: ウィンドウ右下に位置し、「**編集 (Edit)」、「ミキサー (Mixer)」、「オプ** ション (Options)」の各ページが表示されます。

編集表示の右上角には 2 つの便利なボタンがあります。 IIII は、ウィンドウを下方向に 拡張してピアノキーボードを表示します。 IIII は、ウィンドウを右側に拡張して MediaBay パネルを表示し、キットの検索や読み込みを行なえます。

キットを読み込むには、キットスロットでキット名をクリックするか、キットラックの空スロットの下のラベルをクリックします。小さな MediaBay パネルが表示されます。

# Steinberg 🕞

	Lo	oad Kit			
K	The Kit SE		<b>-</b>		
Style	Sub Style		- Signature		
Alternative/Indie 3	Acoustic Blues		4/4		
Blues 1	Blues Rock				
<b>Pop</b> 1	Classic Rock				
Rock/Metal 5	Funk Rock				
	Hard Rock				
	Heavy Metal				
	Indie Rock				
	NuMetal				
	Pop/Rock				
🕑 🚮 ∑ 🛛 🛠 1 2 3 4 5				C	
III N					
Name	Rating	Properties		Moods	
Binding Blank Pages	***				- 1
Feel How Sweet It Is	***				
Highs And Lows Of Life	***				
□ Init The Kit SE	***				
<u>n</u>					
			✓ K	eep Dialog Open	

パネル上部のメニューをクリックして利用できるキットの中から選択するか、「すべて (All)」をクリックしてすべてのキットのパッチをパネルに入力します。Groove Agent SE の MIDI パターンを使用する場合は、右上角の「キットと一緒にパターンを読み込む (Load Kit with Pattern)」ボタン ())が有効になっていることを確認してください。キッ トをダブルクリックして読み込みます。

キットが読み込まれた後は、以下の手順でプラグインをプロジェクト内のドラムセットに 接続する必要があります。

- 再生モードに切り替えます。
- ・ 左ゾーンで「トラックインスペクター (Track Inspector)」パネルを選択します。
- トラック概要でドラムセットのトラックを選択します。
- トラックインスペクターの「ルーティング (Routing)」セクションで、プラグインメニ ューから「Groove Agent SE」を選択します。
- 🔹 💆 をクリックして、エンドポイントの設定ダイアログを開きます。
- エンドポイントの設定で、チャンネル 1 の「パーカッションマップ (Percussion Map)」列で「Groove Agent SE Studio Kit」を選択し、「OK」をクリックします。

これで、ドラムセットの譜表に記譜した音符は、選択した再生テンプレートのデフォルトのドラムキットのかわりに、Groove Agent SE で再生されるようになります。

Groove Agent SE の使用方法の詳細については、専用の<u>オペレーションマニュアル</u>を 参照してください。

MIDI パターンを使用: Groove Agent SE に読み込んだキットに MIDI パターンが含まれて いる場合、パッドセクションの「パターン (Pattern)」ボタンのすぐ上に小さなオレンジ色 の起動インジケーターが点灯します。これをクリックすると、パッドセクションに以下のよ うなパターンのグリッドが表示されます。

## Steinberg



パターンは色分けされており、レギュラー (または「メイン」) パターンは黄色、フィルは青、 イントロは緑、エンディングは赤になっています。

各パッドの右上角には、このパターンをトリガーするための MIDI ピッチが表示されています。これらの MIDI ピッチは、ミドル C (MIDI ノート 60) を C3 とする慣例に従って表示されます。Dorico でも同じミドル C の慣例に従うように設定すると便利です。これは「環境設定 (Preferences)」の「全般 (General)」ページで「ミドル C (ノート 60)」を「C3」に設定することで行なえます。

再生モードのトラックの概要、またはキーエディターの打楽器エディターにパターンをド ラッグアンドドロップすると、パターンをスコアに読み込めます。赤い挿入ポイントはパタ ーンの開始位置を示します。

パターンを使用するもう1つの方法は、Dorico5の新機能である MIDI トリガー領域を 使用して、パターンをトリガーすることです (下記参照)。

#### MIDI トリガー領域

キーエディターでは、MIDI コンティニュアスコントローラーの値、ピッチベンド、テンポ変 更などを、印刷するスコアに影響を与えずに出力できますが、1 つだけできないのが、 スコアに印刷されない音符の出力です。

Dorico の新機能である MIDI トリガー領域は、指定した範囲でのみ、スコアに表示されない音符や和音を演奏するための機能です。

Groove Agent SE などのプラグインや、TGuitar などのパターンベースのインストゥル メントで、MIDI パターンをトリガーできる点が特に有用です。本物のドラマーやギタリス トのために楽譜を作成するのであれば、それぞれのパートを完全に書き上げる必要は ありません。曲の構成といくつかのリズムによるキュー、そしてコード記号を伝えれば、 あとは自分でやってくれるはずです。しかし、最終的に人間のミュージシャンによって演 奏されることはない楽譜の作成に余分な時間と労力を費やすことはしたくなくても、ある 程度リアルなサウンドが欲しい場合、パターンベースのプラグインは時間の節約に大き な効果を発揮します。

MIDIトリガー領域を作成: MIDIトリガー領域は、以下の手順で作成できます。

- · ノートを再生させる領域を選択します。
- 「記譜 (Write)」▶「MIDIトリガー領域を作成 (Create MIDI Trigger Region)」
   を選択するか、ショートカットキー [Shift]+[0] (ゼロ) を使用して、MIDIトリガー
   領域のポップオーバーを開きます。
- 演奏させる 1 つまたは複数のノート名をタイプ入力するか、MIDI キーボードで 演奏して、[Return] を押します。

MIDIトリガー領域がスコア上に作成され、譜表の下に現れた水色のバーには、領域内 で演奏される1つまたは複数のピッチ名が表示されます。

ポップオーバーが開いている間は、MIDI キーボードで単音または和音を何度でも演奏 しなおして、Groove Agent SE や他のパターンベースのプラグインのさまざまなパター ンを試奏できます。ポップオーバーを開いた状態で演奏した単音や和音は、先に演奏 した単音や和音を上書きするため、[Return] を押すまでは何度でも違う音を試せます。

ベロシティーを指定: MIDI キーボードを使用している場合、今弾いたノートやコードのベロシ ティーがピッチのリストに追加され、括弧内に表示されます。MIDI トリガー領域に定義 されたノートはこのベロシティーで演奏されます。ベロシティーが指定されない場合、初 期設定値 (mf のダイナミックとおよそ同等) が使用されます。

ポップオーバーに入力する際は、ベロシティー値をタイプ入力することもできます。ベロ シティーは、最後のピッチのあとに 0 ~ 127 の値を括弧に入れて指定します。

MIDIトリガー領域を編集: 既存の MIDIトリガー領域で演奏されるノートやコードを変更する には、それを選択して [Return] を押し、ポップオーバーを再度開いて、領域で演奏さ せる新しいノートやコードをタイプ入力または演奏してから、[Return] を押して変更を 確定します。

MIDI トリガー領域は、小節リピート記号、スラッシュ符頭、コード記号の表示/非表示の 領域など、他の領域と同じように動作します。領域を選択したとき表示される円形のハ ンドルを使用して移動や長さの変更を行なうことも、標準の [Alt]+[←]/[→] のショートカ ットを使用して領域の移動、[Shift]+[Alt]+[←]/[→] で領域の長さの変更を行なうことも できます。

- MIDI トリガー領域を表示: MIDI トリガー領域は、(印刷モードの右ゾーンの「注釈 (Annotations)」セクションで「オプションを表示 (View options)」チェックボックスを有 効にしない限り) 印刷されません。初期設定では画面上に表示されますが、「ビュー (View)」 ▶ 「MIDI トリガー領域を強調 (Highlight MIDI Trigger Regions)」を切り替 えることで、表示/非表示を切り替えられます。
- ミドル C の慣例: MIDI トリガー領域に表示されるノート名は、環境設定の「全般 (General)」 ページにある「ミドル C (ノート 60) (Middle C (note 60))」のオプションに従います。 Groove Agent SE のように、ミドル C を C3 と表記するプラグインを使用している場合、 このオプションを「C3」に設定することは、MIDI トリガー領域に表示されるオクターブ番 号と Groove Agent SE のトリガーパッドに表示されるオクターブ番号が一致するため、



便利です。

### スクラブ再生

スクラビングとは、オーディオテープで編集を行なっていた時代、リールを手動で回転さ せて再生ヘッド上でテープを前後させて編集点を探す際の動作が、こすり洗いのようで あったことに由来する言葉です。最近のソフトウェアでは、スクラブとはユーザーがマウ スをドラッグ、またはジョグホイールを使用して編集点を探す際に、前方または後方に 速度可変でオーディオを再生するプロセスを意味するようになりました。

楽譜作成および作曲ソフトウェアでも、スクラブ機能は便利な場合があります。とはい え、記譜上で行なわれる編集の種類は、デジタルオーディオ編集とは大きく異なります。 そんな中、アンサンブル全体でも1つのインストゥルメントでも任意のポイントで簡単に 試聴でき、好きな速さで前向きにも後ろ向きにも再生できる、スクラブ再生機能が新た に Dorico 5 に導入されました。

- スクラブ再生を有効化:記譜モードでは、以下のいずれかの方法でスクラブ再生を有効化で きます。
  - ・ 「再生 (Play)」 ▶ 「スクラブ再生 (Scrub Playback)」を選択
  - ツールバーのスクラブ再生ボタン (テンポの読み出し欄とトランスポートウィンド ウを開くボタンの間にある) を有効化
  - [Ctrl]+[Space] (Windows) または [Alt]+[Space] (macOS) を押し続ける

「再生 (Play)」メニューまたはツールバーのボタンでスクラブ再生を有効にした場合、 [Esc] を押すか、メニュー項目の「スクラブ再生 (Scrub Playback)」を再度選択するか、 ツールバーのボタンをもうー度無効にするか、いずれかの方法で明示的に無効にする まで、有効であり続けます。一方、キーボードショートカットでスクラブ再生を有効にする 場合、有効なのはキーを押している間だけです。

キーボードショートカットを使用すると、その瞬間だけ手軽にスクラブ再生を起動できるので、とても便利です。(便利さでいえば、[~] キーを押すと有効化され、キーを押し続けている間だけ印刷されないアイテムが一時的に非表示になる、インスタント印刷プレビューと同様のものです。)

スクラブ再生が有効な場合、楽譜領域上でマウスポインターを動かすと、ポインターの 表示がスピーカーになり、マウスポインターを合わせた位置で音を鳴らしている音符が 連続再生されます。そのため、マウスポインターを動かすだけで、次のコードや前のコ ードに自分の好きなタイミングで移動できます。

インストゥルメントをソロにする:初期設定では、マウスポインターを合わせた位置に属する すべての音符が演奏されます。マウスポインターの直下にあるインストゥルメントのみ のソロにするには、[Shift]を押さえます。[Ctrl]+[Space] (Windows)または [Alt]+[Space] (macOS)のショートカットを押しながらスクラブ再生を行なう場合、マウ スポインターを合わせたインストゥルメントをソロにするには、追加で [Shift]を押し続け る必要があります。

装飾音符:スクラブ再生中、装飾音符など、リズム上の位置に属さない音符は再生されませ



ん。

リピート: リピートのある楽譜をスクラブ再生する場合は、リピートの範囲は常に最初に通過 する際の形で演奏されます。

#### インストゥルメントエディター

Dorico には 600 種類以上のインストゥルメントタイプのデータベースがあり、プロジェクト内でインストゥルメントの表示、ラベル付け、再生方法を決定する属性が定義されています。これには譜表ラベル、移調、標準および上級者の音域、譜表の数、譜表線の数、デフォルトの音部記号など多数が含まれています。

Dorico 5 では、これらの定義を編集して新しいインストゥルメントを定義できる「ライブラ リー (Library)」▶「インストゥルメント (Instruments)」ダイアログが新たに導入されま した。変更した内容や新規のインストゥルメントは、保存して今後のプロジェクトでも使 用できます。

- インストゥルメントエディターを開く: インストゥルメントエディターを開くには、以下の2つの方 法があります。
  - 設定モードで、編集するインストゥルメントが割り当てられたプレーヤーのカードを展開し、「…」をクリックしてインストゥルメントのコンテキストメニューを開いて、「インストゥルメントの定義を編集 (Edit Instrument Definition)」を選択します。 インストゥルメントエディターが開き、選択したインストゥルメントが編集できる状態になります。
  - 「ライブラリー (Library)」▶「インストゥルメント (Instruments)」を選択します。
     スコア内で何かが選択されているうち一番前にある譜表に対応するインストゥ ルメントが選択され、編集できる状態になります。
- プロジェクトインストゥルメントとライブラリーインストゥルメント:インストゥルメントエディターでは、各インストゥルメントタイプが表示されるのは1回ずつのみです。プロジェクトで特定のインストゥルメントタイプが使用されている場合、左側のリストには名前に「(in score)」と追加して表示されます。そのインストゥルメントの定義に加えた編集は、プロジェクト内のそのタイプのインストゥルメントすべてに適用されます。

たとえば、よくある例として、プロジェクトに2つのバイオリンがある場合、インストゥルメントエディターの左側のリストには「Violin (in score)」という1つの項目が表示され、変更内容はプロジェクト内の両方のバイオリンに適用されます。

プロジェクトに同一のインストゥルメントがあり、それぞれ個別に変更を加える必要があ る場合、まずインストゥルメントエディターでインストゥルメント定義の新バージョンを作 成し、設定モードで「インストゥルメントを変更 (Change Instrument)」を使用して、該 当するインストゥルメントに新バージョンを適用します。

