



# Sibelius 5

**リファレンス**

5.2 版  
2008 年 3 月

リファレンスの作者：Michael Eastwood、Daniel Spreadbury、Ben Finn、Jonathan Finn

ソフトウェア開発チーム全員のリストおよび謝辞については、[バージョン情報] ダイアログをご覧ください。

開発に際して Sibelius とそのマニュアルについてさまざまな貴重なご意見をいただいた多くの方々に、ここであらためてお礼を申し上げます。

このリファレンスをよりよいものにしていくために、皆様よりご意見を「最新情報とテクニカルヘルプ」に掲載されているテクニカルヘルプサポートまでご連絡いただければ幸いです。

Sibelius copyright © Sibelius Software, a division of Avid Technology, Inc. and its licensors 1987-2008  
Sibelius Reference copyright © Sibelius Software, a division of Avid Technology, Inc..1992-2008  
Published by Sibelius Software, The Old Toy Factory, 20-23 City North, Fontheill Road, London N4 3HF, UK

All rights reserved. このリファレンスは、発行者による書面での事前の許可なくして、その一部または全部を、電子的方法、記録的方法、機械的方向、写真複写的方法、あるいはその他のいかなる方法によっても、それを複製したり検索システムに保存したりあるいは転送することを禁じます。このリファレンスの作成に際しては十分な注意を払いましたが、誤記あるいは欠落に起因するいかなる損失または損傷に対しても、発行者および著者は責任を負わないものとします。

Sibelius、Sibelius ロゴ、Scorch、Flexi-time、Espressivo、Rubato、Rhythmic feel、Arrange、ManuScript、Virtual Manuscript Paper、House Style、SoundStage、Opus、Inkpen2、Helsinki、Reprise、magnetic、multicopy、Optical、Dynamic parts、SoundWorld、Panorama、青と白の音符のロゴおよび二重螺旋のロゴ、SibeliusMusic.com、SibeliusEducation.com、「The fastest、smartest、easiest way to write music」および「99% inspiration、1% perspiration」はすべて、米国、英国、およびその他の諸国での Avid Technology, Inc. 社の Sibelius Software 事業部の商標または登録商標です。その他すべての商標はそれぞれの所有者に帰属します。

# 目次

1.1 リファレンス (本書) について .....	5	<b>3 テキスト</b>	<b>167</b>
<b>1 入力</b>	<b>7</b>	3.1 テキストの作成と編集 .....	169
1.1 音符の入力 .....	9	3.2 一般的なテキストスタイル .....	176
1.2 テンキー .....	15	3.3 歌詞 .....	182
1.3 フレキシタイム™ .....	18	3.4 コード記号 .....	192
1.4 スキャニング .....	23	3.5 数字付き低音とローマ数字 .....	198
1.5 ギタータブ入力 .....	39	3.6 小節番号 .....	201
1.6 選択とパッセージ .....	42	3.7 ページ番号 .....	207
1.7 入力デバイス .....	47	3.8 リハーサルマーク .....	211
<b>2 記譜</b>	<b>53</b>	3.9 楽器名 .....	213
2.1 臨時記号 .....	55	3.10 テキストスタイルの編集 .....	217
2.2 アーティキュレーション .....	59	3.11 ワイルドカード .....	223
2.3 小節線 .....	63	3.12 フォントの代替 .....	227
2.4 小節と小節休符 .....	67	<b>4 再生とビデオ</b>	<b>229</b>
2.5 連符 .....	70	4.1 再生 .....	231
2.6 括弧と大括弧 .....	79	4.2 スコアの解釈 .....	233
2.7 コードダイアグラム .....	81	4.3 ミキサー .....	238
2.8 音部記号 .....	86	4.4 Sibelius Sounds Essentials .....	247
2.9 カラー .....	89	4.5 パフォーマンス .....	264
2.10 キュー .....	91	4.6 リピート .....	268
2.11 フリーリズム .....	94	4.7 ライブプレイバック .....	273
2.12 装飾音符 .....	96	4.8 再生辞書 .....	278
2.13 ギターの記譜とタブ .....	98	4.9 ビデオ .....	287
2.14 楽器 .....	104	4.10 タイムコードとヒットポイント .....	292
2.15 調号 .....	111	4.11 再生デバイス .....	296
2.16 ライン .....	114	4.12 はじめての MIDI .....	307
2.17 リュートタブラチュア .....	119	4.13 初心者のためのバーチャルインストゥルメント .....	310
2.18 譜面用紙 .....	121	4.14 バーチャルインストゥルメントを扱う作業 .....	317
2.19 マルチレスト .....	123	4.15 MIDI メッセージ .....	322
2.20 符頭 .....	126	4.16 SoundWorld™ .....	330
2.21 パーカッション .....	129	<b>5 パワーツール</b>	<b>333</b>
2.22 スラー .....	134	5.1 アレンジ™ .....	335
2.23 譜表 .....	138	5.2 アレンジスタイルの編集 .....	343
2.24 符尾と加線 .....	142	5.3 表示設定 .....	347
2.25 シンボル .....	144	5.4 フィルターと検索 .....	350
2.26 タイ .....	149	5.5 譜表にフォーカス .....	355
2.27 拍子記号 .....	152	5.6 オブジェクトの非表示 .....	357
2.28 トレモロ .....	155	5.7 ハイライト .....	359
2.29 3 連符とその他の連音符 .....	157		
2.30 声部 .....	161		

## 目次

5.8 アイデア .....	361	7.9 譜表間隔 .....	525
5.9 メニューとショートカット .....	370	7.10 音楽フォント .....	528
5.10 パノラマ .....	382	7.11 標準設定の位置 .....	532
5.11 プラグイン .....	384	7.12 楽器の編集 .....	536
5.12 環境設定 .....	430	7.13 ラインの編集 .....	545
5.13 印刷 .....	436	7.14 符頭の編集 .....	547
5.14 プロパティ .....	442	7.15 シンボルの編集 .....	549
5.15 SibeliusEducation.com .....	447	7.16 出版 .....	551
5.16 SibeliusMusic.com .....	449		
5.17 移調 .....	451	<b>8 ファイル</b> .....	<b>553</b>
5.18 元に戻す / 繰り返し .....	453	8.1 ファイルを扱う作業 .....	555
5.19 表示メニュー .....	454	8.2 ファイルの共有 .....	558
5.20 ウィンドウメニュー .....	459	8.3 スコアの分割と結合 .....	560
5.21 ワークシートクリエータ .....	461	8.4 グラフィックをインポートする .....	562
5.22 オリジナルのワークシートの追加 .....	467	8.5 MIDI ファイルを開く .....	564
		8.6 MusicXML ファイルを開く .....	569
<b>6 ダイナミックパート ™</b> .....	<b>471</b>	8.7 Finale 98-2003 ファイルを開く .....	574
6.1 パート譜での作業 .....	473	8.8 SCORE ファイルを開く .....	579
6.2 パート譜の編集 .....	478	8.9 Acorn Sibelius ファイルを開く .....	583
6.3 複数のパートの外観を決める .....	483	8.10 旧バージョンからファイルを開く .....	586
6.4 パート譜の作成 .....	487	8.11 グラフィックのエクスポート .....	588
		8.12 MIDI ファイルのエクスポート .....	595
<b>7 レイアウトと記譜</b> .....	<b>491</b>	8.13 オーディオファイルのエクスポート ..	597
7.1 レイアウトとフォーマット .....	493	8.14 Scorch ウェブページのエクスポート ..	599
7.2 楽譜浄書 .....	497	8.15 旧バージョンへのエクスポート .....	604
7.3 自動レイアウト .....	502	8.16 ASCII タブファイル .....	606
7.4 ブレーク .....	505		
7.5 ドキュメントセットアップ .....	510	<b>1 用語集</b> .....	<b>609</b>
7.6 添付 .....	514		
7.7 ハウススタイル ™ .....	517	<b>1 索引</b> .....	<b>621</b>
7.8 音符間隔 .....	521	1.2 使用許諾契約 .....	644

# リファレンス（本書）について

『リファレンス』は、Sibelius のすべての機能についての包括的なガイドです。Sibelius の基本的な機能について知りたい場合や、Sibelius にまず慣れることを目標にしたい場合は、『ハンドブック』をご覧ください。Sibelius の旧バージョンからアップグレードした方は、『アップグレードガイド』の小冊子をご覧ください。

『リファレンス』はオンスクリーンマニュアルとして同梱されているほか、冊子としても別途購入できます。ご購入に関する詳細は、[www.sibelius.jp](http://www.sibelius.jp)にてご確認ください。オンスクリーンマニュアルと冊子の内容は同一です。

## 章と項目

リファレンスは 7 つの章から構成され、それぞれの章はさらにいくつかの項目から構成されています。章と項目のリストは「目次」に掲載されていますが、キーワードで特定されるような情報を効率的に探すには「索引」が便利です。また、「用語集」では音楽用語やコンピュータ用語を説明していますので、ご利用ください。

## オンスクリーンリファレンス

ご覧いただくには、ツールバーにある右図のボタンをクリックするか、**[ヘルプ] ▶ [Sibelius リファレンス]**（ショートカットは **F1** または **⌘?**）を選択してください。



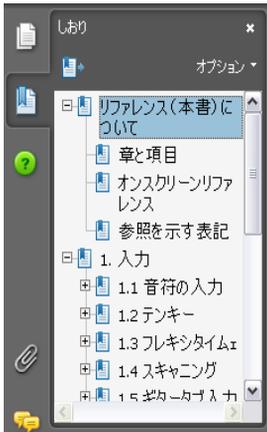
PDF ファイルの表示に使用しているアプリケーションが開き（Windows では通常 Adobe Reader が、Mac ではプレビューが使用されます）、オンスクリーンリファレンスが表示されます。オンスクリーンリファレンスを参照するには、しおり、および Adobe Reader およびプレビューに組み込まれている **[編集] ▶ [検索]** 機能を使用します。

しおりは閲覧中の文書の横に開いておける目次のようなもので、リファレンスの任意の章、トピック、サブ見出しに移動することができます。しおりを表示するには、次のようにします。

- Adobe Reader の **[表示] ▶ [ナビゲーションパネル] ▶ [しおり]** を選択すると、以下のようなパネルが画面の左側に表示されます。

## リファレンス

- Mac で Preview を使用する場合は、**[表示] ▶ [パネル]** を選択します。以下のようなパネルがウィンドウの右側に表示されます。



オンスクリーンリファレンス内を検索するには、**[編集] ▶ [検索]** 機能を使用するか、次の方法を使用します。

- Adobe Reader では、以下の左側の図に示すように、ツールバーの **[検索]** ボックスに検索したい語を入力し、**[次を検索]** **[前を検索]** ボタンを使用して前後に移動します。
- Mac で Preview を使用する場合は、以下の右側の図に示すように、パネルの検索ボックスに検索語を入力し、結果のリストをクリックして前後に移動します。



## 参照を示す表記

2.5 連桁は、『リファレンス』の第 2 章にある「**連桁の項をご覧ください**」ということを示しています。

新規スコアの作成は、**[ヘルプ] ▶ [チュートリアルビデオ]** を選び、チュートリアルビデオの「**新規スコアの作成**」をご覧くださいということを示しています。

他の表記や用語について詳しくは、別冊の『ハンドブック』をご覧ください。

# 1. 入力



# 1.1 音符の入力

☐ 1.3 フレキシタイム™、1.5 ギタータブ入力、2.1 臨時記号、2.2 アーティキュレーション、2.5 連桁、2.12 装飾音符、2.20 符頭、2.24 符尾と加線、2.28 トレモロ、2.29 3 連符とその他の連音符、2.30 声部、7.8 音符間隔

■ 「音符の入力」と「Sibelius の紹介」を参照。

音符、和音および休符を作成し編集する方法が 5 つあります。

- マウス入力（以下を参照）
- アルファベット入力とステップ入力（以下を参照）
- フレキシタイム入力（☐ 1.3 フレキシタイム™）
- 他の音楽プログラム（MIDI ファイル、Finale ファイル、SCORE ファイルなど）のファイルを入力（☐ 8.5 MIDI ファイルを開く、8.6 MusicXML ファイルを開く、8.7 Finale 98-2003 ファイルを開く、8.8 SCORE ファイルを開く、8.9 Acorn Sibelius ファイルを開く、8.16 ASCII タブファイル）
- 印刷楽譜をスキャン（☐ 1.4 スキャニング）。

これらの方法のほとんどは『ハンドブック』で紹介されています。ここではマウス入力、ステップ入力およびアルファベット入力について詳しく説明します。

## アルファベット入力とステップ入力

アルファベット入力（コンピュータキーボードを使用）とステップ入力（MIDI キーボードを使用）は Sibelius で楽譜を作成するためのおそらく最も効率のよい方法です。拍子記号、調号、テキストなどの他のオブジェクトも同時に作成できるからです。

アルファベット入力またはステップ入力を開始するには、次の手順に従います。

- 休符（または、音符の入力を開始する位置にある任意のテキストオブジェクトやラインなど）を選択します。
- [音符] ▶ [音符の入力]（ショートカットは **N**）を選択します。カーソル（入力している声部により色の異なる縦の線）が表示されます。
- テンキーウィンドウから音価を選択します（すでにその音価が選択されていない場合）。
- テンキーウィンドウの以下のような他の記号類を任意に選択します。
  - 臨時記号は第 1/ 第 5 レイアウトから（ステップ入力には必要ありません）
  - アーティキュレーションは第 1/ 第 4 レイアウトから
  - タイと付点は第 1/ 第 2 レイアウトから（複付点は第 2 レイアウトから）
  - 修飾音符とキュー音符は第 2 レイアウトから
  - トレモロと連桁は第 3 レイアウトから
- テンキーウィンドウの第 1/ 第 5 レイアウトの臨時記号を除き、再び選択するまでこれらのボタンはすべて押された状態を保ち、連続して同じ設定の音符が入力されます。そのため、同じアーティキュレーションの音符を連続して入力できます。
- 複数のレイアウトのボタンを同時に選択でき、それらは入力している音符や和音に適用されます（+ キーを使用して異なるテンキーレイアウトを循環します。Windows では **F8** キー、Mac では - キーで第 1 レイアウトに戻ります）。

## 1. 入力

- 以下のキー操作で音符を入力します。
  - **A ~ G**を入力、または、**R**（直前の音符 / 和音を繰り返し、テンキーで変更を加える）を入力
  - MIDI キーボードで音符 / 和音を弾く
- 選択した音価の休符を入力するには、**F8** テンキーレイアウトで **0** を押します（同じ音価の休符をさらに入力する場合は、引き続き **0** を押します）。
- 小節休符を入力するには、**F9** テンキーレイアウトで **0** を押します
- 最初の手順に戻り、次の音符 / 和音を入力します。

次の音符を入力する前に、入力したばかりの音符に変更を加えられます。

- 間違えた場合は、入力後に音高を **↑** または **↓** で調整できます。**Ctrl** または **⌘** を押すと、音高がオクターブ移動します。
- アルファベット入力で複数の符頭を持つ和音を作成するには、まず和音の 1 音を入力し、それから以下の操作のいずれかで符頭を追加します。
  - **Shift** を押したまま、上方に追加したい音高の文字名を入力します。たとえば、**G#** を追加する場合は、まずテンキーウィンドウの第 1 レイアウトで **8** を押してシャープを選択し、それから **Shift + G** キーで符頭を追加します。
  - 現在の音符の上方に音程で音符を追加するには、数字の **1 ~ 9**（テンキーではなく、メインキーボード）を押します。たとえば、6 度上の音符を入力するには **6** を押します。現在の音符の下方に音程で音符を追加するには、数字の **Shift + 1 ~ 9** を押します。たとえば、現在の音符の 4 度下の音符を入力するには、**Shift + 4** を押します（通常、この操作はオクターブを追加するなど、選択したパッセージにも有効です）。
  - **[音符] ▶ [音高の追加]** または **[音符] ▶ [音程の追加]** サブメニューのオプションを任意に選択します（ただし、上記のショートカットキーのほうが簡単です）。
- タイを付けるには、音符の入力後にテンキーの **Enter** キーを押します。
- 連音符を作成するには、連音符の最初の音符の入力後、**Ctrl + 2 ~ 9** または **⌘2 ~ 9**（または **[作成] ▶ [連音符]**）を使用します。
- MIDI キーボードで入力したような場合に音符を異名同音で書き換えるには、音符の入力後、**[音符] ▶ [臨時記号の異名同音]**（ショートカットはメインキーボードの **Return**）を選択します。

## 便利なキー

音符を入力する際に以下のような便利なキー操作を使用できます。

- 間違えた場合は、**Delete** または **Backspace** キーを押すと、その音符が削除され、その前の音符が選択されます。

（音符を削除したあとの状態は、楽譜の前後により異なります。音符を削除すると、同じ音価の休符に変換されます。休符または小節休符を削除すると、それは変更されずにカーソルが通過します。連音符のすべての音符を削除すると、連音符の括弧 / 数字が選択され、それを削除すると、連音符全体の音価の休符に変換されます）。
- また、**←/→** を使用して音符と休符の間を移動できます。
- 選択した音符の声部を、**Alt + 1/2/3/4** または **~1/2/3/4** を使用して、他の声部へ変換できます。たとえば、声部 1 の和音の 1 音を選択して、たとえば、**Alt + 2** または **~2** を押すと、その音符は声部 2 に移動し、声部 2 にすでに音符がある場合は、その音と結合します。
- 音符の入力中に拍子記号を追加するには、**T** キーを押し、表示されたダイアログから任意に選択して、**Return** キーを押すか **[OK]** をクリックします。拍子記号が次の小節の先頭に作成されます。

- 調を変更するには、**K** キーを押し、表示されたダイアログから任意に選択して、**Return** キーを押すか **[OK]** をクリックします。調号がスコアの現在の音符の直後に作成されます。
- テキストを追加するには、通常のショートカット（たとえば、発想記号の場合は、**Ctrl + E** または **⌘E**）を使用して、テキストを任意に入力します。それから **Esc** キーを押すと入力中の音符に戻ります。テキストは、テキストを作成する前に選択した音符と同じ水平位置で、譜表の上か下の標準設定の位置に作成されます。
- 音符の入力中に、**[作成]** メニューから他のオブジェクトも任意に追加できます。たとえば、シンボルとコードダイアグラムは、選択した音符と同じ水平位置で、譜表の上か下の標準設定の位置に作成されます。  
ライン（特にスラーやヘアピン）の場合は、ラインの終わりの位置にくる音符がまだ入力されていないので、音符の入力を一時的に中断せず、続けて入力したほうがよいでしょう。そのため、普通はフレーズや複数の音符の入力後、戻ってラインを追加します。
- Esc** キーに音符の入力を停止します（カーソルが消えます）。

## マウス入力

マウス入力は基本的にはステップ入力とアルファベット入力と同じですが、入力を開始する前に、何も選択されていない状態にします。（**Esc** キーを押すと選択解除されます）。

- [音符]** ▶ **[音符の入力]**（ショートカットは **N**）を選択します。マウスポインタの色が変わります（通常は声部 1 の濃い青色になります）。
- テンキーウィンドウの第 1 レイアウトから音価を選択します。臨時記号、アーティキュレーションなども他のテンキーレイアウト（上記を参照）から選択できます。休符を入力するには、第 1 レイアウトから休符ボタンを選択します。
- スコアにポインタを移動すると、グレーのシャドー音符が表示され、クリックで作成される音符の位置がわかります。譜表内でポインタを上下に移動すると、必要に応じて加線が表示されます。小節内を横に移動すると小節の異なる拍に合わせてシャドー音符の音価が変わります（この動作の設定については、以下の**音符の入力オプション**を参照）。通常、シャドー音符は作成する音符の符頭で示されます。
- 音符を入力するには、作成する位置をクリックします。
- スコア内で作成した音符の右側にカーソル（縦の線）が表示されます。任意に、ステップ入力かアルファベット入力で音符の作成を開始できますが、マウスで音をさらに追加する場合は、スコア内の作成する位置を引き続きクリックします。必要に応じて、テンキーで音価や音符の他のプロパティを変更します。和音を積み重ねるには、作成した音符の上か下の任意の位置をクリックします。そのあと、それ以外の位置に音符を作成した場合は、先に入力した音符に戻ってその上下をクリックして和音を作成しても、すであった音符は削除され、そこに新しい音符が作成されます。
- 小節の先頭に長い音符を入力し、その後その小節内で、先に入力した長い音符の途中に音符を追加すると、標準設定では最初の音符が休符に置き換えられます。しかし、その代わりに声部 2 に新しい音符を作成するように設定できます。その場合は、**[ファイル]** ▶ **[環境設定]**（Mac では **[Sibelius]** メニュー内）の **[マウス]** ページにある **[リズムが衝突する場合に声部 2 を使用]** をオンにしてください。
- 休符を入力するには、テンキーウィンドウの第 1 レイアウトの休符ボタンをクリックし（または **0** を押し）、スコアをクリックします。
- マウス入力では厳密に左から右へ入力する必要はありません。スコアを自由に移動して任意の位置で音符を入力できます。

## 1. 入力

### 音高の再入力

一連の音符、コードのリズムを再入力せずに、これらの音高だけを変更できると非常に便利です。同じリズムで音高だけが違う複数の楽器へ入力する場合、この機能を利用します。パッセージを他の楽器にコピーし、音高のみを再入力できます。個々の音符の音高は、マウスまたは↑/↓キー、または **A** ~ **G** キーを使用して変更できます。また、パッセージ全体を再入力する場合は、MIDI キーボードで音符を弾いて変更できます。

- マウスを使用するか矢印キーでその音符に移動し、音高を再入力したい音符を選択します。
- **[音符]** ▶ **[音高の再入力]** (ショートカットは **Ctrl + Shift + I** または **⇧⌘I**) を選択します。
- 通常の直線ではなく、点線のカーソルが表示されます。そのため、リズムではなく、音高のみが書き換えられることがわかります。
- **A** ~ **G** キーを入力するか、MIDI キーボードで新しい音符 (または和音) を弾きます。
- 最初の音符の音高が変更されると次の音符が選択され (休符と装飾音符はスキップされます)、ただちに音高を変更できます。
- 音高の変更後に異名同音で書き換える必要がある場合は、**[音符]** ▶ **[臨時記号の異名同音]** (ショートカットはメインキーボードの **Return**) を選択します。
- コンピュータのキーボードを使用して音高を再入力する場合は、音符の入力や個々の音符の編集の場合とは異なり、音符の入力前ではなく後に臨時やアーティキュレーションを入力する必要があります。
- 特定の音符を変更したくない場合は、テンキーの **0** を押して次の音符に移ります。
- 既存の音符を休符に変換するには、**→** を押してその音符の音高を変更せずに選択し、テンキーウィンドウの第1レイアウト (ショートカットは **F8**) で **0** を押します。
- 既存の休符を音符に変換するには、**←/→** を使用して休符に移動し、任意の音高を入力します。
- 終了したら、**[音符]** ▶ **[音高の再入力]** を再び選択し、**Esc** キーを押して楽譜の編集に戻るか、**N** キーを押してさらに音符を入力します。

音高を再入力する際に、音符の入力と同じやり方で既存の音符から和音を作成できます。音符を選択し、**Shift + A** ~ **G** キーを押すか、メインキーボードの **1** ~ **9** または **Shift + 1** ~ **9** を押します (上記のアルファベット入力とステップ入力を参照)。

### 音価、臨時記号、アーティキュレーションなどの編集

- 音符、和音、休符のいずれかを選択します (マウスを使用するか矢印キーでその音符に移動します)。
- 音価を変更するには、テンキーウィンドウの第1または第2レイアウトで新しい音価を選択します。  
新しい音価が既存の音符の音価よりも長い場合は、後続する音符は適切な休符と置き換えられます。新しい音価が既存の音符の音価よりも短い場合は、元と同じ音価を埋めるために休符が作成されます。
- 臨時記号やアーティキュレーションなどの音符の他のプロパティを変更するために適切なテンキーボタンを選択すると、瞬時に音符が編集されます (たとえば、シャープを作成する場合は、**#** をクリックするか **8** を押します)。

**[音符]** ▶ **[臨時記号の異名同音]** (ショートカットはメインキーボードの **Enter/Return**) を使用して、臨時記号を異名同音で書き換えることができます。この操作は、普通はステップ入力やフレキシタム入力または MIDI ファイルのインポート後の編集時に通常必要となります。

## 音符の入力オプション

[ファイル] ▶ [環境設定] ダイアログ (Mac では [Sibelius] メニュー内) の [音符の入力] ページには次のような様々な入力オプションがあります。



- **[コードのステップ入力]**：この設定はステップ入力、特に MIDI ギター入力用です。個々の音符ではなく和音として弾いた音符を変換するためにストラミング (ストローク) の速さを決めます。標準設定ではスライダは **[高い]** 設定から離れており、MIDI キーボード経由の入力に適しています (和音は極端にばらつきません)。しかし、MIDI ギターを使用する場合は、スライダを **[低い]** ほうに移動し、演奏スタイルに適するポジションを探してください。
- **[移調譜表]**：移調音高で書かれた楽譜を MIDI で入力する際に、このオプションを **[記譜音を入力]** に設定すると、演奏時に移調する必要がありません。標準設定は **[実音を入力]** です (106 ページの「移調楽器」を参照)。
- **[パーカッション譜表]**：MIDI キーボードで、鍵盤で実際に設定されているキーを弾くか、選択した譜表の楽器で定義されている音高を使用して、ドラム譜表に音符を入力できます (2.21 パーカッションを参照)。
- **[編集]** には、**[編集中に音符を再生]** (音符の入力 / 選択 / 編集中にその音を再生します) および **[単一の小節を選択後に元のアイテムを復元]** の 2 つのオプションがあります。**[単一の小節を選択後に元のアイテムを復元]** をオフにすると、選択が 1 小節よりも長い場合は、その最後で元の拍子記号、調号、音部記号のみが復元されます。
- ギタータブの運指オプションについて詳しくは、1.5 **ギタータブ入力** を参照してください。
- **[間違った音符を除外]**：このオプションでは、MIDI キーボードや MIDI ギターで入力する際に、きわめて短い音符、極度に高い、または低い音符、音量の小さい音符などを記譜しないようにできます。
  - **[次の範囲]**：このオプションは標準設定ではオフになっています。キーボードなどの MIDI 入力機器には適さない場合があるからです。しかし、MIDI ギターを使用して入力する場合は、このオプションをオンにして、実際に記譜する音符の範囲の最低音と最高音を調節するとよいでしょう。この音域外の音符は無視されます。
  - **[ベロシティが次の値より大きい音符]**：非常に小さな音量の音が意図せず記譜されてしまうのを避けるため、音のベロシティ最小値を指定します。MIDI ギターをできるかぎり小さな音で演

## 1.入力

奏してみてください。各音の音量が指定値を超えると、ダイアログ内の黒いインジケーターが点灯します。一番静かに演奏する音が記譜されるようにこの値を設定します。

- [次の値よりも長い音符]：非常に短い音が意図せず記譜されてしまうのを避けるため、音符の最小の長さを指定します。256 ティックは4分音符1つに相当します。標準設定の値の10 ティックは64分音符よりもやや短い音価です。これほど短い音価の音符を必要としない場合は、10 ティックよりも大きな値を指定します。

### 音符の非表示

たとえば、音符に書き表した装飾記号など、再生しない音符を非表示にすることができます。その場合は、非表示にする音符を選択し、[編集] ▶ [表示 / 非表示] ▶ [非表示] (ショートカットは **Ctrl + Shift + H** または **⇧⌘H**) を選択します。音符に関連する臨時記号、アーティキュレーション、符尾、連桁なども自動的に非表示になります。音符の非表示について詳しくは、 5.6 オブジェクトの非表示を参照してください。

### 休符に変換

音符、和音、パッセージを休符に変換するには、**Delete** キーを押すか、テンキーウィンドウの第1レイアウトの休符ボタン (ショートカットは **0**) を押します。

**Delete** キーと **0** キーには小さな違いがあります。パッセージを休符に変換する際に、**Delete** キーは休符を整理してより大きな音価の休符や小節休符に変換しますが、テンキーの **0** を押すと、個々の音価を保ちます (そのため、やや不便です)。小節休符について詳しくは、 2.4 小節と小節休符を参照してください。

細かい休符が含まれる小節ができた場合は、その小節がパッセージを選択し (水色の枠で囲み)、**Delete** キーを押すと小節休符に変換されます。

### 休符の移動

音符と同じく、休符をマウスや矢印キーで移動できます。

単旋律の楽譜の場合は、Sibelius の設定はきわめて標準的であり、休符の縦の位置を調整する必要はありません。しかし、多声部の場合は、声部間に空白ができるので、縦の位置を調整する必要があります。多声部の場合は自動的に休符の位置が上下に移動されますが、手動で任意に調整してください。

### 非表示の休符

休符を選択して **Delete** キーを押すと、非表示になります。非表示になった休符分の間隔は保たれます。大譜表の他の譜表には休符があるものとして揃えられます。[表示] ▶ [非表示オブジェクト] をオンにすると (ショートカットは **Ctrl + Alt + H** または **⇧⌘H**)、休符は画面にグレーで表示されます。

非表示の休符を選択し、**Delete** キーを再び押して、休符を完全に削除できます。しかし、一般的にはこの方法はおすすめではありません。

小節の長さが不自然に見え、勘違いしやすいため、特別理由がない限り休符を非表示にしません。しかし、休符を非表示にする理由が2つあります。

- 声部を小節の途中で非表示にする、または途中から表示する場合。たとえば、声部2で表示する必要のない休符を非表示にすると、楽譜は単声として扱われ、符尾が適宜上向きまたは下向きになります ( 2.30 声部を参照)。
- 音符では指示できない効果を表すシンボルやラインと置き換える場合。たとえば、現代音楽のスコアで、必要な長さの休符を非表示にし、波線をその代わりに置いて、テープ録音したサウンド効果などを記譜できます。

## 1.2 テンキー

☞ 1.1 音符の入力、2.30 声部、5.14 プロパティ

テンキーは、コンピュータの数値テンキーのイメージを画面に表示させたツールで、選択された音符や和音、休符、またはアルファベット入力やステップタイム入力を使用して作成する音符を表示したり編集したりするために使用します。

テンキーを非表示または表示するには、[ウィンドウ] ▶ [テンキー] (ショートカットは **Ctrl + Alt + K** または **⌘ + K**) を選択します。

### テンキーレイアウト

テンキーには5つのレイアウトがあります (以下をご覧ください)。レイアウトを切り替えるには次のようにします。

- テンキーの上部にあるタブをクリックします。
- または、テンキー上で次のテンキーレイアウトボタン (  ) をクリックするとレイアウトが順番に切り替わっていきます (ショートカットは **+**)。そして、第1レイアウトに戻すために最初のテンキーレイアウトボタン (  ) をクリックします (ショートカットは、**F8**、また Windows では **Shift ++**、Mac では **-**)。
- **F8 ~ F12** キーを押すと、5つのレイアウトを表示します。

第1レイアウトで操作することが一番多いはずですが、この第1レイアウトには、よく使用する音価や臨時記号が含まれていますが、参考までに5つのレイアウトを示しておきましょう。



- 最初の2つのテンキーのレイアウトは、音符の入力や編集に関するものです。タイ (スラーではなく) は **F8** レイアウトの **Enter** キーを使って作成されます。キュー音符は **F9** レイアウトの **Enter** キーを使って作成されます。\*キー (Mac では **!**) 上の点はスタッカートで「**.**」キーが付点のリズムということに注意してください。
- 非常に短い音符や非常に長い音符の音価や、二重、三重の複付点音符などは **F9** レイアウトで作成されます (☞ 1.1 音符の入力)。
- 第3レイアウト (ショートカットは **F10**) は、連桁 (「☞ 2.5 連桁」) の編集やトレモロとバズロール (☞ 2.28 トレモロ) の作成に関するものです。
- 第4レイアウト (ショートカットは **F11**) は、アーティキュレーションを追加するものです。レイアウトの上部に3つの空白があることに注目してください。ここには独自の符尾につけるアーティキュレーションを割り当てることができます (☞ 2.2 アーティキュレーション)。

## 1. 入力

- 第 5 レイアウト（ショートカットは **F12**）は、さまざまな種類の臨時記号を追加するものです（ 2.1 臨時記号）。
- **0** キーは、音符ではない休符のアーティキュレーション、または臨時記号を削除するのが正しい使い方です。

### 音符の属性の表示と編集

音符を選択すると、テンキーは選択した音符の属性を表示します。たとえば、スコア内の 4 分音符を選択すると、第 1 レイアウトの 4 分音符ボタンが点灯し、付点 4 分休符を選択すると、4 分音符、休符、付点のボタンが点灯します。

選択されたオブジェクトに対し、特定のテンキーに割り当てられた属性のオン / オフを切り替えるには次のどちらかの操作を行います。

- アイコンをマウスでクリックします。
- 数値テンキーで対応するキーを押します。

第 1 レイアウトが表示されているときに、選択されている音符を 2 分音符に変更する場合、テンキーで **5** キーを入力します。タイを加えるには、テンキーの **Enter** キーを押します。同様に、タイを削除するには、タイの始まりの音符を選択して、**Enter** キーを押します。この方法で、いずれのレイアウトでも、属性を追加したり削除したりすることができます。2 分音符にフェルマータを追加したい場合、**F11** キーを押し（第 4 レイアウトに変更）、テンキーの **1** キーを押してフェルマータを追加します。

現在選択されているテンキーのレイアウトの中に、音符の持つ属性がない場合は、その音符の属性が存在する適切なレイアウトのタブが青色に点灯して、その属性のある場所を示します。たとえば、第 1 レイアウトが表示されているときに、1/4 フラットとフェルマータを持つ 4 分音符を選択すると、第 4 レイアウトと第 5 レイアウトのタブが点灯します。

### 声部

テンキーの下に一列に並んだボタンを使うと、音符や譜表に付けるテキスト / ラインの声部を設定できます（ 2.30 声部）。

### テンキーの追加ショートカット機能

コンピュータ画面のテンキーと、キーボードの数字テンキーでは、明らかに違いますが、追加ショートカットとして、キーボードの数字テンキーに特定の項目を割り当てることができます。たとえば、第 4 テンキーにフェルマータ（一時休止）を特定のショートカットとして割り当てるとします。そうすれば **F11** キー（適切なレイアウトに切替える）を押してから、数字テンキーの **1** キー（フェルマータを追加する）を押す代わりに、テンキーの配列にも関係せず、単一のショートカットを押すだけで同様の操作が行えます。詳しくは以下をご覧ください。

- **[ファイル] > [環境設定]**（Mac では **[Sibelius]** メニュー）を、**メニューまたはショートカット** ページで設定します。
- ユーザーカスタマイズ機能として、新規のショートカットセットを作成することができます。**メニューまたはカテゴリリスト**から **[テンキー]**（**F11** アーティキュレーション）を選択してください。
- **機能表**の中の **[フェルマータ]（一時停止）**を選択し、**[追加]**をクリックしてキーボードショートカットを追加します。

追加ショートカットのカスタマイズについて詳しくは、 5.9 **メニューとショートカット**を参照してください。

## ノートパソコンで数値テンキー機能を使用する

ほとんどのノートパソコンには、独立した数値テンキーが装備されていません。**Fn**（ファンクション）キーを押し続けているときに他のキーがテンキーの役割を果たします。また、この機能の代わりに、Sibelius ではショートカットによる操作も用意されています。お使いのプラットフォームによって、以下のように操作が異なります。

**Windows：ノートパソコンに標準搭載されている機能を使います。**テンキーの数字を使用する代わりに、テンキーと同じ数字に対応するメインキーボード上の数字キーを使うことができます。この機能を使用している場合、**Shift + 1 ~ Shift + 9** キーの操作で1度上から9度上へ音程の入力が行えます（☞ 5.9 メニューとショートカット）。



**Mac： $\backslash$  を押した状態では、左に示すダイアグラムの配置で、一致するテンキーのキー操作が行えます。**必ずしもすべてのテンキーボタンの代替ショートカットがあるとは限りません。**Fn** キーを使う、あるいはマウスで画面上のテンキーをクリックする必要があります。

## Mac OS X でテンキーを使用する

標準設定では、Mac OS X では、**F9、F10、F11** キーに「Exposé というウィンドウを切り替える機能が、さらに **F12** キーに「Dashboard」というアプリケーションへのアクセス機能が割り当てられています。したがって、Sibelius でこれらのキーによるショートカットを使って、異なるレイアウトへの切り替えを行う場合、予期せぬ結果が生じることがあります。

[システム環境設定] にある [Dashboard と Exposé] パネルを使用すると、Exposé と Dashboard のショートカットを他のファンクションキー (**F2、F3、F4、F5** など) に再割り当てすることができます。

# 1.3 フレキシタイム™

## 1.1 音符の入力

### ■ 音符の入力

フレキシタイムは、Sibelius 独自のインテリジェントなリアルタイム MIDI 入力システムです。

### リアルタイム入力

他のプログラムでのリアルタイム入力は、MIDI キーボードで演奏される音高とリズムの両方を認識するようになっており、それらを整った楽譜に変換します。

ここで大きな問題となるのはリズムです。人間は無意識にルバート（速度の変化）してしまうので、記譜された通りのリズムで正確に演奏することはありません。よってリアルタイム入力では、入力した音符が余分な 64 分音符につながってしまったり、思い通りの表記にならなかったりする可能性が高くなります。

このような問題はクオンタイズによって通常改善されます。つまり、すべての音符の位置を最も近い 16 分音符の位置、またはその他の指定した単位に修正するようプログラムに指示します。ここで問題になるのは、この方法では比較的単純な音楽でのみうまくいくという点です。また、演奏を速くしたり遅くしたりすると、コンピュータはリズムを把握できなくなり、不要な音符が生成されてしまいます。

一方、Sibelius のフレキシタイムでは、演奏の揺れを検出し、それに従って修正を行います。クオンタイズは自動的に行われるため、クオンタイズの単位を指定する必要はありません。また優れたアルゴリズムが採用されており、状況によってクオンタイズ方法が自動的に変更されます。たとえば、短い音符を演奏したとき、Sibelius では長い音符を演奏したときよりも短い単位でクオンタイズを行います。

さらに便利なのは、ライブプレイバック機能により、Sibelius は印刷される楽譜と録音された演奏のニュアンスを識別します。つまり、フレキシタイムで入力した音楽の再生では、演奏された各音符の長さや強弱の小さな変化まで正しく再現でき、しかも見やすくきれいな楽譜を作成できるのです。

### フレキシタイムで録音する

- 音符を入力した後に拍子記号を変更することはできませんが、最初から正しい拍子記号を挿入して、メトロノームのクリック音が正しい拍子になるようにします。
- 録音を開始する場所の小節、音符、または休符をクリック、または、次の操作を行います。
  - 2つの隣り合った譜表に録音する場合（たとえばピアノなど）は、1つの譜表をクリックして選び、続けてもう1つの譜表を **Shift** + クリックすることにより、両方の譜表を選択します。
  - スコアの最初から1つの楽器に録音する場合、どこから録音するか明らかなので、最初にどこかを選択する必要はありません。
- 再生ウィンドウの赤い録音ボタンをクリックするか、**[音符] ▶ [フレキシタイム入力]** を選択します（ショートカットは **Ctrl + Shift + F** または **⇧F**）。
- Sibelius が演奏のガイドとしてメトロノームのクリック音を鳴らし始めます。標準設定では、1小節分のクリック音が鳴った後に、実際の録音が始まります。
- テンポスライダをドラッグすることで、録音の速度を調整できます。ツールバーのテンポの表示値は、スライダのドラッグに合わせて変化します。（録音速度を遅くしたい場合は、録音を開始し



てからテンポスライダを任意のポイントへと調整し、**スペースキー**を押して録音を止め、そして新たに録音を開始します。Sibelius は設定されたテンポを記憶します。）

- クリック音に従って（おおよそのタイミングで）キーボードを演奏します。演奏するに従い、画面に音符が表示されていきます。

設定したテンポから大幅に外れない程度に、演奏を速くしたり遅くしたりすると、それに合わせてメトロノームも速くなったり遅くなったりします。

- 録音が終わったら、**スペースキー**を押して停止します。

フレキシタイムを使用してさらに別の譜表に音符を録音する場合、新たに録音を開始するとすでに録音済みの音符が再生されます（オーバータブ）。

同じ譜表に別のメロディを追加するには、別の声部へ録音します。以下の声部をご覧ください。

## クリック音の設定

フレキシタイムの録音中に聞こえるメトロノームのクリック音の設定は、**[ウィンドウ] ▶ [ミキサー]** ウィンドウ（ショートカットは **Ctrl + Alt + M** または **M**）、または **[音符] ▶ [フレキシタイムオプション]** ダイアログ（ショートカットは **Ctrl + Shift + O** または **⇧O**）にある **[クリック音]** ボタンで指定します。

標準設定では、小節の最初の拍は高いウッドブロック音で示され、その後の拍は低いウッドブロック音で示されます。6/8 などの複雑な拍子記号では、拍がさらに 8 分音符に分割されます。7/8 などの複雑な拍子記号における標準設定の動作では、それぞれの拍子グループの始まりが強調されます。

これらの設定の詳細については、 4.3 ミキサーを参照してください。

## ヒント

- Sibelius のカウントする拍子を聞いて、それに合わせて録音を開始しましょう。開始するのが早すぎたり、カウントダウンとは違うテンポで始めたりすると、Sibelius は演奏を認識できません。
- 2 つの譜表に音符を同時に録音するのが難しい場合は、別々に録音してみてください。
- レガートに（スムーズに）演奏します。
- 演奏にスタッカートがある場合は **[音符] ▶ [フレキシタイムオプション]** にある **[スタッカート]** オプションをオンにします。このオプションをオフにしてスタッカートを演奏すると、休符を伴った短い音価が生成されます。
- 人間の演奏では、和音を演奏するタイミングが完全に一致しないことがよくあります。和音の各音符を演奏するタイミングがまばらになると、Sibelius は縦の波状線を追加するのではなく、演奏した通りにそのまま記譜してしまいます。
- Sibelius はとても速くテンポの変化を認識します。実際、人間が感じるよりも 1 拍分速いくらいです。ただし、テンポを急激に変化させると、Sibelius はそれを認識することができません。このため、録音中に故意にテンポを変化させないようにしてください。

Sibelius の拍（クリック音）と演奏が合わなくなってしまった場合は、演奏を止めて、合わなくなった時点からやり直します。そのまま継続しても Sibelius は再びテンポを修正してくれるかもしれませんが、狂ったリズムをあとで修正するよりも、演奏し直す方が早い場合があります。

- フレキシタイムで生成された記譜が複雑なので簡略化したい場合は、**[ブラグイン] ▶ [記譜の簡略化]** フォルダのブラグイン、特に **[パフォーマンスの再記譜]** を試してみてください（ 5.11 ブラグイン）。

## 1. 入力

### 2つの楽器に入力する

譜表が隣り合った状態であれば、(またその間に大譜表から隠れているだけの譜表もなければ)、異なる楽器 (たとえばフルートとファゴットなど) の 2 つの譜表へ同時に同じフレーズを入力することができます。まず、ピアノの録音と同じように、上部の譜表をクリックし、次に下部の譜表を **Shift** + クリックして両方の譜表を選択し、通常の方法で録音を開始します。

### その他の MIDI データ (メッセージ) の記録

フレキシタイムを使用して録音するとき、Sibelius は音符と共に MIDI コントロールデータも記録します。たとえば、フレキシタイムでの入力中にサステインペダルを使用すると、Sibelius はその MIDI メッセージを記譜し、自動的にこれらをスコア内で非表示にします。記録できるその他の MIDI コントロールデータには、ピッチベンド、モジュレーション、ボリュームなどがあります。

フレキシタイムでの入力中にこれらの MIDI メッセージを記録しないようにするには、[音符] ▶ [フレキシタイムオプション] ダイアログの [記譜] タブの、対応するオプションをオフにします。詳しくはフレキシタイムオプションをご覧ください。

### ライブプレイバック

標準設定で Sibelius は、フレキシタイムを使用して入力した音楽を、ライブプレイバックを使って再生します。これは、録音したニュアンス (各音符の正確な強弱やタイミングなど) を保持します。録音した演奏を細部にわたって編集することもできます。記譜された状態ではなく、録音した音符をそのまま聞くには、[再生] ▶ [ライブプレイバック] (ショートカットは **Shift** + **L**) をオフにします。

詳しくは、 4.7 ライブプレイバックを参照してください。

### フレキシタイムオプション

さまざまなフレキシタイムのオプションを変更するには、[音符] ▶ [フレキシタイムのオプション] を選択します (ショートカットは **Ctrl** + **Shift** + **O** または **⌘** + **⌘**)。



[フレキシタイム] タブには次のようなオプションがあります。

- [テンポの柔軟性] : 演奏するテンポに Sibelius がどのように追従するかを設定します。クリック音に従って演奏する場合には [なし (ルバートなし)] に設定すると、Sibelius は指定したテンポを保持します。テンポの柔軟性を高く設定しておく、演奏のテンポにもっと追従していきます。Sibelius が不自然にテンポを切り替えているのを感じたら、それは演奏のテンポに追従するのが困難になっているということです。テンポの柔軟性を低く設定するか、[なし (ルバートなし)] に設定します。

- **[イントロ n 小節]** : 録音を開始するまでのイントロの小節数を指定します。
- **[最大録音長 n 小節]** : スコア内に録音する小節が残り少ない場合は、この設定に従って録音の開始時に自動的に小節が追加されます。
- **[クリック音]** ボタンは、録音中のメトロノームのクリック音を鳴らすかどうかを、直接ダイアログで指定します (☐ 4.3 ミキサー)。
- **声部オプション** :
  - **[1つの声部に入力]** は、フレキシタイムでの録音時に、単一の声部へ録音することを指定します。
  - **[複数の声部に入力]** は、[1つの声部に入力] と切り替えになっています。このオプションがオンになっていると、Sibelius は声部が2つに分割されたと判断したときに、自動的に別々の声部に音符を入力します。以下の声部をご覧ください。
- **[置き換え]** と **[オーバーダブ]** : すでに録音済みの音符があり、その譜表にパッセージを録音する場合の Sibelius の動作を設定します。**[置き換え]** に設定した場合には、すでに録音されているものが新たに演奏を録音したものに置き換えられます。**[オーバーダブ]** に設定した場合には、新たに録音する音符を残したまま、既存の音符に重ねて録音します。
- **[MIDI タイムスタンプを有効にする]** : お使いのコンピュータが、デュアルプロセッサまたはハイパースレッディングを実装している場合、録音中に記譜のリズムがだんだん不正確になっていく場合があります。このような問題が生じた場合、このオプションをオンにします (Windows のみ)。

**[記譜]** タブには次のオプションがあります。

#### • [音価] オプション

- **[リズムの調整]** を有効にしておくと、演奏の揺れを自動的に調整してくれます。有効のままにしておくことをおすすめします。
- **[最小音価]** : Sibelius が記譜できる最も音価の短い音符を設定します。ただし、これはクオンタイズの単位ではありません。Sibelius のクオンタイズは、状況に従って変化する複雑なアルゴリズムを使用しています。その結果、この値は実際に実行されずに、ガイドの役を果たします。この値を 4 分音符に設定し、16 分音符で演奏した場合、Sibelius は音符を 4 分音符よりも短い値で記譜しなくてはならず、思いもよらない結果になってしまいます。
- **[表記]** : これはスタッカートやテヌートを表記するときに指定します。記譜したい通りにアーティキュレーションなどを正確に演奏できるなら、これらをオンにしてください。フレキシタイムでの録音後のスコアを見て、意図しないスタッカートやテヌートのアーティキュレーションがたくさんある場合は、これらをオフにしてください。または、**[次の値より長いとき]** / **[次の値より短いとき]** でアーティキュレーションが記譜されるしきい値 (記譜される音符の音価のパーセント値を表示) を調整します。
- **[ドラム譜表にある音符間の休符を削除]** : 標準設定ではオンになっています。このオプションは、ドラム譜表にある余分な休符を削除し、音価の短い音符を「結合」します。
- **[キーボード譜表]** : 2つの譜表に入力するとき、音符がどちらの譜表に記譜されるかのスプリットポイント (分割点) を決定します。音符がスプリットポイントの位置またはそれよりも上にある音は上の譜表へ、音符がスプリットポイントの下にある場合には下の譜表へ記譜されます。**[自動]** を選択すると、Sibelius は演奏者の手がキーボードのどこを弾いているのかを常に推測して音符を譜表に割り当てます。または、任意の位置に **[固定]** のスプリットポイントを指定することもできます。Sibelius では中央の C を **C4** と呼んでいます。これは、他の音楽プログラムとは異なる場合があります。)
- **[連音符]** : ここに示されているそれぞれの連音符ごとに、Sibelius による検出の程度を **[なし]** / **[単純]** / **[中程度]** / **[複雑]** のいずれかから指定できます。「単純」な 3 連符とは、3つの長さが等しい音符からなる連音符です。4分音符に 8分音符が続くような連音符の場合は **[中程度]** を指定し、休符または付点リズムのある連音符の場合は **[複雑]** を指定します。

## 1. 入力

### • [MIDI メッセージ] オプション

- [プログラム/バンクメッセージを保持] は、Sibelius の MIDI メッセージテキスト形式を使用して任意のプログラムとバンクチェンジを追加します。これらのメッセージはスコア内では自動的に非表示になります。
- [MIDI コントロールメッセージを保持] は、同様にすべてのコントロールメッセージ（ピッチベンド、サステインペダル、チャンネルのボリュームなど）を追加します。スコア内では自動的に非表示になります。
- [他のメッセージを保持] は、その他の MIDI コントロールメッセージを同様にスコア内に追加します。

フレキシタイムの推奨オプションは、次の標準設定です。[リズムの調整] はオン、[最小音価] は 16 分音符、[テンポの柔軟性] は [低]、[スタカート] と [テヌート] はしきい値がそれぞれ **35%** と **110%** です。連音符は、[3] を [単純] または [中程度] に設定し、[6] も同じように設定します。その他の設定は、7 連音符のようなものを演奏しない限り、通常は [なし] にします。

### 移調ピッチで録音する

移調スコアを書かれている通りに録音する場合は、[ファイル] ▶ [環境設定] (Mac の場合は [Sibelius] メニュー) の [音符の入力] ページで [記譜音を入力] をオンにします。オフにした場合は実音で音符を演奏しているものと見なされます。

### 臨時記号の異名同音

ステップ入力と同様に、Sibelius はどのように黒鍵を表記するか（たとえば F# または G $\flat$  など）を推測します。ただし、メインキーボードの Enter または **return** キーを押すだけで、入力してからでも音符の異名同音を変更できます。また臨時記号プラグインの 1 つ (☐ 5.11 プラグイン) を使うこともできます。

### 声部

録音の際、Sibelius は標準設定で必要に応じて（フーガなどポリフォニックのとき）2 つの声部に自動的に分割します。ほとんどのケースではこれでよいのですが、1 つの譜表または単旋律の楽器を入力する場合には、強制的に 1 つの声部、または指定した声部の楽譜に記譜されるようにします。この設定は、[音符] ▶ [フレキシタイムオプション] ダイアログで変更できます（上記を参照）。

Sibelius はたいてい演奏した音符を異なる声部にどのように振り分けるかを判断しますが、思い通りの表記に近づけるには、あとでパッセージの編集を行う必要があるかもしれません。たとえば、声部 1 の和音の最下位の音符をフィルターにかけ (☐ 5.4 フィルターと検索)、次に **Alt + 2** または **⇧2** キーと入力してこれらを声部 2 キーに入れることができます。詳しくは ☐ 2.30 声部の声部の分割を参照してください。

## 1.4 スキャニング

### はじめに

Neuratron PhotoScore Lite は、Sibelius と併用するために作成された音楽スキャニングプログラムです。テキスト OCR（光学式文字認識）プログラムの音楽版と言ってよいでしょう。

PhotoScore はたくさんの高度な機能を備えた優れたプログラムです。オーケストラやバンドの楽譜など比較的複雑なスコアや、ページ数の多いスコアをスキャンする前に、まず簡単な譜面をスキャンしてみて PhotoScore の基本機能をマスターしてから、「詳細機能」を使用してみるとよいでしょう。

### 画面上のヘルプ

このトピックに加えて、PhotoScore Lite には独自の画面上のヘルプも用意されています。ヘルプにアクセスするには、PhotoScore Lite のメニューから【ヘルプ】▶【Neuratron PhotoScore ヘルプ】を選択します（ショートカットは **F1**）。

### PhotoScore Ultimate

PhotoScore Lite の上位版 PhotoScore Ultimate は、追加の機能や拡張機能が付いており、別売としてお求めいただけます。PhotoScore Ultimate は、より多くの音楽記号（連音符、スラー、装飾音符、譜表をまたぐ連桁、ギタータブ、コードダイアグラム、リピート小節線など）や 12 譜表を超えるスコアを読み取ることができます。

PhotoScore Ultimate について詳しくは、【ヘルプ】▶【PhotoScore Ultimate】を選択するか、あるいはお近くの販売店またはアビッドテクノロジー（株）Sibelius 事業部までお問い合わせください。

### スキャニング

コンピュータにとってテキストのスキャンはなかなか難しいもので、満足できる精度が得られるようになったのもここ数年のことです。音楽のスキャンは、テキストよりも複雑な記号が含まれていることと、2次元の音楽の「文法」が複雑であることなどから、テキストのスキャンよりずっと困難です。

楽譜やテキストをスキャンする難しさは、ページのスキャンにあり、コンピュータはページという概念を理解できません。コンピュータに関する限り、ページのスキャンは単に白黒の無数の点の格子状の集まりに過ぎず、これは楽譜でもテキストでも写真でも同じことです。

このような格子状の点の集合から楽譜やテキストや写真を実際に読み取ったり解釈したりするプロセスは非常に複雑です。人間の脳の大部分は数百万ものニュートロンで組み立てられており、これらがこの「パターン認識」という問題を解くために使用されるわけです。

### PhotoScore Lite のインストールとアンインストール

PhotoScore Lite のインストールおよびアンインストールの方法については、別冊の『ハンドブック』をご覧ください。

### スキャンに適する譜面

PhotoScore Lite は以下の基準を満たすような譜面を読み取るように設計されています。

- 手書きではなく印刷された譜面（たとえばジャズの「フェイクブック」のような「手書き譜」の外観ではなく「印刷譜」の外観を持つ音符が使われている譜面）。

## 1.入力

- ご使用のスキヤナの読み取り範囲に納まるもの(楽譜は一般的に A4/ レターサイズより大きいものはありません。余白が多少はみだしていてもかまいません)。
- 譜表サイズが少なくとも 3mm/0.12 インチであること。
- 1 ページあたり 12 譜表以下で、1 譜表が 2 声部までであること(それ以上の譜表または声部は省略されます)。
- 鮮明度が高いこと。たとえば、譜表ラインは、連続していて途切れや汚れの斑点がないこと。2 分音符や全音符の符頭やフラット記号は、円周が連続していて途切れたり潰れていたり、中が塗りつぶされたりしていないこと。16 分音符以下の音符の連桁は、間隔が明瞭であること。個別のオブジェクト(たとえば符頭とその前の臨時記号など)は、重なったり汚れてつながったりしていないこと。

上記の基準を満たさない楽譜は、スキヤンができて精度がかなり低下します。

コピー機でコピーされた楽譜は、コピー機が高精度のものでない限り、スキヤン原稿としては推奨できません。一般に、コピーすると画像品質がかなり低下するためです。譜面がスキヤナより大きい場合はコピー機で縮小してからスキヤンすることになりますが、この場合、精度の低下は避けられません。

## スキヤナなしで PhotoScore Lite を使用する

スキヤナを使用して自分でスキヤンした楽譜を読み取るほかに、グラフィックファイルとして保存した個別のページを開いたり、PDF ファイルを開くことで、スキヤナを使用せずに楽譜を「読み取る」こともできます。

グラフィックファイルを操作するには、楽譜の各ページがコンピュータに個別のグラフィックファイルとして、Windows では **.bmp** (ビットマップ) 形式、Mac では **TIFF** または **PICT** (ピクトファイル) 形式で保存されている必要があります (PhotoScore Ultimate では、PDF ファイルも開くことができます)。

PhotoScore Lite でも PDF ファイルを読み取ることができます。PDF ファイルの読み取りは、スキヤンする楽譜が Web サイトから取得した PDF 形式であったり、PDF ファイルを作成して PhotoScore Lite で開くことで、別の音楽プログラムからファイルを変換する場合に役立ちます。

別の音楽プログラムからファイルを変換する手段として PDF ファイルを使用することを決定する前に、たとえば MusicXML など、Sibelius が直接読み取ることのできるファイル形式でのエクスポートがそのプログラムで不可能なことを確認してください。PDF ファイルを使用するよりも、このようなファイル形式を使用した方が適しているためです。

Windows で PhotoScore Lite を使用して PDF ファイルを開くには、Ghostscript がインストールされている必要があります。PhotoScore Lite を最初にインストールしたときに Ghostscript をインストールしなかった場合は、[www.ghostscript.com](http://www.ghostscript.com) から無料でダウンロードできます。

## 音楽著作権

他人の音楽を許可なしにスキヤンすると、著作権を侵害することになります。スキヤンによる著作権の侵害は違法であり、Sibelius の使用許諾契約でも禁じられています。

ほとんどの曲は、著作権とその著作権所有者が誰なのかが明示されています。スキヤンしたい音楽の著作権の状態がはっきりしない場合は、その音楽の出版社や作曲家、または編曲者にお問い合わせください。

## 操作の概要

Sibelius 同様、PhotoScore Lite は Windows および Mac で同じように動作します。PhotoScore Lite を起動するには、Sibelius メニューの **[ファイル]** ▶ **[スキャン]** を選択するか、Sibelius のツールバーで **[スキャン]** アイコンをクリックするか、**[スタート]** メニューから実行するか（Windows の場合）、PhotoScore Lite アイコンをダブルクリックします（Mac の場合）。PhotoScore Lite を使用する場合、Sibelius が起動している必要はありません。

## 4つの作業

PhotoScore Lite を使用する際には4つの作業があります。

- ページをスキャンするか、PDF ファイルを開く。ページをスキャンするとき、PhotoScore Lite は元のページの「写真」を撮ります。同様に、PDF ファイルを開くとき、PhotoScore Lite はファイルの「写真」を撮って、次の手順で読み取ることができるようにします。
- ページを読み取る。これは、スキャンしたページを PhotoScore Lite で「読み取り」、音符やその他の記号を認識する作業です。
- スキャン結果を編集する。ここで PhotoScore Lite の間違いを修正します。PhotoScore Lite での編集は、Sibelius で楽譜を編集する作業とほとんど同じです。どのような記号でもほとんど PhotoScore Lite で修正したり入力したりすることが可能ですが、この段階ではリズムの間違いを修正するだけで十分です。他の修正は、スコアを Sibelius に送信してから行うことができます。
- Sibelius に楽譜を送信する。これは、ボタンをクリックして行います。送信が完了すると、Sibelius で楽譜を入力したときのように、この楽譜が Sibelius スコアとして表示されます。

楽譜が表示されれば、それを再生したり、アレンジしたり、移調したり、パート譜を作成したり、印刷したりすることができます。

## クイックスタート

PhotoScore Lite の使い方を詳しく調べる前に、この4つの作業の流れを簡単に説明します。

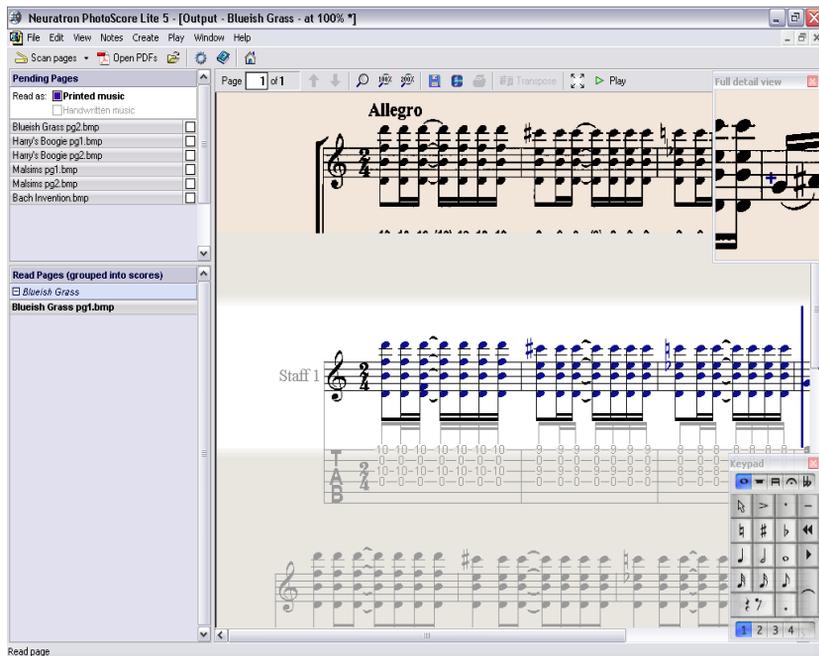
最初の手順では、楽譜をスキャンするか、すでにスキャンしたページを開くか、PDF ファイルを開きます。

- ページをスキャンするには、**[ファイル]** ▶ **[ページを連続してスキャン]** を選択します（ショートカットは **Ctrl + W** または **⌘ + W**）。スキャナのインターフェイスが表示されます。ページをスキャンすると、PhotoScore のスキャン済みページリストに追加されます。
- グラフィックファイルを開くには、**[ファイル]** ▶ **[開く]** を選択します。この画像をスキャンしたときの解像度が何 dpi だったのかを指定するダイアログが表示されたら、適切な値を選択して **[OK]** をクリックします。すると、グラフィックファイルがスキャン済みページリストに追加されます。
- PDF ファイルを開くには、**[ファイル]** ▶ **[PDFを開く]** を選択します。解像度を選択するよう求められます。通常、これは **300 dpi** の標準設定のまま残し、**[OK]** をクリックします。PDF がパスワード保護されている場合は、パスワードを入力するよう求められます。

