



Version history

Known issues & solutions


December 2017

Steinberg Media Technologies GmbH

「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、同じプレイ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  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)」 ▶ 「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

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ゥ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。

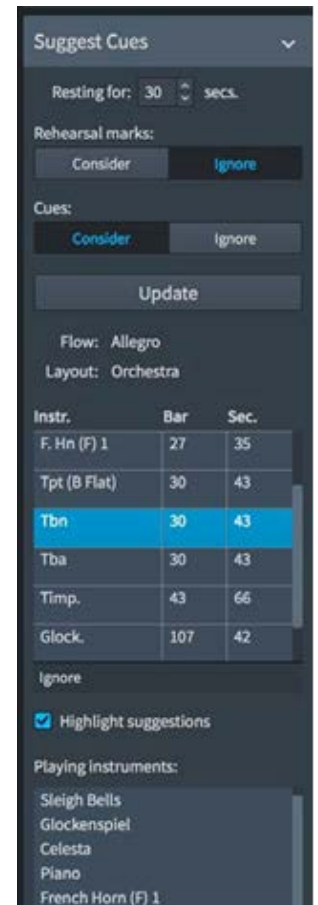
Dorico では、現在のフローの現在のレイアウトに一定時間 (初期設定では 30 秒) 以上何も演奏していないプレーヤーがいる場合、その場所をすべて特定できます。休止の長さの特定には、小節数や拍数ではなく時間という絶対値を用います。これは、拍やテンポはフロー中で何度でも変更できることに加え、一部または全体を通してまったく拍のない楽譜も存在しますが、1 秒は常に 1 秒の長さであるためです。このように、時間という絶対値を指定することで、キューに適切な場所を検出するときに一貫性を持たせることができます。

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を選択もできます。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) があつた場合は、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一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。

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、音符の頭に合っただけであれば、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ス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

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ある場合があります。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

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、ギャラリ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きます。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「キューラベルに含めない (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、ヘ音記号、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ス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

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せん。

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いければ、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いければ、キューには表示されません。

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。

「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「Vln.I & Vln.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に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: 同じプレイヤーの楽譜が複数のレイアウトで表示される場合、そのプレイ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)**」 ▶ 「**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一目で把握できます。これは特に、フルスコアレイアウトをギャラリ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よって、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)」▶「フィルター (Filter)」▶「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、常に横棒線が表示されます。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け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)」 ▶ 「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♭ 管 (さらにトリプルホルンの場合はアルト E♭ 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せん。

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。

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。

プレイ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、



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。

設定モードのプレイ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イ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: プレイ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。そのプレイ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。プレイヤーに 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ることでキットを編成することによって、このプレイ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、プレイヤーのインストゥルメントに独自のラベルを付けることができます。


個別のインストゥルメントでキットを編成: プレイ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ることで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、設定モードでプレイヤーパネル内のプレイ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イ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イヤーに追加するには、設定モードでプレイヤーパネル内のプレイ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**

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。

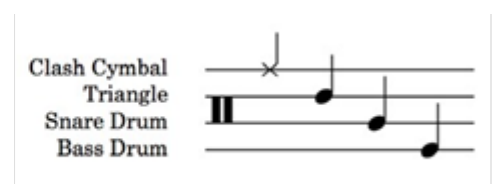
打楽器キットの表示タイプ: パーカッションキットに属する譜面は 3 つの表示タイプから選ぶことができ、必要に応じてプロジェクトのレイアウトごとに異なる表示タイプを使用することもできます。

- 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と一緒に表示され、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。同じプレイ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。

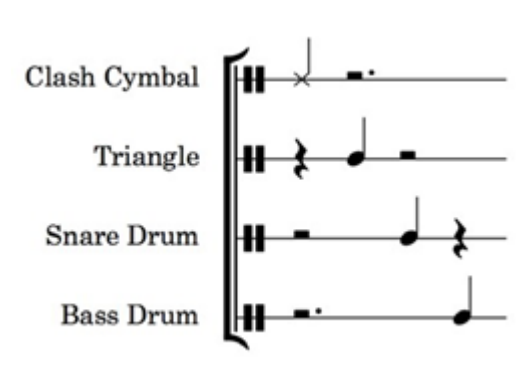
4 つのインストゥルメントからなるキットで演奏する同じ楽譜を、それぞれの表示タイプで表示した場合の簡単な例を以下に示します。



5 線譜



グリッド

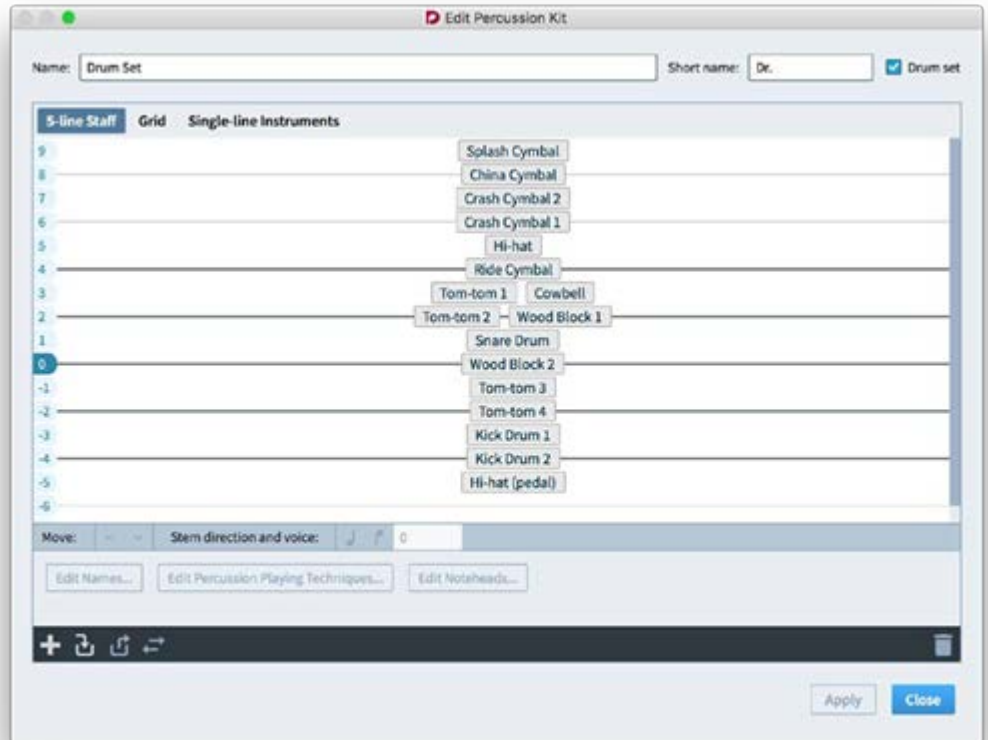


個別のインストゥルメント

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。



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 (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