プロジェクトにまだ入っていないインストゥルメントでも、インストゥルメントエディターで行 なった変更は、プロジェクトのライブラリーに保存されます。そのあと、この編集したイン ストゥルメントの定義を使用するインストゥルメントを作成すると、先に行なっていた編集 が反映されます。

# Steinberg

インストゥルメントの定義に加えた編集や新規のインストゥルメントの定義を今後のプロ ジェクトで利用できるようにするには、アクションバーの「デフォルトとして保存 (Save as Default)」(図)をクリックします。星アイコンが中黒に変わると、選択したインストゥルメ ントの定義がユーザーライブラリーに登録され、以降すべての新規プロジェクトで利用 できるようになります。

インストゥルメントリスト上部の「プロジェクトのインストゥルメントのみ表示 (Show only project instruments)」ボタン (マ) をクリックすると、インストゥルメントタイプのリストが フィルターされ、プロジェクトのインストゥルメントのみが表示されるようになります。

またインストゥルメントリストは、「ファミリーでフィルター (Filter by family)」メニューを 使用してファミリーでフィルターすることも、インストゥルメントリスト上部の「インストゥル メントを検索 (Search instruments)」の入力欄にインストゥルメント名の全部または一 部を入力してフィルターすることもできます。

「インストゥルメントを編集 (Edit Instruments)」ダイアログ:ダイアログはこのような外観で、 以下のセクションに分割されています。

Filter by family:		Instrument						
All instrument families								
Search instruments	۲	Name in instrument picker:	Jazz Guitar					Edit Strings and Tunings
Alto Sax. (in score) Baritone Sax. (in score) Bass Guitar (in score) Bass Trombone (in score)		Variant name:	Standard guitar tuning		3	Families:	Fretted Instruments	
Guitar (in score)		Staff Labels						
Piano (in score) Tenor Sax. (in score) Trombone (in score)								
Trumpet (B Flat) (in score)		Singular full name: Guit	ar	Name language:	English			
		Singular short name: Guit		Name language gender:	Neuter			
		Plural full name: Jazz	Guitars	Show transposition:	Never			
		Plural short name: Gtrs						
				Edit Instrument Names				
		Staves and Clefs						
		Staves						
		Number of staves: 1		1 Default ster	n direction if co	ntextual: Up	Down	
		Number of staff lines: 5		0 Brace	Bracket	•	Vocal staff	
		Clefs						
			Staff 1					
		Clefs for transposing layouts						
<b>a</b> t	ტ.ე ≘	Clefs for non-tranposing layouts						
								Cancel OK
								and the second division of the second divisio

「インストゥルメント (Instrument)」セクション:

- ・「インストゥルメントピッカー名 (Name in instrument picker)」は、インストゥル メントピッカーの中央の列で使用される名前です。
- 「バリアント名 (Variant name)」は、親インストゥルメントに複数のバリエーションがある場合、インストゥルメントピッカーの一番右の列で使用される名前です。
   「バリアントの説明をリセット (Reset variant description)」ボタンをクリックすると、デフォルトの値にリセットされます。

- 「ファミリー (Families)」の読み出し欄には、インストゥルメントが属するファミリーが表示されます。編集はまだ行なえませんが、将来のリリースでは予定されています。
- インストゥルメントがフレット楽器の場合は、「弦とチューニングを編集 (Edit Strings and Tunings)」ボタンが表示され、クリックするとフレット楽器の弦用 の通常のエディターが開きます。
- インストゥルメントが打楽器キットの場合は、「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」ボタンが表示され、クリックすると打楽器や打楽器キットの通常のエディターが開きます。

「**譜表ラベル (Staff Labels)**」セクションには、 譜表ラベルに使用されるそれぞれの名前の現在の値が表示されます。 編集するには「インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)」をクリックします。

「譜表と音部記号 (Staves and Clefs)」セクション:

- ・「**諸表の数 (Number of staves)」**は、インストゥルメントにデフォルトで割り当て られる譜表の数を決定します。
- 「
   ・
   「
   諸表線の数
   (Number of staff lines)」は、インストゥルメントに属する各
   浩表
   に表示する
   語表線の数を決定します。
   語表線の数を変更しても、インストゥルメ
   ントは
   有音程楽器として扱われます。
   Dorico は、
   線が
   5本ではない
   部表を使用
   する
   有音程楽器を正式には
   サポートしていません。この
   設定を
   無理にいじると、
   おかしな
   結果になる
   ことは
   覚悟してください。
- インストゥルメントに複数の譜表が割り当てられている場合、「小節線のスパン (Span of barline)」では、小節線で(上から下へ)つなげる譜表を指定できます。
- 同様に、「大括弧のスパン (Span of bracket)」では、どの譜表を大括弧または
   中括弧でつなぐかを指定できるとともに、第1括弧にどの種類の括弧を使用するかについて、「大括弧 (ブラケット) (Bracket)」または「中括弧 (ブレイス)
   (Brace)」を選択することで指定できます。
- 「声楽の譜表 (Vocal staff)」を有効にすると、歌詞の可読性を上げるために、 初期設定で強弱記号が譜表の上に表示され、同じ第 1 括弧グループに属する 隣接した譜表間で通常連結される小節線の連結が解除されるようになります。
- インストゥルメントに定義されたデフォルトの譜表ごとに、「移調レイアウトの音 部記号 (Clef for transposing layouts)」と、それとは異なる「移調レイアウト ではないレイアウトの音部記号 (Clef for non-transposing layout)」を任意 で指定できます。

「移調 (Transposition)」セクションでは、インストゥルメントの移調する音程を指定できます。

・ 「記譜上のミドル C (ノート 60) の実際の発音 (Written middle C (note 60) sounds as)」は、実音のレイアウトでのオクターブの移調を指定します。たとえば、C4 をミドル C とする慣例を使用しているとするなら、ギター (発音は表記よ

# Steinberg 🕞

り 1 オクターブ下) の場合、これは「C3」に設定し、ピッコロ (発音は表記より 1 オクターブ上) の場合、これは「C5」に設定します。

- 「移調スコアにおけるミドル C (ノート 60)の発音 (In a transposing score, written middle C (note 60) sounds as)」は、移調レイアウトでの移調を指定 します。たとえば、これも C4 をミドル C とするなら、アルトサクソフォン (発音は 表記より長 6 度下)の場合、これは「Eb3」に設定し、コントラバスクラリネット (発音は表記より2オクターブと全音下)の場合、これは「Bb1」に設定します。
- 「調号を使用 (Uses key signature)」は、インストゥルメントに調号を表示するか、調号を表示しないかわりにすべての音符に必要に応じて臨時記号を表示するかを決定します。

最後に、「音域 (Range)」セクションでは、インストゥルメントの標準音域と上級者音域 を指定できます。これは「ビュー (View)」 ▶「音符と休符のカラー (Note and Rest Colors)」 ▶「音域外の音符 (Notes Out of Range)」が有効などき使用されます。「標 準音域 (Standard range)」と「上級者音域 (Advanced range)」の 2 つの「終了 (End)」の値の間にあるピッチは濃い赤で表示され、「上級者音域 (Advanced range)」 の「終了 (End)」の値より高いピッチは明るい赤で表示されます。同様に、「上級者音域 (Advanced range)」と「標準音域 (Standard range)」の 2 つの「開始 (Start)」の値 の間にあるピッチは濃い赤で表示され、「上級者音域 (Advanced range)」の「開始 (Start)」の値より低いピッチは明るい赤で表示されます。

- インストゥルメントを変更:以前のバージョンでは、インストゥルメントにオッシア、ディヴィジ譜 表、インストゥルメント作成時点より後に追加された譜表など、追加の譜表がある場合、 設定モードのプレーヤーパネルにあるインストゥルメントのコンテキストメニューにある 「インストゥルメントを変更 (Change Instrument)」コマンドは使用できませんでした。こ れらの制限は現在解除されていますが、以下の点に注意する必要があります。
  - インストゥルメントに属する譜表の数が減る場合、削除された譜表に関連する オッシア譜表も削除されます。
  - インストゥルメントに属する譜表の数が減る場合、新しい譜表の数を超える余分な譜表は、インストゥルメントの新しく一番下になった譜表の下に追加の譜表として表示されます。

打楽器キットで「インストゥルメントを変更 (Change Instrument)」を使用することはま だできませんが、将来のリリースで対応する予定です。

打楽器キット:現在のプロジェクトに存在する打楽器キットのインストゥルメントを「ライブラリ ー (Library)」▶「インストゥルメント (Instruments)」ダイアログで編集することは、現 在のところできません。そのため、プロジェクト内のプレーヤーに割り当てられている打 楽器キットは、「インストゥルメント (Instruments)」ダイアログの左側のリストには表示 されず、設定モードのプレーヤーパネルにあるインストゥルメントのコンテキストメニュー から「インストゥルメントの定義を編集 (Edit Instrument Definition)」を選択することも できません。将来のリリースでは、この制限を緩和する予定です。

インストゥルメントファミリーとスコアの順番: インストゥルメントファミリーの編集や、プレーヤ

ーやインストゥルメントをプロジェクトに追加する際の順番の編集はまだできませんが、 将来のリリースでは、このためのエディターを導入する予定です。

#### マウスによる音符の編集

Dorico では、これまでマウスによる音符のピッチや位置の編集は認められていません でした。これは他のソフトウェアにおいて、不本意な編集を引き起こす最大の原因と見 られていたことが理由です。表示中のスコアを移動するためにクリックしてドラッグする 際に、誤って音符や、最悪の場合は多数の音符を収めた小節全体をクリックしてしまい、 知らないうちにピッチを編集してしまうこともあり得るのです。

しかし、このような編集をマウスで直接行なえることは、特に編集対象を見つけたとき すでにマウスを使用中である場合、とても便利であることは理解していました。さらに、 最近記譜モードにキーエディターが導入されたことで、ピアノロールエディターで音符の ピッチやデュレーションをマウスで編集できるようになりました。

このような経緯から、記譜モードのマウスによる編集がピアノロールからメインの楽譜 領域まで拡張され、クリックしてドラッグすることで、選択した音符のピッチやデュレーションが編集できるようになりました。これには絶対にピッチかデュレーションのどちらか ー方しか編集できないという制限を加えています。また、スコアには強力なビジュアル フィードバックを表示し、音符が編集されようとしているときは見落とさないようになって います。

マウスによる不本意な音符の編集はできないようにするべきという Dorico 本来の思想 を尊重する場合は、記譜モードでマウスによる音符の編集を完全に無効にすることもも ちろんできます。

ピッチ編集:記譜モードで、音符を垂直方向にドラッグすることで、ピッチを変更できるように なりました。音符をコピーするには、[Alt] を押したままにします (つまり、音符を選択し て [Alt] を押したまま上下にドラッグすることで、和音を作成できます)。ドラッグすると、 移動先の各ピッチが試聴されます。

一般に、音符を上下にドラッグすると、[Alt]+[↑]/[↓] で1ステップずつ移調するのと同様 に音符が移調されます。

リズム上の位置を編集:水平方向にドラッグすることで、音符を別の位置に移動またはコピーできます。この場合も、別の位置に音符をコピーするには、[Alt]を押したままにします。ドラッグするとリズムグリッドが表示され、音符をドロップする位置の目安になります。 移動されるパッセージの範囲を示す半透明の長方形は、選択範囲のはじめに休符がある場合はその開始位置まで広がり、選択範囲の最後の音符まで広がることで、どの音符が上書きまたは移動されるかを示します。

これは挿入モードや和音入力を使用するときも予想されるとおりの動作を見せ、たとえ ば挿入モードを有効にしながら 1 つの小節の内容を次の小節の開始位置にドラッグす ることで、2 つの小節の音符を入れ替えられます。

ビジュアルフィードバック:ドラッグ中は、各音符の移動先の位置を示すゴースト符頭が表示

されるとともに、影響を受ける領域には半透明の長方形が表示され、ゴースト符頭の移動に追従します。



編集をキャンセルする場合は、マウスポインターを放す前に [Esc] を押します。

マウス編集を無効化: この機能を無効にする場合、環境設定の「音符の入力と編集 (Note Input and Editing)」ページに新しく追加された「マウスを使用して音符のピッチとリズ ム位置の編集を有効にする (Enable note pitch and rhythmic position editing using the mouse)」オプションを無効にします。

また、環境設定の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページの「音符の入 カ (Note Input)」カテゴリーにある「マウスで音符の編集を切り替え (Toggle Mouse Note Editing)」コマンドにカスタムのキーボードショートカットを割り当てるか、ジャンプ 小節を使用してこのコマンドを呼び出すことで、この編集モードを切り替えられます。

### 複数アイテムの作成

Dorico 5 では、選択範囲からのアイテム作成機能が一新されました。同時に複数のア イテムを、複数のインストゥルメントで、さらに各インストゥルメントの異なる位置に作成 できるようになりました。

以前のバージョンでは、複数の譜表にまたがる楽譜を選択してからポップオーバーや 記譜モードのパネルを使用してアイテムを作成すると、最初に選択したインストゥルメン トの一番前の選択位置に 1 つのアイテムが作成されるだけでした。このルールには、 いくつかの注意すべき例外がありました。スラーや強弱記号は複数のインストゥルメン トで同時に作成できたことや、新規アイテムの作成ではなく既存の音符の変更になるア イテム (アーティキュレーションやジャズアーティキュレーションなど)は、選択したすべ ての音符に同時に適用できたことなどです。また、音符入力時にキャレットが複数の譜 表にまたがっている場合、ポップオーバーなどで作成したアイテムはすべての譜表に 作成されました。

