DORICO

Version history Known issues & solutions

December 2017

Steinberg Media Technologies GmbH





Dorico 1.2

2017 年 12 月 1 日

このバージョンの新機能、改善点および解決済みの問題を以下に記載します。

新機能

キュー

キューとは、ある楽器のパートに表示される異なる楽器が演奏するパッセージのこと です。通常、演奏に合流する前やソロ演奏の前 (たとえば、長い休符のあと) にプレ ーヤーを誘導するために使用されます。また、調整やチューニングを補助する場合や、 ユニゾン演奏が必要となる可能性のあるメロディーを示す場合にも使用されます。

キューは通常、小さめのサイズの音符を用いて記譜され、選択されたキューの楽器の 名前がパッセージの先頭に分かりやすく表示されます。通常は、普通のサイズの休符 をキューの上下いずれかに併記することで、キューを読むプレーヤーがその部分を演 奏しないことを分かりやすく示します。キューでは、キューを演奏する楽器のパート譜 には表示される一部の記譜記号が省略されますが、スラー、アーティキュレーション、 および強調記号は表示することができます。選択されたキューの楽器の音域、および キューの特定のパッセージの音域によっては、キューの開始時に音部記号の変更が 必要になる場合もあります。



Dorico では、正しい形式のキューを簡単に作成できるだけでなく、動的なキューを使 用してもととなる楽譜にリンクし、もとの楽譜に対する変更内容をリアルタイムに反映 できます。このような楽譜作成プログラムは Dorico 以外にありません。

キューを表示するレイアウト: キューはどのレイアウトでも作成できますが、初期設定 ではフルスコアレイアウトにキューの内容は表示されません。ほとんどの種類のスコ アでは、キューは楽器パート内にのみ表示されるためです。そのため初期設定のフル スコアでは、キューは単にガイドとして表示されます。ただしギャレービューを使用した 場合、選択されたキューの楽譜の内容がガイドとともに表示されます。

ただし、「レイアウトオプション (Layout Options)」の「プレーヤー (Players)」ページで



「キューを表示 (Show cues)」オプションをオンにすると、キューをフルスコアレイアウトのページビューに表示できます。

まれに、同じプレーヤーの楽譜が複数のパートレイアウトに表示される場合など、特定のキューをレイアウトに表示しないようにする必要が生じる場合もあります。この場合、キューを非表示にするには、プロパティパネルの「キュー (Cues)」グループにある「非表示 (Hide)」をオンにします。

キューの作成: キューを作成するには、記譜モードでキューを表示させる譜表を選択 します。キューの長さがあらかじめ分かっている場合、開始位置の休符を選択して、 [Shift] を押しながら終了位置の休符をクリックすることで、適切な長さを範囲選択し ます。キューの長さはあとから簡単に編集できるため、最初から正確に設定する必要 はありません。キューを表示させるインストゥルメント上で適切な範囲を選択してから、 以下のいずれかの操作を行ないます。

- [Shift]+[U]を押してキューのポップオーバーを開く
- 「記譜 (Write)」▶「キューを作成 (Create Cue)」を選択する
- ウィンドウの右側の記譜ツールボックスに新しく追加された I ボタンをクリックしてキューパネルを開き、「キューを挿入 (Insert Cue)」をクリックします。

キューのポップオーバーが表示されるので、キューが出される楽譜を演奏するインス トゥルメントの名前を入力します。インストゥルメント名のはじめの文字を入力すると、 ポップオーバー上に候補となるインストゥルメント名のメニューが開きます。インストゥ ルメントを選択するには、下矢印を押して目的のインストゥルメント名までカーソルを移 動してから [Return] を押してポップオーバーに名前を入力するか、マウスで直接ク リックします。[Return] をもう一度押してポップオーバーの内容を確定し、キューを作 成します。

ページビューでフルスコアレイアウトの編集を行なっている場合、この時点ではキュー のガイドのみ表示され、ガイドには選択されたキューのインストゥルメントの名前が表 示されているはずです。パートレイアウトに切り替えると (新規コマンドの「ウィンドウ (Window)」 ト「カウンターパートのレイアウト (Counterpart Layout)」、または初 期設定のショートカットキー [W] で切り替わります)、選択されたキューの楽譜の内 容が表示されます。

ポップオーバーに表示されるインストゥルメントの候補リストには、キューを作成する パートのインストゥルメント名は表示されません (表示中のインストゥルメントの楽譜自 身に対してキューを作成することはできません) が、他のインストゥルメントはすべて 表示され、ピアノなど大譜表を用いる楽器の場合は、譜表がそれぞれ (たとえば

🕞 steinberg

Piano (a) と Piano (b) のように) リストに表示されます。無音程打楽器のインスト ウルメントもそれぞれ個別にリストに表示されます。たとえば、プロジェクト中のあるプ レーヤーがドラムセットを演奏している場合、ドラムセットを構成するひとつひとつのイ ンストゥルメントがキューの候補として表示され、たとえばキックドラムのキューを作成 できます (ただし、打楽器キット全体をキューに使用することはできません)。

キューの位置の決定: キューパネルの「キューの提案 (Suggest Cues)」セクションは、スコア内でキューを入れるのに最適な位置を見つけ出す際に役に立ちます。

Dorico では、現在のフローの現在のレイアウトに一定時 間(初期設定では 30 秒)以上何も演奏していないプレ ーヤーがいる場合、その場所をすべて特定できます。休止 の長さの特定には、小節数や拍数ではなく時間という絶対 値を用います。これは、拍やテンポはフロー中で何度でも 変更できることに加え、一部または全体を通してまったく拍 のない楽譜も存在しますが、1 秒は常に 1 秒の長さであ るためです。このように、時間という絶対値を指定すること で、キューに適切な場所を検出するときに一貫性を持たせ ることができます。

インストゥルメントに対するキューを提案する際の基準となる休止の長さを指定するには、「休止時間: n 秒 (Resting for: n secs)」に値を設定します。

休止の長さを検出する際は、リハーサルマークを考慮する か無視するかを選択できます。リハーサルマークは、楽曲 の新しいセクションやその他の転換となる場所に付けられ ることも多く、キューなどがなくてもプレーヤーにその場所 がはっきり分かる場合があるため、リハーサルマークがあ る場合にとタイマーをリセットするかどうかを決めることが



できます。楽曲の構造に対するガイドとして常に機能するわけではないため、初期設 定ではリハーサルマークは無視されます。

また、目的のプレーヤーが演奏していない間に入るキューを考慮するか無視するか の選択もできます。インストゥルメントが演奏に合流する直前のキューは常に無視され、 キューを考慮するよう設定していたとしても、その場所が提案されることはありません。 しかし、誘導のためのキュー (楽器が演奏に復帰する直前には配置されず、プレーヤ ーが長休止の間に位置を見失わないようにするためのキュー) があった場合は、キ ューを考慮するよう設定していれば、タイマーがリセットされます。

選択が完了したら、「更新 (Update)」をクリックします。「更新 (Update)」ボタンの下

には、最後にキューの提案リストを更新したときにアクティブだったフローとレイアウト の名前が表示されます。これにより、プロジェクト内で移動を繰り返したり、レイアウト とフローを切り替えたりしたあとでキューの提案リストを再度表示したときにも、表示さ れている提案がどのフローのどのレイアウトに対するものなのか一目で分かります。 他のフローやレイアウトに対するキューの提案を生成するには、対象とするフロー内 のアイテムを選択するかレイアウトを切り替えて、「更新 (Update)」をクリックします。

大規模なプロジェクトで有効なワークフローの 1 つとして、任意のパートレイアウトに 切り替えて「更新 (Update)」をクリックして、そのパートのプレーヤーに対するキュー の提案を生成しておく方法があります。この提案リストには、そのレイアウトのプレー ヤーに対する提案しか含まれません。フルスコアレイアウトに切り替えると ([W]キー を押します)、それぞれの提案に対しキューとして使える素材をスコア全体から探すこ とができます。また、キューの提案リストを維持したままスコアとパートレイアウトを行 ったり来たりできます。

キューの提案リストは、小節順または休止の長さの順でソートできます。キューの提 案リスト内の行をクリックすると、その位置へ直接移動します。また初期設定では、楽 器が演奏に合流する時点より 5 秒から 10 秒前までの範囲が赤く強調表示されて ー目で場所が分かるため、縮小表示している際に特に便利です。強調表示の範囲は、 作成するキューの長さの推奨値を具体的に示すものではありませんが、音楽的文脈 によっては適切な指標となる場合があります。赤い強調表示を消したい場合は、リス トの下の「提案を強調 (Highlight suggestions)」のチェックボックスをオフにして「更 新 (Update)」を再度クリックし、提案を生成しなおします。

リストからキューの提案を選択すると、「演奏中のインストゥルメント (Playing instruments)」のリストが生成されます。リストにはキューが表示されるインストゥルメントが演奏に復帰する時点より 5 秒から 10 秒前までの間に演奏しているインストゥルメントが表示され、キューとして使用するのに適切なインストゥルメントを見つけ出すのに役に立ちます。

リストから選択したいずれかの場所にキューを作成すると、その提案はキューパネル のリストから自動的に削除されます。提案を確認して、実際にはそこに適さないと判断 されるキューがあった場合は、リスト下のアクションバーにある「無視 (Ignore)」をクリ ックして提案を非表示にできます。ただし、「更新 (Update)」をクリックしてリストを生 成しなおすと、その提案が再度現れる場合もあります。

キューの長さの編集:作成したキューの長さはいつでも編集できます。選択されたキューの楽譜を記譜モードで表示しているときに、キューの開始位置でもとの楽器名を 表示するラベルを選択すると、ラベルの左側およびキューの終了位置に丸いハンドル が表示されます。

🕞 steinberg

キューの長さを変更する場合は、いずれかのハンドルをクリックしてドラッグします。範 囲の変更に従って、その中に収まる音符がキューに表示されます。キューは、音符の 頭に合ってさえいれば、連桁や連符の途中の音符であっても、どこでも開始および終 了位置に設定できます。ただし、連桁や連符の途中の音符で始まったり終わったりす るキューがプレーヤーにとって読みやすいものであるか、考慮する必要があります。

記譜モードの他の機能と同様、[Alt]+[←]/[→] を使用してキューの長さを保持したま ま場所を移動したり、[Shift]+[Alt]+[←]/[→] を使用してキューの長さを変更したりで きます。

選択されたキューの楽譜の編集:キューに表示される楽譜には、もとのインストゥルメ ントの楽譜が動的に反映され、もとの楽譜に加えられた変更は自動的にキューに表 示されますが、もとの楽譜をキューで選択することはできません。キューに表示された 楽譜の外観を変更することはできますが、スラーの位置や符尾の長さの調節など、も とのインストゥルメントの楽譜の内容には影響しない要素への変更のみ行なえます。

また浄書モードでは、キュー内の音符の異名同音の表記方法を、ショートカットの [Alt]+[-] および [Alt]+[=] を使用して変更できます。キュー内の音符の表記を変更 しても、もとの音符の表記方法に影響はありません。

キュー内の休符: キューが小節の途中で開始または終了する場合、小節線またはプ レーヤーの楽器が演奏に合流する位置のどちらか近い方の余白が、キュー内の音符 サイズに応じた適切な休符で埋められます。これにより、演奏する音符とキューのリ ズムがどのように組み合わさるのかをプレーヤーが理解しやすくなります。

選択されたキューの楽譜の両側を休符で埋めたくない場合は、キューラベルまたはガ イドを選択して、プロパティパネルの「キュー (Cues)」グループにある「キュー周辺の 休符を非表示 (Hide rests around cue)」のプロパティをオンにします。キューと直 近の音符または小節線との間を埋める、キューの音符サイズに応じた休符は、選択 も編集もできません。

初期設定では、選択されたキューのパッセージには普通のサイズの小節休符も表示 されるため、演奏者が演奏しない部分が分かりやすくなっています。ジャズなど、キュ ーが他のパートとのユニゾン演奏となる可能性を想定して書かれる譜面では、キュー の間の小節休符を表示しない方が良い場合もあります。この場合は、「記譜オプショ ン (Notation Options)」の「休符 (Rests)」ページで「キューの小節休符 (Bar rests in cues)」を「小節休符を省略 (Omit bar rests)」に設定します。

普通のサイズの小節記号は、選択されたキューの音符の符尾の方向に合わせて自動的に位置が調整されます。キュー内で上向きの符尾が使用されている場合は、小節休符はキューの音符の下に配置され、キュー内で下向きの符尾が使用されている

b steinberg

場合は、小節休符はキューの音符の上に配置されます。普通のサイズの小節休符の 位置は、プロパティパネルの「音符と休符 (Notes and Rests)」グループにある「休 符の位置 (Rest pos.)」のプロパティで調整できます。

キュー内の符尾の方向: キューは通常、演奏者がキューを演奏しないことを示すため に、普通のサイズの小節休符と共に表示されますが、キュー内の楽譜が 1 声のみ で構成されている場合、すべての音符は通常同じ符尾の方向になります。ただし、キ ューの楽譜が複数の声部で構成されている場合は、符尾の方向がもとの楽譜と同じ になります。

単一の声部によるキューでは、初期設定の符尾の方向は、構成音のバランスが譜表の第3線の下に来る場合は下向き、上にくる場合は上向きとなります。

キューラベルまたはガイドを選択して、プロパティパネルの「キュー (Cues)」グループ にある「声部の向き (Voice direction)」のプロパティをオンにすることで、初期設定 の符尾の方向を上書きできます。

キュー内へのタイおよびキュー内からのタイ:伸ばした音の途中からキューが始まる 場合、キューの開始位置に、キューの第1音に接続するタイが表示されます。同様 に、伸ばした音の途中でキューが終わる場合、キューの最終音からうしろに伸びるタ イがキューの終了位置に表示されます。単旋律楽器の場合、このタイは自動的に配 置された位置のままで問題ありませんが、キューに和音を使用する複雑な旋律が含 まれる場合、タイの位置を調整する必要が生じる場合があります。キュー内の音符へ のタイおよびキュー内の音符からのタイは、浄書モードで通常のタイと同じ方法で編 集できます。

リズムによるキュー:キューとして表示するのはリズムだけで良い場合もあります。た とえば、多数の楽器が同じ特徴的なリズムを同時に演奏する場合などです。リズムに よるキューは譜表の上に表示されます。もとのインストゥルメントのすべての音符は名 目上の同じ音程に配置され、音部記号の変更、臨時記号および加線は省かれます。 リズムによるキューを作成するには、通常の方法で有音程楽器からキューを作成し、 プロパティパネルの「キュー (Cues)」グループにある「リズムによるキュー (Rhythmic cue)」プロパティをオンにします。すると構成音がすべて譜表の第 5 線 より上に表示され、「距離 (Distance)」プロパティをオンにすると、譜表に近づけたり 離したりできるようになります。値を「0」にすると譜表第 5 線のすぐ上となり、値を大 きくするほど譜表と音符の距離が開きます。リズムによるキューは複数の楽器によっ て演奏されることが多いため、キューラベルのテキストを変更すると便利です。キュー ラベルのテキストは「開始テキスト (Start label)」プロパティで変更できます。

無音程楽器からのキュー: 無音程打楽器の楽譜からキューを作成する場合、これは リズムによるキューとして作成されます。「リズムによるキュー (Rhythmic cue)」プロ

🕞 steinberg

パティをオフにすると、すべての音符は譜表上の同じ位置、初期設定では第 3 線上 に配置されます。音符を譜表上の異なる位置に移動するには、キューラベルかガイド を選択して、プロパティパネルの「キュー (Cues)」グループにある「無音程音の位置 (Unpitched notes pos.)」プロパティをオンにします (0 = 第 3 線、4 = 第 5 線、 -4 = 第 1 線)。

無音程楽器へのキュー: 無音程楽器の譜表に別の有音程楽器のキューを追加する ことで、音部記号付き譜表を表示できます。無音程楽器のプレーヤーに音程のあるキ ューを出す必要がある場合は、設定モードでそのプレーヤーに任意の有音程楽器を 追加し、ギャレービューで有音程楽器に属する譜表に有音程楽器からのキューを作 成します。再度ページビューに切り替えると、自動的に無音程楽器と有音程楽器の譜 表間の移行が作成され、有音程楽器の領域に有音程のキューが表示されます。

オクターブ移調楽器のキュー: ピッコロやコントラバスのように、通常は実際に鳴らす 音程より 1 オクターブ低く、または高く記譜される楽器からキューを作成する場合、 指揮者のスコアにおける表示と同様、実際に鳴らす音程ではなく通常記譜されるオク ターブで、キューが自動的に表示されます。

この際、キューラベルに「8va」や「15mb」などの指示記号が自動的に追加されるため、 表示されるキューが実際に聞こえるオクターブで書かれていないことが分かるように なっています。このような場合にキューラベルを表示しないようにするには、「浄書オ プション (Engraving Options)」の「キュー (Cues)」ページにある「オクターブの移 調 (Octave transposition)」を「キューラベルに含まない (Exclude from cue label)」に設定します。また、キューごとに個別に設定を上書きするには、プロパティパ ネルの「キュー (Cue)」グループにある「オクターブ移調を表示 (Show octave transposition)」プロパティを使用します。

さらに、キューを 1 つかそれ以上のオクターブで移調させる場合、「キュー (Cue)」グ ループの「オクターブシフト (Octave shift)」プロパティをオンにして、上または下にキ ューを移調させるオクターブ数を設定します。キューラベルにオクターブの移調が表 示されている場合、ここで指定した移調が反映されます。

キューの音部記号の変更: もとのインストゥルメントが、キューが表示されるインストゥ ルメントとは異なる音部で記譜される場合、自動的にキューの開始位置にもとのイン ストゥルメントの音部に変更する音部記号が挿入され、キューの終了位置にはキュー が表示されるインストゥルメント本来の音部に復帰するための音部変更記号が挿入さ れます。

キューの開始位置に音部変更記号を配置すると、通常とは異なる位置に音部変更記号が配置されます。キューが小節の開始位置から始まる場合、音部変更記号は小節線の左側ではなく右側に表示されます。(キュー終了位置の、もとの音部に復帰する