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。

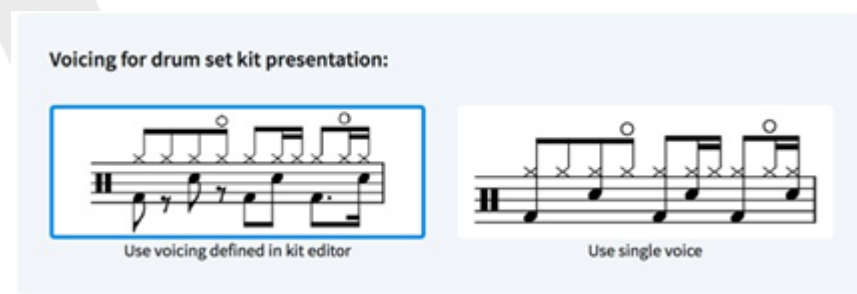


- **新規インストゥルメントを追加 (Add new instrument):** キットに新しく追加する無音程打楽器のインストゥルメントを選択できるポップオーバーを表示します。
- **プレーヤーから既存のインストゥルメントを追加 (Add existing instrument from player):** 個別の打楽器のインストゥルメント (キットに入っていないインストゥルメント) が割り当てられた他のプレーヤーをメニューにリスト表示し、他のプレーヤーからこのキットに譜面ごとインストゥルメントを移動できます。
- **キットからインストゥルメントを削除 (Remove instrument 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、単一の声部のみを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となります。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。

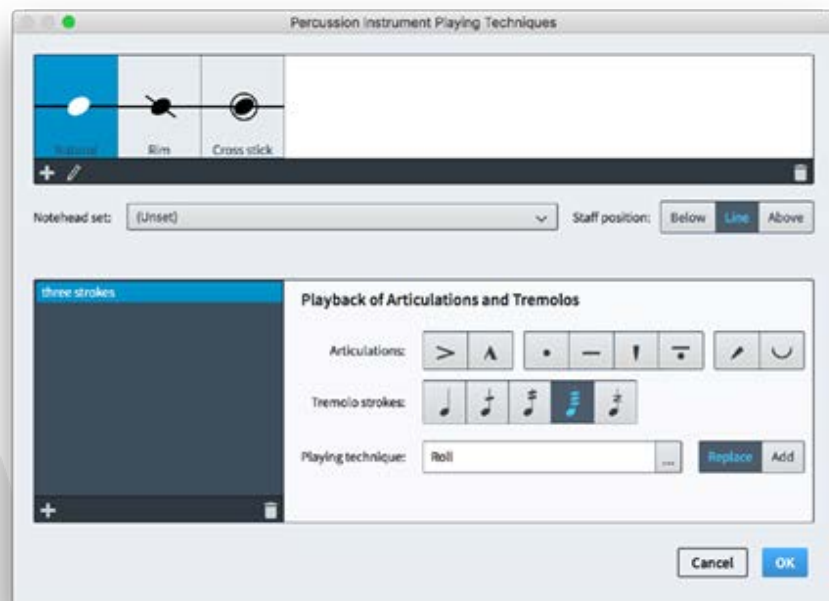
インストゥルメントのうち 1 つが連符のリズムを使用する場合でも、他のインストゥルメントの記譜と互換性があれば、同じ声部を共有できます。つまり、連符の構造が同じであるか、連符のはじめの音符と開始位置が一致する単音を使用する場合、楽譜に互換性があれば、連符のはじめの音と同じデュレーションを持つ音符として記譜されます。楽譜に互換性がない場合は、自動的にもう 1 つの声部が作成されます。連符やその他のリズムに互換性のない領域が続く間、残りの楽譜はその声部に記譜されます。

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)**」 ▶ 「**打楽器 (Percussion)**」 ▶ 「**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。



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。

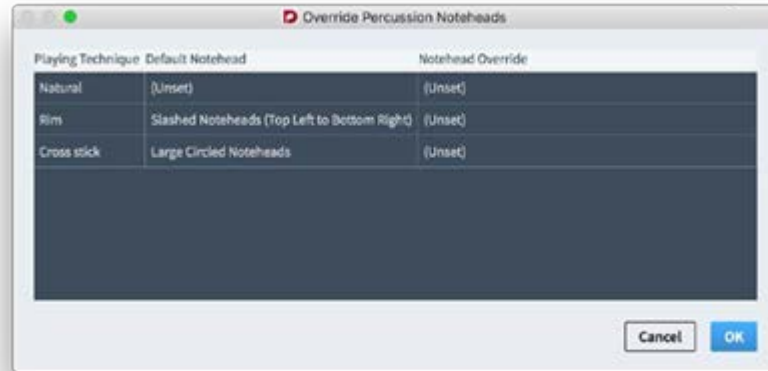
打楽器の譜面の入力中または編集集中に演奏技法を切り替えるには、**[Shift]+[Alt]** を押しながら矢印キーの上下を押します。さらに、「打楽器の演奏技法 (Percussion instrument Playing Techniques)」の「**アーティキュレーションとトレモロの再生 (Playback of Articulations and Tremolos)**」セクションでは、アーティキュレーションと単音のトレモロの特定の組み合わせによる具体的な演奏技法を定義して、ダイアログ上部のリストで定義した各演奏技法に追加できます。

たとえば、ル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あることがあります。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。



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)**」の列をクリックして、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。



- **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。
- **譜表上の位置を使用 (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、ヘ音記号であれば 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「**譜表上の位置を使用 (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ヘ音記号どちらによるものかの指定することができます。

「**譜表上の位置を使用 (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  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♭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、キャラ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ラ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わると、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、キャラ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「**譜表上の位置を使用 (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ツ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一方が分離され、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)」 ▶ 「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 Paragraph 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)」 ▶ 「打楽器 (Percussion)」 ▶ 「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)」 ▶ 「打楽器 (Percussion)」 ▶ 「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)」 ▶ 「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。