今後は、選択した各インストゥルメントに指定したアイテムが作成されるようになります。 初期設定では、各インストゥルメントの選択範囲の最初の音符の位置 (それぞれ別も 可)に作成されますが、必要であれば、各インストゥルメントの同じ位置 (選択中一番前 の位置)にアイテムを作成するようにも指定できます。

また、各インストゥルメントで作成されたアイテムは、各譜表の選択対象に適応されま す。たとえば、複数のインストゥルメントにまたがる楽譜で、音符の開始位置が異なるだ

けでなく、音符のデュレーションや休符の位置が異なるものを選択した場合、それぞれのインストゥルメントで作成されるアイテムは適切なデュレーションを与えられます。

ー部のアイテムでは、さらに特殊な動作をするものもあります。たとえば複数の和音を 選択して、それぞれの和音にアルペジオ記号を同時に作成することや、音符の数が異 なる和音や異なる譜表に属する和音などに対し、複数のグリッサンドを同時に作成す ることなどができるようになりました。

演奏技法: 1 つまたは複数のインストゥルメントの複数の位置にまたがる選択範囲で演奏技法を作成する場合、演奏技法の基礎となる再生効果が「持続 (Direction)」か「単音 (Attribute)」かが反映されるようになりました。「持続 (Direction)」の再生効果は持続的で、他の再生効果によって打ち消されるか、「naturale」によってリセットされるまで持続します。この例にはピチカートの指示などが挙げられます。一方、「単音 (Attribute)」の再生効果は、それが記譜された音符のデュレーションだけ持続し、次の音符では自動的にリセットされます。この例にはアップボウやダウンボウの指示などが挙げられます。

「持続 (Direction)」の再生効果にマッピングされた演奏技法を作成した場合、適切な デュレーションを持つ 1 つの演奏技法が作成され、演奏技法の定義に従い、延長線が 引かれるか、記号が繰り返されます。

ー方、「単音 (Attribute)」の再生効果にマッピングされた演奏奏法を作成した場合、選択された各音符に個別の演奏技法が作成されます。これを活用すると、たとえばボウイング記号を非常に素早く簡単に追加できます。[Ctrl] (Windows) または [Command] (macOS)を押しながらクリックで複数の音符を選択し、[Shift]+[P] を入 力して演奏技法ポップオーバーを開き、「upbow」と入力して [Return] を押すと、選択 した各音符にアップボウの演奏技法が追加されます。

グリッサンド:以前のバージョンでは、グリッサンドを作成する際、開始音と終了音の両方を 選択することも、開始音のみ選択して終了音は自動検出させることもできましたが、い ずれの場合も作成されるグリッサンドは1本のみでした。

今後は、選択範囲内でできるだけ多くのグリッサンドが自動作成されます。一連の単音 を選択している場合は、それぞれの隣り合った音符の間にグリッサンドが作成され、一 連の和音を選択している場合は、各和音の最高音から順番に、どちらかの和音の構成 音を使い切るまで、できるだけ多くのグリッサンドが作成されます。これは同じインストゥ ルメントの複数の譜表にまたがっても行なえるため、ハープのスウィープアルペジオも 素早く作成できます。

- アルペジオ記号: アルペジオ記号を付ける各和音を選択して、[Shift]+[O] で装飾音ポップ オーバーを開き、「arp」と入力して [Return] を押すだけで、複数の和音に同時にアル ペジオ記号を付けられます。
- 装飾音とトリル:選択範囲の各音符の位置に装飾音が作成されるようになりました。

環境設定の「音符の入力と編集 (Note Input and Editing)」ページに「選択した音符 ごとに個別のトリルを作成 (Create separate trills for each selected note)」オプシ

ョンが追加されました。有効にすると、選択範囲の各音符の位置でトリルが作成されま す。オプションを無効にすると、かわりに選択範囲の各譜表に1つずつ、選択範囲の一 番前の位置から始まり、選択範囲の一番後ろの位置で終わるトリルが作成されます。

- 領域に基づくアイテム: スラッシュ符頭領域、小節リピート領域、番号付き小節領域、コード 記号の表示/非表示の領域、MIDI トリガー領域はいずれも、選択した複数のインストゥ ルメントにまたがって作成できます。作成した領域それぞれの位置とデュレーションは、 すべてのインストゥルメントで同じになります。
- 最初に作成されるアイテムの位置:初期設定では、最初に作成されるアイテムの位置は、 各譜表の最初の音符の位置によって決定されます。これにより、たとえば 1 つの譜表 で音符か休符を選択して、別の譜表で [Shift] を押しながらクリックしてブロック選択を 行ない、複数の譜表にわたって音符と休符を選択してから、[Shift]+[D] でポップオー バーを開いてへアピンを追加する、という簡単な操作で、ヘアピンが各譜表に作成され、 各譜表の選択中一番前にある音符が開始位置になります。

各譜表のその位置に音符があるかどうかにかかわらず、選択範囲の開始位置に選択 したアイテムを作成する必要がある場合は、環境設定の「音符の入力と編集 (Note Input and Editing)」ページの「編集 (Editing)」セクションにある「選択されている最初 の音符の位置にアイテムを作成 (Create items at position of first selected note)」 を解除します。

グールドは『Behind Bars』の中で、音部記号の変更は音符の直前ではなく、できれば 小節線の位置で変更することを推奨しています。そのため、「選択されている最初の音 符の位置に音部記号を作成 (Create clefs at position of first selected note)」オプ ションを個別に用意し、全体としては最初の音符の直前にアイテムを作成する場合でも、 音部記号は選択範囲の開始位置に作成するかどうかを別途指定できるようになってい ます。



### 改善点

#### 臨時記号

ピッチ変更時の臨時記号の選択を改善: デフォルトの 24-EDO 調性システムのいずれかの ような拡張調性システムを使用する場合、MIDI キーボードなどで最も近い 12-EDO ピ ッチを入力してから、[Shift]+[Alt]+[↑]/[↓] でピッチ変更することで、目的の微分音の臨 時記号に到達させるのが一般的です。

しかし、Doricoの以前のバージョンでは、次にどの臨時記号が選択されるのか予測しにくい場合や、必ずしもすべての選択肢が表示されるわけではない場合がありました。

今後は、ピッチを上方向に変更して異なるピッチクラスに到達した場合は「最もフラット な」臨時記号が選択され、逆にピッチを下方向に変更する場合は「最もシャープな」臨 時記号が選択されるようになります。ピッチを一定方向に変更し続けるなら、ピッチの 変化のしかたも一定であり続けます。

### オーディオ書き出し

プロジェクトの有効化に関する警告: 再生が有効化されていないプロジェクトからオーディオ (または MIDI) を書き出そうとすると、プロジェクトの再生を有効化してやりなおす必要 があるという警告が表示されるようになりました。

#### 小節番号

長休符の開始と同位置の小節番号:小節番号をすべての組段の開始位置に表示する設定でも、組段の開始位置に長休符があり、かつ「長休符および統合された小節リピート記号の下に小節番号の範囲を表示 (Show ranges of bar numbers under multi-bar rests and consolidated bar repeats)」のオプションが有効である場合、初期設定ではその組段の開始位置に小節番号は表示されません。

しかし、長休符の下に表示する範囲に加えて、通常どおり組段の開始位置に1つの小 節番号を表示するのが好ましい場合もあります。この場合は、レイアウトオプションの 「小節番号 (Bar Numbers)」ページで、新たなオプション「範囲を表示する長休符の開 始位置と同じ位置にある場合、標準の小節番号を表示 (Show normal bar number if coincident with start of multi-bar rest showing range)」を有効にします。

水平方向の整列:小節番号を小節線に左揃えで配置することを指定できるようになりました。

小節番号の変更を非表示:小節番号の変更で発生した小節番号は、ジャンプ小節またはカ スタムキーボードショートカットからアクセスできる「アイテムを表示/非表示 (Hide/Show Item)」コマンドで、非表示にできるようになりました。

#### 大括弧 (ブラケット) と中括弧 (ブレイス)

バイオリン用副括弧: レイアウトオプションの「大括弧と中括弧 (Brackets and Braces)」ペ ージに「隣り合うバイオリンプレーヤーの副括弧 (Sub-brackets for adjacent violin

players)」オプションが新たに追加され、バイオリン 1 とバイオリン 2 のセクションプレ ーヤーのように隣接するバイオリンプレーヤーが、個別の副括弧を使用するよう指定 できるようになりました。これは特にディヴィジを使用する場合、どの譜表がどのプレー ヤーに属するものか、すぐにわかるようにする上で役に立ちます。以下の 3 つの選択 肢があります。

- 「1 つ (Single)」は、組段上でそれぞれに表示される譜表の数に関係なく、バイオリン1とバイオリン2が1つの副括弧で結合されます。
- 「分離 (Separate)」は、組段上でそれぞれに1つの譜表しか表示されない場合 でも、常にバイオリン1とバイオリン2に個別の副括弧が表示されます。
- 「複数の譜表に分離 (Separate for multiple staves)」は、組段上でそれぞれ に譜表が 1 つずつしか表示されない場合は、バイオリン 1 とバイオリン 2 が 1 つの副括弧で結合されますが、組段上でいずれかに複数の譜表が表示される 場合は、そのインストゥルメントのみ副括弧が表示されます。
- 副括弧と第 1 括弧の一致: レイアウトオプションの「大括弧と中括弧 (Brackets and Braces)」ページに新たに追加された「副括弧と第 1 括弧が一致する場合 (When sub-bracket matches primary bracket)」オプションは、第 2 括弧の範囲が第 1 括 弧の範囲と一致する場合、副括弧を描画するかどうかを指定できます。

### コードダイアグラム

フローの開始位置に表示される、フローで使用されるコードダイアグラム: コード記号とコー ドダイアグラムの配置に関する広範な一連の改善の一環として、「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)」が有効なとき、フローの最初の組段の前に表示されるコードダイアグラ ムのサイズが正しく測定され、コードダイアグラムだけでなく描画されたコード記号の形 状も反映され、それらがすべて確実に自動フレームの領域内に収まるようになりました。

### コード記号

コード記号の配置: 浄書オプションの「コード記号 (Chord Symbols)」ページの「位置 (Position)」セクションに、「1 行表記のコード記号に対する複数行表記のコード記号の 整列位置 (Alignment of multi-line chord symbols relative to single-line chord symbols)」オプションが新たに追加されました。



このオプションは、1 つの組段の幅の中にオンコード (またはポリコード) のコード記号と そうでないコード記号がある場合、「1 行表記」のコード記号を「複数行表記」のコード記 号の上、中央、下のどこに整列させるか決定します。

カポコード記号の水平方向の整列: 浄書オプションの「コード記号 (Chord Symbols)」ペー ジの「位置 (Position)」セクションに、「メインコード記号に対する移調したコード記号の 水平方向の整列 (Horizontal alignment of transposed chord symbol relative to main chord symbol)」オプションが新たに追加されました。



既存のプロジェクトでは、下のコード記号に対し上のコード記号がこれまでどおり左揃 えされますが、新規プロジェクトでは、上のコード記号が中央揃えされるようになります。

- ルートの変化記号とスタック状のオルタレーションの位置:浄書オプションの「コード記号 (Chord Symbols)」ページに、コード記号のルートの変化記号の位置の微調整と配置、 およびスタック状のオルタレーションの水平位置に関する以下の新しいオプションが追 加されました。
  - 「位置 (Position)」セクションの「垂直位置 (Vertical Position)」に新たに追加 された「詳細設定 (Advanced Options)」セクションに、コード記号のルートの 一部として表示される変化記号の垂直位置を調整できる「ベースラインにある ルートの変化記号の垂直オフセット (Vertical offset for baseline root accidentals)」の値が新たに追加されました。
  - また同じセクションに、「スタック状のオルタレーションを囲む括弧の垂直オフセット (Vertical offset for parentheses around stacked alterations)」オプションが新たに追加されました。これはスタック状のオルタレーションの高さ全体を囲む括弧の垂直位置を制御します。
  - 「オルタレーション (Alterations)」セクションの「ルートに対するスタック状のオ ルタレーションの位置 (Position of stacked alterations relative to root)」 は、縦にスタックされたオルタレーションをコード記号のベースラインに揃えるか (「ルートに下揃え (Align bottom with root)」)、ルートに対して中央揃えする か (「ルートに中央揃え (Center align on root)」)を決定します。
  - 同じく「オルタレーション (Alterations)」セクションの「スタック状のオルタレーションの水平方向の整列 (Horizontal alignment of stacked alterations)」は、
     スタック状のオルタレーションの相互の位置関係を、「左揃え (Left aligned)」
     にするか「中央揃え (Center aligned)」にするか選択できます。
- 括弧の高さ: 浄書オプションの「コード記号 (Chord Symbols)」ページの「括弧 (Parentheses)」セクションに、「直線上の配置ではコード記号の高さに合わせて括弧 の高さを調整する (Scale parentheses to height of chord symbol with linear arrangement)」オプションが新たに追加されました。

コード記号が直線上に配置されている場合でも、たとえばオンコードの前の斜線の高さ を反映して、括弧の高さを調整することもできます。スタック状のオルタレーションを使 用しないコード記号でルート音の高さに合わせた括弧を使用する場合は、このオプショ ンを無効にします。この効果は微小なものですが、下図のように、3 つあるコード記号 のうち 1 つめのコード記号のみに影響が現れます。