ための音部変更記号は、通常の音部変更記号と同じ位置に配置されます。)

異なる音部記号を使用するキューが組段かフレームの区切りをまたぐ場合、新しい組 段の始まりには出力先インストゥルメントの本来の音部記号が通常位置に表示され、 キューの音部記号は、新しい組段の第 1 音の直前に表示されます (調号記号や拍 子記号がある場合は、その右側に表示されます)。

複数のキューが隣接する場合、必要に応じて音部変更記号が作成されます。隣接する2つのキューが同じ音部に属し、キューが表示されるインストゥルメントの音部と 異なる場合は、音部変更記号は1つめのキューの開始位置に1つだけ表示され、 本来の音部に復帰するための音部記号は2つめのキューの終了位置に表示されま す。キューが重なり合い、2つめのキューが1つめとは異なる音部を必要とする場 合、2つめのキューの開始位置に音部変更記号が作成されます。

コンサートピッチと移調ピッチのレイアウトに個別のオプションを設定すると、自動作成 された音部記号を上書きすることができます。キューのラベルかガイドを選択し、プロ パティパネルの「キュー (Cues)」グループにある「コンサートクレフ (Concert clef)」 (使用中のレイアウトがコンサートピッチの場合) または「移調クレフ (Transposed clef)」(使用中のレイアウトが移調ピッチの場合) プロパティを設定します。ト音記号、 へ音記号、アルト記号、テナー記号に加え、「なし (None)」を選択することもできます。 「なし (None)」を選択すると、もとのインストゥルメントの音部ではなくキューが表示さ れるインストゥルメントの音部が使用されます。2 つのキューが隣接し、1 つめのキュ ーが、キューの表示されるインストゥルメントとは異なる音部記号を使用するときに、2 つめのキューの音部記号のプロパティが「なし (None)」に設定されている場合、キュ ーが表示されるインストゥルメントの本来の音部に復帰するための音部変更記号は、 1 つめのキューの終了位置に表示されます。

もとのインストゥルメントの音部変更記号が、選択されたキューのパッセージの途中に 含まれている場合、キューが表示されるインストゥルメントの楽譜には反映されません。

もとのインストゥルメントとキューが表示されるインストゥルメントで使用する音部が異 なるときに、キューの開始位置にもとのインストゥルメントの音部に対する音部変更記 号が自動的に挿入されないようにしたい場合は、「浄書オプション (Engraving Options)」の「キュー (Cues)」ページで、「キュー開始位置の音部記号 (Clef at the start of the cue)」を「キューの表示先のインストゥルメントの音部記号を使用 (Use clef of destination instrument)」に設定します。上記の設定を行なった場合でも、ここ までに説明した該当プロパティを使用すると、必要に応じて、キューに対して音部記号 を表示することができます。

キューに表示する記譜記号の選択:キューに大量の情報を記載するとプレーヤーに

🕞 steinberg

過度の負荷がかかります。そのため、Dorico では、初期設定でキューに表示される 記譜記号は、スラー、アーティキュレーション、装飾音、および演奏技法のみとなって います。ボーカルの楽譜をキューに表示する場合は、初期設定で歌詞も表示されま す。

初期設定でキューに表示する記譜記号を変更するには、「浄書オプション (Engraving Options)」の「キュー (Cues)」ページにある「キュー音符に使用する記譜 (Included Notations)」オプションを設定します。

キューラベルまたはガイドを選択してプロパティパネルの「キュー (Cues)」グループの中から適切なプロパティを設定することで、キュー音符にどの記譜記号を使用するかを個別に選択することもできます。

演奏技法を「キュー音符に使用する (Included in cues)」に設定しても、すべての演 奏技法がキューに表示されるわけではありません。選択されたキューの楽譜を演奏 する奏者にのみ該当する演奏技法 (たとえば弦楽器プレーヤーのためのボウイング マーク) は、キューには表示されません。キューに使用する演奏技法を種類ごとに個 別に選択することは現時点ではできませんが、将来的に実装される予定です。

たとえば弦楽器の「pizz.」のような演奏技法は、選択されたキューの音符の範囲内に 記譜されていなければ、キューには反映されないことに注意してください。もとのイン ストゥルメントで「pizz.」の指示がキューの開始位置より前に記譜されている場合、キ ューには表示されません。この情報をキューに含める手段としては、キューの「開始テ キスト (Start text)」プロパティを書き換えることが挙げられます。同様に、スラーはそ の開始位置と終了位置が選択されたキューの音符の範囲に含まれていなければ、キ ューに表示されません。

選択されたキューの音符のサイズを変更:初期設定では、選択されたキューの音符 は 4 分の 3 の大きさに縮小されています。選択されたキューの音符のサイズを変 更するには、「浄書オプション (Engraving Options)」の「キュー (Cues)」ページで 「キュー音符の倍率 (Cue note scale factor)」を変更します。

キューラベルの変更:キューの開始位置のラベルには、もとのインストゥルメントの名 前が省略形で表示されます。インストゥルメントを正式名称で表示させる場合は、「浄 書オプション (Engraving Options)」の「キュー (Cues)」ページで、「ラベルに表示 されるインストゥルメント名 (Instrument name in label)」オプションを「正式名称を 使用 (Use full name)」に変更します。初期設定では、インストゥルメントの移調やピ ッチはラベルに表示されません。移調をラベルに含める場合、「インストゥルメントの音 程または移調 (Instrument pitch or transposition)」を「キューラベルに含む (Include in cue label)」に変更します。

🕞 steinberg

「キュー終わりの追加ラベル (Additional label at end of cue)」オプションが「次の演奏開始位置に「Play」を表示 (Show 'Play' at next entry)」に設定されている場合、キューの終了位置に「Play」が表示されます。これは、キューと一緒に小節休符を表示しないことのあるジャズのスコアで時折使用されます。

キューが複数のインストゥルメントによってユニゾンまたはオクターブで演奏される場 合がありますが、この場合は初期設定のキュー開始位置のラベルを上書きして、たと えば「VIn.I & VIn.II coll'ottava」のように表示できます。これを行なうには、キューのラ ベルまたはガイドを選択して、プロパティパネルの「キュー (Cues)」グループにある 「開始テキスト (Start text)」プロパティをオンにします。同様に、「終了テキスト (End text)」プロパティをオンにして、ラベルの終了位置にラベルが表示されない状況でもラ ベルを表示させることができます。

キューラベルは初期設定で、キューの符尾が上向きの場合(およびキューに複声部 が含まれる場合)は譜表の上に、キューの符尾が下向きの場合は譜表の下に表示さ れますが、「浄書オプション (Engraving Options)」の「キュー (Cues)」ページにあ る「キューラベルの位置 (Placement of cue label)」で設定を変更できます。また、 プロパティパネルにある「キュー (Cues)」グループの「位置 (Placement)」プロパテ ィをオンにして任意に「上 (Above)」か「下 (Below)」にすると、キューの設定を個別 に上書きできます。

キューのリズムによるスペーシング:キューは通常、キューが表示されるインストゥル メントの標準の楽譜よりもスペーシングが狭くなります。キューのリズムによるスペー シングがどのような比率で狭くなるかは、「レイアウトオプション (Layout Options)」の 「音符のスペーシング (Note Spacing)」ページにある「キュー音符のスペーシング (Scale space for cue notes by)」オプションで設定できます。また、楽譜の範囲に「音 符のスペーシングの変更 (Note spacing change)」イベントを使用して上書きするこ ともできます。初期設定では、キューのリズムによる理想的なスペーシングは、70% の縮小率になっています。

キューを非表示にする: 同じプレーヤーの楽譜が複数のレイアウトで表示される場合、 そのプレーヤーの楽譜が表示されるレイアウトごとに異なるキューを表示しなければ ならない場合もあります。このような場合、キューを選択して、プロパティパネルの「キ ュー (Cues)」グループにある「非表示 (Hide)」プロパティをオンにすることで、個別 にキューを非表示にできます。このプロパティは、現在のレイアウトのキューの内容を 非表示にするものです。

オプションの表示:「ビュー (View)」 ト「キューを強調 (Highlight Cues)」は、キュ ーが表示される位置を半透明の黄色い背景で強調し、キューのもととなる音符の位 置を半透明の青い背景で強調します。表示を縮小するほど強調色は濃くなるため、ど



こにキューが追加済みなのか、どのインストゥルメントがキューに使用されているかを ー目で把握できます。これは特に、フルスコアレイアウトをギャレービューで表示する ときに便利です。

「ビュー (View)」 ▶ 「音符と休符のカラー (Note and Rest Colors)」 ▶ 「キュー (Cues)」は、キューの音符をグレーで表示し、この音符が直接編集できないことを知ら せます。

フィンガリング

今回のアップデートでは、キーボード、金管楽器および弦楽器のフィンガリングをサポートする洗練された機能が実装されました。



フィンガリングの入力: フィンガリングは個々の符頭に関連付けられるため、まずはフ ィンガリングを追加する音符を選択する必要があります。コードの構成音すべてに効 率的にフィンガリングを追加するには、まずコードの構成音すべてを選択します (構 成音が属する符尾をクリックすると素早く選択することができます)。フィンガリングを 追加する音符を記譜モードで選択して、以下のいずれかの操作を行ないます。

- [Shift]+[F]を押してフィンガリングのポップオーバーを開く
- 「記譜 (Write)」→「フィンガリングを作成 (Create Fingerings)」を選択する
- ウィンドウの右側の記譜ツールボックスに新しく追加された
 ボタンをクリック
 する

フィンガリングのポップオーバーが表示されるので、以下の方法で表示させるフィンガリングを入力します。

複数の音符を選択している場合は、フィンガリングをコンマで区切って「1,3,5」のように入力します。キーボードの場合、番号の順番を気にする必要はありません。
 Doricoでは、和音を弾くのが右手か左手かに従って、番号が自動的に適切な順番に並び替えられます。この際特に指定しなければ、ピアノ譜表の上段は右手で、



下段は左手で演奏することが前提となります。

- キーボードのフィンガリングが左右どちらの手によるものかを明確に指定するには、最初のフィンガリングの前に左手であれば「L」、右手であれば「R」を追加します。(左手を指定する場合、各言語の「left」にあたる「gauche」の「G」、「sinistra」の「S」、「izquierda」の「I」、そして「左」の「H」も使用できます。右手を指定する場合、各言語の「right」にあたる「droit」、「destra」、「derecho」の「D」、そして「右」の「M」も使用できます。)
- 1 つの音符に対して複数のフィンガリングを指定することもできます。たとえばモルデントやターンのような装飾音に対するフィンガリングを指定する場合、区切り文字を入れずに連続した数字を「2343」のように入力します。
- 鍵盤楽器の楽譜では、同じ指(多くの場合は親指)が複数の音符の演奏に使用される場合があります。Doricoでは、同じフィンガリング番号を隣接する2つの音符に指定するだけで、「浄書オプション(Engraving Options)」内の設定に従って1つのフィンガリング番号に小さな角括弧が付くか、フィンガリング番号が2回表示されます。
- ・ 代替フィンガリングは、フィンガリング番号のすぐうしろに括弧(初期設定)また は角括弧で囲まれて表示されます。代替フィンガリングを指定するには、「2(3)」 のように標準のフィンガリング番号のすぐうしろに括弧で番号を囲んでポップオー バーに入力します。「浄書オプション (Engraving Options)」で代替フィンガリング を角括弧で表示するよう指定している場合でも、ポップオーバーに入力するとき は括弧を使用する必要があります。
- 編者注によるフィンガリングは角括弧(初期設定)または括弧で囲まれて表示されます。編者注によるフィンガリングを指定するには、「[4]」のように角括弧で番号を囲んでポップオーバーに入力します。音符には、標準のフィンガリングのかわりに編者注によるフィンガリングが表示されます。
- 替え指とは、音符をある指で演奏してから、音を伸ばしたまま他の指になめらかに置き換える動作を言います。替え指を指定するには、1 つめと 2 つめのフィンガリング番号をハイフンで「1-3」のように区切ります。これによってすぐに替え指が作成されますが、あとからデュレーションを変更することもできます。
- 弦楽器のフィンガリングでは、「T」を入力して親指の指示記号を表示することもできます。
- 金管楽器のフィンガリングでは、バルブ番号 (トランペット、ホルンなど) やスライ ドポジション (トロンボーンなど) をキーボードのフィンガリングと同じ方法で入力

できます。スライドポジション用に、数字は7まで入力できます。

選択した音符またはコードに対するフィンガリングの入力を終了するには、[Return] を押してポップオーバーを確定させます。

フィンガリングを追加するには、先に音符を選択する必要があるため、ポップオーバー が勝手に次の音符に進むことはありません。ポップオーバーを確定させたあとは、矢 印キーで次に移動するか、マウスで次の音符またはコードを選択して、再度ポップオ ーバーを開きます。

フィンガリングを表示するレイアウトの選択:初期設定では、フィンガリングはフルスコ アとパートレイアウトの両方に表示されます。しかしプロジェクトの性質によっては、フ ィンガリングが表示されるのはフルスコアまたはパートのいずれかのみである方が適 切な場合もあります。フィンガリングをレイアウトに表示するかどうかは、「レイアウトオ プション (Layout Options)」の「プレーヤー (Players)」ページにある「フィンガリン グを表示 (Show fingering)」オプションで設定できます。

フィンガリングの編集: 音符に付けられたフィンガリングを編集するには、音符を選択 してからフィンガリングのポップオーバーを開き ([Shift]+[F] を押すなど)、新しいフィ ンガリングを入力します。または、プロパティパネルの「フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)」グループにある「フィンガリングまたはポジション (Finger or position)」プロパティの値を変更することで編集できます。

フィンガリングの削除:記譜モードでフィンガリングを選択した場合、音符も同時に選 択されます。フィンガリングは音符の一部として付随するためです。従って、フィンガリ ングを選択して [Delete] を押しても、フィンガリングのみを消すことはできません。か わりに、音符を選択してから、プロパティパネルの「フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)」グループにある「フィンガリングまたはポジション (Finger or position)」のプロパティをオフにします。大量のフィンガリングを効率的に 削除するには、ブロック選択 (譜表の 1 つの小節の空白部分をクリックして、[Shift] を押しながら終わりの小節の空白部分をクリック)を行ない、「編集 (Edit)」 ト 「フィ ルター (Filter)」 ト 「音符と和音 (Notes and chords)」を使用して音符以外の選択 を外し、「フィンガリングまたはポジション (Finger or position)」のプロパティをオフ にして、すべての音符を一度に処理します。

替え指: 音符をある指で演奏したあと、音に現れない形で別の指に置き換えることを 指示するには、[Shift]+[F] で開いたポップオーバーに、2 つのフィンガリングをハイ フンで区切って「2-3」のように入力します。入力すると替え指が作成され、フィンガリン グが属する音符の上か下に中央揃えで配置されます。替え指の表示については、フ ィンガリング番号の間に横棒線を引くか、上か下にスラーを置くかを、「浄書オプション (Engraving Options)」の「フィンガリング (Fingering)」ページで選択できます。

特定の位置で指を替えるよう指定する場合は、延長された替え指を作成できます。これには以下のいずれかの操作を行ないます。

- 記譜モードで、替え指をマウスで選択する。(替え指の指示マークの右側にあるフィンガリングの上に丸いハンドルが表示されます。替え指の位置を変更するには、丸いハンドルを左右にドラッグします。)
- ・記譜モードまたは浄書モードで替え指を選択して、プロパティパネルの「フィンガ リングとポジション (Fingering and Positions)」グループにある「替え指のオフ セット (Substitution offset)」プロパティをオンにして、値を変更します。1 つめ の値は、最初の打鍵から替え指を行なうまでの長さを、4 分音符何個分になる かで表わします。この数は、分数で指定できます。2 つめの値は、装飾音符で替 え指が発生するものに使用します。通常この値を設定する必要はありません。

延長された替え指は、常に横棒線で表示されます。替え指が音符の上下のスラーで 表示される設定でもこれは同様です。

延長された替え指と同時に存在するその他のフィンガリングは、適切な順番で並ぶよ うに自動的に調整されます。

親切フィンガリング:親切フィンガリングは、前の音符で指定されたフィンガリングが、 鳴り続けている音符にも同様に適用されることを、演奏者に知らせるために使用され ます。親切フィンガリングを作成する必要はありません。先にフィンガリングを追加した 音符がまだ鳴り続いている位置に別のフィンガリングを追加すると、そこに自動的に 親切フィンガリングが表示されます。初期設定では、親切フィンガリングは括弧で囲ま れています。親切フィンガリングに括弧を表示させない場合や、表示を完全に消す場 合は、

「浄書オプション (Engraving Options)」の「フィンガリング (Fingering)」ページにある 「親切フィンガリングの外観 (Cautionary fingering appearance)」オプションを設定し ます。

フォントの選択:初期設定では、フィンガリングは太字のローマンフォント(拍子記号の数字に似た外観)で表示されます。他のフォントで表示させる場合、「浄書オプション(Engraving Options)」の「フィンガリング(Fingering)」ページで「フィンガリングの 外観(Fingering appearance)」を「標準(Plain font)」に設定します。この設定では、 フィンガリング番号、括弧および角括弧の表示には、「フィンガリング用テキストフォント (Fingering text font)」に設定したフォントスタイルが使用されます。親指の指示記 号、替え指の横棒線とスラー、および金管楽器の区切り文字の表示は変更されません。

譜表との相対位置:鍵盤楽器の場合、フィンガリングは右手の段の上および左手の 段の下に配置されます。弦楽器および金管楽器の場合、フィンガリングは常に譜表の 上に表示されます。

フィンガリングを個別に、譜表の初期設定とは逆側の位置に配置する場合は、フィン ガリング番号またはフィンガリングの付いた音符を選択し、プロパティパネルの「フィン ガリングとポジション (Fingering and Positions)」グループにある「譜表との相対位 置 (Staff-relative position)」をオンにして、必要に応じて「上 (Above)」または「下 (Below)」に設定します。

複雑な対位法の楽譜では、フィンガリングは基本的に、音符の符尾が上向きであれ ば譜表の上に、音符の符尾が下向きであれば譜表の下に配置されるのが望ましい場 合もあります。そのような場合は、「浄書オプション (Engraving Options)」の「フィンガ リング (Fingering)」ページで「譜表に対するフィンガリングの位置 (Position of fingering relative to the staff)」を「声部の向きに従う (Follow voice directions)」に設 定します。