ページをスキャンするか、PDF またはグラフィックファイルを開くと、各ページが **[PhotoScore Lite]** メインウィンドウの左側にあるページパネルに表示されます。各ページは最初に **[保留ページ]** に表示され、追加したページが PhotoScore Lite によって直ちに読み取られます。各ページの読み取りは、コンピュータの速度によって多少の時間がかかりますが、進行状況を示す緑のバーが **[保留ページ]** リスト内のページ名の後ろに表示されます。読み取りが完了したページは、その下の **[読み取ったページ]** リストに移動します。

## 1.入力

ページの読み取りが完了すると、メイン編集ウィンドウが表示されます。



このウィンドウで、楽譜の読み取りエラーを編集できます。

修正ができれば、[ファイル] ▶ [送信先] ▶ [Sibelius] を選択して (ショートカットは **Ctrl + D** または **⌘D**)、楽譜を Sibelius に送信します。

Sibelius が起動されていない場合は Sibelius が起動し、[PhotoScore ファイルを開く] ダイアログが表示されます。このダイアログで、Sibelius のスコアで使用する楽器に関するさまざまなオプションを選択することができます。ここではオプションについては気にせず [OK] をクリックしてください。しばらくすると Sibelius のスコアが表示され、ご自分で入力したスコアと同じように、編集できる状態になります。

### 1. PDF をスキャンするか開く

スキャンする前に、[ファイル] ▶ [スキャナの設定] を選択し、PhotoScore 独自のスキャンインターフェイスを使用するかどうかを選択します。PhotoScore 独自のスキャンインターフェイスを使用する場合は [PhotoScore] を選択し、スキャナ独自のインターフェイスを使用する場合は [TWAIN] (スキャナの標準設定) を選択し、[OK] をクリックします。標準設定では、スキャナ独自のインターフェイスが使用されます。ユーザーがスキャナのソフトウェアの機能方法を理解していれば、この設定でかまいません。

次に、スキャンするページの譜表のサイズ (高さ) を測り、次の表を使って解像度を選択し、白黒またはグレー階調でスキャンします。カラーは使用しないでください。

譜表サイズ	解像度
6mm/0.25 インチ以上	200dpi
4 ~ 6mm/0.15 ~ 0.25 インチ	300dpi
3 ~ 4mm/0.12 ~ 0.15 インチ	400dpi

スキャンの解像度が低すぎても高すぎても、読み取りの精度と速度は大きく低下します。したがって、譜表がよほど小さくない限り、400dpiでスキャンしないでください。

通常は、白黒でスキャンするかあるいはグレー階調でスキャンするかを選択できます。グレー階調でスキャンすると、より正確な結果が得られます。スキャニングダイアログでこのオプションが使用できない場合は、スキャナのマニュアルをご覧ください。

これでスキャンの準備ができました。次の手順に従って、簡単なキーボード楽譜などをスキャンしてみましょう。

- 楽譜をスキャナにセットします。譜面が印刷されているページを下にして、譜面の上部をスキャナの上部に合わせてセットします。

楽譜の一边を、スキャナのガラス面上部に合わせます。

楽譜をガラス面の側辺に合わせた方がよい場合もあります。PhotoScore Lite は、必要に応じて、ページを自動的に 90 度回転します。ただし通常は、ページの上部をスキャナの左端に合わせることで、ページが上下逆にならないようにしてください。上下逆にスキャンされたとしてもあとで簡単に修正できるので、心配する必要はありません。

グレー階調でスキャンする場合は、ページを完全に直角にセットする必要はありません。ただし、傾きが 8 度以内になるようにしてください。この角度内にセットされていると、PhotoScore Lite は細部を損なうことなく自動的にページを水平 (0.1 度以内) に配置します。白黒スキャンの場合もページの回転は行われますが、精度が低下します。

- [ファイル] ▶ [ページを連続してスキャン] を選択するか、PhotoScore Lite のツールバーにある [ページを連続してスキャン] ボタンをクリックします。
- しばらくすると、スキャナが作動し、スキャンしたページをコンピュータに転送します (スキャナが作動しない場合は、以下の「トラブルの対処」を参照してください)。
- 厚い楽譜からスキャンする場合は、スキャナのカバーを (可能な場合) そっと押さえ、スキャンする間ページがガラス面に密着するようにしてください。
- ダイアログボックスが表示され、このページの名前を入力できるようになります。標準設定では、「譜表 1、ページ 1」となっています。この名前は好きなように変更できます (ただし、間違った結果を招かないように、最後を数字で終えることをおすすめします)。「Piano p1」などがよいでしょう。次に [OK] をクリックします。スキャンする後続のページには、「Piano p2」のように自動的に番号が付けられ、ダイアログボックスは表示されません。
- PhotoScore Lite が画像を水平にし、最適な明るさを選択し、譜表を検知するまで、しばらく待ちます。
- これで次のページをスキャンする準備ができたので、楽譜のページをスキャナに配置し、スキャンを再び開始するためのボタンをクリックし、最初のページと同じように作業を続けます。スキャンインターフェイスが再び表示されない場合は、[ページを連続してスキャン] ボタンを再びクリックします。
- この動作を繰り返して、すべてのページをスキャンします。
- 最初のページのスキャン画像が表示されます。現在見ているページは淡黄色で表示されます。

すべての譜表が青色でハイライトされていることを確認してください。これは、PhotoScore Lite がこれらの譜表を検知したことを示しています。

ページに複数の譜表からなる大譜表がある場合は、各大譜表内の譜表の左端が赤色の太い垂直線 (または垂直に近い線) で結ばれていることも確認してください。

青色になっていない譜表があったり、大譜表内で赤色の線で結ばれていない譜表があったりする場合は、それらの位置を PhotoScore Lite に認知させることができます (以下の「詳細機能」をご覧ください)。

## 1.入力

(このウィンドウ上部にあるその他のボタンについては以下の「詳細機能」で説明します。ここでは無視してください。)

### スキャンのまとめ

数ページスキャンしてみると、手順を簡単に理解できると思います。以下に、手順をまとめます。

- ページをスキャナにセットする。
- スキャナのボタンをクリックするか、[ファイル] ▶ [ページを連続してスキャン] を選択する。
- 解像度と、白黒でスキャンするかグレー階調でスキャンするかを選択する。
- [Scan (スキャン)] をクリックする。
- これが最初のページでない場合は、ページ名を入力します (または標準設定名のままにします)。
- 同様にすべてのページをスキャンする。

### スキャン済みページの一覧

ページをスキャンするごとに、PhotoScore Lite はそれをリストあるいはスキャン済みページの一覧に登録し、あとでこのリストを元に読み取り処理を行う、ということを理解しておいてください。スキャン済みページあるいはこのカタログを改めて保存する必要はありません。それは自動的にハードディスクに保存されます。

すなわち、PhotoScore を使用し始めるときはいつも、PhotoScore は前回のスキャン済みページを覚えているということです (保存しておく必要のなくなったページは削除できます)。

一覧についての詳しくは、後ほど説明します。

### スキャンのヒント

- 読み取りたい楽譜がスキャナのサイズより小さい場合は、余分な部分を避けて楽譜ページ部分だけをスキャンするようにしてください。

ほとんどのスキャナインターフェイスでは、ページの一部を選択してスキャンすることができます。通常は [Preview (プレビュー)] ボタンをクリックするとサムネイル画像が表示されます。この画像はプレビュー用なので解像度は高くありません。必要に応じて、この画像の一部分をマウスでドラッグしてスキャン領域を調整します。

次に [Scan (スキャン)] をクリックして、選択された領域を高解像度でスキャンします。いったんスキャン領域を指定するとそれが記憶されるので、それを変更しない限り [Scan (スキャン)] をクリックするたびにこの指定領域だけがスキャンされることになります。

- スキャンするページ上の楽譜全体がスキャナのガラス面に納まっていることを確認してください。

楽譜の実際の譜面部分が A4/ レター用紙に納まるのであれば、余白を含めた譜面全体が A4/ レターより大きくてもかまいません。

- スキャンするページが A4/ レターより小さい場合は、ガラス面のどこにセットしてもかまいません。ただし、ページの端をガラスの縁に合わせた方が、直角に配置できて便利です。
- 小さな楽譜をスキャンする場合、スキャナのガラス面に見開きで (すなわち 2 ページ一緒に) セットできますが、PhotoScore Lite は一度に 1 ページしか読み取れませんので、これはおすすめできません。それぞれのページを個別にスキャンするようにしてください。
- 操作を簡単にするために、楽譜のすべてのページをスキャンしてから、それらを読み取るようにすることをおすすめします。1 ページをスキャンし、それを読み取り、さらに別のページをスキャ

んするといったことは可能ですが（以下の「詳細機能」をご覧ください）、PhotoScore Lite に習熟するまではこのような方法はおすすめしません。

## 2. 読み取り

上記のように、ページのスキャンは単に白黒の無数の点の格子状の集まりをコンピュータに提示することに過ぎず、これはテキストでも写真でも同じことです。

楽譜の「読み取り」は、スキャンしたページを PhotoScore Lite で読み取り、音符やその他の記号およびそれらの位置を認識する作業です。

### ページパネル



【PhotoScore Lite】ウィンドウの左側には、ここに示すようなページパネルが表示されます。このパネルが表示されていない場合は、[表示] ▶ [ページパネルの切り替え] を選択します。

まだ読み取られていないページは、ページパネルの上半分の【保留ページ】という見出しの下に表示されます。スキャンしたページの名前の上にマウスポインタを配置すると、そのページのサムネイルが表示されることに注目してください。

スキャンしたページを読み取る時は、右側にある小さなチェックボックスをクリックします。これは、マウスポインタを配置したときに【読み取り】と拡張表示されるチェックボックスです。PhotoScore Lite の処理が始まり、ページが読み取られると、ページ名の後ろにある青いバーが緑になります。

ページを誤った順序でスキャンしてしまった場合は、【保留ページ】リスト内のページをクリックして正しい順序になるようにドラッグするだけで、順序を正すことができます。

ただし、ページをスキャンしたか、PDF を開いた直後は、これらのページが PhotoScore Lite によってすでに読み取られているので、ページパネルの下半分の【読み取ったページ】という見出しの下に表示されます。ページは自動的にスコアにまとめられます。各スコア内の個別のページが表示または非表示を切り替えるには、左側の + または - ボタンをクリックします。ページを編集するために表示するには、【読み取ったページ】にあるページの名前をクリックします。

### PhotoScore Lite が読み取る対象

PhotoScore Lite は次の楽譜記号を読み取ります。

- 音符と和音（符尾の方向、連符、旗を含む）、休符。
- フラット、シャープ、ナチュラル。
- 高音部記号、低音部記号、調号、拍子記号。
- 5線譜表（標準および小さい譜表）、標準小節線、6線のギタータブ譜。
- ページのフォーマット（ページサイズ、譜表サイズ、余白、大譜表の終了箇所）。

個別に入手可能な PhotoScore Ultimate も、テキスト（歌詞、強弱記号、楽器名、運指など）、より多くの種類の音部記号や臨時記号、連音符、ギターコードダイアグラム、およびコーダ、セーニョ、装飾音、ペダルマーク、リピート括弧などの他のさまざまなマークを読み取ります。PhotoScore Ultimate ではきれいに手描きされた楽譜を読み込むこともできます。

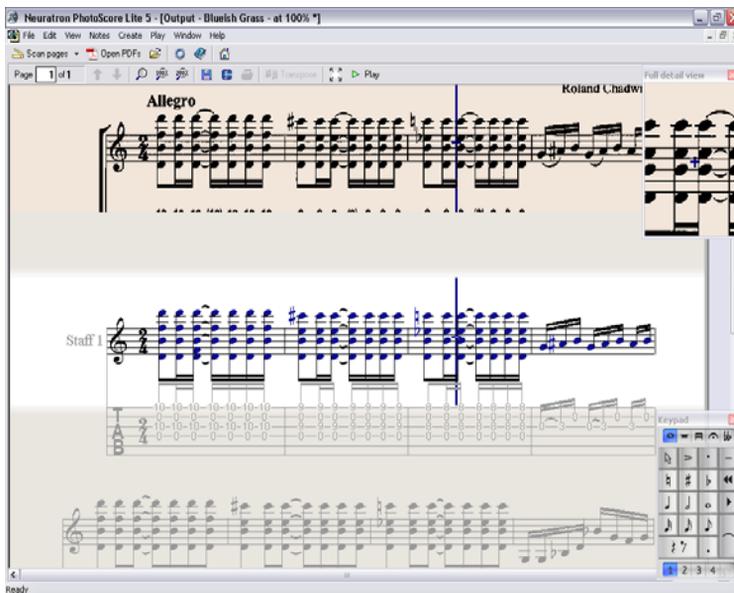
## 1. 入力

### 読み取りのヒント

- 読み取りを中断する必要はないのですが、中断する必要がある場合は、**Esc** キーまたは **⌘** (ピリオド) を押すか、進行状況を示すウィンドウで **[キャンセル]** をクリックすると、中断できます。中断する以前にすでに読み取られていたページの一部が表示されます。途中で中断したページは、**Edit** ▶ メニューの **[ページを削除]** を選択して、再スキャンまたは再読み取りの前に行ってください。
- ページの読み取り中に注意のメッセージが表示された場合や、ページの読み取りに長い時間がかかるような場合は、以下の「**トラブルの対処**」をご覧ください。
- スコア全体ではなく、1つまたは複数の指定したスキャン画像だけを PhotoScore Lite に読み取らせることが可能です。以下の「**詳細機能**」をご覧ください。

## 3. 編集

PhotoScore Lite が楽譜の読み取りを完了すると、最初のページの読み取り結果が出力ウィンドウに表示されます。ここで PhotoScore Lite の間違いを修正することができます。



上の図にはページパネルが表示されていないことに注目してください。楽譜の編集に使用するスペースを広げるために、編集中は **[表示] ▶ [ページパネルの切り替え]** (ショートカットは **Ctrl+E** または **⌘E**) を選択してページパネルを非表示にすることをおすすめします。

ウィンドウ上部 (背景が淡黄色の部分) に、ページのスキャン画像が表示されます。**全詳細表示画面**の上部右隅にマウスで選択したスキャン画像の一部分を拡大表示します。

ウィンドウ下部の大きな部分 (背景がグレーの部分) には、PhotoScore Lite がこのスキャン画像から読み取ったものが表示されます。すなわち、楽譜の最初のページに書いてあるものが表示されます。したがって、この部分にはまだ PhotoScore Lite による解釈の間違いが残っている可能性があります。

ウィンドウ左上には、現在表示されているページ (たとえば、**Page 1/2**) が示されており、その隣にある矢印アイコンをクリックすることで、すでに読み取られたページ (出力スコア) 間を移動できます。まず、最初のページを完全に編集してから、2ページ目以降に進み、出力したスコアを仕上げていくという手順をとった方がよいでしょう。

ウィンドウ右下にはテンキーがあり、Sibelius のテンキーと同じ機能を持っています。これは、タイトルバーをクリックしてドラッグすることによって移動できます。

ウィンドウ上部には【作成】メニューがあり、これも Sibelius の【作成】メニューと機能が似ていますが、PhotoScore Lite に必要のない機能は省略されています。

## 修正作業

出力スコアを Sibelius に送信する前に、最低限、調号と拍子記号を修正しておくことをおすすめします。音高など、その他の間違いは Sibelius でも修正できますが、調号と拍子記号の修正は PhotoScore Lite で行った方がはるかに簡単なので、ここでやることをおすすめします。

特にスキャンしているスコアが移調楽器を含むスコアの場合は、移調楽器の調号を修正する必要があります。1つの調号を削除するには、調号を選択して **Ctrl + Delete** または **⌘ + Delete** キーを押します。次に正しい調号をその譜表に対してのみ、追加します。【作成】▶【調号】を選択し（ショートカットは **K**）、調号を追加したい譜表を **Ctrl** + クリックまたは **⌘** + クリックします。

リズムの間違いを修正するには、拍子記号がない場合正しい拍子記号を追加します。【作成】▶【拍子記号】（ショートカットは **T**）を選択し、譜表の1つをクリックして、拍子記号を追加します。PhotoScore Lite が拍子記号を認識すると、リズムの不正確な箇所には、小節線上に小さな赤い音符が表示され、足りない拍子数または余計な拍子数が表示されます。間違いを訂正すると、これらの赤い音符は消えます。スコアに赤い音符がなくなったら、スコアを Sibelius に送信することができます。

PhotoScore Lite に習熟してくれば、スコアを Sibelius に送信する前に PhotoScore Lite を使って楽譜を完全に修正できるようになります。PhotoScore 内で修正を行う利点は、元の楽譜用紙を見なくても、画面に表示されているスキャン画像を見ながら修正が行えるという点にあります。

## 間違いの確認

ウィンドウ上部のスキャン画像と下部の読み取り譜面を見比べて、間違いがないかどうか調べてください。上部画面と下部画面は、読み取り譜面上のマウスの位置に追従して自動的に表示領域が変わります。

読み取りページを元の楽譜用紙と見比べたくなりますが、この代わりに、画面上のスキャン画像と見比べた方がはるかにすばやく作業できます。

出力ウィンドウの右上には、詳細表示ウィンドウが表示され、ポインタが置かれている元のスコア部分が拡大表示されます。ウィンドウ上で **Ctrl** + クリックまたは **⌘** + クリックすると、表示ウィンドウを大きくしたり小さくしたりできます。このウィンドウは、タイトルバーをクリックしてドラッグすることで移動できます。

## MIDI の再生

読み取った譜面を再生して間違いを探すこともできます。この機能を使用するには、コンピュータに MIDI デバイスが必要です（複数の MIDI デバイスがある場合は、標準設定のデバイスが使用されます）。

ページ全体を先頭から再生するには、ページ上で何もない領域をクリックして、ページ内で選択されているものがないことを確認してください。次に【再生】▶【再生 / 停止】（ショートカットは **スペース**）を選択するか、ツールバーの再生ボタンをクリックします。停止するには再生の場合と同じ操作を行います。ページの特定の箇所から再生するには、再生を開始したい譜表内のオブジェクトを選択します。すると、選択した中で一番前にあるオブジェクトの入力されている小節の先頭から再生が始まります。

## 1.入力

標準設定では、すべての譜表がピアノ音で再生されますが、これを変更することもできます。最初の大譜表の先頭にある名前（たとえば「**譜表 1**」など）を右クリック（Windows）または **Control** + クリック（Mac）して、コンテキストメニューの **[楽器]** を選択し、**[名前の変更]** をクリックします。Sibelius の **[作成]** ▶ **[楽器]** ダイアログに似たダイアログが表示されるので、その譜表で使用する正しい名前（音色）を選択することができます。

再生中は、現在再生中の小節がグレーでハイライトされます。

## 4. Sibelius への送信

スコア内のすべてのページを編集したら、それらを Sibelius に送信します。**[ファイル]** ▶ **[送信先]** ▶ **[Sibelius]**（ショートカットは **Ctrl + D** または **⌘D**）を選択するか、出力ウィンドウ最上部の **[保存]** ボタンの横にある小さな  アイコンをクリックします。

Sibelius がまだ起動していない場合は、Sibelius が起動し、**[PhotoScore ファイルを開く]** ダイアログが表示されます。

- **[移調譜表]**：スコアに移調楽器が含まれる場合は、このスイッチをオンにします。**[OK]** をクリックすると、正しい楽器を選択するダイアログが表示されます。
- **[標準の設定の楽器を使用]**：スコアで使用する楽器を指定せずにファイルを開きます。
- **[楽器の選択]**：通常の **[楽器]** ダイアログに似たダイアログから、スコアの各譜表に使う楽器を選択できます。スキャン済み楽譜で、Sibelius の楽器と置き換えたい譜表を選択し、通常通り **[追加]** をクリックします。通常、2つの譜表を使う楽器（ピアノなど）を追加すると、ダイアログの左のリストの2つの譜表が使用されます。
- **[Sibelius が楽器を選択]**：このスイッチがオンになっていると、スコアで使用する楽器が自動的に指定されます。つまり、PhotoScore で設定されている譜表によって指定されます。譜表名が Sibelius で認識できる名前と一致しない場合は、標準設定のピアノ音でファイルを開きます。
- **[スキャンしたページの寸法を使用]**：このオプションを使うと、Sibelius は PhotoScore で提示されたページのサイズに従って楽譜をフォーマットします。標準設定では、インポートの際に選択した譜面用紙のページサイズが代わりに使用されますが、希望する場合はオンにしておくことができます。
- **[用紙サイズ]**、**[ハウスタイル]**、**[オリエンテーション（縦置き、または横置き）]**：これらのオプションは、読み取られた楽譜のドキュメントセットアップを決定します。

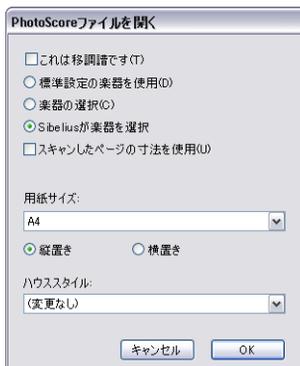
いったん Sibelius で楽譜を開くと、自分で入力したときのように自由に作業することができます。ただし、以下の「**複数譜表の楽器**」には目を通しておいてください。

## リズムの間違いの編集

拍子のリズムの合計が合っていない小節がある楽譜を PhotoScore Lite から Sibelius に送信すると、Sibelius は短すぎる小節を長く伸ばし、長すぎる小節を短くします。

Sibelius は小節の長さを他の多くの拍子記号と比較して、この調整を行います。小節が短すぎる場合は、最後に休符を挿入します。小節が長すぎる場合は、小節の最後にある1つまたは複数の音符または休符を削除して短くします。

Sibelius でもこのように小節の長さが調節されますが、リズムの間違いは、なるべく PhotoScore Lite で修正するようにし、あとで Sibelius で修正しないで済むようにすることをおすすめします。この方が余分な手間が省けます。



## フォーマット

Sibelius は [1 段にまとめる] や [ページにまとめる] などの機能を利用して、楽譜のフォーマットが元の楽譜と同じになるようにします。しかし、この結果、音符が込み入ってしまったり離れすぎてしまったりした場合は、[レイアウト] ▶ [ドキュメントセットアップ] ダイアログ (ショートカットは **Ctrl + D** または **⌘ + D**) で、譜表サイズを変更してみてください。楽譜のフォーマットが元の楽譜と一致しなくてもよい場合は、スコア全体を選択して (**Ctrl + A** または **⌘ + A**)、[フォーマットのロック解除] を実行してください (ショートカットは **Ctrl + Shift + U** または **⌘ + U**)。

## 複数譜表の楽器

ピアノなど標準設定で2つの譜表を使用する楽器の場合、スキャンした楽譜で譜表をまたぐ連桁を使用できません。これは、PhotoScore Lite がすべての譜表を個別の楽器として処理するからです。つまり、標準設定では、キーボードなど複数譜表の楽器は大括弧内、つまり別の名前の2つの譜表として Sibelius に送信されるということです。

PhotoScore ファイルを Sibelius に送信するとき、[PhotoScore ファイルを開く] ダイアログを使用すると Sibelius に譜表 1 と譜表 2 はピアノの右手と左手であることを伝えることができます。この場合、楽器をご自分で選択するか、[Sibelius が楽器を選択] をクリックします。

フルート 1 + 2 などのような複数譜表の楽器を、1つの名前を持つ副括弧でまとめられた2つの譜表として表記したい場合は、各譜表をフルートとしてインポートしてから名前を変更し、Sibelius で括弧を追加するか、2つの譜表をピアノとしてインポートしてから、名前とサウンドを変更します (☞ 4.3 ミキサー)。

元の楽譜に、大譜表ごとに譜表数の異なる楽器が複数含まれている場合 (たとえば弦楽器は *divisi* になっていることがよくあります) は、以下の「詳細機能」をご覧ください。

## 出力スコアを閉じる

スコアのスクリーンが完了して Sibelius に送信し、その結果に満足したら、新規のスキャンをする前に PhotoScore Lite の楽譜を閉じてください。閉じるには、[ファイル] ▶ [スコアを閉じる] を選択します。保存していない変更がスコアに含まれている場合は、保存するかどうか尋ねられます。

## 不必要になったスキャン画像の削除

PhotoScore Lite はスキャンした各ページをスキャン済み画像として自動的に保存します。この保存にはかなりのハードディスク領域を使用しますので、読み取りの終わったスキャン画像は定期的に削除するとよいでしょう。ただし、スキャン画像の削除は、次に別の楽譜をスキャンするときまで、そのままにしておいてもかまいません。

不必要になったスキャン画像を削除するには、次の操作を行います。

- ページパネルが現在表示されていない場合は、[表示] ▶ [ページパネルの切り替え] を選択します (ショートカットは **Ctrl + E** または **⌘E**)。
- 削除するページの名前をクリックします。複数のページを同時に選択するには、**Shift** キーを押さえてリスト内の別の場所をクリックします。ページが選択されると、その名前の右側に [削除] という単語が表示されます。ページを削除するには、[削除] をクリックします。
- これらのページが削除されることを示す警告が表示されます。[はい] をクリックして削除を確認します。

## 1. 入力

### トラブルの対処

#### スキャンに時間がかかる

スキャン動作がまったく起こらない場合、すなわち [Scan (スキャン)] または [Preview (プレビュー)] ボタンを押してもスキャナが動作せずにランプが移動したり点滅したりしない場合は、コンピュータとスキャナの接続に問題があると思われます。

スキャナの電源が入っていることと、スキャナとコンピュータの間のケーブルがしっかり接続されていることを確認してください。それでもまだ問題が解決しない場合は、TWAIN スキャナドライバソフトウェアを再インストールしてみてください。

スキャナによっては、コンピュータの電源を入れる前にオンにしなければ検出しないものがありますのでご注意ください。

#### 譜表や大譜表が必ずしもすべて検出されない

ページをスキャンした後に、一部の譜表が青色にハイライトされていなかったり、譜表間が正しく赤色の直線で結ばれて大譜表になっていなかったりする場合は、次の原因が考えられます。

- 元のスコアに 1 ページあたり 13 以上の譜表がある。12 を超えるスコアをスキャンできるのは PhotoScore Ultimate だけです。
- 楽譜用紙がスキャナのガラス面に平らにセットされていない。楽譜が厚すぎる場合以外は、スキャナのカバーを開けてスキャンしてください。スキャン時にスキャナのカバーを軽く押さえてみるのも効果があります。
- ページをスキャンした解像度が低すぎる (思ったより譜表が小さい)。譜表のサイズを確認し、スキャナの設定をそれに合わせて変更し、スキャンし直してみてください。
- 見開きでスキャンしている。PhotoScore Lite は見開きの両ページを一度に読み取ることはできません (たとえばミニチュアスコアなど)。ページごとに個別にスキャンしてください。反対側のページの楽譜がガラス面にかからないようにするか、スキャンされないようにしてください。反対側のページの一部分がスキャンされてしまうと、PhotoScore Lite は楽譜を正しく読み取れません。
- 楽譜の譜表が明瞭でなく検出されない。この場合は、ページ上で検出されなかった譜表の位置を PhotoScore Lite に指示することはできます (以下の「詳細機能」をご覧ください)。

#### 読み取りに時間がかかる

- ガラス面に平らになっていない状態でページをスキャンしたり、カバーが開いたままでスキャンしたりすると、ページの周囲に黒い線が入ってしまい、楽譜の一部を汚してしまう場合があります。このような場合は、そのページの読み取りに非常に時間がかかることがあります。読み取りを中止し (以下を参照)、ページをスキャンし直してください。
- スキャン後に検出されなかった譜表がある (一部の譜表が青色でハイライトされていなかった) 場合、読み取りに時間がかかることがあります。上記の「譜表や大譜表が必ずしもすべて検出されない」をご覧ください。

#### 楽譜が正しく読み取れない

楽譜の読み取り精度が悪い場合は、次のような原因が考えられます。

- 原稿の品質が良くない。たとえばそれが複写コピーである場合や楽譜自体が古い場合などです。
- 原稿が手書きである (あるいは手書き風のフォントが使われている)。PhotoScore Lite は手書きの楽譜を読み取るようにはデザインされていません。
- 楽譜が 3 つ以上の声部を使用している。

- 楽譜を白黒モードでスキャンしたときに、楽譜が十分にまっすぐセットされていなかった。グレー階調を使ってスキャンすることをおすすめします。
- 楽譜をスキャンしたときに十分に真っすぐセットされていなく、かつ環境設定で「**スキャンの水平度を自動的にとる**」が選択されていなかった（以下の「**詳細機能**」を参照）。
- 楽譜の記号類が標準の形状やサイズではない。

## 詳細機能

PhotoScore Lite には上級ユーザーのための機能やオプションがたくさんあります。

オーケストラ譜やバンド譜、あるいはページ数の多い楽譜をスキャンするときは、あらかじめ以下の詳細機能を十分に理解しておくことを強くおすすめします。

## スキャナの選択

コンピュータに複数のスキャナが接続されている場合は、**[ファイル] ▶ [スキャナの選択]** を選択して、スキャナを選択することができます。

## 検出された譜表 / 大譜表の調整

ページをスキャンすると、PhotoScore Lite は検出した譜表を青色でハイライトし、これらの譜表を赤色の垂直線で結んで大譜表にします。

ただし、原稿の品質が悪いと、PhotoScore Lite は一部の譜表や大譜表を検出できないので、この場合はそれらの位置を PhotoScore Lite に指定する必要があります。

最も簡単な方法は、最も近くにある青色の譜表をクリックして選択し、**Alt** + クリックまたは **⌘** + クリックして、それを検出されなかった譜表の中央ライン上（水平位置は重要ではありません）にコピーするという方法です。

マウスの左ボタンを使ってクリック & ドラッグして、青色の譜表を新しく作成することもできます。

譜表を作成後、それが同じ大譜表の他の譜表と結ばれるようにします（以下をご覧ください）。

PhotoScore Lite は、下に正しく検出された譜表がある場合は、作成した譜表が正しい位置になるように自動的にそれをクリップします（譜表の位置とサイズが調整されます）。譜表の位置 / サイズを正しく配置できない場合、**100** と記された上部のボタンをクリックして画像をフルサイズの倍率にし、青色の「ハンドル」で調整します。

- マウスの左ボタンを使用して青色の譜表を上下に移動できます。こうすることで譜表が正しい位置に自動的にクリップされます。
- 譜表の端をドラッグして位置を調整できます。青色の譜表に角度を付けることもできます。
- 青色の譜表のサイズを変更できます。これは譜表の中央にある「ハンドル」を上下にドラッグして行います。PhotoScore Lite は、異なる譜表サイズが混在しているページでも読み取ることができ、青色の譜表はそれぞれ異なるサイズにすることができます。上部の円形ハンドルを使用すると、譜表のカーブを変更できます。これは、厚い楽譜からページをスキャンしたときに、端が湾曲してしまうことを避けられない場合に便利です。
- スキャンされた譜表に青色の譜表が付いていない場合、このようなスキャン譜表やその中の音符類は読み取り時に無視されます。このような譜表があると読み取りに時間がかかりますが、障害になることはありません。

## 1.入力

- 2つの隣接する譜表を大譜表に結合するには、1つの譜表をクリックしてそれが赤色になったら、もう一方の譜表を **Alt** + クリックまたは **⌘** + クリックします。すると2つの譜表の左端が太く赤い垂直（あるいは垂直に近い）線で結合されます。
- 結合されている2つの譜表を2つの別々の大譜表に切り離すには、2つの譜表を結合する場合と同じ操作を行います。
- PhotoScore Lite は、新しい譜表を作成したり、既存の譜表を移動したりすると、譜表を結合するかどうか自動的に推測します。
- 青色の譜表に手を加えすぎたので最初からやり直したい場合は、スキャン画像を **Ctrl** + ダブルクリックまたは **⌘** + ダブルクリックすると、青色の譜表が元の位置にリセットされます。
- 譜表/大譜表の編集が終わったら、譜表がすべて大譜表に正しく結合されているか確認します。ページを読み取ったらこれを変更することはできないので注意して行います。

## スキャンウィンドウのオプション

[ファイル] ▶ [スキャナの設定] で PhotoScore のスキャンインターフェイスを使用することを選択した場合は、スキャンウィンドウでより多くのオプションとボタンを使用できます。

- [このページを読み取る] ボタンは、このスキャン画像だけを読み取ります。このボタンにある矢印部分をクリックするとメニューが表示され、このページを読み取ったものを出力スコアのどこに挿入するかを選択できます。
- [Scale (倍率)] を選択するとダイアログが表示され、スキャン画像の拡大と縮小ができます。[Scale (倍率)] の右側にあるボタンは、画像をメインウィンドウに納まるように調整してくれます。[50] は50%に、[100] は100%にズームします。
- [上下反転] ボタンをクリックすると、画像が180度回転します。上下反対にスキャンしてしまった場合に便利です。
- [再スキャン] は、ページを再スキャンします。
- [回転] ボタンをクリックすると、画像が90度回転します。横向きにスキャンしてしまった場合に便利です。

## 譜表の省略

多くの楽器を使用する楽譜、特にオーケストラの楽譜では、使用していない楽譜を省略するのが一般的です。

楽譜の先頭にある標準設定の楽器名（たとえば譜表1など）を正式名称に変更した場合は、それ以降の大譜表では、PhotoScore Lite は（上から順番に）楽器名を譜表に割り当てます。したがって、元の楽譜上で1つの大譜表から1つの楽器が省略されていると、出力ウィンドウでは、一部の譜表の名前が間違っって割り当てられることになります。名前を修正するには、該当する譜表の既存の楽器名を右クリックまたは **Control** + クリックして、現在の楽器の一覧から正しい楽器を選択します。

複数の譜表が省略されている大譜表では、複数の楽器名を修正する必要がある場合があります。この際には慎重に作業を進めていかないと、混乱しかねませんので注意してください。

## 複数譜表の楽器

キーボードやグループ分けされた管楽器や弦楽器など、複数譜表の楽器の場合、PhotoScore Lite は各譜表を個別に名前を付けた楽器として扱います。

1つの複数譜表楽器の譜表数が元の楽譜内で少しでも変化している場合（たとえば弦楽器が *divisi* になっている場合）、これら譜表間の混乱を避けるには、これらに少しだけ違う名前（たとえば **Viola a** と **Viola b** など）を付けるとよいでしょう。スコアが Sibelius に送信されたら、名前を変更することができます。

楽器の譜表が省略されている場合は、上記の「**譜表の省略**」に従ってください。

注意：楽譜の途中で楽器の譜表数が（たとえば1つから2つに）増える場合で、2つ目の譜表が楽譜の始めの方では表記されていないような場合は、以下の「**先頭後に導入される楽器 / 譜表**」に従ってください。

### 先頭後に導入される楽器 / 譜表

楽譜によっては、使用されている楽器や譜表が、必ずしも最初の大譜表にすべて表記されていない場合があります。

この場合は、このような楽器 / 譜表が最初に挿入されている大譜表で、次のことを行ってください。

- まず、他の各譜表の名前を修正します。

各譜表の名前を右クリック（Windows）または **Control** + クリック（Mac）して、現在の楽器の一覧から正しい名前を選びます。

- 次に、この新しく挿入された楽器 / 譜表の名前を PhotoScore Lite に認識させます。
- 名前にマウスのカーソルを置きます（名前は、たとえば譜表 5 や省略楽器の名前などになっているかもしれません）。右クリック（Windows）または **Control** + クリック（Mac）して **[新規]** をクリックし、表示される楽器の一覧（Sibelius の **[楽器]** ダイアログに似ています）から名前を選んでクリックします。標準以外の名前を使用したい場合は、下部で名前を編集します。

ただしこの場合は注意して行わないと、混乱のもととなりますので、ご注意ください。

### 小さい譜表

出力ウィンドウでは、小さい譜表は読みやすくするためにフルサイズで表示されますが、この場合は譜表の最後に次のようなシンボルが表示されます。



### その他の環境設定

[ファイル] ▶ [環境設定] ダイアログには、次のようなさまざまなオプションが含まれています。

[スキャン] ページ：

- [自動スキャン] と [高速スキャン] は、PhotoScore Ultimate でのみ利用できます。
- [PhotoScore]：選択すると、PhotoScore の独自の単純なスキャンインターフェイスが使用されます。
- [標準 TWAIN ダイアログボックスを使用]：このオプションがオンになっていると、[ファイル] ▶ [ページを連続してスキャン] を選択したときに、標準 TWAIN インターフェイスが使用されます（このインターフェイスはすべてのスキャンプログラムで動作します）。
- [TWAIN スキャナの選択] を使用すると、PhotoScore が使用するスキャンデバイスを選択できます。

## 1. 入力

- [グレー階調スキャンの水平度を自動的にとる]：このオプションがオンになっていると、PhotoScore Lite はスキャン画像の傾きを調べ、譜表が水平になるように回転して調整します。このオプションは、オンのままにしておくことをおすすめします。
- [スキャン後またはページを開いた後にページを読み取る] は、PhotoScore Ultimate でのみ利用できます。
- [読み取り] ページでのほとんどのオプションは、PhotoScore Ultimate でのみ使用できるオプションであるため、無効になっています。オンまたはオフにできる唯一のオプションは [タイ、スラー、ヘアピン] です。PhotoScore Lite ではタイのみの読み取りができるので、このオプションは一部のみが有効になっています。
- [編集] ページ：
  - [自動ページ余白]：各ページに最適な余白を設定します。
  - [スキャン譜表パネルを現在の譜表に添付]：このオプションがオンになっていると、出力ウィンドウで、通常はウィンドウの上部に表示されるスキャン画像が、ハイライトされている譜表のすぐ上に表示されます。したがって、スキャン画像と読み取り出力を比較しやすくなりますが、混乱してしまうこともあります。
  - [用紙のドラッグ]：用紙をドラッグするときに、クリックしてドラッグするか、[Shift キーを押しながらドラッグする] かを選択できます (Sibelius の [ファイル] ▶ [環境設定] ダイアログの [マウス] ページのオプションと同様)。
- [詳細設定] ページで、次の操作を行います。
  - **MIDI 再生デバイス**] では、PhotoScore が再生に使用するコンピュータの再生デバイスを選択できます。
  - [システムの再生プロパティ] は、オペレーティングシステムのサウンドとオーディオデバイスのプロパティダイアログを表示し、オーディオの再生および録音デバイスと、MIDI の再生デバイスを選択できるようにします。
  - [スキンデザイン]：PhotoScore の外観を、Sibelius または Sibelius の姉妹プログラムである G7 と同じになるように変更できます。
  - [起動時にスプラッシュ画面を表示]：プログラムを起動したときに PhotoScore Lite スプラッシュ画面をオフにできます。
  - [n 分ごとにバックアップファイルを自動保存する]：指定した間隔で、スコアを定期的に自動バックアップします。

これらのオプションを変更すると、再度変更するまで、PhotoScore を使うたびに使われる標準設定としてそのまま保存されます。

## 1.5 ギタータブ入力

☐ 2.7 コードダイアグラム、2.13 ギターの記譜とタブ、2.17 リュートタブラチュア

このトピックでは、コンピュータのキーボードを使用してタブを入力する方法と、音符の譜表をタブ譜に変換する方法について説明します。これ以外の入力方法の場合は以下があります。

- MIDI ファイルをインポートする、☐ 8.5 MIDI ファイルを開く
- ASCII タブファイルをインポートする、☐ 8.16 ASCII タブファイル
- 印刷楽譜をスキャニングする、☐ 1.4 スキャニング

Sibelius は音楽を表記するとき、自動的に音符または任意のチューニングのタブ譜として表記します。音符からタブ譜を変換（またはその逆）するためには、特に何もする必要はありません。Sibelius はタブ譜を、1つの譜表の異なる表示方法として扱っているだけなのです。したがって、音符譜表でできるほとんどのことはタブ譜でも同様に行えます。たとえばタブ譜を再生したり、移調したり、(タブ譜または音符譜表に) コピーしたりする、といったことが可能です。

つまり音楽をまずタブ譜で入力してからあとで音符に変換したり、音楽を音符で入力してからあとでタブ譜に変換したり、あるいは標準ギタータブ譜を、オープンチューニングなどの別のチューニングに変更したり、ベースギター、マンドリン、バンジョー、ドブロ、シタール、ベーステオルポに変更したりできます。

### タブ楽器を作成する

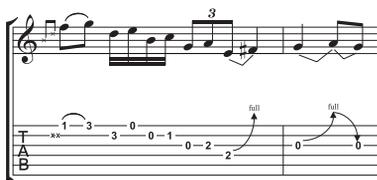
ギターやその他のフレット楽器は [作成] ▶ [楽器と譜表] ダイアログ (ショートカットは **I**) から選択でき、タブ譜が自動的に作成されます。このダイアログでは、これらの楽器はたとえば **ギター [タブ]** というように呼ばれます。

あるいは、楽器を変更して音符譜表をタブ譜に変換することもできます。[作成] ▶ [その他] ▶ [楽器の変更] を選択し、使用するタブ楽器を選択してから、スコアの先頭でクリックします。

### 音符譜表からタブ譜へまたはタブ譜から音符譜表への変更

同じ楽譜でも、音符譜表とタブ譜の2つの譜表が必要になったり、あるいは音符譜表をタブ譜に（またはその反対に）変換したりしたいことがあります。これは、楽譜を譜表間でコピーすることによって簡単に行えます。

- 2つのギター譜表を、一方は音符譜表で、もう一方はタブ譜で作成します。あるいは **[ギター + タブ]** 譜面用紙を使用します。
- すべての音符を、音符譜表へ入力します。
- この譜表をトリプルクリックして、すべての音楽を1つのパッセージとして選択します。
- これをタブ譜の最初の小節で、**Alt** + クリックまたは **⇧**-クリックして、コピーします。これで次のように音符譜表がタブ譜に変わります。



- その後はタブ譜を編集できるようになります。たとえば一部の音符を別の弦に移動できます。

## 1. 入力

これは逆の方法でも可能です。つまり、まずタブ譜を入力してから、それを標準の譜表にコピーできます。もし、2種類の譜表が必要なければ（単に音符とタブ譜間の変換が目的の場合）、コピー元の譜表を削除してもよいでしょう。

音符譜表では、ギターはオクターブ上に記譜されます。つまり、ピアノなどの非移調楽器の譜表などから、音符をコピーした場合、ギター譜ではオクターブ上に表記されますが、再生する際には同じ音高で再生されます。

### タブ入力

コンピュータのキーボードを使用したタブ入力はとてもシンプルで、基本的には通常の入力方法といくつかの異なる点があるだけです。

- 入力を開始したい小節を選択して、**[音符]** ▶ **[音符の入力]**（ショートカットは **N**）を選択します。
- カーソル（小さな縦線）が現れ、どの弦に入力するのかが表示します。
- テンキーウィンドウで入力したい音符の音価を選択します。または対応する数値テンキーを押します。
- ↑/↓ キーを使って、弦を上下に移動し、←/→ キーで小節内を前後に移動します。
- 音符を入力するには、メインキーボード（数値テンキーではなく）の数字キーを使ってフレット番号を入力します。
- 4分音をタブ譜に入力するには、通常音符を作成し、その音符が選択された状態で、**=** キーを押します。すると4分音がフレット番号の後ろに「.5」が付けられた状態で表示されます。4分音を通常譜表に作成するには、テンキーウィンドウの5番目のレイアウトから臨時記号を選択します。

←/→ キーを使用して小節内を移動する際の音価の標準設定は、**[環境設定]** ダイアログ（Mac では **[Sibelius]** メニュー、Windows では **[ファイル]** メニューから選択）の **[マウス]** ページで **[スナップする拍の単位]** を好みの音価に変更します。▶ **[ギタータブ入力時にスナップ]** をオフにすると、現在のカーソルの位置と次の位置の間に存在する音符がない限り、←/→ キーは、単純に現在テンキーで選択されている音価と同じ単位で移動します。この場合その音価の音符が選択されます。

### 音域外の音符

音楽を譜表間でコピーするとき、たとえば、6弦ギタータブ譜から、4弦ベースギタータブ譜へ、または通常音符譜表からギタータブ譜へコピーする際に、いくつかの音符が演奏不可能になるということがあります。このような場合には、赤いクエスチョンマーク (?) がタブ譜に表示され、正しい和音に直す必要があることを示します。

### ギタータブ運指オプション

通常音符譜表をタブ譜にコピーしたり、あるタブ譜を他の異なるチューニングの譜表にコピーしたり、MIDI キーボードや MIDI ギターから入力したり、MIDI ファイルをインポートしたりするときなど、Sibelius はタブ譜の作成時に、最も弾きやすい演奏ポジションを推測して自動的に作成するように試みます。

**[環境設定]** ダイアログ（Windows では **[ファイル]** メニューから選択の **[音符の入力]** ページ、Mac では **[Sibelius]** メニュー）にある **[ギタータブ運指]** では、Sibelius が運指を作成する際の、使用するフレットの範囲を指定することができます。▶ 最低フレットと最高フレットを指定することによ

り、可能であれば開放弦を使用するかどうか、またコードを押さえるときにどれだけ指を伸ばせるかなどを考慮して Sibelius は運指を作成するよう試みます。



このオプションは、すべてのケースでその通りにする必要はありません。たとえば、**[開放弦を使用]** をオフにすると、Sibelius は開放弦だけを使用して演奏できるような音符を作成する必要があるときでも、開放弦を使用しないようにタブ譜を作成してしまいます。

このダイアログを変更しても、すでに入力されているタブ譜の運指は書き換えられません。もしこの新規の設定を既存のタブ譜にも適合したい場合には、**[音符] ▶ [ギタータブの運指をリセット]** を使用します (以下をご覧ください)。

## タブの運指をリセットする

タブ譜表の運指を、いつでも自分の好みの範囲になるようにリセットすることができます。リセットしたい運指のパスセージを選択して、**[音符] ▶ [ギタータブの運指をリセット]** を選択します。

たとえば、ギターのナット付近で演奏するよりも 5 フレット付近の方がもっと演奏しやすいという特定のパスセージがあった場合、**[環境設定]** ダイアログ (Mac では **[Sibelius]** メニュー、Windows では **[ファイル]** メニューから選択) の **[音符の入力]** ページにある **[ギタータブ運指]** (上記をご覧ください) で、新しい環境を設定し、**[音符] ▶ [ギタータブの運指をリセット]** を選択することで、それらの環境をそのパスセージに適合させることができます。

## 自動的なタブ運指のリセット

通常、同じ譜表内のコピーを行ったり、同じチューニングの他の譜表にコピーしたりする場合、運指は保持されます。通常の音符譜表や異なるチューニングのタブ譜表へ音楽をコピーする場合、**[環境設定]** ダイアログ (Mac では **[Sibelius]** メニュー、Windows では **[ファイル]** メニューから選択) の **[音符の入力]** ページにある **[ギタータブ運指]** の設定に基づいて、運指を再構築します。

ただし、音符譜表とタブ譜表だけが存在する特殊なスコア (つまり、同じ音楽を異なる譜表で表記) の場合、譜表間で頻繁に行ったり来たりしながらコピーを行うとき、運指の情報を保持していると便利です。このような場合には、**[環境設定]** ダイアログ (Mac では **[Sibelius]** メニュー、Windows では **[ファイル]** メニューから選択) の **[音符の入力]** ページにある **[ギタータブ運指]** にある **[音符譜表へコピーする際に運指を記録する]** をオンにします。

## MIDI ギターを使う

Sibelius では、複数の MIDI チャンネルの出力に対応する MIDI ギターを使った入力ができます (  1.7 入力デバイス)。

## 1.6 選択とパッセージ

### 5.4 フィルターと検索

#### 選択とコピー

スコア内のオブジェクトを選択すると、オブジェクトがカラー表示され、マウスとキーボードでそれらのオブジェクトに対して作業ができることを示します。Sibelius でのほとんどの操作には、選択作業が伴います。

選択には次の3種類あります。

- 単一選択：単一のオブジェクトだけを選択。
- 複数選択：いくつかの個別のオブジェクトを選択。
- パッセージの選択：連続したフレーズの一部分を選択。選択したパッセージは、青色のボックス（譜表パッセージの場合）または二重線ボックス（大譜表パッセージの場合）で囲まれます。

この3種類の選択はすべて、ほぼ同じ操作で行えます。主な違いは、オブジェクトの選択方法です。

なお、譜表の一部を四角形で囲んで選ぶと、その部分をグラフィックとしてエクスポートすることができます（[8.11 グラフィックのエクスポート](#)を参照）。

#### 選択時のカラー表示

オブジェクトが選択されると、色が変わり、選択されていることを示します。

- 音符や譜表に付いているテキスト、ラインなどは、それらが属している声部によって色が変わります（声部1は青色、声部2は緑色、声部3はオレンジ、声部4はピンクになります）。オブジェクトが複数の声部、あるいはすべての声部に属している場合は、水色で表示されます。
- シンボル、音部記号、楽器の変更ポイントなど、その他のさまざまな譜表オブジェクトもまた水色で表示されます。
- 大譜表テキスト、大譜表ライン、大譜表シンボル、拍子記号、調号などの大譜表オブジェクトは、選択されると紫色で表示されます。

#### 単一選択

単一選択を行うには、オブジェクトをクリックします。

- マウスを使わずにオブジェクトを選択することもできます。何も選択していない状態で **Tab** キーを押すと、そのページの最上部の譜表の、最初のオブジェクトが選択されます。
- その譜表の次のオブジェクトを選択するには、矢印キー、または **Tab**（前のアイテムを選択するには、**Shift + Tab**）キーを使います。
- 和音内の特定の符頭を選択したい場合、**Alt + ↑/↓** または **⇧↑/⇩↓** キーを押すと、選択されている符頭の上か下の符頭が選択されます。
- 和音以外の場所で、**Alt + ↑/↓** または **⇧↑/⇩↓** キーを押すと、上または下の譜表の一番近いリズムポジションにある音符が選択されます。
- **Alt + ←/→** または **⇧←/⇧→** キーで、ラインの異なる部分間を移動することもできます（[2.16 ライン](#)および [2.22 スラー](#)を参照）。

- 単一選択を行う別の方法として、**[編集] ▶ [検索]** (ショートカットは **Ctrl + F** または **⌘F**) 機能を使用する方法があります (☐ 5.4 フィルターと検索を参照)。

すぐ近くに別のオブジェクトがあるために、マウスを使ったオブジェクトの選択ができない場合は、まず、**Tab** キーを押して (または **Shift + Tab** キー) 選択範囲を任意のオブジェクトへ移動します。または、できるだけ大きく拡大してもう一度オブジェクトを選択してみてください。それでもうまくいかない場合は、その別のオブジェクトを一時的に他の場所に移動してください。

## 複数選択

- オブジェクトを1つクリックしたら、別のオブジェクトを **Ctrl** + クリック または **⌘** + クリックして、次々に選択していきます。オブジェクトをもう一度 **Ctrl** + クリック または **⌘** + クリックすると、その選択が解除されます。
- あるいは、譜面上で **Shift** または **⌘** キーを押しながらドラッグし、選択したいオブジェクトのまわりをグレーボックスで囲みます (「ボックス」選択または「投げ縄」選択と呼ばれることもあります)。譜表全体をドラッグすると、パッセージとして選択されます。さらに **Ctrl** + クリック または **⌘** + クリックすると、オブジェクトを追加したり、オブジェクトの選択を解除したりできます。この機能をよく使う場合、**[ファイル] ▶ [環境設定] ▶ [一般]** ダイアログ (Mac OS X では **[Sibelius]** メニュー内) の **[用紙をドラッグ]** の設定を変更すると、(**Shift** または **⌘** キーを押さずに) クリックしてドラッグするだけでパッセージを選択することができるようになります。
- テキストの複数選択では、**[編集] ▶ [選択] ▶ [さらに選択]** を選択することによって (ショートカットは **Ctrl + Shift + A** または **⌘⇧A**)、単一選択を拡張すると、その大譜表内の同じ譜表に添付されている同種のテキストオブジェクト (同じスタイルのテキストなど) がすべて選択されます。この方法を使うと、1列に並ぶコード記号、歌詞、運指あるいは発想記号などを簡単に選択できます。
- 和音の中の音符を1つ選択し、**[編集] ▶ [選択] ▶ [さらに選択]** を選択すると、その和音のすべての音符が選択されます。同様に、単一の音符や休符、または1つの和音全体を選択し、**[編集] ▶ [選択] ▶ [さらに選択]** を選択すると、小節全体が選択されます。
- フィルターを使用して複数選択を行うこともできます (☐ 5.4 フィルターと検索を参照)。

複数選択は、音符、コードおよび休符ではないオブジェクト、たとえば、複数のアーティキュレーションやテキストをまとめて削除したりするような場合に便利です。

## パッセージの選択

パッセージとは、楽譜内の連続した一部分です。長さは、数個の音符からスコア全体まで様々です。譜表の数も、1つからオーケストラすべてまで様々です。パッセージは、スコア内の「ボックス」と考えてみることもできます。ただし、このボックスは複数の大譜表やページをまたぐことができ、隣接していない譜表をパッセージに含めることもできます。

複数選択とは対照的に、選択されたパッセージは、複数の音符、和音、休符に何かの操作を実行する場合に便利です。

次の2種類のパッセージがあります。通常、パッセージは一重の青色のボックスで囲まれ、スコア内の任意の譜表を組み合わせて選択することができます。一方、大譜表パッセージは二重の紫色のボックスで囲まれ、スコア内のすべての譜表を含みます。

クリックしてパッセージを選択するには、次の操作を行います。

- まず、選択したい「ボックス」の隅 (たとえば左上隅) に位置する音符 / 和音 / 休符をクリックします。小節の先頭から選択する場合は、その小節内の空白部分をクリックするとすばやく選択することができます。

## 1.入力

- 次に、「ボックス」の反対の隅(たとえば右下隅)に位置する音符/和音/休符を **Shift** + クリックします。この場合も小節の最後まで選択するには、その小節内の空白部分をクリックするとよいでしょう。
- 選択されたすべてのオブジェクトがカラー表示され、選択部分が青色のボックスで囲まれます。選択範囲はナビゲーター上にも表示されるので、パッセージが複数のページにわたる場合も見ることができて便利です。
- 選択範囲にさらに譜表を追加するには、**Ctrl** または **⌘** キーを押しながら、さらに譜表をクリックします。この方法だと、隣接していない譜表を追加することができます。
- パッセージの選択範囲から特定の譜表を除外するには、**Ctrl** または **⌘** キーを押しながら、選択から除外したい譜表をクリックします。

パッセージを選択するには、**[編集] ▶ [選択] ▶ [小節の選択]** を選択します(ショートカットは **Shift + Alt + A** または **⌘⌘A**)。これは、たとえばスコアの最初の16小節を選択したい場合や、現在の位置からスコアの終わりまで選択したい場合に便利です。**[大譜表の選択]** オプションを使うと、パッセージとして選択されていたものが大譜表パッセージになります。

大譜表パッセージを選択する方法は、ほぼ同じですが、まず小節内の余白を **Ctrl** + クリックまたは **⌘** + クリックします。そして、**Ctrl** または **⌘** キーを押しながら他の小節の音符/和音/休符をクリックして、大譜表パッセージを伸ばしていきます。

キーボードを使ってパッセージを選択することもできます。

- 音符を選択して、**Shift** + **←/→** キーを押すと、一度に1音符ずつ水平方向に選択範囲が伸びます。あるいは、**Ctrl** + **Shift** + **←/→** または **⌘⌘ ←/→** キーを押すと、一度に1小節ずつ選択範囲を伸ばすことができます。これはワープロの動作と似ています(矢印キーの使い方も似ています)。
- 複数の譜表を選択したい場合は、**Shift** + **↑/↓** キーを押して、パッセージに別の譜表を含めます。
- 現在の選択を大譜表パッセージにするには、**[編集] ▶ [選択] ▶ [大譜表パッセージを選択]** を選択します(ショートカットは **Shift + Alt + A** または **⌘⌘A**)。

マウスでドラッグしてパッセージを選択するには、**Shift** または **⌘** キーを押したままにして、選択したいパッセージの最上部の譜表の先頭から、最下位の譜表の最後まで、ドラッグしてボックスで囲みます。これは短いパッセージを選択する場合には実用的です。

### すばやい選択方法

特定のタイプのパッセージを素早く選択するにはさまざまな方法があります。

- 小節内の空白の部分をクリックすると、その譜表の小節が選択されます(小節をコピーする場合など)。
- 小節内の空白の部分をダブルクリックすると、その段の譜表が選択されます(その段すべての小節をコピーする場合など)。
- 小節内の空白の部分をトリプルクリックすると、スコア全体を通してその譜表が選択されます(たとえば1つの楽器全体を削除する場合など)。
- クリック、ダブルクリック、またはトリプルクリックしてから、別の譜表を **Shift** + クリックすると、その間にある譜表がすべて追加されます。あるいは、**Ctrl** または **⌘** キーを押しながらクリックすると、個別に譜表を追加したり選択を解除したりできます。
- Ctrl** または **⌘** キーを押しながら、クリック、ダブルクリック、またはトリプルクリックすると、大譜表パッセージが選択されます(紫色の二重線で囲まれます)。

- 一度にスコア全体を選択するには、**[編集] ▶ [選択] ▶ [すべて選択]** を選択します（ショートカットは **Ctrl + A** または **⌘A**）。これはスコア全体を移調する場合や、スコア全体のフォーマットを変更する場合などに特に便利です（下記をご覧ください）。  
（**[編集] ▶ [選択] ▶ [すべて選択]** を選択するのは、**Ctrl** +トリプルクリックまたは **⌘** +トリプルクリックするのと同じことです）。

### 複数選択と選択パッセージで行えること

複数選択と選択パッセージでは、単一の音符や複数の音符に対して、以下のようにさまざまな操作が実行できます。

- Alt** + クリックまたは **⌘** + クリックして別の場所にコピーできます。アレンジやオーケストレーションの際にとっても便利です。（選択したものが上書きコピーされます。ただし、コピー元を **Ctrl** または **⌘** キーを押しながらパッセージを選択した場合は、上書きされずに挿入されます）。
- Delete** キーで削除できます。**Ctrl** または **⌘** キーを押しながらパッセージを選択した場合は（二重のボックスで囲まれます）、小節自体も削除されます。
- R** キーでリピートできます（以下の**選択のリピート**をご覧ください）。
- 移調ダイアログ（ 5.17 移調）で指定した度数、または **↑/↓** キーでダイアトニックスケール中の1音単位で移調できます。あるいは **Ctrl + ↑/↓** キーまたは **⌘↑/↓** キーで1オクターブ分だけ移調できます。
- 上または下に音符を追加して和音を作成できます。**1 ~ 9** キーを押すとその音程の音符が上に追加され、**Shift + 1 ~ 9** キーを押すとその音程の音符が下に追加されます。ただし、後者はノートブック機能を利用しているときは機能しません（ 5.9 メニューとショートカットを参照）。
- [再生] ▶ [再生ラインを選択位置へ移動]**（ショートカットは **Y**）を選んでから再生ウィンドウの再生ボタンをクリックするか、**スペース** キーを押すと選択部分から再生できます。
- 別の楽器の組み合わせで音楽をアレンジしたり、パッセージを多数の譜表に「エクスプロード（拡散）」したり、少ない譜表に「リダクション（要約）」したりできます（ 5.1 アレンジ™ を参照）。
- プラグインを実行して、チェック、編集、オブジェクトの追加ができます（ 5.11 プラグインを参照）。
- テンキーウィンドウの第1または第4レイアウトを使って、すべての音符 / 和音にアーティキュレーションを追加できます。
- [レイアウト] ▶ [音符間隔をリセット]** を選択して（ショートカットは **Ctrl + Shift + N** または **⌘⌘N**）、音符間隔を標準設定の値にリセットできます。

### 複数コピー

複数コピーを使うと、単一選択、複数選択またはパッセージを、水平（同じ譜表で）、垂直（2つ以上の譜表）、または両方向に、一度に複数回すばやくコピーできます。

### 単一オブジェクトの複数コピー

単一オブジェクト（音符やテキストなど）を、任意数の譜表にわたって（垂直に）コピーできます。これは、強弱記号（*mf*（メゾフォルテ）など）を一度に複数の譜表にわたってコピーするような場合に非常に便利です。

- 単一のオブジェクトを選択して **[編集] ▶ [コピー]** を選択し（ショートカットは **Ctrl + C** または **⌘C**）、クリップボードにコピーします。

## 1. 入力

- 1つまたは複数の譜表でパッセージを選択し、**[編集] ▶ [貼り付け]** を選択すると（ショートカットは **Ctrl + V** または **⌘V**）、各譜表に1つずつ、選択したパッセージの先頭にだけ、そのアイテムがコピーされます。

### 複数選択の複数コピー

上記の拡張機能として、2つ以上のオブジェクトを選択し、任意数の譜表にわたって垂直にコピーすることができます。これは、一連の強弱記号などをコピーする場合に特に便利です。

- コピーするオブジェクトを **Ctrl** + クリックまたは **⌘**-クリックするか、フィルターで選択（たとえば **[編集] ▶ [フィルター] ▶ [強弱記号]**）します。そして **[編集] ▶ [コピー]** を選択して（ショートカットは **Ctrl + C** または **⌘C**）、オブジェクトをクリップボードにコピーします。
- 1つまたは複数の譜表でパッセージを選択し、**[編集] ▶ [貼り付け]** を選択して（ショートカットは **Ctrl + V** または **⌘V**）、オブジェクトをパッセージの先頭にコピーすると、各譜表に1つずつ、コピーされます。貼り付け先でも、元のオブジェクト間の位置関係がそのまま保持されています。貼り付け先パッセージに非表示の譜表が含まれている場合、複数コピーを使うと、非表示の譜表にもコピーされます。