- $\begin{array}{c} (E/G^{\sharp}) (E) (Em7^{\sharp 11}_{\flat 5}) \\ \underline{m} \\ \underline{m} \\ \underline{m} \\ \underline{m} \end{array} \end{array}$
- 6/9 のコード記号の外観: 浄書オプションの「コード記号 (Chord Symbols)」ページの音程 セクションにある「6/9 の外観 (Appearance of 6/9 chords)」オプションに、「6th と 9th 以外に追加のオルタレーションがあるコードに 6/9 の外観を使用 (Use 6/9 appearance for chords with a sixth and ninth and additional alterations)」チェ ックボックスが新たに追加されました。これを有効にして、6/9 のコード記号は「6(add9)」 ではなく「6/9」の形で表示されるように設定すると、6/9 コードに追加のオルタレーション があるコードは、たとえば「C6(add 9, #11)」ではなく、「C6/9(#11)」のように表示されま す。
- コード記号領域: コード記号を表示しないインストゥルメントの譜表にコード記号領域をコピ ーアンドペーストした場合や、複製または上(下)の譜表に移動を使用してコード記号 領域をコピーまたは移動した場合、そのプレーヤーのコード記号の表示/非表示の設定 が自動的に適切に更新されるようになりました。

#### 音部記号とオクターブ線

- 音部記号とオクターブ線を非表示: Dorico では、特定のレイアウトの移調に伴う音部記号を 非表示にする手段が常に提供されてきました。これはたとえば、指揮者には加線の表 示を減らすために音部記号を表示させたいが、個々のプレーヤーは加線があっても気 にせず、むしろインストゥルメントの初期設定とは異なる音部記号への変更は避けたい と考える、そのような場合があるためです。楽譜上の機能としては同じであるオクター ブ線についても、同様のことが考慮されています。
  - そのため、プロパティパネルの「音部記号 (Clefs)」と「オクターブ線 (Octave Lines)」 の両グループに「非表示 (Hide)」プロパティが追加され、現在のレイアウトで音部記号 とオクターブ線を非表示にできるようになりました。
  - また、カスタムキーボードショートカットを割り当てるかジャンプ小節を経由して、「アイテ ムを表示/非表示 (Hide/Show Item)」コマンドを使用することでも、音部記号とオクター ブ線の「非表示 (Hide)」プロパティを切り替えられます。

#### コンデンシング

コンデンシング方法の変更:既存の「コンデンシング方法の変更」のガイド以外のアイテムを 選択した状態で「浄書 (Engrave)」▶「コンデンシング方法の変更 (Condensing Change)」を選択すると、選択範囲の一番前にあるアイテムの位置で既存のコンデン シング方法の変更が適用されているかが調べられ、適用されている場合は新しいコン デンシング方法の変更を作成せず、そのコンデンシング方法の変更に対する編集が追



加されるようになりました。

#### 強弱記号

ニエンテの丸のサイズと間隔: ヘアピンの開始位置または終了位置に表示され、無音から 音量を上げる、または無音まで音量を下げる段階的な強弱を示すニエンテの丸につい て、新規プロジェクトではデフォルトのサイズが大きくなりました。また、浄書オプション の「強弱記号 (Dynamics)」ページの「段階的強弱記号 (Gradual Dynamics)」セクシ ョンの「詳細設定 (Advanced Options)」セクションには「ニエンテの丸の表示倍率 (Scale factor for niente circle)」オプションが新たに追加され、さらに好みに合わせ た調整ができるようになっています。

さらに、ニエンテの丸をヘアピンに付けずに少し前か後に離して配置することを好む出版社もありますが、新しいオプション「ヘアピンの終端部とニエンテの丸との間隔 (Gap between end of hairpin and niente circle)」により、これも自由に調整できます。初期設定では、新規プロジェクトではヘアピンの端とニエンテの丸の間に4分の1スペースの隙間ができるようになりました。

- ニエンテの外観: 浄書オプションの「強弱記号 (Dynamics)」ページの「段階的強弱記号 (Gradual Dynamics)」セクションに「ニエンテのスタイル 'n' (Style for niente 'n')」オ プションが新たに追加され、ヘアピンの開始位置または終了位置のニエンテ記号の「n」 に、太字とプレーン斜体のどちらを使用するか選択できるようになりました。
- ヘアピンのテキスト: 浄書オプションの「強弱記号 (Dynamics)」ページの「段階的強弱記号 (Gradual Dynamics)」セクションに、「ヘアピン中央内部の修飾子テキストの垂直位 置 (Vertical position of modifier text inside center of hairpin)」オプションが新た に追加され、ヘアピンの中央に「poco」または「molto」のテキストを表示する場合、その デフォルトの垂直オフセットを指定できるようになりました。
- 段階的強弱記号の外観: [Shift]+[D] のポップオーバーで「cresc...」または「dim...」と入力 すると、「段階強弱記号のスタイル (Gradual style)」のプロパティが、テキストベース の段階的強弱記号に延長線を表示するよう自動的に設定されるようになりました。

### エクスプレッションマップ

スイッチごとのディレイ: アタックタイム (ライズタイム) が遅いサウンドは、記譜どおりに正確 に演奏すると、少し遅れて聞こえることがあります。そのため、そのようなサウンドを使 用する音符については、アタックの遅さを補うために開始位置を調整するのが一般的 です。

これを自動的に実現するために、「ディレイ n ミリ秒 (Delay n milliseconds)」に適切 な値を設定することで、エクスプレッションマップのスイッチごとにミリ秒単位のディレイ を指定できるようになりました。音符を記譜よりも早く発音させる場合はマイナスの数値 を、遅く発音させる場合はプラスの数値を指定します。

隣接した音符にそれぞれ異なるディレイ値を持つ別々のスイッチを必要とする再生効 果が割り当てられている場合、オーバーラップが発生する場合があります。



#### キーエディター

ベロシティーエディター: 左側のエディターヘッダーに、選択範囲の一番前にある音符のベロ シティーの値を表示するスピンボックスが追加されました。ここの表示値を変更すると、 選択中のすべての音符のベロシティーが更新されます。

さらに、エディター内のマウスポインターの垂直位置に対応するベロシティー値が常時 表示されるようになりました。

- 強弱エディター: 左側のエディターヘッダーに、選択したポイントを段階的変更ポイントにするか一定保持ポイントにするか指定できるボタンが追加されました。この方法で編集できるのは鉛筆ツールかラインツールで作成した青い領域に属するポイントだけで、スコアの強弱記号に対応する緑の領域では、これらのボタンは無効になります。
- MIDI CC エディター:環境設定の「音符の入力と編集 (Note Input and Editing)」ページで 「楽譜をコピーする際、キーエディターからの MIDI CC、ピッチベンド、強弱記号を含め る (Include MIDI CC, pitch bend and dynamics from Key Editor when copying music)」を有効にすると、MIDI CC データをペーストするとき、ペーストされる MIDI CC データがすべて 1 つの新規出力先領域にマージされるのではなく、既存の領域が維持 されます。
- ルーラー: キーエディターのルーラーまたは再生モードのトラック概要でダブルクリックすると、 その位置から再生が開始されるようになりました。

レイアウト

パート形式をコピーする: どのモードからでも、ジャンプ小節またはキーボードショートカット で「パート形式をコピーする (Propagate Part Formatting)」コマンドを呼び出すことが できるようになりました。

#### ライブラリーマネージャー

サポートするライブラリーファイルの増加: ライブラリーマネージャーは、プログラムの他の部 分から書き出された Dorico ライブラリーファイル (たとえば「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」ダイアログからエクスポートされた打楽器キット) を正しく処理できるよ うになりました。

#### 歌詞

- 日本語の歌詞: 浄書オプションの「歌詞 (Lyrics)」ページの「延長線 (Extender Lines)」セクションに、「延長線のかわりに日本語のハイフンを使用 (Use Japanese hyphens instead of extender line)」オプションが追加されました。これは新規プロジェクトでも既存プロジェクトでも、初期設定ではオフになっています。このオプションを有効にすると、複数の音符にまたがって歌われる音節や、タイでつながれた1音に対して、歌詞の延長線を表示するかわりに、各符頭位置に日本語のハイフンが表示されます。
- 歌詞の延長線の位置: 歌詞の延長線の右端が、延長線の終端の位置にある符頭の右端と 自動的に揃えられるようになりました。

歌詞のハイフン: 初期設定では、歌詞のハイフンは、現在の歌詞のラインのデフォルトのパ

# Steinberg 🕞

ラグラフスタイルを使用して描画されます。ハイフンのすぐ左にある歌詞の音節が、(た とえば「パラグラフスタイル (Paragraph style)」プロパティなどを通して)別のパラグラ フスタイルを使用している場合、ハイフンにも同じパラグラフスタイルが上書きして使用 されるようになりました。

「歌詞のラインを編集」の非改行スペース:「歌詞のラインを編集 (Edit Line of Lyrics)」ダ イアログ内では、歌詞中の非改行スペースは、「・」のような中黒点で表示されます。歌 詞の編集中に非改行スペースを追加または移動する必要がある場合、 [Shift]+[Alt]+[Space] を入力すると中黒点が追加され、ダイアログを確定すると非改 行スペースに置き換えられるようになりました。

### 音楽フォント

- 新しい音楽フォントファミリー: SMuFL (Standard Music Font Layout、標準音楽フォントレイ アウト)の普及により、Doricoの初期設定音楽フォントである Bravura や Petaluma と 同じ SIL Open Font License のもとリリースされた音楽フォントファミリーがいくつかあ ります。しかし、これらのフォントのインストールは一般的に厄介で、手動でインストール するか、他のアプリケーションをインストールすることが必要な場合もあります。そこで、 Dorico 5 には新たに以下の 8 つの音楽フォントファミリーがインストールされました。
  - Finale Ash: 写譜者 Ashley Wells の手書きによる有名な AshMusic フォントを現代的に再現した手書き風フォントです。
  - Finale Broadway: 細いペン先のインクペンをイメージして作られた手書き風フ オントです。
  - Finale Jazz: トランペッターの Rich Sigler が、Clinton Roemer の斜めペン先のインクペンによる手書きの写譜を模して作った手書き風フォントです。
  - Finale Maestro: Bravura と同様の素材を使用し、全体的に太さを抑えた浄書 スタイルのフォントです。
  - Golden Age: Don Rice の手書きによる Golden Age フォントを現代的に再現 した手書き風フォントです。フォントのウェイトは、Finale Broadway の細い外観 と Finale Jazz の非常に太い外観の中間にあたります。
  - Leipzig: Etienne Darbellay と Jean-François Marti が楽譜作成ソフト Wolfgang のために開発し、現在 Verovio プロジェクトで最もよく使われている 浄書スタイルのフォントです。Bravura や Finale Maestro よりもさらにストロー クのコントラストが高くなります。
  - Leland: MuseScore のために Simon Smith と Martin Keary が開発した浄書 スタイルのフォントです。故 Leland Smith による由緒ある楽譜作成ソフト 「SCORE」の外観を模したデザインです。
  - Sebastian: Florian Kretlow と Ben Byram-Wigfield の開発による浄書スタイ ルのフォントです。Bravura と同様、Sebastian の全体的な外観も極めて太くな ります。

さらに、これらの音楽フォントのいくつかは、テキストフォントファミリーと組み合わせて 使用することで、全体的に調和のとれたスコアの外観を実現します。



プロジェクトで「ライブラリー (Library)」▶「音楽フォント (Music Fonts)」から選択する ことで、別の音楽フォントをいつでも使用できます。

テキストのフォントファミリー: フォント固有のメタデータファイルに推奨テキストフォントファミ リーが指定されていない場合、デフォルトのフォントとパラグラフスタイルに使用するフ ォントが Academico にリセットされることがなくなりました。

#### MusicXML の書き出し

- 組段の書式: Dorico から書き出される MusicXML ファイルに、組段区切りおよびフレーム 区切り (MusicXML 用語ではページ区切り) が指定されるようになったことで、書き出さ れるレイアウトの組段の書式がエンコードされるようになりました。
- ページサイズ、譜表サイズ、余白: MusicXML を書き出す際、レイアウトオプションの「ペー ジ設定 (Page Setup)」ページで指定したページサイズと譜表サイズがエンコードされ るようになりました。基本的なページ余白も指定できますが、書き出される余白は 1 セ ットのみなので、見開きページで見開き余白や個別指定余白を使用するレイアウトの 場合、完全なエンコードは行なわれません。
- 音楽フォントとテキストフォント: MusicXML を書き出す際、プロジェクトで使用している音楽 フォントとメインテキストフォントの名前が書き出されるようになりました。
- ファイル拡張子: Dorico から書き出された非圧縮 MusicXML ファイルに正しいファイル拡張 子である .musicxml が付き、MusicXML 4.0 ファイルであることが伝わるようになりま した。
- 符頭: Dorico 内蔵符頭セット「X と菱形符頭 (X and Diamond Noteheads)」、「X および 菱形の符頭 (大) (Large X and Diamond Noteheads)」、「丸付き符頭 (大) (Large Circled Noteheads)」が、MusicXML に正しく書き出されるようになりました。

#### MusicXML の読み込み

延長記号と休止記号: MusicXML ファイルからフェルマータ、ブレス記号、中間休止記号が 読み込まれるようになりました。

Dorico では、フェルマータと中間休止記号は、一般的な記譜方法を反映して、組段内 のすべてのインストゥルメントに影響するグローバルなアイテムとして扱われますが、 MusicXML ではこれは実施されていません。たとえば MusicXML ファイルでは、フェル マータを1つの譜表のみにエンコードすることもできますが、Dorico では、このフェルマ ータはすべてのインストゥルメントの該当する位置に現れます。そのため、MusicXML からこのようなアイテムを読み込む際、Dorico は MusicXML ファイル内のフェルマータ や中間休止記号を分析し、グループ化して適切なグローバルアイテムのみ作成される ようにします。つまりフェルマータと中間休止記号が MusicXML ファイルにエンコードさ れた際とまったく同じ位置に現れることは保証されませんが、音楽的には常に理にかな った結果が得られるはずです。