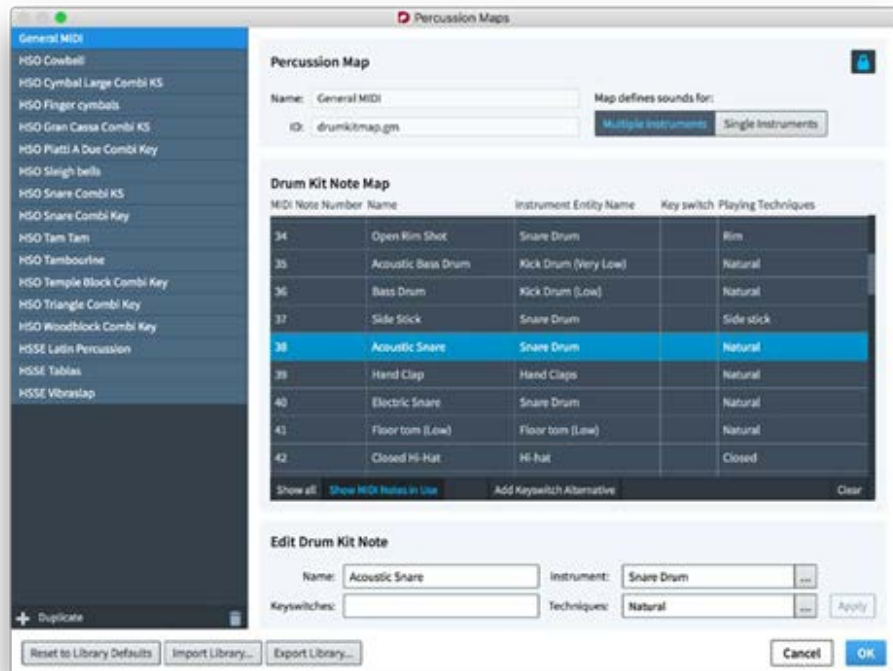
その位置で演奏されるインストゥルメントがない場合、またはグリッドか個別のインストゥルメントの表示タイプになっている場合、打楽器のレジェンドはガイドとして表示されます。ガイドの表示/非表示は、「ビュー (View)」 ▶ 「ガイド (Signposts)」 ▶ 「打楽器のレジェンド (Percussion Legends)」で切り替えられます。

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、バスタームは 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。



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。ww

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。

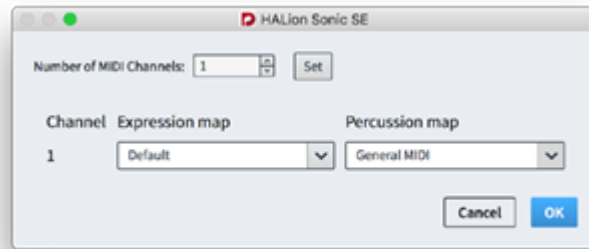
「ドラムキットのノートマップ (Drum Kit Note Map)」エリアには、0 番から 127 番までのすべての MIDI ノートがリスト表示され、それぞれのノートに対して無音程楽器と

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  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。



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

Improvements

Articulations

The **Horizontal position of staccato on stem side** option in the **Horizontal position** section of the **Articulations** page of Engraving Options now contains a new choice: **Half-centered**. When **Half-centered** is chosen, a staccato articulation will be positioned halfway between the center of the stem and the center of the notehead. If any other articulation is also present, then all articulations will be positioned as normal. (STEAM-6519)

Barlines

A new option **Maximum number of staff lines to use minimum barline protrusion** has been added to the **Barlines** page of Engraving Options. Barlines for any set of percussion instruments shown as a grid that has fewer than the number of staff lines specified here will protrude beyond the outermost staff lines by the value of **Minimum barline protrusion** (which was previously called **Minimum barline height for single-line staves**). (STEAM-6827)

Bar numbers

Bar numbers below the staff. Bar numbers positioned below the staff and centered on the barline are now positioned inside dynamics by default. (STEAM-7086)

First bar number. A new option **Hide first bar number when shown every bar** has been added to the **Bar Numbers** page of Layout Options. When switched on, the first bar number will not be shown if **Show bar numbers** is set to **Every bar**. (STEAM-7164)

Chord symbols

Modal chord symbols. Dorico now supports chord symbols that represent modes, including the church modes (Lydian, Dorian, Ionian, etc.), the whole-tone scale, and diminished or octatonic scales (either whole-half step or half-step whole versions). To input a modal chord symbol, you can type the following:

- Ionian: **ionian**
- Dorian: **dorian**
- Phrygian: **phrygian**
- Lydian: **lydian**
- Mixolydian: **mixolydian**
- Aeolian: **aeolian**
- Locrian: **locrian**
- Melodic minor: **melodic minor**
- Harmonic minor: **harmonic minor**
- Whole tone: **whole tone**

- Octatonic or diminished half-whole: **diminished half whole, diminished semitone tone, octatonic half whole** or **octatonic semitone tone**
- Octatonic or diminished whole-half: **diminished whole half, diminished tone semitone, octatonic whole half** or **octatonic tone semitone**

It is also possible to input these chord symbols using a MIDI keyboard, by playing all of the scale degrees including both the lower and upper root note. An option to determine whether Dorico should interpret such input as a modal chord symbol or as a regular chord symbol with quality, intervals, alterations etc. is found on the **MIDI Input** page of Note Input Options.

A new **Modal Chord Symbols** section has been added to the **Chord Symbols** page of **Engraving Options** in which options are provided for whether the mode and scale names should be presented in title case or lower case.

Editing chord symbol components. When editing an individual chord symbol in Engrave mode, or the default appearance of a chord symbol via the **Project Default Chord Symbol Appearance** dialog, it is now possible to directly edit both chord symbols in a polychord, or to edit the main chord symbol and altered bass in a chord symbol with an altered bass note, etc. When editing one of these components, a row of “breadcrumb” buttons directly above the editing area shows the current component being edited, and you can return to editing the top-level chord symbol by clicking the left-most breadcrumb. (STEAM-6832)

Left-aligned chord symbols. A new option **Horizontal offset when left-aligned** has been added to the **Chord Symbols** page of Engraving Options, allowing you to specify that a left-aligned chord symbol should be offset a little to the left. (STEAM-7087)

Appearance of root-only chord symbols. For a chord symbol that consists only of the root note, you can type e.g. **Cbass** or **Gonly** into the **Shift+Q** popover. For a chord symbol that is intended to act as a pedal note, you can type e.g. **Fped** into the popover. New options have been added to the **Root** section of the **Chord Symbols** page of Engraving Options to allow you to choose the exact appearance of pedal and root-only chord symbols. (STEAM-7090)

Appearance of chords with no third. When choosing to show an omitted third as e.g. **C5**, Dorico will now correctly use either **omit 3** or **no 3** for chord symbols that contain higher scale degrees. For example, you will now see **GMA9(omit 3)** rather than the mildly nonsensical **G5MA9**. (STEAM-7091)

Clefs

Invisible clefs now show signposts, which can be hidden and shown by choosing **View ▶ Signposts ▶ Clefs**. (STEAM-6770)

Dynamics

Alignment of text dynamics relative to the notehead. The **Alignment of text dynamics relative to note** option in the **Horizontal Position** section of the **Dynamics** page of Engraving Options has a new option: **Align optical center with left-hand side of notehead**. When chosen, this results in text dynamics being positioned slightly further left than when aligned with the center of the notehead. (STEAM-6911)