### パッセージの複数コピー

- 1つまたは複数の譜表内でパッセージを選択して **[編集] ▶ [コピー]** を選択し（ショートカットは **Ctrl + C** または **⌘C**）、クリップボードにコピーします。
- 別のパッセージを選択して **[編集] ▶ [貼り付け]** を選択すると（ショートカットは **Ctrl + V** または **⌘V**）、貼り付け先のパッセージに、元のパッセージが複数コピーされます。パッセージは次のように貼り付けられます。
  - 水平方向：貼り付け先パッセージが元のパッセージより長い場合は、新しいパッセージに元のパッセージが繰り返して複数コピーされます（後に続く半端な小節は未変更のまま残ります）。貼り付け先パッセージが元のパッセージより短い場合は、1回だけコピーされます。
  - 垂直方向：貼り付け先パッセージに元のパッセージより多い譜表が含まれている場合は、元のパッセージが上から下まですべての譜表に複数コピーされます（下方に続く半端な譜表は未変更のまま残ります）。貼り付け先パッセージが元のパッセージより少ない場合は、1回だけコピーされます。

複数コピーを使うと、貼り付け先パッセージの元の内容が上書きされ、貼り付け先パッセージに含まれている非表示の譜表にもコピーされることに注意してください。

### 選択のリピート

**[編集] ▶ [リピート]**（ショートカットは **R**）を使用すると、次のように、選択したものを複数回コピーできます。

- 音符、和音、パッセージ、複数選択、ライン、テキストオブジェクト、シンボル、コードダイアグラム、インポートしたグラフィック、楽器の変更、音部記号、調号、小節線を選択し、**R** キーを押します。
- 選択したものが同じ譜表に沿って右にリピートされます。繰り返してリピートするには、**R** キーを押し続けます。

# 1.7 入力デバイス

## 1.1 音符の入力、1.3 フレキシタイム™

お使いのコンピュータに MIDI キーボードまたはその他の外部入力デバイスが接続されている場合は、ステップタイムとフレキシタイム入力を使用できます。MIDI 入力をするためのコンピュータ側の設定について詳しくは、『ハンドブック』の  「Windows での MIDI セットアップ」、「Mac での MIDI セットアップ」をご覧ください。

### 入力デバイスの選択

[環境設定] (Mac では [Sibelius] メニュー内) の [ファイル] ▶ の [入力デバイス] ページには、MIDI 入力を設定するオプションが用意されています。



一番上の表には搭載されている MIDI デバイスが一覧表示されます。オプションは以下の通りです。

- [使用]**：この欄のチェックボックスがオンになっていると、このデバイスを使って入力できます。オフの場合は、このデバイスを使って入力してもすべて無視されます。標準設定では、[使用] チェックボックスはすべての入力デバイスでオンに設定されています。
- [デバイス名]**：この欄には入力デバイスの名前が表示されます。MIDI ポートがサウンドカードや外部 MIDI インターフェイスに付いている場合は、通常は MIDI ポートやインターフェイスに接続されているデバイスの名前ではなく、MIDI ポート自体の名前が表示されます (たとえば、「**MIDISport USB 2x2 A**」または「**SB Live! MIDI Out**」)。MIDI デバイスをコンピュータに直接 (たとえば、USB 経由で) 接続する場合は、MIDI デバイスの実際の名前 (たとえば、「**M-Audio Oxygen 8**」) が表示されます。
- タイプ**：デバイスのタイプを表示します。クリックするとドロップダウンメニューが表示され、[キーボード] (標準設定) または [ギター] を選択できます。[ギター] を選択すると、表の下にある [MIDI ギターチャンネル] コントロールが有効になります (以下の「MIDI ギター」を参照)。

## 1. 入力

- **入力マップ**：特定のデバイスのキーボードタイプを指定できます。キーボードには鍵盤の他に、ノブ、フェーダー、ボタンなどが装備され、多くは Sibelius で使用できるため便利です（以下の「**入力マップ**」を参照）。

ダイアログが表示されている状態で、キーボード（または他の MIDI 入力デバイス）を弾いてみてください。問題がなければ、演奏中に「**テスト**」と記された小さな黒いインジケータが緑色に点灯するはずです。インジケータが点灯しなかった場合は、MIDI デバイスの接続をチェックし、（複数の入力デバイスがある場合は）正しいデバイスが選択されていることを確認してください。

ご使用のキーボードに音源が内蔵されていない場合は、**[MIDI スルー]** をオンにしてください。このオプションにより、Sibelius はキーボードで弾いた音符を、サウンドカードまたは他の再生デバイスを使用して再生するようになります。

**[低レイテンシー MIDI 入力を使用]** を使うと、入力デバイスのドライバの高度な機能を利用して低レイテンシーで入力することができます。このオプションは、ステップタイムまたはフレキシタイム入力の使用中に問題が発生しない限りは、オンのままにしておいてください。

**[バックグラウンドで音符を再生]** は、アプリケーションをメインに使用中でない（コンピュータ上で別のプログラムを使用しているなど）場合に、MIDI キーボードで弾いた音符を再生し続けるかを決定します。このオプションは標準設定でオンになっており、**[MIDI スルー]** も同時にオンになっている場合のみ効果があります。

### 新しい入力デバイスの検出

キーボードやコントロールサーフェイスなどの外部 MIDI 入力デバイスを、Sibelius の稼動中にお使いのコンピュータに接続しても、自動的に入力デバイスとして使用できない場合があります。使用可能な入力デバイスの一覧を更新するには、**[入力デバイス]** ページの **[新規の入力デバイスを検索]** をクリックしてください。

すべてのデバイスがお使いのコンピュータのオペレーティングシステムにより正しく識別されるには限りません。このボタンをクリックした後でも、お使いのデバイスが表示されない場合は、作業ファイルを保存し Sibelius を終了してからプログラムを再起動します。お使いの MIDI 入力デバイスがオンになっているのを確認してから、Sibelius を起動してください。

### MIDI 入力での問題

MIDI 入力がうまくいかない場合は、キーボードの MIDI アウトがコンピュータにセットされたサウンドカードや外部 MIDI インターフェイスの MIDI インに接続されているか（キーボードに音源が搭載されている場合はその逆）を確認してください。通常、MIDI アウトと MIDI アウトや MIDI インと MIDI インでは正しく動作しません。また、MIDI 入力が 2 つある場合は、キーボードをもう 1 つの MIDI イン端子に接続してみてください。

### 入力マップ

ご使用の MIDI キーボードに通常の鍵盤以外に多数のボタン、ノブ、フェーダーが用意されている場合は、Sibelius でコントロール（ミキサのフェーダーや再生）することも可能です。

**[入力デバイス]** ページの最上部にある **[入力マップ]** リストの中から最も適切なアイテムを選択します。標準設定では、多数の MIDI キーボードと互換性のある **[MIDI キーボード]** を試してみます。ここに挙げた特定のキーボードのいずれか 1 つを持っている場合は、そのキーボード用の入力マップを選択してください。

最もポピュラーな M-Audio キーボード用の入力マップには以下のようなものがあります。

**Axiom 25:**

Axiom 25 を標準設定のプログラムに設定します。キーボードの上にある 8 つのノブはスコア内の最初の 8 つの譜表の【ミキサー】のフェーダーに割り当てられます。LCD 画面下のトランスポートボタンは【再生】ウィンドウの対応する機能に割り当てられます。

**Axiom 49 + 61:**

Axiom 49 または Axiom 61 を標準設定のプログラムに設定します。標準設定では、キーボードの上にある最初の 8 つのフェーダーは最初の 8 つの譜表用に使う【ミキサー】のフェーダーに割り当てられますが、「プログラム 2」にプログラム変更すると、バーチャルインストゥルメントの出力フェーダーを調整するように切り替えることができます。9 番目のフェーダーは常にマスターボリュームコントロールに割り当てられます。フェーダーの下のボタンは対応する譜表またはバーチャルインストゥルメントをソロにします。フェーダーコントロールの右側にあるロータリーコントロールは【ミキサー】の最初の 8 つの譜表のパンの位置を調整します。LCD 画面下のトランスポートボタンは【再生】ウィンドウの対応する機能に割り当てられます。

**Keystation Pro 88:**

Keystation Pro 88 をプリセット 7 に設定します。キーボードに左側にあるモジュレーションとピッチベンドホイール上のトランスポートボタンは、【再生】ウィンドウの対応する機能に割り当てられます。LCD 画面の右側にあるキーボード上のボタン 9 は、【ミキサー】ウィンドウを表示 / 非表示にします。標準設定では、キーボードの上にある最初の 8 つのフェーダーは最初の 8 つの譜表用に使う【ミキサー】のフェーダーに割り当てられますが、「プログラム 2」にプログラム変更すると、バーチャルインストゥルメントの出力フェーダーを調整するように切り替えることができます。9 番目のフェーダーは常にマスターボリュームコントロールに割り当てられます。フェーダーの下のボタンは対応する譜表またはバーチャルインストゥルメントをソロにします。フェーダーの左側にあるロータリーコントロールの最下列は最初の 8 つの譜表のパン設定を調整し、中間列は 9 ~ 16 の譜表のパン設定を調整します。

## 1. 入力

### MK-425c:



MK-425c を標準設定のプログラムに設定します。キーボードの上にある 8 つのロータリーコントロールは [ミキサー] の最初の 8 つの譜表のボリュームを調整し、キーボードの左側にある 1 ~ 8 までの番号が付いたボタンは、対応する譜表をそれぞれ調整します。

### MK-449 + 461:



MK-449 または MK-461 を標準設定のプログラムに設定します。標準設定では、キーボードの上にある最初の 8 つのフェーダーは最初の 8 つの譜表用に使う [ミキサー] のフェーダーに割り当てられますが、「プログラム 11」にプログラム変更すると、バーチャルインストゥルメントの出力フェーダーを調整するように切り替えることができます（「プログラム 10」にプログラム変更すると、譜表のボリューム調整に再度切り替えが可能）。9 番目のフェーダーは常にマスターボリュームコントロールに割り当てられます。フェーダーの左側にあるボタンは、対応する譜表またはバーチャルインストゥルメントをソロスティックに用います。フェーダーコントロールの右側にあるロータリーコントロールは最初の 8 つの譜表のパンの位置を調整します。

### Oxygen 8 v2:



Oxygen 8 v2 を標準設定のプログラムに設定します。キーボードの上にあるロータリーコントロールは最初の 8 つの譜表用に使う [ミキサー] のフェーダーに割り当てられます。ロータリーコントロールの下にあるトランスポートボタンは [再生] ウィンドウの対応する機能に割り当てられます。

**Oxygen 49 + 61 :**

Oxygen 49 または Oxygen 61 を標準設定のプログラムに設定します。標準設定では、キーボードの上にある最初の 8 つのフェーダーは最初の 8 つの譜表用に使う **【ミキサー】** のフェーダーに割り当てられますが、「プログラム 2」にプログラム変更すると、バーチャルインストゥルメントの出力フェーダーを調整するように切り替えることができます（「プログラム 1」にプログラム変更すると、譜表のボリューム調整に再度切り替えが可能）。9 番目のフェーダーは常にマスターボリュームコントロールに割り当てられます。フェーダーの下のボタンは対応する譜表またはバーチャルインストゥルメントをソロにします。フェーダーコントロールの右側にあるロータリーコントロールは最初の 8 つの譜表のパンの位置を調整します。ロータリーコントロールの下にあるトランスポートボタンは **【再生】** ウィンドウの対応する機能に割り当てられます。

**UC-33e :**

UC-33e を標準設定のプログラムに設定します。標準設定では、最初の 8 つのフェーダーは最初の 8 つの譜表用に使う **【ミキサー】** のフェーダーに割り当てられますが、「プログラム 2」にプログラム変更すると、バーチャルインストゥルメントの出力フェーダーを調整するように切り替えることができます（「プログラム 1」にプログラム変更すると、譜表のボリューム調整に再度切り替えが可能）。9 番目のフェーダーは常にマスターボリュームコントロールに割り当てられます。フェーダーの右側にある 1 ~ 8 までの番号が付いたボタンは、対応する譜表またはバーチャルインストゥルメントをソロスティックに用います。フェーダーの上にあるロータリーコントロールの最下列は最初の 8 つの譜表のパンの位置を調整します。中間列は 9 ~ 16 の譜表のパン設定を調整します。サーフェイスの右下隅にあるトランスポートボタンは、**【再生】** ウィンドウの対応する機能に割り当てられます。

これ以外に入力マップはオンラインのヘルプセンターから入手できます（ **【ヘルプ】** ▶ **【ヘルプセンター】** を選択してアクセスします）。

**MIDI ギター**

MIDI ギターを使用する場合は、Sibelius は各 MIDI チャンネルが弦に割り当てられ、運指が自動的にタブ譜表の正しい位置に表示されます。また音符として処理されてしまった「ノイズ」を削除するフィルターも設定できます。

## 1. 入力

ディバイデッド・ピックアップ (Roland GK-2A または GK-3 など) 搭載の MIDI ギターと、ギター MIDI インターフェイス (Axon AX100、Roland GR-33 または GI-20 など) を利用すると、Sibelius は特定の弦で弾いた音符を、フレキシタイムとステップタイムのどちらを使って入力しているかに関係なく、ギタータブの対応する弦に記譜することができます。

異なるチャンネルで各弦を出力する MIDI ギターの設定は、[タイプ] を [ギター] に設定し、入力デバイスのリストから該当するアイテムを指定します。お使いの MIDI ギターが 1 つのチャンネルで再生される弦をすべて出力する場合は、[タイプ] を [キーボード] のままに設定しておきます。注記: [タイプ] が [ギター] に設定されている場合、MIDI ギターでの入力中は、[ファイル] ▶ [環境設定] (Mac では [Sibelius] メニュー) の [音符の入力] ページにある [ギタータブ運指] の影響は受けません。ただし、入力後のフレーズを別の譜表にコピーするような時には影響を受けます。

次に以下の操作を行います。

- 入力デバイスの [弦の数] を選びます。
- [最も高い音高を持つ弦の MIDI チャンネル] を指定します。Sibelius では、お使いの MIDI ギターの弦番号が連続していることを前提としているため、そうでない場合は、ギター MIDI インターフェイスのマニュアルを参照して、MIDI ギター側の弦番号を適切に設定してください。

また、状況に応じて [間違っただ音符を省略] からいくつかのオプションを省略することもできます。詳しくは、13 ページの「音符の入力オプション」を参照してください。MIDI ギターを使った入力によくある問題の 1 つに、MIDI ピックアップが検出した音をソフトウェア側があまりに忠実に音符として反映してしまうというのがあります。どんなに無駄な音を出さないように演奏しても、意図せず発してしまった短い小さな音がスコアに現れてしまうのです。同様に、MIDI ピックアップが高次倍音や低次倍音を検出してしまふことで、音域外の高い音符や低い音符が記譜されてしまうような場合もあります。こうした問題を回避するために、Sibelius では演奏スタイルに合わせて記譜の感度を調節できるようになっています (これらのオプションは MIDI ギター以外の入力装置でも有用であることがご理解いただけるでしょう)。

キーボードやギターを使った MIDI 入力について詳しくは、『ハンドブック』、または  1.1 音符の入力および  1.3 フレキシタイム™ を参照してください。

### MIDI ギター入力を正しく行うためのヒント

Sibelius は演奏した音楽をそのまま正確に入力します。ただし、次のようなことが、正しく入力されない要因となります。Sibelius ではベロシティの弱い音符はフィルターで除去できますが (13 ページの「音符の入力オプション」を参照)、MIDI ギターを使用する場合は、お使いの MIDI コンバーターの感度が低めに設定されているかどうかを確認しておいてください。感度が高めに設定されていると、偶発的に弦が擦れた音やゴーストノートなどが生じます。

高フレットで弦の摩擦音が生じたり、設定が不正に調節されていると、MIDI コンバーターが正しく作動せず間違っただ音符が作成されてしまいます。したがって、ギターのフレット上で変な摩擦音が出るようでしたら、専門の技術者にギターを調節してもらってください。

MIDI ギターのインターフェイス上で、別のピッキングモードを使って試してみます。Roland と Axon では、内部設定にてピックスタイル (プレクトラム) および運指スタイルを使って入力することができます。演奏者によってはピックを使用している場合でも、運指スタイルを使って入力した方が正確度が高くなる (その逆も同様です) 場合もあるので、両方のスタイルを試してください。

Sibelius では入力時にピッチベンド情報、スライド、または弦ベンドは表記されません。あとからスコア内に作成することは可能ですので、音符を入力する際は、正確に表記するためにビブラート、スライド、またはベンドなしで無駄な音を出さないように努めて演奏しましょう。

フラットワウンド弦を使えば、一貫して明確な記譜が期待されるでしょう。

# 2. 記譜



## 2.1 臨時記号

### 1.1 音符の入力

#### 臨時記号を付けて音符を作成する

マウスまたはキーボードを使用して音符を作成する時に、スコアに挿入する前にテンキーウィンドウの第1レイアウトまたは第5レイアウト（ショートカット **F8** キー / **F12** キー）から臨時記号を選択することで、音符を入力すると同時に臨時記号を付けることができます（アーティキュレーション、付点、トレモロおよび標準以外の連符も同時に加えることもできます）。

臨時記号は、MIDI キーボードからの入力では自動的に作成されます。

#### 既存の音符に臨時記号を付ける

音符を選択し、テンキーウィンドウの第1または第5レイアウトから臨時記号を選択します。

コード内のすべての音符に一度に臨時記号を追加するには、コード内の1つの音符をダブルクリックし、そして臨時記号を選択します。

#### 特定の臨時記号を削除する

- 音符を選択し、テンキーウィンドウから臨時記号をもう1度選択し、オフに切り替えます。
- 別の方法として、少々手間がかかりますが、周辺の音符を選択しないように注意しながらマウスで臨時記号を（削除したい音符を）選択し、**Delete** キーを押すという方法もあります。

#### 複数の臨時記号を削除する

音符を選択し、そしてテンキーウィンドウの第5レイアウト（ショートカット **F12** キー）から、右図にある数値テンキーの **0** キー、または対応するボタン（キー）を選択します。



#### 臨時記号を非表示にする

様々な状況では（たとえば、パッセージ内で交差する連符を使用している時など - 2.5 連符）、臨時記号を削除するのではなく非表示にしたい場合もあります（たとえば、臨時記号が付いている音として再生させたいが、ページには表示させたくないような場合など）。

これを行うには、その音符ではなく臨時記号そのものを選択して、**[編集] ▶ [表示 / 非表示] ▶ [非表示]**（ショートカットは **Ctrl + Shift + H** または **⇧⌘H**）を選択します。詳しくは 5.6 オブジェクトの非表示を参照してください。

#### 括弧付き臨時記号

臨時記号は、丸括弧で囲まれ、それが注記や編集臨時記号で示されることがあります。選択した音符（または音符のグループ）の臨時記号に丸括弧を追加するには、テンキーウィンドウの第5レイアウト（ショートカット **F12** キー）から **[丸括弧]** ボタンを選択します。

Sibelius のプラグイン、「**注記の臨時記号の追加**」では、スコアをチェックして、必要に応じて注記の臨時記号を追加できます（5.11 プラグイン）。

編集用の臨時記号は、角括弧で表記されることがあります。このような括弧を作成するには、テクニクテキストとして入力します（上級者用：角括弧で囲まれた臨時記号を多用する場合、使用する

## 2. 記譜

臨時記号を角括弧で囲み、新しいシンボルとして簡単に作成できます。また、すでにシンボルとして用意されている丸括弧の臨時記号を変更することもできます。

### 小さい臨時記号

臨時記号はキュー音符や装飾音符に対しては自動的に小さくなります。通常サイズの音符に対しても小さい臨時記号を付けたい場合には、**[作成]** ▶ **[シンボル]** ダイアログから臨時記号を選択し、**[キューサイズ]** または **[装飾音符のサイズ]** を選択してから **[OK]** をクリックします。ただし、その臨時記号のシンボルは自動的に再生されたり、移調されたりすることはありません。

### 二重臨時記号と4分音

通常の臨時記号と同じように、テンキーウィンドウの第5レイアウトから二重臨時記号と4分音を挿入できます。

4分音は自動的に移調されます。試しに、E1/4 フラットを頭の中で長7度へ移調してみてください。答えは下にあります（そして、E1/4 スケールの旋律短音階（メロディックマイナー）を書いてみてください）。さらに、Sibelius には、4分音を異名同音にすることができます（以下をご覧ください）。

プラグインには4分音を再生する **[4分音の再生]** プラグインが用意されています（以下の微分音の臨時記号の再生をご覧ください）。

#### 二重臨時記号

二重臨時記号はナチュラルを多  
用しないようにするために、G#  
マイナーなどの特殊な調で使用  
されます。たとえば、D $\flat$  マイ  
ナーの6番目の音はB $\flat$ になりA  
と同じ音になります。

小節の初めの方で出てきたダブル  
フラットやダブルシャープを  
キャンセルする場合、bや#の代  
わりとして $\flat\flat$ や $\sharp\sharp$ などのシン  
ボルを使用することがあります。

#### その他の微分音

シンボルを使用して微分音を作成したり、デザインしたりできますが、これらの微分音は自動的に再生されたり移調されたりすることはありません。シンボルのデザインの変更はできません。たとえば、4分音フラットを黒く塗りつぶす場合、**[ハウススタイル]** ▶ **[シンボルの編集]** ダイアログにある4番目の項目の逆向きのフラットを、塗りつぶされた逆向きのフラットとのキャラクターと置き換えます。詳細については  7.15 シンボルの編集内の既存のシンボルの変更をご覧ください。

#### 臨時記号の異名同音

MIDI（フレキシタイム、ステップタイム、または MIDI ファイル）から入力する場合、Sibelius は調号と前後の関係を基に推測を行い、黒鍵の音符を # にするか b にするかを判断します。

音符を異名同音に書き換える（たとえば F# から G $\flat$  へなど）には、音符を選択して **[音符]** ▶ **[臨時記号の異名同音]**（ショートカットはメインキーボードの **Return** キー）を選択します。

この機能により、二重臨時記号（たとえば B $\flat\flat$ ）がナチュラルの A に書き換えられますが、反対に異名同音機能によって二重臨時記号になることはありません。これは二重臨時記号を使用するより、削除する場面の方が多いからです。あまり使用されることはないかもしれませんが、異名同音の機能で4分音を異名同音に書き換えることもできます（ほとんどの4分音は3つの方法で表記されます。たとえば、Cの1/4#は、Dの3/4 $\flat$ 、そしてBの3/4#と同じです）。

Sibelius には **[フラットをシャープに書き換え]** と **[シャープをフラットに書き換え]** という異名同音の臨時記号を書き換える2つのプラグインが用意されています（ 5.11 プラグイン）。

### 臨時記号の単純化

スコア内ですでに作成済みの譜表を移調、または新規の調号を追加する場合、不必要な臨時記号が現れることがあります。そのような場合には、**[プラグイン]** ▶ **[臨時記号]** ▶ **[臨時記号の単純化]** プラグインが用意されています（ 5.11 プラグイン）。

スコア内に削除したい二重臨時記号が含まれている場合には、スコア全体を選択（[編集] ▶ [選択] ▶ [すべて選択]）、ショートカットは **Ctrl + A** または **⌘A** し、[音符] ▶ [移調] ダイアログ（ショートカットは **Shift - T**）で、[長 / 完全]、[ユニゾン] などを選択し、[ダブルシャープ / ダブルフラットを使用] をオフにすると、すべての二重臨時記号が、単純な記号に書き換えられます。

### 音符に臨時記号を追加する

Sibelius には選択部分のすべての音符にすばやく臨時記号を追加できる2つのプラグインが用意されています。現在の調号にあてはまらない音符すべてに臨時記号を追加するには、[プラグイン] ▶ [臨時記号] ▶ [すべてのシャープまたはフラット付きの音符に臨時記号を追加] を選びます。これによりたとえば、Cメジャー中の  $B\flat$  音符やEメジャー中のC音符すべてに臨時記号が付加されます。また、[プラグイン] ▶ [臨時記号] ▶ [すべての音符に臨時記号を追加] を選ぶことで、選択部分の（文字どおり）すべての音符に臨時記号を付加することもできます。

### 変化ユニゾン

「変化ユニゾン」とは、1つの和音の中で、 $G\flat$  や  $G\sharp$  のように同じ音高で臨時記号が異なる2つの符頭のことです。



メシアンなどの作曲家は、2度音程にするかわりにこれらの2つの符頭を並べて、2度の音程をそれぞれに2つの臨時記号を加えて表記しています（画像左をご覧ください）。このように表記するには、通常の音符入力と同じように、まず2つの符頭を使って和音を作成し、各符頭それぞれに臨時記号を追加します。

他の作曲家は、2番目の符頭に「ストーク」と呼ばれる斜めの符尾を付けています（画像右をご覧ください）。これを作成するには、[作成] ▶ [シンボル] ダイアログ（ショートカットは **Z**）に用意されているストークシンボルでストーク付きの符頭を追加します（この表記の不便な点は、ストークはシンボルとして扱われるので、移調や再生が行われないことです）。

### 臨時記号をテキストとして入力する

スコア内に臨時記号をテキストオブジェクトとして追加することができます。たとえば、タイトルに曲の調を含めたい時などに使います。

臨時記号をテキストに入力するには、**Ctrl** キーまたは **⌘** と、数値テンキーの第1レイアウトにある臨時記号のキーを押します（ショートカットは **F8**）。たとえば **Ctrl + 8** または **⌘8** を押すとシャープ記号、**Ctrl + 9** または **⌘9** を押すと、フラット記号を入力することができます。**Num Lock** (Windows や一部の Mac のみ) がオンになっていないと、この機能は働かないので注意してください。また、右クリックや (Windows) または **Control** - クリック (Mac) で、用語メニューを開き臨時記号を選択することもできます。

### 臨時記号の移動

臨時記号は自動的に配置されます。たとえば、すでに臨時記号が存在する和音に臨時記号を追加すると、臨時記号は必要に応じて重複するのを避けるために移動します。

臨時記号を移動したい場合には、臨時記号を水平にマウスでドラッグします。小さな移動を行うには、**Shift + Alt + ←/→** または **⇧⇨/⇧⇩** を押して移動し、大きな移動の場合には **Ctrl + Shift + Alt + ←/→** または **⇧⇨/⇧⇩** を押して移動します。

フィクタのように、譜表の上部に臨時記号を付けたい場合には、[作成] ▶ [シンボル] ダイアログでシンボルを使用します。フィクタを再生させる場合には、[音符の上にフィクタを追加] プラグインを使用します（[5.11 プラグインをご覧ください](#)）。

### 微分音の臨時記号の再生

ほとんどの再生デバイスには、32 に均等に分割された半音にしたがって音符を変更できるピッチベンド機能が搭載されています。この機能は、[プラグイン] ▶ [再生] ▶ [4分音の再生] から最も簡単に利用できます。

音符のチューニングを変更するには、まず4分音の臨時記号を追加します。必要に応じてこの操作を繰り返し、再チューニングするパッセージを選択します（MIDIのピッチベンドがゼロに戻るように、次の音符を通常に必ず戻してください）。[プラグイン] ▶ [再生] ▶ [4分音の再生] を選択し、[OK] を2度クリックします。

これで再チューニングする音符には音高を4分音上げる非表示のMIDIピッチベンドコマンド（～**B0,80**）が付けられます（これらの非表示のコマンドは[表示] ▶ [非表示オブジェクト] がオンになっている場合は、グレーで表示されます）。～**B0,64**を使うと影響を受けた譜表を通常のチューニングに戻すことができます。このピッチベンドコマンドを編集し、4分音以外の値を適用するには、このコマンドをダブルクリックし以下のように変更します。

- ～**B0,64** = 通常のチューニング
- ～**B0,80** = 4分音のシャープ
- ～**B0,96** = 半音のシャープ
- ～**B0,48** = 4分音のフラットなど

増加単位はそれぞれ約3セント（半音の1/100単位）です。したがって、たとえば15セントのフラットの音高が必要な場合は、ピッチベンドコマンドを64より5小さくなる（15/3）ように編集できます（～**B0,59**）（長3和音の3度の音をこの量だけ下げると和音がさらに調和されます）。このような4分音を使用せず、4分音の臨時記号を必要としない場合には、その臨時記号を削除してもかまいません。ピッチベンドのMIDIメッセージは残ったままになります。

MIDIチャンネルの特性により、和音内の異なる音符が別の値によって音高が変わらないように、1つの楽器に対し1度に実行できるピッチベンドのコマンドは1つにとどめるよう注意してください。異なるピッチベンドを和音内の2つの異なる音符に付けようとする、プラグインは和音に **X** マークを付け、必要なピッチベンドを作成できなかったことを示す警告メッセージが表示されます。

プラグインについて詳しくは、413ページの「4分音の再生」をご覧ください。MIDIピッチベンドメッセージについて詳しくは、326ページの「ピッチベンド」をご覧ください。

### 記譜ルールのオプション

スコア全体にわたって臨時記号の周囲または臨時記号の間隔を変更したい場合には、[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログ（ショートカットは **Ctrl + Shift + E** または **⌘⇧E**）の [臨時記号と付点] と [音部と調号] ページで調整します

（移調問題の答え：D1/4シャープ。スケールについてはご自分で考えてみてください）。

## 2.2 アーティキュレーション

### 1.1 音符の入力

#### 「記号の追加」

アーティキュレーションはスタッカート、アクセント、下げ弓などの演奏テクニックを示すシンボルで、音符、和音または休符の上または下に付きます。アーティキュレーションは、臨時記号と同じ方法で作成または削除することができます。

#### 珍しいアーティキュレーション記号

次のようなアーティキュレーション記号は、あまりなじみがないかもしれません。

- ▼ スタッカートティッシモ (とても短い)
- ▲ マルカート
- ▢ 中休止符
- △ 短休止符
- ∨ 上げ弓 (弦楽器で使用)
- ▣ 下げ弓
- ハーモニクス、オープンハイハット
- + クローズドハイハット (パーカッション)、ミュート (管楽器)、左手ピッチカート (弦楽器)、トリル (一部のバロック音楽)

#### アーティキュレーション付きの音符の作成

音符を作成するときに、スコアに挿入する前にテンキーウィンドウの第1または第4レイアウトから1つまたは複数のアーティキュレーションを選択することで、アーティキュレーションが付いた状態で音符を作成することができます (同時に、臨時記号、タイ、付点、特殊な符頭、トレモロ、非標準の連符などをテンキーで付けることができます)。

#### 既存の音符にアーティキュレーションを付加

選択した音符にアーティキュレーションを付けるには、テンキーウィンドウの第1または第4レイアウトからアーティキュレーションを選択します。

和音にアーティキュレーションを追加する場合は、和音のすべての音符にアーティキュレーションが適用されるため、どの符頭を選択してもかまいません。

#### 特定のアーティキュレーションの削除

- アーティキュレーションの付いた音符を選択し、テンキーからそのアーティキュレーションのボタンを押してオフにします。
- 他の音符などを選択しないように気をつけながらマウスで削除したいアーティキュレーションを選択して、**Delete** キーを押すという方法もありますが、時間がかかるのであまりおすすめできません。
- すべてのアーティキュレーションを一度に削除するには、音符を選択してから、第4レイアウト (ショートカットは **F11** キー) を選択して、**0** キー (または右図のボタン) を押します。



#### アーティキュレーションの移動

アーティキュレーションは自動的に配置されます。たとえば、すでにアーティキュレーションが付いている音符に対し新規にアーティキュレーションを追加する場合、既存のアーティキュレーションは新規のアーティキュレーションを正しく配置するために位置を変えます。

アーティキュレーションを移動したい場合があります。たとえば、同じ側にすべてのアーティキュレーションを配置すると、中には本来の位置ではない側に配置されるものができます。スタッカートが付いた6つの音符があり、そのうちの5つの音符の上側にスタッカートがある場合、残り1つの音符の下側が正しい配置だとしても、そのスタッカートを上側に移動して全体を揃えることができます。

アーティキュレーションを移動するには、アーティキュレーションを選択してから次の操作を行います。

## 2. 記譜

- 音符の上側にあるアーティキュレーションを下側に移動するには、**[編集] ▶ [反転]** (ショートカットは **X**) を選択します。
- アーティキュレーションを上下に移動するには、矢印キーを使用 (またはマウスでドラッグ) します (他の場合と同じように大きく移動するには、**Ctrl + 上/下** または **⇧ 上/下** を使用します)。

アーティキュレーションを移動すると、その操作は音符に付いているすべてのアーティキュレーションに適合されるため、個別のアーティキュレーションには適用されません (もし個別にアーティキュレーションを移動する場合は、一度そのアーティキュレーションを削除し、シンボルとして作成してください。ただし、シンボルとして作成されたアーティキュレーションは再生時には効果がありません)。

スコア全体にわたってアーティキュレーションの位置を変更するには、後述する記譜ルールのオプションをご覧ください。

### アーティキュレーションのコピー

**Alt + クリック**、または **⇧ + クリック**、あるいは **[編集] ▶ [リピート]** (ショートカットは **R**) を使用して音符または和音をコピーすると、アーティキュレーションもコピーされるので、時間の節約になります。また、**[プラグイン] ▶ [音符と休符] ▶ [アーティキュレーションとスラーをコピー]** を使用して、あるパッセージのアーティキュレーションを別のパッセージにコピーできます (コピー先の音符そのものに影響を与えることはありません)。詳しくは [5.11 プラグイン](#) をご覧ください。

### 休符へのアーティキュレーションの付加

休符に追加できるアーティキュレーションは3種類のフェルマータだけです。その他のアーティキュレーションは付けても意味がありません。

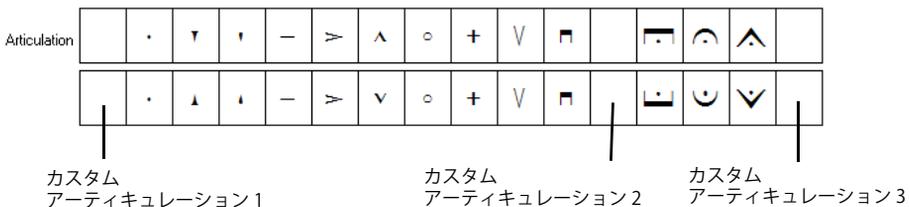
その他のアーティキュレーションを休符に追加する必要がある場合は、シンボルを使用します (シュトックハウゼンやその他の作曲家のスコアで休符にアクセントが付いている例もありますが、これは明らかに突然のシンコペーションでの「プレス (息継ぎ)」を表しています)。

小節休符にフェルマータを追加すると、それはすべての譜表に適用され、その結果すべての譜表 (および全楽器のパート譜) にコピーされます。

### アーティキュレーションのカスタマイズ

アーティキュレーションの外観を変更したい場合は、**[ハウススタイル] ▶ [シンボルの編集]** ダイアログで行います ([7.15 シンボルの編集](#))。

第4レイアウトに3つの未使用のスペースがあり、任意のアーティキュレーションを割り当てることができます。これは、**[ハウススタイル] ▶ [シンボルの編集]** ダイアログにある **[アーティキュレーション]** の行に対応します。



使用する空のスロットは、新しいアーティキュレーションを他のアーティキュレーションと組み合わせるときの上下の順に影響します。アーティキュレーション1は符頭の最も近くに、アーティキュレーション3は最も遠くに配置されます。上図にあるように、各アーティキュレーションの「上」ま

たは「下」のシンボルをそれぞれに定義しておく必要がありますが、アーティキュレーションによっては逆向きではなく、実際には同じ向きのシンボルになる場合もあります。

3つのカスタマイズしたアーティキュレーションを定義しても、テンキーの第4レイアウトのボタンには新規のシンボルはボタンのアイコンに表示されません。そして、カスタマイズしたアーティキュレーションは、定義を変更したスコア内でのみ有効です。そのため、他のスコアでも利用可能にするためにハウススタイルとしてエクスポートする必要があります。☞ 7.7 ハウススタイル™を参照してください。

## キーボードショートカット

すべてのアーティキュレーションは標準のキーボードによるショートカットキーで操作できます。個別のアーティキュレーションをショートカットキーに登録することもできます(☞ 1.2 テンキー)。

## 小節線上のフェルマータ

小節線の上にフェルマータを付ける場合は、**[作成] ▶ [シンボル]** ダイアログ (ショートカットは **Z**) で作成し、**大譜表**に付けます。これは、大譜表シンボルとしてすべてのパート譜に表示されます。

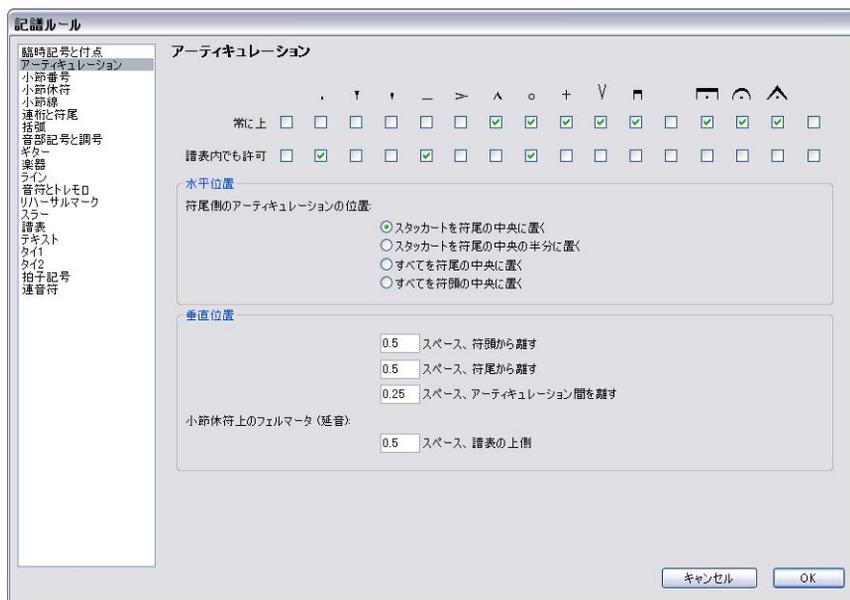
## 譜表上のアーティキュレーション

たとえばパーカッションや歌手の譜表などでは、譜表の上にアーティキュレーションを配置するのが普通です。Sibelius は、特定の楽器 (譜表タイプのオプションを使用) についてのアーティキュレーションの反転を自動的に行いますが、**[編集] ▶ [反転]** (ショートカットは **X**) を使用して位置を反転させることもできます。

他の譜表タイプでアーティキュレーションを強制的に譜表の上に配置するには、**[譜表タイプ]** ダイアログの **[一般]** タブで、**[アーティキュレーションは常に譜表の上に表示する]** をオンにします (**[楽器の編集]** でダイアログにアクセスできます)。☞ 7.12 楽器の編集を参照してください。

## 記譜ルールのオプション

**[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール]** ダイアログの **[アーティキュレーション]** ページ (ショートカットは **Ctrl + Shift + E** または **⇧ ⌘ E**) には次のような様々なオプションがあります。



## 2.記譜

**[常に上]**：通常、アーティキュレーションは符尾が上向きの音符では音符の下に付きます。このオプションは、アーティキュレーションが上にあるのを好むジャズミュージシャンのために用意されています。

**[譜表内でも許可]**：ほとんどの出版社ではスタッカートとテヌートを五線内に配置し、出版社によってはハーモニックスやアクセントも五線内に配置します。他のアーティキュレーションを五線内に配置することはあまりおすすめできません。線と線の間には収まらないことがあるので、見づらくなります。

次のような**[符尾側のアーティキュレーションの位置]** オプションがあります。

- **[スタッカートを符尾の中央に置く]**：これは標準設定の位置になっており、音符の符尾側に置かれるアーティキュレーションの位置を自動的に調整します。この設定では、符尾に最も近いアーティキュレーションがスタッカート、スタッカーティッシモ、楔型スタッカートの場合、アーティキュレーションは符尾の中央に配置されます。アーティキュレーションが符頭側にある場合は、通常通り配置されます。
- **[スタッカートを符尾の中央の半分に置く]**：このオプションは**[スタッカートを符尾の中央に置く]** とほぼ同じですが、違いは符尾に最も近いアーティキュレーションがスタッカート、スタッカーティッシモ、および楔型スタッカートの場合に、符尾と符頭中央の中間線上にアーティキュレーションを置くということです。
- **[すべてを符尾の中央に置く]**：符尾側にアーティキュレーションがある場合に、符頭ではなく、符尾の中心線上にアーティキュレーションが配置されます。
- **[すべてを符頭の中央に置く]**：符尾側にアーティキュレーションがある場合に、符頭の中心線上の符尾側にアーティキュレーションが配置されます。

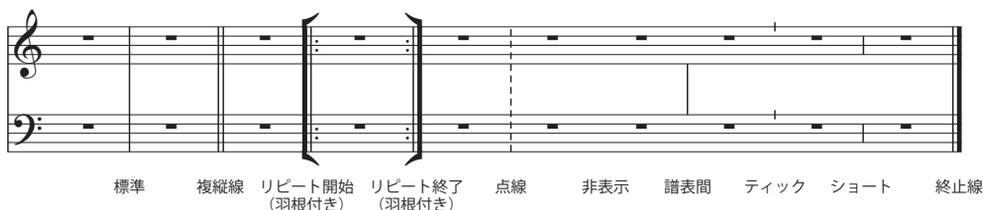
次のような**[垂直位置]** オプションがあります。

- **[n スペース、符頭から離す]**：アーティキュレーションが音符/和音の符頭側に置かれるときのアーティキュレーションから符頭までの距離です。アーティキュレーションが譜表の外側に強制的に置かれている場合、この距離より遠くなります。
- **[n スペース、符尾から離す]**：アーティキュレーションが符尾側に置かれるときのアーティキュレーションから符尾までの距離です。
- **[n スペース、アーティキュレーション間を離す]**：複数のアーティキュレーションが1つの音符に付けられているときの、アーティキュレーション間の距離です。

**[小節休符上のフェルマータ (延音)]** オプションで、小節休符上のフェルマータと譜表の間の距離を調整することができます。

## 2.3 小節線

Sibelius では、各種の音楽に適した様々な小節線がサポートされており、小節の最後または途中に挿入することができます。



### 小節の終わりの小節線

通常、小節線を小節の終わりに挿入する必要はありません。小節を追加すれば小節線はすべての小節の終わりに表示されます。

小節線は、左右にドラッグする、あるいは ←/→ キーで移動できます (**Ctrl** または **⌘** キーを押しながら操作すると大きなステップで移動できます)。こうすると、直前の音符、または休符の間隔が変更されます。

小節線を削除して、2つの小節を連結することはできません。通常は、拍子記号の長さを2倍に（または、変則的な小節を作成）して音符が1つの小節に収まるようにします。同様に小節を2つに分けるには、通常は新規の小節線を作らずに拍子記号を短くして調整します。

#### 複縦線

複縦線は、新しいセクションを表示するために使用されます。

複縦線は調号変更時に表示しますが、拍子記号の変更時やリハーサルマークと同時に使用されることはありません（これらが新しいセクションの開始時に起こる場合は別です）。

#### リピート小節線

小節線には、複縦線、点線小節線、リピート小節線、古楽小節線などがあります。これらを作成するには、表示したい小節線の後の音符を選択してから、**[作成]** ▶ **[小節線]** で作成したい小節線のタイプを選択します。また、小節線を作成する前に **Esc** キーを押して、すべての選択を解除すると、マウスで小節線を配置することができます。

小節の中間部に小節線を配置する場合は、まず小節に音符を入力します。そして2つの特定の音符または休符の間に小節線を配置します（最初に小節線を入力してしまうと、小節のどこに小節線が配置されるのかがはっきりしません）。小節線が次にくる音符に近すぎる場合は、そ

の小節線を選択してから、**[プロパティ]** ウィンドウの **[一般]** パネルの **[X]** というパラメーターを変更して小節線の左右位置を微調整します。

小節線が、小節休符の小節の中間にある場合は、見やすい表記にするために、小節休符を複数の休符に分割して、小節線の両側にそれぞれに表記します。

複縦線やリピート小節線で大譜表間の小節を分割することは、賛美歌のラインの終わりによく見受けられます。Sibelius でこれを行うためには、短い（変則的な）小節を2つ作成し、改行を使用して、大譜表間を分割します (☞ 2.4 小節と小節休符および 7.4 ブレーク)。

小節線は、コピー、ドラッグおよび削除することができます。小節の終わりにある、その他の小節線（非表示になっている小節線でも）を削除すると、通常の小節線に戻ります。

## 2.記譜

### 終止線

新規のスコアを作成すると、自動的にスコアの最後に終止線が表示されますが、必要でない場合には削除することができます。

スコアに複数の終止線を使用することもできます。これは、たとえば、楽章、歌曲、作品が複数の楽章で構成されている場合などに使用されます。

### リピート小節線

リピート小節線の開始と終了は、その他の特別な小節線と同じ方法で作成します。1 番括弧と 2 番括弧の作成については、 2.16 ラインを参照してください。

一般的な手書きまたはジャズ音楽などで使用される羽根付きの小節線を作成したい場合は、[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログにある [小節線] ページの [リピート小節線に羽根を付ける] をオンにします。

2つのリピート小節線にある二重のリピート小節線を作成するには、



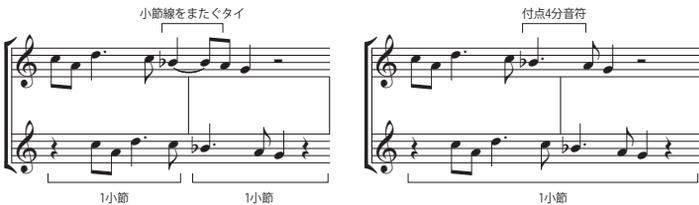
[リピート終了] 線を最初の小節の終わりに、[リピート開始] 線を 2 番目の小節の冒頭に入力します。2つのリピート小節線をドラッグして、間隔を広げたり狭めたりすることができます。

### 古楽の小節線

Sibelius には古楽用の楽譜を書くのに適した小節線が含まれています。拍子記号が使われ始める以前の声楽曲に対しては、現在の音楽家が楽譜の韻文の分割を理解できるように、譜表間に小節線を追加する方法が用いられます (mensurstriche と呼ばれることもあります)。

スコア内でこのような小節線を使用するには、[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログ (ショートカットは **Ctrl + Shift + E** または  **E**) の [小節線] ページにある [標準設定の小節線のタイプ] を [譜表間] に設定します。

編集者の中には、このような楽譜であたかも小節線が存在するように書くべきだと考え、小節線の上にタイを付けることを好む人もいれば (左下の例)、小節線が存在しないように書くべきと考える人もいます (右下の例)。



Sibelius では自動的に小節をまたぎ音符にタイが付けられるので、標準設定では、楽譜は左の例のように表記されます。その他の表記にしたい場合は、適切な場所で変則的な小節を使用して、通常の長さの 2 倍の小節を作成 ( 2.4 小節と小節休符を参照) し、正しい位置に小節線を追加します。

また単旋律聖歌の表記に便利なティック小節線とショート小節線を作成することもできます。



これらの小節線は、単一の楽器（または声部）のパスセージに便利ですが、複数の楽器の楽譜に対しても使用できます。

## 独自の音楽フォントのデザイン

[作成] ▶ [小節線] メニューに表示される新しい種類の小節線を作成することはできませんが、[ハウススタイル] ▶ [楽器の編集] ダイアログを使用して、楽器ごとに標準の小節線の外観を変えることはできます (☞ 7.12 楽器の編集)。

### 小節線の連結

読みやすさを考えて、譜表は同じ種類の楽器をまとめるために小節線で連結されます。このようなグループ化は、譜表が括弧によってグループ化する方法にも反映されます (☞ 2.6 äääpÇyëÄäääp)。

オーケストラのスコアにおいては、木管楽器、金管楽器、パーカッションおよび弦楽器のセクションが通常小節線で連結され、隣接したセクションから分離されます。

声楽譜は、互いに連結したり隣接する楽器と連結したりすることはありません。キーボード譜表は同じパート内で連結されますが、隣接する楽器とは分離されます。

使用する楽器数が少ないスコア (ウィンドカルテットなど) では、実線の小節線を使用して、まとまって見えるようにします。

### 小節線の連結

自動的に譜表は小節線で連結され、同じ種類の楽器がグループ化されます (コラム参照)。ただし、次のように変更することも可能です。

- スコア内で、非表示ではない譜表の場所を探し、すべての小節線の連結を確認します。
- 注意しながらスコア内の最上位の小節線または最下位の小節線をクリックします (小節線の連結を変更する特別な小節線は使用できません)。
- 紫色の小さなボックス「ハンドル」が表示されます。ハンドルを大譜表の上または下にドラッグして小節線を伸ばしたり縮めたりします。
- これはスコア内において、すべての大譜表に同時に機能します。小節線を下方に伸ばしたり縮めたり、好きなように小節線で譜表が連結されている状態を変更することができます。

### 非表示の小節線

[作成] ▶ [小節線] メニューから「非表示」小節線を置き、小節の最後の小節線を隠すことができます。非表示の小節線は [表示] ▶ [非表示オブジェクト] がオンになっている (ショートカットは

**Ctrl + Alt + H** または **⌘ + ⌘H**) と明るいグレーで表示されますが、このオプションがオフになると表示されなくなります。

非表示の譜表の主な用途は、2つの大譜表の小節を分割することです (以下の小節の分割を参照)。両側的小節は実際には分かれているので、次の3つの副作用があります。一部のリズムは、非表示の小節線を越えることができません (タイをつけた音符を使用する必要があります)。小節番号付けは、この小節線のあとでは抜けてしまいます。これは小節番号の変更で修正することができます (☞ 3.6 小節番号)。そして、小節休符は、どちらの側にも2つの小節休符として表示されます。よって、この非表示小節線は慎重に使用してください。

スコア内のすべての小節線を非表示にするには、[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログ (ショートカットは **Ctrl + Shift + E** または **⌘ + ⌘E**) の [小節線] ページにある [標準設定の小節線タイプ] を [非表示] に変更します。

単一の譜表または1つの楽器群に属するすべての譜表内にあるすべての小節線を非表示にする場合は、以下の一部の譜表のみでの小節線の非表示を参照してください。

### 一部の譜表のみでの小節線の非表示

特定の譜表内、または楽器ファミリー（譜表がすべて小節線で連結されている）内の、すべての小節線を非表示にするには、小節の上または下をクリックします。紫色のハンドルが表示されたら **Delete** キーを押します。これらの小節線を元に戻すには隣接する譜表の上または下をクリックして、小節線なしの譜表全体にドラッグします。

特定の譜表内で小節線を隠して、小節線なしで新規の譜表タイプを定義します (☐ 7.12 楽器の編集)。

- 小節線を隠したい譜表の小節を選択します
- [ハウススタイル] ▶ [楽器の編集] を選択します。
- 対象の楽器がダイアログで選択されていることを確認し、[新規の楽器] をクリックして、操作の実行を確認するダイアログが表示されたら [はい] をクリックします。
- 表示された [新規の楽器] ダイアログで、名前を任意に変更し、[譜表タイプの編集] をクリックします。
- [一般] タブで [小節線] オプションをオフにし、[OK] をクリックします。
- [新規の楽器] ダイアログで [OK] をクリックし、それが後で見つかるように適切なアンサンプルに含まれていることを確認します。
- スコア全体で特定の譜表の小節線を非表示にしたい場合は、何も選択していない状態で [作成] ▶ [その他] ▶ [楽器の変更] を選択し、新規の楽器を選択して [OK] をクリックし、それから、最初のページの譜表の冒頭（最初の小節線の左側）をクリックします。
- 特定のページの小節線を非表示にしたい場合は、該当する小節を選択し、それから、[作成] ▶ [その他] ▶ [楽器の変更] を選択し、新しい楽器を選択して [OK] をクリックします。

### 単一譜表での大譜表の最初の小節線

通常の大譜表では、複数の譜表がある場所でのみ最初の小節線が表示されるのですが、リードシートでは、習慣的に各大譜表の冒頭に最初の小節線が書かれます。単一譜表の大譜表で最初の小節線を表示するには、[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログにある [小節線] ページの [単一譜表の先頭に小節線を付ける] をオンにします。

### 小節の分割

小節を2つに分割し、たとえば前半を大譜表の最後に、後半を次の大譜表の最初に置きたい場合があります。この場合は、[プラグイン] ▶ [その他] ▶ [小節の分割] を使用します (☐ 5.11 プラグイン)。

分割した小節は実際には2つの小節であるため、非表示の小節線と同じように3つの欠点がありません (上記を参照)。

### 記譜ルールのオプション

[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログ (ショートカットは、**Ctrl + Shift + E** または **⇧⌘E**) の [小節線] ページのオプションを使用して、スコア内の標準設定の小節線を他のデザインのものに変更することができ、スコア内の全体または一部の小節線を非表示、点線にする、あるいは譜表間で使用したいときなどに便利です。

また、必要であれば、羽根付きのリピート小節線を使用するかどうかの選択、また小節線の厚さ、および二重終止線の間を調整することもできます。

## 2.4 小節と小節休符

☐ 1.1 音符の入力、2.19 マルチレスト。いくつかの小節を一度にコピーまたは削除するには ☐ 1.6 選択とパッセージを参照してください。

■ レイアウトとハウススタイル。

### スコアの最後に小節を追加

[作成] ▶ [小節] ▶ [終止小節] (ショートカットは **Ctrl + B** または **⌘B**) で、単一の小節をスコアの最後に追加します。

多くの小節を追加するには、**Ctrl + B** または **⌘B** を押したまましばらくすると、「自動リピート」されます。

### スコアの途中に小節を追加

[作成] ▶ [小節] ▶ [1 小節追加] (ショートカットは **Ctrl + Shift + B** または **⇧⌘B**) を選択してから、スコア内で小節を作成したい場所をクリックします。

音符、休符およびその他のオブジェクトが選択された状態で [作成] ▶ [小節] ▶ [1 小節追加] を選択し小節を追加すると、その後小節が追加されます。

代わりに複数の小節を楽譜の任意の位置に入れるには、[作成] ▶ [小節] ▶ [その他] (ショートカットは **Alt + B** または **⌘B**) を選択します。小節数を入力して、[OK] をクリックすると小節が作成されます。位置を選択せずに [作成] ▶ [小節] ▶ [その他] を選択したときは、カーソルの色が変わり、任意の場所でクリックすると、先に指定した小節数が作成されます。

### 小節の長さの変更

小節内の拍子記号を変更することで小節の長さを変える場合は ☐ 2.27 拍子記号を参照してください。

楽譜をそのまま保持した状態で、個々の小節の長さを変更する (つまり、そこから音符を作成または削除する場合など) には、次のように行います。

- その小節の前か後ろに作成したい変則的な小節を作成します (以下を参照してください)。
- 保持したい音符をパッセージとしてコピーします (☐ 1.6 選択とパッセージ)。
- 元の小節を削除します。

### 小節の完全削除

小節を削除するには、その小節を選択し、それから、[編集] ▶ [小節の削除] (ショートカットは **Ctrl + Delete** または **⌘ + Delete**)。この操作は、小節の中すべてと小節自体が削除されます。最初は大譜表パッセージとして選択すると、いくつかの小節を一度に削除することができます (☐ 1.6 選択とパッセージ)。

### 単一小節内のオブジェクトの削除

- 小節の空白部分をクリックします。青色のボックスで囲まれます。
- **Delete** キーを押します。入力されていた音符などが削除され小節休符に変わります。この場合、譜表に付いているオブジェクト (たとえばテキストなど) も削除されます。

## 2.記譜

いくつかの小節や複数の譜表内の小節を一度に削除するには、小節を選択した状態で **Delete** キーを押します (☐ 1.6 選択とパッセージ)。

### 1つの声部内で小節休符を作成

- 小節内の音符や休符を選択します。
- **N** キーを押して音符入力カーソルを表示します。
- テンキーの第2レイアウト (ショートカットは **F9**) を選択します。
- テンキー下のボタンを使用して、小節休符を挿入したい声部を選択します (ショートカットは **Alt + 1 - 4** または **⇧1 - 4**)。
- 小節休符ボタンを選択します (ショートカットは数値テンキーの **0**)。

この操作では、以前にはなかった声部に小節休符を作成したり、1つの声部内でのみ音符を休符に変換したりすることができます。しかし、音符または休符が削除されるだけで、その他のオブジェクトは残ります。テキスト、ラインおよびその他のオブジェクトを削除したい場合は、小節を選択して **Delete** キーを押します。

小節休符は、全音符の休符とは違います。以下に示すように、小節休符は中央に配置されますが、全休符は全音符と同じように左に配置されます。



### 小節休符の削除

小節休符を選択して **Delete** キーを押します。楽譜が2つの声部の場合は、1つの声部になります。楽譜が1つの声部の場合は、小節は空白になります。空白の小節は、何か他のシンボルなどを入れたときに便利です。

一部の現代音楽のように、スコア全体に空白の小節を使用したい場合は、リピート小節と2全音符/空白の小節休符を参照してください。

### 変則的な小節の作成

変則的な小節とは、前にある拍子記号とは異なった長さを持つ小節のことです。よくある例としては、アフタクト小節があります。変則的な小節を作成するには以下の操作を行います。

- 作成するには、**[作成]** ▶ **[小節]** ▶ **[その他]** (ショートカットは **Alt + B** または **⇧ + B**) を選択します。
- ダイアログが現れるので、**[変則的]** をクリックします
- ドロップダウンメニューで、任意の長さになるまで1つまたは複数の音価を選択するか、その数値をテンキーで入力します (Windows または一部の Mac では **Num Lock** をオンにしてください)
- **[小節数]** を指定すると、同じ長さの変則的な小節を複数作成できます
- **[OK]** をクリックします
- スコア内の小節を作成したい場所をクリックします

## アウフタクト小節

スコアは「アウフタクト小節」または「弱起」という短い小節で始まることがあります。これは拍子記号を作成するときに簡単に作成できます (☞ 2.27 拍子記号)。Sibelius では、自動的にアウフタクト小節内の拍を正しく休符として表示し、その休符を拍子記号の**連桁と休符**のグループに従って分割します。拍子記号の作成後に、アウフタクト小節を追加する必要があります。

- **Esc** キーを押して、すべての選択を解除します。
- **[作成]** ▶ **[連音符]** ▶ **[その他]** を選択します
- 任意の長さの小節を作成し、スコアの冒頭をクリックして、その小節を最初の完全な小節の前に置きます。
- 最初の完全な小節内の拍子記号を選択し、**Delete** キーを押して、以降の小節の書き換えを確認するダイアログが表示されたら **[いいえ]** をクリックします。
- 新しいアウフタクト小節の冒頭に再び拍子記号を作成し、**[次の拍子記号まで小節を書き換える]** がオフであることを確認します (☞ 2.27 拍子記号)。
- 最後に、**[作成]** ▶ **[その他]** ▶ **[小節番号の変更]** を使用して、アウフタクト小節の冒頭で小節番号を 0 に変更します (☞ 3.6 小節番号を参照)。

## 小節休符の幅の変更

小節線の終わりの部分を移動します。

## リピート小節と 2 全音符 / 空白の小節休符

小節休符のシンボルを、リピート小節、2 全音符、または空白の小節休符に変更するには、以下の操作を行います。小節休符のシンボルを選択し、**[プロパティ]** ウィンドウの **[小節]** パネルから希望するデザインを選択します。または、ショートカットの **Shift + + / -** でシンボルを切り換えながら選択します。すべての譜表の休符を一度に変更するには、最初の小節を **Ctrl +** クリックまたは **⌘ +** クリックします。

スコア全体で空白の小節を使用したいときには、**[ハウスタイル]** ▶ **[記譜ルール]** ダイアログ (ショートカットは **Ctrl + Shift + E** または **⌘ ⌘ E**) の **[小節休符]** ページにある **[小節休符を表示する]** をオフにします。

リピートの再生に関しては、☞ 4.6 リピートを参照してください。

## 小節休符の移動

(2 つ以上の声部を使用している場合のみ必要)。

小節休符のシンボルを選択して、**↑** または **↓** を入力します。Sibelius では、小節休符を左右には動かす必要はありません。

**Ctrl + ↑/↓** または **⌘ ↑/↓** キーを押すと、小節休符は 1.5 スペースの単位で上下に移動します。これはギタータブ譜などに適した距離です。

## 小節の分割

小節を 2 つに分割し、たとえば前半を大譜表の最後に、後半を次の大譜表の最初に置きたい場合があります。この場合は、**[プラグイン]** ▶ **[その他]** ▶ **[小節の分割]** を使用します (☞ 5.11 プラグイン)。

## 2.5 連桁

連桁は、短い音符をグループに結合させる太い線のことです。Sibelius では自動的に音符がグループ化され、連桁が作成されますが、連桁を自分で調整したい場合があります。

複数の小節で一度に連桁させたり、また譜表をまたぐ連桁などの特別な表記を音符ごとに自由に調整したりすることができます。

### 連桁のグループ

スコア内で作成する各拍子記号に基づいて、自動的に正しい標準設定の連桁グループが選択されます。しかし、楽譜の前後の流れに応じて、異なるグループにしたい場合があります。作成する新規の拍子記号、またはすでに存在する楽譜のパスセージに合わせて連桁グループを変更することができます。

- 新規の拍子記号の連桁グループを変更するには、**[作成] ▶ [拍子記号]** (ショートカットは **T**) で作成したい拍子記号を選択し、**[連桁と休符のグループ]** をクリックします。
- すでに存在している楽譜のパスセージの連桁グループを変更する場合は、以下の**連桁グループのリセット**を参照してください。