スラーに対する位置:初期設定では、フィンガリングはスラーの弧の内側に配置され ますが、スラーの開始位置と終了位置のみ外側に配置されます。この初期設定は、 「浄書オプション (Engraving Options)」の「フィンガリング (Fingering)」ページで「ス ラー、オクターブ線、連符に対するフィンガリングの位置 (Position of fingerings relative to slurs, octave lines and tuplets)」を設定することにより変更できます。フィ ンガリングを個別にスラーの外側に配置する場合は、フィンガリング番号またはフィン ガリングの付いた音符を選択して浄書モードに入り、プロパティパネルの「フィンガリン グとポジション (Fingering and Positions)」グループで「スラーとの相対位置 (Slur-relative position)」のプロパティをオンにして、「外側 (Outside)」に設定します。 スラーの内側に配置されるフィンガリングは、連符およびオクターブ線に対しても内側 に配置されますが、スラーの最初および最後の音符のみは、上記の記譜記号すべて の外側に配置されることに注意してください。

フィンガリングの位置の調整: フィンガリングは、浄書モードで選択して [Alt] を押し ながら矢印キーで動かすことで、位置を微調整できます。[Ctrl] (Windows) や [Command] (Mac) を押しながら矢印キーで動かすと、位置をより大きな幅で調整で きます。またフィンガリングをマウスで直接ドラッグすることもできます。あるいは、プロ パティパネルの「フィンガリングとポジション (Fingering and Positions)」グループ にある「オフセット (Offset)」プロパティの「X」と「Y」の値で調整することもできます。

フィンガリング番号の位置をリセットするには、浄書モードでフィンガリングを選択し、 「編集 (Edit)」 ト「ポジションをリセット (Reset Position)」を実行するか、「オフセッ ト (Offset)」プロパティをオフにします。

バルブ式金管楽器のフィンガリング: トランペットやホルンのような楽器では、フィンガ リングを使用して特定の音を出すために押さえるバルブを示します。たとえば、トラン ペットで C シャープを演奏するには、1 番と 2 番バルブを押さえる必要があります。 これを [Shift]+[F] のポップオーバーに入力する際は、単に「12」と入力します。初期 設定では、金管楽器のフィンガリングは縦 1 列に表示され、番号の間にはドットが挿 入されます。フィンガリングの並びを横 1 列にしたり、区切り文字をスラッシュにした り、なしにしたりするには、「浄書オプション (Engraving Options)」の「フィンガリン グ (Fingering)」ページで「金管楽器 (Brass)」セクションのオプションを変更します。

金管楽器のスライドポジショントロンボーンなどのスライド式金管楽器のスライドポジ ションを表示する場合、アラビア数字かローマ数字のいずれかを使用します。初期設 定では、スライドポジションにアラビア数字が表示されますが、「浄書オプション (Engraving Options)」の「フィンガリング (Fingering)」ページで「トロンボーンのスライ ドポジションの外観 (Trombone slide position appearance)」を「ローマ数字 (Roman numerals)」に設定することで、表示をローマ数字に変更できます。 [Shift]+[F] のポップオーバーにスライドポジションを入力する際は、アラビア数字を使 用します。スコアにローマ数字を表示させる場合でも、これは同様です。

ホルンの支管の指示記号: ダブルホルンの場合は F 管または B b 管 (さらにトリプ ルホルンの場合はアルト E b または F 管) のうちどれを使用して演奏するべきかを 示すために、ホルンのフィンガリングに使用する支管を指示する先頭テキストを付け る場合があります。譜面によっては単に親指の「T」を表示するものもありますが、ピッ チを特定することによって、どの支管が使用されるべきかを明確に指示するものもあ ります。支管の指示記号を追加するには、F のホルン (他の音程のホルンは現在の ところサポートされていません) が演奏する音符を選択し、プロパティパネルの「フィン ガリングとポジション (Fingering and Positions)」グループにある「管楽器類 (Horn branch)」プロパティをオンにします。ただし、指定した支管が選択した音符に 実際に有効であるかどうかの判定は行なわれません。これらの指示記号の外観に関 するオプションは、「浄書オプション (Engraving Options)」の「フィンガリング (Fingering)」ページにある「フレンチホルン (French horn)」セクションで見つかりま す。

弦楽器のフィンガリングのシフト: 弦楽器プレーヤーが、ある音より高い、または低い 音を同じフィンガリングで演奏するために、楽器の指板上でポジションをシフトする必 要がある場合、指板上の動きの方向を示す斜めの線で表わされる場合があります。 この場合、音符を演奏する弦を指定してから、プロパティパネルの「フィンガリングとポ ジション (Fingering and Positions)」グループにある「次の音符へのシフトを指示 (Indicate shift to next note)」プロパティをオンにすると、フィンガリングシフトの指示 記号を表示できます。

🕞 steinberg

音符を演奏する弦を指定するには、弦楽器パートの音符を選択し、プロパティパネル に「音符と休符 (Notes and Rests)」グループに新しく追加された「弦 (String)」プロ パティをオンにします。「弦 (String)」プロパティには、その楽器でその音符を演奏で きる弦だけがピッチとともに表示されるため、正しい弦を簡単に選択できます。弦を指 定したあとに音符のピッチを編集したことにより、指定した弦でピッチを演奏できなくな った場合、プロパティは自動的にオフになります。

1 つめと 2 つめの音符両方に弦を指定してから、「次の音符へのシフトを指示 (Indicate shift to next note)」プロパティをオンにします。1 つめと 2 つめの音符 の両方に明確にフィンガリングを表示しなくても、シフト指示記号は表示されます。

「浄書オプション (Engraving Options)」の「フィンガリング (Fingering)」ページの「弦 楽器におけるフィンガリングのシフト (String Fingering Shifts)」セクションには、シフト 指示記号の長さ、太さ、角度、そして 2 つの音符間の位置に関する設定がありま す。

表示されたフィンガリングのシフト指示記号が、表示したい方向と逆になっている場合は、「シフト方向 (Shift direction)」プロパティをオンにして、シフト指示記号の方向を 強制的に変更できます。

MusicXML の読み込み: MusicXML に正規の方法でフィンガリングが指定されてい る場合 (fingering 要素を使用するなど)、Dorico に読み込むことができます。たと えば、Finale から書き出された MusicXML ファイルは、通常正しい方法でフィンガリ ングが書き出されますが、Sibelius ではそうではないため、Sibelius から書き出され た MusicXML ファイルからはフィンガリングを読み込むことはできません。

無音程打楽器の記譜

Dorico 1.2 では、無音程打楽器の記譜を包括的にサポートする機能が導入されています。また、複数のインストゥルメントの楽譜をキットに組み込んで、さまざまなレイアウトで多様な表示を行なう柔軟なオプションも備えています。

設定モード: 無音程打楽器のインストゥルメントは、有音程楽器と同様にプレーヤー に割り当てることができます。プレーヤーに打楽器のインストゥルメントが複数割り当 てられている場合、楽譜上では各打楽器がそれぞれ 1 本の線上に表示されます。 「レイアウトオプション(Layout Options)」の「プレーヤー (Players)」ページで「イン ストゥルメントの変更を許可 (Allow instrument changes)」がオンになっている場 合は、プレーヤーが演奏する最初のインストゥルメントの譜表だけが表示され、有音 程楽器と同様、譜表内でインストゥルメントの切り替えが行なわれます。



プレーヤーに割り当てられた複数の無音程打楽 器のインストゥルメントを同時に表示するには、打 楽器キットを編成する必要があります。例として、

✓ ▲ Percussion 1 +
 Drum Set
 Triangle

ドラムセットは打楽器キットの 1 種です。ドラムセットは複数の独立した楽器が 1 つ のフレームにまとめられたものです。通常は標準の 5 線譜上に記譜され、各楽器が 譜表上の個別の位置に表示されます。また、独自の符頭が使用される場合もありま す。同様に、1 組のボンゴは 2 つのボンゴドラムからなる打楽器キットとして扱われ、 通常 2 線のグリッド上で、小さいボンゴが上の線、大きいボンゴが下の線に記譜さ れます。

設定モードのプレーヤーパネルで打楽器のインストゥルメントが複数割り当てられて いるプレーヤーのカードを展開すると、打楽器キットは緑色で表示され、個別の打楽 器のインストゥルメントは他の種類のインストゥルメントと同様、水色で表示されるのが 分かります。

個別のインストゥルメントと打楽器キット: プレーヤーに打楽器のインストゥルメントが 複数個別に割り当てられている場合、表示方法は 1 種類のみとなります。そのプレ ーヤーが表示されるすべてのレイアウトで、それぞれの打楽器のインストゥルメントが 別々の 1 線譜に記譜され、個別のラベルが付けられます。プレーヤーに 1 つか 2 つ程度の打楽器のインストゥルメントが割り当てられているだけの場合は表示タイプ が 1 種類でも問題ありません。それ以外の場合は、インストゥルメントを組み合わせ てキットを編成することによって、このプレーヤーに対する楽譜の表示方法をより柔軟 に調整できます。キットを使用すると、グリッドと 5 線譜という 2 つの表示方法が選 択肢に加わり、レイアウトごとに設定を変えられるほか、プレーヤーのインストゥルメント

個別のインストゥルメントでキットを編成: プレーヤーに個別の打楽器のインストゥルメ ントが 1 つ以上割り当てられている場合、複数のインストゥルメントを組み合わせて パーカッションキットを編成できます。パーカッションキットを編成するには、設定モード でプレーヤーパネル内のプレーヤーのカードを右クリックして、「インストゥルメントでキ ットを編成 (Combine Instruments into Kit)」を選択します。すでに 1 つ以上の打 楽器キットがプレーヤーに割り当てられている場合は、最初のキットに個別のインスト ゥルメントとその他のキットが組み込まれます。キットが存在しない場合は、新しいキッ トが 1 つ作成されます。そのあと、「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」ダ イアログが開き、作成されたキットの、たとえばグリッドや 5 線譜におけるインストゥ ルメントの並び順などを編集できます。

空の打楽器キットの作成: 空の打楽器キットをプレーヤーに追加するには、設定モードでプレーヤーパネル内のプレーヤーカードを右クリックして、「空のキットを作成 (Create Empty Kit)」を選択します。すると「打楽器キットを編集 (Edit Percussion

🕞 steinberg

Kit)」ダイアログが開き、空の打楽器キットにインストゥルメントを追加できます。

プレーヤー間での打楽器のインストゥルメントの移動: 打楽器プレーヤーの楽譜を書 き上げたあとで、プレーヤー間でインストゥルメントを割り当てなおす必要が生じた場 合、設定モードで簡単に編集できます。

個別の打楽器のインストゥルメントをプレーヤー間で移動することに特別な手順は必要ありません。動かしたいインストゥルメントが割り当てられたプレーヤーカードを展開し、インストゥルメントをクリックして単に他のプレーヤーにドラッグするか、インストゥルメントの水色のラベルの上にマウスカーソルを置くと表示される「>」をクリックしてコンテキストメニューを開き、サブメニューの「インストゥルメントをプレーヤーに移動 (Move Instrument to Player)」から移動先のプレーヤーを選択します。

移動する打楽器のインストゥルメントがキットの一部である場合は、まずそのインストゥルメントを「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」ダイアログ内で、キットから削除する必要があります。ダイアログを開くには、プレーヤーパネルでインストゥルメントの緑色のラベルの上にマウスカーソルを置くと表示される「>」をクリックしてコンテキストメニューを開き、「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」を選択します。 他のプレーヤーに移動させるインストゥルメントを、キット内のインストゥルメントのリストから選択し、 をクリックしてキットから削除します。キット編集画面を閉じると、削除されたインストゥルメントは、プレーヤーに属する個別のインストゥルメントとして表示され、このまま他のプレーヤーにドラッグすると移動できます (必要に応じて、移動先のプレーヤーに割り当てられた新規または既存のキットに組み込むこともできます)。

打楽器のインストゥルメントの変更: 設定モードで、有音程楽器のインストゥルメントを 他の有音程楽器のインストゥルメントに変更するには、プレーヤーパネルでプレーヤ ーカードを展開し、インストゥルメントの水色のラベルにマウスカーソルを置くと表示さ れる「>」をクリックしてコンテキストメニューを開き、「インストゥルメントを変更 (Change Instrument)」を選択します。このインストゥルメントに属する既存の楽譜は すべて、変更先のインストゥルメントで保持されます。ただし、打楽器のインストゥルメ ントを変更する場合は、少し事情が変わります。

まず、打楽器キットは他の種類のインストゥルメントに変更することはできません。キット (緑色のラベル) のコンテキストメニューを開いた場合、「インストゥルメントを変更 (Change Instrument)」は常に無効になっています。

ただし、個別の無音程打楽器のインストゥルメントは、他のどの無音程打楽器のイン ストゥルメントにも変更できます。「インストゥルメントを変更 (Change Instrument)」を 選択するとポップオーバーが開き、すべての無音程楽器が表示されます。

打楽器キットの表示タイプ: パーカッションキットに属する譜面は 3 つの表示タイプ から選ぶことができ、必要に応じてプロジェクトのレイアウトごとに異なる表示タイプを 使用することもできます。

- 5 線譜 (5-line staff): 1 段の 5 線譜上にすべてのインストゥルメントが一緒に 表示され、それぞれ固有の譜表の線または間に割り当てられます。余白には譜 表ラベルが 1 つだけ表示されます。また、譜表上のすべてのインストゥルメント または特定のポイントで演奏されるインストゥルメントのみを表示する打楽器のレ ジェンドを表示できます。
- グリッド (Grid): 各インストゥルメントが個別のライン上に表示されますが、音部記号、拍子記号などは同じものを共有し、適切であれば必要に応じて、ラインのすぐ上またはすぐ下のスペースに音符を記譜できます。グリッドのラインは通常、スペース2つ分か3つ分の間隔で配置されますが、すべてのラインの間隔が等しくなる必要はありません。グリッドの譜表ラベルは柔軟に設定でき、楽器ごとに個別のラベルを付けることも、複数のインストゥルメントをグループ化して1つのラベルを付けることもできます。
- 個別のインストゥルメント (Individual instruments): 各インストゥルメントが個別のライン上に表示され、音部記号、拍子記号などを独自に持ちます。適切であれば必要に応じて、ラインのすぐ上またはすぐ下のスペースに音符を記譜することもできます。同じプレーヤーに割り当てられた複数のインストゥルメントは、「レイアウトオプション(Layout Options)」の「垂直方向のスペーシング (Vertical Spacing)」ページで指定した最適な間隔の設定に従って並べられます。

4 つのインストゥルメントからなるキットで演奏する同じ楽譜を、それぞれの表示タイプ で表示した場合の簡単な例を以下に示します。



 _	
 	1 1

5 線譜

グリッド

• steinberg



個別のインストゥルメント

表示タイプの変更は、「レイアウトオプション(Layout Options)」の「プレーヤー (Players)」ページで行ないます。「打楽器 (Percussion)」セクションには、選択した レイアウトで打楽器キットのインストゥルメントが割り当てられているプレーヤーごとに ボタンの列が表示されます。



打楽器キットの編集:打楽器キットを編集するには、「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」ダイアログを使用します。空のキットを作成するか、インストゥルメ ントを組み合わせてキットを編成すると、このダイアログが自動的に開きます。既存の キットのインストゥルメントを編集するには、設定モードのプレーヤーパネルで、キット が割り当てられたプレーヤーのカードを展開し、緑色のラベルにマウスカーソルを置く と表示される「>」をクリックします。表示されたコンテキストメニューで「打楽器キットを 編集 (Edit Percussion Kit)」を選択します。以下のようなダイアログが表示されま す。

-		1	Edit Percussion Kit		
ame: Drum S	iet			Short name: Dr.	🗹 Drum se
S-line Staff	Grid Single-line Instrumen	ts			
			Splash Cymbal		
			China Cymbal		
			Grash Cymbal 2		
			Crash Cymbal 1		
			Hi-hat		
			Ride Cymbal		
			Tom-tom 1 Cowbell		
			om-tom 2 - Wood Block 1		
			Snare Drum		
			Wood Block 2		
15			Tom-tom 3		
i — — — — — — — — — — — — — — — — — — —			Tom-tom 4		
1			Kick Drum 1		
			Kick Drum 2		
5			Hi-hat (pedal)		
()					
tove:	- Stem direction and voice:	3 6 0			
Edit Names.	Edit Percussion Playing Tex	Ariiques	fit Noteheadx		
	0.004				
t 🖞 🖞					
					Apply Close

ダイアログの1番上では、キットインストゥルメントの正式名称および省略名を設定できます。省略名は、5線譜の表示タイプを使用する際に譜表ラベルとして使用されます。

ダイアログのメインの編集エリアには 3 つのタブがあり、3 つの表示タイプそれぞれ におけるキットの外観を編集できます。

- 5 線譜 (5-line staff): 編集エリアの左側に並ぶ番号は譜表位置に対応します。
 0 の位置は 5 線譜の第 3 線にあたります (ト音記号を使用する譜表では B4、
 ヘ音記号を使用する譜表では D3 の位置になります)。たとえば、1 の位置は第
 3 線のすぐ上の間 (第 3 間)、-2 の位置は第 3 線の下の線 (第 2 線) です。
 譜表の 5 本の線は黒い太線で表示され、譜表の上下の加線の位置はグレーの
 線で表示されます。それぞれのインストゥルメントは譜表上の個別の位置に表示
 されます。インストゥルメントの位置を移動させるには、単にドラッグアンドドロップします。複数のインストゥルメントが同じ譜表位置を共有することもできますが、各
 インストゥルメントで異なる符頭を使用して区別しやすくすることが望ましいです。
- グリッド (Grid): 編集エリアの右側に表示される数字は、各インストゥルメントの ラインの間隔を譜表のスペースで表わしています。初期設定では、グリッド内の すべてのインストゥルメントはスペース 2 つ分の間隔になっています。編集エリ アに表示されるインストゥルメントの並び順は、グリッドに表示される並び順と一