Inputting combined dynamics via the popover. If you specify a particular separator when inputting a combined dynamic (such as ***f-p***), the separator you type is now automatically set for the resulting dynamic. (STEAM-6772)

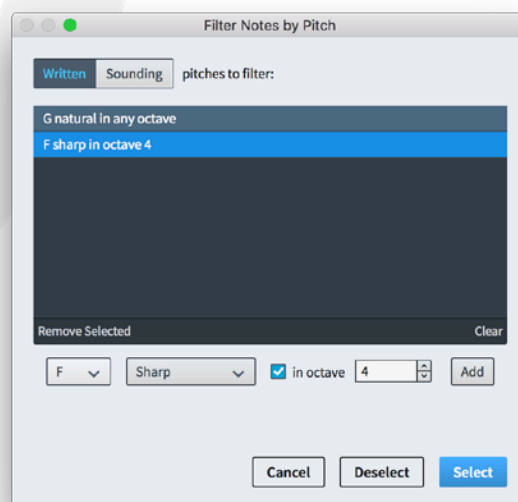
Playback of gradual dynamics to and from niente. Dorico now correctly follows the **Niente** property in playback. (STEAM-6957)

Engrave mode

Frame selection. Hitting **Return** with a text or graphics frame body selected now behaves identically to double-clicking the frame body, i.e. opens the text editor or opens the file chooser to select the graphic to display respectively. (STEAM-6733)

Filters

Filter notes by pitch. A new **Edit ▶ Filter ▶ Notes by Pitch** dialog has been added, allowing you to either select or deselect notes of specific pitches.



Choose the pitch of the note and the accidental from the drop-down menus, and click **Add** to add the pitch to the list of **Pitches to filter**. By default, the chosen pitch will be filtered in any octave, but if you want to filter only notes in a specific octave, activate **in octave** and specify the octave number using the spin box (C4 = middle C). You can choose whether or not the pitches should be filtered according

to their **Written** or **Sounding** pitch. To perform the filter, click either **Select** or **Deselect**.

The list of pitches is preserved for each project during the session, so that you can easily repeat the filter operation. To remove one of the pitches from the **Pitches to filter** list, select the entry and click **Remove Selected**; alternatively, to clear the list altogether so you can start a new filter operation, click **Clear**. (STEAM-6929)

Filtering all sharp or flat notes. In the **Edit ▶ Filter** submenu, two new commands **All Sharp Notes** and **All Flat Notes** have been added, which will select or deselect all sharp or flat notes. This may be useful in the event that you have imported a MIDI file and after changing the key signature, all of the accidentals are spelled incorrectly, allowing you to quickly select all sharp or flat notes in order to respell them. (STEAM-7197)

Expanded filters for lyrics. A new **Edit ▶ Filter ▶ Lyrics** submenu has been added, allowing you to select or deselect lyrics with greater flexibility than before. It is now possible to filter lyrics above or below the staff separately, to filter chorus and translation lyrics separately, and to filter lyrics by line separately. By combining these operations, it is possible to select, for example, only the lyrics that make up the translation for line 2 above the staff. (STEAM-6909)

Flows

Export Flows dialog. The choices made in the **File ▶ Export ▶ Audio, Flows, MIDI,** and **MusicXML** dialogs – such as the folder to export to, which layouts to export, and so on – are now saved in the project, so that your choices are preserved through multiple export operations. (STEAM-6710)

Importing flows. When importing flows from another Dorico project and choosing to merge the incoming players with the existing players in the destination project, player groups are also matched, so incoming players in groups will be merged with identical players in compatible groups. (STEAM-6683)

Glissando lines

It is now possible to edit the placement and length of glissando lines in Engrave mode. You can move between the handles by typing **Tab**, and move the selected handle by holding **Alt** and using the arrow keys (with **Ctrl** on Windows or **Command** on Mac for larger steps). The handles can also be dragged with the mouse. New properties for the position of each end of the glissando line are also found in the **Glissando Lines** group of the Properties panel. The position of an edited glissando line can be reset by choosing **Edit ▶ Reset Position**. (STEAM-7101)

Importing MIDI files

Import options dialog. When importing a MIDI file, a new **MIDI Import Options** dialog appears allowing you to make various decisions about how the MIDI file should be interpreted:

- **Interpret as General MIDI:** when switched on, Dorico will use the program numbers specified by each track as a hint to determine which instruments to create.
- **Interpret channel 10 as General MIDI percussion:** when switched on, Dorico will import any tracks that are set to channel 10 as drum set instruments.
- **Use split point for grand staff instruments:** when switched on, any notes higher than the value specified for **Split at MIDI note number** will be notated on the right-hand staff, and any lower notes will be notated on the left-hand staff (MIDI note number 60 = middle C, or C4). (STEAM-6584)
- **Preserve note velocities:** when switched on, the velocities of individual notes in the MIDI file will be preserved and played back in Dorico. There is currently no display of the velocity of individual notes in Play mode, so this option is switched off by default. If you import note velocities from a MIDI file and later want to remove them so that dynamics you input in Write mode will take effect in playback, use **Play ▶ Reset Playback Overrides**.
- **Preserve note positions:** when switched on, any offsets to the start and end position of individual notes in the MIDI file will be preserved and played back in Dorico, so that the rhythmic feel of the original MIDI performance is retained. These adjustments can also be removed by way of **Play ▶ Reset Playback Overrides**. (STEAM-3887)

Key signatures. Dorico now imports key signatures from MIDI files, if they are specified in the file to be imported. (STEAM-3195)

Automatic transcription of MIDI files. Some further improvements to Dorico's quantization algorithms have been made, improving the recognition of tuplet structures in imported MIDI files. (STEAM-6901, STEAM-4652)

Type 0 MIDI files. Dorico can now import Type 0 MIDI files. (STEAM-6427)

Track names. Players are now named according to the track in the imported MIDI file to which their instrument corresponds. (STEAM-7121)

Importing MusicXML files

Notehead types. Non-default notehead types are now imported from MusicXML files. (STEAM-6607)

MusicXML sound IDs. The default playback sound for a part in an imported MusicXML file, if specified, is now considered when determining what kind of instrument to create. (STEAM-4405)

Instrument changes

Editing instrument change labels. It is now possible to select the labels that appear to announce an imminent instrument change, and to mark the entry of the new instrument. These labels can be nudged with **Alt**+arrow keys or dragged with the mouse in Engrave mode to adjust their position; this is reflected in the values of the **Offset X** and **Y** properties in the **Common** group of the Properties panel.