どちらの場合にも、次のダイアログのオプションが表示されます。

**連桁と休符のグループ**

グループ

この拍子記号の後で、どのように音符が連桁されそして休符がグループ化されたを確認することができます。

	各グループの音符/休符のナンバー	小節内の総数
8分のグループ:	<input type="text" value="4,4"/>	8
<input type="checkbox"/> 異なる16分のグループ:	<input type="text" value="4,4,4,4"/>	16
<input type="checkbox"/> 第2連桁を分割	<input type="text" value="4,4,4,4"/>	16
<input type="checkbox"/> 異なる32分のグループ:	<input type="text" value="8,8,8,8"/>	32
<input type="checkbox"/> 第2連桁を分割	<input type="text" value="4,4,4,4,4,4,4,4"/>	32

**休符をまたぐ連桁**

休符から休符への連桁

休符を越える連桁

**連音符をまたぐ連桁**

隣接した音符から連音符を分離

それぞれ異なる音価の連桁グループの編集を行うこともできます。連桁グループは、カンマで分けられた各グループの音符数で表され、そして小節の欄の合計がボックスにある**[小節内の総数]**にしなければなりません。

たとえば、拍子記号が 4/4 拍子で **[8分のグループ]** では、次のようなオプションがあります。



1つの音価の連桁グループを編集すると、それよりも短い音価は同じ連桁グループを継承します。例外は4/4拍子で、8分音符は4つの2グループで連桁されます（下記を参照してください）。たとえば、8分音符の**5、2、1**という連桁グループが16分音符では、**10、4、2**というグループで作成されます。

ダイアログのその他のオプション、すなわち**【異なる16分のグループ】**と**【異なる32分のグループ】**を設定して、この動作を変更できます。ただし、連桁グループの合計は**【小節内の総数】**にならないければなりません。再び4/4拍子を例にして、他の可能性を示します。

8分のグループ

4,4      2,2,2,2      5,2,1

16分のグループ

8,8      5,3,1,4,3      4,6,3,3

8よりも大きい分母を持つあらゆる拍子記号（9/16、15/32拍子など）では、調整できる最も長い音価は、分母で表された音価です。たとえば、9/16拍子では、8分音符の連桁グループを調整できません。それらは常に標準設定の連桁で組み合わせられます。同じく15/32拍子では、16分音符の連桁グループを調整できません。これらは常に8分音符の連桁グループに従います。

## 第1連桁と第2連桁

第1連桁は、符頭から一番離れた連桁で、第2連桁はそれ以外の連桁です。次の図をご覧ください。

第2連桁（以降「サブグループ」と呼びます）によってグループ化された音符を、できる限りリズムを明確に示す必要があります。これは、拍内の細かい音符（サブグループ）でも、第一連桁グループと同様にグループ化すると、リズムが明確に表示されます。簡単な拍子記号では、サブグループは通常、2つの8分音符ごとに発生します。また複合した拍子記号では、多くの場合、3つの8分音符ごとに発生します。Sibeliusではこの複雑な組み合わせが自動的に行われますが、必要に応じて、**【連桁と休符のグループ】**または**【連桁グループをリセット】**ダイアログでサブグループを定義できます。

サブグループを定義するには、16分音符や32分音符の**【第2連桁を分割】**をオンにし、カンマによってサブグループを分け、**【小節内の総数】**になるようにします。たとえば、6/8拍子では、16分音符の第2連桁グループを細分化すると次のようになります。

8分のグループ

3,3

第2連桁を分割

2,2,2,2,2,2

## 2.記譜

第1連桁は8分音符の連桁つまり単一の連桁のみです。ただし、状況によっては、16分音符を分割せずに第1連桁にしたい場合があります。このようにするには、**[作成] ▶ [ライン]** ダイアログに用意されているラインを使用して連桁を加えます (□ 2.16 ラインを参照)。

### 連桁グループのリセット

連桁のある音符を再グループ化するには、音符をパッセージとして選択し、**[音符] ▶ [連桁グループをリセット]** を選択すると、ダイアログが表示されます。連桁グループを一般の拍子記号の標準設定に戻りたいときは、何も変更せずに **[OK]** をクリックします。独自の設定に従って音符を再グループ化する場合は、ダイアログの設定を変更 (詳しくは上記の 2.5 連桁のグループを参照) して、**[OK]** をクリックします。

**[音符] ▶ [連桁グループをリセット]** ダイアログで選択した設定は、適用後のスコア内で永続しません。リセットした小節内で音価を編集すると、連桁グループは拍子記号で指定されるグループにリセットされます。必要に応じて、作成したい連桁グループの新規の拍子記号を作成できます。以降の小節を書き直すかどうか尋ねられたら **[はい]** をクリックし、入力と編集が終了した後に、その拍子記号を削除します (削除するときに、以降の小節を書き直すかどうか尋ねられたときは **[いいえ]** をクリックします)。

### 連桁グループの再利用

連桁グループを作成する際に、拍子記号 (たとえば 7/8 拍子) に対応する連桁グループを設定した場合、それらの連桁グループは次の拍子記号の変更があるまで適用されます。しかし、同じスコア内で他の場所にある 7/8 の拍子記号は、必ずしも同じ連桁グループを持つ必要はありません。設定した連桁グループはその拍子記号のみに有効です。ただし、同じスコア内で他の場所にある 7/8 の拍子記号でも、同じ連桁グループを使用したい場合は、拍子記号をコピーします。7/8 拍子の一部の小節で 2 + 3 + 3 という連桁グループを使用し、他で 3 + 2 + 2 という連桁グループを使用する場合は、異なる連桁グループで 2 つの 7/8 の拍子記号を作成し、それぞれを当該する小節またはパッセージにコピーして音符を入力し、それから必要なくなった拍子記号を削除します (楽譜を書き直すかどうかを尋ねられたら **[いいえ]** を選択します)。

### 連桁の編集

スコア全体またはパッセージ内で連桁を設定するのではなく、それぞれの場所で連桁を調整する場合は、テンキーウィンドウの第3レイアウト (ショートカットは **F10**) を使用します。調整したい音符や装飾音符を選択し、次のボタンを選択します。



前の音符から連桁を区切ります。



前後の音符と連桁させます。



連桁を終了させます (次の音符と連桁を区切ります)。



音符を両側の音符から区切ります。



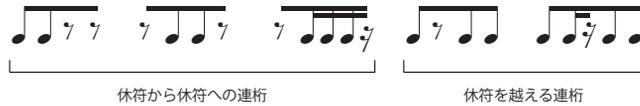
前の音符に1つ (第1) の連桁を結合させます。

### 休符をまたぐ連桁

必要に応じて、連桁グループ内または両方の端で自動的に休符越しに連結させることができます。新規の拍子記号の作成時、または既存のパッセージの連桁をリセットするときに、**[連桁と休符]** ダイアログにある次のオプションを使います。

- [休符から休符への連桁] は、連桁グループ内の冒頭または最後の休符を連桁に含めます。
- [休符を越える連桁] は、定義された連桁グループ内に休符がある場合、その休符を越えて連結します。

以下の例はこれらのオプションの実行結果です。



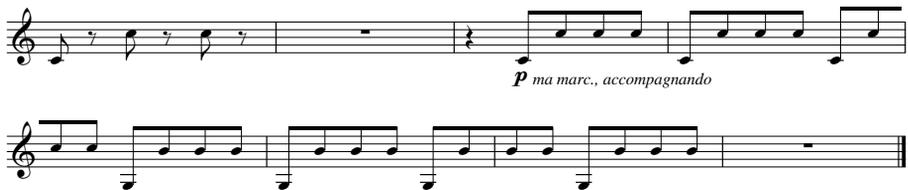
連桁グループの中間にある休符が連桁と衝突する場合、休符を移動させる（休符を選択して↑/↓を押す）か、連桁の高さを調整します。以下の2.5 連桁の角度を参照してください。休符の始まりと終わりが連桁とぶつかる場合、休符を非表示（休符を選択して **Ctrl + Shift + H** または **⇧H** キーを押す）にして、必要な位置に適切な休符のシンボルを挿入します（☐ 2.25 シンボルを参照）。

近代音楽のスコアでは、休符の連桁に「stemlet（ステムレット）」と呼ばれる、連桁から休符に伸びる（あるいは最後の休符上で短く止める）短い棒を使用することがあります。現在のところ、このステムレットは自動的に配置されませんが、必要に応じて、符頭シンボルを休符シンボルと置き換える新規の符頭タイプを定義することにより、ステムレットに類似したシンボルを作成できるので、休符の代わりにこの符頭タイプを使用することができます（☐ 7.14 符頭の編集を参照）。

### 小節線、改行、改ページをまたぐ連桁

前の小節から音符間へ連桁を結合させるには、始めの小節の音符を選択して、テンキーウィンドウの第3レイアウト（ショートカットは **F10** キー）を選択し、テンキーの **8** キーを押します。

小節線をまたぐ連桁が改行や改ページで起こる場合、それをまたいで連桁を連続させることができます。以下のストラヴィンスキーの「ペトルーシュカ」におけるバスクラリネットのパートを例にとってみましょう。



改行や改ページを含む小節線をまたぐ連桁を作成するには、最後の段またはページにある最後の音符を、テンキーウィンドウの第3レイアウト（**F10** キー）にある [連桁の開始]（ショートカットはテンキーの **7**）または [連桁の中間]（ショートカットはテンキーの **8**）、続く大譜表にある最初の音符で [連桁の中間]（ショートカットはテンキーの **8**）または [連桁の終わり]（ショートカットはテンキーの **9**）を使用します。

連桁の角度を調整する必要がある場合、改行または改ページの前にある連桁グループの右端にある音符の符尾のハンドルと、改行または改ページの後にある連桁グループの右端にある音符の符尾のハンドルを移動します。[連桁の位置（オプティカル）]（以下の2.5 記譜ルールのオプションを参照）を使用していないときに、連桁の最初にある音符の符尾の長さを調整すると、連桁の傾斜も変化します。譜表をまたぐ連桁の音符が1つだけ改行後または改ページ後にある場合は、連桁の角度は水平になります。

## 2.記譜

### 連音符の連桁

連桁グループに連音符がある場合は、通常、リズムをできる限りわかりやすい状態に保つために連桁を分割します。[連桁と休符グループ] ダイアログにある [隣接した音符から連音符を分離] オプションは標準設定でオンになっていますが、ここで連桁の分割を調整することができます。次の場合を考えてみましょう。



Sibelius の標準設定の連桁グループの連結は左図で、右側のものよりリズムがより明確です。これは [隣接した音符から連音符を分離] をオフにしています。

### 8分音符を4つずつ連桁

Sibelius の標準設定では、8分音符は4つ、2拍分で連桁されます (2/4、4/4、2/2 のとき)。拍の分割内で4つの連続した8分音符が連桁されますが、グループ内のリズムの変化によって、連桁グループは自動的に分割されます。たとえば、次の図のようになります。



これを変更したい場合、拍子記号を作成するときに、新規の連桁グループを定義 (たとえば、[8分のグループ] のオプションを **2,2,2,2** に設定するなど) するか、[音符] ▶ [連桁グループをリセット] で既存のパッセージの連桁をリセットします。また、[休符を越える連桁] がオンになっている場合、このルールは適用されません。

### 連桁の角度

連桁の角度や位置を調整しなくてはならない場合があります。たとえば、連桁が装飾音符やその他のオブジェクトとぶつからないようにするため、あるいは楽譜浄書家が連桁の場所を厳密に指定するような場合です。多数の連桁を調整したい場合、一度に連桁の角度を調整できるように連桁の [記譜ルール] (以下の記譜ルールのオプションを参照) で調整を行った方がよいでしょう。

連桁を移動するには、連桁の一端をマウスで上下にドラッグします (拡大すると作業がしやすくなります)。連桁の左端をドラッグすると、連桁の両端の高さを変更でき、連桁の右端をドラッグすると、連桁の角度を変更することができます。マウスの代わりに ↑ または ↓ キーを押して移動することができます。また、**Ctrl** + ↑/↓ または **⌘** ↑/↓ キーを使用すると、連桁が 0.25 スペース単位で移動します。連桁を選択して上下にドラッグすると、連桁の角度も変更することができます。この場合は連桁の左端をドラッグするのと同じ操作です。

連桁を通常的位置に戻すには、[音符] ▶ [符尾と連桁の位置をリセット] を選択します。この機能は選択したパッセージまたは複数選択でも行うことができます。

連桁の角度を調整することは、連桁が付いている符尾の長さを調整することと同じです。

### 水平な連桁

ある種の楽譜 (たとえばパーカッション) では、慣習として連桁は常に水平を保ち、角度をつけることはありません。標準設定で、パーカッションには常に水平の連桁が作成されます。しかし、この設定を他の楽器にも適用したい場合は、[ハウススタイル] ▶ [楽器の編集] を使用して、その楽器を編集できます。[楽器の編集] ダイアログで、[譜表タイプの編集] をクリックし、[音符と休符] ページの [連桁は常に水平] をオンにします (☑ 7.12 楽器の編集)。

## 連桁の反転

音符の上にある連桁を音符の下に移動する、つまり連桁が付いている音符の符尾の方向を反転させるには、音符をひとつ連桁グループから選択し、[編集] ▶ [反転] (ショートカットは **X**) を選択して反転させます。詳しくは  2.24 符尾と加線を参照してください。符尾の方向を元に戻すには、同じ音符を反転させて戻すか、音符のグループを選択して、[音符] ▶ [符尾と連桁の位置をリセット] を選択します。

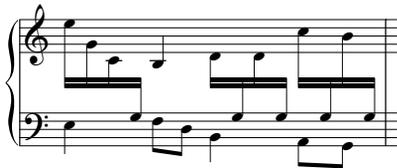
[編集] ▶ [反転] がうまくいかない場合は、まず連桁が付いたすべての音符を選択して、[音符] ▶ [符尾と連桁の位置をリセット] を選択します。次に最初の音符だけを反転させます。

## 分割された符尾の反転

音符のグループ内の分割された連桁 (旗とも呼ばれます) は右にあるときには左向き、左にあるときには右向きになります。分断された連桁を反転させるには、音符を選択し、[ウィンドウ] ▶ [プロパティ] ウィンドウの [音符] パネルにある [分割された連桁を反転] をオンにします。

## 譜表をまたぐ連桁

キーボード楽器の楽譜には、下図のように両手間にまたがる連桁でつながれた音符が含まれることがあります。



このような楽譜を作成するには次のようにします。

- 両手間にまたがる譜表のうちで、音符の多い方の譜表 (この例では上側) にまとめて音符を入力します。



- 次に、下の譜表にまたがらせる音符を選択します (できれば複数を選択)。この例では、加線のある音符の B と G を選択します。
- これらの音符を下の譜表にまたがらせるには、[音符] ▶ [譜表をまたぐ音符] ▶ [下の譜表へ移動] (ショートカットは **Ctrl + Shift + ↓** または **⇩**) を選択します。

また同じように、[音符] ▶ [譜表をまたぐ音符] ▶ [上の譜表へ移動] (ショートカットは **Ctrl + Shift + ↑** または **⇧**) を選択すると、音符が上の譜表にまたがりやすくなります。

- 連桁は、両方の譜表の上に置く (上の最初の図の最初の連桁グループ) ことも、あるいは譜表間に置く (最後の連桁グループ) こともできます。[編集] ▶ [反転] (ショートカットは **X**) を選択して、符尾の方向を反転させます。

符尾を音符の反対側にドラッグしても、このようにはなりません。

- 上側の図では、左手側の最後の 3 つの低音の音符の符尾も反転させているため、右手から左手にまたがる音符と衝突しないようになっています。

次の点に注意してください。

## 2.記譜

- 音符を隣接する譜表にまたがらせるために、連桁である必要はありません。上側の図の例では B の4分音符です。休符を移動することもできます。
- 音符は同じ楽器の別の譜表のみにまたがらせることができます。
- 3つの譜表にまたがらせるように連桁を作成するには、音符を中央の譜表に入力し、上下に移動させます（音符を中央に残しておく必要はありません）。
- 別の譜表にまたがる音符は、譜表の声部に影響を及ぼしません。譜表は4つの声部と、隣接する譜表からまたがる音符を持つことができます。
- 音符はあらゆる点で元の譜表上にあるものとして扱われます。たとえば元の譜表上でそのパッセージを移調させると、その譜表にまたがっている音譜も移調されます。
- 別の譜表へまたがらせたときに、元の譜表では不必要な臨時記号が現れるときがあります。このような場合は、臨時記号を選択し、非表示にします（☐ 2.1 臨時記号）。

### 同じ譜表上の音符間の連桁



古いスコア、とくにバイオリンの楽譜では、音符が急激に低音から高音になる場合（逆も同様）、図のように音符の中央に連桁が配置され、符尾が上を向くものと下を向くものになる場合があります。

Sibelius でこれを行わせるには、まず最初に音符を通常のように入力し、その連桁を選択します。これを連桁グループの上または下にするには、それをドラッグして（または矢印キーを使って）連桁全体を上または下に移動させて音符の間に配置されるようにします。連桁の角度を調整するには、連桁の右端を選択し、それをマウスでドラッグするかあるいは  $\uparrow/\downarrow$  を使って少しずつ移動します。

### 譜表間で分割する和音

キーボード楽譜では、2つの譜表間で和音の一部の音符を分割することがあります。



これを行うには、分割する和音の各音符を表示する譜表に、別の声部を使用して音符を書き込みます。たとえば、左図のように、分割する和音の高音部を声部2に入力し、低音部を下の譜表の声部1に入力します。次に [編集] ▶ [反転]（ショートカットは  $\times$ ）を使用して、低音部の譜表の符尾の向きを下に反転させます。最後に右手譜表の各符尾の端を下にドラッグすると、左手の音符の符尾と一致します。

4分音符より短い音符の和音を使用している場合、**Ctrl + Shift + H** または  $\diamond \text{H}$  キーを使用して旗または連桁を非表示にし、符尾を伸ばしてから、必要に応じて [編集] ▶ [反転] を使用して反転させ、残っている和音と合致させます。

### 羽根付きの連桁



現代音楽では、1つの連桁から「スプレーのように広がる」特別な連桁がアッチェランドを表すことがあります。複合連音符（☐ 2.29 3 連符とその他の連音符を参照）を使用することで、表記と再生を正確に行う羽根付きの連桁を作成できます。たとえば、左図のような例を表記するには、次のようにします。

- 最初の8分音符を作成します。
- **Ctrl + 3** または  $\text{H}3$  を押して3連符を作成します。
- 2番目の3連音符を入力し、**Ctrl + 3** または  $\text{H}3$  キーを押して、別の3連符を作成します。これが自動的に最初の3連符の中で複合3連符に変わります。

- 2番目の複合3連符を入力し、**Ctrl + 3** または **⌘3** キーを再び押して、別に複合3連符を作成します。連符番号または括弧が少し込み入って見えるかもしれませんが、気にする必要はありません。
- すべての音符を入力し終わったら、小節を選択してから【プロパティ】ウィンドウの【音符】パネルを開きます。
- パネルの下にある左にあるコンボボックスで【なし】、そして右にあるコンボボックスで【括弧なし】に設定します。
- 各音符は旗を持った状態になるのでそれぞれを選択し、【編集】▶【表示 / 非表示】▶【非表示】(ショートカットは **Ctrl + Shift + H** または **⌘⌘H**) で、非表示にします。以下の2.5 連桁、旗、符尾の非表示を参照してください。
- 【作成】▶【ライン】ダイアログ (ショートカットは **L**) 内の連桁ラインを使用して、さらに連桁を描きます。これを行うときには、拡大してよく見えるようにして行うとよいでしょう。

このような基礎的な作成方法を用いて、羽根付きのリテネートや更に多い音符または少ない音符で作成したりすることも可能です。

### 連桁、旗、符尾の非表示

連桁を非表示にするには、音符ではなく連桁自体を選択し、【編集】▶【表示 / 非表示】▶【非表示】(ショートカットは **Ctrl + Shift + H** または **⌘⌘H**) を選択します。他のオブジェクトでは、非表示の連桁は【表示】▶【非表示のオブジェクト】(ショートカットは **Ctrl + Alt + H** または **⌘⌘H**) のスイッチがオンになっていると、グレーで表示され、オフになっていると非表示になります。

同じ方法で、たとえば単独の8分音符の旗や符尾を非表示にすることができます。旗または符尾を選択し、【編集】▶【表示 / 非表示】▶【非表示】を選択します。音符の連桁がリズムを表す旗(たとえば、16分音符が付いた付点8分音符)の場合、メインの連桁とは独立し符尾を非表示にできます。

8分音符の組み合わせの連桁を非表示にするということは、実際に4分音符に置き換えることではなく、見かけだけが4分音符になるということです。

### 記譜ルールのオプション

【ハウススタイル】▶【記譜ルール】にある【連桁と符尾】ページには、連桁の位置およびその外観を調整する次のようなオプションがあります。

#### 連桁の位置

【連桁の位置】オプションは、【連桁の位置 (オプティカル)】がオンになっているときのみ適用されるものがほとんどです(【連桁の位置 (オプティカル)】がオフになっていると、Sibelius 3 以前の連桁の状態で表示されますが、とくに利点はありません)。

連桁の最初と最後の音符の音程差が1オクターブ内の場合、【音程ごとの傾斜設定】で各音程の「理想的」な角度を指定することができます。連桁は、譜表ライン間の特定の位置に表示させることができないので、連桁の角度を調整する必要があります。また、2つの音符間が非常に狭くて角度の急な連桁になってしまうときは、次のような**最大連桁傾斜**で指定される値に減じる必要があるかもしれません: 1オクターブまで、 $1/n$ 。

**最大連桁傾斜:  $1/n$**  は、1オクターブより大きい間隔の場合の角度をコントロールします。連桁はここで設定した値よりも急な角度にならない限り、最初と最後の符頭の間の角度に従います。

連桁の中央にある音符が他の音符に対して音価が高くへこんだような形になるとき、通常、連桁は水平になります。【中央にある音符が次のスペースまで割り込んだら水平化】の値を変更することで、調整ができます(連桁を水平にする最初と最後の音符間にある、架空の線を通して突出する音符の距離を指定します)。

## 2.記譜

【**単純な楔を避ける**】は、8分音符のグループでの「楔」による問題点を防ぎます。浄書家によっては、3方が連桁、符頭と譜表線である白い三角形を好まない人がいます。また、こだわらない浄書家もいます。楔を避けるには符頭を延長する必要があり、楔より見にくいと思う人もいます。そのため、このオプションは任意です。

【**標準設定の連桁でつながれた符尾の長さ**】で指定された符尾の長さは、通常の音符よりも概して短めです（そして非常に高い音や低い音ではさらに短くなります）。ただし、必要に応じて連桁を正しい位置に動かすために符尾の長さを調整することで生じるずれを調整することができます。ページの最下部にある【**最小の長さ：nスペース**】を使用して、符尾の長さをさらに調整することができます。これは連桁でつながれた、または連桁でつながれていない音符にも有効です。

2つの譜表をまたぐ連桁は、標準設定では五線間で常に水平になっています（【**連桁の位置（オプティカル）**】がオンになっている場合）。譜表をまたぐ連桁に角度を付けたい場合は、そのつど連桁をドラッグして変更する必要があります。

### 連桁の外観

【**連桁の外観**】オプションは文字どおり、連桁ラインの厚みやどれだけ離すかを設定します。連桁を休符から始めることもできます。

また、【**フランス式連桁**】オプションの特徴は、右の図で示されるように連桁されたグループの音符の棒が一番内側の連桁に触れているだけという点です。この例は、フランスで出版される楽譜でとくに使用されます（このオプションの由来は国名です）。



## 2.6 括弧と大括弧

括弧と大括弧は、大譜表の左側で同類の楽器をグループ化するために使われます。Sibelius は標準設定により、楽器の分類を行いますが、自分の好みに合わせて変更することも可能です。

### 括弧と大括弧

通常、同じファミリーの楽器（たとえば木管楽器、金管楽器、パーカッションなど）はいっしょにまとめられます。パーカッション楽器やソロ楽器は通常はまとめられません。

弦楽器の *divisi* などの、2 つまたはそれ以上の譜表に分かれている楽器は、副括弧（通常は括弧の左にある細い括弧）で結合されます。副括弧はフルートとピッコロ、バイオリン 1 と 2 などのように同類の楽器をグループ化するのにも使用されます。古いオーケストラのスコアでは、特にホルンなどをグループ化するのに副括弧ではなく、カールの付いた大括弧が用いられていました。

キーボード譜表は大括弧で結合されますが、オルガンのペダル譜表は、オルガンの手鍵盤とは括弧でまとめられません。

小グループの楽器は、通常は括弧でまとめられません。

通常、括弧、副括弧または大括弧でくくられる楽器は、譜表も小節線で結合されます。

### 括弧と大括弧を移動する

スコア内でどの譜表を大括弧でまとめるかを変更することができます。

- すべての譜表が表示され、スコア内の括弧と大括弧が一度に見える箇所まで操作してください。
- 既存の括弧、副括弧および大括弧の端をクリックすると紫色に変わります。
- 上下にドラッグして伸縮させます。
- 選択した括弧、副括弧または大括弧を削除するには **Delete** キーを押します。

### 括弧、副括弧または大括弧を追加する

- [作成] ▶ [その他] ▶ [括弧または大括弧] メニューで、括弧、副括弧または大括弧をクリックします。
- 譜表の左をクリックして、括弧、副括弧または大括弧を配置します。
- その他の譜表へ伸ばすために、上または下へクリック & ドラッグします。

### 括弧または大括弧を非表示にする

Sibelius は、大譜表の左側に小節線がない場合には、自動的に括弧と大括弧を非表示にします。たとえば、ピアノパートの片方の譜表を非表示にすると、Sibelius は括弧を非表示にします。同様に、複数の大譜表内で、括弧でまとめられた譜表グループのうちのひとつを除いてすべてを非表示にすると、Sibelius は括弧を非表示にします。

他の状況で括弧や大括弧を非表示にする必要がある場合（たとえば略記譜表のスコアの場合など）、非表示にしたい大括弧の後の小節を選択して、[プロパティ] ウィンドウにある [小節] パネルを開き、[括弧] をオフにします。オブジェクトのプロパティに関する詳しい情報は、 5.14 プロパティを参照してください。

### 大譜表の中間の括弧の配置

キーボード楽譜（特にオルガンの楽譜）では、大譜表の途中に括弧を表示する必要がある場合があります。これが必要になるのは「略記譜表」（141 ページの「間隔を広げた譜表」をご覧ください）で、括弧でまとめられた譜表は、ページ内の途中に挿入されます。

大括弧を大譜表の中間で表示するには、次のようにします。

- 大括弧を表示したい最初の小節線の後の小節を選択します。
- [プロパティ] ウィンドウの [小節] パネルを開き、[小節の前の空き] を矢印で大括弧が現れるまで少しずつ（たとえば **0.03** または **0.06** など）を増やしていきます（これは、コーダなどの分割された大譜表を効果的に作成しますが、非常に小さな空きです）。

## 2.記譜

- 同じく [プロパティ] ウィンドウの [小節] パネルで [先頭の小節線] と [音部記号] をオフにします。

大括弧が残されたことにより、音部記号がなくなった空きを埋めるために、最初の音符を移動する必要があります。選択された音符が正しい位置へ配置されるように、[プロパティ] ウィンドウの [一般] パネルの [x] の値を減らしていきます (左の小節の始まり部分にある音符または休符にも同様の処理をします)。次に最初の2つの音符の空白が正常になるまで、2番目の音符をドラッグします。

しかし、この方法では、この括弧または大括弧は、この時点で作成されている他のすべての譜表を再描画してしまうので、譜表省略のスコアには望ましくありません。これは新規の譜表タイプを定義するとき、[楽器の編集] からアクセスする [譜表タイプの編集] ダイアログで、[一般] ページの [括弧] をオフにすることで変更できます。この位置に表示された他の譜表にも譜表タイプの変更を適用してください。詳しくは、[□ 7.12 楽器の編集](#)を参照してください。

### 括弧と大括弧のスタイル

[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログ (ショートカットは **Ctrl + Shift + E** または **⇧ + E**) の [括弧] ページには、様々なオプションがあり、括弧、副括弧または大括弧の太さや位置を調整することができます。これらのオプションのうち特に説明が必要なのは、副括弧の [大括弧として描画] オプションで、たとえばバイオリン1と2を副括弧ではなく大括弧でまとめるという古典的なスタイルのためのものです。

Sibelius に付属の Helsinki フォントを使用すると、大括弧が Opus フォントに比べてわずかに太く、より曲線的なことに気付かれるでしょう。

ペンデレツキなどの作曲家がよく使用するフックのない括弧を作成するには、[ハウススタイル] ▶ [ラインの編集] ダイアログで当該の括弧を選択し、[スタイル] の項目を [なし] に変更します。これは各大譜表の先頭に自動的に表示されないのので、スコアの中で手動で作成する必要があります。

大括弧は、[作成] ▶ [シンボル] ダイアログの [一般] の列にある (大括弧のシンボル) の大きさを覚えて描画しています。大括弧のデザインを変更するには、大括弧の文字を別の音楽フォントまたはテキストフォントに置き換えます ([□ 2.25 シンボル](#))。一部のプリンタでは、大括弧を伸張したシンボルとして印刷できないことがあります。[ファイル] ▶ [印刷] ダイアログの [代替印刷機能] にある [大括弧] をオンにしたときのみ大括弧を印刷できる場合には、プリンタはこの制限を受け、Sibelius で大括弧のデザインを変更することができません。

## 2.7 コードダイアグラム

### 3.4 コード記号

コードダイアグラム（コードボックス、フレットボードグリッド、ギターフレームなどと呼ばれることもあります）は、指がどの弦のどのフレットを押さえるのかを表示することにより、特定のコードをギターまたはその他のフレットを持つ楽器でどのように演奏するかを図で示したものです。これらは通常 Sibelius に含まれているテキストコード記号に伴って表記します。

### コードダイアグラムの作成

選択した譜表の上にコードダイアグラムを作成するには、**【作成】** ▶ **【コードダイアグラム】**（ショートカットは **Shift + K**）を選択し、このダイアログで行います。



- ダイアログの左側にある **【コードダイアグラムを選択】** オプションでは以下を設定します。
  - **【コード】** は、使用したいコードのルートを選択します。
  - その隣の中央の項目は、コードの種類を決定するもので、たとえばメジャー、マイナー、オーギュメント、ディミニッシュなどです。
  - **【ベース】** は、コードのベース音です。標準設定では、**【コード】** と同じピッチですが、「最下音が B の G コード」のように、ベース音を変更することもできます。
  - 大きな白いボックス内に、ダイアログで選択した設定に基づいて使用できるコードを表示します。
  - **【運指テキストを表示】** では、コードダイアグラムの各弦の下に、そのコードを弾く際の運指（押さえ方）を表示できます。このオプションは、運指を指定していない場合には選択できません。詳しくは、以下の「**運指テキストを追加する**」をご覧ください。
  - **【コード記号を表示】** は、コードダイアグラムの上にテキストコード記号を追加します。
  - **【編集】** または **【新規】** をクリックすると、選択したコードダイアグラムを編集、または一覧にない新規のコードダイアグラムを作成することができます。詳しくは以下の「**コードダイアグラムの編集と保存**」をご覧ください。
- ダイアログの右側にある **【コードの一覧】** オプションでは、ダイアログの左側にどのコードダイアグラムを表示するかを指定します。
  - **【楽器】** は、作成したいコードダイアグラムのギターのチューニングを設定するオプションです。
  - **【このスコアで使用されるコード】** は、このスコアですでに使用されているコードダイアグラムを現在のダイアログで選択されたオプションに適合させるかを表示します。
  - **【一般的なコード (スタンダードチューニング)】** は、演奏しやすくように 6 弦ギターのスタンダードチューニングのために用意されたコードダイアグラムを表示します。一般的に各コードには、3 つの異なる運指パターンが用意されており、1 つはナット部分に近い位置、1 つは、5 フレット付近、そしてもう 1 つは 9 フレット付近になっています。

## 2.記譜

- **【すべてのコード】** は、指定されたコードで、Sibelius に演奏可能な運指を自動的に判別するように設定します。作成されるコードの形は、**【最大ストレッチ】** の設定によって制御されることに注意してください（以下をご覧ください）。特殊なギターチューニングを使用する場合、このオプションをオンにすると、幅広い選択肢の中から各コードの演奏可能なコードダイアグラムを表示し、それらをライブラリに追加することもできます。
- **【最大ストレッチ：n フレット】** は、自動的に生成されたコードダイアグラムで、低いフレットから高いフレットの間で、押さえることができる最大の幅を決定します。詳しくは以下の「最大ストレッチ」をご覧ください。
- **【ライブラリー内のコード】** では、Sibelius がカスタムコードダイアグラムライブラリからコードを表示するかどうかを決定します。詳しくは以下の「コードダイアグラムライブラリ」をご覧ください。

ダイアログの左側にそれらのコードすべてをいっしょに表示させるためには、いくつかのチェックボックスを同時にオンにします。

左側で1つのコードダイアグラムを選択し、**【OK】** をクリックすると、選択された音符の上にコードダイアグラムが作成されます。ダイアログを開く前に音符を選択しなかった場合には、マウスポインタの色が変わり、コードダイアグラムが読み込まれていることを示すので、コードダイアグラムを配置したいページをクリックします。

### 最大ストレッチ

自動的に生成されるコードの形ののために、**【最大ストレッチ】** で設定された希望のフレット数の運指可能なストレッチ幅により、最大の距離を指定することができます。

### コードダイアグラムをコピー、編集、または削除する

コードダイアグラムは、通常の方法でコピーしたり移動、または削除したりすることができます。いったんスコア内で作成したら、コードダイアグラムをダブルクリックして編集することができます。

ダイアログに戻らなくても、選択したコードを別の運指で循環させることができます。ダイアグラムをクリックし選択された状態にしてから、繰り返して運指を循環させるために **【編集】** ▶ **【コードダイアグラムの変更】**（ショートカットは **Ctrl + Shift + K** または **⌘ + K**）を選択し、**【作成】** ▶ **【コードダイアグラム】** で最後に選択した **【コードの一覧】** で、指定された選択から循環させることができます。

### コードダイアグラムの編集と保存



**【コードダイアグラム】** ダイアログで表示されたコードダイアグラムを編集したい場合には、マウスで選択して、**【編集】** ボタンをクリックします。最初から新規のコードダイアグラムを作成するには、**【新規】** ボタンをクリックします。両方の場合には、左図のダイアログをご覧ください。

- 弦の上にドットを配置するには、ドットを表示させたい弦の上でクリックします。
  - 開放弦や演奏しない弦を示すには、フレームの一番上の線でクリックし、○または×シンボルを切り替えます。
  - バレー表記をするには、バレーする弦を横切ってクリック & ドラッグします。
- ダイアグラムの右上にフレット番号を表示させたい場合には、ウィンドウの右側の矢印をクリックします。

- 用意された標準設定とは異なるコード記号を設定するには、[カスタムコード記号を使用] をオンにし、希望するコード記号を入力します。詳しくは以下の「コード記号」をご覧ください。
- コードの運指方法（押さえ方）を指定するには [運指テキスト] ボックスに運指を入力します。詳しくは、以下の「運指テキストを追加する」をご覧ください。

そのコードダイアグラムで良ければ、[OK] をクリックして [コードダイアグラム] ダイアログに戻ります。

編集した、または新規に作成したコードダイアグラムを、今後、別のスコアで使用したい場合には、コードダイアグラムライブラリに保存しておきましょう。[OK] をクリックした時点で、自動的に保存されます（[ライブラリに追加] チェックボックスの隣にあるドロップダウンリストで、適切なライブラリを選択している状態に限ります）。

## 運指テキストを追加する

コードダイアグラムに運指テキストを追加する場合も、上記の [コードダイアグラムの編集] ダイアログを使用します。必要なテキストを、以下のように [運指テキスト] ボックスに入力してください。

- 運指テキストとして各弦に表示できるのは、1文字だけです。
- 任意の半角英数字（数字：アルファベット：大文字または小文字の A～Z）を入力できます。
- 運指を指定しない弦に対してはハイフン (-) を入力します。

文字を入力していくと、コードダイアグラムにどのように運指テキストが追加されるかを確認できます（実際のスコアでは、コードダイアグラムに対する文字サイズが小さくなります）。上図は「1342-」と入力した場合です。

## 運指テキストの外観

コードダイアグラムに表示される運指テキストの外観は、[ハウズスタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログの [ギター] ページで指定できます。



- [運指テキストを描画] では、運指テキストの表示位置を [ダイアグラムの下]（標準設定）または [ダイアグラムの上] にするかを指定できます。[ダイアグラムの上] を指定した場合には、運指テキストは○/×記号に並んで表示されます。運指テキストは○/×記号に優先して表示されるので、同じ弦に対して両方が指定された場合は、運指テキストが表示されます。

## 2.記譜

- [運指テキストとダイアグラムの距離：n スペース] では、運指テキストを表示する、コードダイアグラムの下端または上端からの距離を決められます（標準設定は 0.5 スペースです）。運指テキストをダイアグラムの上に表示する場合には、このパラメータは○/×記号のダイアグラムからの距離も指定することになり、結果的に運指テキストが○/×記号と並ぶようになります。

運指テキストのフォントスタイルやサイズを変更（たとえばボールドのイタリック）するには、[ハウススタイル] ▶ [テキストの編集] からダイアグラムの [運指テキストスタイル] を選択します。

### コードダイアグラムライブラリ

ライブラリによって、コードダイアグラムでの作業がとても簡単に行えます。たとえば、常に特別な運指のコードを使用する場合（たとえばジャズのボイスイング、またはギターの生徒用の簡単な運指など）、ライブラリにそれらのコードを含ませた設定にすることができます。これは使用したいダイアグラムを探すのが非常に速くなり、一度ライブラリを設定すれば、作成するどのスコアでも使用することができます。友達にそのライブラリを送ったり、また他の人が作成したダイアグラムをライブラリに追加したりすることもできます。

ライブラリを作成するには、メインの [作成] ▶ [コードダイアグラム] ダイアログ、または [コードダイアグラムの編集] ダイアログのドロップダウンメニューから [新規のコードダイアグラムライブラリー] を選択すると、名前を入力するよう求められるので、**Jazz Chords** または **Easy voicing** というような名前を付けて、[OK] をクリックします。

コードをライブラリに追加するには、ダイアログ左にある白いボックス内のコードを選択して、[ライブラリーに追加] をクリックします（ダイアログの右にある [ライブラリーの中のコード] オプションの隣でライブラリが選択されていない場合、選択または作成するように求められます）。

ライブラリからコードを使用する場合、[ライブラリーの中のコード] をオンにし、ドロップダウンメニューから適切なライブラリを選択すると、ダイアログの左側でコードが表示されます。

ライブラリからコードを削除する場合、[ライブラリーの中のコード] をオンにして（その他の3つのオプションをオフにするとライブラリで表示されているコードのみになります）、そして削除したいコードを選択して [ライブラリーから削除] をクリックします。

誰かとコードダイアグラムを共有したい場合、または他のユーザーからのライブラリをインストールしたい場合、ライブラリは、Sibelius のアプリケーションデータフォルダ内の **Chord Shapes** フォルダに保存されています (☞ 8.1 ファイルを扱う作業のユーザーが編集可能なファイルを参照)。コードライブラリファイルは **.scl** という拡張子です。

### コード記号

ほとんどの場合、Sibelius が用意している標準設定のコードダイアグラム上のコード記号を変更する必要はありませんが、異なる名前の表記を使用したい場合、次の2つの方法があります。

- スコア内で、コードダイアグラムのコード記号（たとえば、major、minor、sus4 など）を好みのコード記号に変更し、それを新規に作成するコードダイアグラムに反映させるには、作業中のスコアのハウススタイルとして標準設定のコード記号を定めます。
- もう1つは、単一のコードダイアグラム上で、コード記号を変更したい場合（ある特別な目的、たとえばCメジャーなどのあまり使われないコードを作成するなど）、各々のコードダイアグラムにカスタムコード記号を作成します。

各コードダイアグラムのコード記号を変更するには、次のようにします。

- [ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] (ショートカットは **Ctrl + Shift + E** または **⇧ + E**) の [ギター] のページを選択します。
- [コード記号の編集] をクリックします。

- ダイアログが表示されるので、[コード] タイプを選択し、そこから [コード記号] を編集します。
- 完了したら [OK] をクリックします。

これはすでに作成したあらゆるコードダイアグラム内のコード記号を変更します（しかし、コードダイアグラムの一部ではないテキストのコード記号には影響しません）。これらのコード記号の設定を他のスコアに反映させたい場合、このスコアからハウススタイルをエクスポートし、他のスコアにインポートします（必要であれば、ハウススタイルの要素から [コードダイアグラム内のコード記号] だけをインポートします）（☞ 7.7 ハウススタイル<sup>™</sup>）。

また、個々のコードダイアグラムのコード記号を変更するには、次のようにします。

- [作成] ▶ [コードダイアグラム] ダイアログで、変更したいコード記号のコードダイアグラムを選択し、[編集] をクリックします（または [新規] をクリックして、選択したコードダイアグラムを基に新規のコードダイアグラムを作成します）。
- [カスタムコード記号を使用] をオンにして、希望する新規の名前を入力して、[OK] をクリックします。

コードダイアグラム上のコード記号は、コード記号テキストスタイルを使って描かれています。よって、コードダイアグラムを作成する時に、カスタムコード記号を定義するための、ダイアログ内の **b** や **#** のようなキャラクタは、**b** または **#** のような適切な楽譜記号に変換されます（☞ 3.4 コード記号）。

ハウススタイル全体にわたって、または単一のコードダイアグラムごとに、コード記号を編集する場合、カスタムコード記号はコードダイアグラムライブラリには保存されることはありません（異なる名前付けを規則として必要とする、様々なプロジェクト内の同じライブラリを使用することがあるからです）。特に、個々のカスタムコード記号のための、カスタムコード記号を再使用することがスコア内でコードダイアグラムを作成する方法で、再び作成するには、[作成] ▶ [コードダイアグラム] ダイアログの [このスコアで使用されるコード] をオンにし、ダイアログの左側からコードを選択します。

## コードダイアグラムを再生

コードダイアグラムはそのままでは再生されませんが、[プラグイン] ▶ [作曲ツール] ▶ [コード記号とダイアグラムの音符化] を使用することで、簡単な伴奏を作成してくれます（☞ 5.11 プラグイン）。

## 認識不可能なコードダイアグラム

Sibelius の旧バージョンで作成したコードダイアグラムを含むスコアを開くときに、スコア内のいくつかのコードダイアグラムが認識できないというメッセージが現れます。これは、Sibelius が認識する標準的なコードダイアグラムではない、という意味です。認識不可能なコードダイアグラムは、スコア内で赤く表示されるので、簡単に判別できます。

コードダイアグラムをダブルクリックして選択、編集し、手動で標準設定のコードダイアグラムの1つと同じにするか、編集せずに、そのままにしておきます。認識不可能なコードダイアグラムを編集するのは、スコアを移調する際に、Sibelius がコードダイアグラムを移調できるようにするためです。いずれの場合でも、コードダイアグラムを黒で表示させるには、[レイアウト] ▶ [デザインをリセット]（ショートカットは **Ctrl + Shift + D** または **⇧ + D**）を選択します。

## 記譜ルールのオプション

上記のコード記号および運指テキストに関するオプションに加え、[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログの [ギター] ページには、コードダイアグラムのデザインを決める多数のオプションがあります。これらはすべてダイアログの説明で十分に分かるようになっているので、いろいろと試してみてください。

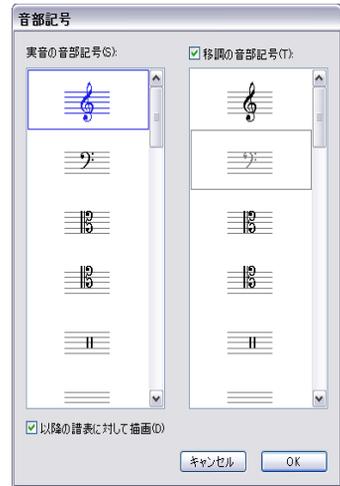
## 2.8 音部記号

### 「記号の追加」

音部記号は各大譜表の先頭に自動的に表示されます。楽器を作成したときには、標準の音部記号が入力されます。音部記号を変更したい場合以外は、気にする必要はありません。

### 音部記号を作成する

- 小節の中央で音部記号を変更するには、音部記号を変更したい小節に音符を入力し、その右の音符の間に音部記号を作成します。
- 音部記号を置く前の音符または休符を選択し、[作成] ▶ [音部記号] (ショートカットは **Q**) を選択し、用意されている音部記号のリストの中から必要とする音部記号をクリックします (最も一般的な音部記号は、上部にあります)。
- [音符] ▶ [スコアの移調] がオンになっているときは、別の音符記号を使用することを指定できます。これは、一部の移調楽器 (低音金管楽器、木管楽器など) に役立ちます。指定するには、[移調の音符記号] オプションをオンにし、使用する音符記号を選択します。
- [以降の譜表に対して描画] オプションは、その名前の通り、新規の音部記号をその後の大譜表で描きます。リードシートなどのような特殊な楽譜では、このオプションをオフにしておいた方が便利ですが、通常はオンにしておきます。



- [OK] をクリックするとスコア内に新規の音部記号が作成されます。この音部記号以降で、譜表内の音符の位置が高くなったり低くなったりしますが、実際の音は変更前と変わりません。

マウスで音部記号の変更を入力することもできます。スコア内で何も選択されていないことを確認して (**Esc** キーを押します)、[作成] ▶ [音部記号] ダイアログで音部記号を選択し、音部記号を置きたい場所でクリックします。たとえば、全体の楽器の音部記号を変更するために、スコアの最初のほうにすでに存在する最初の音部記号上に、選択した音部記号を配置します。

音部記号は **Alt** + クリック または **⇧** + クリック でコピーすることができますが、譜表の最初のフルサイズ音部記号はコピーできません。

### 音部記号を移動する

音部記号をドラッグして移動すると、Sibelius はその移動にあわせて音符の表示も自動的に変更されます。

次のことを試してみてください。任意の場所で音部記号の変更を作成し、次に譜表に沿って右または左に音部記号をドラッグ、あるいは他の譜表へ上下にドラッグすると、音符が音部記号に伴って正しい位置に移動します。暇なときには、これで何時間も楽しむことができます。

### 音部記号を削除する

音部記号の変更は **Delete** キーで削除できます。大譜表の先頭にある音部記号の変更を削除するには、前の大譜表の最後にある音部記号を削除します (なぜなら、前の大譜表の最後の小さい音部記号の表示は実際の変更ポイントで、次の大譜表上の大きな音部記号は、現在の音部記号の標準表示に過ぎないからです)。

ピッチのないパーカッション楽器で、「空白の音部記号（音部記号の表記がない）」を作成したい場合があります。これは譜表の先頭に、音部記号のスペース（空白）を作って表記するものです。つまり、すでに存在する音部記号を削除するのではなく、他の音部記号と同じように空白の音部記号を挿入するということです。

いったん空白の音部記号を配置すると、その空白の音部記号を選択したり削除したりすることはできません。これは、選択するものが何もない、という代わりに、先頭に他の音部記号を入力して、**Delete** キーを押します。

**使用できる音部記号**

次の音部記号が[音部記号]ダイアログで使用できます(すべて C で表記)

 高音部記号	 アルト記号 (ピオラ用)	 テナー記号(高いバスーン、トロンボーン、チェロの楽譜用)	 低音部記号	 ピッチなしパーカッション音部記号	 ピッチなしパーカッション音部記号
 標準タブ譜記号	 2オクターブ上の高音部記号(現代スコアのグロッケンシュピール用)	 1オクターブ高い高音部記号(現代スコアでのピッコロ用)	 1オクターブ下の高音部記号(テノール、ギター用)	 高音部記号、任意でオクターブ下へ(女声または男声用)	 二重の高音部記号(1オクターブ下の高音部の古い形)
 フレンチバイオリン音部記号(1800年以前に使用)	 ソプラノ音部記号(1800年以前に使用)	 メゾソプラノ音部記号(1800年以前に使用)	 1オクターブ下のテナー音部記号(現代スコアでの高いダブルベース用)	 バリトン音部記号(1800年以前に使用)	 1オクターブ上の低音部記号(チェレスタの左手用やバスリコーダー用)
 1オクターブ下の低音部記号(現代スコアのダブルベース用)	 2オクターブ下の低音部記号	 バリトン音部記号(1800年以前に使用)	 ピッチなしのパーカッション音部記号	 ベースギター用タブ譜記号	 大きいタブ譜記号

### 先頭の大譜表の音部記号を非表示にする

たとえばリードシートを作成しているときに、最初の大譜表には音部記号を表示し、次の大譜表からは音部記号を非表示にしたい場合、音部記号を作成するときに[以降の譜表に対して描画]をオフにします。各大譜表の最初の音部記号は削除しないでください。

特定の譜表で、音部記号をまったく表示しないようなときはその譜表のすべての小節を選択し、[プロパティ] ウィンドウ (☐ 5.14 プロパティ)にある[小節]パネルの[音部記号]をオフにします。

### 注記の音部記号の変更を非表示にする

スコア内に複数の楽章や歌が含まれている場合、前のセクションの終わりに現れる注記の音部記号がない状態で、セクションの最初の音部記号を変更したい場合があります。これ

を行うには、注記の音部記号を選択し、[編集] ▶ [表示 / 非表示] ▶ [非表示] (ショートカットは **Ctrl + Shift + H** または **⇧ + H**) を選択します。

オブジェクトの非表示について詳しくは、☐ 5.6 オブジェクトの非表示を参照してください。

### オクターブの音部記号

たとえば、ピッコロを通常の高音部の音部記号で書く人がいる一方、(特に前衛音楽で)「8va」で1オクターブ上に書く人もいます。これは好みに寄ります。実際ピッコロは、1オクターブ上の音部記号で演奏されますが、その音はピッコロが同じ楽譜で通常の高音部の音部記号で演奏したのとまったく同じ音になり、高い音にはなりません。つまり、この「8」というのは、楽譜を読む人に対して移調楽器であるということを示すためのものに過ぎません。

よって Sibelius の音部記号に「8」または「15」などが付いていても付いていなくても、それらはまったく同じものと判断されます。実際にはピッコロは同じ音符を演奏するフルートよりもオクターブ高い音を出すのは、音部記号によるものではなく、楽器の特性によるものなのです(結局、フルートもピッコロも通常の高音部の音部記号で演奏されます)。これは、Sibelius では、ピッコロが標準

## 2. 記譜

設定によって、移調の変更を行っているということで、つまり移調なしのスコアでも移調があるスコアでも、オクターブ分上げることになります。このような移調楽器を自分で作成するには、**[ハウススタイル] ▶ [楽器の編集]** を使用します (☞ 7.12 楽器の編集)。

Sibelius では同様に、テナーパートの譜表で、移調なしのスコアでも移調があるスコアでも 1 オクターブ下に移調します。「高音部 8」などの記号は、楽譜を読む人への注意を即すものです。その代わりに、何も無い高音部の音部記号と、実音ピッチの音には直接的な影響を与えません。

### 記譜ルールのオプション

**[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール]** ダイアログ (ショートカットは **Ctrl + Shift + E** または **⌘ + E**) にある **[音部記号と調号]** ページでは、**[先頭の音部記号の前の空き]** と **[先頭の音部記号の幅]** を変更することができます。

また、同じダイアログの **[音符とトレモロ]** ページにある **[キュー音符のサイズ]** では、フルサイズの音部記号と比較して、キューサイズの音部記号の大きさを変更することができます。

## 2.9 カラー

### 5.7 ハイライト

#### 「カラーとグラフィックのインポート」

Sibelius では、スコア内のほとんどのオブジェクトに色を付けることができます。これはスコアを注目させるのにとっても有効です。たとえば、すべてのテンポの指定やリハーサルマークに特定の色を付けて指揮者や演奏者に目立つようにできます。また、教育現場での使用にも適しています。異なる色を異なる運指またはコードダイアグラムを区別するために使用したり、生徒が楽譜を読みやすいように各音高に色を付けたりすることができます。

### オブジェクトに色を付ける方法

オブジェクトの色を変更するには次のようにします。

- 色を付けるオブジェクトを選択します。
- **[編集] ▶ [カラー]** (ショートカットは **Ctrl + J** または **⌘ + J**) を選択します。
- **[色の設定]** ダイアログが表示されるので、その中から希望する色を選択して **[OK]** をクリックします。

他のオブジェクトに最後に適用した色と同じ色付けをしたい場合には、そのオブジェクトを選択して **[編集] ▶ [カラーを再適用]** (ショートカットは **Ctrl + Shift + J** または **⌘ + J**) を選択します。

個々のオブジェクト、または選択したすべてのオブジェクトのまとまりに一度に色を付けることができます。たとえば、小節内のすべての音符の色を変更するには、小節を選択し、水色のボックスで囲まれるようにしてから **[編集] ▶ [カラー]** を選択します。また、フィルタ (5.4 フィルターと検索) を使用して、すべての歌詞を選択して一度に色を付けることなどもできます。

### オブジェクトの色の再設定

オブジェクトの色を黒にリセットするには、そのオブジェクトを選択して、**[レイアウト] ▶ [デザインをリセット]** (ショートカットは **Ctrl + Shift + D** または **⌘ + D**) を選択します。

### 音符をカラーで表示

**[表示] ▶ [音符のカラー]** オプションで、画面上での色表示の方法を選択することができます。**[音高スペクトル]** や **[声部カラー]** のオプションは、ユーザーによる色変更ではなく、各オプションでもともと設定されている色で音符が表示されます。ユーザーが選択した色は、**[なし]** または **[範囲外の音符]** のいずれかのオプションがオンになっている場合に見ることができます (5.19 表示メニュー)。

### カラーで印刷

スコアをフルカラーで印刷することができます。**[ファイル] ▶ [印刷]** ダイアログの **[カラーで印刷]** をオンにします。白黒プリンタを使用している場合には、色の付いたオブジェクトはグレーで印刷されます。このオプションをオフにすると、色を付けたオブジェクトはすべて黒で印刷されず (5.13 印刷)。

### 色付けできるオブジェクト

例外もありますが、基本的には、音符、ライン、テキスト、コードダイアグラムなど選択可能なオブジェクトは色付けすることができます。

## 2.記譜

音符を色付けすると、それに付随する臨時記号、アーティキュレーション、付点、括弧、タイなどは、その符頭と同じ色で表示されます。

加線、符尾、短前打音（装飾音符）のスラッシュ、トレモロ、旗/フックなどは、選択された符頭の色に関係なく黒で表示されます。

### 色付けできないオブジェクト

- 和音内の個々の符頭（和音を構成する符頭の1つに色を付けると、その和音を構成するすべての符頭が同じ色になります）
- 大譜表の左側にある楽器名
- 小節番号（ただし、小節番号の変更には色付けできません）
- 大譜表の先頭にある最初の音部記号（ただし、音部記号の変更には色付けできません）
- 大譜表の先頭にある最初の調号（ただし、調号の変更には色付けできません）
- 大譜表の先頭にあるタブ譜表のチューニングを表示する音符名
- 通常の小節線（ただし、リピート、複縦線、終止線など特別な小節線には色付けできません）
- 譜表ライン

### 作成した色を保存する（Windows）

作成した色を再利用できるようにするには、カラーピッカーにある**【作成した色】**に保存しておくことができます。色の保存先（カラーロット）を事前に選択しなかった場合、作成した色は上段の一番左に保存されてしまいます。これを元に戻すのは、さほど簡単ではありません（ダイアログの右側にある新しいカラーを上書きしてしまいます）。

このため、スコアで使用中の色を**【作成した色】**の一覧に追加する場合には、次のように操作する必要があります。

- 保存したい色が使われているオブジェクトを選択します
- **【編集】** ▶ **【カラー】** を選びます（ショートカットは **Ctrl + J**）
- **Alt + C** を押して最初のカラーロットを選択します
- 矢印キーを押してカラーロットを移動し、オブジェクトの色を保存するカラーロットを選択状態にします
- **【色の追加】** をクリックします

### 作成した色を保存する（Mac）

作成した色を保存しておくには、以下のように操作します。

- 保存したい色が使われているオブジェクトを選択します
- **【編集】** ▶ **【カラー】** を選びます（ショートカットは **⌘ + J**）
- カラーピッカーが表示されたら、このダイアログ上側の長方形ボックスにオブジェクトの色が表示されるのを確認して、このボックス内を左クリックします
- そのまま、ダイアログ下側にある正方形ボックスの1つにドラッグします

## 2.10 キュー

### 📖 2.12 装飾音符、📖 6.1 パート譜での作業

通常小さい音符で書かれるキュー音符には、いくつかの目的があります。楽器のパート譜に含まれるキューのパスセージは、演奏中の位置を奏者に知らせるためのもので、実際には演奏はされません。また、キューのパスセージは代用の楽器を示すためにも使用されます。たとえば、ハーモニカのソロをキューサイズでクラリネットのパート譜に含め、「ハーモニカのない場合は演奏」と指示することができます。

キュー音符を装飾音符と間違えないようにしてください (📖 2.12 装飾音符)。装飾音符とは異なり、キュー音符は通常の音符と同じように拍のリズムにしたがって演奏されます。キューには装飾音符や特別な符頭を含めることができるため、通常の音符、特殊な符頭、装飾音符を含むあらゆる音符をキューサイズにすることができます。休符、小節休符、その他のオブジェクト (テキスト、ライン、記号類など) もキューサイズにできます。

小さな音符の他の主な用途として、合唱曲や器楽曲の譜にピアノ伴奏譜を追加したり、ピアノ伴奏譜に独奏楽器譜を追加したりする場合があります。このような場合は、追加譜表を小さく表示し、その音符やその他のオブジェクトを小さくするほうが見やすくなります (📖 2.23 譜表)。

キュー音符は通常の大きさの譜表を基本にして小さく設定されています。キュー音符は譜表サイズに比例し、小さい譜表に挿入すると、キュー音符はさらに小さくなります。キューの装飾音符を小さい譜表に挿入すると、きわめて小さい音符になります。

### キューとして貼り付け

[編集] ▶ [キューとして貼り付け] を使用して、キューのパスセージを瞬時に作成できます。

- ダイナミックパートではなく、フルスコアで作業していることを確認します。ダイナミックパート内でも [編集] ▶ [キューとして貼り付け] を使用できますが、フルスコアで使用したほうが便利です。キューパスセージのもととなる譜表を、複数の楽器に同時に貼り付けることができるからです。
- キューとして使用したい音符を選択して、[編集] ▶ [コピー] (ショートカットは **Ctrl + C** または **⌘C**) によりクリップボードにコピーします。
- キューを置きたい 1 つか複数の譜表の小節休符か休符を選択し、[編集] ▶ [キューとして貼り付け] (ショートカットは **Ctrl + Shift + Alt + V** または **⌘⇧⌘V**) を選択します。複数の譜表を選択すると、キューは複数コピー機能により選択されたすべての譜表に貼り付けられます (📖 1.6 選択とパスセージ)。

これでキューの完成です。キューのパスセージを貼り付けると、自動的に多くの作業が行われます。

- コピーされた音符は最初の未使用の声部に貼り付けられます。すべての音符と他のマークはキューサイズになります。
- キューはフルスコアでは隠され、パート譜では表示されます。フルスコアで表示するように設定することもできます (キューとして貼り付け環境設定を参照)。
- 複雑な移調は、自動的に修正されます (たとえば、F 管のホルンの譜表に A 管のクラリネットのキューを置くなど)。ユーザーの環境設定に従い、適切な音部記号やオクターブラインが追加され、キューが読みやすくなります (以下のキューとして貼り付け環境設定を参照)。
- [楽器名 (キュー)] 譜表テキストスタイルにより、キューになる楽器の名前はキューの上にかかれます。このテキストスタイルで外観や標準の位置を編集できます (📖 3.10 テキストスタイルの編集)。

## 2.記譜

- キューの元の楽器と配置先の譜表との譜表タイプが一致しない場合（譜表線の数など）は、キューの始まりと終わりの位置で適切な楽器の変更が行われます。
- 歌詞、強弱記号、スラー、ヘアピンなどの特殊なマークは、ユーザーの環境設定に従い、自動的に含まれるか排除されます（以下のキューとして貼り付け環境設定を参照）。
- 元のパッセージにある楽器の変更は自動的に除外されます。
- キュー音符は再生されないように設定されています（プロパティの **[再生]** パネルにある **[繰り返しオプション]** チェックボックスは自動的にオフになります。271 ページの音符の再生時を参照）。
- フルスコアとパート譜の両方で、未使用の声部には小節休符が追加され、小節は正しく表示されます。必要に応じて、小節休符を追加しないように設定できます（以下のキューとして貼り付け環境設定を参照）。

どの楽器をキューにするかは自動的に判断されません。ただし、後述するように、キューの配置場所は Sibelius により示唆されます。

### キューの位置の提案プラグイン

演奏用のパート譜を準備する際に、奏者にとって最も役立つキューの位置を判断するのは簡単ではありません。一定数の小節休符の後にキューを置くこともあれば、一定の経過時間の後にキューを置くこともあります。**[プラグイン]** ▶ **[その他]** ▶ **[キューの位置の提案]** により、これが自動的に行われます（410 ページのキュー位置の提案を参照）。

### キューのチェックプラグイン

パート譜にキューを配置した後でスコアの楽譜になんらかの変更を加えると、キューのエラーになる可能性があります。元の譜表へ変更が加えられても、キューのパッセージが自動的に更新されないからです。しかし、便利なプラグインが付随しており、このプラグインによりキューと元の楽譜が比較され、不一致の場合は警告が出されます。対象となるパッセージを選択し、**[プラグイン]** ▶ **[構成]** ▶ **[キューのチェック]** を選択してください（詳しくは、415 ページのキューのチェックを参照）。