Osteinberg

致します。順番を変更するには、インストゥルメントを選択して、編集エリア下部の アクションバーにある「移動 (Move)」の上下矢印ボタンをクリックします。インスト ゥルメントから次のインストゥルメントまでの間隔を変更するには、上側のインスト ゥルメントを選択してから、編集エリア下部のアクションバーにある「間隔 (Gap)」 の値を設定します。初期設定では、グリッド内のインストゥルメントの譜表ラベル はそれぞれの線上に 1 つずつ表示されますが、隣り合うインストゥルメントをグ ループ化してラベル表示を 1 つにまとめることもできます。グループを作成する には、選択する最初のインストゥルメントをクリックして、 [Shift] を押しながら最 後のインストゥルメントをクリックし、アクションバーにある「+」ボタンを押します。 グループの名前を変更するには、グループを構成するインストゥルメント名の左 側のコラム内に表示された名前をダブルクリックします。

 1 線譜を使用するインストゥルメント (Single-line instruments): 編集エリアに はすべてのインストゥルメントが、スコアに表示される順番でリスト表示されます。 順番を変更するには、インストゥルメントを選択して、編集エリア下部のアクション バーにある「移動 (Move)」の上下矢印ボタンをクリックします。

インストゥルメントの名前を編集すると、すべての表示タイプにおける外観に影響しま す。名前を編集するには、アクションバーの下の「名前を編集 (Edit Names)」ボタン をクリックします。

ダイアログの一番下にあるアクションバーでは、すべての表示タイプに適用されるその他の操作も行なえます。アクションバーで行なえるその他の操作を左から順に説明します。



- 新規インストゥルメントを追加 (Add new instrument): キットに新しく追加する 無音程打楽器のインストゥルメントを選択できるポップオーバーを表示します。
- プレーヤーから既存のインストゥルメントを追加 (Add existing instrument from player): 個別の打楽器のインストゥルメント (キットに入っていないインス トゥルメント) が割り当てられた他のプレーヤーをメニューにリスト表示し、他のプ レーヤーからこのキットに譜面ごとインストゥルメントを移動できます。
- キットからインストゥルメントを削除 (Remove instrument from kit): 選択した インストゥルメントをキットから取り除き、個別のインストゥルメントとして他のプレ ーヤーに移動したり、他のキットインストゥルメントに組み込んだりできるようにし ます。

- インストゥルメントを変更 (Change instrument): ポップオーバーを開き、選択 中のインストゥルメントと置き換える新しい無音程楽器を選択できます。譜面の内 容は保持されます。
- インストゥルメントを楽譜ごと削除 (Delete instrument): キットからインストゥル メントを楽譜ごと削除します。

打楽器キットの声部: 打楽器のインストゥルメントが複数割り当てられた楽譜を 5 線 譜またはグリッドで表示する場合、それぞれのインストゥルメントの楽譜が少数の声部 にまとめられて表示されます。初期設定では、符尾が上向きの声部が 1 つと、下向 きの声部が 1 つにまとめられます。あるいは、すべての音符を 1 つの声部に記譜 することもできます。これは、ドラムセットではよく見られますが、オーケストラのパーカ ッションではあまり見られない記譜方法です。

「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」ダイアログで設定した声部を使用するか、 単一の声部のみ使用するかを選択するには、「記譜オプション (Notation Options)」 の「打楽器 (Percussion)」ページにある「ドラムセットキットにおける声部の表示 (Voicing for drum set kit presentation)」を希望のオプションに設定します。



さらに、「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」ダイアログの「ドラムセット (Drum set)」をオンまたはオフにすることで、打楽器キットごとにこのオプションを上書 きできます。

「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」ダイアログでは、初期設定の符尾の 方向をインストゥルメントごとに指定でき、またインストゥルメントが同じ声部を共有す るか、新しい声部を使用するかも設定できます。編集エリアでインストゥルメントを 1 つ選択すると、アクションバー上のオプションが操作できるようになります。



音符ボタンをクリックして、符尾の方向を変更します。インストゥルメントを固有の声部 に移動させる場合は、右側の数字を変更します。数字は、それぞれの符尾の方向に

おける声部の数に対応しているため、単純に符尾が上向きと下向きの声部に分ける だけであれば、数字を変更する必要はありません。

同じ声部に属する音符を異なるデュレーションで記譜することはできません。同じ声部 の中で異なるデュレーションの音符が組み合わさった場合、初期設定ではタイを使用 して記譜されることになります。かわりに、デュレーションが長い方の音符を切り捨て ることで音符の開始位置のみ表示させ、タイを使用しないようにする場合は、「記譜オ プション (Notation Options)」の「打楽器 (Percussion)」ページにある「キットまた はグリッドの同じボイス内で重なり合うノートの表示 (Overlapping notes in the same voice in a kit or grid presentation)」を「一番短いデュレーションに揃えて切 り捨てる (Truncate to shortest duration.)」に設定します。

インストゥルメントのうち 1 つが連符のリズムを使用する場合でも、他のインストゥル メントの記譜と互換性があれば、同じ声部を共有できます。つまり、連符の構造が同じ であるか、連符のはじめの音符と開始位置が一致する単音を使用する場合、楽譜に 互換性があれば、連符のはじめの音と同じデュレーションを持つ音符として記譜され ます。楽譜に互換性がない場合は、自動的にもう 1 つの声部が作成されます。連符 やその他のリズムに互換性のない領域が続く間、残りの楽譜はその声部に記譜され ます。

また、インストゥルメントの 1 つまたは少数のみの音符に対し、初期設定による声部 の選択を上書きすることもできます。これには声部を上書きする音符を選択して、「編 集 (Edit)」ト「打楽器 (Percussion)」ト「声部を変更 (Change Voice)」のサブメ ニューから、符尾が上向きの声部または符尾が下向きの声部を選択します。上書きし た音符を「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」ダイアログで設定した初期設 定の声部に戻すには、「音符の出力先ボイスのリセット (Reset Note Destination Voice)」を選択します。

演奏技法: 演奏技法は、記譜モードの「演奏技法 (Playing Techniques)」パネルま たは [Shift]+[P] のポップオーバーから追加できます。ハイハットのオープン/クロー ズの入力などができますが、これに加えて無音程打楽器のインストゥルメントでは、異 なる符頭の使用、音符が通常記譜される線上のすぐ上またはすぐ下への記譜、アー ティキュレーション (スタッカート、アクセントなど) や単音のトレモロ (ロールのためな ど) の追加により、さまざまな演奏技法を指定できます。

各打楽器に定義されている演奏技法のセットを編集するには、「打楽器の演奏技法 (Percussion instrument Playing Techniques)」ダイアログを使用します。ダイア ログは以下の手順で開きます。

- プレーヤーに割り当てられた個別のインストゥルメントの場合、設定モードでプレ ーヤーパネル内のプレーヤーのカードを展開し、水色のインストゥルメントラベル の「>」をクリックして、コンテキストメニューから「打楽器の演奏技法を編集 (Edit Percussion Playing Techniques)」を選択します。
- インストゥルメントが打楽器キットに含まれている場合は、まず「打楽器キットを編 集 (Edit Percussion Kit)」ダイアログを開き、メイン編集エリアから演奏技法を 編集するインストゥルメントを選択してから、アクションバーの下の「打楽器の演 奏技法を編集 (Edit Percussion Playing Techniques)」をクリックします。

0.0.			Percussion Instrume	nt Playing Techniqu	Jes	
Natural + /	Rim	Cross stick				
Notehead set:	(Unset)				 Staff position: 	Below Line Above
three strokes			Playback of Artic Articulations: Tremolo strokes: Playing technique:	Roll	molos	T U
						Cancel

ダイアログの上部には、選択中の打楽器に定義された主な演奏技法が表示され、符 頭のセットや、オプションとして、この演奏技法に対応する譜表からの位置が表示され ます。打楽器の演奏技法は通常、少なくとも「ナチュラル (Natural)」が定義されます。 多くの場合これは初期設定の符頭を使用して表示されます。

新しい演奏技法を追加するには、アクションバーの「+」ボタンをクリックして、表示され たダイアログから作成する演奏技法を選択します。「OK」をクリックすると、ダイアログ の上部のリストに新しい項目が表示されます。この演奏技法に初期設定の符頭セット を使用する場合、「符頭設定 (Notehead set)」には特定の符頭を設定せず「(未設 定) (Unset)」のままにすると、「浄書オプション (Engraving Options)」の「音符 (Notes)」ページで定義した初期設定の符頭セットが使用されます。この演奏技法を グリッドラインの上または下のスペースへ配置するには、「譜表からの位置 (Staff position)」を「上 (Above)」または「下 (Below)」に設定します。

🕞 steinberg

打楽器の譜面の入力中または編集中に演奏技法を切り替えるには、[Shift]+[Alt] を押しながら矢印キーの上下を押します。さらに、「打楽器の演奏技法 (Percussion instrument Playing Techniques)」の「アーティキュレーションとトレモロの再生 (Playback of Articulations and Tremolos)」セクションでは、アーティキュレーショ ンと単音のトレモロの特定の組み合わせによる具体的な演奏技法を定義して、ダイア ログ上部のリストで定義した各演奏技法に追加できます。

たとえば、ロールを定義するには、まずダイアログの左下角のアクションバーで「+」を クリックして、リストに新規項目を追加します。演奏技法の表示欄の隣にある「…」ボタ ンをクリックし、演奏技法のリストから「Roll」を選んだら、「OK」をクリックして選択を確 定します。[Ctrl]を押しながらクリック (Windows)または [Command]を押しながら クリック (Mac)して、このダイアログから複数の演奏技法を選択することもできます。 演奏技法を、符頭と譜表からの位置の組み合わせとして初期設定で設定されている 演奏技法と入れ替えて使用する場合は「置き換え (Replace)」を、演奏技法を追加す る場合は「追加 (Add)」を選択します。この「Roll」の例では、「置き換え (Replace)」 を選択します。最後に、「Roll」の効果を出すためのトレモロストロークの回数を選択し ます。

これらの設定はすべて、プロジェクト内の打楽器のインストゥルメントに保存されます。 設定を書き出して、あとから他のプロジェクトに読み込んで使用することもできます。

アーティキュレーションおよびトレモロに対する上書きは、現時点では再生に反映され ませんが、将来的に実装される予定です。

演奏技法の外観の上書き:「打楽器の演奏技法 (Percussion instrument

Playing Techniques)」ダイアログで行なった設定は、打楽器が 3 つの表示タイプ のいずれを使用する場合にも適用されますが、インストゥルメントを 5 線譜に表示す る際に 1 つ以上の他のインストゥルメントと譜表上の位置を共有する場合は、他のイ ンストゥルメントとの混同されないようにするため、使用する符頭を変更する必要が生 じることがあります。符頭を変更するには、「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」ダイアログのメイン編集エリアから符頭を上書きするインストゥルメントを選択し、 「符頭を編集 (Edit Noteheads)」をクリックします。以下のダイアログが表示されま す。

Natural	(Linset)	(Unset)
Rim	Slashed Noteheads (Top Left to Bottom Right)	(Unset)
Cross stick	Large Circled Noteheads	(Unset)

ここには「打楽器の演奏技法 (Percussion instrument Playing Techniques)」ダ イアログでインストゥルメントに定義付けられた演奏技法がリスト表示され、それぞれ の技法にマッピングされている符頭が表示されます。符頭を上書きするには、該当す る演奏技法の「符頭の上書き (Notehead Override)」のコラムをクリックして、表示さ れたメニューから新しい符頭の種類を選択します。「OK」をクリックして選択を確定し ます。

打楽器キットの書き出しと読み込み:「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」 ダイアログおよび付随するダイアログで、特定の打楽器キットに対して行なったすべて の設定は、ライブラリーファイルに書き出して他のプロジェクトで再利用できます。ライ ブラリーの書き出しには、「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」の左下角の 「キットを書き出し (Export Kit)」をクリックし、保存するファイルの名前と場所を選択 します。

書き出した打楽器キットを他のプロジェクトで使用するには、インストゥルメント選択ポ ップオーバーの「キットを読み込み (Import Kit)」ボタンをクリックしてキットを収めた ライブラリーファイルを選択するか、設定モードの「プレーヤー (Players)」パネルでプ レーヤーを右クリックして、コンテキストメニューから「キットを読み込み (Import Kit)」 を選択します。どちらの操作を行なっても、読み込んだキットは選択中のプレーヤーに 割り当てられます。

打楽器の音符入力の設定: 無音程打楽器のインストゥルメントの楽譜と有音程楽器 の楽譜は入力方法が少し異なります。無音程打楽器の入力には、通常の入力方法 がすべて使用できますが、MIDI キーボードまたはコンピューターのキーボードを使用 すると効率的に入力できます。

「環境設定 (Preferences)」の「全般 (General)」ページには、打楽器の音符入力に 関するオプションが 2 セットあり、1 つは 5 線符への入力、もう 1 つはグリッドおよ び 1 線譜への入力に関するオプションです。以下の選択肢は、MIDI キーボードお



よびコンピューターのキーボード、どちらによる入力にも影響を与えます。

Input onto kit:	Use percussion map	Use staff position
Interpret as:	Treble G clef Bass F	clef
put techniques from MIDI key:	48	
When 'Use staff position' is set, you MIDE key' and the note directly above instrument. The remaining keys in a techniques.	can use the MIDI key speci ie to cycle through the play he octave above the MIDI I	fied for 'Input techniques from ring techniques for the rey choose specific playing

- パーカッションマップを使用 (Use percussion map): パーカッションマップは、 サウンドライブラリーの特定のパッチに収められたサウンドをどの MIDI ノートで 鳴らすかを定義したものです。たとえば、General MIDI の打楽器では、C2 (ノート 36) がバスドラム、D2 (ノート 38) がスネアドラムというように定義されていま す。マッピングの使い方を知っている場合は、マッピングを使用して直接入力する と便利でしょう。
- 諸表上の位置を使用 (Use staff position): このオプションを選択すると、「打
 楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」ダイアログで定義された譜表上の位
 置を使用します。たとえばドラムセットでは、バスドラムは通常譜表の第 1 間に、
 スネアドラムは第 3 間に配置されます。この譜表上の位置は、ト音記号であれ
 ばそれぞれ F4 と C5、へ音記号であれば A2 と E3 にあたり、使用する音部
 によって対応する音が変わります。そのため、5 線譜への入力で「諸表上の位置
 を使用 (Use staff position)」が選択されている場合、譜表上の位置がト音記
 号とへ音記号どちらによるものかの指定することができます。

「**諸表上の位置を使用 (Use staff position)」**に設定されている場合、MIDI キーボ ードの任意の 1 オクターブの範囲を、演奏技法の入力に指定できます。初期設定で は、「**演奏技法を入力する MIDI キー (Input techniques from MIDI key)**」オプシ ョンは MIDI ノート 48 番 (C3)、つまり 中央 C (C4 = MIDI ノート 60 番) の 1 オクターブ下の C に設定されています。MIDI Learn IIII ボタンをクリックして、 MIDI キーボードでノートを押すと、オクターブ範囲を開始するピッチを変更できます。

開始ピッチが C3 であるとして、C3 から 1 オクターブ上までのノートは以下のよう に動作します。

- C3 (48): 1 つ前の演奏技法に切り替え
- C^{#3} (49): 次の演奏技法に切り替え



- D3 (50): 1 番めにマッピングされた演奏技法
- E b 3 (51): 2 番めにマッピングされた演奏技法
- E3 (52): 3 番めにマッピングされた演奏技法
- …同様に続く…
- B3 (59): 10 番めにマッピングされた演奏技法

通常は、打楽器の入力には「**譜表上の位置を使用 (Use staff position)**」を設定す ることをおすすめします。「パーカッションマップを使用 (Use percussion map)」は 通常、General MIDI のパーカッションマップを記憶しているユーザーがドラムセットを 入力する場合のみ便利です。

打楽器の音符の入力:表示タイプに 5 線譜またはグリッドを使用して打楽器の楽譜 を入力する場合、キャレットの長さは有音程楽器の楽譜を入力するときよりも短くなり、 譜表の高さ全体を占めるのではなく特定の譜表位置のみを示す長さになります。また、 上下の矢印キーを使用するとキャレットを上下の譜表に移動させることができます。 譜表の上、リズムグリッドのすぐ上には、現在位置の打楽器インストゥルメントと、現 在の演奏技法 (指定されている場合)が表示されます。

音符を入力する前に、適切な演奏技法が選択されていることを確認してください。コン ピューターのキーボードで入力する場合は、[Shift]+[Alt] を押しながら上下の矢印 キーを押すと、現在のインストゥルメントの演奏技法が切り替わります。MIDI キーボ ードを使用している場合は、環境設定で定義した MIDI ピッチを使用できます。

入力後に演奏技法を修正する場合は、音符を選択して [Shift]+[Alt] を押しながら 上下の矢印キーを押すと、現在選択中のインストゥルメントの演奏技法が切り替わり ます。5 線譜またはグリッドでは、同じ方向に切り替え続けて現在のインストゥルメント の演奏技法をすべて表示し終えると、音符がその方向の次のインストゥルメント (5 線譜上の次の位置、またはグリッドの次のライン) に移動します。

グリッドまたは個別のインストゥルメントを表示した状態で打楽器キットに入力する際 は、ノート名「A」から「G」、または MIDI ノート (演奏技法変更用に指定されたオクタ ーブ以外) のいずれかを入力すると、キャレットの現在位置のライン上に音符が入力 されます。

一方、「環境設定 (Preferences)」で「**諸表上の位置を使用 (Use staff position)」** を設定した状態で 5 線譜に入力すると、たとえば「F」を入力すると、F に対応する線 または間に音符が入力されます。譜表上の位置が**ト音記号**に関連付けられている場 合、F は第 1 間または第 5 線に該当します。標準のドラムセットであれば、これは

キックドラム (第 1 間) またはライドシンバル (第 5 線)にあたります。このとき、キャレットの現在位置に従い、可能な限り下または上の譜表上の位置が選択されます。 ただし、キャレットの現在位置に近い譜表位置よりも、最後に入力した音符と符尾の 方向が同じ音符の譜表位置が優先的に選択されます。