The text shown in the labels themselves can also be overridden by way of two new properties in the new **Instrument Changes** group in the Properties panel:

- Activating **Hide prefix** will hide whatever prefix is specified on the **Players** page of Layout Options.
- **Custom text** allows you to replace the name of the instrument with text of your choosing. To remove the name altogether, set the **Custom text** property to an empty string, i.e. one or more space characters. (STEAM-6599)

Placement of instrument change labels. Instrument change labels are now placed outside text items above the staff by default. (STEAM-7125)

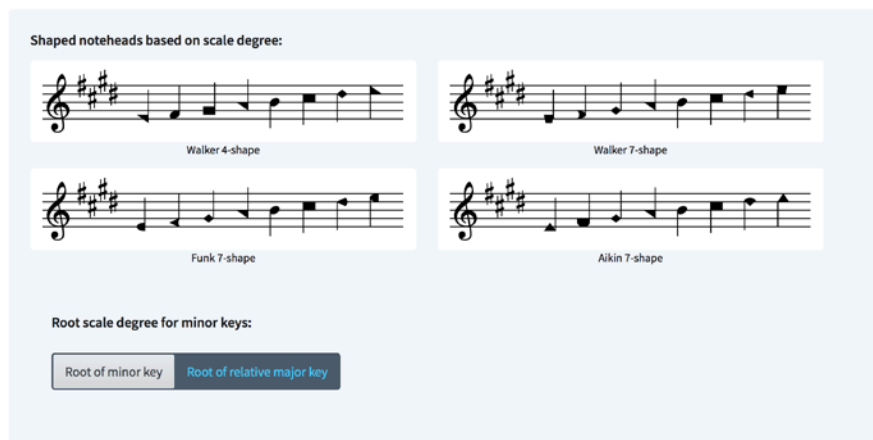
Multi-bar rests

Selecting multi-bar rests. It is now possible to select multi-bar rests in Write mode; in Engrave mode, the H-bar or bar rests and bar count number can be selected independently. When selected in Engrave mode, it is possible to adjust the width of an H-bar by way of the new **H-bar width delta** property in the new **Multi-bar Rests** group of the Properties panel: negative values make the H-bar narrower, while positive values make the H-bar wider. It is also possible to adjust the position of the bar count number by adjusting the new **Bar count offset** properties. (STEAM-6599)

Single empty bars. Single empty bars will no longer be treated or spaced as multi-bar rests if the **Bar count for single bar rests** option on the **Rests** page of Engraving Options is set to **No bar count**. (STEAM-7202)

Noteheads

Shape note or Sacred Harp notation. Dorico now supports the four most commonly-used systems for shape note or Sacred Harp notation, whereby each note is given a different notehead according to the degree of the scale to which it corresponds. To use shape notes, choose the desired system using the **Shaped noteheads based on scale degree** option in the **Noteheads** section of the **Notes** page of Engraving Options:



The **Root scale degree for minor keys** allows you to specify whether the root of the minor key or the root of the relative major key should be used to determine which shape of notehead is used for the root of the scale. The system in widest common use today, the **Aikin 7-shape** system, assumes the relative major key when determining which shape to use for the first degree of the minor scale.

The choice of notehead shape is completely dynamic and automatic, and is updated as the music is input and edited. The only situation in which you may need to intervene is for unison notes in multiple voices that use a triangular notehead, such as the fourth degree of the scale in the Aikin 7-shape system. On an up-stem note, the triangle points left, while on a down-stem note, the triangle points right. Consequently, if these notes are on the same staff position, the noteheads tessellate to make a rectangle. In this situation, select the notehead belonging to the down-stem voice, and set it to be transparent using the **Color** property in the **Common** group of the Properties panel.

During mouse input, the shadow note will show the correct notehead shape for the staff position under the mouse pointer. (STEAM-2178)

Figurenotes© note colors. Figurenotes is a fixed system for coloring notes according to pitch (e.g. A = yellow, B = green, C = red, etc.) that is widely used in education, particularly for students with accessibility or special educational needs. To use Figurenotes colors in your project, choose the new **Figurenotes© colors** option on the **Notes** page of Engraving Options. (STEAM-7081)

Stem positioning for noteheads. For noteheads that have non-zero side bearings – for example, noteheads bisected by slashes from top left to bottom right or from bottom left to top right – the position of stems relative to the noteheads has been improved. (STEAM-4970, STEAM-6608)

Note input

Add intervals popover. A new command **Write ▶ Add Intervals Popover** has been added, with the default key command **Shift+I**. This popover makes much of the functionality provided by both the **Add Notes Above or Below** and the **Transpose** dialogs accessible directly via the keyboard.

To use the popover, select the notes to which you want to add notes or transpose, then type **Shift+I**. The syntax is as follows:

- To transpose rather than add notes above or below, begin your input with **t**.
- Specify intervals using positive numbers to add notes above or transpose upwards, or using negative numbers to add notes below or transpose downwards, e.g. **3** adds a third above, while **t-2** transposes downwards by a second.
- If you do not otherwise specify it, the interval will be calculated by adding or transposing notes by the number of staff positions specified, e.g. in C major, if the selected note is a D natural and you specify **3** to add a third above, the added note will be an F natural. You can specify the quality of the interval by typing any of the following *before* the interval:
 - **p**, **per**, or **perf** for perfect
 - **M**, **maj**, or **major** for major
 - **m**, **min**, or **minor** for minor
 - **D**, **dim**, or **diminished** for diminished
 - **a**, **aug**, or **augmented** for augmented
 - **diat** or **diatonic** for diatonic
- Following the interval number, you can type an ordinal suffix for e.g. **2nd** or **5th** if you wish, but this is not necessary.
- To add multiple intervals in a single operation, separate them with a comma. For example, to add a third and a sixth above the selected notes, type **3,6**. To add a third below and a third above, type **3,-3**.
- If the selected material already includes chords, notes will be added above the top note in the chord, and added below the bottom note in the chord. If you do want to add notes above or below all of the notes in the selected chords, add **all** or **to all** at the end of the input, e.g. **M2,-m2 to all**.
- To add a note below the top note of a selected chord, type e.g. **-3 top** (which will add a third below the top note); to add a note above the bottom note of a selected chord, type e.g. **aug4 bottom** (which will add an augmented 4th above the bottom note). (STEAM-6395)

Editing durations. A new **Write ▶ Edit Duration** submenu has been added in order to make the existing commands to lengthen and shorten selected notes and other items by the current rhythmic grid value or, in the case of non-note items, by the

amount that their durations would be snapped if dragged with the mouse. This submenu also includes two new items, **Double Duration** and **Halve Duration**, which will double and halve respectively the durations of selected notes. (STEAM-6896)

Furthermore, when changing the duration of the selected note immediately to the left of the caret during note input, the caret will now automatically track the end position of the note as it is lengthened or shortened.