さらに中間休止記号とブレス記号の両者について、アプリケーションによって中間休止 記号の位置が異なるという複雑な問題があります。Dorico では、どのアプリケーション

# Steinberg 🕞

が MusicXML ファイルを書き出したかに基づくヒューリスティックを採用し、できるだけ 意図されたとおりの結果が得られる頻度を高めようとしています。

- 装飾音: MusicXML ではエンコードできる装飾音が幅広く規定されていますが、Dorico はデ ィレイターン、ディレイ逆ターン、シェイクを除くすべての装飾音を読み込めるようになり ました。
- ハーモニクス: MusicXML ファイルから自然ハーモニクスと人工ハーモニクスを読み込める ようになりました。
- 演奏技法:金管楽器のミュート/オープン/ストップの指示記号、弦楽器のボウイング記号や スナップピチカートの指示記号など、より幅広い演奏技法を MusicXML ファイルから読 み込めるようになりました。

さらに MusicXML は、「other-technical」の要素を使用して、比較的フリーフォームの 演奏技法をテキストまたはグリフとしてエンコードできますが、Dorico は最善を尽くして これらを演奏技法として読み込もうとします。これらを読み込みから除外する場合は、 環境設定の「MusicXML の読み込み (MusicXML Import)」ページで「othertechnical 演奏技法を読み込む (Import other-technical playing techniques)」を 無効にします。

譜表ラベル: 譜表ラベルでのインストゥルメントの移調の扱いが大幅に改善されました。 MusicXML ファイルの譜表ラベルは、たとえば「Clarinet in Bb」とエンコードされていま す。Dorico はこのパートをクラリネットのものとして正しく認識しますが、MusicXML ファ イルからパート名を正確に取り込み、譜表ラベルにレイアウトオプションが適用されると、 「Clarinet in Bb in Bb」のように意味不明な名称になってしまいます。

Dorico は MusicXML ファイルのパート名を解析してインストゥルメント名と移調を個別 に特定し、Dorico の自動譜表ラベルが MusicXML ファイルで指定された外観とできる 限り一致するようにレイアウトオプションや浄書オプションを調整するという、より繊細な アプローチをとっています。

大譜表インストゥルメントの声部の向き: 複声部の楽譜、特にピアノなどの大譜表インストゥ ルメント用の楽譜を読み込む際、Dorico が選択する声部の向き (声部の符尾が上向き か下向きかはヒューリスティックで判断) が、以前のバージョンでは、自分で音符を入力 する際に使用した声部の向きと必ずしも一致しないことがありました。そのため、後から 編集や楽譜の追加を行なう際に、予期せぬ動作につながる場合がありました。

今では声部の向きを決めるアプローチが改良され、向きがはっきりしない声部の場合、 上向きと下向きの符尾が交互に現れるのではなく、上向きの符尾がデフォルトになると ともに、譜表に単一の声部は常に符尾が上向きになるように工夫されます。

### 音符のグループ化

カットタイムの音符のグループ化: 記譜オプションの「音符のグループ化 (Note Grouping)」 ページの「半小節のある拍子記号 (Time Signatures With Half-Bars)」セクションに、 「カットコモンタイムの拍子記号にコモンタイムと同様の音符のグループ化を使用 (Use common time note grouping for cut common time signatures)」オプションが新

### Steinberg 🕞

たに追加されました。これを有効にすると、2/2 およびカットコモンタイムの音符、連桁グ ループ、休符のグループ化に 4/4 またはコモンタイムのルールが使用されるようになり ます。

「拍子記号 (Time Signatures)」グループに新たなプロパティ「コモンタイムの音符の グループ化を使用 (Use common time note grouping)」が追加され、必要に応じて、 カットコモンタイムの音符や休符をコモンタイムと同じ形でグループ化するための新しい 記譜オプションを、個々の拍子記号に選択的に適用できるようになりました。

### 音符の入力

ダブルタップで付点音符の値を入力: 4 分音符なら [6] を 1 回、付点 4 分音符なら [6] を 2 回と、入力する音符の長さのキーを 2 回連続でタップすることで、次に入力する音符を 付点にするよう指定できるようになりました。

これは、音符入力が有効なとき (つまりキャレットが表示されているとき) と、選択した音符のデュレーションを編集するときのどちらでも使用できますが、ピッチをデュレーションの前に指定する入力が有効なときは使用できません。

- フローの終了位置に小節を追加:環境設定の「キーボードショートカット (Key Commands)」 ページの「音符の入力 (Note Input)」カテゴリーに、「フローの終了位置に小節を追加 (Add Bar at End of Flow)」コマンドが新たに追加され、フローの終了位置に小節を追 加するカスタムの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。このコマンド は、ジャンプ小節からもトリガーできます。
- 小節を削除:「編集 (Edit)」 ▶「小節を削除 (Delete Bars)」コマンドは、小節の削除方法が 見つかりやすくなることを意図しています。削除する小節は、選択されたアイテムのうち 一番前にあるものと一番後ろにあるものの位置で判断されます。
- 単一符尾のトレモロ:同じ声部の音符をタイでつなぐとき、最初に選択された譜表だけでなく、 操作の影響を受けるすべての譜表で、既存の単一符尾のトレモロが保持されるように なりました。

### 音符のスペーシング

声部の列のハンドル: 浄書モードで音符のスペーシングを編集するとき、それぞれのグロー バルスペーシングの列には四角いハンドルが表示されます。選択すると、それぞれの 四角いハンドルにはその譜表のそのグローバルスペーシングの列に属するアイテムの 声部の列に対応する、1 つまたは複数の丸いハンドルが表示されます。

グローバル列は、調整が入ると四角いハンドルが赤くなるため、一目で分かります。し かし、声部の列に調整があったかどうか確認するには、四角いハンドルを選択したとき しか丸いハンドルが表示されないため、対応する四角いハンドルを選択する必要があ りました。

Dorico 5 では、調整が入った声部の列には常に丸いハンドルが赤で表示されるように 変更されています。これにより、声部の列のスペーシング調整が行なわれた位置がと ても見つけやすくなりました。



装飾音

デフォルトの装飾音の増加:記譜モードの装飾音パネルの「バロックと古典派 (Baroque and Classical)」セクションに、より多様なデフォルトの装飾音が追加されました。

#### ページテンプレート

- ページテンプレートの読み込み:以前のバージョンでは、ライブラリーファイルからページテ ンプレートを読み込む際、テキストフレーム定義で使用されているカスタムパラグラフス タイルが、読み込み先のプロジェクトに既に同じスタイルが含まれているにも関わらず、 重複してしまうことがよくありました。
  - 今では、ページテンプレートの読み込み時には、パラグラフスタイルや文字スタイルが より厳選して読み込まれるようになっています。スタイルはユーザー定義で、かつ読み 込み先のプロジェクトにまだ存在しない場合のみ読み込まれるようになりました。
- ページテンプレートの書き出し: ページテンプレートがテキストフレームの定義にカスタム文 字スタイルを 1 つ以上使用している場合、書き出したライブラリーファイルにこれらのス タイルが含まれるようになりました。

#### ペダル線

ペダル線をマージ:選択した複数のペダル線をマージする際、マージされた各ペダル線の開 始位置に対応する各位置に、リティクが作成されるようになりました。

#### 再生

反復記号の再生:反復記号に従う際、特定の音符や強弱記号などのアイテムについて、特定の通過回のみ再生するという指示が必要な場合があります。これを実現するため、 プロパティパネルの「一般 (Common)」グループにある「再生を抑制 (Suppress playback)」プロパティが拡張され、選択したアイテムの再生の抑制を「常時 (Always)」 (毎回の繰り返し時)か「特定の繰り返し時 (On Passes)」(1回または複数の指定され た繰り返し時)か、指定できるようになりました。

「特定の繰り返し時 (On Passes)」を選択した場合、初期設定では、アイテムはすべての繰返し時に再生されます。どの通過時に再生しないかを指定するには、「再生を抑制 (Suppress playback)」のすぐ下にある「抑制する繰り返し数 (Suppress on passes)」プロパティを有効にして、アイテムを再生しない通過回を指定します。

初回の通過時は「1」、1回めの繰返し時は「2」、といった具合です。再生しない通過回 が複数ある場合はカンマ区切りのリストで指定し、範囲はハイフンで指定します。たとえ ば、「1,3,5-7」のようになります。

テンポアイテムの再生を抑制すると、予期せぬ影響が出る場合があるため、注意してく ださい。具体的には、段階的テンポ変更の前にある即時のテンポ変更を一部の通過回 のみ抑制した場合、段階的テンポ変更は、即時のテンポ変更の抑制がなかったかのよ うに再生され、つまり抑制されたはずのテンポからテンポ変更を開始します。

再生を抑制:環境設定の「キーボードショートカット (Key Commands)」ページの「編集 (Edit)」カテゴリーに「再生の抑制を切り替え (Toggle Suppress Playback)」コマンド

が追加され、カスタムキーボードショートカットやジャンプ小節を使用して、選択したアイ テムの「再生を抑制 (Suppress playback)」プロパティを切り替えられるようになりまし た。

- ペダル線:ペダル線がリピート小節線やリピート括弧をまたぐ場合、楽譜を複数回通過する ことを反映して正しく再生されるようになりました。
- トレモロ: トレモロに付いたアタックのアーティキュレーション (アクセントなど) は、すべての音 で繰り返されるのではなく、トレモロの 1 音めのみに効果が現れるようになりました。逆 に、デュレーションのアーティキュレーション (スタッカートなど) については、トレモロの すべての音に適用されるようになりました。

音価が指定されたトレモロは、トレモロストロークを表示する音符の記譜上のデュレー ションではなく、トレモロの構成音の演奏されるデュレーションに応じた適切なノート長さ の条件で再生されるようになりました。

- ノート長さの条件: エクスプレッションマップでどのスイッチを使用するか決定する際、スコア で使用されている特定の演奏技術の組み合わせが、1 つのベーススイッチ、またはベ ーススイッチと 1 つ以上のアドオンスイッチの組み合わせに直接マッピングされない場 合、これに使用される代替システムが用意されています。エクスプレッションマップのス イッチがノート長さの条件を定義している場合、要求されている再生効果のうちたとえ ば 1 つだけにしか一致せず、しかしノート長さの条件に一致するようなスイッチが、優先 的に代替に選択されるようになりました。
- 強弱の強さのカーブ:再生オプションの「強弱記号 (Dynamics)」ページの「強弱のカーブ (Dynamic Curve)」セクションに、「強弱の最小レベル (Minimum dynamic level)」と 「強弱の最大レベル (Maximum dynamic level)」の2つオプションが新たに追加され ました。その名のとおり、強弱の強さのカーブの両端の強弱レベルを指定することで、 全体的な強弱の範囲を圧縮できます。

初期設定ではそれぞれ「-6」と「6」に設定され、PPPPPP と ffffff に対応します。楽譜を作成する際、PPP とfff の範囲を超える強弱記号を通常は使用しない場合、値を「-3」と「3」に設定してみましょう。こうすることで、上記の強弱レベル間の強さの差が大きくなります。記譜上の強弱がここで定義した最小値、最大値より小さいまたは大きい場合は、それぞれ最小または最大の強弱の値で再生されることになります。

既存の「強弱のカーブの強度 (Dynamic curve power)」オプションと併用することで、 再生時の強弱記号の効果をより精密に制御できます。この新オプションは、「ライブラリ ー (Library)」▶「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」の「再生オプションの 上書き情報 (Playback Options Overrides)」セクションで、任意のエクスプレッション マップで上書きもできます。

微分音の再生: 必要に応じて、MIDI ピッチベンドを使用して、微分音のピッチを再現できる ようになりました。

VST ノートエクスプレッション (HALion Sonicや Pianoteq などで使用) や VST ディチューン (NotePerformer などで使用) ではなく、MIDI ピッチベンドを使用することには、

いくつか目立った欠点もあります。MIDI ピッチベンドはチャンネル全体を対象とするメッ セージであるため、必要なピッチを発音するために異なるピッチベンド値が必要になる 和音は演奏できないことや、プラグインや MIDI デバイスがサポートしているピッチベン ド範囲 (通常は 1 ステップまたは 1 オクターブ)を、Dorico は自動的に判断できないこ となどです。

しかし、単旋律楽器を使用する特定の用途では、微分音再生に MIDI ピッチベンドを使 用することにも利点があります。上記の優れた方式のどちらにも対応しないプラグイン (Kontakt など) で微分音再生を行なえることや、MIDI ピッチベンドのメッセージは MIDI 書き出しの際にデータに含まれるため、微分音ピッチを DAW や他のアプリケーション でも利用できることなどです。MIDI ピッチベンドの微分音の再生への使用はオプトイン であるため、「ライブラリー (Library)」▶「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」に新たに追加された「微分音の再生 (Microtonality playback)」メニューから、 プラグインに対し機能を有効化する必要があります。

再生テンプレート

上書き警告:「再生 (Play)」▶「再生テンプレート (Playback Template)」で再生テンプレートを書き出す際、書き出されるテンプレートによって既存のファイルが上書きされる場合は、警告が出されるようになりました。

再生モード

打楽器キットの構成要素のルーティング: 打楽器キットを構成する個々の無音程打楽器が、 再生モードのトラック概要に個別のトラックとして表示されるようになりました。これによ り、トラックインスペクターパネルの「ルーティング (Routing)」セクションで、各インスト ゥルメントの選択と設定変更を個別に行なえるようになりました。