### キューとして貼り付け環境設定

以下に示すように、**[ファイル]** ▶ **[環境設定]**（Mac では **[Sibelius]** メニュー内）の **[キューとして貼り付け]** ページには、**[編集]** ▶ **[キューとして貼り付け]** を選択したときに実行される様々なオプションがあります。

**[キューの音高]** オプションには、元の譜表と配置先の譜表の音域の問題を解決するための3つの選択肢があります。

- **[必要に応じて音部記号を変更]** を選択すると、元の譜表と配置先の音部記号が一致しない場合は、貼り付けられたキューの先頭に音部記号が追加されます。たとえば、チェロのキューがフルートの譜表に貼り付けられると、キューの先頭に低音部記号が作成され、その最後に高音部記号が復元されます。このような音部記号の変更はパート譜にのみ表示されることに留意してください。
- **[必要に応じてオクターブラインを追加]** を選択すると、譜表に合わせてキューを1オクターブか2オクターブ移行する必要がある場合は、貼り付けられたキューの上にオクターブライン（上下2オクターブ以内の *8va*、*15ma*、*8vb*、*15mb* のいずれか）が追加されます。
- **[無効]** を選択すると、キューはオクターブの移行や音部記号の変更なしに配置先の譜表に貼り付けられます。

**[キュー内にコピー]** オプションでは、貼り付けられるキュー内のスラー、アーティキュレーション、強弱記号、歌詞、テクニックテキストなどを含めるかどうかを選択できます。

パート譜でキュー音符のある小節には小節休符を置くのが一般的です。これにより、音符が演奏されず情報のみであることが奏者に明確に示されます。しかし、ジャズなどの音楽では、キューは小さな音符で書かれ、小節休符は追加されません。[パートのキュー内に小節休符を表示]では、このような習慣に従うかどうかを選択できます。オン(標準設定)にすると、パート譜にはキュー音符のほか小節休符も追加されます。オフにすると、キュー音符のみが追加されます。

ジャズでは一般的ですが、キューの最後に「Play」の語を示し、奏者に演奏することを明確に指示することがあります。[キューの最後に「Play」を書く]をオンにするとこの操作が行われます(標準設定ではオフです)。オンにした場合は、[パートのキュー内に小節休符を表示]をオフにするとよいでしょう。

ほとんどの音楽ではパート譜にのみキューが表示されます。[フルスコア内ではキューを非表示]は標準設定ではオンになっています。しかし、たとえばミュージカルなどの音楽によっては、フルスコアにキューを示すほうが一般的な場合があります。その場合は、このオプションをオフにしてください。

ここオプションを変更しても、すでに貼り付けた既存のキューには適用されませんので注意してください。[編集] ▶ [キューとして貼り付け]の使用後に作成されるキューにのみ影響します。

キューとして貼り付け

キューの音高

- 必要に応じて音部記号を変更(C)
- 必要に応じてオクターブラインを追加
- 無効

キュー内にコピー

- スラー(B)
- アーティキュレーション(A)
- 強弱記号(Q)
- 歌詞(L)
- テクニクテキスト(T)

- パーツのキュー内に小節休符を表示(B)
- キューの後に「Play」を書く(B)
- フルスコア内ではキューを非表示(B)

## キュー音符、休符、その他のオブジェクトの作成

音符、休符、ライン、シンボル、譜表テキストオブジェクトなどを手動でキューサイズにする必要がある場合は、対象を選択し、テンキーウィンドウ(ショートカットは **Enter** キー)のキューサイズボタン(右図)を押します(ショートカットは **Enter** キー)。マウスやキーやステップ入力で音符を作成している場合は、キューサイズボタンをオフにするまで、音符はキュー音符として作成され続けます。



パッセージ全体をキューサイズにしたい場合は、パッセージを選択し、テンキーウィンドウの第2レイアウトから同じキュー音符ボタンを選択します。同様の方法でキュー音符ボタンをもう一度選択すると、キューサイズの音符と休符が通常のサイズに戻ります。

大譜表テキスト、大譜表シンボル、大譜表ラインをキューサイズにはできません。これらはキューのパッセージに含まれないためです(すでに全パート譜に表示されています)。

また、プロパティの[一般]パネルにも[キューサイズ]チェックボックスが含まれています。これはキューサイズボタンと同じ機能を持ちます。

## 記譜ルールのオプション

[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログ(ショートカットは **Ctrl + Shift + E** または **⌘ + ⌥ + E**)の[音符とトレモロ]ページを使用して、装飾音符とキュー音符のサイズを通常の音符のサイズに変更できます。装飾音符はキュー音符よりも小さいのが一般的です(キュー音符は通常の音符の75%、装飾音符は60%の大きさです)。

## 大きな音符

あまり一般的ではありませんが、なんらかの理由により通常の譜表に特別大きい音符(音の大きい音符を示すためにシュトックハウゼンがときどき使用する表記法)を使用しており、キューサイズの音符が必要ではない場合は、[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログの[音符とトレモロ]ページにある[キュー音符のサイズ]をたとえば130%に設定し、大きな音符をキュー音符として入力します。

## 2.11 フリーリズム

フリーリズムの音楽は、拍子記号がない（たとえばレチタティーボ、一部のアバンギャルドまたは単旋律聖歌など）、または、そのときに使われている拍子記号を無視する場合（カデンツァなど）を意味します。複数の楽器がそれぞれ違った早さでフリーリズムを演奏することもあり、この場合は、音符の位置を揃えることができません。これらは偶然性音楽などで見受けられます。

### 通常のフリーリズム

1つの楽器でのフリーリズム、または複数の楽器でのフリーリズムを作成するには、**[作成] ▶ [小節] ▶ [その他]**（ショートカットは **Alt + B** または **⇧ + B**）で適切な長さに設定した変則的な小節を作成し、音符を入力します。

音楽の種類によっては、音符を1つの長い小節に入力したり、または小節線を非表示にした複数の短い小節に入力したりできます。後者の場合には、楽譜を非表示の小節線で分割できるという利点があり、1つの大譜表に収まらない長いカデンツァなどに向きます。欠点としては、余分な小節があるので、小節の番号付けがずれてしまうということですが、適切な小節番号の変更を配置することにより、正しく入力することができます（☐ 3.6 小節番号）。

### 独立したフリーリズム

複数の楽器が同時に演奏する完全な独立したリズムがあります。次のようなものです。



これは、上記で説明したのと同じ手順で入力できますが、「基本」リズムとして譜表の1つを選択し、それを最初に入力します。次に他のリズムを追加しますが、見かけ上のスピードを、適切な比率の連音符を使用して変更します。つまり **[作成] ▶ [連音符]** ダイアログでフォーマットを **[なし]** と **[括弧]** をチェックします（または **[プロパティ]** ウィンドウでの **[音符]** パネルで変更します）。たとえば、上記の楽譜では、下部の最初の3つの音符が非表示の3連音符になっているので、上部の最初の2つの音符に合わせます。

Sibelius は譜表上に配置された音符のレイアウトに従って、正しいリズムで再生することができます。

### 同時に複数の拍子記号を持つ音楽

同時に複数の拍子記号を持つ音楽、またはそれぞれの譜表内で別々の場所に小節線がある音楽については、☐ 2.27 拍子記号をご覧ください。

### 単旋律聖歌

単旋律聖歌を作成するには、適切な長さの変則的な小節を使用して（**[作成] ▶ [小節] ▶ [その他]**）を選択、ショートカットは **Alt + B** または **⇧ + B**、符尾のない音符を使用します（『ハンドブック』の「How to」セクションにある ☐ 「合唱」をご覧ください）。

## レチタティーボ

適切な長さに設定した変則的な小節を使用します（**[作成]** ▶ **[小節]** ▶ **[その他]**）を選択、ショートカットは **Alt + B** または **⌘ + B**。レチタティーボの歌詞に関するヘルプは、 3.3 歌詞を参照してください。

## カデンツァ

Sibelius でカデンツァを作成するにはいくつかの方法があります。カデンツァを入力する前にカデンツァの長さ（音価）を算出しておく役に立ちます。

- 変則的な小節を 1 つ、または連続する小節を作成します（**[作成]** ▶ **[小節]** ▶ **[その他]**）を選択、ショートカットは **Alt + B** または **⌘ + B**。作成する各小節が、1 つの大譜表より長くならないようにしてください。長くなってしまう場合は、複数の小節に分けて、その間の小節線を非表示する必要があります。必要とする正確な長さの小節を作成できたら、通常の手順で楽譜を入力します。休符は、非表示にしても音符間隔に影響を与えるため、可能であれば、不要な休符を削除（非表示に）しないでください。
- 通常の（つまり拍子記号に基づいた）小節とフリーリズムを同時に記譜する必要がある場合には、上記の「独立したフリーリズム」をご覧ください。

## 2.12 装飾音符

### 2.10 キュー

装飾音符は通常の音符より小さいもので、通常の音符の間に記譜されます。キュー音符とは異なり、装飾音符は小節内の総音価には含められません。これは、演奏者が装飾音符とそれ以外のメインの音符の間で音価がちょうど収まるように演奏するからです。符尾に斜めの線の付いた装飾音符は「短前打音（アチャカチューラ）」で、斜めの線のない装飾音符は「前打音（アボジャチューラ）」です（これは Sibelius が使用する用語です）。

#### 装飾音符

装飾音符は、通常、音高に関わらず符尾が上向き状態で描かれます。符尾が下向きで描かれるのは、他のオブジェクトとの衝突を避ける場合だけです（たとえば2つの声部のうちの第2声部、またはバグパイブの音楽など）。

短前打音（符尾に線があるもの）は通常は単一の装飾音符のみに使用されます。単一の装飾音符、特に短前打音はその実際の長さに関わらず、ほとんどの場合8分音符として書かれます。一連の装飾音符は通常は16分音符として書かれ、32分音符は約4つ以上の装飾音のグループに使用されます。

最初の装飾音符から後に続くメインの音符まで、通常スラーが作成されます。通常、スラーはメイン音符が装飾音符よりも高い場合、あるいは装飾音符またはメインの音符が譜表の上に加線を含んでいる場合には上に挿入されます。それ以外の場合、スラーは下に挿入されます。

#### 装飾音符を作成する

装飾音符は、小節内で後に続く通常の音符に付けられます（このため小節の最後に装飾音符を自動作成することはできません。以下をご覧ください）。装飾音符は2種類の方法で作成できます。詳しくは以下をご覧ください。

簡単に装飾音符を作成するには、ステップ入力またはアルファベット入力中に入力する方法です。その他の方法は、最初に通常の音符を入力してから装飾音符を追加する方法です。

#### 簡単な方法

音符の作成時に装飾音符を入力するには、次のようにします。

- 音符を入力します（ 1.1 音符の入力）。
- 装飾音符を入力するには、テンキーウィンドウの第2レイアウト（ショートカットは **F9**）に切り替え、適切なテンキーボタンをオンにします。



短前打音



前打音

- 次に、通常の入力と同じ手順でテンキーウィンドウの第1レイアウト（ショートカットは **F8**）から音価を選択して音符を作成します。
- 装飾音符の作成を終了するには、テンキーウィンドウの第2レイアウトで装飾音符のボタンをオフにします。

#### その他の方法

既存のパスセージに装飾音符を追加するには、次のようにします。

- 何も選択されていない状態（**Esc** キーを押す）で、テンキーウィンドウの第1レイアウトと第2レイアウトから音価と装飾音符の種類を選択します。
- マウスカーソルの色が変化し、装飾音符を作成する声部が示されたら、装飾音符の挿入先をクリックします。
- 作成前に音価を指定しなかった場合、装飾音符は8分音符として表示されます。音価は通常の音符と同じように、あとで変更することができます。
- **A ~ G** キーを押すか、MIDI キーボードを使用して、さらに装飾音符を作成します。
- **1 ~ 9** キー（または下の音符の場合は **Shift + 1 ~ 9** キー）を押して、装飾音符の和音を作成する、または MIDI キーボードで和音を演奏します。

## 装飾音符を編集する

装飾音符に対するほとんどの編集操作は通常の音符の編集方法と全く同じです。操作には、ドラッグ、コピー、削除、臨時記号やアーティキュレーションの追加と削除、連符、音価または符頭の変更があります。

## 小節の最後の装飾音符

装飾音符はその後に続く音符または休符に添付されるため、小節の最後に装飾音符を作成しようとしても（たとえば、トリルまたはその他の装飾音の後など）、添付先がありません。このため、小節の最後に装飾音符を作成するには、次の小節に音符を入力し、この音符の前に装飾音符を作成します。それから、この装飾音符が小節線の前にくるように【プロパティ】ウィンドウの【一般】パネル内の【x】パラメーターを使用して変更します（ 5.14 プロパティ）。装飾音符の後のメインの音符は必要に応じて削除できます。（その後で装飾音符を移動する場合は、マウスや矢印キーを使用せずに【プロパティ】ウィンドウを使用してください。【プロパティ】ウィンドウを使用しないと、装飾音符が別の音符に再添付されることがあります。）

## 装飾音符の間隔

【ハウススタイル】▶【音符間隔ルール】ダイアログで、【装飾音符の周りのスペース】（つまり、各装飾音符間の分離）または【最後の装飾音符の後の余分なスペース】（最後の装飾音符と次の通常の音符との間）を指定することができます。

## 記譜ルールのオプション

【ハウススタイル】▶【記譜ルール】ダイアログ（ショートカットは **Ctrl + Shift + E** または  **E**）の【音符とトレモロ】ページを使用して、装飾音符とキュー音符のサイズを通常の音符のサイズに変更できます。装飾音符はキュー音符よりも小さいのが一般的です（キュー音符は通常の音符の75%、装飾音符は60%の大きさです）。

## 2.13 ギターの記譜とタブ

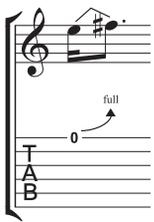
□ 1.5 ギタータブ入力、2.7 コードダイアグラム、2.17 リュートタブラチュア、8.16 ASCII タブファイル

ギターの楽譜には、たとえばバンド（チョーキング）、プリベンド、スライド、ハンマリングオン、プリングオフなど幅広い特色のある特別な記号があり、Sibelius ではこれらの記号を簡単に作成することができます。以下に最も一般的な記号の一覧があります。

これらの記号をタブ譜または音符の譜表で作成することができ、そしてタブ譜と音符の譜表の間でコピーを行う際に、自動的にデザインの変更が行われます（以下には、あまり使われない例も含まれています）。

いくつかのタブ記号はタブ譜上で非表示の音符を含むことがあります。**[表示] ▶ [非表示オブジェクト]**（ショートカットは **Ctrl + Alt + H** または **⇧H**）をオンにすると、これらの音符を表示したり編集したりすることができます。

### バンド



バンド（「チョーキング」とも言います）とは、弦を押さえて音を弾いてから、弦を押上げて音程を上げるテクニックのことです。バンドは主に半音や全音で音程を上げたり、（最初に上げておいてから）下げたりします。また、微分音でバンドすることもあります。

音符の譜表では、バンドは 2 つの音符間に山形のラインで描かれます。これは折れ曲がったスラーにちょっと似ています。タブ譜では、これを矢印として描きます。2 番目の音符が最初の音符よりも高い場合は上向きの曲線になり、2 番目の音符が最初の音符よりも低い場合には下向きの曲線になります。また、上向きの半音単位のバンドでは、2 番目の音符はタブ譜には表記されず、そのかわりにバンドの音程が曲がった矢印の上に表記されます。全音のバンドは通常、「1」ではなく「full」と書かれます（ただしこれは、Sibelius の **[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール]** ダイアログの **[ギター]** ページで **[タブバンドで「full」を使用]** をオフにすることで変更できます）。

バンドを作成するには、最初の音符を選択して **J** キーを押します（**J** の形はタブ譜に表示されるバンドに少し似ています）。バンドラインがこの音符と次の音符間に自動的に配置されます（または次の音符の作成時にその音符に配置されます）。バンドは、マウスを使って作成することもできます。まず、スコア内で何も選択されていないことを確認し、**[作成] ▶ [ライン]** を選択します（ショートカットは **L**）。次に **[譜表ライン]** パネルからバンドライン（音符譜表での山形のライン）を選択します。マウスポインタの色が変化し、スコア内をクリックしてラインを配置できるようになります。

バンドラインはスラーと同じように動作します。**スペースキー**を押すとバンドが次の音符まで延長し、**Shift + スペースキー**を押すとバンドラインが短くなります。音符譜表では、**[編集] ▶ [反転]**（ショートカットは **X**）を選択してバンドラインを音符の反対側に移動できます。マウスまたは矢印キーを使用して、バンドラインのどちらかの端の位置を調整することもできます。スラーのようにバンドはマグネティックで、音符を移動するとバンドも自動的にその動きに追従します。

### バンドの音程

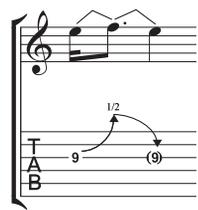
音符譜表でバンドの音程を変更するには、単純に 2 番目の音符の音高を変更するだけです。タブ譜では、**[表示] ▶ [非表示オブジェクト]**（ショートカットは **Ctrl + Alt + H** または **⇧H**）がオンになっていることを確認し、非表示になっている 2 番目の音符を選択し、その音高を変更します（MIDI キーボードで音符を弾くか、メインキーボード側の数字キーを押してフレット番号を指定します）。

わずかな音程のバンドまたは微分音のバンドを作成するには、音符の上にバンドを作成し、**Shift + スペースキー**を押すと、バンドの右端が縮んで左端が同じ音符に付加されます。わずかなバンドは音符譜表では曲線として描画され、タブ譜では4分の1音バンドとして描画されます。

タブ譜のバンドの上に表示される数字のフォントまたはポイントサイズを変更する必要がある場合は、**[コードダイアグラムフレット]**のテキストスタイルを編集します (☐ 3.10 テキストスタイルの編集)。

タブ譜のバンドを矢印なしで描画したい場合は、**[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール]** ダイアログの**[ギター]** ページにある**[タブバンドで矢印を使用]**のスイッチをオフにします。

## バンドとリリース

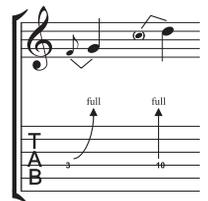


バンドとリリースは、上向きのバンドと元の音符の音程に戻すリリースがつながったものです。これを表記するには、単に上向きのバンドを作成し、その後 downward のバンドを作成します。

これをタブ譜上で書く場合、最後の音符は (実際には演奏されないため)、括弧で囲むのが一般的です。音符を括弧で囲むには、音符を選択し、テンキーウィンドウの第2レイアウト (ショートカットは **F9**) にある括弧ボタン (☐、ショートカットは **1**) を選択します。

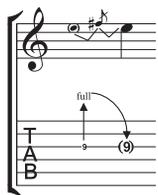
## 装飾音符バンドとプリバンド (チョークアップ)

どちらのバンドも同じように表記されます。まず、テンキーウィンドウの第2レイアウト (ショートカットは **F9**) で、装飾音符 (☐、ショートカットは Windows では **\***、Mac では **=**)、またはプリバンド音符 (☐、ショートカットは Windows では **ñ**、Mac では **\***) を作成します。次に、**J** キーを押してバンドを作成し、続いて2番目の音符を作成します。



タブ譜では、プリバンドは垂直の矢印で表されます。

## プリバンドとリリース

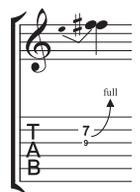


プリバンドとリリースは、上記の装飾音符バンドとプリバンドとほとんど同じように作成します。まず、後に装飾音符が続くようにプリバンド音符を作成し、バンドを作成します。次に、通常のサイズの音符を作成し、装飾音符と通常のサイズの音符の間にもう1つのバンドを作成します。タブ譜の最後の音符を括弧で囲むのを忘れないでください (上記のバンドとリリースをご覧ください)。

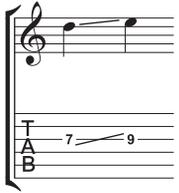
## ユニゾンバンド

ユニゾンバンドは2つの音符を同時に弾き、低い方の音符を高い方の音符の音高までバンドします。音符譜表では、ユニゾンバンドはプリバンド (上記をご覧ください) と同じように書かれますが、高い方の音符には2つの符頭が付きます。

タブ譜では、2つの最初の音符のうち高い方をテキストとして追加する必要があります。つまり、**[作成] ▶ [テキスト] ▶ [特殊テキスト] ▶ [タブの数字]** を選択し、数字を入力します。



## スライド



スライドは、最初の音符を弾き、次に同一弦上で同じ指をそのまま高い方または低い方へ移動して、最初の音符から次の音符までをつなげる方法です。「シフトスライド」では2番目の音を弾く、「レガートスライド」では弾かないという演奏方法の違いがあります。

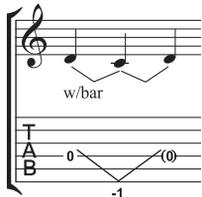
音符譜表でもタブ譜でも、シフトスライドは直線で表記されます（左図をご覧ください）。レガートスライドはスラー付きのラインとして表記されます。スライドの2番目の音符の方が高い場合は、ラインが上向きになり、2番目の音符の方が低い場合は、ラインが下向きになります。タブ譜では、ラインは固定の角度で描かれますが、記譜では、ラインは付ける先の音符の位置に応じた角度で描かれます。

スライドを作成するには、スライドの最初の音符を入力し、テンキーウィンドウの第2レイアウト（ショートカットは **F9**）のスライドボタン（、ショートカットは **.**）をクリックし、次に2番目の音符を入力します。スライドは、2つの音符を作成した後に入力することもできます。この場合は、2つの音符のうち最初の音符を選択し、スライドボタンをクリックします。レガートスライドを作成するには、通常の方法でスラーを追加します（ 2.22 スラー）。

スライドはマグネティックで、自動的に配置されます。スライドの位置を調整するには、どちらかの端を選択し、マウスまたは矢印キーでハンドルを移動します。

スライド付きのコードに複数の音符がある場合には、これらすべてが同じ方向にスライドするものと見なされます。そうでない場合には、**【作成】** ▶ **【ライン】** ダイアログ（ショートカットは **L**）で直線を使用して、反対の方向へのスライドを作成します。

## ビブラートバー（トレモロバー）のアームダウンとリターン



音符またはコードの音高が指定した数の全音分だけ降下した後、元の音高に戻ります。

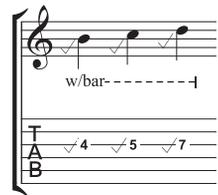
音符譜表では、アームダウンとリターンは、**【作成】** ▶ **【ライン】** ダイアログ（ショートカットは **L**）の2つのベンドライン（上記のベンドをご覧ください）と「w/bar」ラインで書きます。

タブ譜では、中央の音符を削除し、最後の音符を括弧で囲みます。Vのようなラインを作成するために、**【作成】** ▶ **【ライン】** ダイアログで2本の直線を使用します（ベンドでは矢印が付いてしまうため）。タブ譜のVの中央部分の下に数字を入力します。入力するには、**【作成】** ▶ **【テキスト】** ▶ **【特殊テキスト】** ▶ **【タブの数字】** を使用します。

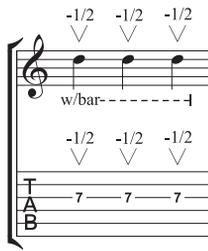
## ビブラートバー（トレモロバー）のスクープ

ビブラートバーのスクープは、音符を弾く直前にバーを押して、すばやく離すことで演奏します。

これを書くには、**【作成】** ▶ **【シンボル】** ダイアログ（ショートカットは **Z**）の**【ギター】**の行にあるシンボルを使用します。音符譜表では、**【作成】** ▶ **【ライン】** ダイアログ（ショートカットは **L**）で「w/bar」ラインも追加します。ラインを右に延長するには、**スペースキー**を押します。



## ビブラートバー（トレモロバー）のディップ



ビブラートバーのディップは、音符を弾き、指定の音程数だけ降下し、元の音高に戻すように演奏します。

これを表記するには、【作成】▶【シンボル】ダイアログの【ギター】の行で V シンボルを使用し、【作成】▶【テキスト】▶【その他の譜表テキスト】▶【微小なテキスト】を使用してその上に数字を入力し、音符譜表の場合は【作成】▶【ライン】ダイアログでさらに「w/bar」ラインを追加します。

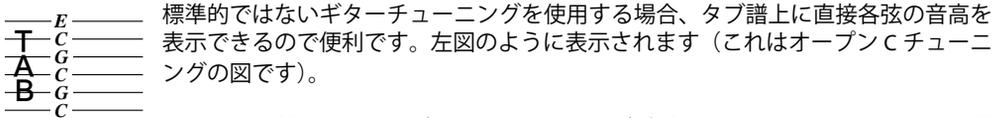
## その他のテクニック

その他のギター記号は次のように簡単に作成できます。

- ハンマリングオンとプリングオフ：スラーを使用します (☐ 2.22 スラー)。
- タッピング：スラーを使用し、最初の音符に+のアーティキュレーションを適宜追加します (☐ 2.2 アーティキュレーション)。v 左手のタッピングには、【作成】▶【シンボル】ダイアログの【テクニック】の行にあるシンボルを使用します (☐ 2.25 シンボル)。
- ビブラートとワイドビブラート：適切なラインが【作成】▶【ライン】ダイアログの一覧の一番下付近に用意されています (☐ 2.16 ライン)。
- トリル：トリルラインを使用します。☐ 2.16 ライン
- アルペジオ：アルペジオラインを使用します (☐ 2.16 ライン)。
- トレモロピッキング：トレモロを使用します (☐ 2.28 トレモロ)。
- シェイク：シェイクシンボルを使用します (☐ 2.25 シンボル)。
- 倍音（ハーモニクス）：音符譜表ではダイヤ符頭 (☐ 2.20 符頭) を使用し、タブ譜では小さなテキストで音符の上に「Harm.」、「H.H.」（ハーブ倍音用）、または「P.H.」（ピンチ倍音用）を挿入します。
- スラップ：小さいテキストで音符の上に「T」を書きます。
- ポップ：小さいテキストで音符の上に「P」を書きます。
- X 符頭：音符を選択し、【プロパティ】ウィンドウの【音符】パネルから X 符頭を選択します。
- ピックスクラッチ：【作成】▶【ライン】ダイアログで、傾斜した波状のグリッサンドラインを選択し、タブ譜の上に小さなテキストで「PS.」を書きます。
- ミュートした弦：クロス音符を使用します。☐ 2.20 符頭
- レイク（チョップ）：音符譜表では、クロス音符を使用して装飾音符を作成します。タブ譜では、楽譜を音符譜表からコピーするか（この場合符頭は自動的にクロスとしてコピーされます）、音符の作成後に符頭を変更し、【作成】▶【ライン】ダイアログから適切な「레이크」ラインを追加します。
- 運指：【作成】▶【テキスト】▶【その他の譜表テキスト】▶【ギター運指 (pima)】を使って、それぞれの音符やコードの上に運指を記入します。

【作成】▶【ライン】ダイアログ（ショートカットは L）には、「w/bar」、「P.M.」（パームミュート / ブリッジミュート）など、ほとんどの一般的なギターテクニック用のラインが用意されています。ギターテクニック用に新しいラインを作成する必要がある場合は、☐ 7.13 ラインの編集を参照してください。

### タブ譜のチューニングを表示



Sibelius の標準設定では、ギターチューニングが標準的でないときに音高を表示します。音高を表示したくない場合は、譜表の小節を選択し、[ハウススタイル] ▶ [楽器の編集] を選択します。[楽器の編集] で [はい] を選択し、[譜表タイプの編集] をクリックして、[一般] ページで [調号 / チューニング] オプションをオフにします (☐ 7.12 楽器の編集)。

### タブ、チューニング、フレット楽器のカスタマイズ

Sibelius には、30 以上のギターのチューニングが用意されていますが (6 つのバンジョーチューニング、11 のドブロチューニング、2 つのシタールチューニングに加え、いくつかのリユートチューニングも含まれています)、これら以外に自分のオリジナルチューニングも作成できます。

### 楽器のチューニングを変更する

スコアの譜表で使用されているチューニングを変更するには、別の楽器に変更します。何も選択していない状態で、[作成] ▶ [その他] ▶ [楽器の変更] を選択し、必要なチューニングが使用されている楽器を選択して [OK] をクリックします。それから、譜表の冒頭 (最初的小節線の左側) をクリックします。

しかし、探しているチューニングが Sibelius に用意された楽器の中に見つかった場合、既存のチューニングのうちの 1 つを修正するか、[ハウススタイル] ▶ [楽器の編集] ダイアログを使用して、最初から作成することができます (☐ 7.12 楽器の編集)。

### タブの周りを白抜きにする

タブ譜表の表記は出版社によって異なり、タブ譜表の番号を譜表ライン上に直接表示したり、あるいは小さな白いスペースで周りを覆う (譜表ラインが数字に重ならないようにする) 方法があります。Sibelius では、[ハウススタイル] ▶ [楽器の編集] で個々の楽器の設定を編集することにより、これらを指定することが可能です。ダイアログで楽器を選択し、[楽器の編集] をクリックします。楽器がスコアに既に存在する場合は、続行するかどうかを確認するメッセージが表示されるので、[はい] をクリックします。[楽器の編集] ダイアログで [譜表タイプの編集] をクリックします。関連するオプションは [タブ] ページの [タブの周りを白抜きにする] です。

Sibelius での標準設定は次の通りです。

- 「リズムあり / 符尾あり」のタブ譜表タイプでは [タブの周りを白抜きにする] はオンになっています。これにより符尾 (リズム) が分かりやすくなります。
- 「リズムあり / 符尾あり」と「リズムなし」タブ譜表タイプでは [タブの周りを白抜きにする] はオフになっています。

### Sibelius のタブ譜の面白さ

Sibelius のタブ譜は非常に柔軟で、それゆえに面白くもあります。

Sibelius では、ギタータブ譜はパーカッションの譜表のように、特殊なタイプの譜表として扱われます。スコアの途中で譜表ライン数を変更できるほか、スコアの途中や譜表の途中で、音符からタブに変更したり、さらにはスコアの途中で弦のチューニングを変更したりすることもできます。

[作成] ▶ [その他] ▶ [楽器の変更] で、ギタータブ楽器を選択し、それから音符の書かれている譜表の中をクリックします。そこから記譜がタブ譜に変わります。切り替え点が実際には「オブジェクト」になっていることに注目してください（音部記号に少し似ています）。このオブジェクトを選択すると、紫色の四角で表示されます。次にこの四角を左右にドラッグするか、譜表から譜表に上下にドラッグしてみてください。それに続く表記がすべてタブ譜に瞬時に変換されます。すばらしいでしょ！

## 記譜ルールのオプション

[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログ（ショートカットは **Ctrl + Shift + E** または、**⌘⇧E**）の [ギター] ページにあるオプションは、大部分がコードダイアグラムに関するものですが、以下のようなタブ関連のオプションも含まれています。

- [タブバンドで「full」を使用] : このオプションをオンにすると、全音のギターバンドに「full」というテキストが付けられます。このオプションをオフにすると、全音のバンドには「1」の数字が代用されます。
- [タブバンドで矢印を使用] : このオプションをオフにすると、タブ譜のバンドラインに矢印が付かなくなります。
- [タブラチュアレターテキストスタイルで装飾音符を描く] : このオプションを使用すると、タブ譜の装飾音のサイズを記譜のキュー音符のサイズとは別に調整できるようになります。このオプションをオンにすると、タブ譜の装飾音符のサイズは [タブの文字] のテキストスタイルに従うようになります。標準設定では、オフになっています。

[テキストスタイルの編集] ボタンをクリックして、タブの数字に使用するテキストスタイルを編集することもできます。

## 2.14 楽器

📖 2.23 譜表、3.9 楽器名、7.12 楽器の編集

📁 レイアウトとハウススタイル

### 楽器または譜表について

Sibelius で言う「楽器」とは、譜表の左側に表記される名称を指します。譜表は1つの場合も複数の場合もありますが、名称としては1つになります。たとえば、ピアノ譜表のように、高音部、低音部の2つの譜表があっても、楽器名としては1つになりますので、1つの楽器として数えます。また、バイオリンのようにたとえ複数のバイオリン奏者による演奏でも、パート譜にバイオリン1と表記されているならば、1つの楽器として扱います。バイオリン1が2つの譜表に分割されていても、バイオリン1という名前は譜表間に1回しか表示されないため、Sibelius では1つだけの楽器と見なされます。歌手も1つの楽器です。パーカッションの譜表が1つの場合には、スネアドラム、シンバル、タムタムなどに同時に使用される場合でも、1つの楽器として数えられます。

### 楽器の作成

Sibelius ではいつでも好きなときに楽器を追加できます。作成するには、**[作成] ▶ [楽器]** を選択します (ショートカットは **I**)。



上記のダイアログは、新しいスコアを **[ファイル] ▶ [新規]** を選んで作成する際に表示されるダイアログで **[楽器の変更]** ボタンをクリックして表示されるものと同じです。

このダイアログは大きく2つに分かれています。左半分はスコアに追加する新しい楽器を選択するリストが表示され、右半分には現在のスコアに表示されている楽器が表示されます。また、新しい楽器を追加、削除するためボタンや、表示順を変更するためのボタン、譜表を追加するためのボタンがあります。

新規の楽器を追加するには、次のようにします。

- **[次から選択]** リストを作曲中のアンサンブルに最も近いオプションに設定します。選択するアンサンブルによって楽器や並び方が少しずつ異なるからです。
  - **[すべての楽器]** には、Sibelius に用意された、600 余りある全楽器のリストが含まれています。

- [一般的な楽器] は、フラジオレットやバスヴィオールのような特殊な楽器を除いた楽器のリストです。
- [バンド楽器] は、太鼓隊、マーチング、軍楽、金管、木管バンドなどに使用されるすべての楽器が含まれています。
- [ジャズ楽器] には、ジャズコンボやビッグバンドで使用される典型的な楽器がすべて含まれています。
- [オーケストラ楽器] には、通常オーケストラで使用される木管、金管、パーカッション、弦楽器が含まれています。
- [ロック、ポップスの楽器] には、ギター、キーボード、歌手などがあります。
- [民族楽器] には、地理（地域）別の民族楽器の一覧が表示されます。
- [ファミリー] リストから楽器のファミリーを選択します（たとえば、木管楽器、金管楽器、弦楽器など）。
- [楽器] リストから、追加する楽器を選択します。[追加] ボタンをクリックして、[スコア内の譜表] リストに追加します。すると楽器名の前に「+」が付き、新規で追加されたことを示します。追加した楽器は、[OK] ボタンを押したときにスコアに表示される順番で、リスト内に表示されます。なお、[追加] をクリックする前に、[楽器] リストで隣り合った楽器をマウスでドラッグすることで、すばやく複数の楽器を選んで追加することができます。
- 楽器を選択している途中でも、[スコア内の譜表] リストから楽器を選択し、[スコアから削除] をクリックすると削除できます。
- また、楽器を選択して [上へ] または [下へ] ボタンをクリックすることで、縦方向の順序を変更することもできます。1つの楽器に含まれる譜表はすべて（ピアノやハープの両方の譜表、またはすべてのバイオリン1の譜表など）常に一緒に移動します。
- ソロ楽器などのために1つ、または複数の譜表を小さくしたい場合は、[スコア内の譜表] リストから譜表を選択し、[小さい譜表] チェックボックスをオンにします。
- [OK] をクリックすると、譜表の追加、削除または並べ替えなど、スコアに対するダイアログの変更項目がすべて実行されます。

このダイアログを使うと、スコア内の既存の楽器に対して譜表を追加することもできます。詳しくは、[2.23 譜表の複数譜表の楽器](#)を参照してください。また、スコアに新しい楽器を追加すると、その楽器に対応するダイナミックパートも自動的に作成されます（[6.1 パート譜での作業](#)）。

## 楽器の削除

楽器を削除するには、[作成] ▶ [楽器と譜表] を選択し、[スコア内の譜表] リストから削除したい譜表を選んで [スコアから削除] をクリックするか、大譜表から削除したい楽器をパッセージと同様にトリプルクリックで選んでから、**Delete** キーを押します。

どちらの操作でも、選択した譜表をすべて削除するかどうかを尋ねられますので、実行する場合は [はい] をクリックして、次に [OK] をクリックしてダイアログを閉じます。

## 区切り記号

区切り記号は、大譜表の間に表示される太い二重線で、通常はフォーマットをはっきりさせるために左側に表記されます。右側の区切り記号（右の余白）が必要になることはほとんどありませんが、完全を追求する Sibelius の方針を反映して提供されています。

[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログの [楽器] ページにある [左の区切り記号を表示] または [右の区切り記号を表示] でオン/オフを切り替えることができます。区切り記号を表示する基準となる譜表の最小譜数や、区切り記号の余白からの距離も設定できます。

このオプションはパート譜にもコピーされるので、どのパート譜に区切り記号を使用するかを自動的に制御するために、このオプションを活用することもできます。たとえば、3つ以上の譜表を持つ複雑なパーカッションのパート譜にだけ区切り記号を表示したい場合は、パート譜を作成する前に、スコア内で、譜表の最小数を3に設定しておく、すべてのパート譜にこの設定が適用されます。

### 標準の楽器の順序

音楽の種類によって、標準的な楽器の配置順序があります。たとえば、オーケストラでは木管楽器が一番上に配置され、次に、金管楽器、パーカッション、歌手、キーボード、弦楽器と続きます。各セクション内でも、Sibeliusの【楽器】ダイアログに表示されているように、標準的な配置順序があります。

この順序には次のいくつかの例外があります。

- ある楽器が主体となるような曲では、その楽器の譜表を一番上にします。
- パーカッション: パーカッションのセクション内の楽器の順序はスコアごとに異なります。
- 2つのオーケストラ、合唱のための音楽など。

### 楽器の音域

Sibelius では、音符が楽器の音域よりも高い音や低い音を赤色の濃淡によって表示させることができます（[表示] ▶ [音符のカラー] ▶ [範囲外の音符] をオンにします。☐ 5.19 表示メニュー）各楽器には「プロ奏者用」音域と、「一般奏者用」音域の2種類の音域設定があり、どちらも調節ができます。

プロ奏者用の音域は、一般的には特定の楽器で演奏できる最高と最低の音高を定義します。この音域外の音符は明るい赤色で色付けされます。一般奏者用音域は、一般のアマチュアの奏者が通常使用する最高と最低の音高を定義します。この音域外の音符で、プロ奏者用の音域内のものは、暗い赤で色付けされます。

もちろん、ほとんどの楽器には明確に定義された音域がありません（たとえば歌手の場合などです）。弦楽器のダブルベースのローCの弦、フルートのローB、ピアノのハイC（Aと対照的に）などは、一般的にそれらの楽器に対して適応する音として使用され、プロ奏者用音域に含められる傾向にありますが、一般奏者用の音域には含められません。

楽器の範囲を調整するには、☐ 7.12 楽器の編集を参照してください。

### 移調楽器

Sibelius では、移調楽器にまつわる複雑な問題をすべて処理してくれます。

- 移調または実音（コンサートピッチ）のどちらでも音符の入力が行えます。これらの2つの表記は、[音符] ▶ [スコアを移調する]（ショートカットは **Ctrl + Shift + T** または **⌘+T**）を選択するだけでいつでもすばやく切り替えることができます。またはツールバーにあるスコアの移調ボタンをクリックします。
- 移調楽器間で楽譜をコピーする場合、Sibelius は必要に応じて楽譜を自動的に移調するため、実際に聞こえる音は変わりません。このため A 管クラリネットから F 管のホルンにコピーするような場合も特に考える必要はありません。
- 実音スコアから移調楽器のパート譜を見た場合、Sibelius が自動的に処理するため、パート譜の移調時に特別な操作は不要です。
- MIDI キーボードを使用して音楽を入力する場合、実音または記譜音のどちらの方法でも入力できます。たとえば、移調されたパート譜を演奏して入力し、それらをまとめて実音ピッチのスコアを作成することができます。Windows では [ファイル] ▶ (Mac では [Sibelius] メニュー) の [環境設定] [音符の入力] ページにある [記譜音を入力] をオンにすれば可能です。

### 移調楽器の臨時記号と調号

Sibelius の移調楽器の記譜は、標準設定では、離れた調に対して適切な臨時記号を使って対処するようになっています。たとえば、F メジャーでアルトサクソに対して A<sub>b</sub> 音が書かれ、このスコアを移調した場合、それが D メジャーならば F<sub>♯</sub> として正しく記譜します。

移調時に記号が変わる調号にありがちなのが、異名同音に関わる問題です。たとえば、パートに B $\flat$  管クラリネットを含む、F $\sharp$  メジャーで書かれたスコアを A $\flat$  メジャーに移調したとしましょう。普通に考えるなら、B $\flat$  管クラリネットに対する音符を長 2 度分だけ移調すれば良さそうですが、この場合の移調度は減 3 度（上）になります（F $\sharp$  音は G $\sharp$  音ではなく、異名同音の A $\flat$  音になります）。

Sibelius には細かい詳細でも自動的に処理するオプションがあります。[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] を選択し、[音部記号と調号] ページにある [離れた調号の移調楽器で音符の置き換えを調整] をオンにしておくと、こうした移調を Sibelius が自動的に実行してくれます。

通常はこのオプションをオンにしておいてください。移調後のスコアに「普通ならこうはしない」といった特殊な書き換えが生じるようなときは、このオプションをオフにしておけば、移調後のスコアで起きる問題を解消できます。この結果、たとえば、F $\sharp$  メジャーにおける B $\flat$  管クラリネットの A $\flat$  音は、減 3 度上の移調にはなりません（C $\flat\flat$  音になりますが、この音の標準的な記譜方法は現在のところ存在しないので、まず使われることはありません）。

移調楽器のパート譜をシャープまたはフラットを使って表記する場合、Sibelius では、コンサートピッチの移調による調号を使用する方法、異名同音を使って調号を単純化する方法のいずれかが利用できます。

たとえば、パートに B $\flat$  管クラリネットを含む B メジャーの作品があったとしましょう。作曲者はそのパート譜を 7 つのシャープを使って C $\sharp$  メジャーで記譜することも、5 つのフラットだけを使って D $\flat$  メジャーに単純化することもできます。Sibelius は標準設定で、数の多い調号を少ない調号に単純化する方向で対処します。ただし、こうした単純化を好まないのであれば、[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] を選択し、[音部記号と調号] ページにある [スコアの移調時に離れた調号を書き換える] をオフにしておきます。

## 複数の奏者とディヴィジ

木管楽器には奏者が 2 人以上いることがあります。たとえばトランペット 1、2、3 などです。弦楽器は 2 つの譜表に分かれる（「*divisi*（ディヴィジ）」）ことがよくあり、あるいは弦楽器セクションごとに番号付けされた複数の譜表に分かれることもあります。合唱曲の譜表は 2 つの譜表（セミコーラスまたは Decani（南側聖歌隊）と Cantoris（北側聖歌隊））に分かれることがよくあります。こういった楽譜を作成するには 2 つの方法があり、それぞれの状況に応じて使い分けます。

## 簡単なケース

どの奏者がどの譜表を使うかが、スコア内で統一されている場合は問題ありません。たとえば、スコア内の 3 つのトランペットすべてが常に同じ譜表にある場合には、1 つのトランペット楽器を作成し、譜表の先頭で、その名前を（たとえば）「Trumpet 1.2.3」に変更します。

同様に、トランペット 1 + 2 が常に 1 つの譜表にいっしょに記譜され、トランペット 3 が常に別の譜表に分かれている場合は、2 つの異なる名前を持つ楽器（「Trumpet 1.2」と「Trumpet 3」）を作成するか、もう 1 つの楽器（「Trumpet」）を作成し、2 番目の譜表を追加します。

## 複雑なケース

奏者がスコアの途中で 1 つの譜表から別の譜表に移動するような場合には、手順が多少複雑になります。スコアの途中で左側の名前を変更しなければならなくなるためです。

たとえば、3 つのトランペットが 1 つの譜表「Trumpet 1.2.3」をユニゾンで演奏する部分と、2 つの譜表（「Trumpet 1.2」と「Trumpet 3」）に分かれる部分と、さらに複雑なパッセージでは 3 つの異なる譜表に分かれる部分があったとします。

## 2.記譜

左側の名前をスコアの途中で変更する必要があるため、使用するそれぞれの名前に対して個別のトランペット楽器を作成するようにします。このため、3つのトランペットを含む複雑なスコアでは、たとえば Trumpet 1.2.3、Trumpet 1.2、Trumpet 1、Trumpet 2、Trumpet 3 という5つの楽器の譜表を作成する必要があります。次に、適切な譜表に音楽を入力し、使用しない余分な譜表は非表示にします (☐ 2.23 譜表)。

譜表数が増えたり減ったりする場所や奏者が変わる場所では、テクニックテキストスタイルを使用して、たとえば「1.2」、「a 2」、「div.」、または「unis.」などのように示します。

譜表の数が変わる場所には改行を挿入します。そうしないと、部分的に使用される譜表が表示されてスコアの外觀がおかしくなってしまいます。

各奏者に対して個別のパート譜を作成する場合には、☐ 6.4 パート譜の作成を参照してください。

### 持ち替え

「持ち替え」は、同じ奏者が演奏する2つ以上の楽器を指します。ほとんどの場合、奏者が楽器を持ち替えるたびに、**[作成]** ▶ **[その他]** ▶ **[楽器の変更]** を使用してください (以下をご覧ください)。

ピッチのないパーカッションの例外として、同一譜表のトライアングル、スネアドラム、バスドラムがあります。詳しくは ☐ 2.21 パーカッションで説明します。

### 楽器の変更

Sibelius では、**[作成]** ▶ **[その他]** ▶ **[楽器の変更]** を使用して、いつでも簡単に楽器を変更することができます。最初に、楽器の変更をスコアの最後まで有効にするか (あるいはスコアの後半の既存の楽器変更まで有効にするか)、あるいは特定のパスセージだけを一時的に変更するかを検討してください。

- 楽器を一時的に変更するには、最初に楽器の変更を有効にするパスセージを選択します。Sibelius は選択箇所の最後になると自動的に元の楽器に戻します。
- 楽器の変更を最後まで適用するには、それ以降で楽器の変更を有効にする音符を1つ選択するか、何も選択しないようにします (この場合、クリックすると、瞬時に楽器を変更できます)。
- 楽器の変更を開始する場所を選択し、楽器の変更を終了する場所も選択した場合は、**[作成]** ▶ **[その他]** ▶ **[楽器の変更]** を選択します。以下のダイアログが表示されます。



- 変更する楽器をリストから選択します。次の2つの追加オプションを設定できます。
  - **[音部記号を追加 (必要な場合)]** をオンにすると、新しい楽器の音部記号が元の楽器の音部記号と異なる場合、楽器の変更が行われる場所に音部記号の変更が作成されます。
  - **[前の楽器の最終音符に表示]** をオンにすると、変更前の休符部分に「To (楽器名)」という警告が表示されます。楽器名の前に「To」以外の語を表示したい場合は **[楽器の前に入力するテキスト]** を変更してください。
- **[OK]** をクリックします。ダイアログを開く前に選択範囲が指定されていないと、マウスポインタが青になるので、スコア内をクリックして楽器を変更できます。それ以外の場合、Sibelius で選択箇所自動的に楽器の変更が作成されます。

楽器を変更した場合、Sibelius では必ず次の変更が作成されます。

- 必要に応じて譜表の再生サウンドを変更します。
- 以降の譜表で楽器名を変更します (必要に応じて編集できます)。楽器名を変更したくない場合は、**[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール]** (ショートカットは **Ctrl+Shift+E** または **⇧⌘E**) を選択して **[楽器]** ページに移動し、**[楽器の変更後に大譜表の先頭で楽器名を変更する]** をオフにします。
- 再生が開始される譜表の最上部分に新しい楽器名を書き込みます (楽器名はその場所で編集できます。また **[ハウススタイル] ▶ [楽器の編集]** で標準設定の楽器名を変更することもできます。[☞ 7.12 楽器の編集](#))。
- 必要に応じて、譜表の移調を変更します (たとえば B♭ から A クラリネットに変更するなど)。**[音符] ▶ [スコアの移調]** をオンにした場合は、該当する調号を変更します。
- 該当する場合は、譜表タイプを変更します (譜表ラインの数、タブ、記譜法など)。

以下の図は、楽器の変更がスコアにどのように表示されるかを示します (ここでは B♭ クラリネットからアルトサクソ (E♭) に変更します。左の **[表示] ▶ [非表示のオブジェクト]** はオンで (楽器の変更がグレーの四角で表示されます)、**[音符] ▶ [スコアの移調]** はオフです (実音)。右の **[音符] ▶ [スコアの移調]** はオンです。



**[音符] ▶ [スコアの移調]** のオンとオフを切り替えた場合、楽器の変更に多少のスペースが挿入されることがあります。間隔の外観が不自然な場合は、影響を受ける小節を選択し、**[レイアウト] ▶ [音符間隔をリセット]** を選択します (ショートカットは、**Ctrl+Shift+N** または **⇧⌘N**)。

### 楽器の変更の編集

グレーの四角または調号を左右にドラッグするか、←/→キーを使用して、楽器の変更を移動することができます。楽器の変更に伴って音部記号の変更が作成された場合は、楽器の変更そのものを移動しても音部記号は変更されないことに注意してください。これらは異なるオブジェクトです。(つまり、楽器の変更を削除した場合も音部記号は残り、音部記号を削除しても楽器の変更は残ります。)

楽器の変更をマークするテキストは、選択してマウスや矢印キーで移動することで、楽器の変更に関係なく移動することができます。他のテキスト オブジェクト同様、テキストはダブルクリックして編集できます。また、テキストを選択して [編集] ▶ [表示 / 非表示] ▶ [非表示] (ショートカットは **Ctrl+Shift+H** または **⌘⌘H**) を選択してテキストを非表示にすることもできます。

また、楽器の変更は、Sibelius の他のオブジェクト同様、コピー、貼り付け、削除することができます。

### 楽器の変更とダイナミック パート

標準設定では、フルスコアに作成された楽器の変更はダイナミック パートに表示されますが、フルスコアに影響を与えたくない場合は部分的に削除することができます。逆に、ダイナミック パートで作成した楽器の変更は、フルスコアには表示されません。したがって、異なる楽器、異なる移調に複数のダイナミック パートを作成できます。482 ページの異なる移調のパート譜を参照してください。

## 2.15 調号

### 5.17 移調

各大譜表の先頭には調号が自動的に表示されます。調号は、音部記号に合わせて配置され、移調楽器の場合は移調され、調号を通常持たない楽器（たとえばほとんどのパーカッション）からは省略されます。

調号を入力する必要があるのは、スコアの前頭と、楽譜内で調号が変更される場所だけです。

### 調号を作成する



**【作成】▶【調号】** を選択し（ショートカットは **K**）、必要な調号をクリックします。ダイアログの左側にあるラジオボタンで、長調と短調を切り替えます（この長調と短調の区別は主に MIDI から入力された臨時記号の付く音符を、Sibelius がより適切に表示するための設定です。たとえば、A マイナーでは E $\flat$  よりも D $\sharp$  と書くのが好まれ、C メジャーでは D $\sharp$  よりも E $\flat$  が好まれます）。

たとえば、音符または休符を選択した後に調号を作成すると、調号は選択したオブジェクトの後に自動的に配置されます。

作品の途中で調号の変更を作成すると、変更の前に縦線が自動的に付けられます。この複縦線を使用したくない場合は削除できます。

多くの小節の調号を変更してから元のキーにまた戻したい場合は、新しい調号が表示される小節を選択してから作成してください。Sibelius は選択範囲の先頭に新しい調号を作成し、選択範囲の終わりに元の調号を復元します。

楽譜の移調と調号の変更を行う場合は、**【音符】▶【移調】** を使用します（5.17 移調）。

スコアの前頭に調号を作成するには、スコア内で何も選択されていないことを確認してから **【作成】▶【調号】** を選択し、調号を選び、スコアの前頭をクリックします。この方法によって、マウスでスコア内の任意の場所に調号の変更を作成することもできます。

スコアが移調スコアの場合は、実音ピッチによる調号を選択します。これによって、移調楽器用の移調が自動的に行われます。

### 調号の変更を移動 / 削除する

調号の変更は、マウスや矢印キーで移動できます。

スコアの前頭にある調号を削除するには、スコアの作成時に **【ファイル】▶【新規】** ダイアログで調号を選ぶか、**【オープンキー / 無調】**、**【C メジャー】**、または **【A マイナー】** の調号を作成し、それを既存の調号の上に挿入します。

スコアの前頭以外にある調号（すなわち調号の変更）を削除するには、その調号を選択して **Delete** キーを押します。大譜表の前頭にある調号の変更を削除する場合は、前の大譜表の最後にある注記の調号の変更を削除します。

### 注記の調号

スコア内の新しいセクションや、歌曲、楽章が新しい調号で始まる場合、前の大譜表の最後に通常表示される注記の調号を省略したいことがあります。これは、新しい楽章の先頭に調号を作成するときに、**[作成]** ▶ **[調号]** ダイアログで、**[非表示]** をオンにすると簡単に作成できます。

注記の調号を作成した後に非表示にするには、それを選択し、**[編集]** ▶ **[表示 / 非表示]** ▶ **[非表示]** (ショートカットは **Ctrl + Shift + H** または **⇧⌘H**) を選択します。どちらの場合も、直前の大譜表の最後に、改行または改ページを必ず挿入しておきます。そうしないと、スコアが再フォーマットされたときに、非表示の調号の変更が大譜表の途中に移動してしまい、どこから調号が変更されているのかわからなくなってしまいます。オブジェクトの非表示について詳しくは、**5.6 オブジェクトの非表示**を参照してください。

### オープンキー / 無調

Cメジャーと思われる移調スコアで、移調楽器でも調号が表示されていない場合があります。これは、調号の変更があまりにも頻繁であったり、その曲がメジャー、マイナー（使用する調号の決定に必要な2つのスケール）といった枠で括れないスケールやモードで作られていたり、明確な調性を持っていないために、作曲者があえて調号を付けないケースです。

この記譜法を使用するには、**[作成]** ▶ **[調号]** ダイアログの右上にある **[オープンキー / 無調]** を選択します。

あとで、スコア内で調号のある楽譜に戻すには、通常の調号（Cメジャーなど）を作成します。この典型的なケースに、Stravinsky（ストラビンスキ）の「春の祭典」があります。この作品はほとんどが無調ですが、調が付いている部分もあります。つまり大部分の移調楽器には調号がついていませんが、一部に調号がついているところがあるということです。

作成中のスコアで**オープンキーまたは無調**を使用する場合は、適切な位置で臨時記号を示す必要があります。臨時記号には様々な表示方法があります。

- 小節で最初に表示された  $\sharp$  または  $\flat$  は、その後、同じ小節内に現れる同じ音程の音符には再表示させない。これが、Sibelius の標準設定になります。
- $\sharp$  または  $\flat$  のつく音符すべてに表示設定させる。**[プラグイン]** ▶ **[臨時記号]** ▶ **[すべてのシャープまたはフラット付きの音符に臨時記号を追加]** を実行します。
- ナチュラルを含むすべての音符に対して設定する。**[プラグイン]** ▶ **[臨時記号]** ▶ **[すべての音符に臨時記号を追加]** を実行します。

詳しくは、**5.11 プラグイン**を参照してください。

### 調号のない楽器

ピッチのないパーカッションの譜表には調号は付きません。ティンパニとホルンは通常調号がなく、トランペットとハープは調号がないこともあります。ただし、**[作成]** ▶ **[楽器]** ダイアログには、これらの一般的な例外に代わる楽器が揃っています。調合がない楽器を指定するには次のようにします。

- 楽器の小節を選択し、**[ハウススタイル]** ▶ **[楽器の編集]** を選択します。
- **[楽器の編集]** をクリックし、操作の実行を確認するダイアログが表示されたら **[はい]** をクリックします。次に、表示されるダイアログから **[譜表タイプの編集]** をクリックします。
- **[譜表タイプの編集]** の **[一般]** ページの **[調号 / チューニング]** をオフにします。
- **[OK]** をクリックし、もう一度 **[OK]** をクリックして、**[閉じる]** ボタンを押します。

楽器の編集について詳しくは、**7.12 楽器の編集**を参照してください。

## 異名同音の調号

移調楽器の調号を簡潔にするために、スコアにシャープとフラットの調号が同時に使用されることがあります。たとえば、スコアが5つのシャープを含むBメジャー（実音）である場合、B $\flat$ 管トランペットはC $\sharp$ メジャー（7つのシャープ）ではなく、異名同音で表現しやすいD $\flat$ メジャー（5つのフラット）として書かれることがよくあります。この操作を自動化するには、[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログの [音部記号と調号] ページにある [スコアの移調時に離れた調号を書き換える] をオンにします。

異名同音の調号は、ハーブのような移調楽器ではない楽器にも利用することができます。たとえば、Bメジャーのスコアで、ハーブの譜面をC $\flat$ メジャーで書くには次のようにします。

- [1つの譜表のみ] オプション（以下をご覧ください）を使用して、ハーブの各譜表にC $\flat$ メジャーの調号を作成します。
- ハーブの譜表を選択し、[プラグイン] ▶ [臨時記号] ▶ [臨時記号の単純化] を選択します。ハーブの譜表はC $\flat$ メジャーで書き換えられますが、他の譜表はすべて元の状態が保持されます。

## 複数の調号

現代のスコアでは、楽器ごとに異なる調号が使用されることがあります（移調楽器が異なる調号を持つような一般的なケースと混同しないでください）。1つの譜表のみに適用される調号を作成するには、調号を作成するときに [作成] ▶ [調号] ダイアログの [1つの譜表のみ] をオンにします。このオプションは、多数の臨時記号を用いる調号（F $\sharp$ メジャーなど）で記譜する場合にも有用で、スコア中のいくつかのパート譜をbを使った異名同音（G $\flat$ など）に単純化するのに役立ちます。

1 譜表だけに適用される調号を挿入することによって、大譜表内の他の譜表の音符間隔に影響が及ぶ場合があることに注意してください。この問題を修正するには、小節を選択して [レイアウト] ▶ [音符間隔のリセット] を選択します（ショートカットは **Ctrl + Shift + N** または **⇧⌘N**）。

## 記譜ルールのオプション

[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログ（ショートカットは **Ctrl + Shift + E** または **⇧⌘E**）の [音部記号と調号] ページには、珍しい設定が集められています。その中でも興味深いのは、[ナチュラル注記] でしょう。このオプションはナチュラル注記を調号の変更に追加して、それまでの調のシャープ/フラットを取り消します。

このオプションをオフにすると、ナチュラル注記は [Cメジャー]、[Aマイナー]、または [オープンキー/無調] に変更したときのみ表示されます。このような場合においてナチュラル注記がないと、調号の変更はわかりにくくなってしまいます。

## 2.16 ライン

📖 2.22 スラー、5.4 フィルターと検索、7.13 ラインの編集

### 📌 記号の追加

[作成] ▶ [ライン] ダイアログ (ショートカットは **L**) には、トリル、スラー、ヘアピン、グリッサンドなど、楽譜で使用される特別なラインが用意されており、これらをスコアに入力できるようになっています。また、既存のラインを編集したり新しいラインを新規に作成したりすることができます (📖 7.13 ラインの編集)。

### ラインの作成

すべてのラインは同じ方法で作られます。

- ラインは選んだ音符や休符の位置で自動的に作ることも、マウスで配置することもできます。
  - ラインを自動挿入するには、ラインの開始位置を決めるために音符か休符を選ぶか、ラインの最終位置を決めるためにパッセージを選ぶことでその最後にラインを置くことができます。
  - マウスでラインを配置するには、**Esc** キーを押して何も選択されていないことを確認してください。
- [作成] ▶ [ライン] を選択します (ショートカットは **L**)。このダイアログは大きく 2 つに分かれています。左側は譜表ライン (それぞれの譜表に適用されるライン) について、右側は大譜表ライン (すべての譜表に適用され、すべてのパート譜に表示されるライン) についてです。
- 作成したいラインを選択して [**OK**] をクリックします。ラインがスコア内で選択していたオブジェクト / パッセージの位置に自動的に挿入されるか、あるいはマウスポインタの色が変わり入力待ちの状態になり、(スコア内の) クリックした場所にラインが配置されます。
- ラインが配置された直後または選択後に **スペース** キーを押すと、ラインを右方向に音符 (または休符) 単位で伸張できます。**Shift + スペース** キーを押すと、ラインを左方向に縮小できます。ラインの両端はどちらもマウスでドラッグできます。大譜表ラインは、パソコンのキーボードを使用して伸縮させることはできません。
- ラインのどちらか一端を選択すると小さな (薄めの) 青色のボックスが表示されます。この状態で、矢印キーを使用してその位置を微調整できます (**Ctrl** または **⌘** を押しながら矢印キーを操作すると、大きく移動できます)。

### スラー

スラーはラインの中でも特別な種類のラインとして扱っています (📖 2.22 スラー)。

### ヘアピン



ヘアピンは、その開始位置にある音符を選択し、クレッシェンドの場合は **H** を、ディミヌエンドの場合は **Shift + H** を押すことで、すばやく作成できます。スラーや他のラインと同様に、**スペース** キーまたは **Shift + スペース** キーを押して、ヘアピンのどちらの端も音符単位ですばやく左右に移動できます。

[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログ (ショートカットは **Ctrl + Shift + E** または **⌘⌘E**) の [ライン] ページを使えば、さまざまな状況に応じて、開き具合のサイズを的確に設定できます。ヘアピンに標準として設定した以外の開き具合が欲しい場合には、[プロパティ] の [ライン] パネルのオプションを使って変更できます (📖 5.14 プロパティ)。このダイアログには、破線ヘアピンと点線ヘアピン、無音から、あるいは無音へ移行するヘアピンなども用意されています。必要であれ