標準のドラムセットでキックドラムとスネアドラムの音符を入力するとしましょう。キック ドラムは第 1 間にあります。スネアドラムは第 3 間、つまり第 1 間からの譜表位 置の間隔は 5 度で、一方第 5 線 (ライドシンバル) からの譜表位置の間隔は 4 度になります。まず、ドラムセットの譜表の下側にキャレットを移動してからキーボード の「F」または鍵盤を押して、キックドラムを入力します。次にキーボードの「C」または 鍵盤を押して、スネアドラムを入力します。ここでキーボードの「F」または鍵盤を再度 押すと、譜表第 5 線のライドシンバルの音符ではなく、第 1 間のキックドラムの音 符が入力されます。

これは、キックドラムがスネアドラムと同じ符尾の方向 (つまり同じ声部) を使用して いるからです。

また「Y」を押すと、リズムグリッドの上に表示されているインストゥルメントおよび演奏 技法に対応した、つまり現在キャレットが表示されている譜表上の位置の音符を入力 することもできます。

アーティキュレーション:表示をグリッドまたは 5 線譜にして作業する場合、他のイン ストゥルメントと同様にアーティキュレーションを追加できます。ただし、ここで追加する アーティキュレーションは、グリッドまたは 5 線譜上の同じ声部を共有する、同じ位置 にあるすべてのインストゥルメントに設定されることに注意してください。たとえば、ス ネアドラムとトムトムの音符がどちらも同じ位置にあり、これにアクセントを追加した場 合、初期設定ではどちらの音符も符尾が下向きの声部で表示されるため、実際には 両方のインストゥルメントにアクセントが追加されます。表示タイプを個別のインストゥ ルメントに切り替えると、どちらのインストゥルメントにもアクセントが表示されているの が分かります。

連符: 表示をグリッドまたは 5 線譜にして作業する場合、連符を入力すると、同じ声 部に属するすべてのインストゥルメントに連符が追加されます。通常同じ声部に属す る 2 つのインストゥルメントによるクロスリズムを記譜する場合、個別のインストゥル メントの表示タイプに切り替えると、それぞれのインストゥルメントに個別のリズムを入 力できます。再度、グリッドまたは 5 線譜の表示にすると、できるだけリズムの競合 を解消するため、自動的に調整されます。

 お互いに競合する連符があった場合、競合するデュレーション内の連符のうちー 方が分離され、あらたな声部として追加されます。

- インストゥルメントの一方には連符があり、もう一方には連符ではない音符がある 場合、連符ではない音符が連符と同じ開始位置にあり、連符の全長の範囲に収 まるデュレーションであれば、連符ではない音符は連符の一部であるかのように 表示されます。その音符が連符と同じ開始位置で始まるのであれば、本来の記 譜とサウンド上は変わらないためです。
- 一方のインストゥルメントの連符ではない音符が連符の開始位置と同じ位置で始まらない場合、または連符の途中でさらに他の音符が開始する場合は、競合するデュレーション内の連符ではない音符が分離され、あらたな声部として追加されます。

グリッドまたは 5 線譜の表示で連符を削除した場合、同じ声部を共有するすべての インストゥルメントの音符から連符が削除されることに注意してください。

他のインストゥルメントまで音符を伸ばす:5 線譜またはグリッドの表示タイプを使用している場合は、「編集 (Edit)」 ト「譜表まで伸ばす (Cross Staff)」のサブメニューを使用して他のインストゥルメントまで音符を伸ばすことはできません。ただし、個別のインストゥルメントの表示タイプを使用している場合や、キットに組み込まれていない個別のインストゥルメントがプレーヤーに複数割り当てられている場合は、打楽器間をまたいで音符を伸ばすことができます。

演奏技法: クローズドハイハットの「+」、オープンハイハットの「o」などの演奏技法は、 他のインストゥルメントと同様、[Shift]+[P]を押すと表示されるポップオーバー、また は記譜モードの「**演奏技法 (Playing Techniques)」**パネルを使用して追加できます。 演奏技法は、選択している音符が属するインストゥルメントにのみ追加されます。

強弱記号: 強弱記号は他のアイテムとは異なり、グリッドおよび 5 線譜の表示タイプ と、個別のインストゥルメントの表示タイプとの間では共有されません。個別のインスト ゥルメントに追加した強弱記号はすべて、グリッドまたは 5 線譜の表示タイプに切り替 えると表示されなくなります。従って、グリッドおよび 5 線譜の表示タイプと個別のイ ンストゥルメントの表示タイプでそれぞれ別個に強弱記号を追加できます。

打楽器のスティッキング: Dorico には、打楽器のスティッキングを表示する機能がま だ実装されていませんが、かわりに歌詞機能を使用することで打楽器のスティッキン グを表示できます。歌詞を追加するには、表示タイプがグリッドまたは 5 線譜の場合、 スティッキングを適用するインストゥルメントの音符を選択するか、あるいは個別のイ ンストゥルメントの表示に切り替え、そのインストゥルメントに直接歌詞 (打楽器のステ ィッキング) を入力します。個別のインストゥルメント表示から表示タイプを戻すと、グ リッドまたは 5 線譜に歌詞が表示されます。

:譜表ラベル: 打楽器の譜表ラベルは、表示タイプによって異なります。



- 5 線譜 (5-line staff):「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」ダイアログ で定義された正式名称または略称を使用する譜表ラベルが 1 つ表示されま す。
- グリッド (Grid): グリッドの各ラインに譜表ラベルがそれぞれ小さく表示されます。 ラベルには正式名称または略称が表示されます。各名称は「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」ダイアログで「名前を編集 (Edit Names)」をクリックす ると編集できます。グリッドで隣接するインストゥルメントはグループ化できます。 このとき、グループのラベルはグループ全体の縦方向の中央位置に表示されま す。グループのラベルは、「打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)」ダイア ログのメイン編集エリアで編集できます。
- 1 線譜を使用するインストゥルメント (Single-line instrument): 各インストゥル メントには、正式名称あるいは略称のいずれかのうち、表示位置に適切な譜表ラ ベルがフルサイズで表示されます。

グリッド表示では、各ラインの縮小表示された譜表ラベルは「譜表ラベル (打楽器グリ ッド) (Staff labels (percussion grid))」のパラグラフスタイルを使用します。設定は、 「浄書 (Engrave)」 ▶ 「段落スタイル (Paragraph Styles)」で編集できます。

打楽器のレジェンド: 表示タイプを 5 線譜にすると、譜表に現れるインストゥルメント をすべて表示したり、演奏されるインストゥルメントを定期的に表示したりできるため便 利な場合があります。

5 線譜に設定されたすべてのインストゥルメントを表示するレジェンドを作成するには、 レジェンドを表示させる譜表上の位置にある音符やその他のアイテムを選択し、「編 集 (Edit)」 ト「打楽器 (Percussion)」 ト「すべてのインストゥルメントのレジェンド (Legend for All Instruments)」を選択します。これにより、レジェンドが譜表上に一 覧表示されます。表示順は、譜表位置の上から下に割り当てられた順番となります。

特定の位置で演奏されているインストゥルメントのみ表示するレジェンドを作成するに は、譜表から音符を 1 つ選択するか範囲選択し、「編集 (Edit)」 ト「打楽器 (Percussion)」 ト「演奏されているインストゥルメントのレジェンド (Legend for Sounding Instruments)」を選択します。レジェンドが譜表の上に表示され、範囲の 右側に丸いハンドルが表示されます。このハンドルをマウスでドラッグするか、 [Shift]+[Alt] を押しながら左右の矢印キーを押してレジェンドのデュレーションを変 化させることで、レジェンドの表示に含まれるインストゥルメントの範囲を増減できま す。

プロパティパネルに新しく追加された「打楽器のレジェンド (Percussion Legends)」 グループでは、打楽器のレジェンドの位置を譜表の下に変更したり、「略称を使用



(Use short names)」を有効にしてインストゥルメントの省略名を使用したりできます。

打楽器のレジェンドのフォントサイズやスタイルは、「浄書(Engrave)」 ト 「段落スタイル (Paragraph Styles)」にある「打楽器のレジェンド (Percussion legend)」で編集できます。

その位置で演奏されるインストゥルメントがない場合、またはグリッドか個別のインスト ゥルメントの表示タイプになっている場合、打楽器のレジェンドはガイドとして表示され ます。ガイドの表示/非表示は、「ビュー (View)」ト「ガイド (Signposts)」ト「打楽 器のレジェンド (Percussion Legends)」で切り替えられます。

パーカッションマップ: 無音程打楽器のインストゥルメントは、無音程のサウンドを異な る MIDI ノートにマッピングしたピッチを使用して再生されます。たとえば、General MIDI の打楽器では、バスドラムは C2 (MIDI ノート番号 36、中央 C の 2 オクタ ーブ下)、キックドラムは D2 (MIDI ノート番号 38)、クローズドハイハットは F#2 (MIDI ノート番号 42) というようにマッピングされます。このピッチは、デバイス、サン プラーライブラリー、メーカーなどによって異なる特定の無音程のサウンドを発するの に必要となりますが、打楽器が 5 線譜を使用する場合の譜表上の位置とは無関係 です。

Dorico では、打楽器インストゥルメントの音符や演奏技法の記譜上の表現と再生されるサウンドを結び付けるために、パーカッションマップを使用します。パーカッションマップには、ある特定のパッチにどの無音程打楽器インストゥルメントとその演奏技法が収められているかや、その再生方法(たとえば再生に使用する MIDI ノートや、オプションとして、特定の演奏技法をトリガーするためのキースイッチとして使用する他の MIDI ノートなど)が記載されています。

Dorico には、HALion Symphonic Orchestra および HALion Sonic SE の工場出 荷時ライブラリーの一部である、無音程打楽器パッチ用のパーカッションマップが 1 セット含まれており、プロジェクトに打楽器インストゥルメントを追加すると自動的に選 択されます。

ただし、サードパーティー製のサウンドライブラリーまたは MIDI デバイスを使用する 場合は、正しい再生結果を得るために 1 つ以上のカスタムパーカッションマップを定 義する必要があります。はじめに、「**再生 (Play)」 ▶ 「パーカッションマップ** (Percussion Maps)」を選択します。



0.0.0		Percussion M	808				
General MIDI		12-03-0000000000000000000000000000000000	200				
HSO Cowbell	Percussion M	łap				1	
HSO Cymbel Large Combi KS							
HSO Finger cymbals	Name: Gener	Name: General NIDI			Map defines sounds for:		
HSO Gran Cassa Combi KS	10. drumi	itmap.gm		itigle instruments	Single Instruments		
eSO Platsi A Due Combi Key							
450 Sleigh bells	Drum Kit No.	ta Man					
r50 Snare Combi KS	MIDI Note Num	ter Name	Instrument Folity N	me Key sails:	Playing Techniques		
450 Snare Combi Key						-	
+50 Tam Tam	34	Open Rim Shot	Snare Drum		Rim		
150 Tambourine	35	Acoustic Base Drum	Kick Drum (Very Lo	-)	Natural		
HSO Temple Block Combi Key	36	Bass Drum	Kick Drum (Low)		Natural		
H50 Triangle Combi Key	12	Elde Stick	Sciame Decim		Side dick		
HSO Woodblock Combi Key		and some	and the second		and and a		
HSSE Latin Percussion	36	Acoustic Sname	Share Drum		Natural		
HGSE Tablas	39	Hand Clap	Hand Claps		Netural		
HSSE Vibranlap	40	Electric Snare	Snam Drum		Natural		
	43	Finor tom (Low)	Figer tem (Lew)		Natural		
	0	Philippine and	Million .		Chand :		
	14	Country For Frank	10.000		Choird		
	Showall the	w MOL Hotes in Lise	Add Kayseitch Alternative			Clear	
	Edit Drum Ki	t Note					
	Name:	Acoustic Snare	instrument:	Snare Drum	+++		
	Keyswitches:		Techniquesc	Natural		Appl	
A Date of the local date of th							
Reset to Library Defaults Import Li	brary. Export Library.				Cancel		

左側のリストには、現在のプロジェクトに読み込まれているすべてのパーカッションマ ップが表示されます。マップを 1 つを選択すると、右側のメインエリアのダイアログに その内容が表示されます。アクションバーの「+」をクリックすると、空白のマップが作 成されます。「複製」をクリックすると、選択したマップのコピーが作成されます。

右側の「パーカッションマップ (Percussion Map)」セクションでは、「エンドポイント設定 (Endpoint Setup)」ダイアログ (ここでは、VST インストゥルメントまたは MIDI の出力デバイスのどのチャンネルにどのパーカッションマップを使用するかを指定します) に表示されるパーカッションマップの表示名を指定します。ID フィールドには任意の文字列を設定できます。「マップに定義される音色 (Map defines sounds for)」 オプションは、以下のうち適切な方に設定します。

- マルチインストゥルメント (Multiple instruments): マップを作成するパッチが、 たとえば General MIDI のドラムマップのように、多数の異なる打楽器インストゥ ルメントから構成される場合に選択します。
- 個別のインストゥルメント (Individual instrument): マップを作成するパッチが、 打楽器 1 つだけで構成される場合に選択します。たとえば Virtual Drumline のスネアドラムラインのパッチやその他専門的なサンプラーライブラリーのように、 1 つのインストゥルメントに複数の演奏技法が設定される場合もあります。

「ドラムキットのノートマップ (Drum Kit Note Map)」エリアには、0 番から 127 番ま でのすべての MIDI ノートがリスト表示され、それぞれのノートに対して無音程楽器と

• steinberg

演奏技法の組み合わせを指定できます。新しい項目を追加する場合は、まず MIDI ノートのリスト下のアクションバーで「すべてを表示 (Show all)」をクリックし、マッピン グされていないノートを表示します。マッピングを作成する MIDI ノートに対応した行 を選択します。ダイアログ下の「ドラムキットのノートを編集 (Edit Drum Kit Note)」 セクションでは、この MIDI ノートにデータを指定できます。

- 名前 (Name): インストゥルメントと演奏技法の特定の組み合わせに対する表示 名です。VST インストゥルメントや MIDI 出力デバイスのメーカー説明書で使用 されている名称を入力しても構いません。
- インストゥルメント (Instrument):「…」をクリックして、Dorico で作成できるすべての無音程打楽器インストゥルメントのリストを開きます。この MIDI ノートで発声するサウンドに対応する適切なインストゥルメントを選択して、「OK」をクリックします。
- 演奏技法 (Techniques):「…」をクリックして、Dorico で作成できるすべての演奏技法のリストを開きます。この MIDI ノートで発声する特定のサウンドに対応する適切な演奏技法 (たとえばロール、サイドスティック、リムショットなど。[Ctrl] または [Command]を押しながらクリックすると複数選択できます)を選択して、「OK」をクリックします。
- キースイッチ (Keyswitches): このサウンドにおいて、このインストゥルメントと 演奏技法の特定の組み合わせをトリガーするためにもう 1 つの MIDI ノートを 演奏する必要がある場合は、このフィールドにキースイッチの MIDI ノート番号 を指定します。

「ドラムキットのノートマップ (Drum Kit Note Map)」の表からマッピングされていない MIDI ノートを選択して、それぞれ「ドラムキットのノートを編集 (Edit Drum Kit Note)」のフィールドに記入する作業を、必要なマッピングをすべて作成し終えるまで 続けます。「OK」をクリックしてダイアログの内容を決定してからプロジェクトを保存す ると、作業のどの時点でも編集内容を保存できます。

パーカッションマップを作成したら、最後のステップとして Dorico でパッチとパーカッ ションマップの対応を設定します。設定を行なうには、再生モードで VST インストゥ ルメントまたは MIDI デバイスの ジボタンをクリックします。「エンドポイント設定 (Endpoint Setup)」ダイアログが開くので、パーカッションパッチが読み込まれたチャ ンネルの「パーカッションマップ (Percussion map)」コラムから、適切なパーカッショ ンマップを選択します。

lumber of Mi	Di Channels: 1	÷ Set		
Channel	Expression map		Percussion map	p
1	Default	~	General MIDI	~
-			[Cancel OX

再生モード:再生モードでは、無音程打楽器のインストゥルメントの操作は有音程楽 器とは異なり、通常のピアノロール表示ではなく、以下のように各打楽器の音符の開 始位置が表示されます。



キットに入ったインストゥルメントはそれぞれ左側のトラックヘッダーで展開表示でき、 特定のインストゥルメントを他の再生エンドポイント (たとえば同じ VST インストゥル メントや MIDI 出力デバイスの別チャンネルや、必要に応じて完全に異なるデバイス など) に割り当てることができます。このとき、選択したエンドポイントには適切なパー カッションマップが選択されている必要があることに注意してください。選択されていな い場合、そのインストゥルメントの楽譜は演奏できません。

再生モードでは、音符をドラッグして任意の位置に移動できますが、現行のバージョン の再生モードでは、異なる打楽器間のドラッグ移動やデュレーションの変更はできま せん。この機能は、将来的に実装される予定です。

読み込まれた MIDI ファイル内の打楽器: MIDI ファイルを読み込むとき、「MIDI イ ンポートオプション (MIDI Import Options)」ダイアログで「10 チャンネルは General MIDI パーカッションとして読み込み (Interpret channel 10 as General MIDI percussion)」オプションが設定されている場合、10 チャンネルを使用するよう設定さ れたトラックはドラムセットと解釈されます。Dorico では、上記の設定がされている場

合のみ、MIDI ファイル中の楽譜が打楽器と解釈されます。

読み込まれた MusicXML ファイル内の打楽器: MusicXML では、無音程打楽器の 楽譜の表現方法が複数あり、アプリケーションが異なる場合、書き出されるデータの 内容やエンコード方法に対する処理もそれぞれ異なるため、結果に顕著な差が現れ る場合があります。

Dorico 以外の楽譜作成アプリケーション、特に MusicXML では、ドラムセットなどの無音程打楽器は譜表上に音程のある音符として記譜され、どのインストゥルメント がどの譜表位置に対応するか識別するために、注釈の形で情報を追加しています。