これにより、Dorico 3.5 までのバージョンでは利用でき、Dorico 4 からの再生モードの 再構築により一時的に削除された、打楽器キットの各インストゥルメントを必要に応じて 異なるエンドポイントにルーティングできるという機能が、復元されたことになります。

再生の上書き情報をリセット:「再生 (Play)」▶「再生の上書き情報をリセット (Reset Playback Overrides)」を使用して、大きな選択範囲から再生の上書きを解除する場合の動作が、以前のバージョンより大幅に高速化されました。

### プロジェクトファイル

Hub から新規プロジェクトを作成: Hub の「新規作成 (Create New)」ページで「小節 (Bars)」 に最後に入力した小節数の値が、現在のセッション中だけでなく、セッション間でも共有 されるようになりました。

#### リハーサルマーク

水平方向の整列: 浄書オプションの「リハーサルマーク (Rehearsal Marks)」ページで「組 段の開始位置のリハーサルマーク (Position of rehearsal mark at start of system)」 を「組段の縦線に合わせて左揃え (Left-aligned with systemic barline)」に設定し た場合、組段の小節線の表示の有無を反映してリハーサルマークの水平位置が調整



され、常に組段の開始位置に完全一致するようになりました。

リピート括弧

選択からリピート括弧を作成:新規作成するリピート括弧の最初のセグメントの位置とデュレ ーションを現在の選択範囲を使用して決定する場合、長休符を含めたアイテムが考慮 されるようになりました。

休符

休符の配置: Dorico では、同じ拍グループに属する休符を同じ垂直位置に揃えるオプションは常に提供されてきましたが、異なる拍グループに属する休符に関してはそうではありませんでした。このため、1 つの小節の中で連続する休符が異なる垂直位置に割り 当てられることがあり、同じ位置に割り当てられるほうが望ましい場合もありました。

記譜オプションの「休符 (Rests)」ページの「休符の配置 (Rest Positioning)」セクショ ンに、「同じ声部にある休符の垂直方向の整列 (Align rests in the same voice vertically)」オプションが新たに追加されました。これを「同じ小節内にあるとき (When in the same bar)」に設定すると、同じ声部のすべての休符に同じ垂直位置が割り当 てられるようになります。

### スクリプト

- スクリプトコンソール:「スクリプト (Script)」 ▶「コンソール (Console)」では、Lua コマンドを 対話形式で実行できます。今回のリリースでは、以下のようにコンソールの操作性が大 幅に改善されました。
  - 「スクリプト (Script)」▶「コンソールを非表示 (Hide Console)」メニュー項目 が削除され、かわりに「スクリプト (Script)」▶「コンソール (Console)」がトグ ル式になったため、キーボードショートカット 1 つで、またはジャンプ小節経由で、 コンソールの表示/非表示を切り替えられるようになりました。
  - コンソールに「常に一番上 (Always on top)」チェックボックスが新たに追加され、コンソールが常時他のウィンドウの上にフロート化して表示されるよう指定できるようになりました。このチェックボックスの状態は、現在のセッション中だけでなく、セッション間でも維持されます。
  - セッション間でコンソールのサイズと位置が保持されるようになりました。
  - コンソール上段のログビューペインと下段のコマンド入力ペインは、間のスプリッターをドラッグすることでサイズを変更できます。これらのペインの相対的なサイズもセッション間で保持されます。
  - ・ コンソールの出力には等幅フォント「Source Code Pro」が使用されます。
  - コンソールを開いたとき、初期設定ではコマンド入力ペインがフォーカスされます。コマンド入力ペインは背景が白く、左余白に行番号が表示されるなど特徴的な外観になり、入力できるのがどちらのペインで、インタープリターの出力が表示されるのがどちらのペインか、より分かりやすくなりました。
  - ・ コマンド入カペインに複数行の入力ができるようになりました。[Return]を押す

# Steinberg

と新規行が追加されます。スクリプトを実行するには「実行 (Execute)」ボタンを クリックするか、[Ctrl]+[Return] (Windows) または [Command]+[Return] (macOS) のショートカットを使用します。

- マクロの記録:「スクリプト (Script)」▶「録音マクロを停止 (End Recording Macro)」を選 択してマクロの記録を終了すると、スクリプトの名前を指定するよう促されるとともに、 自動的にファイル選択ダイアログが表示され、ユーザーアプリケーションのデータフォ ルダー内の適切なスクリプト保存場所がデフォルトで開くようになりました (ここに保存 されたデータは「スクリプト (Script)」メニューに表示されます)。
- スクリプトのサブメニュー: ユーザーアプリケーションのデータフォルダーの「Script Plugins」フォルダー内にサブフォルダーを作成すると、「スクリプト (Script)」メニューにもそ の名前を使用してサブメニューが作成されるため、スクリプトプラグインの分類が容易 になります。また、スクリプトがグローバルアプリケーションデータフォルダーにある場 合、スクリプトはそこから読み込まれます。
- ジャンプ小節:「スクリプト (Script)」メニューに表示されるスクリプトをジャンプ小節からトリ ガーできるようになりました。スクリプト名の先頭を入力することで、実行できるコマンド のリストに表示されます。スクリプトが「スクリプト (Script)」メニューのサブメニュー内に 表示される場合、スクリプト名に続いてサブメニュー名が括弧内に表示されます。
- 複数コマンドを連続実行するスクリプト: 以前のバージョンでは、複数コマンドを連続実行す るスクリプトは、必ずしも意図する動作が得られませんでした。たとえば、1 つの音符を 選択して 2 つの異なるプロパティを連続して設定するスクリプトは、Dorico が次の編集 を行なおうとする前に各編集について通知しないため、しばしば失敗することがありま した。今ではスクリプトを実行する際に、編集ごとに通知するアプローチが取られ、その 結果スクリプトがより確実に実行されるようになりました。またこれにより、スクリプトで 行なったすべての編集は、1 ステップで取り消せるようにもなっています。

### 設定モード

インストゥルメント番号を変更:「設定 (Setup)」▶「インストゥルメント番号を変更 (Renumber Instruments)」コマンドが新たに追加されました。これは設定モードのプ レーヤーパネルに表示されるプレーヤーの順番に従い、プロジェクト内のインストゥルメ ント番号を変更するものです。

たとえば、プロジェクトに 4 本のホルンがあり、その楽譜を作成した後でプレーヤーの 順番を変える必要があった場合などに便利です。プレーヤーパネルでプレーヤーをドラ ッグして並べ替えるだけではインストゥルメント番号は変更されませんが、ワンクリック で変更を反映できるようになりました。

インストゥルメントの移調: プレーヤーパネルに表示するインストゥルメント名について、これ まではバージョンのあるインストゥルメントであればどんなものでも移調の記載が追加さ れていましたが、今後はインストゥルメントの移調を定義するバージョンがある場合の み、テキストによる移調の記載が追加されるようになりました。たとえば、バリトンサクソ フォンには実音用と移調音用の音部記号が異なるバージョンが用意されていますが、 実際のインストゥルメントの移調は、いずれも同じです。そのため、以前はバリトンサク

ソフォンはプレーヤーパネルに「Baritone Saxophone (E flat)」と表示されていましたが、これは不必要であるため、現在は「Baritone Saxophone」と表示されます。

関連して、このインストゥルメント名は各パートレイアウトのデフォルト名の作成にも使用されます。これにより、各レイアウトの1ページめの左上角の枠内のテキストには、たとえば「Clarinet (B flat)」のように、移調内容が文字で表示されていました。今では自動的に適切な変化記号が使用されるため、枠内のテキストには、たとえば「Clarinet (Bb)」と表示されるようになりました。

### 譜表ラベル

- 譜表ラベルとしてのプレーヤー名: レイアウトオプションの「
  諸表と組段 (Staves and Systems)」ページに「プレーヤー名を表示 (Show player names)」オプションが追加 され、
  譜表ラベルにインストゥルメント名ではなくプレーヤー名を使用するかどうか、
  さら に「すべての組段 (On all systems)」に使用するか、「最初の組段のみ (On first system only)」に使用するか、指定できるようになりました。
- 諸表ラベルの編集における行間:簡単なケースでは、「インストゥルメント名を編集 (Edit Instrument Names)」ダイアログで譜表ラベルの水平方向の整列と行間を上書きする と、譜表ラベルに反映されるようになりました。

### 譜表のスペーシング

フレームの占有率を示すインジケーター: 垂直と水平の占有率を示すインジケーター間の違いをわかりやすくするために、フレームの占有率を示すインジケーターは、右余白ではなく左ページ余白に表示されるようになりました。

### Steinberg ライセンス

Steinberg Activation Manager の最新版が必須: Dorico 5 には Steinberg Activation Manager バージョン 1.4.30 以降が必須です。これ以前のバージョンの SAM を使用し ている場合は、必ずアップデートしてください。 SAM をアップデートする最も簡単な方法 は、Steinberg Download Assistant を実行することです。

### テキスト

- テキストフレームの背景色と枠線の色: プロパティの「テキスト (Text)」グループに「背景色 (Background color)」と「枠線の色 (Border color)」の 2 つのプロパティが新たに追 加され、テキストフレームの外観を変更できるようになりました。これらのプロパティを使 用するには、浄書モードツールボックスのフレーム編集を有効にしてから、上書きする 枠線の色や背景色を持つテキストフレームを選択します。
- さらに選択:「編集 (Edit)」 ▶「さらに選択 (Select More)」に特別な動作が新たに追加され ました。 譜表または組段に付くテキストアイテムを 1 つ選択して「さらに選択 (Select More)」を実行すると、他のテキストアイテムのうち同じパラグラフスタイルを使用するも ののみが選択されます。
- パラグラフスタイルを変更:「編集 (Edit)」▶「記譜 (Notations)」▶「テキスト (Text)」▶ 「パラグラフスタイルを変更 (Change Paragraph Style)」ダイアログが新たに追加さ

# Steinberg

れ、選択した譜表または組段に付くテキストアイテムに使用されるパラグラフスタイルを 変更できるようになりました。これは、最初に選択したテキストアイテムと同じパラグラフ スタイルを使用するテキストアイテムを追加で選択する新機能「さらに選択 (Select More)」と組み合わせて使用すると便利です。

Unicode のテキスト入力: テキストアイテムに音楽記号を入力する場合、最も簡単な方法は、 右クリックしてコンテキストメニューから「音楽テキストを挿入 (Insert Music Text)」を 選択することです。これにより、SMuFL のすべての音楽記号を表示するダイアログが 開き、入力したすべての記号には自動的に「音楽テキスト (Music text)」の文字スタイ ルが設定されます。

これまでは、それ以外の任意の Unicode 記号を入力するのは厄介でしたが、Dorico 5 より新たな方法が導入されています。譜表または組段に付くテキストアイテムやテキス トフレームでテキストを編集する際には、挿入する文字のコードポイントを表わす 4 文 字の 16 進数を入力して [Alt]+[X] を入力すると、4 文字が適切な Unicode 文字に変 換され、挿入点の左側に入力されます。

たとえば、水平の省略記号「...」には、コードポイント「U+2026」が割り当てられていま す。Dorico でこれを挿入するには、テキストエディターに「2026」と入力してから [Alt]+[X] を入力します。

16 進数では、アラビア数字の 0 ~ 9 とローマ字の A ~ F を使用します。もう 1 つ例を 挙げると、中黒点にはコードポイント「U+00B7」が割り当てられています。Dorico でこ れを挿入するには、テキストエディターに「00B7」と入力してから [Alt]+[X] を入力しま す。コードポイントは常に 4 文字になるように、先頭には「0」を加える必要があります。

また、これを逆に行なうこともできます。挿入点のすぐ左の 4 文字が 16 進数として認 識されない場合は、かわりに挿入点のすぐ左にある 1 文字が対応するコードポイントに 変換されます。

行間の制御: 右図のコントロールを使用して、個々のテキストアイテムの行間 をテキストエディターのポップオーバーから調節できるようになりました。

プロジェクトのデュレーションのトークン: プロジェクトの合計デュレーションを表示するための 以下のトークンが新たに追加され、テキストフレームで使用できるようになりました。

- **{@projectDuration@}**は、「4'33"」のように曲がった引用符が使用されます。
- {@projectDurationStraightQuotes@} は、「4'33"」のようにまっすぐな引用 符が使用されます。
- {@projectDurationPrimes@} は、「4'33"」のようにプライムが使用されます。

これらのトークンを挿入するには、テキストフレームでテキストを編集中に右クリックし、 「プロジェクト情報 (Project Info)」サブメニューから該当するエントリーを選択します。

macOS の拡張スタイルを持つフォントファミリー: Windows と macOS のフォントファミリー の扱い方の違いで厄介なのが、4 つの標準スタイル名 (Regular、Bold、Italic、Bold Italic) 以外の拡張スタイルです。Windows ではこの 4 つのスタイルしか許容されず、 不足するスタイルは自動的に合成します。たとえば、あるフォントファミリーに太字のウ

### Steinberg

ェイトがない場合、Windows は能動的に太字を作成します。一方 macOS は、フォント ファミリーになければならないスタイルについて固定的な発想はありません。

たとえば、最近の macOS に搭載されている「Futura」ファミリーを例にとってみます。 Linotype や URW Type Foundry が提供するこの書体の別カットにはより多様なスタイ ルが用意されていますが、macOS に同梱されているバージョンには、Medium、 Medium Italic、Bold、Condensed Medium、Condensed ExtraBold の 5 つのスタイ ルが提供されています。