Rhythmic grid. Dotted 16th note (semiquaver) and 32nd note (demisemiquaver) have now been added as possible choices for the rhythmic grid resolution. (STEAM-6708)

Moving the caret up or down. **Ctrl**+up arrow now moves the caret to the top staff of the system, and **Ctrl**+down to the bottom staff of the system. On a percussion kit or grid, **Ctrl**+up/down arrow move to the top or bottom staff position to which an instrument is mapped. (STEAM-7119)

Enharmonic spelling in MIDI input. The spelling of the leading note in minor keys has now been improved. (STEAM-7094)

Ornaments

Trill stop lines. To indicate the exact position at which a trill should stop, you can show a vertical line on the right-hand end of the trill's wavy continuation line by activating the new **Show stop line** property in the **Trills** group of the Properties panel. The length and width of the trill stop line can be controlled using new options found in the **Trills** section on the **Ornaments** page of Engraving Options. (STEAM-7168)

Page layout

Moving pages. When moving pages in the **Pages** panel in Engrave mode, master page changes and page number changes are now moved along with other kinds of overrides. (STEAM-6596)

Pedal lines

Splitting and merging pedal lines. Two new commands have been added to the **Edit ▶ Pedal Lines** submenu to split and merge pedal lines:

- To split a pedal line but preserve the position of retakes, select the note at the position where you want the pedal line to be split, and choose **Split Pedal Line**.
- To merge two or more pedal lines into a single pedal line, again preserving the position of retakes, select the pedal lines to be merged, and choose **Merge Pedal Lines**. (STEAM-6771)

Signposts. If a pedal line's properties are set such that it will end up completely invisible, a signpost will be shown. You can choose whether or not to see these signposts via **View ▶ Signposts ▶ Pedal Lines**. (STEAM-6565)

Playing techniques

Dorico now shows the ID of the playing technique in the tool tip that appears when you hover over an item in the **Playing Techniques** panel in Write mode. This is helpful in working out what playing technique is actually produced for the purposes of writing a VST expression map. (STEAM-6773)

Play mode

Pencil and drumstick tools. New Pencil and Drumstick tools have been added to the toolbox in Play mode, allowing you to draw notes onto the piano roll editor and drum editor respectively.

Playback of multiple flows. Navigating between flows during playback has been improved. If the playhead is already at the start of a flow, clicking the **Rewind to Beginning** button in the mini transport on the toolbar will now set the playhead position back to the start of the project. Further, when playback moves from one flow to the next, the event display in Play mode now updates automatically.

(STEAM-5589, STEAM-6615)

Print mode

Print preview. It is now possible to choose between fitting the page width or the page height in the print preview, by clicking the **Whole Page** or **Page Width** button in the status bar at the bottom of the window.

Selecting all layouts for printing. Typing **Ctrl+A** (Windows) or **Command-A** (Mac) in Print mode will now select all layouts in the Layouts panel. (STEAM-7124)

Rehearsal marks

Individual rehearsal marks can now display custom prefix or suffix text, by way of the new **Prefix** and **Suffix** properties in the **Rehearsal Marks** group of the Properties panel. (STEAM-6860)

Rest grouping

Rests in irregular time signatures. A new option **Rests in bars with irregular beat lengths** has been added to a new **Irregular time signatures** section on the **Rest Grouping** page of Notation Options. This option allows you to specify whether rests at the start of a bar with irregular beat lengths, such as 7/8 (which might be 3+2+2/8 or 2+2+3/8, for example) should be consolidated into as few long rests as possible (**Allow to cross beat subdivisions**) or shown as a series of rests (**Split at beat subdivisions**). (STEAM-6491)

Scaling

It is now possible to change the scale factor of practically every item in the score. You can choose between one of four predefined sizes, and specify a custom scale factor as a percentage of the prevailing size.

To scale an item to one of the four predefined sizes, select the item and activate the **Scale** property in the **Common** group of Properties. The four sizes are:

- **Normal**: sets the item to its normal size, or 100%, relative to the current rastral size.
- **Cue**: sets the item to the size specified of the **Cue note scale factor** option on the **Cues** page of Engraving Options; by default, 75%.
- **Grace**: sets the item to the size specified by the **Grace note scale factor** option on the **Notes** page of Engraving Options; by default, 66%.
- **Cue grace**: applies the **Cue note scale factor** to the **Grace note scale factor**; by default, 75% of 66%, i.e. 49.5%.

To scale an item by an arbitrary factor, activate the **Custom scale** property in the **Common** group of Properties. This scale factor is applied on top of the size resulting from the **Scale** property. For example, if an item is set to **Cue** size using the **Scale** property and you set the **Custom scale** property to 50%, the resulting size for the item will be 50% of 75%, i.e. 37.5% of normal size.

Slurs

Reset Appearance and Reset Position. The behavior of **Edit ▶ Reset Appearance** and **Reset Position** have been improved for slurs. Choosing **Reset Appearance** now resets the control points at either end of the slur to the appropriate values relative to the end points of the slur to produce the default shape; choosing **Reset Position** likewise retains the relative position of the slur's control points. (STEAM-6962)

Staff labels

Overriding staff label visibility. To override the **Staff labels on first system** and **Staff labels on subsequent systems** options on the **Staves and Systems** page of Layout Options, you can now choose whether full, abbreviated or no staff labels should be shown for a specific system: simply create a system break, select the system break signpost, and set the new **Staff labels** property to **Full**, **Abbreviated** or **None** as desired. (STEAM-6613)

Displaying instrument pitch in staff labels. It is now possible to specify whether or not a particular instrument's pitch should be shown as part of its staff labels. To edit an instrument's name, expand the card of the player holding the instrument in question, hover over the name of the instrument so that the chevron > appears,

click the mouse button to show the context menu, and choose **Edit Names**. The new option **Show transposition** has three values, which interact with the **Show instrument pitch in staff labels** option on the **Staves and Systems** page of Layout Options:

- **Always**: always include the instrument pitch in the staff label, even if **Show instrument pitch in staff labels** is switched off.
- **Follow Layout Options**: show the instrument pitch if **Show instrument pitch in staff labels** is switched on, otherwise do not show it.
- **Never**: never include the instrument pitch in the staff label, even if **Show instrument pitch in staff labels** is switched on. (STEAM-5634, STEAM-6828)

In addition, you can now determine whether or not instrument pitch should be shown in full and abbreviated staff labels independently, by setting **Show in full staff labels** and **Show in abbreviated staff labels** as appropriate. (STEAM-7165)

Stems

Adjustment to the length of a note's stem are now reset using **Edit ▶ Reset Position** rather than **Reset Appearance**, and it is also possible to reset the stem lengths of all the notes in a beamed group by selecting the beam line itself and choosing **Reset Position**. (STEAM-6960)

Tempo

Signposts for gradual tempo changes. Gradual tempo changes whose properties are set such that they are invisible (for example, they have an empty text property, and no continuation line) will now show a signpost. These signposts can be shown or hidden by choosing **View ▶ Signposts ▶ Tempo**. (STEAM-6554)

Inputting parenthesized tempo markings. If you enter a metronome mark in parentheses in the **Shift+T** popover – for example, by typing **Allegro (q=120)** – Dorico will automatically set the **Parenthesized** property. (STEAM-6749)

Text

Empty text items will now show signposts by default. These signposts can be shown or hidden by choosing **View ▶ Signposts ▶ Text**. (STEAM-7073)

Ties

Laissez vibrer ties. It is now possible to show l.v. (*laissez vibrer*, or “let ring”) ties. Select the note to which you would like to add a tie, and activate the **Laissez vibrer tie** property in the **Notes and Rests** group of the Properties panel. *Laissez vibrer* ties are drawn by default at a minimum length, defined in the new **Length** section of the **Ties** page of Engraving Options. You may find that you need to adjust the shape and placement of such ties, which you can do in the normal way in Engrave mode.