ば、**[作成]** ▶ **[シンボル]** で表示されるダイアログには、クレッシェンドの最後に付けるための放物線の形状をしたシンボルもあります。

個々のヘアピンの再生は **[プロパティ]** ウィンドウの **[再生]** パネルで調整できます (☞ 4.1 再生)。

### ヘアピン、トリルとペダルの配置

ヘアピンは複声部ある譜表の第1、第3声部や歌詞より下にある場合を除き、他の強弱記号と一緒に、譜表の下に配置します。鍵盤楽器の両音部に適用される場合は、高音部譜表と低音部譜表の間に配置します。ヘアピンは、通常斜めに配置することはありません。

トリルは第2、第4声部で使用される場合を除いて、譜表の上に配置します。

ペダリングは例外なくピアノの低音部譜表の下に配置します。

### リタルダンドとアツチェレランド

リタルダンドとアツチェレランドの様々なラインは、**[作成]** ▶ **[ライン]** ダイアログの右側にある **[大譜表ライン]** から作成できます。スコア内にこれらを作成するには、クリックしてドラッグするだけです。

リタルダンド / アツチェレランドラインは大譜表ラインであるため、他の大譜表オブジェクト (たとえばテンポテキストなど) と同様に大譜表の各パートで表示され、パート譜すべてに反映されます。

鍵盤楽器や歌の楽譜では、リタルダンドとアツチェレランドは通常斜体で表記されます。合唱曲では、一番上ではなく、各パート上に表記します。これを表記するには、一番上の譜表に斜体の *rit./accel.* ラインを作成し、他のパート譜上には発想記号テキストを使って指示を書き入れます。

ソロキーボードの楽譜では、*rit./accel.* の指示は通常、譜表間 (高音部譜表と低音部譜表の間) に配置します。この場合、*rit./accel.* ラインを高音部譜表の上に作成して、譜表間へとドラッグして移動しま

す。

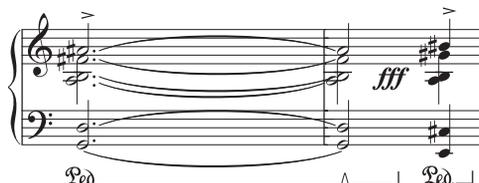
*rit./accel.* ラインは再生時に影響しますので、調整方法は ☞ 4.1 再生を参照してください。

### トリル

トリルを作成するには、**[作成]** ▶ **[ライン]** ダイアログからトリルを選んで配置します。そしてスコア内で **tr** シンボルから右方向にクリック & ドラッグしてトリルラインを伸ばします。波線でないトリルを作成するには、譜表内でトリルのハンドルを左いっぱいをクリック & ドラッグします。

トリルの再生方法を調整するには、☞ 4.1 再生を参照してください。

### ペダリング



**[作成]** ▶ **[ライン]** ダイアログには、標準のペダルラインに加えて、ノッチ付きのリペダリング表記を書くことができるようにいろいろなラインが含まれています。ラインがないペダルマークを作成し、ペダルアップの位置にはダイアログからアスタリスクを表示させることもできます。

ライン (シンボルやテキストではなく) を使用して書いてある限り、ペダリングは再生されます。ピアノの高音部、低音部譜表の両方に適用するには、**[ウィンドウ]** ▶ **[ミキサー]** ウィンドウ (ショートカットは **Ctrl** + **Alt** + **M**、または Mac では **M**) で、両方の譜表を確実に同じ MIDI チャンネルで使用しなくてはなりません (☞ 4.3 ミキサー)。

### 1 番、2 番、3 番括弧

**[作成]** ▶ **[ライン]** ダイアログの **[大譜表ライン]** 内の 1 番、2 番、3 番括弧は、大譜表の一番上に表示され、すべての楽器に適用されます。

## 2.記譜

大きなスコアでは、大譜表内に（たとえばオーケストラ譜では、弦楽器の上に）ひとつまたはそれ以上の括弧のコピーが、テンポテキストやリハーサルマークと同様に表示されます。これらの括弧の複製が表示される位置を調整したり、個別に削除したりすることができます（☑ 7.1 レイアウトとフォーマット）。

さらに、「1.2.」括弧ラインも含まれています（ただし、再生時の繰り返しは1回のみで、2回繰り返すことはできません）。任意の番号の括弧ラインは、既存のラインに基づいて新たなラインを作成し、ライン開始位置のテキストを変更することで、作成できます（☑ 7.13 ラインの編集）。

### オクターブ（8/15）ライン

これらのラインは、主に音符が複数の加線で表示されるのを避けるために使用します。キーボードの譜面ではよく使用されますが、他の楽器の譜面ではあまり使われません。8va と 15va ライン（それぞれ1および2オクターブ上）および 8vb と 15vb ライン（それぞれ1および2オクターブ下）は、[作成] ▶ [ライン] ダイアログの [譜表ライン] 内に含まれています。

イタリア語表記の用語を使いたくない場合、8va ではなく単に「8」と表示するように修正できます。あるいは 8vb ラインを「8va」または「8va bassa」と表示するようにも修正できます（☑ 7.13 ラインの編集）。

#### オクターブラインの配置

8va と 15va ラインは高音部譜表の上だけに配置します。また、8va と 15va ラインは低音部譜表の下だけに配置します。

8va テキストは、符頭の中央に配置します。8va 括弧の終端は、ラインを適応させたいフレーズの最後の音符よりも、少し右に伸ばす必要があります。

小節の始めの方でオクターブラインがつく前に臨時記号があり、オクターブラインの後に同じ音がくるような場合は、臨時記号を付け直す必要があります。

#### グリッサンドとポルタメント

通常、グリッサンドラインは直線で、ラインの長さの範囲内でラインの傾きに沿って *gliss.* という用語が併記されます（ラインが十分に長くない場合、Sibelius では自動的に *gliss.* は省略されます）。あるいは、ラインが波線の場合もあります。ポルタメント (*port.*) もグリッサンドと似ていますが、通常は直線で表記されます。

波状のグリッサンドラインに使われているラインの太さを変更するには、ラインを編集し（☑ 7.13 ラインの編集）、[スタイル] ドロップダウンメニューから別のラインを選択します。

スコアによっては、グリッサンドラインがテキストを併記するのに十分な長さであっても、テキストを併記しない場合があります。たとえば、スコアに多くのグリッサンドがあり、最初の方に出てくる、いくつかのグリッサンドだけに、明確にテキストを併記したい場合などです。これを行うには、ポルタメントラインを編集し、テキストを削除してから、テキストなしのグリッサンドラインとして使用します（☑ 7.13 ラインの編集）。

グリッサンドとポルタメントラインの再生方法を調整するには、☑ 4.1 再生を参照してください。

一部のプリンタでは傾斜のあるテキストや波線ラインなどが誤った角度で印刷される場合があります。このような状況が発生する場合は、☑ 5.13 印刷を参照してください。

### アルペジオライン

キーボード、ハープ、ギター楽譜では、垂直の波線を見かけることがよくありますが、これはコードの音符を下から上（あるいは矢印で指示された方向に）分散して演奏することを示しています。

さまざまなアルペジオラインは [作成] ▶ [ライン] ダイアログから入力できます。好みに応じて、アルペジオラインで使う波線の太さを変更できます（☑ 7.13 ラインの編集）。

一部のプリンタではアルペジオライン（波線）が誤った位置で印刷される場合があります。このような状況が発生する場合は、☑ 5.13 印刷を参照してください。

## 鍵盤楽器と重音用の括弧

2つの譜表にまたがる音符を鍵盤楽器で片手で演奏する箇所と音符が弦楽器で重音になる箇所を示す括弧は、**[作成] ▶ [ライン]** の **[譜表ライン]** にあります。これらのラインを作成する場合は、クリック & ドラッグで希望の長さのラインを作成します。括弧がダイアログに示すのと同じ方向に扱うように、上向きにドラッグしてください。

## ボックス

ボックスは、Lutoslawski (ルトスワフスキ) といったモダンクラシックの作曲家が使う、部分リピートに不可欠な「フレーム」です。これは、**[作成] ▶ [ライン]** ダイアログの **[譜表ライン]** に用意されています (ボックス、すなわち一連の音符の周りに描画した「フレーム」は、通常自由なリズム内で何度も繰り返さなければならないことを示しています)。

ボックスを入力するには、**Esc** キーを押してスコアで何も選択されていない状態にし、次に、**[作成] ▶ [ライン]** ダイアログで長方形を選択し、スコアでボックスを入力する位置となる隅の1つをクリックして、反対側の隅へとドラッグします。一連の音符の周りにボックスを配置すると、音符間隔が変われば、音符を囲むようにボックスも伸縮します。

## 連桁ライン

**[作成] ▶ [ライン]** ダイアログの **[譜表ライン]** には、連桁が用意されています。連桁は、一連の音符に使用して、「羽根」付きのアツチエランドなどの特殊効果を作り出します (  2.5 連桁)。

## 破線ライン

これは、*cresc.* などの記号の適用範囲を表すためのものです。ハイフンの列を入力する代わりに、破線ラインを使用してください。その理由は、ラインはスコア内の間隔が変われば、自動的に伸縮しますが、ハイフンの列では固定した長さのままだからです。

## ギターライン

タブおよび通常の譜表における一般的なギターのテクニックを記すためのラインはすべて **[作成] ▶ [ライン]** ダイアログの **[譜表ライン]** の下方に用意されています。そして、譜表の上下どちらにも配置することが可能なストリングインジケータライン (○で囲まれた数字の後に、右端にフックをもつ水平なライン) の完全なセットも用意されています (  2.13 ギターの記譜とタブ)。

## 位置をリセット

**[レイアウト] ▶ [位置をリセット]** (ショートカットは **Ctrl + Shift + P** または  **P**) で、ラインの両端が音符に合わせて揃えられ、その標準設定の垂直位置に移動されます (  7.1 レイアウトとフォーマット)。

## ラインの再フォーマット

だいたいお分かりいただけたと思いますが、ラインの両端は音符間隔の変更や譜面の再フォーマットに応じて知的に機能します。基本的には、ラインの両端は、それぞれ個別に音符かその他のリズムの位置に付いています。そのため音符間隔を変更すると、その近くのラインはこれに応じて伸縮します。

次の操作を試してみてください。一連の音符の下にヘアピンを挿入し、その中の音符の1つを左右にドラッグしてみて何が起るか試みてください。さらに、Sibelius は複数の大譜表にまたがるラインも自動的に分割します。また、楽譜のフォーマットが大幅に変更された場合、分割したものを元通りに連結することができます。詳しくは、以下の項をご覧ください。

ラインはこのような賢い属性をもっているので、個々の楽器のパート譜にあるラインの体裁を良くするために長い時間をかけなくても済みます。Sibelius が、この作業を代わりに行ってくれるからです。

## 複数の大譜表にまたがるライン

次にあるスラーのように、複数の大譜表にまたがって分割されたラインを入力するには、次の操作を行います。

2つのラインを別々に入力せずに、通常の手順で1つのスラーとして入力します。つまり、1の箇所の音符を選択して **S** キーを押し、次にスラーが2の箇所に伸張するまで **スペース** キーを押します。マウスを使ってラインを作成する際にも、譜表の上部に沿って水平にドラッグする必要はありません。この場合、丸で囲んだ **GO** の箇所を経由せずに、そのまま1の箇所まで飛び、Sibelius が残りの作業を引き受けてくれます。

Sibelius は、次のような場合にも優れた機能を発揮します。複数の大譜表にまたがって *8va* を作成する場合、Sibelius は2番目の大譜表の先頭に注記の (8) を挿入します。注記として記述する内容の変更は、ラインを編集して行えます (☐ 7.13 ラインの編集)。同様に、クレッシェンドが大譜表にまたがって分割された場合、開口部は2番目の大譜表の左端では、ラインは閉じずに開いたままとなります。

*8va* のような水平のラインでは、ラインの前半とは別に、ラインの後半だけを上下に移動させることができます。この機能は、高い音符との衝突を避ける必要がある場合に役に立ちます。これを行うには、調整するラインの部分を選択し、上下に移動するだけです。この機能は、ヘアピンには当てはまりません。ヘアピンが複数の大譜表にまたがる場合、2番目以降の大譜表にあるヘアピンの垂直位置はヘアピンが斜めに傾いてしまうので個別に調整することはできません。

ラインが3つ以上の大譜表にまたがる場合、元の大譜表上で、その分割部分の垂直位置を調整すると、以降のすべての大譜表でも一緒に移動します (言い換えれば、2番目以降の大譜表で個別に調整することはできません)。

複数の大譜表にまたがるラインの分割部分の端の水平位置を調整するには、[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] (ショートカットは **Ctrl + Shift + E** または **⇧⌘E**) ダイアログの [ライン] ページにある、次の項目をご覧ください。

- [右端] は、ラインの右端と大譜表の端とにある間隔を調整します。
- [左端] は、大譜表ラインの先頭を調号の始めに揃えるかどうかを調整します。標準設定はオフですが、この場合、調号の終わりと同じ位置を揃えます。

## ラインの非表示

ラインを非表示にするには、ラインを選択し、[編集] ▶ [表示 / 非表示] ▶ [非表示] (ショートカットは **Ctrl + Shift + H** または **⇧⌘H**) を選択します。ラインの非表示は再生を微調整するために非表示ヘアピンを追加する際に必要です。オブジェクトの非表示について詳しくは、☐ 5.6 オブジェクトの非表示を参照してください。

## 2.17 リュートタブラチュア

### 2.13 ギターの記譜とタブ

Sibelius は広範囲にわたるリュートタブラチュアスタイルと様々なチューニングをサポートしています。標準設定ではすべてのリュートタブラチュアはフランス式/イギリス式スタイルですが、イタリア式とスペイン式スタイルも適切な楽器を選ぶことによって、利用することができます。

### リュートタブラチュアの作成

リュートタブラチュアを入力するには、他のタブフォーマットを入力するのと同じで (2.15 ギタータブ入力)、タブラチュア文字を入力するためにメインキーボード上の数字キーを使用して入力します (0 は a、2 は c、5 は f などのようになります)。

リュートタブラチュアを作成するには、スコアの新規作成時に、リュートタブラチュアの譜面用紙を用意するのが最も簡単でしょう (2.18 譜面用紙)。

### リュートタブラチュアの異なるスタイル

リュートタブラチュアでサポートされている 3 種類の表記法は次の通りです。

- ・フランス式/イギリス式：リュートの一番低い弦がタブ譜の一番下の線です。線間の文字は音符を表します。
- ・スペイン式：リュートの一番低い弦がタブ譜の一番下の線です。弦を表す線の上に数字を表記して (現代のギターのタブのように) 音符を表します。
- ・イタリア式：一番低い弦がタブ譜の一番上の線になる以外は、スペイン式スタイルと同じです。

ドイツ式リュートタブラチュア (文字を使って音符を表しますが、まったく譜表の線を含みません) は Sibelius ではサポートしていません。

あらゆる種類の対応リュートタブラチュアを作成するには、[作成] ▶ [楽器] ダイアログから希望のリュートを選択します (2.14 楽器)。

### リズム

リュートのタブ譜の上にリズムを表記するときに、8分音符以下の短い音価であっても連桁でつながないことがよくあります。Sibelius では、自動的にこれらの音を連桁でつなぎます。しかし、必要に応じてこれらを簡単に切り離すことができます。切り離したいパッセージを選択し (リュートタブ譜表上をトリプルクリックすると、スコア全体を通してリュート譜表を選択できます)、F10 キーを押してテンキーウィンドウの第3レイヤーを選択し、テンキーの7キーを押します。

後ろ向きの符尾を記譜することはできません。つまり2分音符を入力したとしても、符尾のない棒として表記されるので、4分音符のように見えてしまいます。

選択した音符、またはパッセージから符尾と連桁/旗を削除したい場合は (同じ音価が繰り返されるため)、[プロパティ] ウィンドウの [音符] パネルから8番の符頭を選んでください (0番の符頭を選択すると、再び符尾と連桁/旗が表示されるようになります)。

## 2.記譜

### ディアパゾン

ディアパゾンは譜表に記譜されない特殊な弦です。イタリア式のリュートタブ譜ではディアパゾンは譜表の上、つまり、譜表の一番上の線と楽譜のリズムを表す符尾の下端との間に表記されます。これらの文字を表記するには、テクニックテキスト（ショートカットは **Ctrl + T** または **⌘T**）を使用してください。

フランス式リュートタブ譜では、ディアパゾンは、譜表の下側に直接表記されます。これらを表記するには、スコア内で数字付き低音テキスト（**[作成]** ▶ **[テキスト]** ▶ **[その他の譜表テキスト]** ▶ **[数字付き低音]**）を使用してください。

## 2.18 譜面用紙

スコアを新規作成するときは、特定の譜面用紙タイプに書き込むことができます。つまり、便利なレイアウトでセットアップされた未入力のコアを、テンプレートとして利用できます。用意されている譜面用紙には、様々な楽器の組み合わせのものがあり、見た目にはわからないかもしれませんが、スコアの外観や再生をよくするための設定がされています。

用意されている楽器をそのまま使用する必要はありません。必要に応じて楽器を削除したり、新規の楽器を追加したりしてください。

まったく何もないページから始めるより、楽器が用意されている譜面用紙を使用することをおすすめします。楽器編成が多少異なる場合であっても、譜面用紙では、特定の音楽タイプに合わせて様々なオプションが適切に設定されているからです。

### 譜面用紙のタイプ

Sibelius には、次のような譜面用紙が 60 種類以上も用意されています。

- **空白**：事前に楽器は設定されていません。
- **ピアノ**
  - **バンド**：コンサートバンド、吹奏バンド、マーチングバンド、スクールバンド、ブラスバンド、太鼓隊、軍楽隊、その他のアンサンブルなどに適した様々な譜面用紙が用意されています。
  - **オーケストラ**：クラシック、ロマン派、近代派、コンサート、弦楽、そして映画用オーケストラが含まれています。[**オーケストラ、映画**] は、「ザ・シンプソンズ」の作曲家 Alf Clausen（アルフクローセン）と、Kyle Clausen（カイルクローセン）がデザインした譜面用紙です。
  - **合唱**：様々な [**合唱**] 用の譜面用紙が含まれています。[**リダクション**] という譜面用紙の中には、複数の歌のパートを 2 つの譜表にまとめて記譜する譜面用紙（**リダクション**と呼ばれます）や、オルガンやピアノの伴奏譜を含む譜面用紙もあります。
  - **ボーカル+キーボード**
  - **ジャズ**：手書き風ハウススタイルを使用した適切なテンプレートがたくさんあり、その中には、[**リードシート**]、[**ビッグバンド**]、[**ジャズカルテット**] などが含まれています（[図 7.7](#) **ハウススタイル™**）。
  - **ギター**：記譜とタブ譜のための様々な譜面用紙です。**リュートタブラチュア**も含まれています。
  - **金管楽器と木管楽器の様々な編成に合わせた譜面用紙**
  - **弦楽四重奏と弦楽合奏団**（弦楽五重奏にも利用できます）
  - **ハンドベル、打楽器隊、サルサバンド、ポップグループ、オルフ教室グループなど、各種アンサンブル**

[**ファイル**] ▶ [**新規**] ダイアログ（ショートカットは **Ctrl + N** または **⌘N**）のオプションを使用し、上記の譜面用紙から任意のものを選んで、楽器を追加または削除したり、ハウススタイルを変更したり、拍子記号や音部記号、テンポ記号を追加したり、さらにはタイトルページを作成したりできます。

教育用のワークシートを最初から作成するのであれば、多くの場合は [**ファイル**] ▶ [**新規**] ではなく、[**ファイル**] ▶ [**ワークシートクリエイター**] でテンプレートを選んで始めるほうが簡単でしょう。詳しくは、[図 5.21](#) **ワークシートクリエイター**をご覧ください。

### 独自の譜面用紙の作成

あまり一般的ではない楽器編成やオプション設定を頻繁に使用する場合は、独自の譜面用紙を作成しておく、スコアの新規作成時に時間を節約できます。実際の紙の譜面用紙のように、用紙サイズ、形状、譜表サイズを選択し、任意の楽器の譜表が用意されている譜面用紙を作成できます。さらに、たとえば **【ハウススタイル】** メニューにあるような、もっと細かい設定もできます。つまり、毎回すべての設定を行わなくても、オリジナルに設定した楽譜で作業を始めることができます。

- 譜面用紙に取り入れたい設定を行い、スコアを作成します。たとえば、ページサイズや形状、譜表サイズ、楽器、記譜ルールオプション、テキストスタイル、音楽フォント、符頭などを設定します。
- スコアを好きな場所へ保存します。このとき、譜面用紙の名前を付けます（「合唱」、「大きい用紙」、「スケッチ」など）。
- 次に **【ファイル】** ▶ **【エクスポート】** ▶ **【譜面用紙】** を選択します。
- 譜面用紙としてすでに保存したので、元のファイルを削除してもかまいません。
- 次回、スコアを新規作成するときには、**譜面用紙** リストに独自の譜面用紙が表示されます。

既存のスコア（特別なテキストスタイルが設定されているものなど）から譜面用紙を新規に作成するには、そのスコアからハウススタイルを書き出します。その後、スコアを新規に作成し、書き出したハウススタイルを読み込んで、譜面用紙として書き出すようにします。ハウススタイルの書き出しと読み込み（エクスポートとインポート）については、 **7.7 ハウススタイル™** をご覧ください。

譜面用紙の名前を変更または削除する場合は、Sibelius のアプリケーションデータフォルダ内の **「Manuscript Paper」** フォルダに入っている譜面用紙ファイルに対して必要な操作を実行します（詳しくは、 **8.1 ファイルを扱う作業のユーザーが編集可能なファイルを参照してください**）。

## 2.19 マルチレスト

☞ 2.4 小節と小節休符、3.6 小節番号、6.1 パート譜での作業、7.3 自動レイアウト

マルチレストは、複数の連続した小節休符を1つにまとめ、その小節数を上部に記したものです。マルチレストは通常パート譜に使用されますが、フルスコアでも表示される場合があります（たとえば、Sibelius 作曲の『タピオラ』、第 28～29 小節）。

### マルチレストを使用する

マルチレストは Sibelius の表示オプションの1つにすぎません。空の小節を、個別の小節休符か、マルチレストにまとめた休符の、どちらかの書式で表示できます。

小節休符をマルチレストとして表示するには、[レイアウト] ▶ [自動レイアウト] ダイアログで [マルチレストを使用する] をオンにします。これにより、パート譜の小節休符が自動的にマルチレストに書き直されます。なお、[マルチレストを使用する] はショートカット (Ctrl + Shift + M または ⌘⇧M) でも実行できます。

マルチレストは、拍子記号、リハーサルマーク、移調、音部記号の変更、テンポ記号などがあると、自動的に分割されます。マルチレストを手動で分割する必要がある場合は、以下のマルチレストを手動で分割するをご覧ください。

### マルチレストを作成する

マルチレストの作成は、複数の小節休符を作成するのと同じ手順で行います。[作成] ▶ [小節] ▶ [その他] を選択します。[小節数] に数を入力し、[OK] をクリックしてから、マルチレストを挿入する場所でクリックします。

あるいは、既存のマルチレストをコピーすることもできます。これには対象のマルチレストを大譜表で選択し、Ctrl + クリックまたは ⌘ + クリックと、Alt + クリックまたは ⌥ + クリックを使用します。

### マルチレスト内へ入力する

マルチレストは普通の小節休符と同じように機能するので、マルチレスト内へ音符を挿入したり楽譜をコピーしたりできます。マルチレスト内に音符を挿入すると、Sibelius はその小節をマルチレストから切り離して音符を挿入し、切り離れた小節分だけマルチレストの長さを短くします。

### マルチレストの長さを変更する

マルチレストの小節数を変更するには、いったん [レイアウト] ▶ [自動レイアウト] ダイアログで [マルチレストを使用する] をオフにして、マルチレストを個別の小節休符に戻し、そこから小節を追加または削除します。最後に、[レイアウト] ▶ [自動レイアウト] ダイアログで [マルチレストを使用する] を再びオンにします。

### マルチレストを手動で分割する

マルチレストは自動的に分割できます。詳しくは、以下のマルチレストの自動レイアウトをご覧ください。

マルチレストを手動で分割する場合は、次のように操作します。

- [レイアウト] ▶ [自動レイアウト] ダイアログの [マルチレストを使用する] をオフにします。

## 2.記譜

- 小節線を選択し、[レイアウト] ▶ [ブレイク] ▶ [マルチレストの分割] を選択します。[表示] ▶ [レイアウト記号] がオンの場合、画面上的小節線の上に小さな半分に切れたマルチレスト記号が表示されます。
- [マルチレストを使用する] を再びオンにすると、マルチレストが選択されている小節線で分割されます。

[レイアウト] ▶ [自動レイアウト] ダイアログの [マルチレストを使用する] をオフにしてからパッセージを選択して、[レイアウト] ▶ [ブレイク] ▶ [マルチレストの分割] を選択するとパッセージは両端で分割され、再び [マルチレストを使用する] をオンにすると個別のマルチレストになります。そのパッセージに音符、テキストや他のオブジェクトが含まれる場合は、これらのオブジェクトによりマルチレストは分割されます。

### マルチレストを分割しない

パート譜のマルチレストは大譜表側のオブジェクトによって自動的に分割されますが、そのオブジェクトをパート譜側で表示しないようにすれば、パート譜側でマルチレストが分割されることはありません。これには、そのオブジェクトを（個々の）パート譜で選択して [編集] ▶ [表示 / 非表示] ▶ [非表示] (ショートカットは **Ctrl + Shift + H** または **⇧#H**) を実行します。詳しくは  6.1 パート譜での作業をご覧ください。

### マルチレストの分割原因を特定する

マルチレストはパート譜内で突然に分割されることがあります。これは通常、大譜表のテキストオブジェクトが誤った位置に付けられてしまっているために起こります。この問題を解決するには、対象のオブジェクトを選択し、**W** を押してフルスコアに戻り、**Ctrl + X** または **#X** でオブジェクトを切り取りクリップボードに貼り付けてから、**Ctrl + V** または **#V** で正しい位置に貼り付けます。

マルチレストの分割原因を特定できない場合は、対象の小節を選択してから、[プラグイン] ▶ [校正] ▶ [オブジェクトに解析] を実行します。大譜表のテキストに対する実行後の結果を確認します。通常、これが原因となっています。分割の原因を特定したら、上記の手順に従って問題を修復します。

### マルチレストを非表示にする

マルチレストを非表示にするには、マルチレストを選択して **Delete** キーを押します。この削除は形だけで、小節をそのままの状態に残します（この操作で実際に削除されるのは、マルチレストの「内側」にある最初の小節休符です）。

### マルチレストの小節を削除する

マルチレストの小節を完全に削除するには、マルチレストの小節を **Ctrl** + クリック または **#** + クリックして、大譜表パッセージにしてから（二重の紫色のボックスで囲まれた状態にしてから）、**Delete** キーを押します。

### マルチレストの自動レイアウト

マルチレストの自動分割方法について詳しくは、 7.3 自動レイアウトを参照してください。

### マルチレスト上の小節番号を表示する

Sibelius では、マルチレスト内に囲まれている小節の小節番号を、マルチレストの上または下に一連の小節番号として表示することができます（詳しくは  3.6 小節番号の外観と表示頻度を参照してください）。

## 記譜ルールのオプション

[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログ (ショートカットは **Ctrl + Shift + E** または **⌘⇧E**) の [小節休符] ページにはさまざまなオプションが用意されています。

マルチレストの表記は、連休止小節、狭形の連休止小節 (後からセッションのパート譜で追加できるようにどちら側にもスペースがあります)、オールドスタイル (小さな四角に似た形)、または、まったくの空白 (ジャズパート譜での注釈用に) から選択できます。



パート譜ではすべての小節休符上に数字を含むことがあります。これは、小節休符が1小節だけか複数の小節にわたっているかどうかには関係ありません。数字の「1」をすべての単一の小節休符上に記入するには、[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログの [小節休符] ページで [小節休符の上に「1」を表示] をオンにします。このオプションは [複数のパートの外観] ダイアログからも利用できます (6.1 パート譜での作業)。

[小節休符] ページでこの他に便利なオプションとして、[シンボルを使って連休止小節を描く] があります。このオプションは、長方形を描画する代わりに長く伸びたシンボルを使って、連休止小節の幅のある横線を作成します。このオプションは標準設定ではオフですが、マルチレストに手書きの感じが出るので Reprise または Inkpen2 フォントを使用する場合にはオンにした方がよい場合があります (一部のプリンターにおいて、このオプションがオンの時に違う文字が印刷されるという報告があります。このオプションを使用する前にご使用のプリンターにおいて機能するかどうかのテストを行うことをおすすめします)。

マルチレストの連休止小節は、その小節内での長さ (小節線から離す距離) を決めることができます。この長さは [マルチレストから小節線までの距離] の値を変えることで変更できます。標準設定は1スペースで、これより大きな値を設定すると、連休止小節の端と小節線との距離が広がります (連休止小節は短くなります)。

マルチレストの小節数は増やしたり減らしたりできるため、小節数が増えれば、それに応じて連休止小節の幅も広がっていきます。Sibelius では10小節以上にまたがるマルチレストに対して追加する (小節線からの) 余分のスペースを設定できます。それが [10小節のマルチレストのための余分のスペース] で、この標準設定は「12」です。つまり、10小節分のマルチレストに対して12スペースを追加し、マルチレストが長くなるのに比例して、その値も増えていきます。この増える割合は対数的であるため、小節数が増えたからといって連休止小節が劇的に長くなるわけではありません。この機能をオフにする場合は「0」を入力します。

また、[マルチレスト (数字)] と [マルチレスト (タセット)] を編集することで、マルチレストの上に表示する数字や文字のテキストスタイルを編集することもできます (縦位置の変更など)。詳しくは、3.10 テキストスタイルの編集をご覧ください。

## 連休止小節の下にマルチレストの数字を配置する

マルチレストの数字 (小節数) は連休止小節の上に表示するのが一般的ですが、必要であれば下に表示することもできます。これには、[ハウススタイル] ▶ [標準設定の位置] ダイアログにある [マルチレスト (数字)] で、[譜表からの垂直位置] を「-6」などに設定します。

## 2.20 符頭

☐ 2.5 連桁、2.21 パーカッション、2.24 符尾と加線、7.14 符頭の編集

Sibelius には特別な形状の符頭（たとえばダイヤ、クロス、スラッシュなど）が多数用意されていますが、独自の符頭を作成することもできます。符頭タイプごとに、再生、移調、符尾や加線の有無、などをコントロールすることもできます（☐ 7.14 符頭の編集）。

符頭は音価によっても異なります。たとえばクロス符頭は、8分音符、2分音符、2全音符と同じように用いられますが、外観はそれぞれの音価によって少し変化します。

### 符頭の選択

すでに入力済みの音符の符頭タイプを変更するには、音符またはパッセージを選択し、[プロパティ] ウィンドウの [音符] パネルのドロップダウンメニューを使用します。符頭の選択は、**Shift + Alt** キーまたは **⇧** キーを押しながら、(テンキーではなく)メインキーボードの一番上にある数字キーを押すことでも行えます。符頭タイプの番号については、以下の項目をご覧ください。変更したい符頭タイプの番号が **9** より大きい場合（たとえば符頭タイプ **13** の場合）は、2桁の数字を続けて押します。探している符頭タイプが把握できていない場合は、**Shift** キーを押しながらメインキーボードの **+/-** キーを押していくことで、符頭タイプ全体に渡って1つずつ進めたり、戻したりして選ぶことができます。

音符作成中に符頭タイプを選ぶこともできます。[プロパティ] ウィンドウで任意の符頭タイプを選択するか、音高を入力する前にショートカットを押します。一度選択された符頭タイプは、もう一度タイプを変更するまで、入力する音符すべてに対して適用されます。

符頭はカスタマイズできるため、既存の符頭タイプを編集してある場合には、このトピックに示されているショートカット（そして『リファレンス』全体に渡って示されているショートカット）で選択できる符頭タイプとは異なる場合があります。

### 一般的な符頭

クロス符頭（ショートカットは **Shift + Alt + 1** または **⇧1**）は、通常ピッチを持たない打楽器などの音符として表記されます。クロス2分音符は、アバンギャルドな表記では通常の2分音符にクロスを付けたものとして表記され、またドラムセット（キット）の記譜では、ダイヤ符頭として表記されます（ショートカットは **Shift + Alt + 5** または **⇧5**）。

ダイヤ符頭（ショートカットは **Shift + Alt + 2** または **⇧2**）は、通常、たとえば、弦楽器の倍音奏法（☐ 4.2 スコアの解釈の倍音（ハーモニクス）をご覧ください）やアバンギャルドな音楽でピアノの鍵盤を押さえてミュートするような演奏の場合などに使われます。ギターハーモニクスの場合、4分音符とそれより短い音符を、黒く中を塗りつぶしたダイヤで表記します（ショートカットは **Shift + Alt + 6** または **⇧6**）。

スラッシュは、ジャズ、ロック、コマーシャル音楽でコード記号に合わせて即興で演奏するコードのリズムを表します。符尾があるもの（ショートカットは **Shift + Alt + 4** または **⇧4**）と、符尾がないもの（ショートカットは **Shift + Alt + 3** または **⇧3**）の2種類のスラッシュ符頭タイプがあります。これらの符頭に設定した音符は再生されず、移調もされません。これらの符頭は通常、譜表の中央の線に表示されます。

符頭のない音符（ショートカットは **Shift + Alt + 7** または **⇧7**）は、現代音楽では純粹にリズムを示します。使用されるのは直前にある音符またはコードを繰り返したり、あるいは（クロス音符の場合のように）音高が不確定であったり、即興演奏したりする場合があります。符頭のない全音符は見づらくなります。

0 - 標準      1 - クロス      2 - ダイヤ      3 - 符尾のない拍

4 - 拍      5 - クロスまたはダイヤ      6 - 白黒のダイヤ      7 - 符頭なし

8 - 符尾なし      9 - 無音      10 - 小型 (キューサイズ)      11 - スラッシュ付き

12 - バックスラッシュ付き      13 - 下向き矢印      14 - 上向き矢印      15 - 逆三角

16-23 - シェイブノート

23 は 19 の符尾を下向き

24 - 小円付きのクロス      25 - スティック記譜      26 - 大きなクロス      27 - 大きな符尾なしスラッシュ

28 - 大きな符尾付きスラッシュ      29 - クロス (太字)      30 - ping

符尾のない音符（ショートカットは **Shift + Alt + 8** または **⌘~8**）は、単旋律聖歌などの拍節のない音楽には便利です。

無音の音符（ショートカットは **Shift + Alt + 9** または **⌘~9**）は、通常の音符とまったく同じように見えますが、再生されないので、特定の目的において使用すると便利です。

キューサイズの符頭（ショートカットは **Shift + Alt + 10** または **⌘~10**）は、同じコード内で通常のサイズとキューサイズの符頭を混在させるために使います（通常のキュー音符については、以下をご覧ください）。この符頭タイプを使用しても、臨時記号などの音符に付帯するオブジェクトは小さくならないことに注意してください。

スラッシュ付き符頭（ショートカットは **Shift + Alt + 11/12** または **⌘~11/12**）は、パーカッションの記譜でのリムショットなどに使用されます。

## 2.記譜

下矢印音符（ショートカットは **Shift + Alt + 13** または **⇩13**）と上矢印音符（ショートカットは **Shift + Alt + 14** または **⇧14**）は、矢印で上を指したり下を指したりすることで表される符頭タイプで、不特定の非常に低い音と高い音を指定するのに使われます。これらの符頭は加線なしで表示されます。

**16 ~ 23** の符頭は、特殊音符音楽に使用されます。これは「神聖なハーブ」音楽としても知られており、1844年にB.F.White (B.F. ホワイト) とE.J.King (E.J. キング) がアメリカの賛美歌集で確立しました。このテクニックは「ファソラ」と呼ばれています（つまりファ・ソ・ラのこと。一種の階名唱法です）。ここでは、さまざまな形状の符頭が音階のさまざまな音程に使用されます。[プラグイン] ▶ [音符と休符] ▶ [符頭をシェイプノートに変更] プラグインはこの記譜を自動的に作成します (☞ 5.11 プラグイン)。

符頭 **24** はさらに小さい2分音符の符頭の付いたもう1つのクロス符頭で、符頭 **1** の代わりによく使用されます。符頭 **29** はさらに太いクロスが付いたもう1つのクロス符頭です。

符頭 **25** は Kodály (コダーイ) のスティック記譜に使用されます。

符頭 **26** はマーチングパーカッション（一般にはドラムを一斉に叩くこと）に使用します。

符頭 **27** と **28** はもう1つのスラッシュ符頭で、符頭 **3** と **4** に代わって使用されることがあります。符頭 **3** や **4** とは異なり、これらの符頭はマーチングパーカッションでも使用される場合があるため、標準設定では再生および移調するように設定されています。再生や移調をしないように設定する場合は、☞ 7.14 符頭の編集を参照してください。

符頭 **30** はパーカッションの記譜で使用される場合があり、「ping」と呼ばれる特定の種類のリムショットを示します。

### さまざまなサイズの符頭

同じ和音に通常の符頭と小型の符頭が必要な場合に限り、符頭タイプ **10** の小型符頭を作成するようにしてください。1つの音符または和音全体をキューサイズにするには、テンキーウィンドウの第2レイアウト（ショートカットは **F9**）にあるキューボタン（ショートカットは **Enter**）を使用します。この操作によって、その符尾、アクセントとアーティキュレーションもサイズが小さくなります。☞ 2.12 装飾音符

スコア全体で、少し大きな符頭のデザインを使用したい場合には、用意されている [空白 (大きい音符)] の譜面用紙を使用できます (☞ 2.18 譜面用紙)、あるいは [標準 (大きい音符)] のハウススタイルを既存のスコアにインポートすることもできます (☞ 7.7 ハウススタイル™)。

### 括弧付きの音符



どの符頭（装飾音符を含む）でも、テンキーウィンドウの第2レイアウト（ショートカットは **F9**）にある括弧ボタンを使用して括弧を付けることができます。括弧は臨時記号などを含めるよう自動的に調整されます。

### 符頭内の音符名

楽器を習い始めた人のための楽譜では、符頭内にその音符の名前を表示すると便利です。これを行うには、408ページの「音符名を符頭に追加」を参照してください。

## 2.21 パーカッション

☐ 2.20 符頭、2.28 トレモロ

ここでは、ピッチのないパーカッションの記譜について説明します。ピッチ付きパーカッションの記譜は、他のピッチ付き楽器の記譜に非常に似ており、特別な知識は必要ありません。

ピッチのないパーカッションは、音楽やアンサンブルの性質により、さまざまな方法で記譜されます。たとえば、ロック、ジャズ、コマーシャル音楽では、さまざまな音高と符頭を使用してピッチのないさまざまな楽器を同じ譜表に記譜します。通常これは「ドラムセット」（ドラムキット）と呼ばれています。

オーケストラ、バンド、ドラムアンサンブルや太鼓隊用にアレンジされた楽譜では、この他に次のようなケースが考えられます。

- 各楽器（または一連の楽器）が別々の譜表に記譜される場合があります（たとえば、シンバル、バスドラム、トライアングルなど）。
- 1つの譜表上で、演奏者が楽器を持ち替える場所をテキストで示します。
- 打楽器奏者ごとにそれぞれ自分の譜表（または複数の譜表）を使用します。この方法は、打楽器奏者ごとに演奏用のパート譜を別々に作成したい場合に便利です。

Sibelius には、一般的な（ピッチ付きとピッチなし）パーカッションがほとんどすべて用意されており、上記のすべてを簡単に記譜することができます。

### ピッチなしのパーカッション

Sibelius に用意されているピッチなしのパーカッションには独自のドラムマップがあります。このドラムマップとは、使用する各パーカッション（カウベルやバスドラムなど）の音、譜表上の位置、および符頭タイプ（標準、クロス、ダイヤなど）の間の相関関係を一覧にしたもので、これを使って各パーカッションを記譜します。

ほとんどのピッチなしのパーカッションでは、このドラムマップはとてもシンプルです。たとえば、1線譜を使用するパーカッションは、譜表ラインに標準、クロス、またはダイヤの符頭を付けると、必要なサウンドを出すように通常設定されています。

ただし、パーカッションの中には譜表ラインや符頭がたくさん付いた、より複雑なものもあります。たとえば、ドラムセット、マーチングスネアドラム、バスドラム、シンバルは5線譜を使用し、譜表の異なる位置で違う種類の符頭を設定することで異なるサウンドを出すことができます。

Sibelius にはピッチなしのパーカッションが幅広く用意されているため、各楽器が使用する特定のドラムマップについて詳しく説明することはできません。それでは、特定の楽器で使うドラムマップを見てみましょう。

- スコアをすでに使用している場合は、該当する楽器の音符または小節を選択します。
- **[ハウススタイル]** ▶ **[楽器の編集]** を選択します。
- 音符または小節を選択すると、楽器が選択されます。楽器が選択されていない場合は、**[ファミリー内の楽器]** リストから選択します。
- **[楽器の編集]** をクリックします。「この楽器を編集するとスコアが変更されます」といったメッセージが表示されたら、**[はい]** をクリックします。
- **[譜表タイプの編集]** をクリックし、**[パーカッション]** ページを選択します。

## 2. 記譜

- ダイアログの最上部にはマッピングされる符頭が表示されます。特定の符頭により作成されるサウンドを表示するには、それを選択し以下の【サウンド】の表示値をご覧ください。また、ここではMIDIキーボードのどのキーを使ってこの音符を入力するかも表示できます（以下のピッチなしパーカッションに音符を入力するを参照）。

このダイアログ、既存のパーカッションの編集、および独自のパーカッションの指定について詳しくは、 7.12 楽器の編集をご覧ください。

ただし、ドラムセットの記譜は標準化されているので、以下で詳しく追っていきましょう。

### ドラムセットの記譜

Sibelius でドラムセットの譜表を作成するには、【作成】▶【楽器】を選択します（ショートカットは **I**）。次に、【ドラムセット】または【ドラムキット】（名前以外は同じもの）を選択します。

【ドラムセット】および【ドラムキット】楽器は、Percussive Arts Society（国際打楽器芸術協会）の推奨（Norman Weinberg（ノーマンワインバーグ）著の『Guide To Standardized Drumset Notation（標準ドラムセット記譜ガイド）』に記載）に基づいた表記法を使用したもので、次のようになっています。



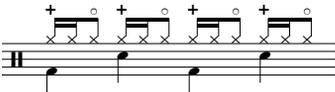
The image shows two musical staves with drum notation. The first staff has a double bar line on the left and a cross symbol above the first note. The notes are quarter notes and eighth notes. The second staff has a double bar line on the left and cross symbols above several notes. The notes are quarter notes and eighth notes.

ベダル ハイハット	バス ドラム1	アコー スティック バスドラム	フロア タム(低)	フロア タム(高)	タムタム (低)	タンバリン	アコー スティック スネア	エレクトリック スネア	ウッド ブロック(低)	
サイド スティック	タムタム (低-中)	ウッド ブロック (高)	タムタム (高-中)	カウベル	タムタム (高)	ライド シンバル1	クローズド ハイハット	オープン ハイハット	クラッシュ シンバル1	オープン トライ アングル

### ピッチなしパーカッションに音符を入力する

パーカッション譜表に音符を入力する場合は、Sibelius のどの入力方法でも使用できますが、パーカッションで異なる種類の符頭が使われている場合は、マウス入力やアルファベット入力よりもステップ入力やフレキシタイム入力を使う方がスピードアップが図れます。

たとえば、一般的なドラムキットのキックドラムとスネアドラム、そしてオープンおよびクローズドハイハットを示した以下の簡単な例をご覧ください。



The image shows a musical staff with a double bar line on the left. There are four notes on the staff, each with a cross symbol above it. The notes are quarter notes and eighth notes.

4分音符は第2声部にあり、標準設定の符頭を使用しており、8分音符と16分音符は第1声部にあり、クロス符頭を使用しています（クロス符頭を使用しないと、音符はハイハットとしては再生されません）。

マウスやアルファベット入力によりこの音楽を入力する場合は、クロス符頭を使用するために第1声部を入力後に変更する必要があります。

- 符頭を変更したい小節を選択します（ 1.6 選択とパッセージを参照）。

- フィルターを使って特定の声部だけを選ぶか（たとえば、上記の例では [編集] ▶ [フィルター] ▶ [声部 1] を選択する）、または [編集] ▶ [フィルター] ▶ [詳細設定] でフィルターを使って変更したい特定のピッチだけを選びます。ピッチフィルターは打楽器の音部記号を高音部記号として取り扱うので、次のようになります。
  - 1 線譜では、譜表ラインのピッチは B4 です（このラインは 5 線譜表の中央のラインにあたるからです）。
  - 2 線譜では、ピッチは G4 と D5 です（下から上の順）。
  - 3 線譜では、ピッチは E4、B4、F5 です。
  - 4 線譜では、ピッチは F4、A4、C5、E5 です。
  - 5 線のパーカッション譜表では、中央のラインは B4 です。

Sibelius のフィルター機能の使用方法について詳しくは、[図 5.4 フィルターと検索をご覧ください](#)。

- 符頭を変更するには、**Shift+Alt+n** または **⇧⇨n**（n は数値テンキーではなくメインキーボードの数字）を入力します。上記例の場合は、**Shift+Alt+1** または **⇧⇨1** を入力する必要があります。また、[プロパティ] の [音符] パネルのメニューから符頭を選択することもできます（[図 2.20 符頭を参照](#)）。

ただし、ステップ入力かフレキシタイム入力で MIDI キーボードを使用してこの音楽を入力するとき、Sibelius は MIDI キーボードで弾く音符のピッチを、自動的に適切なピッチにマッピングし、正しい符頭を割り当てます。あるピッチを弾いたとき、それに対して複数の符頭がその譜表タイプでマッピングされている場合、Sibelius はそのドラムマップのリストにある最初の符頭を選択します。

楽器そのもので決定されるピッチマッピングを使用するか、またはご使用の特定の MIDI 機器（キーボードやサウンドモジュールなど）で使用されているピッチを使用するかを選択できます。これは [ファイル] ▶ [環境設定] ダイアログ（Mac では [Sibelius] メニュー内）の [音符の入力] ページにある [パーカッション譜表] のオプションによって決定されます。

標準設定では、Sibelius は [楽器] に設定されています。つまり、Sibelius は楽器の定義で設定されたピッチを演奏されるとみまします。この設定が選択されている場合、1 線譜、5 線譜の中間のライン（つまり B4 の音高）、2 線譜は 2 番目または 4 番目のライン（つまり G4 そして D5 の音高）、そして 3 線譜は 1 番目、3 番目または 5 番目のライン（つまり E4、B4 そして F5）、そして 4 線譜はスペース（つまり F4、A4、C5 そして E5）で扱われます。その結果、1 線譜にある音符は、中央の C の上の B を演奏することで入力することができます。

必要なサウンドに対応した MIDI キーボードのキーを演奏したい場合は、[パーカッション譜表] オプションを [MIDI 機器のドラムマップ] に設定します。これにより、入力時に正しいサウンドを聞くことができ、Sibelius は演奏したピッチをドラムセット譜表に自動的に変換します。

### 異なる楽器ごとに譜表を使用

オーケストラ用のスコアでは、使用するピッチなしの打楽器ごとに、個別の 1 線譜を用いるのが一般的です。以下の例をご覧ください。

The image shows a musical score for three percussion instruments: Bass drum, Cymbals, and Triangle. The Bass drum part is on a single staff with a 4/4 time signature, followed by a 3/4 time signature, and ending with a 5/4 time signature. It includes a 'cresc.' marking. The Cymbals and Triangle parts are on two staves, both starting with a 4/4 time signature, followed by a 3/4 time signature, and ending with a 5/4 time signature. Both include a 'ff' marking.

## 2.記譜

[作成] ▶ [楽器] ダイアログには、さまざまな打楽器が用意されています。たとえば、バスドラム、シンバル、トライアングルをスコアで表記するには、次のようにします。

- [作成] ▶ [楽器] ダイアログで、[パーカッション、ドラム] ファミリーを選択し、[シンバル]、[トライアングル] と [バスドラム] の楽器を追加します。
- [作成] をクリックすると、これらの楽器がスコアに追加されます。

これらの楽器はすべて正しいサウンドで自動的に再生されます。ただし、1線譜にある符尾は上向きになることに注意してください。

### 独自のドラムマップの作成

Sibelius に用意されている楽器に定義されていないサウンド、符頭、譜表の位置を使って複数のパーカッションを同じ譜表に書き込む場合は、独自のドラムマップを使って自分の楽器を作成する必要があります。

たとえば、次のように書き込みたい場合は、以下の手順に従ってください。



- [ハウスタイル] ▶ [楽器の編集] を選択します。
- [一般的な楽器] アンサンブルから、[パーカッションとドラム] ファミリーを選択し、[ファミリー内の楽器] リストから [ドラムセット (基本)] を選択します (楽器の選択については、この後すぐに編集されるため特に指定はありませんが、ここでは正確な数の譜表ラインを持ち、ドラムマップに既存の符頭がたくさん入っていないことから上記の楽器を選択することにします)。
- [新規の楽器] をクリックし、この楽器に基づいて新しい楽器を作成するかどうかを求められたら、[はい] を選択します。
- [ダイアログ内の名前] をあとで見つけやすいように、バスドラム、シンバル、トライアングルとというような名前に変更します。
- [スコア内のフルネーム] をバスドラム ¥n¥ シンバル ¥n¥ トライアングル (¥n¥ は改行して次の単語を入力することを意味します) というような名前に変更します。
- [譜表タイプの編集] をクリックし、表示されるダイアログの [パーカッション] タブに移動します。
- この例では、譜表で特定のサウンドにマッピングする音高は 3 つのみ必要です。一番上のラインをトライアングルに、中央のラインをシンバルに、そして一番下のラインをバスドラムに使用します。必要のない他のピッチをそれぞれ選択し、[削除] をクリックして、削除します。
- 残った各ピッチの符頭を選択し、[サウンド] のドロップダウンメニューから正しいサウンドを選択します。
- 楽器ごとに [符頭] も変更したり、特定の [アーティキュレーション] が符頭に使用されている場合に異なるサウンドを指定したいと思うかもしれませんが、これは必要ありません。
- サウンドを設定し終えたら、[OK] をクリックして譜表タイプに加えた変更を確認します。
- [OK] をクリックすると、新しい楽器に加えた変更内容が確定されます。
- 新しいバスドラム、シンバル、トライアングルの楽器が [一般的な楽器] アンサンブルにあることを確認してください。[ファミリーに追加] をクリックして、[アンサンブルにない楽器] リストから [ファミリー内の楽器] リストにこの楽器を移動し、[閉じる] をクリックして [楽器の編集] ダイアログを閉じます。
- [作成] ▶ [楽器] を選択し、新しい楽器をリストから選択し、[スコアに追加] をクリックして作成してから、[OK] をクリックします。

- ・ 譜表タイプで定義した 3 つの音高を使用して譜表に音楽を入力します。必要に応じて声部を使用できます (☞ 2.30 声部を参照)。

### 各奏者に 1 つの譜表を使用

スコアで複数の打楽器奏者を必要とする場合や、一人の打楽器奏者が複数の楽器を持ち替える場合は、打楽器すべてを 1 つの譜表に表記し、持ち替えを行う場所にテキストで示しておくことで便利です。Sibelius では、楽器を変更してこの操作を行います (☞ 2.14 楽器を参照)。

適切なサウンドに設定されたさまざまなパーカッション楽器があらかじめ用意されています。たとえば、**シンバル [1 線譜]** 楽器はシンバルサウンドを再生します。もちろん、必要に応じて新しいパーカッション楽器を作成することもできます。

### パーカッションのシンボル

Sibelius には、打楽器、ビーターの種類、さまざまなピッチ付き / ピッチなしのパーカッションに関する演奏テクニックを図形で表示する、便利なシンボルがたくさん用意されています。このようなシンボルを譜表に追加するには、**[作成]** ▶ **[シンボル]** (ショートカットは **Z**) を選び、ドラム、メタリック、その他の打楽器、ビーター、テクニックのセットの中から、必要なシンボルをクリックします (☞ 2.25 シンボルを参照)。

### ビーターのシンボルから縁取りを削除する

以下の手順で、必要に応じてビーターのシンボルから周りの縁取りを削除することができます。

- ・ **[ハウススタイル]** ▶ **[シンボルの編集]** を選択します。
- ・ ビーターの最初の列の一番右端にある四角いシンボルをクリックします。
- ・ **[編集]** をクリックし、**0** を **[番号]** フィールドに入力してから、**[OK]** をクリックします。

### バズロール (符尾上に Z を付ける)

バズロールのシンボルは、打楽器の記譜で連打を示すのに使われます。このシンボルを任意の音符や和音に付け加えるには、テンキーウィンドウの第 3 レイアウト (ショートカットは **F10**) を選択し、**6** を押します。なお、バズロールに関してさらに詳しくは、☞ 2.28 トレモロをご覧ください。

## 2.22 スラー

### 2.16 ライン

#### 記号の追加

### スラーとフレーズマーク

Sibelius では、スラーとフレーズマークを同じように扱っています。フレーズマークは、大きなスラーのようなものなので、両方を「スラー」と呼ぶことにします。この用語は、浄書の世界でも標準的に使われています。

### マグネティック™ スラー



Sibelius では、スラーは音符にスナップするため、音符の音高を変更したりアーティキュレーションを追加したりすると、スラーは移動します。このような特徴があるので、「マグネティックスラー™」と呼んでいます（連音符など他のオブジェクトもマグネティックです）。

マグネティックスラーを作成するには、以下の2つの操作のどちらかを行ってください。

- 音符（または装飾音符）を選択し、**S** キーを押します。これにより、次の音符に向けてスラーが作成されます。
- スラーを付けたい音符のパッセージ（1 譜表上の）を選択し、**S** キーを押すと、選択されたすべての音符にスラーが作成されます。

この状態で**スペース**キーを押すと、スラーがさらに次の音符まで伸びます（歌詞を作成するときと同様です）。**Shift + スペース**キーを押すと1つ前の音符まで戻ります。

これらのキー操作では、スラーの右端が移動します。これは、右端が選択されているためです。青色の小さな「ハンドル」を探してください（スラーの一端を選択すると、選択した側にハンドルが表示されます）。この**スペース**キーおよび**Shift + スペース**キーの使い方は、他のラインの場合にも使用できます。

左端も同じように、選択し、矢印キーやマウスを使用したり、**スペース / Shift + スペース**キーを押したりして移動できます。ラインの一端を選択するには、**Alt + ←/→**または**⇐/⇒**キーを押します。すると、次の4つの制御点が順に選択されます。スラー左端、スラー両端（スラー全体の垂直位置を調整するため）スラー中間点（スラーのふくらみ具合を調整するため）、そしてスラー右端、という順番になります。

マウスで中央の制御点をドラッグすると、スラーの形を変えることができ、非対称にすることもできます。

マグネティックスラーの配置ルールは複雑ですが、Sibelius がこれを自動的に処理してくれるので、心配する必要はありません。配置については、いくつかの簡単な操作を知っておくだけで十分です。**S** キーを押すと、1 声部の楽譜の場合は最初の音符の符頭側からスラーが入力され、2 声部以上の楽譜の場合は符尾側からスラーが入力されます。**Shift + S** キーを押すと、反対側からスラーが入力されます。**[編集] ▶ [反転]** (ショートカットは **X**) を選択すると、スラーが音符の反対側に反転されます。上向きの符尾と下向きの符尾が混ざっていてスラーが音符にくっついてしまうような場合に、これを利用するとよいでしょう (コラムをご覧ください)。

マグネティックスラーは譜表をまたぐ音符には付きません。この場合、スラーはその譜表内で音符があるはずの場所に入力されますが、スラーの端をドラッグして実際に音符のある場所に移動できます。

### 非マグネティックスラー

特別な場合を除いてはお薦めしませんが、「非マグネティックスラー」を作成することも可能です。非マグネティックスラーを作成するには、何も選択していない状態で、**[作成] ▶ [ライン]** ダイアログからスラーを選択し、マウスで挿入します。非マグネティックスラーは音符にスナップせず、連桁やアーティキュレーションを避けることもありませんが、場合によっては便利なこともあります。

非マグネティックスラーは、選択されると恐らくマグネティックスラーを使用すべきだろうというヒントとして、赤色で表示されます。

**[レイアウト] ▶ [位置をリセット]** (ショートカットは **Ctrl + Shift + P** または **⇧⌘P**) を使用してスラーの位置をリセットすると、そのスラーが非マグネティックであった場合はマグネティックに変更されます。

### 複数の大譜表にまたがるスラー

大譜表間にまたがるスラーを描画する場合、そのスラーを二つの半円弧に分割するのではなく、そのスラーの各半分を別々の半円弧として描画するのが一般的です。このため、2 つの大譜表で分割されたスラーが、最初の大譜表の終わりの音符や 2 番目の大譜表の始めの音符とぶつかることがあります。

これを避けるには 2 つの方法があります。

- 2 つの半スラーの端の垂直位置を調整します。調整したい半スラーの端をクリックすると、四角のハンドルが表示されるので、希望の位置にドラッグします。2 つの半スラーを標準設定の位置に戻したい場合は、**[レイアウト] ▶ [デザインをリセット]** (ショートカットは **Ctrl + Shift + D** または **⇧⌘D**) を選択します。または
- **[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール]** ダイアログ (ショートカットは **Ctrl + Shift + E** または **⇧⌘E**) の **[スラー]** ページで、**[大譜表の最後でカット]** をオンにすると、一般的ではない半分にカットされた円弧のスラーが作成されます。

### スラーのコピー

スラーを含むパッセージをコピーする場合、音符に伴ってスラーも一緒にコピーされます。**[アーティキュレーションとスラーをコピー]** プラグインを使って、特定のリズムパターンに含まれるス

#### スラーの配置

スラーは、通常、1 声部の場合は音符およびコードの符頭側に、2 声部以上の場合は符尾側に配置されるのが一般的です。

ただし、1 声部の場合でも、スラーを付ける複数の音符の符尾に上向きのもので下向きのものが混じている場合や、4 小節以上にまたがる長いスラーの場合は、音符の上に配置されます。

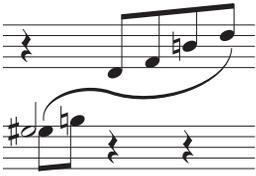
タイの付いた音符からスラーが始まる場合、スラーはタイでつながっている音符の最初の音符から始まります。同様に、スラーがタイでつながっている音符で終わる場合は、タイでつながっている音符の最後の音符で終わります。

スラーをさらにはっきり見えるようにするには、両端、および湾曲の山または谷が、譜表ラインに触れないようにします。

## 2. 記譜

ラーを、スコア内の他の同じようなフレーズにコピーすることもできます (☞ 5.11 プラグインを参照)。

### 複円弧スラー



キーボードの楽譜では、複数の音符の上や下を走る、複数の円弧を持ったS字形のスラーを書かなければならないことがあります。

これを作成するには、まず通常のスラーを入力してから、スラーの一端をクリックし、**【作成】** ▶ **【その他】** ▶ **【複円弧スラー】** を選択します。こうすると、スラーに円弧が追加されます。スラーのいずれかの半分をドラッグして形を変えたり、スラーの中央部分をドラッグして非対称にゆがめたりできます。さらに同様の方法で円弧をスラーに追加して、任意の長さ、形にすることができます。

複円弧スラーの動作は複雑であるため、ここでもう少し詳しく説明しておいた方がよいでしょう。

- 下向きカーブスラーの一端を選択した状態で、**【作成】** ▶ **【その他】** ▶ **【複円弧スラー】** を選択すると、その端にもう1つの下向きカーブスラーが追加されます。これを繰り返すとさらに多くの同形のスラーが追加されます。
- 上向きカーブスラーの一端を選択した状態で、**【作成】** ▶ **【その他】** ▶ **【複円弧スラー】** を選択すると、その端に、下向きにカーブしたスラー円弧が追加されます。これを繰り返すと、次は上向きにカーブした円弧、その次は下向きカーブの円弧というような順で、新しい円弧が追加されます。
- スラーをある場所で反転させた場合、それ以降のスラー円弧の方向（すべて下になるか、すべて上になるか、あるいは上下になるか）は、元のスラーの円弧の方向と、選択したスラー円弧の端の方向によって決まります。元のスラーが下向きカーブの場合、新しいスラー円弧はすべて、選択したスラー円弧と同じ方向になります。元のスラーが上向きカーブの場合、新しい円弧は、選択したスラー円弧とは反対の方向で始まり、方向が交互に変化（S字）します。

### 破線スラーと点線スラー



破線または点線のスラーを作成するには、**【作成】** ▶ **【ライン】** ダイアログ（ショートカットは **L**）から選択します。音符を選択せずに作成すると、非マグネティックスラーになります。**【レイアウト】** ▶ **【位置をリセット】** で非マグネティックスラーがマグネティックスラーになります。

破線の長さや破線の間隔を編集して破線スラーの外観を変更できます (☞ 7.13 ラインの編集を参照)。

### 歌詞の中のスラー

歌詞の言葉の後（賛美歌のブロック歌詞の行末など）に小さいスラーを印刷したい場合は、実際のスラーを使用せずに、省略文字を使用します。詳しくは ☞ 3.3 歌詞をご覧ください。

（歌詞のフレーズをより明確に見せるために）ボーカルの譜表にスラーを追加する場合は、**【プラグイン】** ▶ **【テキスト】** ▶ **【歌詞にスラーを追加】** プラグインを使ってください (☞ 5.11 プラグイン)。