Windows では、これらのウェイトのそれぞれが独立したフォントファミリーとして表示され、それぞれに4つの標準スタイルが付与された結果、「Futura Medium Regular」、「Futura Medium Bold」、「Futura Medium Italic」、「Futura Medium Bold Italic」のように表示されます。このうちディスク上に実際に存在するフォントファイルは「Futura Medium Regular」だけで、他の3つはWindows により合成されたものです。たとえば「Futura Medium Bold」は、実際の「Futura Bold」のフォントファイルを使用することはありません。Windows は「Futura」と「Futura Medium」は別個のファミリーとして扱うためです。

ー方 macOS では、スタイルがオペレーティングシステムによって合成されることはなく、 ほとんどの macOS アプリケーションでは、実際にインストールされているスタイルしか 選択できません。

これはクロスプラットフォームのアプリケーションにちょっとした問題をもたらします。な ぜなら、拡張スタイルの扱い方が根本的に異なるだけでなく、フォントファイルにはファ ミリー名やスタイル名がそれぞれ異なる方法で定義されていることや、オペレーティン グシステムごとに、さらにはそのオペレーティングシステム上のアプリケーションごとに、 フォントの検索や命名の際に使用する情報が異なる、といった問題があるためです。

これまでのバージョンでは、こうした OS の差異に対応するために、不本意な妥協を強いられてきました。Windows ではすべてがシンプルです。すべてのフォントファミリーが4 つの標準スタイルを持ち、それ以外のスタイルについては、オペレーティングシステムの意図に従い、異なるファミリーとして表示されます。しかし macOS では、フォントファミリーによって提供される実際の名前付きスタイルに加えて Windows の 4 つの標準スタイルを表示し、標準スタイルのいずれかが用意されていない場合も適切なスタイルを選択できるようにするためには、基盤アプリケーションフレームワークのフォント代替動作に依存してきました。

macOS に含まれる Futura フォントファミリーの例に戻ると、以前の Dorico では、フォ ント、パラグラフ、文字スタイルのフォントファミリーとして Futura を選択し、(その名前 を持つスタイルが存在しないにもかかわらず) スタイルを Regular に設定することがで きました。実際には、プロジェクトで表示されるテキストとしては「Futura Medium」が使 用されることになりました。

しかし、後ほどそのプロジェクトを再開すると、「Futura Regular」が存在しないという警告が発せられます。プロジェクトには Futura を使用したテキストが表示されているため、 警告が間違っていると判断されるかもしれませんが、実際のところ警告は間違っていま

せん。「Futura Regular」が要求され、しかし存在しないのです。

これに対応するため、macOS 版 Dorico では、システム上に存在するフォントファミリ ーの名前付きのスタイルのみ表示されるようになりました。これは、「フォントスタイル (Font Styles)」、「パラグラフスタイル (Paragraph Styles)」、「文字スタイル (Character Styles)」ダイアログや、テキストエディターのポップオーバーなど、フォントファミリー名 やスタイル名が表示されるアプリケーションのすべての場所に影響します。

フォントファミリーを変更したとき、現在選択中の名前付きスタイルがそれに実装されていない場合、最初に利用できる名前付きスタイルが明示的に選択されます。たとえば「Futura」を選択すると、「Regular」を選択したように見せかけるのではなく、自動的に「Medium」スタイルが選択されます。

さらに、編集されたスタイルが親として定義され、フォントファミリーの選択を継承するす べてのフォントスタイルとパラグラフスタイルが自動更新され、すべての従属するスタイ ルが、実在する名前付きスタイルも指定するようになりました。

つまり、初期設定では存在しないスタイルは選択できず、プロジェクトを開き直してもフ ォントが存在しないという警告は表示されなくなるということです。

残念ながら、このような拡張フォントスタイルを使用するプロジェクトを macOS と Windows の間で移動する際に発生する不可避の問題に対し、これは何の対処にもな りません。このようなプロジェクトを他の OS で開く際には、「存在しないフォント (Missing Fonts)」ダイアログでフォントの再マッピングを慎重に行なう必要があります。

トリル

ダブルシャープの臨時記号:以前のバージョンでは、トリルの音程を示すためのトリル記号 の上のダブルシャープ記号が小さく見づらかったため、臨時記号を大きくして見やすくし ました。

#### ユーザーインターフェース

再生中に再生ヘッドに追従:ステータスバーに「再生ヘッドに追従 (Follow playhead)」のス ライドスイッチが新たに追加されました。初期設定では、これは新規プロジェクトの開始 時には、環境設定の「再生 (Play)」ページの「再生中に再生ヘッドに追従 (Follow playhead during playback)」オプションの状態に従います。再生モードの再生時に、 スコア、キーエディター、トラック概要が再生ヘッドに追従してスクロールするかどうかは、 プロジェクトウィンドウごとに個別に設定できます。これは、同じプロジェクトで複数のウ ィンドウを開いているとき、1 つのウィンドウは再生中に再生ヘッドに追従させ、別のウ ィンドウはビューの移動操作を行なわない限り静止したまま、ということもできて便利で す。この設定は、各ウィンドウのセッション間で保持されます。

この設定をカスタムキーボードショートカットで切り替える場合は、環境設定の「キーボ ードショートカット (Key Commands)」ページで「ウィンドウ (Window)」 ▶ 「再生ヘッド に追従を切り替え (Toggle Follow Playhead)」にショートカットを割り当てます。また はジャンプ小節でコマンドを呼び出すこともできます。

- レイアウトの移調:現在のレイアウトが「実音 (Concert Pitch)」または「移調音 (Transposed Pitch)」のどちらで表示されているかを示す読み出しが一対のトグルボ タンに置き換えられ、「編集 (Edit)」メニューを使用しなくても現在の移調を直接変更で きるようになりました。
- ビュータイプ: 「ページビュー (Page View)」と「ギャレービュー (Galley View)」を選択するド ロップダウンメニューが一対のトグルボタンに変更され、マウスでビュータイプを変更す る際に1 クリック節約できるようになりました。
- ミドル C の慣例: ハードウェアやソフトウェアのメーカーによって、オクターブの番号付けスキ ームが異なるため、異なるデバイス、ソフトウェアアプリケーション、プラグイン間で相互 参照するとき混乱が生じる場合があります。

初期設定では、ミドル C (MIDI ノート 60) は C4 と番号付けされます。これは広く使わ れている国際ピッチ表記法の規格に基づくもので、Roland などのメーカーのシンセサ イザー製品もこの規格に従っています。しかし、Steinberg のその他のホストアプリケー ション (Cubase など) やプラグイン (HALion など) では、初期設定ではミドル C は C3 と番号付けされています。ヤマハのシンセサイザー製品も、ミドル C は C3 と番号付け されています。第 3 の方式として、あまり広く使われてはいませんが、Cakewalk 製品 で普及しているもので、ミドル C を C5 とするものもあります。こうすることで、MIDI ノー ト 0 が C-1 (ミドル C を C4 とした場合) や C-2 (ミドル C を C3 とした場合) にはなら ず、C0 と番号付けされます。

Dorico では、アプリケーション全体でミドル C の番号付け Middle C (note 60): C3 C4 C5 の方法を選択できるようになりました。この設定を変更するには、環境設定ダイアログを開き、「全般 (General)」ページで「ミドル C (ノート 60) (Middle C (note 60))」を「C3」、「C4」、「C5」のいずれかに設定します。

この設定はアプリケーション全体のオクターブの番号付けに影響を与えます。これには、 キーエディターのピアノロール、キーボードパネル、ステータスバーの選択中の音符の 読み出し、MIDI トリガー領域、プロパティパネルの「弦 (String)」プロパティ、「弦とチュ ーニングを編集 (Edit Strings and Tuning)」、「移調 (Transpose)」、「ピッチで音符 をフィルター (Filter Notes by Pitch)」、「記譜 (Write)」 ▶ 「変換 (Transform)」の各 ダイアログ、その他スピンボックスでピッチを指定できるあらゆる場所が含まれます。

アプリケーションの中で 1 箇所、ミドル C の表現を独立して担うのが「ライブラリー (Library)」▶「エクスプレッションマップ (Expression Maps)」です。これにより、サー ドパーティーのプラグインやサンプルライブラリーのメーカーのドキュメントで使用される 番号付けのスキームを、他の場所でミドル C の表現を変更する必要なく一致させられ ます。

インストゥルメントの移調:設定モードのインストゥルメントピッカーで、レイアウトが実音か移 調音かによって異なる音部記号を使用するインストゥルメントについて、フルスコアレイ アウトではある音部記号を使用し、パートレイアウトでは別のものを使用するという誤 解を招く表現ではなく、レイアウトが実音か移調音かという表現を使用するようになりま した。

- ツールチップ: プロジェクトウィンドウのすべてのボタンに、必要に応じてツールチップが表示 されるようになりました。
- 存在しないフォント: プロジェクトを開く際に、プロジェクトのテキストアイテム、フォントスタイ ル、パラグラフスタイル、文字スタイルがシステムにインストールされていないフォントを 使用していることを報告する「存在しないフォント (Missing Fonts)」ダイアログが表示 される場合、存在しないフォントを指定する各スタイル名も追加で表示するようになりま した。
- 移調ダイアログ:同じ編集セッション中であれば、「移調 (Transpose)」ダイアログを再表示 したとき、「無調表記オプションを適用 (Apply atonal spelling options)」の前回選択 した値が保持されるようになりました。
- 「オーディオを書き出し」ダイアログ:「オーディオを書き出し (Export Audio)」ダイアログを 再表示したとき、前回選択したオーディオ形式と(該当する場合は)ビット解像度が保持 されるようになりました。
- ローカライゼーション:スペイン語、ポルトガル語、中国語で Dorico を実行した場合、一部の デフォルトの翻訳 (たとえばダイアログ内の「OK」、「Cancel」、「Apply」、「Close」など のボタンについて) が欠けていましたが、これらのデフォルトの翻訳がすべて揃うように なりました。
- 背景色: ユーザーレベルのアプリケーションデータフォルダー内の gradients.xml ファイル に、任意の数の分岐点を持つグラデーションを定義できるようになりました。こうしたグ ラデーションは楽譜領域の背景で意図したとおりに表示されます。ただし、4 つを超える 分岐点を持つグラデーションや、分岐点の分布が不規則なグラデーションは、環境設 定の「カラー (Colors)」ページでは意図したとおりに表示されません。
- デバイス設定:現在のオーディオデバイスの出力がステレオのペアではなくシングル出力で あることが検出された場合、「編集 (Edit)」▶「デバイス設定 (Device Setup)」に警告 が表示され、問題を解決するために Windows のオーディオ設定を再構成する手順を 記載したナレッジベース記事へのリンクが表示されるようになりました。
- デフォルトのプラグイン出力スライダー:環境設定の「再生 (Play)」ページにある「デフォルトの出力レベル (Default output level)」スライダーに、現在のスライダー値の実効ゲインレベルが表示されるようになりました。
- 存在しない再生要素: 起動時には、推奨される VST インストゥルメントやサウンドコンテンツ が正しくインストールされているかチェックされます。要素やコンテンツが存在しないと 判断されたとき表示されるメッセージには、Steinberg Download Assistant 経由でダウ ンロードしてインストールする必要があるダウンロード候補の正確な名前が表示される ようになりました。

Dorico に付属するインストゥルメントやコンテンツを使用せず、インストールが必要ない 場合は、プロンプトの「再度表示しない (Don't say this again)」チェックボックスを有効 にすると、以降は警告が表示されません。しかし、一部の要素は Dorico のメインアプリ ケーションインストーラーによってインストールされ、その不在はより広範囲なインストー

ルの問題を示す恐れもあるため、このメッセージは抑制できません。今後このメッセージが表示されないようにするには、アプリケーションインストーラーで Dorico を再インストールして、インストールの修復を行なってください。

クラッシュレポートの自動収集: 万が一 Dorico がクラッシュした場合、次回起動時にクラッシ ュレポートを Steinberg に送信するプロンプトが表示されます。クラッシュレポートには 個人を特定できる情報は含まれておらず、クラッシュログはサーバーにアップロードさ れる際に自動的にファイル名が変更されるため、元のファイル名さえ変更されます。

ご希望であれば、クラッシュレポートの自動収集を完全に停止することもできます。また どのような場合でも、あらかじめ確認することなく Dorico がクラッシュレポートを Steinberg に送信することはありません。クラッシュレポートが検出されるたびにプロン プトが表示され、Steinberg にログを送信するかどうか尋ねられます。

自動収集の停止を選択したあと、自動収集を復帰させる場合は、環境設定の「全般 (General)」ページで「Steinberg にクラッシュレポートを送信することを促す画面を表 示 (Show prompt to send crash reports to Steinberg)」を有効にします。

ぜひクラッシュログを Steinberg に送信してください。これらの情報により、当社はアプ リケーションの問題を発見および修正し、ソフトウェアの品質向上をすべての Dorico ユ ーザーに提供できるようになります。

マルチユーザー環境のガイドツアー: プロジェクトウィンドウの各モードでガイドツアーの完了 状態を記録する finishedTours.xml ファイルについて、ユーザー自身のデータフォル ダーで検出できない場合、グローバルユーザーデータフォルダーから読み込まれるよう になりました。これは教育機関などのマルチユーザー環境で役に立ちます。

### Dorico Elements の改善点

Dorico Elements の機能が以下のように拡張されました。

- ・ プロジェクトで作成できるプレーヤー数が無制限になりました (従来は 24 名まで)。
- · 「再生 (Play)」 ▶ 「再生オプション (Playback Options)」が追加されました。
- 「フォントスタイル (Font Styles)」、「パラグラフスタイル (Paragraph Styles)」、
   「文字スタイル (Character Styles)」が「ライブラリー (Library)」メニューに追加されました。
- 浄書モードで音符のスペーシングと譜表のスペーシングの各ツールが追加されました。