Engraving Options. The **Ties** page of Engraving Options now contains a number of new options, including for the minimum length of ties, *laissez vibrer* ties, and ties at the start and end of cues. Options have also been added for the dash length and gap length for dashed ties, dot diameter and gap for dotted ties, stroke length and thickness for editorial ties. In total some 15 new options have been added.

Time signatures

Bar rest design in long time signatures. A new option **Bar rest design in long time signatures** has been added to the **Rests** page of Notation Options, allowing you to choose whether bars longer than a whole note (semibreve) in duration, e.g. in time signatures such as 4/2 or 2/1, should show a double whole note (breve) rest or a whole note (semibreve) rest as a bar rest. (STEAM-7012)

Cut common time signatures. It is now possible to display other time signatures with half note (minim) denominators than 2/2 using the cut common sign. In modern usage, only 2/2 is shown using this sign, but in historical usage, the cut common sign was used for other half note (minim) denominator time signatures. Set the **Common/cut common** property in the **Time Signatures** group of Properties to use the cut common appearance. (STEAM-7100)

Tuplets

A new property **Split notes at spanned barline** has been added to the **Tuplets** group in the Properties panel. When a tuplet crosses a barline and is shown as a single tuplet bracket by way of the **Spans barline** property, when **Split notes at spanned barline** is set, any note within the tuplet that crosses the barline will be split with a tie at the barline. (STEAM-4738)

User interface

Measurement units. The **Preferred unit of measurement** option on the **General** page of **Preferences** is now more widely respected throughout the application, and also now includes the new unit of **Centimeters (cm)**. Controls that previously required you to specify measurements in points now show you the measurement in your preferred unit, and in fact allow you to specify the measurement in any unit, by providing the appropriate suffix:

- Points: **pt**
- Millimeters: **mm**
- Inches: **in** or **"**
- Centimeters: **cm**

The controls for page width, page height, space size, page and music frame margins on the **Page Setup** page of Layout Options now all accept this multi-

format input, as do the various properties in the **Frames** group of the Properties panel in Engrave mode. (STEAM-6535)

Key commands. The way that user-defined key commands are saved has been improved such that only those key commands added, changed or deleted by the user are saved. This means that any new or changed default key commands in a new Dorico update will be available to existing users without requiring them either to add them manually or reset their key commands and recreate their custom key commands from scratch. When running Dorico 1.2 for the first time, any existing user-edited key commands files are converted automatically to the new format, so all new default key commands should be available to all users. (STEAM-6813)

Switching between counterpart layouts. A new **Window ▶ Counterpart Layout** command has been added, with the default key command **W**. This command switches between the full score layout and a part layout, based on the currently selected item. For example, if you are editing the full score layout and have selected a dynamic in the Violin 1 staff, pressing **W** will switch to the Violin 1 part layout; having switched to this part layout, press **W** again to switch back to the full score layout. (STEAM-6707)

Go to Page. A new **Edit ▶ Go To ▶ Go To Page** dialog has been added, allowing you to navigate quickly to any page in the current layout. (STEAM-6622)

Properties. A number of properties that used to include a checkbox in addition to the slide switch used to activate the property now use only the slide switch. Properties need to include a checkbox if it must be possible to set the property to be explicitly switched off, but some properties were incorrectly set up this way, including **Grace note before barline**; the properties for hiding articulations, chord symbols, bar numbers, and time signatures; and **Parenthesized** for dynamics. Furthermore, the **Show intensity marking** property has had its meaning reversed, and is now **Hide intensity marking**. (STEAM-6060)

Templates. A new **Jazz** category has been added to the Hub window and the **File ▶ New from Template** submenu, including jazz trio, jazz quartet, and big band templates.

Recent projects. It is now possible to remove individual projects from the list of recent projects in the Hub window: simply right-click a selected project in the list and choose **Remove from Recent Projects** from the context menu that appears. (STEAM-6750)

Project Info. New **<** and **>** buttons have been added to **File ▶ Project Info** to allow you to quickly move between the information for each flow. (STEAM-6755)

Options dialogs. The scroll position for each page of multi-page dialogs such as Engraving Options is now retained while the dialog remains open, so if you switch to a different page and return to the original page, Dorico will not automatically scroll back to the top of the original page. Once the dialog has been closed, all of the scroll positions are reset. (STEAM-7196)

Performance

Adding and removing players from layouts. Adding and removing players from layouts is now considerably faster than before. (STEAM-6704)

Note input into open meter. The speed of note input at the end of a flow that ends with an open meter has been improved. (STEAM-6869)

Opening complex dialogs. Opening complex multi-page dialogs, such as Engraving Options, is now practically instantaneous. (STEAM-6680)

Projects with many staves. The speed of editing in projects with many staves has been improved. (STEAM-7022)

Localization

Choice of default page size. A new **Default paper size type** option has been added to the **General** page of Preferences, allowing you to choose whether to use **International** (otherwise known as ISO216, European, or metric paper sizes, such as A3, A4, and so on) or **North American** (such as Letter, Tabloid, etc.) page sizes by default when starting a new project. By default, this option is set to **Automatic**, which will use your computer's locale or region settings to determine the default paper size type to use. (STEAM-6540)

Order of pages in options dialogs. The pages in multi-page options dialogs, such as Engraving Options, are now correctly alphabetically sorted according to the user interface language, rather than according to their order in the English-language version. (STEAM-6748)