Dorico では逆に、キットを構成するインストゥルメントをそれぞれ明確に識別してから、 動的に 5 線譜に組み込みます。場合によっては、MusicXML のやや曖昧な表現と Dorico のより明確な表現との間でマッピングを行なうことは難しく、良い結果を得るた めに試行錯誤が必要な場合もあります。

通常、Sibelius と Finale から書き出された MusicXML ファイルの中のドラムセット のインストゥルメントは、とてもきれいに読み込むことができます。ドラムセットで使用 する声部に一貫性がある場合、とてもスムーズに読み込むことができます。たとえば、 スネアドラムの符尾がすべて下向きの声部で記譜されている場合、Dorico への読み 込みは非常に簡単です。声部が小節ごとに変化するような場合、音符の一部が誤認 識されるか、極端な場合読み込まれないことがあります。

5 線譜に記譜される他の種類の打楽器は、より多様な結果となります。Finale は譜 表上の各位置にどの打楽器インストゥルメントがマッピングされているかという情報を 含めようとする傾向がありますが、Sibelius はそうではありません。その結果、 Dorico で自動的に選択されたインストゥルメントがもとのインストゥルメントと異なる場 合もありますが、「**打楽器キットを編集 (Edit Percussion Kit)**」ダイアログを使用す れば、簡単に正しいインストゥルメントに修正できます。

インド太鼓の共通記譜法: Dorico は、楽譜作成アプリケーションとして初めて、Keda Music Ltd. が開発したインド太鼓の新共通記譜システムをサポートしています。イン ド太鼓の共通記譜法は主にタブラのために設計されましたが、ナガラ、ドール、ドーラ ク、ムリンダンガム、パカワジなど、他のインドの両面太鼓にも適用できます。



インド太鼓の共通記譜法の詳細については、www.keda.co.uk を参照してください。



改善点

アーティキュレーション

「浄書オプション (Engraving Options)」の「アーティキュレーション (Articulations)」ページの「水平位置 (Horizontal position)」セクションにある「符 尾側のスタッカートの水平位置 (Horizontal position of staccato on stem side)」 オプションに、「符頭の中心と符尾との中間位置 (Half-center)」の選択肢が追加さ れました。「符頭の中心と符尾との中間位置 (Half-center)」を選択すると、スタッカ ートのアーティキュレーションは符尾の中心と符頭の中心の中間位置に配置されます。 他のアーティキュレーションも同時に存在する場合は、すべてのアーティキュレーショ ンが通常の位置に配置されます。(STEAM-6519)

小節線

「浄書オプション (Engraving Options)」の「小節線 (Barlines)」ページに「小節線 が突出する長さの最小値を使用する譜表の線の最大数 (Maximum number of staff lines to use minimum barline protrusion)」オプションが新たに追加されま した。グリッドで表示される打楽器セットのうち、譜表線の数がここの指定よりも少ない 場合、小節線は、「小節線が突出する長さの最小値 (Minimum barline protrusion)」(前バージョンでは「1 線譜における小節線の高さの最小値 (Minimum barline height for single-line staves)」)の値に従って、一番外側の 譜表線から突出します。(STEAM-6827)

小節番号

譜表の下の小節番号: 譜表の下に小節線と中央揃えで配置される小節番号は、デフ オルトで強弱記号の内側に配置されるようになりました。(STEAM-7086)

最初の小節番号:「レイアウトオプション (Layout Options)」の「小節番号 (Bar Numbers)」ページに、「1 小節ごとに小節番号を表示する場合、最初の小節の小節 番号を非表示 (Hide first bar number when shown every bar)」オプションが新 たに追加されました。オンにすると、「小節番号を表示 (Show bar numbers)」を「1 小節ごと (Every bar)」に設定している場合、最初の小節番号が表示されません。 (STEAM-7164)

コード記号

モーダルコード記号: Dorico は、チャーチモード (リディアン、ドリアン、イオニアンなど)、ホールトーンスケール、ディミニッシュまたはオクタトニックスケール (全音 - 半音と半音 - 全音の両バージョン) などのモードを表わすコード記号をサポートするよ



うになりました。モーダルコード記号を入力する場合は、以下を入力します。

- イオニアン: ionian
- ドリアン: dorian
- フリジアン: phrygian
- リディアン: lydian
- ミクソリディアン: mixolydian
- エオリアン: aeolian
- ロクリアン: locrian
- メロディックマイナー: melodic minor
- ハーモニックマイナー: harmonic minor
- ホールトーン: whole tone
- オクタトニックまたはディミニッシュの半音 全音: diminished half whole、 diminished semitone tone、octatonic half whole または octatonic semitone tone
- オクタトニックまたはディミニッシュの全音 半音: diminished whole half、 diminished tone semitone、octatonic whole half または octatonic tone semitone

これらのコード記号は MIDI キーボードを使用して、上下のルート音を含むすべての スケール構成音を弾くことでも入力できます。Dorico がこの入力をモーダルコード記 号と解釈するか、標準のコード記号に性質、音程、オルタレーションなどが付随するも のと解釈するかについては、「音符入力オプション (Note Input Options)」の「MIDI 入力 (MIDI Input)」ページのオプションで設定できます。

「浄書オプション (Engraving Options)」の「コード記号 (Chord Symbols)」ページ に「モーダルコード記号 (Modal Chord Symbols)」セクションが新たに追加されまし た。ここではモード名やスケール名を、それぞれの頭文字を大文字で表示するか小文 字で表示するかを選択できます。

コード記号の構成要素を編集する: 浄書モードで個々のコード記号を編集するとき、 または「プロジェクトのコード記号のデフォルトの外観 (Project Default Chord Symbol Appearance)」ダイアログでコード記号のデフォルトの外観を編集するとき、

Steinberg 🕑

ポリコードの両方のコード記号を直接編集したり、オンコードのコード記号でメインのコ ード記号とオンコードの両方を編集したりすることができるようになりました。これらの 要素を編集するときは、編集エリアの真上に「ブレッドクラム」ボタンの列が表示され、 現在編集中の要素が示されます。また、一番左のブレッドクラムボタンをクリックする と、最上階層のコード記号の編集に戻れます。(STEAM-6832)

左揃えのコード記号:「浄書オプション (Engraving Options)」の「コード記号 (Chord Symbols)」ページに「左揃えの場合の水平オフセット (Horizontal offset when left-aligned)」オプションが新たに追加され、左揃えのコード記号に少し左側 へのオフセットを指定できるようになりました。(STEAM-7087)

ルートのみのコード記号の外観: ルートのみで構成されたコード記号の場合は、 [Shift]+[Q] のポップオーバーに、たとえば「Cbass」または「Gonly」と入力できます。 ペダル音としての機能を持たせるコード記号の場合は、ポップオーバーに、たとえば 「Fped」と入力できます。「浄書オプション (Engraving Options)」の「コード記号 (Chord Symbols)」ページの「ルート (Root)」セクションに新しいオプションが追加さ れ、ペダルやルートのみのコード記号の正確な外観を選択できるようになりました。 (STEAM-7090)

3 度抜きのコードの外観:3 度抜きの表記を、たとえば「C5」のように表示するよう選択しているとき、より高い音度を含むコード記号に対して、「omit 3」または「no 3」が 正しく使用されるようになりました。あまり意味をなさないような表記 (たとえば 「G5MA9」など) は使用されず、「GMA9(omit 3)」と表示されるようになりました。 (STEAM-7091)

音部記号

非表示の音部記号にガイドが表示されるようになりました。「ビュー (View)」 ト「ガイ ド (Signposts)」 ト「音部記号 (Clefs)」を選択すると、表示/非表示を切り替えられ ます。(STEAM-6770)

強弱記号

符頭に対する文字強弱記号の配置:「浄書オプション (Engraving Options)」の「強 弱記号 (Dynamics)」ページの「水平位置 (Horizontal Position)」セクションにある 「音符に対する文字強弱記号の配置 (Alignment of text dynamics relative to note)」オプションに、「オーナメントの中央位置を符頭の左側に整列 (Align optical center with left-hand side of notehead)」オプションが新たに追加されました。こ のオプションを選択すると、符頭の中央部に合わせて配置した場合よりも文字強弱記 号が少し左に配置されます。(STEAM-6911)

ポップオーバーから結合式強弱記号を入力する:結合式強弱記号 (*f-p* など)の入 カ時に特定の区切り用文字を指定した場合、入力した区切り用文字が強弱記号の表 示結果に自動的に反映されるようになりました。(STEAM-6772)

ニエンテから始まる、またはニエンテで終わる段階的強弱記号の再生: 再生時にニエンテの特性を正しく再現するようになりました。(STEAM-6957)

浄書モード

フレームの選択: テキストまたはグラフィックのフレームを選択した状態で [Return] を押すと、フレームをダブルクリックした場合と同じ動作が得られます。つまり、選択内 容に応じてテキストエディターまたは、表示させるグラフィックを選択するファイルセレ クターが開きます。(STEAM-6733)

フィルター

ピッチで音符をフィルターする:「編集 (Edit)」 ト「フィルター (Filter)」 ト「ピッチで 音符をフィルター (Filter Notes by Pitch)」ダイアログが新たに追加され、特定のピ ッチの音符を選択または選択解除できるようになりました。

	Filter Notes by Pitch
Written	Sounding pitches to filter:
G natural in	n any octave
F sharp in o	octave 4
Remove Sele	cted Clear
F 🗸	Sharp V in octave 4 Add
	Cancel Deselect Select

ドロップダウンメニューから音符のピッチと臨時記号を選択してから [追加 (Add)] を クリックして、「フィルターする音程 (Pitches to filter)」リストにピッチを追加します。 デフォルトでは、選択したピッチはオクターブに関係なくフィルターされますが、特定の オクターブの音符のみをフィルターする場合は、「オクターブ指定 (in octave)」をオン にし、スピンボックスを使用してオクターブ番号を指定します (C4 = ミドル C)。ピッチ をフィルターまたはフィルター解除する場合、「移調音 (Written)」か「実音 (Sounding)」かを選択できます。フィルターを実行するには、「選択 (Select)」または



「選択解除 (Deselect)」をクリックします。

セッション中、ピッチのリストはプロジェクトごとに保持されるため、フィルター作業の繰り返しが容易に行なえます。「フィルターする音程 (Pitches to filter)」リストから任意のピッチを削除するには、項目を選択して「選択した音程を削除 (Remove Selected)」をクリックします。または、リスト全体を消去してフィルター作業を新規に開始するには、「クリア (Clear)」をクリックします。(STEAM-6929)

シャープまたはフラットの音符すべてをフィルターする:「編集 (Edit)」 >「フィルター (Filter)」サブメニューに、すべてのシャープまたはフラットを選択または選択解除する 新しいコマンド、「シャープの音符すべて (All Sharp Notes)」と「フラットの音符すべ て (All Flat Notes)」が追加されました。たとえば、MIDI ファイルを読み込んで調号 を変更したとき、すべての臨時記号が誤った形で付いてしまったような場合に、簡単 にすべてのシャープまたはフラットを選択して付け直すことができます。 (STEAM-7197)

歌詞用の拡張フィルター:「編集 (Edit)」 ト「フィルター (Filter)」 ト「歌詞 (Lyrics)」 サブメニューが新たに追加され、以前に比べ、歌詞の選択または選択解除がより柔 軟に行なえるようになりました。譜表の上下の歌詞をそれぞれ個別にフィルターしたり、 コーラスと訳詞を個別にフィルターしたり、歌詞のラインごとに個別にフィルターしたり できるようになりました。これらの操作を組み合わせて、たとえば譜表の上側にある訳 詞のライン 2 の歌詞のみを選択するようなことができます。(STEAM-6909)

フロー

フローを書き出しのダイアログ:「ファイル (File)」 ト「書き出し (Export)」の 「Audio」、「フロー (Flows)」、「MIDI」、「MusicXML」の各ダイアログでは、書き出し 先フォルダーや書き出し元レイアウトなどを選択できます。これらはプロジェクトに保 存されるので、複数の書き出し操作を行なうことで各選択内容を保持できるようになり ました。(STEAM-6710)

フローの読み込み:他の Dorico プロジェクトからフローを読み込んで、読み込まれ るプレーヤーを、読み込み先プロジェクトの既存のプレーヤーにマージすることを選択 した場合、プレーヤーのグループも照合され、読み込まれるプレーヤーのグループは、 同種のプレーヤーの対応するグループにマージされます。(STEAM-6683)

グリッサンド

浄書モードでグリッサンドの位置と長さを編集できるようになりました。ハンドル間を移動するには [Tab] を押し、選択したハンドルを移動するは [Alt] を押しながら矢印 キーを使用します (大きく移動する場合は、Windows では [Ctrl]、Mac では

[Command] を同時に押します)。マウスを使用してハンドルをドラッグすることもでき ます。また、プロパティパネルの「グリッサンド (Glissando Lines)」グループに、グリ ッサンドの両端の位置に関するプロパティが新たに加わりました。グリッサンドの位置 を編集した場合、「編集 (Edit)」 ト「ポジションをリセット (Reset Position)」を選択 すると元の位置に戻ります。(STEAM-7101)

MIDI ファイルの読み込み

読み込みオプションのダイアログ: MIDI ファイルを読み込むと、「MIDI インポートオ プション (MIDI Import Options)」ダイアログが表示されます。この新しいダイアログ では、MIDI ファイルの読み込みに関するさまざまなオプションを選択できます。

- General MIDI ファイルとして読み込み (Interpret as General MIDI): オンに すると、Dorico は作成するインストゥルメントを決定する際、各トラックに指定さ れたプログラムナンバーを使用します。
- 10 チャンネルは General MIDI パーカッションとして読み込み (Interpret channel 10 as General MIDI percussion): オンにすると、Dorico は 10 チャンネルに設定されたトラックはすべて、ドラムセットのインストゥルメントとして読み込みます。
- 大譜表を用いる楽器にはスプリットポイントを使用 (Use split point for grand staff instruments): オンにすると、「この MIDI ノート番号でスプリット (Split at MIDI note number)」に指定された値より高い音符はすべて右手の譜表に記 譜され、この値より低い音符はすべて左手の譜表に記譜されます (MIDI ノート 番号 60 = ミドル C = C4)。(STEAM-6584)
- ノートベロシティーを保存 (Preserve note velocities): オンにすると、MIDI フ ァイル内の個々の音符のベロシティーが保持され、Dorico 上で再生されます。 再生モードで個々の音符のベロシティーは現在表示されないため、このオプショ ンはデフォルトではオフになっています。MIDI ファイルからベロシティーを読み込 んだ後、ベロシティーを削除して記譜モードで入力した強弱記号を有効にして再 生する場合は、「再生 (Play)」 ▶ 「再生の上書き情報をリセット (Reset Playback Overrides)」を使用します。
- 音符位置を保存 (Preserve note positions): オンにすると、MIDI ファイル内の個々の音符の開始位置と終了位置のオフセットはすべて保持され Dorico で再生されるため、元の MIDI 演奏のリズミックフィールが維持されます。
 これらの調整内容も、「再生 (Play)」 ト「再生の上書き情報をリセット (Reset Playback Overrides)」を使用して削除できます。(STEAM-3887)



調号: MIDI ファイルに調号が指定されている場合は、指定されている調号を読み込むようになりました。(STEAM-3195)

MIDI ファイルの自動書き換え: Dorico のクオンタイズ実行アルゴリズムがさらに進化し、MIDI ファイルの読み込みにおける連符の識別精度が向上しました。 (STEAM-6901、STEAM-4652)

タイプ 0 の MIDI ファイル: タイプ 0 の MIDI ファイルを読み込めるようになりました。(STEAM-6427)

トラック名: 読み込まれた MIDI ファイルのインストゥルメントに対応するトラックに従って、プレーヤーに名前が付けられるようになりました。(STEAM-7121)

MusicXML ファイルの読み込み

符頭タイプ: MusicXML ファイルから、デフォルトではない符頭タイプが読み込まれる ようになりました。(STEAM-6607)

MusicXML のサウンド ID: 読み込まれた MusicXML ファイル内のパートにデフォ ルトの再生サウンドが指定されている場合、作成するインストゥルメントの種類を決定 する際にそれが反映されるようになりました。(STEAM-4405)

インストゥルメントの変更

インストゥルメントの変更ラベルを編集: 楽器の持ち替え予告と、持ち替えた楽器の演奏開始位置を表示するためのラベルを選択できるようになりました。このラベルは、浄書モードで [Alt] を押しながら矢印キーを使用するか、マウスでドラッグして位置を調整できます。この位置調整は、プロパティパネルの「一般 (Common)」グループにある「オフセット (Offset)」プロパティの「X」と「Y」の値に反映されます。

また、ラベル自体に表示されるテキストは、プロパティパネルに新設された「インストゥ ルメントの変更 (Instrument Changes)」グループの 2 つの新たなプロパティを使 用して上書きできます。

- 「先頭テキストを非表示 (Hide prefix)」をオンにすると、「レイアウトオプション (Layout Options)」の「プレーヤー (Players)」ページに指定される先頭テキス トが非表示になります。
- 「カスタムテキスト (Custom text)」では、自分が選択したテキストでインストゥル メント名を置き換えられます。名前全体を削除するには、「カスタムテキスト (Custom text)」プロパティを空白の文字列に設定します。つまり、1 つ以上の空 白文字を入力します。(STEAM-6599)

インストゥルメントの変更ラベルの位置: インストゥルメントの変更ラベルは、譜表の上のテキストアイテムの外側にデフォルトで配置されるようになりました。 (STEAM-7125)

長休符

長休符を選択:記譜モードで長休符を選択できるようになりました。浄書モードでは、 タセットバーまたは小節休符と小節数の数字が個別に選択できます。浄書モードで選 択すると、プロパティパネルの「長休符 (Multi-bar Rests)」グループに新設された 「タセットバーの幅 (H-bar width delta)」プロパティで、タセットバーの幅を調整でき ます。値がマイナスのときはタセットバーが短く、値がプラスのときはタセットバーが長 くなります。また、新設された「小節数のオフセット (Bar count offset)」プロパティを 調整すると、小節数の数字の位置も調整できます。(STEAM-6599)