また Dorico Elements には、Dorico 5 で追加された新機能のうち、「ライブラリー (Library)」▶「インストゥルメント (Instruments)」ダイアログを除くすべての機能が追 加されています。

上記の新機能は Dorico for iPad でも、有効な月額または年間契約、またはアプリ内課 金「Lifetime Unlock」を購入した場合は利用できます。サブスクリプションまたは Lifetime Unlock が有効な Dorico for iPad は、外部 MIDI デバイスからの再生もサポ ートします。

# Osteinberg

### Dorico SE の改善点

Dorico SE の機能も拡張され、最大 8 人のプレーヤーがいるプロジェクトで作業できる ようになりました。(従来どおり、8 人を超えるプレーヤーがいるプロジェクトは、再生お よび印刷ができるリードオンリーで開きます。)

また Dorico SE には、Dorico 5で追加された新機能のうち、「ライブラリー (Library)」 ▶「インストゥルメント (Instruments)」、ステージテンプレートとスペーステンプレート、 スクラブ再生、MIDI トリガー領域、Groove Agent SE を除いた、多くの機能があります。

Dorico for iPad の機能も同様に拡張され、無料版では最大 8 人 (Steinberg ID でサインインすると 12 人) のプレーヤーがいるプロジェクトで作業できるようになりました。



Component	Issue
Accidentals	Under some circumstances, changing the accidental of a note would not cause the accidentals on notes within the same bar to be recalculated right away as required; this has now been fixed.
Articulations	Articulations that consist of multiple symbols would draw incorrectly when positioned on the stem side of the note; this has now been fixed.
Bar numbers	Under some circumstances, bar numbers would not update correctly when undoing changes to local time signatures; this has now been fixed.
Brackets and braces	Dorico will no longer allow a secondary bracket to join adjacent players with identical instruments that are in different player groups.
Chord diagrams	When changing the tuning used for chord diagrams shown for a player, Dorico no longer unnecessarily resets the choice of shape back to the default one for that tuning.
Chord diagrams	Chord diagrams that are created via <b>Generate Chord Symbols from Selection</b> will now show fingerings if enabled via Layout Options.
Chord symbols	When changing the capo transposition for chord symbols, Dorico now automatically resets the appearance of any chord symbols that have been overridden; this prevents overridden chord symbols from continuing to draw using the root of the original capo transposition.
Chord symbols	Under some circumstances, it was possible for saved chord symbol appearances in <b>Library</b> ► <b>Chord Symbols</b> to have a mismatch between their saved transposition and the displayed chord symbol, resulting in chord symbols showing the wrong root in the score; this has now been fixed.
Chord symbols	Under some circumstances, Dorico could crash when using <b>Edit ▶ Reset Appearance</b> in a layout showing both chord symbols and chord diagrams; this has now been fixed.
Clefs	When <b>Clef at start of systems following first system</b> on the <b>Clefs</b> page of Notation Options is set to <b>Hide clefs</b> , Dorico now only hides the clef if the system contains a single instrument, and if that single instrument shows only a single staff.
Comments	It is no longer sometimes possible for Dorico to get caught in a loop of selecting and reselecting the same two comments in the Comments panel when navigating quickly through the list of comments with the arrow keys.
Dynamics	In rare circumstances, grouping dynamics, then undoing, then re-grouping the same dynamics would fail; this has now been fixed.
Dynamics	Deleting individual dynamics from different groups of dynamics now works correctly, instead of only deleting the selected dynamics from the first group.
Grace notes	Under rare circumstances, grace notes could unexpectedly not appear at the start of a system where an explicit system break is present; this has now been fixed.
Guitar notation	When the <b>Pre-bend interval</b> property is set to a negative value, the automatic allocation of notes to strings and the <b>String</b> property could behave incorrectly, causing some valid pitches to display incorrectly as ?; this has now been fixed.
Holds and pauses	When a fermata appears both above and below a rest, the fermata below may have been incorrectly positioned if the single drawn rest represents multiple voices; this is now fixed.
Jump bar	It is now possible to redefine the shortcuts used to switch between <b>Commands</b> and <b>Go To</b> modes in the jump bar.
Keyboard panel	When dragging the range selector above the main keyboard to either extreme of the range, when the mouse pointer leaves the range selector during the drag, it was possible for the drag to be unexpectedly re-interpreted as changing the displayed range; this has now been fixed.



Component	Issue
Key Editor	Dorico could crash when updating the Key Editor when selecting something in the music area resulted not only in the piano roll being replaced by the percussion editor but also switching to a different flow; this has now been fixed.
Library Manager	Under some circumstances, opening a new project or project window with the Library Manager visible could cause the Library Manager window to become blank until you start interacting with it again; this has now been fixed.
Lines	Lines drawn with repeatable symbols now print in the correct color if their color has been overridden via the <b>Color</b> property.
Lines	The <b>Start position</b> and <b>End position</b> properties now once again appear correctly in the Properties panel for rhythmic position-attached lines shown within the staff.
Localization	After changing the user interface language via Preferences, all key commands now work as expected, according to the appropriate keyboard language for the newly-chosen language.
Localization	Toggle buttons in some dialogs were not correctly translated into the appropriate language when running Dorico in a language other than English; this has now been fixed.
Lyrics	When multi-pasting music containing lyrics to several instruments, lyrics could be incorrectly linked across multiple staves; this has now been fixed.
Lyrics	Lyrics with formatting changes within them are no longer sometimes incorrectly positioned as if they had hanging punctuation.
Music fonts	If a music font specifies a particular text font in its metadata file, Dorico now correctly applies the chosen text font to the default font and paragraph styles.
MusicXML export	Dorico no longer sometimes incorrectly exports notes that are not visible in the layout (for example, because they are covered by a rhythmic slash region) without specifying their pitch, which is invalid MusicXML; instead, such notes are simply omitted.
Note input	When determining which endpoint to use for echoing notes played on the MIDI keyboard, Dorico now considers independent voice playback, and chooses the most appropriate endpoint based on the selection, rather than simply always choosing the first endpoint for the instrument.
Note input	It is no longer possible to delete all the material in a flow in Insert mode such that the flow ends up with zero duration.
Note input	Input via MIDI keyboard into a percussion kit or an individual unpitched percussion instrument that has been imported from a library file now works reliably; in previous versions, Dorico could fail to choose the expected playing technique.
Note input	Under certain circumstances, removing material via Insert mode or the <b>Shift+B</b> popover could fail to remove tuplets correctly, for example when the notes in the tuplet to be removed are slurred to notes outside the tuplet; this has now been fixed.
Note input	It is no longer possible to add a rhythm dot to a selected implicit bar rest.
Note input	Under some circumstances in transposed layouts, Dorico could add intervals with the wrong note spelling when using the <b>Shift+I</b> popover; this has now been fixed.
Note input	Under some circumstances, attempting to navigate from the first or last rest in a voice in a percussion kit could cause a crash; this has now been fixed.
Play mode	It is once again possible to duplicate the VST instrument selected in the <b>VST and MIDI</b> panel in Play mode with a key command or via the jump bar.



Component	Issue
Playback	The value of Increase <b>written dynamic of other beats in the bar</b> on the <b>Dynamics</b> page of Playback Options is no longer <i>subtracted</i> from off-beat notes.
Playback	When applying the <b>Min./Max. velocity</b> values specified in expression map switches, Dorico now correctly considers any defined note length conditions.
Playback	If you have an immediate dynamic and a gradual dynamic at the same rhythmic position and they are not in the same group, the immediate dynamic will now be processed for playback before the gradual dynamic, so the dynamic change will be as expected.
Playback	When editing linked slurs or dynamics that are linked to instruments not shown in the current layout, when you subsequently play back, those instruments not present in the layout no longer unexpectedly play back.
Playback	A <i>messa di voce</i> hairpin of the form <i>diminuendo-crescendo</i> no longer plays back in the opposite direction.
Print mode	When toggling between <b>Mono</b> and <b>Color</b> , the <b>Watermark</b> checkbox is now always correctly enabled or disabled as appropriate.
Project files	When starting a project from a user project template, if a new flow needs to be created, it is now created before playback is set up, thus ensuring that playback will always work as expected right away.
Project files	When starting a new project via the Hub, the <b>Project will use multiple flows</b> setting will now apply not only to the part layouts that are created when the project is first created, but to all future part layouts subsequently created in the project.
Project files	Under rare circumstances, Dorico could hang during project saving; this has now been fixed (macOS only).
Project files	When exporting flows from a project, Dorico no longer includes a thumbnail preview; previously, this preview could be for a flow or layout that was not included in the exported material, which could be confusing.
Project files	When saving a project as a template, Dorico now removes all MIDI CC and automation data in any preserved flows.
Project files	Under rare circumstances, an unpitched instrument in a percussion kit could be unexpectedly silent during playback; this has now been fixed.
Script plug-ins	The Lua interpreter on Windows requires filenames for loaded scripts to be encoded using the appropriate code page for the operating system's current region and language settings; Dorico now correctly encodes script filenames in the right code page, but this means that scripts with names that use characters outside the current code page will not load correctly. You are advised to stick to characters in the Latin-1 code page if possible (Windows only).
Slurs	When multi-pasting material including slurs to a different bar, Dorico no longer incorrectly links the newly pasted slurs at the new position to the original slur at its position.
Staff labels	Instruments that use player names as their staff label are no longer allowed to be grouped.
Тетро	When Dorico is set to show metronome marks to a specific level of precision, it could incorrectly display floating point values with leading zeroes: for example, <b>152.09</b> would display as <b>152.9</b> ; this has now been fixed.
Тетро	Under very rare circumstances, setting a sufficiently slow final tempo for a gradual tempo change could cause Dorico to crash; this has now been fixed.
Тетро	Under certain circumstances, a gradual tempo that coincides with a time signature was no longer correctly aligned with the time signature in the presence of another tempo marking at its end; this has now been fixed.



Component	Issue
Тетро	The abbreviation for <i>circa</i> in metronome marks has been changed to <i>ca</i> instead of <i>ca.</i> , i.e. the period (full stop) indicating the abbreviation has been removed.
Ties	Edits to the endpoints and curvature of a segment of a tie at the start of the system where the tied is between independent notes (for example, in different voices, or non-rhythmically contiguous notes) now correctly update the display immediately.
Tonality systems	Under certain circumstances, custom tonality systems in projects created in Dorico 3.5 or earlier could be overwritten with a different tonality system in the user library that happens to have the same internal identifier, causing unexpected effects when opening that project in the latest version; this has now been fixed.
Tuplets	Attempting to create a tuplet where either side of the ratio is zero no longer causes Dorico to crash.
User interface	The preview in <b>Library ▶ Paragraph Styles</b> now correctly displays foreground and background colors, if specified.
User interface	After saving a custom ensemble in the ensemble builder, if you switch to the <b>Choose</b> page without first closing the ensemble builder, the new custom ensemble now correctly appears there right away.
User interface	The ensemble builder popover now disappears when the application window is deactivated, such that it now behaves the same as the instrument popover.
User interface	The alignment of noteheads and flags to stems when using a standard resolution (i.e. non-Retina) display has been improved (macOS only).
User interface	When closing a project that was previously displayed full screen, an empty Space is no longer left behind (macOS only).
User interface	When opening a new window for an existing project, the Mixer button on the toolbar is now correctly enabled if appropriate.
User interface	If you specify a bar number that cannot be found in <b>Edit</b> $\triangleright$ <b>Go To</b> , Dorico will now navigate to the first system in the relevant flow, rather than doing nothing.
User interface	Key commands shown in the hands-on tutorials accessed via the <b>Learn</b> page of the Hub now show the appropriate shortcut modifier keys for macOS and Windows as appropriate.
User interface	It is no longer possible to incorrectly specify negative durations for grace notes and tremolos on the <b>Timing</b> page of Playback Options.
User interface	The long-lamented disclosure arrow in the tree control in the <b>Key Commands</b> page of Preferences has returned home after a heart-wrenching absence of nearly 18 months.
User interface	If a popover is visible when the application loses focus, when the application regains focus, the popover itself regains focus, allowing you to continue typing into it without clicking in it again.
User interface	The bars in the system track would often not highlight when hovered over with the mouse; this has now been fixed.
User interface	When one of the right-hand panels is shown, it is now correctly updated to match the current selection state.
User interface	The single step size for the spin box paddles in the Zoom dialog is now 1%.



Component	Issue
User interface	The <b>Follow selection changes on undo and redo</b> option on the <b>Note Input and Editing</b> page of Preferences now works as expected once more.
User interface	Longer instrument names are now elided in the track header in Play mode if necessary.
User interface	The layout selector in the toolbar is now correctly disabled both in Print mode and when editing page templates and flow headings in Engrave mode.
Video	Under some circumstances, Dorico could fail to connect the appropriate channel for the video soundtrack so that it can be heard and balanced via the Mixer when reopening an existing project; this has now been fixed.
Video	When playing back video during real-time recording, the video would jump forwards by 20 seconds compared to normal playback; this has now been fixed.

#### クレジット表記

Steinberg、Dorico、WaveLab、Cubase、Nuendo、ASIO、VST は、Steinberg Media Technologies GmbH の登録商標です。VST Sound は、Steinberg Media Technologies GmbH の商標です。Windows は、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標です。Mac、Mac OS、OS X は、米国およびその他の国々で登録された、Apple Inc. の商標です。その他、記載されている製品名および会社名は、各社の商標または登録商標です。すべての仕様は予告なく変更されることがあります。ドイツ製。

 $Copyright @ 2023 \ Steinberg \ Media \ Technologies \ GmbH. \ All \ rights \ reserved.$