Issues resolved

ID #	Component	Issue
STEAM-6686	<i>Articulations</i>	Stem-side articulations on stemless notes (e.g. whole notes) no longer collide with single-note tremolos.
STEAM-6766	<i>Articulations</i>	The options in the Ties section of the Articulations page of Engraving Options can now be set correctly through the user interface.
STEAM-6767	<i>Articulations</i>	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	<i>Audio export</i>	Exporting audio to a UNC network path (e.g. of the form <code>\\server\folder</code>) now works correctly (Windows only).
STEAM-6692	<i>Bar numbers</i>	Bar numbers now correctly appear above the system as expected if the top instrument in the system uses a single staff line.
STEAM-7037	<i>Barlines</i>	Dashed barlines representing subdivisions in aggregate time signatures now appear correctly following an instrument change.
STEAM-7030	<i>Beams</i>	Selecting a note and an implicit rest and attempting to beam them together no longer sometimes results in a crash.
STEAM-6612 STEAM-6672	<i>Chord symbols</i>	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	<i>Chord symbols</i>	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	<i>Chord symbols</i>	Increasing the Y offset values in the graphical chord symbol editors now moves the selected component upwards, as expected.
STEAM-6872	<i>Chord symbols</i>	Chord components that use graphics are now positioned correctly and stably.
STEAM-6757	<i>Diagnostics</i>	On the rare occasions when Dorico crashes on Mac, it will now leave the expected crash log behind in <code>~/Library/Logs/DiagnosticReports</code> .
STEAM-6788	<i>Dynamics</i>	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	<i>Dynamics</i>	Dragging the inflection point in the middle of a <i>messa di voce</i> dynamic now works reliably for grouped dynamics.
STEAM-6910	<i>Dynamics</i>	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	<i>Dynamics</i>	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 STEAM-6821 STEAM-6915	<i>Flows</i>	The automatic generation of filenames when exporting flows and layouts either as Dorico projects, audio, or MusicXML has been improved, so that illegal characters are removed correctly and the filename does not end up extremely long.
STEAM-6726	<i>Flows</i>	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	<i>Key signatures</i>	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	<i>Lyrics</i>	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	<i>Lyrics</i>	The horizontal position of a hyphen at the start of the system can now always be adjusted.
STEAM-6730	<i>Multi-bar rests</i>	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	<i>Multi-bar rests</i>	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	<i>Note input</i>	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	<i>Note input</i>	The enharmonic spelling of notes input from a MIDI keyboard has been further improved, particularly in minor keys.
STEAM-6541	<i>Note input</i>	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	<i>Note input</i>	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	<i>Note input</i>	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	<i>Note input</i>	Mouse input onto single-line percussion instruments has been improved.
STEAM-6720	<i>Note spacing</i>	Under rare circumstances, enabling the note spacing tools in Engrave mode could cause Dorico to hang. This problem has now been resolved.
STEAM-6789	<i>Note spacing</i>	Using Alt+right arrow to nudge a grace note's spacing column no longer incorrectly removes the entire spacing adjustment.
STEAM-6477	<i>Ornaments</i>	Glissando lines from grace notes that precede implicit rests will no longer be incorrectly removed if the implicit rest is made explicit.
STEAM-7109	<i>Ornaments</i>	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	<i>Page layout</i>	A problem whereby systems could be spaced unevenly by default on some pages has been resolved.
STEAM-6769	<i>Page layout</i>	Single-line percussion instruments are no longer incorrectly treated by Dorico's vertical spacing algorithms as if they have zero height.
STEAM-5820	<i>Performance</i>	Selecting items in projects with multiple flows is no longer sometimes significantly slower than it should be.

ID #	Component	Issue
STEAM-6666	<i>Performance</i>	The speed of inputting music into projects that use open meter has been improved.
STEAM-7106	<i>Performance</i>	Dorico now filters out System Exclusive MIDI messages sent by MIDI input devices, which could previously cause Dorico to become unresponsive.
STEAM-4870	<i>Play mode</i>	The order in which tracks appear in Play mode now always correctly reflects the order of the players in the current layout.
STEAM-6925	<i>Play mode</i>	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	<i>Playback</i>	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	<i>Playback</i>	Edits made to dynamics are now reflected immediately on playback.
STEAM-6586	<i>Playback</i>	Further fixes to the playback of relative tempo changes using a beat unit other than a quarter note (crotchet).
STEAM-6947	<i>Playback</i>	<i>pizz.</i> playing technique now plays back correctly at the start of the flow (Mac only).
STEAM-7084	<i>Playback</i>	When starting playback, the first note is no longer sometimes much quieter than normal.
STEAM-6846	<i>Project files</i>	Dorico can now correctly open project files saved in Microsoft OneDrive using the Files On-Demand feature (Windows only).
STEAM-6388	<i>Rehearsal marks</i>	Rehearsal marks left-aligned with the systemic barline are no longer sometimes incorrectly vertically positioned.
STEAM-6496	<i>Repeat endings</i>	When duplicating a flow, repeat endings are now duplicated correctly.
STEAM-6514	<i>Rests</i>	It is no longer sometimes impossible to unset the Rest position property on an explicit rest.
STEAM-6553	<i>Slurs</i>	Dragging a middle segment of a slur that crosses two or more system breaks in Engrave mode no longer causes a crash.
STEAM-6590	<i>Staff labels</i>	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	<i>Staff labels</i>	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	<i>Text</i>	The point size shown in the text editor popover no longer varies depending on the current zoom level.
STEAM-6402	<i>Text</i>	A paragraph style and a font style set to the same point size now draw at precisely the same size.
STEAM-6687	<i>Text</i>	Using Reset Position on a text item no longer also incorrectly removes any overridden formatting.

ID #	Component	Issue
STEAM-6906	<i>Text</i>	The Relative size control in the Character Style dialog no longer always incorrectly shows zero, rather than the chosen size.
STEAM-6907	<i>Text</i>	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	<i>Time signatures</i>	Dashed bar divisions in aggregate time signatures now draw correctly following an instrument change.
STEAM-7162	<i>Tremolos</i>	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	<i>Tuplets</i>	The positioning of the tuplet ratio digit for duplets has been improved.
STEAM-6914	<i>Tuplets</i>	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	<i>Tuplets</i>	Deleting the final note from a tuplet at the end of the flow in open meter now correctly updates the flow.
STEAM-7060	<i>Tuplets</i>	The horizontal position of tuplet ratios for tuplets without brackets has been improved.
STEAM-6426	<i>Undo and redo</i>	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	<i>User interface</i>	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	<i>User interface</i>	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	<i>User interface</i>	The order of the Hub and Help menus has been swapped, so that Help is the right-most menu.
STEAM-6665	<i>User interface</i>	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	<i>User interface</i>	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	<i>User interface</i>	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	<i>User interface</i>	Various horizontal alignment properties no longer incorrectly show a non-functional Justified option value.
STEAM-6927	<i>User interface</i>	The Can slope property for tuplets has been replaced with a simple Force horizontal property, which more closely reflects its actual behavior.
STEAM-7056	<i>User interface</i>	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	<i>User interface</i>	The Reset to Factory buttons in the Engraving Options, Notation Options, Playback Options and Note Input Options dialogs all now correctly restore factory settings.