### 記譜ルールのオプション

**【ハウススタイル】** ▶ **【記譜ルール】** ダイアログ（ショートカットは **Ctrl + Shift + E** または **⇧⌘E**）の **【スラー】** ページには、スラーを微調整するための様々なオプションがあります。

- **【最小距離：譜線から n スペース離す】** は、スラーの両端が譜表ラインに触るのを防ぎます。
- **【アーティキュレーションを避ける】** は、スラーの両端とその音符のアーティキュレーションとの距離を指定します。

[形状] オプションを使うと、スラーの外観を変更することができます。

- [両端]：スラーの「肩づけ」の度合いを設定できます。「肩づけ」を大きくとると、スラーは中央で平らになり、端に近づくにつれて「角」がはっきりするようになります。肩づけを小さくすると、スラーは中央が曲線的になり、その形もドラッグして変更しやすくなります。60%から90%の間が妥当な値です。
- [大譜表の最後でカット]：切り落とされた非標準のスラーができます。

その他の微調整オプションは、マグネティックスラーを音符にどのようにスナップさせるかを制御するためのものです。

## 2.23 譜表

📖 2.13 ギターの記譜とタブ、2.14 楽器、2.21 パーカッション、6.1 パート譜での作業、5.5 譜表にフォーカス、7.12 楽器の編集

譜表を移動、または整列するには、📖 7.9 譜表間隔をご覧ください。

🏠 レイアウトとハウススタイル

### 譜表の作成

新しい楽器の譜表を作成するには、**[作成]** ▶ **[楽器]** (ショートカットは **I**) を選択します。詳しくは、📖 2.14 楽器をご覧ください。

### 複数譜表の楽器

楽器の中には複数の譜表を使用するものがたくさんあります。

- キーボード楽器：右手と左手
- 木管楽器：複数の奏者がいる場合
- パーカッション：チェレスタや複雑なマリンバの楽譜など
- 歌手：分割される場合に複数になることがあります
- 弦楽器：*divisi* になっている場合によく複数になります

別の譜表を楽器に追加するには次のようにします。

- スコア全体に譜表を追加したい場合は、まず何も選択していないことを確認してください。また逆に、スコアの途中から追加したい場合は、追加したい部分の先頭の小節を選択します。
- **[作成]** ▶ **[楽器]** を選択します (ショートカットは **I**)。
- **[スコアの譜表]** 一覧で、新しく追加したい譜表のとなりにくる譜表を選択します。
- **[上へ]** または **[下へ]** をクリックします。
- **[OK]** をクリックします。

同じようにして、さらに譜表を追加できます。1つの楽器がいくつもの譜表を持つことができます (5つでも、47,391,082の譜表でも可能です)。ただし、2つまたは3つを超える譜表が必要になることはあまりありません。楽器に使用する譜表の数がスコア全体にわたって変更された場合は、再生設定の調整が必要になることがあります。詳しくは、📖 4.1 再生をご覧ください。

1つの楽器が複数の譜表をもつ場合、それらの譜表は1つの楽器名を共有し、この楽器名はこれらの譜表で縦に中央揃えされます。

### オssia

オssiaとは、通常のサイズの譜表の上に付ける小さな小節のことで、代替の演奏方法などを示すものです。Sibeliusでは、以下の手順でオssiaを非常に簡単に作成できます。

- オssiaを付けたいパッセージを、小節をクリックするなどして選択します (数拍分のフレーズを選ぶだけでもけっこうです。必ずしも小節全体を選ぶ必要はありません)。
- **[作成]** ▶ **[その他]** ▶ **[オssia譜表]** から、**[オssia上]** または **[オssia下]** を選択します。

- オッシア小節が自動的に小さく表示されます。元の譜表から音符をコピーし (**Alt** + クリック または **⌘** + クリック)、必要な修正を行ってオッシアを作ります。

オッシアの作成では、実際には次のことが行われます。まず、選択した譜表の上または下に小さい譜表が作成されます。そして、オッシアの前後の楽器が変更され、両側の譜表線が非表示になります。これらの楽器が変わる境界をドラッグすると、オッシアの幅を調整できます。

オッシアをこのように作成すると、譜表が1つ余分に追加されたことになります。上記の方法で1つの大譜表に2つのオッシアを作成した場合、これらを同一線上に整列させることができません。なぜなら Sibelius は2番目の追加譜表を、選択した譜表のすぐ上に作成してしまうからです。このように作成する代わりに、オッシアが属する楽器を変更して2番目のオッシアを作成し、作成し終わったら **[楽器なし (非表示)]** に戻しておきます (☐ 2.14 楽器を参照)。

### 左側にインデントされた大譜表

楽譜の先頭や新しいセクションの始めでは、楽器名がフルネームで収まるよう、必要に応じて自動的に大譜表がインデントされます。また、パート譜の最初の譜表も自動的にインデントさせることができます (☐ 6.1 パート譜での作業を参照)。

任意の大譜表を手動でインデントさせるには、音部記号の左にある最初の小節線か、あるいは譜表の左端を右方向にドラッグするだけです。

インデントは特定の小節線に対して設定されているだけなので、設定したインデントを保持するために、直前に大譜表がある場合は、その大譜表の終わりに改行または改ページを挿入しておくことをおすすめします (こうしておかないと、インデントを設定した小節線が大譜表の中央に移動してしまった場合、設定されたインデントの設定を保つために、その小節線の前に余白が挿入され、コーダパートのような分割された大譜表になってしまいます)。

ドラッグして設定した譜表のインデントを元に戻すには、最初の小節線または譜表の左端を選択し、**[レイアウト] ▶ [位置をリセット]** を選択します (ショートカットは **Ctrl + Shift + P** または **⌘P**)。

### 右側にインデントされた大譜表

右側マージンに届かない短い大譜表を作成できると便利なことがあります (たとえば譜例やワークシート、テスト用紙など)。この場合は、次の手順に従います。

- 改行を挿入するには、終わりになる小節線を選び、(メインキーボードの) **Return** キーを押します。
- その大譜表の右端にある小節線のすぐ右側をクリックします。このとき、譜表線の中央右側をクリックする必要があります。すると、小さい青色のハンドルが表示されます。
- 表示されたハンドルを左側にドラッグするか、または、ショートカット **←/→** キーを使用して (**Ctrl** または **⌘** キーを押しながら操作すると、大きく移動することができます)、大譜表の右側インデントを調整します。

元の標準値に戻したい場合は、ハンドルを選択し、**[レイアウト] ▶ [位置をリセット]** を選択します (ショートカットは **Ctrl + Shift + P** または **⌘P**)。

### 譜表の非表示

Sibelius で譜表を非表示にする方法は2通りあります。それぞれまったく異なった目的をもっています。

- 一時的に譜表を非表示にしたい場合、たとえば大編成のアンサンブルのスコアを編集していて、他の部分に気を取られることなく特定の譜表の編集に集中したい場合や、再生する非表示の譜表をもったスコアの特別なバージョンを用意したい場合には、**[表示] ▶ [譜表にフォーカス]** を使用します (☐ 5.5 譜表にフォーカスを参照)。

## 2.記譜

- 一方、まったく音符が入力されていない空白の譜表を非表示にし、ページ上のスペースを節約してスコアを読みやすくしたい場合は、[レイアウト] ▶ [空の譜表を非表示] を使用します。詳しくは以下をご覧ください。

Sibelius では、[表示] ▶ [レイアウト記号] をオンにしておく、スコア内で譜表が非表示になっている部分に青色の破線が表示されるので便利です (☐ 7.4 ブレークを参照)。

### ツリーの保存 - 空の譜表を非表示

小節休止符しかない譜表であれば、大きな編成のスコアでよく見られるように、特定の譜表でそれを非表示にできます。

- 譜表をダブルクリックして選択します (あるいはパッセージとして複数の譜表を選択します)。
- [レイアウト] ▶ [空の譜表を非表示] を選択します (ショートカットは **Ctrl + Shift + Alt + H** または **⌘⇧⌘H**)。

複数の譜表に対して、複数の小節にわたるパッセージに対して、あるいはスコア全体に対してもこの操作が行えます。音符などが入力されていない場合や音符が非表示の場合 (キューパッセージなど) においてのみ、譜表は非表示になります。

スコア全体にわたって空の譜表を非表示にするには、[編集] ▶ [選択] ▶ [すべて選択] (ショートカット **Ctrl + A** または **⌘A**) を選択し、[レイアウト] ▶ [空の譜表を非表示] を選択するだけです。そうすると、スコア全体を通して、入力されていない空の譜表がすべて非表示になり、スコア全体がより少ないページ数に収まるよう、再フォーマットされます。

[レイアウト] ▶ [空の譜表を非表示] を実行するときに、キーボードの譜表が含まれていると、片方の譜表だけが非表示になって、奇妙なスコアになってしまうかもしれません。そのため、実行後にキーボードパートをチェックして非表示にされたキーボード譜表を再表示するか、あるいは (スコア全体を通して空の譜表を非表示にしている、後からキーボード譜表を確認することができない場合には) 譜表を非表示にするときに、キーボードの譜表を含めないようにしてください。

もちろん、大譜表の中に1つしか譜表がない場合は、それを非表示にすることはできません。なぜなら、少なくとも1つの譜表が表示されていないと、大譜表が存在することがわからなくなってしまふからです。1 譜表の小節すべてを削除したい場合は、小節を大譜表パッセージとして選択し、**Delete** キーを押してください。

### 非表示の譜表の再表示

[レイアウト] ▶ [空の譜表を非表示] を使って非表示にした譜表を再表示するには、以下の操作を行います。

- 譜表を再表示したい大譜表の中の小節を1つクリックします。
- [レイアウト] ▶ [空の譜表を表示] を選択します (ショートカットは **Ctrl + Shift + Alt + S** または **⌘⇧⌘S**)。
- 表示されるダイアログで、[OK] をクリックすると、非表示の譜表がすべて表示されます。あるいは、表示したい特定の譜表を選択して表示させることもできます。

以上の方法では、[レイアウト] ▶ [空の譜表を非表示] を使って非表示にした譜表を表示します。次の譜表を表示することはできません。

- [楽器なし (非表示)] に楽器を変更して非表示にされた譜表。これを再表示するには、楽器を再度変更し元の楽器に戻します。
- [譜表にフォーカス] を使って非表示にされた譜表。これを再表示するには、[表示] ▶ [譜表にフォーカス] をオフにします。

## 譜表の完全な削除

譜表と譜表に含まれるすべての音楽を完全に削除したい場合は、[作成] ▶ [楽器] を選択し（ショートカットは **I**）、[スコア内の譜表] 一覧から削除したい譜表を選択して [スコアから削除] をクリックし、[OK] をクリックします。あるいは、スコア内の譜表をトリプルクリックしてその譜表全体を選択し、**Delete** キーを押して削除することもできます。

## 譜表サイズ

譜表サイズによって、スコア内にあるすべてのオブジェクトのサイズが決定します。譜表サイズを2倍にすると、テキストやラインなどすべてのオブジェクトのサイズも2倍になります。スコアが込み入っていたり、あるいは逆に間隔が空きすぎたりしているようなら、譜表サイズを変更してみましょう（☞ 7.5 ドキュメントセットアップを参照）。

## 小さい譜表

ある譜表を他の譜表より小さくするには、[作成] ▶ [楽器] を選択し、[スコア内の譜表] 一覧からその譜表を選択し、[小さい譜表] をオンにし、[OK] をクリックします。

標準設定では、小さい譜表は標準サイズの75%になっていますが、[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログ（ショートカットは **Ctrl + Shift + E** または **⇧⌘E**）の [譜表] ページで調整できます。

## 間隔を広げた譜表

Penderecki（ペンデレツキ）、Stockhausen（シュトックハウゼン）といった現代の作曲家の中には、楽器が演奏されない部分では、譜表ラインを表示しないのを好む作曲家もいます。こうすると、スコアがスクラップブックのような外観になり（「カットウェイ＝略記譜表」と呼ばれることもあります）、ページ上に楽譜のパスセージがあちこちに散らばったようになります。合唱曲でも嘆願、応答歌はこのように書かれる場合があります。

この表記は、Sibelius では楽器の変更を使用すると簡単に実現できます。以下のように操作してください。

- まず、[表示] ▶ [非表示のオブジェクト]（ショートカットは **Shift + Alt + H** または **⇧⌘H**）がオフの場合はオンにします。すると楽器の変更ポイントがグレーのボックスで表示されます（このオプションをオフにしたままでは、楽器の変更ポイントはまったく表示されません）。
- 譜表ラインを非表示にしたい音楽のパスセージを選択します。たとえば、譜表ラインを小節の先頭から非表示にしたい場合はその小節を、特定の音符の後ろから非表示にしたい場合はその音符を選択します。選択範囲を譜表ラインを再表示させるポイントまで伸ばすには、**Shift+→**（**Ctrl** または **⌘** を押しながら全小節単位で伸ばす）を使用します。
- [作成] ▶ [その他] ▶ [楽器の変更] を選択します。ダイアログが現れるので、[選択肢] を [すべての楽器]、[ファミリー] を [その他] にそれぞれ設定し、楽器リストから [（楽器なし（非表示）] を選択します。
- [OK] をクリックすると、2つの楽器が変更されます。選択範囲の先頭では楽器は [（楽器なし（非表示）] に変更され譜表ラインが非表示になります。選択範囲の終わりでは楽器は元の楽器に戻されます。
- 自分の好みに合致した楽器に変更されなかった場合は、グレーの四角の楽器変更を選択し、**←/→** キーで少しずつ左右に移動できます（**Ctrl** または **⌘** キーを押しながら操作すると大きく移動できます）。あるいは、マウスでドラッグすることもできます。

## 2つの譜表を比較する

同じファイルの2つの譜表を比較して違いを測定したい場合は、[プラグイン] ▶ [分析] ▶ [譜表を比較] プラグインを活用してください（☞ 5.11 プラグインを参照）。

## 2.24 符尾と加線

### 符尾の向き

音楽家の間では、中央の譜表線上の単一音符の符尾はどちらの向きでもかまわないという誤った見解が広まっています。実際には、音符の流れから見て特におかしな外観にならない限り、符尾は下向きにするべきです。ただし、ボーカル譜では、中央ラインの符尾は歌詞との衝突を避けるために、上向きになることがよくあります。1線譜では、符尾は常に上向きになります。

和音や連桁でつながれた音符の場合、符尾の向きは平均音高によって決定されます。

複数の声部がある場合は、音高にかかわらず、声部1と声部3の音符はすべて上向きとなり、声部2と声部4の音符は下向きになります。

### 符尾の向きを反転する

符尾の向きには非常に厳格なルールがあります（コラムをご覧ください）。符尾の向きが反転するとすれば、中央の譜表線上にある音符の場合だけです。

音符の符尾を反転するには、音符を選択し、[編集] ▶ [反転] を選択します（ショートカットは **X**）。これによって、必要に応じてタイも反転されます（タイだけを個別に反転することもできます）。

符尾の反転を、2声部で楽譜を書く場合と混同しないでください。2声部の楽譜を作成するときは、符尾は自動的に反転されます（ 2.30 声部を参照）。

連桁でつながれているすべての音符の符尾を反転するには、その中のどれか1つの音符の符尾を反転するだけで済みます（連桁によって方向が自動変換されていない音符を選んでください）。

多声部を使って入力された楽譜で連桁によってつながっているひとまとまりの音符の符尾を反転させる必要がある場合は、連桁でつながれている最初の符尾を選択してください。

### 中央ラインの符尾

譜表の中央ライン上の音符の符尾は通常下向きになりますが（左側にある符尾の向きを参照）、ボーカル譜と合唱譜は例外です。これらの楽譜では、中央ライン上の音符の符尾は上向きになることがよくあります。また、1線譜のパーカッション譜では、符尾は常に上向きになります。

Sibelius は使用可能な楽器に対してこの処理を自動的に行います。これを変更するには、 7.12 楽器の編集をご覧ください。

### 強制的に符尾の向きを変える

バグパイプ用の楽譜など、ごく稀なケースで、つねに符尾を上向きまたは下向きにしなくてはならない場合があります。そのような場合は、楽器を編集することができます（ 7.12 楽器の編集を参照）。

### 符尾の長さの調節

通常、符尾の長さは変更すべきではありません。符尾の長さのルールは非常に厳格で、Sibelius はこれに忠実に従っています。しかしときには、連行と装飾音の衝突を避けたり、前衛的な音楽において特殊なシンボルを符尾に付けるための空間を作ったりするために、符尾を長くする必要が生じることがあります。また、特に複数の声部がある場合など、音符などが混み合っていて、衝突を避けるために符尾を短くする必要が生じることもあります。

符尾の長さを調整するには、符尾の端をドラッグするか、あるいは符尾の端をクリックして矢印キーで調整します。**Ctrl** + **↑** または **⇧** または **⇩** キーを使用すると、0.25 スペース単位で長さが調整されます。符尾を拡大表示すると操作が見やすくなります。

1つ1つの符尾を符頭の方向にドラッグすると、符尾のない音符になります。ただし、こうするよりも符尾なし音符を使用する方が適しています（ 2.20 符頭を参照）。

符頭を超えてさらにドラッグして、符尾を音符の反対側に付けることもできますが、これはあまり有効ではありません。

## 符尾なしの音符

符尾なしの音符を作成するには、符頭 8 を使用し、符尾なしにする音符かパッセージを選択し、**Shift + Alt + 8** (メインキーボード) または **⌘~8** (メインキーボード) キーを入力します。

### 加線

音価がどんなに短くても、譜表の上または下の連続した音符の加線同士は接してはいけません。

接しないようにするには、そのパッセージを選択し、音符間の間隔幅を少し増やしてください。

### 符尾のシンボル

現代音楽では、シンボルを符尾に追加して、特殊な演奏テクニックを示す場合があります (☞ 2.25 シンボルを参照)。少なくとも、Sibelius ではトレモロとバズロールを自動的に配置したり、再生したりすることができます (☞ 2.28 トレモロ)。

### 加線の非表示

譜表の上または下に音符を作成すると、自動的に加線が追加されます。加線を非表示にしたい場合は、次の 2 種類の方法のうちどちらかを使用できます。特定の楽器上の加線をすべて非表示にしたい場合は、楽器タイプ

の [加線] をオフにします (☞ 7.12 楽器の編集)。特定のパッセージ内の加線を非表示にしたい場合は、[加線] がオフになった符頭タイプを使用します (☞ 7.14 符頭の編集)。

## 記譜ルールのオプション

[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログ (ショートカットは **Ctrl + Shift + E** または **⌘⌘E**) の [音符とトレモロ] のページには、次のような便利なオプションがあります。

- [加線の太さ: n スペース] では、加線の太さを変更できます。標準設定は 0.16 スペースです。加線は通常、譜表線よりも若干太くなっています。

- [符頭を超える加線の長さ: n %] では、加線の長さを変更できます。標準設定は 28% です。

さらに、[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログ (ショートカットは **Ctrl + Shift + E** または **⌘⌘E**) の [連符と符尾] のページには、次のような便利なオプションがあります。

- [符尾の太さ: n スペース] では、符尾の太さを変更できます。標準設定では 0.1 スペースです。
- [最小の長さ: n スペース] では、すべての符尾の最小の長さを指定して、たとえば、2 つの声部の上位と下位の音符の短い符尾を上書きできます。標準設定では 2.75 です。
- [譜表をまたぐ連符と音符間の連符を調節する] を使用すると、符尾が符頭の正しい側に常に表示されます。このオプションは標準設定ではオンになっています。古いバージョンの Sibelius でスコアを作成していて、譜表をまたぐ複雑な連符などで、符尾が符頭の誤った側に表示されていた問題を手動で修正した場合以外は、オフにしないでください。
- [新規の符尾の長さのルール] をオンにすると、中央の譜表線の真上またはその上側または下側にある音符に対して、符尾が標準の符尾長より 0.25 スペースだけ長くなります。多くの浄書家や出版社はこれを好みます。標準設定では、オンになっています。

## 2.25 シンボル

### 7.10 音楽フォント、7.15 シンボルの編集

#### 記号の追加

Sibelius の標準的な楽譜シンボルは、すべてテンキーやメニューから入力できますが、この他にも [作成] ▶ [シンボル] ダイアログには多くのシンボルが用意されています。テキストやラインと同様に、シンボルは 1 つの譜表にも大譜表にも、どちらにも付けることができます。

シンボルとその他のオブジェクトの違いは、シンボルはどこにでも好きなように配置できることです。このため、シャープなどのシンボルを、Sibelius の配置ルールよりも優先して、希望の位置に配置することができるようになります。シャープが通常付かないような位置に配置することさえ可能です。

シンボルには他のオブジェクトほど賢くないという欠点があります。たとえば、音符にシャープのシンボルを付けた場合、音符をドラッグしてもシャープのシンボルは上下には移動せず、その音符はシャープとして再生されません。また移調した場合でもナチュラルなどに変わることはありません。このため、通常のオブジェクトで同じことができる場合シンボルを使用しないようにしてください。

ただし、シンボルには便利な特長もあります。シンボルは譜表やリズムの位置に付くため、パート譜内でも正しい位置にとまります (7.6 添付を参照)。



#### シンボルの作成

- シンボルを追加したい位置に最も近い音符を選択し、[作成] ▶ [シンボル] を選択します (ショートカットは **Z**)。
- ダイアログでシンボルを選択し、必要に応じて 4 つのサイズオプションを使用してシンボルのサイズを調整します (シンボルは小さい譜表に付くと自動的に縮小されるため、シンボルを小さい譜表に配置する際、通常は [標準] のままにしておいてください)。
- [譜表] に付けるか [大譜表] に付けるかを選択します。シンボルをすべてのパート譜に表示させたい場合 (小節線上のフェルマータやコーダまたはセーニョマークなど) や、ある構成を何度繰り返させるかを制御するためのシンボルを使う場合 (コーダやセーニョマークなど) は、大譜表シンボルとして作成する必要があります。

- **[OK]** をクリックすると、スコア内で選択されている音符の近くにシンボルが作成されます（ダイアログ内でシンボルをダブルクリックすると、**[OK]** をクリックしたのと同じ意味になります）。あるいは、マウスを使って配置することもできます。この場合は、次の手順に従います。
- 何も選択されていないことを確認し（**Esc** キーを押します）、**[作成]** ▶ **[シンボル]** を選択します。
- シンボルを選択し、**[OK]** をクリックします。
- マウスポインタの色が変化し、スコア内をクリックしてシンボルを配置できるようになります。シンボルは、他のオブジェクトと同様に、コピーしたり削除したりすることができます。

## シンボルの移動

矢印キーを使用してシンボルを少しずつ移動すると便利です。**Ctrl** または **⌘** キーを押しながら矢印キーを押すと、大きく移動できます。**[レイアウト]** ▶ **[位置をリセット]**（ショートカットは **Ctrl + Shift + P** または **⌘⌘P**）を使用すると、シンボルがデフォルトの位置に戻ります。

## シンボルの編集

既存のシンボルの編集と新しいシンボルの作成について詳しくは、 7.15 シンボルの編集をご覧ください。

## シンボルの再生

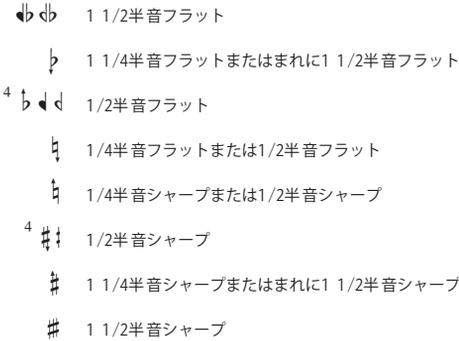
ほとんどのシンボルは再生されませんが、現在の再生デバイスによりサポートされている場合は（スクープやフォールなどの）少数のシンボルは再生できます。その他のシンボルの再生をセットアップするには、**[再生]** ▶ **[辞書]** ダイアログで行います（ 4.8 再生辞書を参照）。

## 主なシンボル

**[作成]** ▶ **[シンボル]** ダイアログは、カテゴリーごとにグループ分けされています。その中で、一般的ではないシンボルを次に説明します。

カテゴリー	シンボル	意味
リピート		最初のシンボルは、8 分音符の最後のグループを繰り返します。通常、手書きの楽譜に見られます。2 番目のシンボルは最後の小節を繰り返します。3 番目のシンボルは最後の 2 つの小節を繰り返します。さまざまな小節線のシンボルも用意されており、これらは譜表に独立した小節線があるスコアに役立ちます。コーダとセーニョは 2 種類用意されています。後ろの 2 つが、通常日本で使われるデザインのコーダとセーニョです。
一般		最初のシンボルは臨時記号、オクターブ、トリルなどのシンボルを囲むための丸括弧で、2 番目のシンボルはキーボードの大括弧です。そして最後の 2 つは括弧や羽根付きのリピート終了です。
装飾音符		モルデント、ターンなどが用意されています。これらは再生に反映されませんが、再生に反映されるトリルを作成するには  2.16 ラインをご覧ください。モルデントやターンを再生するには  5.11 プラグインをご覧ください。その他の装飾記号のシンボルについては、ダイアログのさらに下にある <b>[その他の装飾記号]</b> の行をご覧ください（以下を参照）。
キーボード		ペダルシンボルは、ペダルライン（  2.16 ライン）の表記を変えたい場合に使います。オルガンのペダルをかかとで踏むか、つま先で踏むかを指示するシンボルです（左右の足で）。

2.記譜

カテゴリー	シンボル	意味
パーカッション		ここにはよく知られた Ghent™ フォントで書かれるほとんどのシンボルが用意されています。最初の行にはさまざまな打楽器のシンボルがあります。
…ビーター		さまざまな楽器のスティックなどがあります（左図はソフト、ミディアム、ハードのビーターです）。
ギター		さまざまな数の弦のフレーム、ビブラートバー（トレモロバー）のスクープ、ビブラートバー（トレモロバー）のディップなどがあります。
アーティキュレーション		<p>最初の2行は符頭からの距離の順に並べられています（たとえば、スタッカートは下げ弓シンボルよりも符頭に近くなります）。最初の行のシンボルは音符の上に表示されるもの、2番目の行のシンボルは音符の下に表示されるものです。</p> <p>3番目の行にはその他のアーティキュレーションが含まれています。</p> <p>1つの音符のトレモロを表記した繰り返し音符に使用される複数のスタッカート、および主にバルトークによって使用され、反対向きに描画されることもある弦楽器用のピチカートです。</p> <p>通常は合唱曲におけるプレスを示すカンマとティック（カンマはプレスのできないピアノなどの楽器における短い無音を示すこともあります）と、2種類の太さの中間休止です。</p> <p>シェーンベルクによって使用される強調および強調解除記号（上と下）、および古楽で使用されることのあるノッチ付きのスタッカートです。</p>
臨時記号		<p>括弧なしと括弧付きの、両方の行の最初の9つのシンボルは最もフラット効果が強いものから最もシャープ効果が強いものの順で並んでおり、微分音も含まれています。これらはシンボルであり、自動的に移調されず再生もされないため、可能であれば通常の臨時記号を使用するようにしてください。</p> <p>  </p> <p>微分音の代替シンボルについては、ダイアログのさらに下にある [その他の臨時記号] の行をご覧ください。</p>

カテゴリー	シンボル	意味
音符	   	<p>これらの音符は、Sibelius の通常の音符を描画するためのものではありません。非常に変わった場所に音符を挿入したい場合のみに使用されるものです。Sibelius は、符頭（[符頭] の行にあるもの）と符尾（[音符] の行にあるもの）を使って音符を描画します。</p> <p>16 分音符とそれよりも短い音符の旗が、Sibelius ではどのように構成されているかをよく見てください。符頭に一番近い旗のカーブが若干大きくなっています（これは注意して見ないと、なかなか気づきません）。</p> <p>1 番目は装飾音符（短前打音）の符尾に付けられるスラッシュ、2 番目は <i>laissez vibrer</i>（余韻を残す）タイシンボル（状況によっては、本物のタイよりも好まれます）で、2 番括弧やコーダに続くタイにも使用できます。3 番目はトレモロストローク、4 番目は付点です。</p> <p>クラスターシンボル。これをいくつか縦に重ねると、任意のサイズのクラスターコードを作成できます。</p>
符頭		<p>符頭を変更する目的で、シンボルを使用しないでください（<a href="#">☐ 2.20 符頭</a>を参照）。変化ユニゾンの「ストーク」シンボルもここに含まれています（<a href="#">☐ 2.1 臨時記号</a>を参照）。アバンギャルドやモダンクラシック音楽で使われる、あまり一般的でない符頭については、ダイアログのさらに下にある [丸い符頭] をご覧ください。</p>
休符		<p>オールドスタイルのマルチレストを始めとする、あらゆる標準的な休符があります。連休止小節（Hバー）の構成部分もここにありますが（<a href="#">☐ 2.19 マルチレスト</a>）。</p>
コンダクター	   	<p><b>Hauptstimme</b>：楽器のメロディの上に配置し、これがパッセージの主旋律であることを示します。<b>Nebenstimme</b>：第 2 の主旋律を示します。3 番目のシンボルはどちらかのパッセージが終了する場所を示します。主にシェーンベルク、ベルク、ウェーベルンに使用されました。</p> <p>合唱曲などで、譜表の右端に配置し、次の大譜表で分割されることを示します。これらはページ右の余白に飛び出す場合もあります。これらの矢印を個別に使うと反対側を指し、2 つの譜表が再び結合されることを示すこともできます。</p> <p>拍、左側の拍、右側の拍、長い拍。左端のシンボルが唯一標準的なシンボルです。残りはルトスワフスなどによって時折使用され、それぞれの意味は少しずつ異なります。拍記号はフルスコアに表示され、微妙な状況での拍の取り方をコンダクターに指示します。パート譜内に表記され、拍を待つタイミングを奏者に知らせることもあります。</p> <p>ダブル拍とトリプル拍（単一拍には、上の矢印のどれか、または単純な縦線を使用してください）。これらは一連の音楽の上に表示され、コンダクターがこの音楽をどのようにグループ分けするかを示します。これらはコンダクターの指揮棒を振るとできる形を图示したものです。ブルーゼットの「主なき槌」の中で使用されています。下のセットは複雑な拍用です。その他のコンダクターのシンボルについては、ダイアログのさらに下にある [その他のコンダクター] の行をご覧ください。</p>
音部記号		<p>標準的な音部記号はすべて含まれています（<a href="#">☐ 2.8 音部記号</a>を参照）。8 と 15 は個別のシンボル（2 行目右端）なので、適切な音部記号を一度にすべて変えるために変更することができます。上下逆または後ろ前になった高音部記号や低音部記号など、あまり一般的でない音部記号については、ダイアログのさらに下にある [その他の音部記号] をご覧ください。</p>
オクターブ		<p>8va などのラインで使用されます（<a href="#">☐ 2.16 ライン</a>を参照）。</p>

## 2.記譜

カテゴリー	シンボル	意味
レイアウト記号		改行 / 改ページなどを示すために、Sibelius が使用しています。これらを使用することはおそらくありません。
テクニク		<p>ここには数多くのおもしろい、変わったシンボルがあります。</p> <p>ジャズ記譜用のリフト（ドゥワ）とフォール、および弦楽器用のミュート。</p> <p>木管楽器の運指：全開、半開、および全開</p> <p>音符または和音の符尾に添付します。これらは、「ささやくように」（sprechstimme）、ヒューツという音（または打楽器における似たような操作）、sul ponticello（駒の上で）、ハーブの摩擦音（対応する弦をバイプレートさせながらペダルを変える）、それぞれを意味します。また、弦楽器でできるだけ速く演奏する非韻律的なトレモロを表記したりする（ペンデレツキが使用）ためにも使われます。これらとわずかに異なるバズロール用の符尾記号である「Z」は、テンキーウィンドウの第3レイアウトから添付することができます。</p> <p>放物線の形をしたカーブで、短い、または長いクレッシェンドに合わせて配置します。</p>
アコーディオン		アコーディオン音楽用の25の高音部カブラー（ボタン）ダイアグラムと21の低音部ボタンダイアグラム、そして空のダイアグラム。重ね合わせることで新たな組み合わせを作り出せる小さな点など。
ハンドベル		ハンドベルで使われる一般的なシンボルは、ほとんどここに用意されています。
その他の装飾音		これらの4つの行には、パンセ、シェイク、ポールドボア、カデンツクーペなど、さらに50を超える装飾音シンボルが含まれています。
クラスター		2度とオクターブ間の音程にある白黒の音符の束を示すシンボル。
特殊な符尾		符尾のない音符と一緒に使われるさまざまな代替符尾シンボルで、異なる演奏テクニクを示します。
プロラツィオ		完全テンプス、不完全テンプス、完全プロラツィオ（メジャープロラツィオ）、不完全プロラツィオ（マイナープロラツィオ）などを示すシンボルで、中世音楽の楽譜に使われます。
その他		いろいろな幅の（通常、すべての音符、キュー音符用）加線シンボルがあります。これらラインは通常の譜表で可能な限りきれいに見えるようになっています。
音符名		符頭の形状の中で音符名を示す特殊な符頭。使用法については、  <b>5.11 プラグイン</b> をご覧ください。

## 2.26 タイ

タイは、譜表内の同じ音高の2つの音符をつなげて単一の長い音符にすることを示すために使われます。このため、タイの末尾や中間にある音符は演奏されません。タイとスラーとは明らかに異なるもので、後者はフレーズの構成を示すのに使われ、そのフレーズが木管楽器や弦楽器のものなら、スラーでつながれた音符は弓の1回の動きで弾き切る、あるいは1回のブレスで吹き切ることを意味します。詳しくは、 2.22 スラーをご覧ください。

### タイとスラー

タイの代わりにスラーを使ってはいけません。スラーはタイと見た目は似ていますが、再生したときや、音楽を移調するときにはタイの場合とは違った結果になってしまいます。同様に、スラーの代わりにタイを使ってはいけません。なぜなら、タイは音符を他の音符や休符などとつながずに入力することができるので、そうすると再生時にその音符が鳴り続けてしまいます。

### タイの作成

タイは、テンキーの第1レイヤーから入力します。音符を選択し、テンキーの[タイ] ボタン(ショートカットは **Enter**) を選択するだけで簡単に入力できます。和音のすべての音符にタイを追加するには、和音をダブルクリックし(または [編集] ▶ [選択] ▶ [さらに選択] を選択、ショートカットは **Ctrl + Shift + A** または  **A**)、それからテンキーから[タイ] ボタンを選択します。

タイのサイズや位置を編集するにはいくつかの方法があります。

- タイを上下にひっくり返して、下向きのタイの曲線部を上向きにする(あるいはその逆)には、[編集] ▶ [反転] (ショートカットは **X**) を選択します。元の向きに戻すには、[レイアウト] ▶ [位置をリセット] (ショートカットは **Ctrl + Shift + P** または  **P**) を選択します。
- タイのどちらか一方の端を選択し(**Alt + ←/→** または  **←/→** キーを押してどちらか一方の端を選択します)、その端をドラッグするか、あるいは **Shift + Alt + ←/→** または  **←/→** キーを押します。**Ctrl** または  キーを同時に押すと、大きく移動できます。タイは常に水平、かつ左右対称に保たれます。
- タイの両端や「肩」に当たる部分の位置は、[プロパティ] ウィンドウの[音符] パネルで調整できます( 5.14 プロパティを参照)。これらの調整をスコアに表示されるタイすべてに対して実行するときは、以下の記譜ルールオプションをご覧ください。
- タイの中央部分をクリック & ドラッグすると(あるいは  **↕** キーを押すと)、曲線部分のふくらみ具合を調整することができます。
- 湾曲を調整した後、タイを元に戻すには、[レイアウト] ▶ [デザインをリセット] (ショートカットは **Ctrl + Shift + D** または  **D**) を選択します。

### タイの改行

ページまたは大譜表をまたぐタイは、両端を移動したり、片方を個別に反転したりすることはできません。ごくまれに、これはタイが符尾に衝突するという問題を引き起こすことがあります。その場合は、[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログの[タイ 1] ページにある[大譜表の最後でカット] をオンにしておきます。

### 響かせたままにするタイ

パーカッションやピアノ音楽では、通常の方法で(テンキーの **Enter** キーを使って) 音符または和音を休符とタイでつないで、響かせたままにする効果を作り出し、音符や和音を次第に収まるまで響かせるように指示できます。再生するとこれが(NoteOn イベントは送るが、NoteOff イベントを

## 2. 記譜

送らないことによって) 実行されます。この方法は、(特に同じ音符がその後再度演奏される場合) お使いのサウンドカードや MIDI 再生デバイスの精度に依存することがあります。この再生効果を引き起こしたくない場合は、[作成] ▶ [シンボル] ダイアログ (ショートカットは **Z**) の [音符] の列から、響かせたままにするタイのシンボルを使用します。

### アルペジオに対するタイ

鍵盤やハーブの譜表では、右図のようなタイ表記をよく目にします。こうした表記をするには、通常どおり音符を入力して、それぞれの音符にタイを追加します。この後、それぞれのタイを目的の音符まで必要なだけ延ばします。



ただし、Sibelius は「それぞれのタイの末尾の音符が別々であることを知らない」ので、譜表のレイアウトやスペースを変更した場合には、タイの長さが自動的に調整されない点に注意してください。このため、譜表のレイアウトが決まった時点で、それぞれのタイの長さを手動で調整するようにしてください。

#### タイの配置

タイは外面的にはスラーのように見えるかもしれませんが、配置に関する記譜ルールは同じではありません。

タイはスラーより平らです。そしてタイの終わりは常に符頭近くに置かれ、決して音符の符尾につながることはありません。タイを見やすくするには、その両端やふくらみの頂点が 5 線に重ならないようにします。

タイとスラーを同じ場所に入力する場合は、タイは常により音符の近くに配置されます。

#### 2 番括弧へとタイでつながれた音符

2 番括弧の音符とタイでつながりたいとき、2 番括弧の先頭にタイを記譜する必要があります。これを作成するには、どちらの場合も正確に再生されませんが、上記の響かせたままにするタイのシンボルか、あるいは非マグネティックスラー (□ 2.22 スラー) を使用します。

#### 記譜ルールオプション

[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログ (ショートカットは **Ctrl + Shift + E** または **⇧ ⌘ E**) の [タイ 1] および [タイ 2] ページには、タイに関する大量のオプションが用意されています。これらのオプションの多くは [タイ 1] ページの [タイの配置ルール] を [タイ (オブティカル)] に設定していないときは無効です。ただし、特に理由がなければ [タイ (オブティカル)] を選ぶようにしてください。

[タイ 1] ページにあるその他のオプションは、以下のとおりです。

- [形状] では、タイの「肩幅」の量を設定できます。これはタイの湾曲部分の勾配とも言い換えることができます。この値を大きくするほど肩幅が広くなり、タイの形状は平坦になります。長いタイに対しては Sibelius が肩幅を自動的に調整するため、湾曲が大きくなり過ぎることはありません。
- 通常、大譜表やページをまたがるタイについては、改行または改ページ部分の両側に位置する 2 つの別のタイとして描かれます。これを、1 つのタイを改行または改ページをはさんで半分ずつ描くようにする場合は [大譜表の最後でカット] をオンにします。
- [符頭側の上 / 下のタイ] では、タイの湾曲部分が符尾から離れるように (符尾と同じ方向ではなく) 描かれる場合に、タイを符頭間に配置させるか、符頭の上 / 下に配置させるかを決めます。標準設定では、Sibelius は単独の音符に対してはその上 / 下 ([単音で使用する] がオン) に、和音に対しては符頭間 ([和音で使用する] がオフ) にタイを描きます。このセクションにあるその他のオプションでは、タイが音符の上 / 下に配置される際の (音符からの) 相対的な距離を上 / 下それぞれに設定できます。

同様の設定は [タイ 2] のオプションでも続きます。

- [符尾の横の上 / 下のタイ] は、タイの湾曲部分が「強制的に」符尾と同じ方向に描かれる場合 (複数の声部がある譜表でよく見られます)、特殊な配置を行うかどうかを決めます。出版社によっては最も内側のタイ (符尾の根元に最も近いタイ) の位置を通常よりも高くすることを好むため、結

果的にそのタイは通常よりも若干長くなります。Sibeliusの標準設定は、タイが可能なかぎり左右対称になるように組まれ、和音を特別扱いすることはありませんが（**[和音で使用する]** がオフ）。ただし、単独の音符に対するタイは、最も内側のタイの水平および垂直距離を決めるオプションの設定によって位置が動きます（**[単音で使用する]** がオン）。

- **[音符間のタイ]** は、タイが符頭側の上 / 下に位置しない場合、あるいは**[符尾の横の上 / 下のタイ]** の設定結果としてタイが動く場合に使われるオプションです。コードに対するタイの湾曲部の方向と、タイの左右の端の位置は決めることができます。前述のように、Sibeliusの標準設定はタイが左右対称になるように組まれ、**[和音間のタイの左端を調整する]** と**[和音間のタイの右端を調整する]** が標準設定でオンであることから（特に以下の**[タイの表示制限]** のオプションも関連して）、2度音程などを含む複雑なコードでも、タイの外観は均等なものになります。

**[付点の後からタイを開始する]** は名称そのままの動作をするもので、標準設定でオンです（ただし、タイが強制的に符尾側に付く音符ではこの限りではなく、その場合、タイは付点の上部に配置され、付点の左側 = 付点の前から始まります）。その他のオプションでは、音符やコードとタイの距離を正確に決められます。

- **[線間のタイ]** では、**1 個所に使うタイを 1 つにする**かどうかを決めます。このオプションは、2度音程など「音符の束」のようなコードで、多数のタイが密集してしまうのを防ぐのに便利です。このオプションをオンにすると、Sibeliusは2つの**[最大]** オプションに指定された上限数に従って、譜表の空いている場所にタイを1つだけ配置するようになります。見た目のバランスを重視するなら、符頭側に配置するタイの最大数は「**1**」とするのをおすすめしますが、符尾側にはそれ以上の数を設定してもよいでしょう（Sibeliusの標準値は「**2**」です）。

タイの配置方法に強いこだわりをお持ちなら、上記のオプションをさまざまに組み合わせ、自分好みのスタイルを決めることができます。各オプションを適切に設定すると、タイを手動で編集する必要はまずなくなるでしょう（手動で編集する必要が生じたときには**[プロパティ]** ウィンドウの**[音符]** パネルをご利用ください）。

## 2.27 拍子記号

### 拍子記号の作成

- スコア内の音符、休符、ライン、またはその他のオブジェクトを選択します。
- **[作成] ▶ [拍子記号]** (ショートカットは **T**) を選択し、必要な拍子記号をクリックします。**[その他]** をクリックしてドロップダウンリストを使用すると、さらに複雑な拍子記号を作成することができます。
- **[OK]** をクリックするか **Return** キーを押すと、拍子記号が次の小節の先頭に作成されます。

スコアの先頭に拍子記号を作成するには、スコアを作成しはじめるときに、**[ファイル] ▶ [新規]** ダイアログで選択しておくのが一番簡単な方法です。後から作成または変更するには、何も選択されていないことを確認し (**Esc** キーを押します)、**[作成] ▶ [拍子記号]** を選択し、必要な拍子記号を選択して **OK** をクリックします。マウスポインタの色が変わり、オブジェクトが「挿入できる状態」になったことが示されるので、スコアの先頭をクリックして最初の拍子記号を配置します。

### アウフタクト小節

スコアをアウフタクト小節で開始するには、最初の拍子記号を作成するときに指定しておくのが最も簡単です。**[作成] ▶ [拍子記号]** ダイアログの **[開始する小節の長さ]** をクリックし、リストから小節の長さを選択するか、または (**Num lock** キーをオンにして) 数値テンキーで対応するキーを入力します。2分音符と4分音符など、変則的な長さのアウフタクト小節を作成したい場合は、複数の音符を選択することができます。

アウフタクト小節では、各小節の拍子数が休符によって正しく表示されます。これらの休符による拍子数は、拍子記号を作成するときに設定した **[連桁と休符のグループ]** の内容に従って分けられます。

この段階でアウフタクト小節の作成を忘れてしまった場合は、後から変則的な小節として作成することができます (☐ 2.4 小節と小節休符を参照)。

アウフタクト小節が始まるときは、最初の完全な長さの小節を2小節目ではなく1小節目として数えるのが一般的です。Sibelius は自動的にアウフタクト小節を0小節目として数えます。

### 楽譜の再小節化

既存の楽譜に拍子記号を挿入すると、Sibelius は既存の楽譜を新しい拍子記号に合った長さの小節に分割し、必要に応じて小節線をまたいでタイを付けます。ただし、**[作成] ▶ [拍子記号]** の **[次の拍子記号まで小節を書き換える]** オプションをオフにしない場合に限りです。

Sibelius はスコア内に次の拍子記号の変更がある場合、その時点までの楽譜を再小節化することに注意してください。ただし、拍子記号を作成する前にパッセージを選択すると、Sibelius は選択範囲の終わりに元の拍子記号を復元し、その時点までの楽譜のみを書き直します。これは、スコアの途中の数小節だけを変更したい場合にとても便利です。

拍子記号の違うスコアにいくつかの小節をコピーし、これらの小節を適切に再小節化したい場合は、拍子記号を一度削除します。以降の楽譜を書き直してもよいかどうかを尋ねられたら、**[いいえ]** をクリックし、削除した拍子記号と同じものを再度挿入し直し、**[次の拍子記号まで小節を書き換える]** がオンになっているのを確認します。

## 注記の拍子記号

【注記を許可】をオンにすると、大譜表の先頭に拍子記号を挿入した場合、前の大譜表の最後に注記の拍子記号が表示されます。大きなスコア内の新しい作品、歌曲、楽章の先頭に拍子記号を配置する場合、通常はこのボックスをオフにしておきます（注記の調号や音部記号の場合も同じです）。

## 複雑な拍子記号

【作成】▶【拍子記号】ダイアログに表示されている標準的な拍子記号以外の拍子記号を作成するには、【その他】をクリックし、リストから数字を選択します。

3 + 2 + 2/8 のような、一連の数式を含む拍子記号を作成したい場合は、リストから数字を選択するのではなく、上のボックスに **3 + 2 + 2** を入力します。Mac の場合、メインキーボードの + キーではなく、テンキーの + キーを使う必要があります。

あるいは、7/8 という拍子記号の上に同じフォントで 2 + 2 + 3 などのテキストを追加したい場合は、拍子記号テキストスタイル **【1つの譜表のみ】** を使って別のテキストとして追加します（以下の複数の拍子記号をご覧ください）。

## 連桁と休符のグループ

Sibelius は拍子記号によって自動的に拍子をグループ化します。手動でこれを変更したい場合は【作成】▶【拍子記号】ダイアログの【連桁と休符のグループ】で変更します。すでに既存の音符の拍子グループを変更したい場合は、【音符】▶【連桁グループをリセット】を選択します。詳しくは  2.5 連桁を参照してください。

## 変則的な小節とフリーリズム

拍子記号で指定されている長さとは異なる、変則的な長さの小節を作成するには、 2.4 小節と小節休符をご覧ください。

フリーリズムを持つ音楽など、その他の場合は、 2.11 フリーリズムをご覧ください。

## 複数の拍子記号

ときにはスコアが同じ長さの小節内で拍子記号を同時に 2 つ持つ場合があります（2/4 と 6/8 など）。このような拍子記号を入力するには、次の操作を行います。

- 2/4 の拍子記号を作成し、通常の方法で 2/4 の音符を入力します。
- 6/8 の音符を 3 連音符の 8 分音符として入力します。このとき、最初の 3 連音符で【作成】▶【連音符】ダイアログを使用して、フォーマットの項目で【なし】をオンに、【括弧】のスイッチをオフにして、連音符の数字や括弧が表示されないように設定しておきます。
- 最初の 6/8 拍子の小節をコピーすると、後続の小節の 3 連音符をすばやく作成できます。
- すべての音符を入力し終わったら、2/4 の拍子記号を削除し、最初の音符を右方向にドラッグして拍子記号を置き直すのに十分なスペースをあけておきます。
- テキストを使用して 2/4 と 6/8 を入力します。方法は、何も選択していない状態で、【作成】▶【テキスト】▶【その他の譜表テキスト】▶【拍子記号（1つの譜表のみ）】を使用します。
- 拍子記号を入力したい場所をクリックし、上側の数字を入力したあとにメインキーボードの **Return** キーを押して、拍子記号をテキストとして入力します。

たとえば 4/4 と 5/4 など、違った長さの拍子記号を 2 つ以上入力したい場合は、次の操作を行います。

## 2.記譜

- 2つの拍子記号間で最も小さい倍数（この場合には 20/4）を算出し、それを拍子記号として作成します。
- すべての音符を入力し終わったら、20/4 の拍子記号を削除し、最初の音符を右方向にドラッグして拍子記号を置き直すのに十分なスペースをあけておきます。
- テキストを使用して 4/4 と 5/4 を入力します。これらを入力するには、新しいテキストスタイルを作成する必要があります（上記を参照）。
- **[作成] ▶ [ライン]** ダイアログから垂直線を使用して小節線を追加します。

この方法を使用すると、大譜表が同じ小節線で必ず終了するという利点があります。

複数の拍子記号を使った小節の小節線が常に異なる場所にある場合には、同じ手順を採用しますが、1つの譜表の小節線を削除し（ 2.3 小節線の「一部の譜表のみでの小節線の非表示」をご覧ください）、次に **[作成] ▶ [小節線]** ダイアログの **[譜表ライン]** パネルから垂直線を使用して、目的の場所に適切な小節線を挿入します。

### 複数の拍子記号を交互に使用する

たとえば、2/4 と 3/2 を交互に使用した、2/4 と 3/2 の複合拍子記号の楽譜を作成するには、次の操作を行います。

- 2/4 の拍子記号を入力し、その小節を1つおきの小節にコピーします。
- 3/4 の拍子記号についても、残りの小節に同様の操作を行います。
- 音符を入力します。
- 先頭の 2/4 を除くすべての拍子記号を削除します（楽譜を書き直してもよいかどうか尋ねられたら、**[いいえ]** をクリックします）。
- 最後に、上記の複数の拍子記号に従って、テキストを使用して先頭の 2/4 のすぐ後に 3/4 の拍子記号を入力します。

### 拍子記号の修正

拍子記号は、他のオブジェクトと同様に、コピーしたり削除したりできます。拍子記号を左右にドラッグして移動することもできます。まったく意味のない場所にさえ移動することも可能です。ただし、拍子記号が属している小節の外にドラッグすることはおすすめできません。

### 大きな拍子記号など

譜表間に記される大きな拍子記号は、拍子が頻繁に変化する大きな現代スコアにおいて、しばしば使われます。

**[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール]** ダイアログ（ショートカットは **Ctrl + Shift + E** または  **E**）の **[拍子記号]** ページで、**[拍子記号 (大)]** またはそれよりさらに大きい **[拍子記号 (巨大)]** をクリックします。これらは実際に拍子記号がその代わりに使うことができるテキストスタイルです。これらは、スコア内のすべての拍子記号に影響します。

大きな拍子記号のサイズやフォント、位置を変更するには、**[テキストスタイルの編集]** をクリックします（ 3.10 テキストスタイルの編集を参照）。ここでは、どの譜表の上に大きな拍子記号を付けるかを調整できます。

もう1つの便利な **[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール]** オプションを利用すると、拍子記号の前の初期設定の間隔を調整できます。

## 2.28 トレモロ

### 2.21 パーカッション

トレモロは、すばやく繰り返される音符を記譜するための省略記号です。1 音符のトレモロは、1 つの音符の繰り返しを表し、2 つの音符間に入力した場合は、2 つの音符を交互に繰り返し演奏することを表しています。なお、バズロールはピッチなしのパーカッション用として使われる特別な種類のトレモロです。

#### 1 音符トレモロ

4 分音符またはそれより長い音符にトレモロストロークを1つ追加すると、2 つの8 分音符として演奏されることを表します。2 つのトレモロストロークを追加すると、4 つの16 分音符として演奏されることを表します。3 つまたは4 つのストロークは、たとえばドラムロールのように、できるだけ速く（数に関係なく）、その音符を繰り返すことを表しています。

8 分音符またはそれより短い音符では、1 つのトレモロストロークは2 つに分割することを、2 つのトレモロストロークは4 つに分割することを表す、といった具合になります。

#### 1 音符

1 音符のトレモロは、譜例のように、音符または和音の符尾上のストロークとして記譜されます。



1 音符トレモロを作成するには、テンキーの第3 レイアウトから作成したいストローク数を選択します（音符を作成する前でも、作成したあとでもどちらでも大丈夫です）。

音符や和音を作成した後にトレモロを追加するには、追加したい音符または和音を選択し、テンキーウィンドウの第3 レイアウトからストローク数を選択します（**1/2/3/4/5** ストロークは、それぞれ 1/2/3/4/5 キーを押します）。

トレモロを解除するには、テンキーウィンドウの同じボタンを選択します。

1 音符のトレモロをいくつに分割して演奏するかは、符尾のストローク数に加えて、音符の上に複数のスタッカートを配置して示されることもあります。複数のスタッカートは、シンボルとして追加することができます（[2.25 シンボル](#)を参照）。

#### 2 音符

2 音符のトレモロは、譜例のように、2 つの音符または和音の間に連桁のようなストロークとして記譜されます。



1 つ目の音符または和音で、必要なストローク数をテンキーの第3 レイアウトから選択し（**1/2/3/4/5** ストロークには、それぞれ 1/2/3/4/5 キーを押します）、左図に示されている 2 音符のトレモロボタンをクリックします（ショートカットは **Enter**）。これは、2 番目の音符を作成する前でも、作成したあとでもどちらでもかまいません。

2 つの音符は、トレモロが続く長さと同じ長さの音符で、つまり 2 倍の長さの音符で記譜されます。Sibelius では、自動的に音価を 2 倍に変更してくれます。このため、2 分音符の長さの

#### 2 音符トレモロ

2 つの音符またはコード間の連桁で、交互に繰り返し演奏することを表します。複数ストロークというのは、1 音符トレモロとまったく同じ意味です。

## 2. 記譜

2音符トレモロを作成したい場合は、次のように2つの4分音符を作成してから、テンキーウィンドウの第3レイアウトを使用してトレモロを追加します。



トレモロを解除するには、テンキーの同じボタンをもう一度選択して解除します。

2音符のトレモロは、譜表をまたぐ音符 (☐ 2.5 連桁) に追加したり、小節線をまたいで作成したりすることができます。

2音符トレモロの角度を調整するには、どちらかの音符の符尾をドラッグします。2つの全音符間に追加された2音符トレモロの場合は、トレモロライン自体をドラッグします (これは最初の音符に符尾がある場合、その符尾をドラッグするのと同じです)。

[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログ (ショートカットは **Ctrl + Shift + E** または **⇧⌘E**) の [音符とトレモロ] のページには、2音符トレモロの表記方法を設定するオプションがあり、2音符トレモロの表記を変更したい場合は、これらのオプションで変更することができます。



### バズロール (符尾上のZ記号)

バズロールは、パーカッションの譜面に用いられ (右図)、複数回ののストロークによるロールを示すために、音符や和音の符尾にZ記号を付加して記譜されます。音符や和音を作成後にバズロールを追加するには、対象の音符または和音を選択し、テンキーウィンドウの第3レイアウト (ショートカットは **F10**) から **6** を押します。Sibelius はトレモロを速くしたようにバズロールを再生します (☐ 2.21 パーカッション)。

♪

### トレモロ表記の難しさ

2音符トレモロでは、2つの音符をそれぞれトレモロが続く長さと同じ長さの音符で書くという風変わりな慣習のために、さまざまな例外が生じます。

19世紀には、トレモロが4分音符またはそれ以上続く場合にだけ音価を2倍にするという、変わった慣習がありました。そのため、8分音符や2分音符の2音符トレモロはありましたが、4分音符の2音符トレモロはありませんでした。

今日まで続いている独特な記譜法があります。4/4拍の2つの小節間で続く2音符トレモロを記譜する場合、2つの全音符を書き、小節線をまたぐ2音符トレモロを記譜します。ほとんどの人はこの変わった例外に決して気づくことはありません。

## 2.29 3 連符とその他の連音符

☞ 5.4 フィルターと検索、5.6 オブジェクトの非表示

「連音符」とは、3 連符に代表されるように連なった音符のことで、ある長さの音符を一定の長さに等分して演奏されます。

(連音符というのはあまりいい言葉ではありませんが、「無理数リズム」などの別の言葉もいいとは言えません。「Triplet (連音符)」が「Duplet (2 連符)」または「Couplet (2 行連句)」のどちらと韻を踏んでいるかで意見が分かれています。

### 連音符の簡単な作成

- 連音符の最初の音符 (だけ) を入力、または選択します。このとき、選択した音符は連音符の単位長でなければなりません (左の欄をご覧ください)。  
たとえば、全体の長さが 2 分音符分の 3 連符を作成したい場合、最初に入力する音符は 4 分音符でなければなりません。
- 3 連符の場合は、**Ctrl + 3** または **⌘ + 3** キーをタイプします。これで 3 連符を作成することができます。また、**Ctrl + 2 ~ 9** または **⌘ + 2 ~ 9** をタイプすると、2 連符から 9 連符までを作成することができます。
- これで連音符が正しい数の休符とともに表示されるので、通常の方法で残りの音符を追加します。

**【作成】 ▶ [連音符]** ダイアログには、連音符に設定できるフォーマットと括弧のオプションが用意されています (次の「連音符の詳細な作成」をご覧ください)。

### 連音符の詳細な作成

- 連音符の最初の音符 (だけ) を入力、または選択します。このとき、選択した音符は連音符の単位長でなければなりません。
- 【作成】 ▶ [連音符]** を選択します。
- 数字または比率を入力します。たとえば、**13** や **99:64** などのように複雑なものでもかまいません。
- 連音符に数字を表示したい場合は **【数字】** を、**5:3** のような比率を表示したい場合は **【比率】** を、**5:3♪** などのように比率と音符を表示したい場合は **【比率 + 音符】** を、何も表示しない場合は **【なし】** をクリックします。
- 標準設定では、**【自動括弧】** がオンになっており、連符でつながれている 3 連符の場合、連音符の括弧は表示されません。常に連音符の括弧を表示したい場合や括弧を表示したくない場合は、他の適切なオプションを選択してください。
- 括弧を次の音符または休符の位置までのばしたい場合は、**【全音価】** をオンにします。
- 【OK】** をクリックします。連音符が表示され、残りの音符を通常の手順で入力できるようになります。

### 単一数字の連音符

最も分かりやすい例は 3 連符で、3 つの 4 分音符 ♩ の上に「3」が記されている場合、3 つの 4 分音符が 2 つの 4 分音符の時間に圧縮されることを意味します。この場合、4 分音符が 3 連符の「単位」になります。

3 以外の数字が使われている場合は、2 の累乗で得られる数 (2、4、8 など) のうち、次に小さい数の単位 (音符) に押し込める傾向があるため、「5」の数字が付いている場合は 4 つの音符の長さの中に 5 個の音符を、「15」の場合は 8 つの音符の長さの中に 15 個の音符を納める、といった意味になります。例外は「2」と「4」で、これらは通常それぞれ 3 つの音符の長さの中に 2 個の音符を、6 つの音符の長さの中に 4 個の音符を納めることを意味します。

また、3 連符が多用される場合は、数字の「3」は最初のいくつかの連音符に表示され、あとは省略されることがよくあります。もし、スコア全体がこのように書かれている場合は、おそらく他の拍を使用したほうがよいでしょう。



## 連音符の編集

既存の連音符を編集するために、さまざまなプラグインが用意されています。詳細については、427 ページを参照してください。

## 連音符のコピー

連音符の括弧または数字を選択し、他の音符にコピーしてその音符を連音符に変更することができます。

### 連音符の括弧

連音符の括弧は通常音符の上に書かれます。数字は、以前は括弧の上または下に書かれていましたが、今日ではスペースを節約するために括弧の中央の空間に挿入されます。

古いスコアでは、音符をなめらかに演奏することを意図していない場合にも、括弧の代わりにスラーが使われていることがよくあります。今日では、なめらかに演奏させたい場合にのみ、スラーが使用されます。

Britten (ブリテン) や Holloway (ホロウェイ) などの少数の作曲家は、括弧だけを書いて 3 連符を表しています。

現代音楽のスコアでは、連音符の括弧は連音符の後に続く音符または休符の近くまで、右方向にのびて書かれることがあります。こうすると、たとえば 3 連符の 4 分音符と 6 連符の 8 分音符を同時に表記するときなどに、括弧の終わりが同じ場所になり、より分かりやすい表記になります。

もちろん、連音符を含むパッセージをコピーすることもできます。ただし、連音符の最初の音符だけ、というように連音符の一部分だけをコピーすることはできません。中途半端なリズムができてしまい、意味がないからです。「連音符の一部分をコピーしようとしています」という注意の画面が表示された場合は、連音符の音符だけでなく、括弧や数字も選択したかどうかを確認してください。

### 連音符の削除

連音符を削除するには、数字または括弧を選択し、**Delete** キーを押します。すると、括弧や数字だけでなく、音符もいっしょに削除されます。これは、連音符がなくなると、小節内のリズムが合わなくなってしまうからです。

### 単位長の設定

連音符の最初の音符が単位長と異なる場合があります。たとえば、4 分音符 3 つ分の長さの連音符が 8 分音符で始まる場合があります。このような場合は、最初の音符を必要な単位長（ここでは 4 分音符）で入力して連音符を入力しておき、そのあとで最初の音符の音価を変更するようにします。

連音符単位を付点で表記することはできないため、付点音符に連音符を配置すると、付点は無視されます。

## 特殊な連音符

通常の意味以外のものを表す 1 桁の数字を使って連音符を書きたいことがあります。たとえば、8 分の 6 拍子の次の例を見てください。



これは、実際には 7:6 比率の連音符です。これを作成するためには、**[作成]** ▶ **[連音符]** ダイアログで「**7:6**」と入力し（実際の連音符を Sibelius に指示するため）、**[フォーマット]** を **[数字]** に設定し、スコアに「7」だけを表示するように設定します。