空白の 1 小節:「浄書オプション (Engraving Options)」の「休符 (Rests)」ページ で、「1 小節分休む場合の小節数の表示 (Bar count for single bar rests)」オプシ ョンが「小節数なし (No bar count)」に設定されている場合、空白の 1 小節が長休 符として扱われたりスペースを与えられたりすることがなくなります。(STEAM-7202)

符頭

変形符頭またはセークリッドハープ記譜法: Dorico は、最も一般的に使用される変形 符頭またはセークリッドハープ記譜法の 4 つのシステムをサポートしています。これ は 1 つ 1 つの音符に、それぞれの音度に従って異なる符頭が記譜されます。変形 符頭を使用するには、「浄書オプション (Engraving Options)」の「音符 (Notes)」 ページの「符頭 (Noteheads)」セクションにある「音度に基づく変形符頭 (Shaped noteheads based on scale degree)」オプションで、任意のシステムを選択します。



「マイナーキーのルートの音度 (Root scale degree for minor keys)」では、マイナ ーキーにおいて変形符頭のドをどこに使用するかについて、マイナーキーのルートに

🕞 steinberg

使用するか、または平行調のメジャーキーのルートに使用するかを指定できます。今日最も広く一般的に使用されるシステムである Aikin 7 種の形状システムにおいては、原則、マイナースケールでは平行調のメジャーキーのルートにドを使用します。

符頭の形状の選択は完全に動的かつ自動的で、符頭の入力や編集と同時に変化し ます。複声部のユニゾンに、Aikin 7 種の形状システムにおけるスケールの 4 度な ど、三角形の符頭が使用されている場合のみ、介入が必要になる場合があります。 符尾が上向きの音符では三角形は左を向き、符尾が下向きの音符では三角形は右 を向きます。これらの音符が譜表の同じ位置にある場合は、ぴったり合わさって長方 形を形成してしまいます。この場合は、下向きの声部に属する符頭を選択して、プロ パティパネルの「一般 (Common)」グループの「カラー (Color)」プロパティを使用し て透明にします。

マウスで入力中に現れる音符の影は、マウスポインターが指す譜表位置に応じて正 しい符頭の形状を表示します。(STEAM-2178)

Figurenotes© カラー: Figurenotes はピッチに応じて音符に一定の色を付けるシス テム (例: A = 黄色、B = 緑、C = 赤) で、特に特別支援教育を必要とする生徒向け の教育に広く使用されています。プロジェクトで Figurenotes カラーを使用するには、 「浄書オプション (Engraving Options)」の「音符 (Notes)」ページに新設された 「Figurenotes© カラー (Figurenotes© colors)」オプションを選択します。 (STEAM 7081)

符頭に対する符尾の位置: 符尾との接合部が表示上の左右の端ではない符頭、たと えば左上から右下または左下から右上のスラッシュで分断される符頭などについて、 符頭に対する符尾の位置が改善されました。(STEAM-4970、STEAM-6608)

音符の入力

音程追加のポップオーバー:「記譜 (Write)」 ト「音程追加のポップオーバー (Add Intervals Popover)」コマンドが新たに追加されました。デフォルトのキーボードショ ートカットは [Shift]+[I] です。このポップオーバーにより、「上/下に音符を追加 (Add Notes Above or Below)」ダイアログおよび「移調 (Transpose)」ダイアログ の多くの機能を、キーボードから直接利用できるようになります。

このポップオーバーを使用するには、音符を追加または移調する音符を選択してから [Shift]+[I] を押します。構文は以下の通りです。

- 移調を行なう場合(上下に音符を追加しない場合)は、入力する値の前に「t」
 を付けます。
- プラスの数値で音程を指定すると、音符の追加または移調が上方向に行なわれ、



マイナスの数値を使用すると、音符の追加または移調が下方向に行なわれます。 たとえば、「3」は 3 度上に追加、「t-2」は 2 度下に移調となります。

- 特に指定を行なわない場合、入力した値の分だけ譜表位置を移動した位置に音符を追加または移調する形で音程が算出されます。つまり C メジャーにおいては、D ナチュラルの音符を選択してから「3」を入力して 3 度上を追加した場合、F ナチュラルの音符が得られます。音程の性質は、音程の前に、以下を入力することで指定できます。
 - o「p」、「per」、または「perf」 = 完全
 - o「M」、「maj」、または「major」 = メジャー
 - o 「m」、「min」、または「minor」 = マイナー
 - o 「D」、「dim」、または「diminished」 = ディミニッシュ
 - o [a], [aug], または[augmented] = オーギュメント
 - o 「diat」または「diatonic」 = ダイアトニック
- ・ 音程番号の後には、「2nd」、「5th」など、通常の接尾辞も入力できますが、必要 ありません。
- 1 度の操作で複数の音程を追加するには、数値をカンマで区切ります。たとえば、 選択した音符に3 度上と6 度上を追加するには、「3,6」と入力します。3 度下 と3 度上を追加するには、「3,-3」と入力します。
- 選択対象にすでに和音がある場合、和音の一番上の音符の上、または一番下の音符の下に音符が追加されます。選択した和音のすべての音符の上または下に音符を追加する場合は、「M2,-m2 to all」のように、入力の最後に「all」または「to all」を追加します。
- 選択した和音の一番上の音符の下に音符を追加するには、たとえば「-3 top」のように入力します (一番上の音符の 3 度下に追加されます)。選択した和音の一番下の音符の上に音符を追加するには、たとえば「aug4 bottom」のように入力します (一番下の音符の増 4 度上に追加されます)。(STEAM-6395)

デュレーションの編集:「記譜 (Write)」 ト「デュレーションを編集 (Edit Duration)」 サブメニューが新たに追加されました。これにより既存のコマンドで、現在のリズムグ リッド値、または音符以外のアイテムの場合はマウスでドラッグしたときにデュレーショ ンがスナップされる幅で、選択した音符やその他のアイテムの長さを変更できるように なりました。

このサブメニューには、「デュレーションを倍にする (Double Duration)」と「デュレー ションを半分にする (Halve Duration)」の 2 つの項目も新たに追加され、選択した 音符のデュレーションを倍または半分にします。(STEAM-6896)



さらに、音符入力中にデュレーションを変更するとキャレットの直前の音符のデュレー ションが変更されますが、音符の長さの変更に伴いキャレットが自動的に音符の終了 位置に追従するようになりました。

リズムグリッド: リズムグリッドの間隔の選択肢として、付点 16 分音符と 32 分音符 が追加されました。(STEAM-6708)

キャレットを上下に移動する: [Ctrl] を押しながら上矢印を押すと、キャレットが組段 の最上段の譜表に移動し、[Ctrl] を押しながら下矢印を押すと、組段の最下段の譜 表に移動します。打楽器キットのグリッドでは、[Ctrl] を押しながら上下の矢印を押す と、インストゥルメントがマッピングされている一番上または一番下の譜表位置に移動 します。(STEAM-7119)

MIDI 入力時の異名同音の表記: マイナーキーにおける導音の表記が改善されました。(STEAM-7094)

装飾音

トリルの停止線: トリルを停止する正確な位置を示すには、プロパティパネルの「トリ ル (Trills)」グループに新設された「終止線を表示 (Show stop line)」プロパティを オンにして、トリルの波線による延長線の右端に垂直線を表示します。「浄書オプショ ン (Engraving Options)」の「装飾音 (Ornaments)」ページの「トリル (Trills)」セク ションに新設されたオプションを使用すると、トリルの停止線の長さと幅を制御できま す。(STEAM-7168)

ページレイアウト

ページを移動する: 浄書モードの「ページ (Pages)」パネルでページを移動するとき、 マスターページの変更とページ番号の変更が、他の種類の上書きと一緒に移動する ようになりました。(STEAM-6596)

ペダル線

ペダル線を分割またはマージ:「編集 (Edit)」▶「ペダル線 (Pedal Lines)」サブメ ニューに、ペダル線を分割またはマージする 2 つの新しいコマンドが追加されまし た。

- ペダル線を分割しつつリテイクの位置を維持するには、ペダル線を分割する位置の音符を選択して「ペダル線を分割(Split Pedal Line)」を選択します。
- 2 本以上のペダル線をマージして 1 本のペダル線にしつつリテイクの位置を維持するには、マージするペダル線を選択して「ペダル線をマージ (Merge Pedal)



Lines)」を選択します。(STEAM-6771)

ガイド:ペダル線のプロパティが完全に非表示になるよう設定された場合は、ガイドが 表示されます。ガイドの表示または非表示は、「ビュー (View)」 ト 「ガイド (Signposts)」 ト 「ペダル線 (Pedal Lines)」で選択できます。(STEAM-6565)

演奏技法

記譜モードの「演奏技法 (Playing Techniques)」パネル内のアイテムにマウスポイ ンターを合わせたときに表示されるツールチップに、演奏技法の ID が表示されるよ うになりました。これは VST エクスプレッションマップを作成するために、どの演奏技 法が実際に実行されるのかを調べる際に役立ちます。(STEAM-6773)

再生モード

鉛筆ツールとパーカッションの鉛筆ツール:再生モードのツールボックスに鉛筆ツー ルとパーカッションの鉛筆ツールが新たに追加され、ピアノロールエディターとドラムエ ディターに音符を書き込めるようになりました。

複数のフローの再生:再生中のフロー間の移動が改善されました。再生ヘッドがすで にフローの開始位置にある場合、ツールバーのミニトランスポートにある「最初に巻き 戻し (Rewind to Beginning)」ボタンをクリックすると、再生ヘッドの位置がプロジェ クトの開始位置まで戻ります。さらに、再生しながら次のフローに移動した場合、再生 モードのイベントディスプレイが自動的に更新されます。(STEAM-5589、 STEAM-6615)

印刷モード

印刷プレビュー: ウィンドウ最下部のステータスバーにある「全ページ (Whole Page)」 または「ページの幅 (Page Width)」ボタンをクリックすることで、印刷プレビューをペ ージの幅に合わせて表示するか、ページの高さに合わせて表示するかを選択できま す。

印刷用にすべてのレイアウトを選択: 印刷モードで [Ctrl]+[A] (Windows) または [Command]+[A] (Mac) を押すと、レイアウトパネル内のすべてのレイアウトが選択 されます。(STEAM-7124)

リハーサルマーク

プロパティパネルの「リハーサルマーク (Rehearsal Marks)」グループに新設された 「先頭テキスト (Prefix)」と「末尾テキスト (Suffix)」プロパティを使用すると、個々の リハーサルマークにカスタムの先頭テキストまたは末尾テキストを表示できます。



(STEAM-6860)

休符のグループ化

変拍子の休符:「記譜オプション (Notation Options)」の「休符 (Rests)」ページに 新設された「変拍子 (Irregular time signatures)」セクションに、「変拍子を含む小 節内の休符 (Rests in bars with irregular beat lengths)」オプションが新たに追 加されました。このオプションにより、7/8 拍子 (3+2+2/8 または 2+2+3/8 のように 拍を取ります) などの変拍子の小節の開始位置にある休符を、できるだけ少ない数 で長い休符に統合するか (「拍をまたぐ休符を許可 (Allow to cross beat subdivisions)」)、または休符の連なりとして表示するか (「拍に合わせて休符を分 割 (Split at beat subdivisions)」) を選択できます。(STEAM-6491)

表示倍率変更

スコア上の実質的にすべてのアイテムの表示倍率を変更できるようになりました。あ らかじめ定義された 4 つのサイズから選択するか、現在有効なサイズに対するパー セントによる割合でカスタム倍率を指定できます。

あらかじめ定義された 4 つのサイズのいずれかに表示倍率を変更するには、アイテ ムを選択して、プロパティパネルの「一般 (Common)」グループにある「スケール (Scale)」プロパティをオンにします。サイズは以下の 4 つになります。

- 標準 (Normal): アイテムを標準サイズ (現在の五線のサイズに対する 100%)
 に設定します。
- キュー (Cue): アイテムを、「浄書オプション (Engraving Options)」の「キュー (Cues)」ページにある「キュー音符の倍率 (Cue note scale factor)」オプション で指定したサイズに設定します。デフォルトは 75% です。
- 装飾音 (Grace): アイテムを、「浄書オプション (Engraving Options)」の「音符 (Notes)」ページにある「装飾音符の倍率 (Grace note scale factor)」オプションで指定したサイズに設定します。デフォルトは 66% です。
- キュー装飾音 (Cue grace):「装飾音符の倍率 (Grace note scale factor)」
 に「キュー音符の倍率 (Cue note scale factor)」をかけあわせます。デフォルトは、66%の 75% となるため、49.5% です。

任意の倍率でアイテムの倍率を変更するには、プロパティパネルの「一般 (Common)」グループにある「カスタム尺度 (Custom scale)」プロパティをオンにし ます。この倍率は、「スケール (Scale)」プロパティから得られたサイズに上乗せする 形で適用されます。たとえば、「スケール (Scale)」プロパティを「キュー (Cue)」サイ

🕞 steinberg

ズに設定したうえで、「カスタム尺度 (Custom scale)」プロパティを 50% に設定した場合、このアイテムのサイズは標準サイズの 75% の 50%、つまり 37.5% になります。

スラー

外観をリセットとポジションをリセット:「編集 (Edit)」 ト「外観をリセット (Reset Appearance)」および「ポジションをリセット (Reset Position)」におけるスラーに関 する動作が改善されました。「外観をリセット (Reset Appearance)」を選択すると、 スラーの両端に対して、スラーの両側のコントロールポイントがデフォルトの形状を作 るために適切な値にリセットされるようになりました。「ポジションをリセット (Reset Position)」を選択すると、スラーのコントロールポイントの相対位置は保持されます。 (STEAM-6962)

譜表ラベル

譜表ラベルの表示タイプを上書きする:「レイアウトオプション (Layout Options)」の
「諸表と組段 (Staves and Systems)」ページにある「最初の組段の譜表ラベル
(Staff labels on first system)」および「次以降の組段の譜表ラベル (Staff labels
on subsequent systems)」オプションを上書きすることで、特定の組段の譜表ラベ
ルの表示を「完全」、「省略」、または「なし」から選択できます。組段区切りを作成して、
組段区切りのガイドを選択してから、新設された「諸表ラベル (Staff labels)」プロパ
ティを「完全 (Full)」、「省略 (Abbreviated)」、または「なし (None)」に設定します。
(STEAM-6613)

譜表ラベルにインストゥルメントのピッチを表示する:個別のインストゥルメントについ
て、ピッチを譜表ラベルの一部として表示するかどうかを指定できるようになりました。
インストゥルメントの名前を編集するには、対象となるインストゥルメントが割り当てら
れたプレーヤーのカードを展開し、インストゥルメント名にマウスポインターを合わせて
山括弧「>」を表示させてからマウスボタンをクリックしてコンテキストメニューを表示し、
「名前を編集 (Edit Names)」を選択します。

新設された「移調を表示 (Show transposition)」オプションには 3 つの値があり、 これは「レイアウトオプション (Layout Options)」の「譜表と組段 (Staves and Systems)」ページにある「譜表ラベルにインストゥルメントの音程を表示 (Show instrument pitch in staff labels)」オプションと関連します。

常に表示 (Always):「譜表ラベルにインストゥルメントの音程を表示 (Show instrument pitch in staff labels)」がオフの場合でも、譜表ラベルにインストゥルメントのピッチを常に表示します。

- レイアウトオプションに従う (Follow Layout Options):「譜表ラベルにインスト ウルメントの音程を表示 (Show instrument pitch in staff labels)」がオンのと きはインストゥルメントのピッチを表示し、オフのときは表示しません。
- 常に非表示 (Never):「譜表ラベルにインストゥルメントの音程を表示 (Show instrument pitch in staff labels)」がオンの場合でも、譜表ラベルにインストゥルメントのピッチを常に表示しません。(STEAM-5634、STEAM-6828)

また、完全な譜表ラベルと省略された譜表ラベルにインストゥルメントのピッチを表示 するかどうかは、「完全な譜表ラベルに表示 (Show in full staff labels)」と「省略さ れた譜表ラベルに表示 (Show in abbreviated staff labels)」をそれぞれ設定する ことで、指定できるようになりました。(STEAM-7165)

符尾

音符の符尾に対する長さの調整は、「編集 (Edit)」 ト「ポジションをリセット (Reset Position)」(「外観をリセット (Reset Appearance)」ではありません)を使用すると リセットされます。また、連桁そのものを選択して「ポジションをリセット (Reset Position)」を選択すると、連桁されたグループのすべての音符の符尾の長さをリセッ トできます。(STEAM-6960)

テンポ

段階的テンポ変更のガイド: 段階的テンポ変更のプロパティで不可視に設定されてい るもの (たとえば、テキストのプロパティが空白で、延長線もない場合) は、ガイドが 表示されるようになりました。このガイドは、「ビュー (View)」 ト 「ガイド (Signposts)」 ト 「テンポ (Tempo)」を選択することで、表示と非表示を切り替えら れます。(STEAM-6554)

括弧つきのテンポ記号を入力する: [Shift]+[T] のポップオーバーに、たとえば 「Allegro (q=120)」のようにメトロノームマークを括弧に入れて入力した場合、Dorico は自動的に「括弧つき (Parenthesized)」プロパティをオンにします。 (STEAM-6749)

テキスト

空白のテキストアイテムは、デフォルトでガイドが表示されるようになりました。このガ イドは、「ビュー (View)」 ト「ガイド (Signposts)」 ト「テキスト (Text)」を選択する ことで、表示と非表示を切り替えられます。(STEAM-7073)



タイ

レセヴィブレタイ: l.v. (レセヴィブレ、または「let ring」) タイを表示できるようになりまし た。タイを追加する音符を選択し、プロパティパネルの「音符と休符 (Notes and Rests)」グループにある「レセヴィブレタイ (Laissez vibrer tie)」プロパティをオンに します。デフォルトでは、レセヴィブレタイは、「浄書オプション (Engraving Options)」 の「タイ (Ties)」ページに新設された「長さ (Length)」セクションに指定される長さの 最小値で表示されます。タイの形状や配置を調整する必要がある場合は、浄書モード の標準の方法で行なえます。

浄書オプション:「浄書オプション (Engraving Options)」の「タイ (Ties)」ページに、 タイの長さの最小値、レセヴィブレタイ、キューの最初および最後にあるタイなど、新し いオプションが追加されました。また、破線によるタイにおける破線および間隔の長さ、 点線によるタイにおける点の直径と間隔、編者注におけるストロークの長さと幅に関 するオプションが追加されました。全部で 15 の新しいオプションが追加されました。

拍子記号

音価より拍数が多い拍子における小節休符のデザイン:「記譜オプション (Notation Options)」の「休符 (Rests)」ページに「音価より拍数が多い拍子における小節休符 のデザイン (Bar rest design in long time signatures)」オプションが新たに追加 され、たとえば 4/2 や 2/1 のような拍子記号を使用する、全音符より長いデュレーションの小節では、小節休符に倍全 (ブレーベ) 休符を使用するか、全 (セミブレーベ) 休符を使用するか、全 (セミブレーベ) 休符を使用するかを選択できるようになりました。(STEAM-7012)

カットコモンの拍子記号: 分母に 2 分音符を使用する拍子記号であれば、2/2 以外 でもカットコモン記号を使用して表示できるようになりました。現代の用法では、この記 号を使用して表示されるのは 2/2 だけですが、歴史的な用法では、2 分音符を分母 に使用する他の拍子記号にもカットコモン記号が使用されていました。カットコモンの 外観を使用するには、プロパティパネルの「拍子記号 (Time Signatures)」グループ にある「コモン/カットコモン (Common/cut common)」プロパティをオンにします。 (STEAM-7100)

連符

プロパティパネルの「連符 (Tuplets)」グループに、「音符を小節線で分割 (Split notes at spanned barline)」プロパティが新たに追加されました。小節線をまたぐ連 符が、「小節線をまたぐ (Spans barline)」プロパティに従い、1 つの角括弧で表示さ れているときに、「音符を小節線で分割 (Split notes at spanned barline)」をオン にすると、その連符内の小節線をまたぐ音符は、小節線の位置でタイで分割されます。 (STEAM-4738)



ユーザーインターフェース

長さの単位:「環境設定 (Preferences)」の「全般 (General)」ページにある「優先す る基準単位 (Preferred unit of measurement)」オプションがアプリケーション全体 でより広く反映されるようになりました。また新しい単位として、「センチメートル (cm) (Centimeters (cm))」が追加されました。以前、コントロールの長さはポイントで指定 する必要がありましたが、お好みの単位で長さを表示できるようになりました。また適 切な接尾語を付けることで、どの単位を使用しても長さを指定できるようになりまし た。

- ポイント: pt
- ミリメートル: mm
- インチ: in または "
- センチメートル: cm

「レイアウトオプション (Layout Options)」の「ページ設定 (Page Setup)」ページに ある、ページの幅、ページの高さ、線間の高さ、ページや楽曲フレームの余白などに 関するコントロールはすべて、複数形式による入力を受け付けるようになりました。浄 書モードのプロパティパネルの「フレーム (Frames)」グループにある各種プロパティ も同様です。(STEAM-6535)

キーボードショートカット: ユーザー定義のキーボードショートカットの保存方法が改善 され、ユーザーが追加、変更、または削除したキーボードショートカットのみが保存さ れるようになりました。つまり、Dorico の新規更新により追加または変更されたデフ オルトのキーボードショートカットは、従来のユーザーもそのまま利用できます。それら を手動で追加したり、キーボードショートカットをリセットしてカスタムのキーボードショ ートカットを最初から作り直したりする必要はありません。Dorico 1.2 を初めて起動す るとき、既存のユーザーにより編集されたキーボードショートカットファイルは自動的に 新しい形式に変換されるため、新しいデフォルトのキーボードショートカットはすべて、 全ユーザーが利用できます。(STEAM-6813)

カウンターパートのレイアウトを切り替える:「ウィンドウ (Window)」 ト「カウンター パートのレイアウト (Counterpart Layout)」コマンドが新たに追加されました。デフォ ルトのキーボードショートカットは「W」です。このコマンドは、現在選択中のアイテムに 基づいて、フルスコアレイアウトとパートレイアウトを切り替えます。たとえばフルスコ アレイアウトを編集しているときに、Violin 1 の譜表の強弱記号を選択して「W」を押 すと、Violin 1 のパートレイアウトに切り替わります。パートレイアウトに切り替わった 状態でもう一度「W」を押すと、フルスコアレイアウトに戻ります。(STEAM-6707)

ページの移動:「編集 (Edit)」 ト「移動 (Go To)」 ト「ページの移動 (Go To Page)」ダイアログが新たに追加され、現在のレイアウトのどのページにでも素早く移 動できるようになりました。(STEAM-6622)

プロパティ: プロパティをオンにするために、スライド式スイッチとチェックボックスの両 方を使用していたプロパティの一部を、スライド式スイッチのみの使用に修正しました。 プロパティを明示的にオフにできるようにする必要がある場合は、チェックボックスが 必要となりますが、「小節線前の装飾音符 (Grace note before barline)」プロパティ、 アーティキュレーション、コード記号、小節番号、拍子記号を非表示にするプロパティ、 強弱記号の「括弧つき (Parenthesized)」プロパティなど、一部のプロパティにおい て、これが誤って設定されていました。また、「強弱記号を表示 (Show intensity marking)」プロパティは逆の意味になっていたため、「強弱記号を非表示 (Hide intensity marking)」に修正されました。(STEAM-6060)

テンプレート: Hub ウィンドウおよび「ファイル (File)」 ト「テンプレートから新規作成 (New from Template)」サブメニューに、「ジャズ (Jazz)」カテゴリーが追加され、ジ ャズトリオ、ジャズ四重奏、およびビッグバンドのテンプレートが新たに追加されまし た。

最近使用したプロジェクト: Hub ウィンドウの最近使用したプロジェクトのリストから、 個々のプロジェクトを削除できるようになりました。リストから削除するプロジェクトを右 クリックして、表示されるコンテキストメニューから「最近使用したプロジェクトから削除 (Remove from Recent Projects)」を選択します。(STEAM-6750)

プロジェクト情報:「ファイル (File)」 ト「プロジェクト情報 (Project Info)」に、新たに 「<」と「>」ボタンが追加され、各フローの情報に素早く移動できるようになりました。 (STEAM-6755)

オプションのダイアログ:浄書オプションなど、複数ページからなるダイアログの各ペ ージのスクロール位置が、ダイアログが開いている間は保持されるようになり、他の ページに切り替えてから元のページに戻った場合、スクロール位置が自動的に元の ページの一番上に戻ってしまうことがなくなりました。ダイアログを閉じると、すべての スクロール位置情報はリセットされます。(STEAM-7196)

パフォーマンス

レイアウトにプレーヤーを追加または削除する: レイアウトにおけるプレーヤーの追加 または削除の処理が、従来より大幅に速くなりました。(STEAM-6704)

自由拍子における音符の入力:自由拍子で終わるフローの終わりでの音符入力の 速度が改善されました。(STEAM-6869)

複雑なダイアログを開く: 浄書オプションなど、複雑かつ複数ページからなるダイアロ グが、実質的に即時に開くようになりました。(STEAM-6680)

譜表の数が多いプロジェクト: 譜表の数が多いプロジェクトの編集速度が向上しました。(STEAM-7022)

ローカライゼーション

デフォルトのページサイズの選択:「環境設定 (Preferences)」の「全般 (General)」 ページに「デフォルトの用紙サイズ (Default paper size type)」オプションが新たに 追加されました。これにより、新規プロジェクトを開始する際、デフォルトの用紙サイズ に「インターナショナル (International)」 (ISO216、ヨーロピアン、メートル法の用紙 サイズで、A3、A4 など)を使用するか、「北米 (North American)」(レター、タブロ イドなど)を使用するかを選択できるようになりました。デフォルトでは、このオプション は「自動 (Automatic)」に設定されています。この場合、コンピューターのロケール設 定または地域設定を使用して、デフォルトで使用する用紙サイズが決定されます。

オプションのダイアログにおけるページの表示順: 浄書オプションなど、複数ページからなるオプションのダイアログのページの表示順が、英語版の順番ではなく、ユーザ ーインターフェースの言語に基づく正しい並び順にソートされるようになりました。 (STEAM-6748)



Issues resolved

ID #	Component	Issue
STEAM-6686	Articulations	Stem-side articulations on stemless notes (e.g. whole notes) no longer collide with single- note tremolos.
STEAM-6766	Articulations	The options in the Ties section of the Articulations page of Engraving Options can now be set correctly through the user interface.
STEAM-6767	Articulations	Adjusting the Y offset of an articulation on a chain of tied notes now correctly applies the offset even if the end of the tie chain on which the articulation appears is overridden.
STEAM-7133	Audio export	Exporting audio to a UNC network path (e.g. of the form ¥¥server¥folder) now works correctly (Windows only).
STEAM-6692	Bar numbers	Bar numbers now correctly appear above the system as expected if the top instrument in the system uses a single staff line.
STEAM-7037	Barlines	Dashed barlines representing subdivisions in aggregate time signatures now appear correctly following an instrument change.
STEAM-7030	Beams	Selecting a note and an implicit rest and attempting to beam them together no longer sometimes results in a crash.
STEAM-6612 STEAM-6672	Chord symbols	Under some circumstances, the graphical chord symbol editors could show some components either as being deletable or non-deletable incorrectly. This has now been resolved.
STEAM-6825	Chord symbols	In larger projects and/or on slower computers, clicking outside the chord symbol popover after typing a chord symbol could cause a crash. This has now been resolved.
STEAM-6847	Chord symbols	Increasing the Y offset values in the graphical chord symbol editors now moves the selected component upwards, as expected.
STEAM-6872	Chord symbols	Chord components that use graphics are now positioned correctly and stably.
STEAM-6757	Diagnostics	On the rare occasions when Dorico crashes on Mac, it will now leave the expected crash log behind in ~/Library/Logs/DiagnosticReports .
STEAM-6788	Dynamics	Properties that are set when creating dynamics by typing them into the popover (e.g. parenthesizing a dynamic) can now be correctly unset via the Properties panel.
STEAM-6852	Dynamics	Dragging the inflection point in the middle of a messa di voce dynamic now works reliably for grouped dynamics.
STEAM-6910	Dynamics	It is now possible to set the dash length and gap for gradual dynamics whose continuation lines are drawn dashed in the Properties panel.
STEAM-7117	Dynamics	Hidden dynamics now show signposts. The Hide dynamic intensity property now also always takes effect, rather than only when the custom prefix or suffix properties are set.
STEAM-6679		The automatic generation of filenames when exporting flows and layouts either as Dorico
STEAM-6821	Flows	projects, audio, or MusicXML has been improved, so that illegal characters are removed
STEAM-6915		correctly and the filename does not end up extremely long.
STEAM-6726	Flows	Split Flow will no longer position notes and other rhythmic items after the split incorrectly if the position of the split was followed immediately by implicit rests and tuplets.



ID #	Component	Issue
STEAM-6831	Key signatures	Inputting a key signature onto a single instrument by clicking it in the editor in the Key Signatures panel and holding Alt now works correctly.
STEAM-6639	Lyrics	When adjusting the horizontal position of lyrics to minimize distortion to the ideal rhythmic spacing, lyrics could sometimes be adjusted incorrectly such that they would touch. This has now been fixed.
STEAM-6735	Lyrics	The horizontal position of a hyphen at the start of the system can now always be adjusted.
STEAM-6730	Multi-bar rests	Multi-bar rests that are too wide to fit at the end of the system at their ideal width no longer sometimes cause part of the multi-bar rest to extend incorrectly beyond the frame edge.
STEAM-6824	Multi-bar rests	Under some circumstances, single bar rests drawn as multi-bar rests could cause too much music to be forced onto a system. This problem has now been resolved.
STEAM-6344	Note input	Under some circumstances, adding ties to existing notes entered with forced durations could cause their duration to be changed unexpectedly. This has now been resolved.
STEAM-6497	Note input	The enharmonic spelling of notes input from a MIDI keyboard has been further improved, particularly in minor keys.
STEAM-6541	Note input	Inputting a tied note using Force Durations no longer unnecessarily results in two distinct notes tied together, instead producing a single note with the appropriate properties to split it with ties at the desired position or positions.
STEAM-6630	Note input	Very long notes that have been split into chains of tied notes at positions that are no longer valid now have all such splits removed, in order to ensure that the note can be notated.
STEAM-6656	Note input	The option Notes starting in the middle of the beat ending at a beat boundary without crossing the half-bar on the Note Grouping page of Notation Options no longer incorrectly takes effect in time signatures that do not have a half-bar.
STEAM-7270	Note input	Mouse input onto single-line percussion instruments has been improved.
STEAM-6720	Note spacing	Under rare circumstances, enabling the note spacing tools in Engrave mode could cause Dorico to hang. This problem has now been resolved.
STEAM-6789	Note spacing	Using Alt +right arrow to nudge a grace note's spacing column no longer incorrectly removes the entire spacing adjustment.
STEAM-6477	Ornaments	Glissando lines from grace notes that precede implicit rests will no longer be incorrectly removed if the implicit rest is made explicit.
STEAM-7109	Ornaments	A problem whereby adding a slur could cause a trill continuation line that started on a previous system not to appear has been resolved.
STEAM-6513	Page layout	A problem whereby systems could be spaced unevenly by default on some pages has been resolved.
STEAM-6769	Page layout	Single-line percussion instruments are no longer incorrectly treated by Dorico's vertical spacing algorithms as if they have zero height.
STEAM-5820	Performance	Selecting items in projects with multiple flows is no longer sometimes significantly slower than it should be.



ID #	Component	Issue
STEAM-6666	Performance	The speed of inputting music into projects that use open meter has been improved.
STEAM-7106	Performance	Dorico now filters out System Exclusive MIDI messages sent by MIDI input devices, which could previously cause Dorico to become unresponsive.
STEAM-4870	Play mode	The order in which tracks appear in Play mode now always correctly reflects the order of the players in the current layout.
STEAM-6925	Play mode	The non-functional edit button in the VST Instruments panel has been removed, and the display of which plug-in is currently in focus or selected has been improved.
STEAM-4736	Playback	A problem whereby the playhead and time display in the Transport would stall during playback, which could subsequently cause the score display not to update correctly, has been fixed (Mac only).
STEAM-4936	Playback	Edits made to dynamics are now reflected immediately on playback.
STEAM-6586	Playback	Further fixes to the playback of relative tempo changes using a beat unit other than a quarter note (crotchet).
STEAM-6947	Playback	pizz. playing technique now plays back correctly at the start of the flow (Mac only).
STEAM-7084	Playback	When starting playback, the first note is no longer sometimes much quieter than normal.
STEAM-6846	Project files	Dorico can now correctly open project files saved in Microsoft OneDrive using the Files On-Demand feature (Windows only).
STEAM-6388	Rehearsal marks	Rehearsal marks left-aligned with the systemic barline are no longer sometimes incorrectly vertically positioned.
STEAM-6496	Repeat endings	When duplicating a flow, repeat endings are now duplicated correctly.
STEAM-6514	Rests	It is no longer sometimes impossible to unset the Rest position property on an explicit rest.
STEAM-6553	Slurs	Dragging a middle segment of a slur that crosses two or more system breaks in Engrave mode no longer causes a crash.
STEAM-6590	Staff labels	The size of staff labels is now correctly determined by the staff size in use at the start of the system, including a size change set by way of a system break.
STEAM-6899	Staff labels	Changes to the Staff labels paragraph style will now automatically update all staff labels correctly without requiring you to switch to another layout.
STEAM-5220	Text	The point size shown in the text editor popover no longer varies depending on the current zoom level.
STEAM-6402	Text	A paragraph style and a font style set to the same point size now draw at precisely the same size.
STEAM-6687	Text	Using Reset Position on a text item no longer also incorrectly removes any overridden formatting.



ID #	Component	Issue
STEAM-6906	Text	The Relative size control in the Character Style dialog no longer always incorrectly shows zero, rather than the chosen size.
STEAM-6907	Text	Changing the size of a character style after using that character style in one or more text items in the score will now update those text items correctly.
STEAM-7037	Time signatures	Dashed bar divisions in aggregate time signatures now draw correctly following an instrument change.
STEAM-7162	Tremolos	Dragging a single-note tremolo on a down-stem note in Engrave mode no longer drags the tremolo stroke in the wrong direction.
STEAM-6870	Tuplets	The positioning of the tuplet ratio digit for duplets has been improved.
STEAM-6914	Tuplets	Deleting the final note from a tuplet at the end of a flow in open meter no longer causes the music at the end of the flow to be drawn incorrectly.
STEAM-6914	Tuplets	Deleting the final note from a tuplet at the end of the flow in open meter now correctly updates the flow.
STEAM-7060	Tuplets	The horizontal position of tuplet ratios for tuplets without brackets has been improved.
STEAM-6426	Undo and redo	Some complex operations would not redo correctly after being undone, or would not leave the expected items selected. These problems have now been resolved.
STEAM-5517	User interface	The Up/Down buttons in the Transpose dialog are now correctly enabled when No. of octaves is set to anything greater than zero.
STEAM-5699	User interface	Under certain circumstances, changing between page and galley view when there is no selection can now keep the same area of music in view.
STEAM-6501	User interface	The order of the Hub and Help menus has been swapped, so that Help is the right-most menu.
STEAM-6665	User interface	When a spin control in Properties has an inconsistent value, it is now possible to set a consistent value using the keyboard rather than only by clicking the paddle buttons.
STEAM-6774	User interface	The context menu for adding players to layouts no longer incorrectly shows the names of player groups instead of the names of players.
STEAM-6816	User interface	Under some circumstances, changing page in the Layout Options dialog would ask you to apply unsaved changes, even when no changes had been made. This has now been fixed.
STEAM-6823	User interface	Various horizontal alignment properties no longer incorrectly show a non-functional Justified option value.
STEAM-6927	User interface	The Can slope property for tuplets has been replaced with a simple Force horizontal property, which more closely reflects its actual behavior.
STEAM-7056	User interface	Under some circumstances, making an edit after closing one window for the current project could cause a crash. This problem has now been fixed.
STEAM-7116	User interface	The Reset to Factory buttons in the Engraving Options, Notation Options, Playback Options and Note Input Options dialogs all now correctly restore factory settings.