Elliott Carter (エリオット カーター) をはじめとする少数の作曲家は、7:8 の代わりに「7」を、15:16 の代わりに「15」を表記しています。こうすると、通常の記譜方法よりも、音価が実際に聞こえるものにより近くなるからです。このように表記するためには、たとえば **7:8** の比率を選択し、**[フォーマット]** の **[数字]** に設定します。

## 連音符の移動

連音符は「マグネティックスラー」のようになっているので、スラーと同様に自動的に配置されます（ 2.16 ライン）。連音符の位置（音符の上または下）と角度は自動的に決定されます。連音符の数字と括弧は、両隣の音符や連音符に付けられたアーティキュレーションと衝突しないように、自動的に位置が調整されます。試しに、連音符の最初の音符を上下にドラッグしてみてください。このことから分かるように、音楽を移調した場合も、連音符の括弧や数字が音符と衝突しないように、自動的に調整されます。

標準設定の位置を変更したい場合は、数字（または括弧）を選択して **[編集] ▶ [反転]**（ショートカットは **X**）を選択すると、連音符の位置を音符の反対側に反転させることができます。

数字（数字が表示されていない場合は括弧の中央部分）をドラッグするか、矢印キーを使用して、連音符全体を上下に移動することもできます。連音符を音符の反対側にドラッグしないようにしてください。反転したい場合は、ドラッグせずに **[編集] ▶ [反転]**（ショートカットは **X**）を使用してください。

括弧と数字の角度は、括弧のどちらかの端をドラッグすると調整できます。

移動した連音符を標準設定の位置に戻したい場合は、連音符を選択し、**[レイアウト] ▶ [位置をリセット]** を選択します（ショートカットは **Ctrl + Shift + P** または **⇧ + P**）。

## 複合連音符



連音符中に連音符を含む複合連音符は、Brian Ferneyhough（ブライアン・ファニー・ホウ）などの現代作曲家が好んで使っていますが、譜読みが少し難しい場合があります。Sibelius では、どんな複雑な複合連音符も自動的に記譜し、正しく再生することができます。

複合連音符の入力方法は通常の連音符と同じですが、一番外側の連音符から入力してください。

### 比率の連音符

現代の記譜では、5:4 と書いて「4 つの音符の長さのうちの 5」を表すことができます。これを使用すると、たとえば、3 連符を「3:2」と記譜し、単純な連音符をもっと明確に記譜することができます。あるいは、5:3 のような変わったリズムを指定することもできます。このとき、2 番目の数字は最初の数字より大きく、しかし 2 倍よりは小さくする必要があります。

### 非表示の連音符

連音符の括弧と数字を非表示にした「非表示の」連音符を作成するには、括弧と数字をそれぞれ非表示に設定するか（ 5.6 オブジェクトの非表示）、または連音符を作成するときに、**[作成] ▶ [連音符]** ダイアログで括弧と数字をオフにします。連音符の存在を示すものが何もなくなり、音符の間隔がスコアの他の譜表と違うように見えます。これは音符を飾りのように表記したり、スコアに正確なリズムを表記しづらい「フリーリズム」を表記したりするのに便利です。また、4/4 と 6/8 など、複数の拍子記号を混ぜて記譜したい場合にも利用することができます（ 2.11 フリーリズム、2.27 拍子記号）。

### スコア内の連音符表示の変更

たくさんの連音符を作成したあとで、これらがどう印刷されるかを変更したくなった場合は、フィルターとプロパティウィンドウを使います。

たとえば、スコアに入力した連音符の括弧と数字を非表示にしたい場合は、次の操作を行います。

- **[編集] ▶ [フィルター] ▶ [連音符]** を選択します。
- スコア内のすべての連音符の括弧と数字が選択されます。

## 2. 記譜

- 連音符の括弧と数字をすべて非表示にしたい場合は、[編集] ▶ [表示 / 非表示] ▶ [非表示] を選択するか (ショートカットは **Ctrl + Shift + H** または  $\text{⌘} + \text{H}$ )、プロパティ ウィンドウの [一般] パネルのメニューから [非表示] を選択します。
- 連音符の外観を変えたい場合は、プロパティ パネルの [音符] パネルにあるオプションを使用します。

フィルターは、スコア内のたくさんのオブジェクトを 1 回の操作で変更するための強力な手段です (☑ 5.4 フィルターと検索)。

### 連音符の水平括弧

連音符の括弧を常に水平にするには、[ハウススタイル] ▶ [ラインの編集] を選択します。[譜表ライン] リスト内の連音符の括弧を選択し、[編集] をクリックし、[ラインの編集] ダイアログ内の [水平] をクリックして切り替えます。「☑ 7.13 ラインの編集」注意: このオプションを機能させ、連音符を強制的に水平にすることで、吸い付き機能が働かなくなります。

### 小節線をまたぐ連音符

Sibelius では、小節線をまたぐ連音符を自動的に作成することはできませんが、次のようにして簡単に作成することができます。



- 拍子記号の 2 倍の長さを持つ変則的な小節を作成します。作成するには、[作成] ▶ [小節] ▶ [その他] (ショートカットは **Alt + B** または  $\text{⌘} + \text{B}$ ) を選択します。
- 小節線をまたぐ連音符を含んだ 2 小節分の音符を入力します。
- 適切な小節線を追加します。上の例では、[作成] ▶ [小節線] ▶ [標準] を選択し、挿入先をクリックします。
- 小節番号を使用する場合は、欠如している「本当の」小節を補うために、次の小節の小節番号を変更しておく必要があります。小節番号を変更するには、[作成] ▶ [その他] ▶ [小節番号の変更] を選択します。

### 連音符のデザインと記譜ルールのオプション

連音符の数字のデザインは [ハウススタイル] ▶ [テキストスタイルの編集] ダイアログで (ショートカットは **Ctrl + Shift + Alt + T** または  $\text{⌘} + \text{T}$ )、括弧のデザインは [ハウススタイル] ▶ [ラインの編集] ダイアログで変更できます。連音符の数字のフォントを変更する場合は、ミディアム斜体セリフフォントを使用するのが一般的です (☑ 3.10 テキストスタイルの編集, 2.16 ライン)。

[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログ (ショートカットは **Ctrl + Shift + E** または  $\text{⌘} + \text{E}$ ) の [連音符] のページには、連音符の外観と位置に関するさまざまなオプションが用意されています。

- [1 桁の場合も回転する] は、1 桁の連音符 (3 連符など) の数字を括弧と同じ角度で表示するかどうかを設定します。1 桁のときはまっすぐ書いた方が見栄えがよいため、標準設定ではこのオプションはオフになっています。12 や 3:2 などのように、複数の数字が並ぶ場合は、括弧と同じ角度で表示する必要があるため、このオプションには影響を受けません。
- [音符上の位置] は、括弧付きまたは括弧なしの連音符の標準設定の位置を選択できます。
- [音符からの垂直距離] では、音符から連音符までの標準設定の距離を設定します。

## 2.30 声部

### 声部とは

楽譜には通常、各譜表に 1 つの声部（レイヤー）の音符、和音、および休符が含まれています。符尾の向きは、音符の音高に従って上を向いたり下を向いたりします。



しかし楽曲が 2 つの声部から構成される時は、譜表に 2 つの独立した音符の流れが書き込まれ、それぞれが独立したメロディ、リズムを持つことになります。これら 2 つの声部は、符尾の向きで区別されます。上向きが声部 1、下向きが声部 2 です。



声部 1、声部 2 でそれぞれ個別に休符が存在することにも注意してください。上部に書かれた休符は声部 1 で、下部に書かれた休符は声部 2 です。両方の声部の休符がまったく同じである場合、通常は簡潔にするために 1 つだけの休符を書きます。

ギターやオルガンなど、他の楽器が必要な場合には、3 番目の声部（上向きの符尾）および 4 番目の声部（下向きの符尾）を加えることもできます。

### 声部の使用

Sibelius では 1 つの譜表に 4 つまでの独立した声部を入力することができ、わかりやすいように色分け表示されます。声部 1 は濃い青色、声部 2 は緑色、声部 3 はオレンジ、声部 4 はピンクで表示されます。

もちろん音符は 1 つの声部にしか所属できませんが、譜表に付いているテキストやラインは、1 つの声部だけでなく、複数の声部、あるいはすべての声部に所属させることができます。このことは、実際のスコアの見た目には影響はありませんが、たとえばヘアピンを譜表のすべての声部に適用させたい場合など、再生する場合に便利な機能です。

マウスでテンキーウィンドウの中にある声部ボタンをクリックして声部の変更ができます。また [編集] ▶ [声部] サブメニューで変更することもできます。声部を変更するためのショートカットは **Alt + 1/2/3/4** または **⇧ + 1/2/3/4** キーです（すべての声部の場合は **Alt + 5** または **⇧ + 5** キーです）。

選択された音符またはこれから作成しようとしている音符に声部を割り当てるには、テンキーウィンドウの声部ボタンをクリックするか、またはショートカットキーを使います。

テキストやラインなどのオブジェクトをすべての声部に挿入するには、**Alt + 5** または **⇧ + 5** キーを使用します（またはテンキーウィンドウの「all」を選んでください）。たとえば 4 つの声部のうち 2 つだけを選びたい場合はショートカットを使わずにマウスでテンキーウィンドウから選びたい声部だけをクリックして選択してください。たとえば、声部 1 に作成したテキストまたはラインを選択し、テンキーウィンドウの声部 2 のボタンをクリックすると、声部 1 と 2 の両方に属したオブジェクトとなります（スコアでは、複数の声部に挿入されたオブジェクトは、水色で表示されます）。

## 2.記譜

2つの声部に同時にテキストやラインを作成することはできません。まずは1つ目の声部で作成し、その後もうひとつの声部の編集を行うことになります。

音部記号、調号、大譜表テキスト（タイトルやテンポ記号など）、および大譜表ライン（リタルダンド/アツェレランドライン、1番括弧や2番括弧など）はすべての声部に適用されるため、選択すると、譜表オブジェクトは常に水色で、大譜表オブジェクトは紫色で表示されます。これらのオブジェクトを作成するときほどの声部を選択していても大丈夫です。

### 声部のカラー表示

音符がどの声部に属しているかを、選択したときだけでなく、常に見ることができると便利です。常に声部ごとに色分けして表示したい場合は、[表示] ▶ [音符のカラー] ▶ [声部カラー] をオンにします。

### 新しい声部の音符を追加する

キーボードまたはステップ入力で声部を追加するには、

- 新しい声部の開始点となる音符、休符、またはその他のオブジェクト（テキストやラインなど）を選択します。
- 声部2を追加するには、まず **N** キーを押し（[音符] ▶ [音符の入力] のショートカット）、続いて **Alt + 2** または **⌘ + 2** キーを押すことによって声部2が追加され、カーソルが緑色になります。
- 通常の手順で音符を作成すると、声部2にその音符が作成され、小節の残りに適切な休符が補われます。
- これで声部2に通常の方法で音符を追加できるようになりました。

マウスで声部を追加するには

- スコア内で何も選択されていない状態で、テンキーウィンドウから、声部、音価およびその他の音符のプロパティを選択します。
- 新しい声部の開始点となるスコア内の場所をクリックします。音符が入力され、新しい声部の小節の残り部分に休符が補われます。
- これで新しい声部に通常の方法で音符を追加できるようになりました。

追加の声部でフレキシタイム録音を開始するには、[音符] ▶ [フレキシタイムのオプション] ダイアログ（ショートカットは **Ctrl + Shift + O** または **⌘ + O**）で対象の声部を選択します。声部がスコア内にすでに存在する場合は、その声部の休符を選択し、通常どおりにフレキシタイム録音を開始します（ 1.3 フレキシタイム™）。

### 部分的に2声部の小節

2つの声部を小節の最後まで続けたくない場合は、小節の最後の不必要な休符を **Delete** キーで非表示にできます。

別の声部にすでに音符が含まれている小節の途中から声部2を開始したい場合は、マウスを使って開始点に声部2の音符を入力するだけです。小節の最初から声部2に休符を、その後に音符を入力し、あとで休符を削除します。

どちらの場合も、休符を削除した場所では、声部1の音符の符尾は上向きまたは下向きの状態に戻ります。

## 声部 2 の削除

声部 2 の小節の一部を削除するには、前述の方法で休符を選択し、Delete キーを押して非表示にします。ただし、声部 2 の 1 小節全体を削除したい場合は、テンキーウィンドウの第 2 レイアウトから小節休符を声部 2 に挿入し、**Delete** キーを押して非表示にします。

フィルターを使用して特定の声部のパッセージを削除することもできます (☞ 5.4 フィルターと検索)。

## 声部の結合

複数の声部にあるパッセージ内のすべての音符を 1 つの声部に結合したい場合は、単にパッセージを選択し、結合先の声部をプロパティウィンドウの [編集] ▶ [声部] の一覧から (ショートカットは **Alt + 1/2/3/4** または  $\sim + 1/2/3/4$ ) から選択します。



連音符を含む声部を統合することはできません。Sibelius は連音符を含む声部を除外します。

## 声部を使った譜表の結合

それぞれが 1 つの声部で書かれた 2 つ以上の譜表を結合し、複数の声部を使用して単一の譜表にまとめたい場合、リダクションの結果において全体的な調整が必要でないときには、アレンジ機能 (☞ 5.1 アレンジ™) を使用します。

ここでは、2 つのバイオリン譜表を単一のバイオリン譜表内にまとめる手順を示します。次の方法で行ってください。

- 新しいバイオリンの譜表 (行き先の譜表) を作ります。
- 元の譜表の中で声部 1 (上向きの符尾) にしたい部分をパッセージとして選択します (青色のボックスで囲みます)。
- 行き先の譜表を、**Alt** キーを押しながらクリックまたは  $\sim$  キーを押しながらクリックして、選択したパッセージをコピーします。
- 次に行き先の譜表で声部 2 (下向きの符尾) にしたい譜表をパッセージとして選択します。
- [編集] ▶ [フィルター] ▶ [声部 1] (ショートカットは **Ctrl + Shift + Alt + 1** または  $\diamond\sim\# + 1$ ) を選択します。すると、選択していたパッセージを囲んでいた青色のボックスが消え、符頭のみが青色で表示されるようになります。
- [編集] ▶ [声部] ▶ [声部 2] を選択します (ショートカットは **Alt + 2** または  $\sim + 2$ )。元の譜表で選択されていた音符がすべて声部 2 に移動します。
- 最後に **Alt** キーまたは  $\sim$  キーを押しながら、行き先の譜表をクリックしてコピーします。

ここで重要なのはフィルターの操作方法です (☞ 5.4 フィルターと検索)。フィルターの声部 2 を選択すると、パッセージとして選択していたものが、その中のすべての符頭だけが選択された状態になります。もし声部 2 にしたい音符をパッセージとして選択したまま行き先の譜表にコピーすると、先にコピーしておいた声部の音符に上書きされてしまいます。これは、パッセージとして選択すると、常に既存の音符が上書きされるのに対して、複数の符頭だけを個別に選択しておくと、既存の音符に追加されるためです。詳しくは、☞ 1.6 選択とパッセージを参照してください。

## 2.記譜

図1



図2



図3



### 声部の分割

たとえば、フレキシタイムを使用してポリフォニック音楽を演奏して1つの声部に入力した場合や、MIDI ファイルをインポートした場合など、1つの声部内のパッセージを2つ以上の声部に分割すると便利なことがあります。

上の図1に示す楽譜を2つの声部に分割して図3のように生成するには、次の手順を実行します。

- 分割したい楽譜をパッセージとして選択します。
- [編集] ▶ [フィルター] ▶ [最下位の音符または単独音符] (ショートカットは **Ctrl + Alt + B** または **⇧ + B**) を選択し、次に [編集] ▶ [声部] ▶ [2] (ショートカットは **Alt + 2** または **⇧ + 2**) を選びます (図2のようになります)。
- 最後に、不要につながっている音符をまとめるために音価を変更します (あるいは [タイのついた音符と休符を結合] プラグインを利用します (図 5.11 プラグイン)。最終的には図3のようになります)。

ただし、連音符を含む声部を分割することはできません。Sibelius は、連音符を含む声部を除外します。

### 声部 3 と声部 4

声部 3 と声部 4 は、声部 2 と同じように追加します。3つの声部を使用する場合は、声部で使用する符尾の向きによって、声部 1 + 2 + 3 あるいは声部 1 + 2 + 4 を使用できます。声部 1 と 3 は符尾が上向き、声部 2 と 4 は符尾が下向きになります。

3つ以上の声部を配置するためのルールは特にないため、音符を水平方向に移動して、衝突しないようにする必要が生じることがあります。以下の「声部の交差」をご覧ください。

### 声部の交換

音符を誤った声部に作成してしまった場合は、それを破棄して最初からやり直す代わりに、音符をパッセージとして選択し、声部を交換することができます。

[編集] ▶ [声部] には各種のオプションが用意されています。ほとんどの場合は声部 1 と 2 を交換することが目的であるため、これはショートカット **Shift + V** キーで簡単に行うことができます。

### 声部のコピー

複数声部の音符からなる譜表から、1つの声部だけをコピーするには、コピーするパッセージを選択し、たとえば [編集] ▶ [フィルター] ▶ [声部 2] (ショートカットは **Ctrl + Shift + Alt + 2** または **⇧ + 2**) を選んで声部 2 の音符のみにフィルターをかけます。あとは通常どおり **Alt** キー + クリックまたは **⇧** キー + クリックして、これらを別の譜表にコピーすることができます。

Sibelius は音符と休符を元の声部と同じ声部にコピーします。1 つの声部から別の声部へコピーするには、次の項目をご覧ください。

### 1 つの声部から別の声部へのコピー

[プラグイン] ▶ [音符と休符] ▶ [声部に貼り付け] を使用してください。406 ページの声部に貼り付け参照。

ある声部を別の声部へ手でコピーしたい場合は、声部を交換して行ってください。たとえば、声部 1 のいくつかの音符を声部 2 の別の場所にコピーしたいとします。

- コピー元の声部 1 と声部 2 を交換し、コピー元の音符が声部 2 になるようにします。これは、音符をパッセージとして選択し、[編集] ▶ [声部] ▶ [1 と 2 を交換] (ショートカットは **Shift + V**) を選択することで行います。
- コピーする声部 2 の音符を選択します。選択するには、上記の「声部のコピー」の説明に従ってパッセージを選択し、フィルタを使用して声部 2 を選択します。
- 音符をコピーします。これは声部 2 からの音符であるため、声部 2 になります。
- 元のパッセージで声部 1 と声部 2 を再び交換します。

### 休符

休符が複数の声部に含まれているとき、Sibelius は休符を通常的位置よりも上または下に自動的に描画して、休符がどの声部に属しているかを明らかにします。休符が他の声部のじゃまになっている場合には、休符をさらに上下にドラッグしたり、矢印キーを使用したりして移動できます。

注意: 休符 (声部 2 内など) を削除すると、休符は非表示になりますが、完全に削除されるわけではありません。このため、非表示の休符が同じ位置にある他の音符の音価よりも短い場合には、音符の間隔が通常よりも広くなる場合があります。これによって問題が発生することは稀ですが、気になる場合には、[表示] ▶ [非表示オブジェクト] をオンにして、グレーで示されている非表示の休符を削除してください。

### 声部の非表示

状況によっては、1 つまたは複数の声部の音符を非表示にしたいことがあります。たとえば、スコアには書き込まれたメロディのみを表示し、再生するときには非表示の和声も一緒に再生したいことがあります。これを行うには、和声をメロディとは別の声部に追加し、フィルタ (☐ 5.4 フィルターと検索) を使用して追加の声部内の音符をすべて選択し、[編集] ▶ [表示 / 非表示] ▶ [非表示] (ショートカットは **Ctrl + Shift + H** または **⌘ + H**) を選んでこれらを非表示にします。

### 声部の交差

声部 1 の音符は通常は声部 2 よりも高くなっていますが、このように決まっているわけではありません。声部は交差することができます。そして声部が和音で構成されている場合には、組み合わせることもできます。Sibelius では衝突しないように 2 つの声部を自動的に配置します。ただし、声部が 3 つ以上ある場合には、3 番目の声部と 4 番目の声部をどこに配置するかについて明確なルールがあるわけではないため、衝突することがあります。

このような場合において音符、休符、および和音の水平位置を調整したい場合には、次の操作を行います。

- 移動したい音符、和音、または休符を選択します。
- プロパティウィンドウの [一般] タブを開きます。

## 2. 記譜

- 音符を移動する距離（スペース単位）を [x] の項目に入力します。正数を入力すると右方向に移動し、負数を入力すると左方向に入力します。
- 音符に添付されている付点のみを移動する必要がある場合には、マウスで付点を選択し、左右にドラッグして移動できます。

### 記譜ルールのオプション

複数の声部において音符を配置するためのルールは非常に複雑です。ただし、Sibelius には声部位置のための3種類の代替ルールが、[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログ（ショートカットは **Ctrl + Shift + E** または **⌘ + E**）の [音符とトレモロ] のページに用意されています。標準設定の [バージョン 2] のルールに従うことを奨励しますが、バージョン 2 以前のルールを使ってみたい場合には、このダイアログで選択できます。

# 3. テキスト



# 3.1 テキストの作成と編集

☐ 3.2 一般的なテキストスタイル、3.10 テキストスタイルの編集、5.4 フィルターと検索

## ■ テキスト

ここでは、Sibelius でテキストを作成および編集するためのさまざまな方法について詳しく説明します。簡単な概要については、『ハンドブック』をご覧ください。

### テキストをすばやく作成する

テキストをすばやく作成する方法はいろいろあります。

- まず、テキストを表示したい場所の近くにある音符を選択し、**[発想記号]** (ショートカット **Ctrl + E** または **⌘ + E**)、**[テクニク]** (ショートカットは **Ctrl + T** または **⌘ + T**)、**[歌詞ライン 1]** (ショートカットは **Ctrl + L** または **⌘ + L**) で最もよく使う3つのテキストスタイルを作成します。
- ショートカットが用意されているテキストスタイルは、上記の他に、**[歌詞ライン 2]** (ショートカットは **Ctrl + Alt + L** または **⌘ + L**)、**[コード記号]** (ショートカットは **Ctrl + K** または **⌘ + K**)、そして **[テンポ]** (ショートカットは **Ctrl + Alt + T** または **⌘ + T**) があります。
- 音符またはその他のオブジェクトが選択されている場合は、スコア内の適切な場所にテキストが自動的に作成されます。何も選択していない場合は、マウスポインタの色が変わり、オブジェクトが「挿入できる状態」であることが示されるので、スコア内をクリックしてテキストを配置することができます。
- cresc.* のような標準的な用語には、便利な用語を集めた用語集を利用してください (以下の「用語メニュー」をご覧ください)。
- 同じテキストが繰り返し使用される場合は、**Alt** + クリックまたは **⌘** + クリックしてコピーするか、**Shift** キーを押しながら「複数コピー」をして、コピーしたテキストを標準設定の垂直位置に配置します (たとえば同じ強弱記号をすべての楽器に挿入する場合など) (☐ 1.6 選択とパッセージ)。
- テキストをクリップボードにコピーして、同じスコアの別の場所に、あるいは別のスコアに貼り付けることができます。あるいは別のプログラムとの間でもコピー&ペーストすることができます (以下の「複数行のテキストとプログラム間でのコピー」をご覧ください)。
- 新しいテキストを開始するためのカーソルそのものをコピーすることもできます。画面上で必要なスタイルのテキストを探し、ダブルクリックしてカーソルを表示し、どこか他の場所を **Alt** + クリックまたは **⌘** + クリックすると、同じスタイルの新しいテキストを挿入できるようになります。

### 用語メニュー

テキスト作成時に、時間を節約できるように、Sibelius には、よく使用する用語を集めたメニューが用意されています。各テキストスタイルには、それぞれ独自のメニューがあります。たとえば、発想記号スタイルには強弱記号などのメニューがあり、コード記号スタイルにはあらゆるコード記号を作成できるさまざまな要素のメニューがあります。

用語メニューを表示するには、テキストを作成または編集するときに、右クリック (Windows)、または **control** キーを押しながらクリックします。メニューにある用語や文字の中には、キーボードショートカットが用意されているものもあります (☐ 5.9 メニューとショートカット)、またはそれぞれの用語メニューをご覧ください。

用語メニューの編集、用語への独自のキーワードショートカットの割り当て、各メニューの表示サイズの変更、独自の用語メニューの作成ができます (以下の用語メニューの作成と変更を参照)。

### 3. テキスト

#### テキストを編集する

テキストを編集する際のキーの操作は、いくつかの特殊なキーを除いて、一般的なテキスト編集ソフトと変わりません。主なキー操作には以下のようなものがあります。

- 既存のテキストオブジェクトを編集するには、それをダブルクリックするか、選択した後にメインキーボードの **Enter** または return キーを押します。
- テキストの編集を終了するには、**Esc** キーを押します。
- 編集中のテキストオブジェクト内のテキストをすべて選択するには、**Ctrl + A** または **⌘ + A** キーを押します。
- 編集中にテキストを改行するには、**Enter** または return キー（メインキーボード）を押します。
- テキストを太字にするには、プロパティウィンドウの **[テキスト]** パネルにある **[B]** をクリックします（ショートカットは **Ctrl + B** または **⌘ + B**）。これ（および斜体と下線）は、入力しようとするテキスト、選択したテキスト部分、または選択されているテキストオブジェクト全体（または複数のテキストオブジェクト）に影響を及ぼします。
- テキストを斜体する、あるいは斜体を解除するには、プロパティウィンドウの **[テキスト]** パネルにある **[I]** をクリックします（ショートカットは **Ctrl + I** または **⌘ + I**）。
- 編集中にテキストスタイルのフォントを標準設定にリセットするには、**Ctrl + Alt + スペースキー** または **⌘ - スペースキー** を入力します。
- テキストに下線を付ける、あるいは下線を削除するには、プロパティウィンドウの **[テキスト]** パネルにある **[U]** をクリックします（ショートカットは **Ctrl + U** または **⌘ + U**）。ただしテキストに下線をつけることは、楽譜では非常にまれです。
- テキストのフォント / サイズを変更するには、プロパティウィンドウの **[テキスト]** パネルで値を変更します（ただし、通常はテキストスタイルの方を編集してください）。
- 編集用のショートカットは他にもいろいろあります。詳しくは、「**[🔍] 5.9 メニューとショートカット**」をご覧ください。

少量のテキストのフォント / 下線 / 太字 / 斜体 / サイズなどを変更したい、というような場合には、プロパティウィンドウの **[テキスト]** パネルで変更できます。ただし、もっと広範囲にわたって変更したい場合は、以下のような方法で変更すると、さらに効果的です。

- スコア内のすべてのテキストを他のフォントに変更したい場合、たとえばタイトルと楽器名、歌詞、テクニク指示などを別のフォントに1回の操作で変更したい場合は **[ハウスタイル] ▶ [すべてのフォントを編集]** を選択し、新しい **[主なテキストフォント]** を選択します。
- スコア内の特定のテキストスタイルで入力されたテキストをすべて変更したい場合は、テキストスタイルそのものを変更してしまったほうが便利です（**[🔍] 3.10 テキストスタイルの編集**）。なぜなら、テキストスタイルを変更すると、既存のテキストも、変更後にそのテキストスタイルで入力した新しいテキストも、すべて自動的に変更されるからです。たとえば、歌詞を違うフォントにしたい場合、既存の歌詞を手作業で変更するよりも、テキストスタイルを編集する方が簡単です。
- また、すべてではなくとも、非常にたくさんテキストを変更したい場合（たとえばコーラス部分を斜体に変えたい場合など）、最もよく似た既存のスタイルを基に新しいテキストスタイルを定義し、代わりにそのテキストスタイルを使用します（スコアにすでに入力されているテキストを変更したい場合は、以下の「**既存テキストのテキストスタイルを変更する**」をご覧ください）。

#### 1 行のテキストを選択

譜表に添付された特定のスタイルのテキストをすべて選択するには、1つのテキストを選択し、**[編集] ▶ [選択] ▶ [さらに選択]**（ショートカットは **Ctrl + Shift + A** または **⌘ + A**）を選択します。これによって、以下の操作が可能になります。

- マウスまたは矢印キーで選択されたオブジェクトを一度に移動できます。
- テキストをクリップボードにコピーして、スコア内の別の場所、または他のプログラムに貼り付けることができるようになります(以下をご覧ください)。
- 歌詞やコード記号などで、必要に応じて、横に並べた同種のテキストスタイルオブジェクトについて、それらの水平方向の配置の高さを一律にそろえることができます。それには、[レイアウト] ▶ [行で整列] (ショートカットは **Ctrl + Shift + R** または **⇧ + R**)、または [レイアウト] ▶ [位置をリセット] (ショートカットは **Ctrl + Shift + P** または **⇧ + P**) を使用します。「 7.1 レイアウトとフォーマット」

### 複数行のテキストとプログラム間でのコピー

Sibelius のテキストオブジェクトは、様々な方法でコピーできます。

- 同じスコア内または異なるスコア内でのコピー：**Alt**+クリックまたは **⌘**+クリックを使用(あるいは **Shift** キーを押しながらテキストスタイルの標準設定の垂直位置にテキストを配置)するか、[編集] ▶ [コピー] と [編集] ▶ [貼り付け] を使用してコピーします。後者の方法は、特に歌詞の場合に役立ちます ( 3.3 歌詞)。
- 別のプログラム (Microsoft Word など) へのコピー：コピーするテキストを選択し、[編集] ▶ [コピー] (ショートカットは **Ctrl + C** または **⌘ + C**) でクリップボードにコピーし、別のプログラムに切り替えて [編集] ▶ [貼り付け] (ショートカットは通常 **Ctrl + V** または **⌘ + V**) でテキストを貼り付けます。

複数のテキストオブジェクトを別のプログラムに一度にコピーすると、それぞれの間にスペースが挿入され、順番に貼り付けられます。歌詞の場合には、1つの単語の各音節がハイフンで区切られて貼り付けられます ( 3.3 歌詞)。また、別のプログラムへのコピーでは、フォントなどが無視されます。そのため、強弱記号やメトロノーム記号の中の音符 ([ハウススタイル] ▶ [すべてのフォントを編集] ダイアログで設定されているように、これらには音楽フォントが使われています) が、たとえば Word ドキュメントに貼り付けられたとき、あとでフォントを修正しないと、正しく表示されません。

他のプログラムから Sibelius にテキストをコピーするには、次の操作を行います。

- テキストを選択し、[編集] ▶ [コピー] (ショートカットは **Ctrl + C** または **⌘ + C**) でクリップボードにコピーします。
- Sibelius に切り替え、適切なテキストカーソルを表示させます。たとえば、音符を選択し、テクニックテキスト用のショートカット **Ctrl + T** または **⌘ + T** キーを押します。
- [編集] ▶ [貼り付け] (ショートカットは **Ctrl + V** または **⌘ + V**) を選択してテキストを貼り付けます。

他のプログラムから Sibelius に歌詞を貼り付ける操作は、若干異なります。「 3.3 歌詞」をご覧ください。

### 既存テキストのテキストスタイルを変更する

既存のテキストオブジェクトのテキストスタイルを変更できます。テキストを選択し、プロパティウィンドウの [テキスト] パネルを開き、ドロップダウンメニューからテキストスタイルを変更できます。ただし、次の制約に注意してください。

- 譜表テキストを大譜表テキストに変更することはできません。またその逆も同様です。
- [歌詞] テキストを歌詞以外のテキストスタイルに変更することはできません。またその逆も同様です。

### 3. テキスト

#### テキストの非表示

テキストを非表示にする操作は、主に強弱記号やその他の再生記号のために使用されますが、非表示にしたいテキストを選択して [編集] ▶ [表示 / 非表示] ▶ [非表示] を選択します (ショートカットは **Ctrl + Shift + H** または **⇧ + H**)。詳しくは [5.6 オブジェクトの非表示](#) を参照してください。

チルダ (~) の後に続くテキストは、自動的に非表示になり、印刷されません。これは通常、MIDI メッセージを書き込むためにのみ使われます ([4.15 MIDI メッセージ](#))。

#### 位置をリセット

[レイアウト] ▶ [位置をリセット] (ショートカットは **Ctrl + Shift + P** または **⇧ + P**) を選択すると、テキストが標準設定の位置にリセットされます。

#### デザインをリセット

たとえばフォントを変更したり、一部のテキストを斜体にしたりしたあとで、テキストオブジェクトを [ハウススタイル] ▶ [テキストスタイルの編集] で設定された初期設定のフォントやサイズに戻したい場合、そのテキストを選択し、[レイアウト] ▶ [デザインをリセット] (ショートカットは **Ctrl + Shift + D** または **⇧ + D**) を選択します。

#### 大譜表の左のテキスト

テキストを大譜表の左側に配置したい場合は、楽器を演奏する奏者を指示する場合がございます。この場合は、「[2.14 楽器](#)」をご覧ください。

しかし、もし特別な理由から大譜表の左にテキストを作成したい場合は、直前の大譜表の終わりに改行を挿入し、楽譜が再フォーマットされてもテキストが元の場所にとまるようにしておく必要があります ([7.4 ブレーク](#))。

#### 譜表間のテキスト

鍵盤楽器の強弱記号など、マウスを使って譜表間にテキストを挿入するとき、Sibelius はテキストスタイルの初期設定の垂直位置に応じてどの譜表に添付するかを推測します ([7.11 標準設定の位置](#))。これで通常は正しい結果が得られます。たとえば、譜表間に歌詞を作成した場合、Sibelius は歌詞を上 の譜表に添付します。歌詞は通常上の譜表に属するものだからです。しかし、2つの譜表間にテキストを配置する場合は、正しい譜表に添付されていることを確認するようにしてください ([7.6 添付](#))。そうしないと、譜表を移動したりパート譜を作成したりするときに、テキストが正しい位置に添付されなくなるからです。

1つのテキストを2つの楽器パートの間に配置し、両方に適用させることは避けてください (これは適切な表記ではありません)。こうすると、それがたとえ同じ楽器の別パート間に置かれたものであっても、パート譜上では、どちらか片方のみしかテキストが添付されません。ただし、鍵盤楽器の両手の間に1つのテキストを配置するのはかまいません。両手が1つのパート譜にまとめられるからです。

#### 複数個のテキスト

異なる音符の上に、複数のテキストを横に並べたい場合があります。たとえば連符や、「*cres - cen - do*」などのように音節で区切って長く伸ばした用語などの場合です。このような場合には、必ずそれぞれ個別のテキストとして作成してください。スペース入りのひとかたまりのテキストとして入力しないようにしてください。その理由は、楽譜が再フォーマットされたときに、それぞれのテキストが楽譜に合わせてより近く、あるいはより離れて配置されるようにしたいからです。

長い単語を複数の小節にわたって音節で区切って入力するときは、ハイフンの代わりに、**【作成】** ▶ **【ライン】** ダイアログ (ショートカット **I**) を使用します。そうすると、音節間の間隔の変化にあわせて、より多くのダッシュが表示されたり、より少ないダッシュが表示されたりするようになります (実際、歌詞の中のハイフンはこのように機能しています)。

## テキストを使用した特殊オブジェクトの作成

Sibelius の隠れた機能の 1 つに、リハーサルマーク、拍子記号、小節番号などの特別なオブジェクトを **【作成】** ▶ **【テキスト】** ▶ **【特殊テキスト】** を使用して作成する機能があります。

この概念は難しいので、例を挙げてご説明します。

スコアの先頭に「START」という特殊なリハーサルマークを付けたいとします。アルファベット、数字のどちらでもないため、通常のリハーサルマークとして作成できません。そのため、大きな囲みテキスト用の新しいテキストスタイルを作成し、それを使用して「START」という言葉を入力する必要があります。

ところが実際には、**【作成】** ▶ **【テキスト】** ▶ **【特殊テキスト】** ▶ **【リハーサルマーク】** を使うだけでよいのです。これで作成されるテキストは、本物のリハーサルマークではありませんが、リハーサルマークと同じテキストスタイルを使用するため、リハーサルマークと同じ見た目になります (動作についても多くの点で同じになります)。**【リハーサルマーク】** スタイルを使用して「START」を入力すると、四角で囲まれた大きな太字で表示され、スコアの下 (弦楽器の上など) にも複製表示され、さらに自動的にすべてのパート譜に表示されます。これはとても便利です。

この方法で特殊なオブジェクトを作成できるテキストスタイルにはいろいろあります。

- **拍子記号** : 5/6 などの変わった拍子記号を作成する場合 (すべての譜表に作成されます)
- **リハーサルマーク** : 順番になっていない特殊なリハーサルマークを作成する場合 (リハーサルマークの並び順を再開する自動機能が用意されています。)

以下は特別な例です。

- **ページ番号** : 古楽の楽譜にフォリオ番号のような変わったものを挿入する場合
- **タブ文字 / 番号** : あまり使用されませんが、作成可能
- **【連音符】** : 「3 in 2」などの変わったフォーマット用

## 用語メニューの作成と変更

- **【ファイル】** ▶ **【環境設定】** ダイアログ (Mac では **【Sibelius】** メニューにあります。ショートカットは **Ctrl** + または **⌘** + ) 中の **【用語メニュー】** ページを選択します。
- 既存の用語メニューを編集する場合は、編集する用語メニューをクリックします。新たに用語メニューを作成する場合は、**【用語メニュー】** リスト下の **【新規】** をクリック、**【メニュー名】** ボックスに新しい名前を入力し、**【適用】** をクリックします。
- 用語メニューに既存の名前を変更するには、変更する用語メニュー名をクリック、**【メニュー名】** ボックスに名前を入力し、**【適用】** をクリックします。
- 新しい用語をメニューに追加するには、**【用語メニュー】** リスト下の **【新規】** をクリック、**【テキスト】** ボックスに入力し、**【適用】** をクリックします。
- **【用語メニュー】** にある用語の内容を変更するには、変更するリスト内の用語を選択、**【テキスト】** ボックスで編集し、**【適用】** をクリックします。
- **【用語メニュー】** リストの用語の表示順位を変更するには、**【上へ移動】** / **【下へ移動】** ボタンを使用します。

### 3. テキスト

- 用語を作成 / 編集するとともに、キーボードショートカットを割り当てることもできます。[ショートカット] ボックスをクリックし、ショートカットを入力します。任意のショートカットを作成できますが、すでにコンピュータのOS で使われているショートカット（たとえば Windows での **Ctrl + F4** や、Mac での **⌘ + M** キーなど）は使わないようご注意ください。
- 音楽テキストフォントで音楽記号を入力したいときは、[音楽テキストフォントを使用] をクリックします（音楽テキストフォントは、[ハウススタイル] ▶ [すべてのフォントを編集] ダイアログで設定されています「 7.10 音楽フォント」）。これは *mf* のようなもののために用意されています。用語メニューを編集しているときは、文字が単純なテキストフォントで表示されるので、用語メニューから楽譜に入力するときのように表示されないかもしれません（たとえば [コード記号] や [数字付き低音] 用語メニューなどの場合）。
- リストから用語を削除するには、用語を選択し、[用語メニュー] リスト下の [削除] をクリックします。
- 1つの用語メニュー全体を削除するには、用語メニューを選択し、[用語メニュー] リスト下の [削除] をクリックします。
- 用語メニューの表示サイズを変更するには、必要なフォントサイズを [メニューのフォントサイズ] から選択します。
- 作業が終了したら、[OK] をクリックします。

新しく作成した用語メニューをテキストスタイルに割り当てたい場合は、そのテキストスタイルの [テキストスタイルの編集] ダイアログ ( 3.10 テキストスタイルの編集) にある [一般] タブを表示し、作成したメニューに [用語メニュー] を設定します。

用語メニュー以外の目的でショートカットをカスタマイズするには、「 5.9 メニューとショートカット」をご覧ください。

### 特殊文字

多くの用語メニューには、用語の他に、*f*、*♪*、*Λ*、*%* などの特殊文字も用意されています。

これらの文字のほとんどは、標準の文字に使用しているフォントが何であるかに関わらず、OpusText などの音楽フォントで表示されています。使用するフォントを変更できます。「 7.10 音楽フォント」コード記号の文字は通常 Opus Chords フォントで表示されています。これを変更するには、[コード記号] テキストスタイルを編集します。数字付き低音の文字は Opus Figured Bass フォントで表示されています。

### 複雑なスクリプトでテキストを作成する

Sibelius は Unicode™ の標準文字セットを使用します。つまり、必要な文字を含むフォントがある限り、Sibelius ではテキストを任意のスクリプトで作成できます。Unicode は、複雑なスクリプトのテキストが Mac と Windows 間で自動的に変換されることを保証します。

区別的発音符を含むローマ字を使用している西ヨーロッパ言語などでテキストを作成すると、これらのアクセント付き文字の一部が用語メニューで使用可能になります。アクセント付き文字のショートカットをすべて含む一覧については、 5.9 メニューとショートカットを参照してください。

ローマ字以外（日本語、キリル文字、ギリシャ語、韓国語など）でテキストを作成するには、通常は該当するアルファベット専用の入力方式を使用する必要があります。これらのアルファベットの多くには、物理上コンピュータキーボードに収まりきらない文字が含まれているためです。入力方式は、オペレーティングシステムに付属のソフトウェアプログラムで、一連のキー操作をローマ字以外のアルファベットの特定の文字にマッピングします。入力方式の機能は、対象のアルファベットによって異なります。

Windows では、Input Method Editors (IME) というソフトウェアコンポーネントを使用した各種の入力方式が提供されています。Windows に付属の IME については、次のサイトを参照してください。

[http://www.microsoft.com/globaldev/handson/user/IME\\_Paper.mspw](http://www.microsoft.com/globaldev/handson/user/IME_Paper.mspw)

Mac OS X では、入力方式は入力メニューから選択します。入力方式は次のようにして有効にします。

- [システム環境設定] から、[言語環境] をダブルクリックします。
- [入力メニュー] タブをクリックし、入力方式一覧の中から必要なアルファベットを探し、そのチェックボックスをオンにします。
- [メニューバーに入力メニューを表示] がオンになっていることを確認します。
- 右に示すように、国旗をアイコンとして使用するメニューがメニューバーに表示され、有効な入力方式をこのメニューから選択することで、その入力方式に切り替えることができますようになります。



Sibelius のテキストに使用するフォントは、使用するアルファベットの文字を含んでいる必要があります。含まれていないと、正しい文字の代わりに空の四角形が表示されます。[Sibelius] ▶ [環境設定] の [用語メニュー] ページで、[選択した入カソース (入力メニューで) に合わせてフォントを自動的に切り替える] をオンにします。それによって、選択されたアルファベットに最適なフォントを Mac OS X が自動的に設定できるようになります。このオプションは、標準設定ではオフになっています。

Mac OS X には、特殊文字を視覚的に入力するための、文字パレットと呼ばれる便利なウィンドウも用意されています。文字パレットを有効にするには、次の操作を行います。

- [言語環境] の [入力メニュー] ページに移動し、使用可能な入力方式一覧の中にある [文字パレット] をオンにします。
- メインメニューバーの入力メニューから [文字パレットを表示] を選択します。
- [文字パレット] ウィンドウが表示されます。
- 入力したい文字を選び、[入力] をクリックすると、Sibelius で現在編集中のテキストオブジェクトに、現在のフォントを使用して文字が追加されます。現在のフォントに必要な文字が含まれていない場合は、元に戻して [フォントと共に挿入] をクリックします。



## 3.2 一般的なテキストスタイル

---

□ 3.1 テキストの作成と編集、3.3 歌詞、3.4 コード記号、3.5 数字付き低音とローマ数字、3.6 小節番号、3.7 ページ番号、3.8 リハーサルマーク

Sibelius にはスコアで使用するテキストスタイルがたくさん用意されています。ここでは、こうしたさまざまなテキストスタイルについて詳しく説明していきますが、中でも重要なもの別にリストアップしました（上記を参照）。

### テキストスタイルとは

スコア内では歌詞、発送記号、タイトルなど、さまざまな種類のテキストが用いられています。歌詞は譜表の下に表記され、発想記号は斜体で表記され、通常は譜表の下に配置されます（ただし、歌詞が付いている場合は、譜表の上に表記されます）。タイトルは大きい太字で表記され、ページの中央に置かれます。

各タイプのテキストはそれぞれ異なるフォント、フォーマット（太字、斜体、下線（減多に使用されません）、均等揃え（左揃え、中央揃え、右揃え）、および配置（テキストを1つの譜表またはすべての譜表の上または下、あるいはページが一番上または一番下に表記するかなど）を使用できます。これらの設定を総称して「テキストスタイル」と呼びます。

Sibelius にはスコアに書き込むのに必要なあらゆる種類のテキストが揃っているため、自分で設定する必要は一切ありません。適切なテキストスタイルを選択するだけで、正しいと思われるテキストが作成され、ページ内の適切な場所に適用されます。

スコア内のテキストの外観を少し変えたい場合（たとえば、歌詞を大きく表示したり、テンポ指示に別のフォントを使用するなど）は、テキストスタイル自体を変更するだけで、Sibelius はそのテキストスタイルを使用するテキストすべてをスコア内でアップデートします。これも、テキストスタイルが持つもう1つの利点と言えるでしょう。

Sibelius の既存のテキストスタイルの編集方法と新規テキストスタイルの作成方法については、□ 3.10 テキストスタイルの編集を参照してください。

### 3つのタイプのテキスト

Sibelius には以下の3つのタイプのテキストが揃っています。

- 譜表用テキスト：1つの譜表に適用されるテキスト（通常は1つの楽器に対する指示に使用）。
- 大譜表用テキスト：スコア内のすべての譜表に適用されるテキスト（1つまたは2つの譜表上のみ表示される場合があります）で、すべてのパート譜に表示されます（通常はテンポまたはリハーサル指示に使用）。
- 空白ページテキスト：空白ページ上にのみ作成できるテキスト（通常は演奏に関する指示やその他の前付けのページに使用）。

## 重要なテキストスタイル

以下の表は最も重要なテキストスタイルとその使用目的について説明したものです。

名称	使い方	
譜表用テキスト	発想記号テキスト	<b>mp</b> 、 <i>cresc.</i> 、 <i>legato</i> のような強弱記号や発想記号を書き込みます。 ショートカット：Ctrl+E または ⌘E
	テクニック	「mute」や「pizz.」などの演奏テクニックを書き込みます。 ショートカット：Ctrl+T または ⌘T
	歌詞ライン 1、歌詞ライン 2 など	ボーカル譜の歌詞を書き込みます。 (☐ 3.3 歌詞) ショートカット：Ctrl+L または ⌘L (歌詞ライン 1)、Ctrl+Alt+L または ⌘Alt+L (歌詞ライン 2)
	コード記号	たとえば Cm7 などを書き込みます。 (☐ 3.4 コード記号) ショートカット：Ctrl+K または ⌘K
	単純テキスト	歌詞ブロックや編集メモなどを書き込みます。
	ローマ数字	ローマ数字を使用して、転回形を指定するコード記号を書き込みます (☐ 3.5 数字付き低音とローマ数字)。
	数字付き低音	バロック音楽の通奏低音楽器に数字を付けます (☐ 3.5 数字付き低音とローマ数字)。
	運指	キーボード、金管楽器、弦楽器の楽譜に運指を書き込みます。
	ギター運指 (pima)	ギター運指を書き込みます。
	囲みテキスト	パーカッションなどに、特定の演奏テクニックを書き込みます。
	小さいテキスト	特定の演奏テクニックを書き込みます。
	ナッシュビルコード番号	たとえば 6/3 を書き込みます (☐ 3.4 コード記号)。
	脚注	1つのページの下に編集上のコメントを書き込みます (フッターとは異なります)。
大譜表用テキスト	タイトル	作品や楽章のタイトルを書き込みます。
	サブタイトル	(特定の楽章のためなどに) サブタイトルを書き込みます。
	作曲者	作曲者 (通常大文字) や編曲者 (通常小文字) の名前を書き込みます。
	作詞者	作詞者、作詩者の名前、またはテキストの引用元などを書き込みます。
	献辞	献辞 (たとえば「聖ヨハネの聖歌隊に捧ぐ」など) を書き込みます。
	テンポ	<b>Andante</b> などのテンポ記号を書き込みます。ショートカット： Ctrl+Alt+T または ⌘Alt+T
	メトロノーム記号	メトロノーム記号やメトリックモジュールーションを書き込みます。
	著作権	スコアに著作権表示を書き込みます。
	ヘッダーなど	各ページにヘッダーを書き込みます。
	フッターなど	各ページにフッターを書き込みます (脚注とは異なります)。
	リタルダンド/アツチェレランド	特定のテンポ指示を書き込みます。
空白ページテキスト	作曲者(空白ページの上)	タイトルページのスコアの前頭に作曲者を書き込みます。
	献辞 (空白ページの上)	タイトルページのスコアの前頭に献辞を書き込みます。
	単純テキスト (空白ページの上)	空白ページに楽器や演奏に関する指示などを書き込みます。
	サブタイトル (空白ページの上)	空白ページにサブタイトルを書き込みます。
	タイトル(空白ページの上)	タイトルページのスコアの前頭に楽曲のタイトルを書き込みます。

### 発想記号とテクニックテキストの配置

発想記号は適用される譜表の下に配置されますが、歌詞を含む譜表の場合は譜表の上に配置されます。テクニックテキストは譜表の上に配置されます。声部が2つある場合は、発想記号とテクニックテキストはどちらも声部1に対するものは譜表の上に、声部2に対するものは譜表の下に配置されます。発想記号またはテクニックテキストが鍵盤楽器の両手に適用される場合は、2つの譜表の間に配置されます。

左手の発想記号は、通常、適用先の音符の左側に配置されます。

譜表上に *f* を書き込む必要がある場合は（避ける方がよいのですが）、見やすくするために *f* の横線がクロスする部分と譜表のラインが重ならないよう配置します。同様に、*p* の場合は、スペースの中央に配置します。

### エクスペッション

このテキストスタイルは、強弱記号や *legato*、*lively*、*marcato* などの奏者に対する指示を書き込むためのものです。このスタイルを使用すると、斜体で書き込まれます。

*mf* や *sfz* などの強弱記号は、特殊な「音楽フォント」（☐ 7.10 音楽フォント）、通常は Opus Text を使用した特別な太字、斜体文字です。これらの強弱記号は、用語メニュー（右クリックまたは **Control** + クリック）から作成するか、**Ctrl** または **⌘** キーを押したまま文字を入力して作成します。たとえば **Ctrl** または **⌘** キーを押しながら **MF** と入力すると *mf* が作成できます。例外は *z* キーで、これは **Ctrl** + **Shift** + **Z** または **⌘** **z** キーを入力する必要があります（**Ctrl** + **Z** または **⌘** **Z** キーは [編集] ▶ [元に戻す] のショートカットに割り当てられているためです）。

ほとんどの一般的な発想記号は、入力しなくても用語メニューからすばやく作成できます。

スコアに作成するほとんどすべての強弱記号は自動的に再生されますが、*cresc.* や *dim.* は再生されないことに注意してください（どれくらい大きくまたは小さくしたいのか、またどこまでその効果をつけたいのかははっきりしないためです）。これらを再生したい場合は、適切なクレッシェンド（またはデクレッシェンド）を作成し、非表示にしてください（☐ 2.16 ライン）。2つの特殊効果を

組み合わせたもの、たとえば *fp* などは、正確に再生されません。ただし、この記号を再生することがとても重要である場合は、MIDI メッセージを使用すると正しく再生することができます。

強弱記号は1つの譜表にのみ適用されますが（鍵盤楽器の楽譜を除く）（☐ 4.1 再生）、次にあげる2つの方法で、すばやく複数の譜表に追加することができます。

- [編集] ▶ [コピー]（ショートカットは **Ctrl** + **C** または **⌘C**）で強弱記号をコピーし、強弱記号をコピーしたい譜表を選択、**Ctrl** + **V** または **⌘V** キーを押すと、選択しているすべての譜表に強弱記号が貼り付けられます。これを「複数コピー」と呼びます（☐ 1.6 選択とパッセージ）。
- 強弱記号を選択し、**Alt**+ クリックまたは **⌘**-クリックして他の譜表にコピーします。**Shift** を押したまま、**Alt**+ クリックまたは **⌘**-クリックすると、入力した強弱記号が標準設定の垂直位置に配置されます。あとで入力した強弱記号を一行に並べるには、強弱記号を入力した小節を選択し、[編集] ▶ [フィルター] ▶ [強弱記号]（ショートカットは **Shift**+**Alt**+**D** または **⌘**+**⌘D**）を選択し、次に [レイアウト] ▶ [列で整理]（ショートカットは **Ctrl**+**Shift**+**C** または **⌘**+**⌘C**）を使用します。

### テクニック

これは、一般的に斜体で表示されないテクニック指示、たとえば *mute* や *pizz.*、*a2*、*solo*、*tremolo* などを書き込むためのスタイルです。臨時記号などの音楽シンボルをテクニックテキストの用語メニューを使って書き込むこともできます。これは、ハーブの楽譜などを作成する場合に役に立ちます。

### メトロノーム記号

メトロノーム記号とは、♩=72 などのような記号で、しばしばテンポ記号（以下の「テンポ」を参照）と一緒に表記されます。メトロノーム記号を作成するには、次の操作を行います。

- スコア内でメトロノーム記号を入力したい場所にあるオブジェクト、たとえば音符や休符などを選択します。通常は小節の最初の音符を選択します。そして、[作成] ▶ [テキスト] ▶ [メトロノーム]

【**ム記号**】を選択すると、カーソルが点滅します（スコア内で何も選択していない場合は、【作成】▶【テキスト】▶【メトロノーム記号】を選択し、スコア内をクリックしてテキストを配置します）。

- 右クリックまたは **Control** + クリックして用語メニューを表示し、メトロノーム記号の音符を作成します。あるいは、**Ctrl** または **⌘** キーを押しながらテンキーの 1～6 キーを押して作成することもできます。
- 次に = 60 などのテキストを通常の方法で入力します。= の両側には **スペースキー** で半角スペースを挿入します。

**Allegro** ♩ = 60 などのように、テンポ記号の後にメトロノーム記号を作成したい場合は、テンポテキストとメトロノーム記号テキストのような、2つの別々のテキストを使用して入力する方法はおすすめできません。小節内の音符が隣接している場合、2つの別々のテキストオブジェクトがぶつかってしまう場合があります。すべてのテキストをテンポテキストスタイルで入力し、メトロノーム記号を選択、プロパティウィンドウの【テキスト】パネルで【太字】をオフにし、少し小さめのサイズを選択します。

Sibelius には、希望のテンポをマウスでクリックするだけで自動的に算出してメトロノーム記号を追加してくれるプラグインが用意されています。詳しくは、[☞ 5.11 プラグインのメトロノーム記号の設定を参照してください。](#)

## メトリックモジュレーション

メトリックモジュレーション（「同じテンポ」という意味を表す「リストッソテンポ」記号とも呼ばれる）は、たとえば次のように、さまざまなテンポにおける音価の関係を示すために使用されます。



メトリックモジュレーションは、以下のような「スイング」を示すためにもよく使用されます。



メトリックモジュレーションを作成するには、【作成】▶【テキスト】▶【**その他の大譜表テキスト**】▶【**メトリックモジュレーション**】を選択します。このテキストスタイルの用語メニューには、最も一般的なメトリックモジュレーションとスイング記号が括弧付き / 括弧なしの両方で含まれています。このテキストスタイルは Opus Metronome フォントを使用します。

### テンポとメトロノームテキストの記譜ルール

テンポが突然変わる場合は、**Molto vivace**、**Tempo I**、**Più mosso** などのように先頭を大文字にして注意を促すようにします。テンポが徐々に変化するとき、*poco rit.*、*accel.* などのように先頭を小文字にします。テンポテキストまたはメトロノーム記号が拍子記号の上にある場合は、これらを左揃えにします。

### テンポ

**Allegro non troppo** などのテンポテキストは通常スコアの先頭に表示され、メトロノーム記号を伴うことがよくあります。テンポテキストは後から追加することもできますが、最初にスコアをセットアップするときに、【ファイル】▶【新規】ダイアログで作成しておくのが、一番簡単です。

Sibelius はさまざまなテンポ記号の意味を理解しているため、メトロノーム記号を作成しなかった場合でも、テンポ記号は再生に反映されます（[☞ 4.8 再生辞書](#)）。これまでと同様に、テンポテキストの作成時に右クリックまたは **Control** + クリックすると用語メニューが表示されます。

*rit.* や *accel.* を作成するときは、テキストとして入力するのではなく、[リタルダンド / アツェレランドライン] として作成することをおすすめします（[☞ 2.16 ライン](#)）。そうすると、これらの記号が再生に反映

されるからです。A tempo と Tempo I は再生に反映されないため、メトロノーム記号を作成して（非表示にすることも可能）、元のテンポに戻してください。

### 3. テキスト

大きなスコアでは、[テンボ] スタイルや [メトロノーム記号] スタイルで入力されたテキストは、最上部だけでなく下方（通常は鍵盤楽器または弦楽器の上）にも自動的に表示されます。これらのどちらか一方を編集すると、もう一方も自動的に変わります。

ただし、各テキストは個別にドラッグしたり削除したりできます。これは、たとえば下方では問題なく、最上位の譜表では高い音符とぶつかるのを避けたい場合などに便利です。2つのテキストを両方一緒にドラッグまたは削除するには、最上位のテキストに対してその操作を行います。下方のテキストだけを削除するには、それを選択して **Delete** キーを押します。削除したテキストを復元するには、最上位のテキストを選択し、[レイアウト] ▶ [デザインをリセット] を選択します（ショートカットは **Ctrl + Shift + D** または **⌘D**）。

表示したいテキストの部数と、どの五線譜の上に表示するかを変更することができます（☞ 3.10 テキストスタイルの編集および 7.7 ハウススタイル™）。リハーサル記号などの他の大譜表オブジェクトの動作も同様です。

### 歌詞とコード記号

これらのテキストスタイルは少し特別です（☞ 3.3 歌詞および 3.4 コード記号）。

#### 運指のルール

鍵盤楽器の楽譜では、右手の運指は音符の上に、左手の運指は音符の下に配置されます。3連音符やその他の連音符では、必要に応じて音符の反対側に移動し、ぶつかり合わないようにします。

運指は、音符の中央に揃えられます。隣り合った運指を1列に並べる必要はありません。これらは音高に併せて上下に移動し、各音符に比較的近くなるように配置されます。

#### タイトル、サブタイトル、作曲者、作詞者、献辞

これらは後からも簡単に追加できますが、最初にスコアをセットアップするときに、[ファイル] ▶ [新規] ダイアログで作成しておくのが、一番簡単です。初期設定では、これらのテキストスタイルはページの左、中央、右に揃えて配置され、ドラッグは上下方向だけで、左右にはできません。

スコア内の先頭だけではなく、どの大譜表の上にもタイトルを作成できます。たとえば新しいセクション、歌曲、楽章に新しいタイトルを作成できます。ただし、この場合、直前の大譜表の最後に改行または改ページを挿入し、セクションを分割しておくことをおすすめします。

ときには（大量のコピー作業時など）、これらのテキストスタイルを最上位の譜表に相対した位置ではなく、ページの固定位置に配置したいことがあります。この場合は、[ハウススタイル] ▶ [テキストスタイルの編集] ダイアログ（ショートカットは **Ctrl + Shift + Alt + T** または **⌘⇧⌘T**）で、各スタイルの [垂直位置] タブを [mm 上部余白から離す] を選択します。

### 運指

（これは、[作成] ▶ [テキスト] ▶ [その他の譜表テキスト] 内にあります。）これは鍵盤楽器や金管楽器、弦楽器に運指を入力するためのものです。数字を入力することに **Return** キー（メインキーボード）を押します。スペースキーを押すと、次の音符に進みます。

Sibelius では、金管楽器や弦楽器の運指を自動的に追加し、音符にぶつからないよう再配置できます（☞ 5.11 プラグイン）。

### 小さいテキストと囲みテキスト

これらは、その他のテクニックなどに関する指示を作成するためのテキストです。囲みテキストは、楽器の持ち替えなどの重要な指示を入力するのに役立ちます。

## 著作権

著作権は、通常スコアの最初のページに表記されます。このテキストスタイル（**[作成]** ▶ **[テキスト]** ▶ **[その他の大譜表テキスト]** ▶ **[著作権]** を選択）は、ページの底部中央に配置され、すべてのパート譜に表示されます。© 記号は、用語メニューから選択できます。

著作権テキストは、スコアの最初の小節に作成してください。著作権テキストはページの底部に表示されますが、実際には最初の小節に添付されます。そうすることによって、スコアが再フォーマットされた場合も、著作権テキストが最初のページに表示されたままになります。

## 脚注

脚注テキストは、ページの底部に配置されます。脚注を作成するには、脚注の参照先になる譜表内の音符や小節を選択し、**[作成]** ▶ **[テキスト]** ▶ **[その他の譜表テキスト]** ▶ **[脚注]** を選択します。するとカーソルがページの底部に表示されます。

譜表の上に、たとえばテクニックテキストを使ってアスタリスクや数字を入力し、脚注の参照先を示します。入力した脚注は、常に参照先の小節と同じページに表示されます。また脚注は、対象の譜表のパート譜にのみ表示されます。

## ヘッダーとヘッダー（2 ページ目以降）

ヘッダーは、各ページの最上部に表示されるテキストで、たとえば作品名やパート譜での楽器名などを表示します。

ヘッダー（**[その他の大譜表テキスト]** 内）では、各ページに同じテキストが生成されます。1つのページのヘッダーを変更すると、残りすべてのページのヘッダーも自動的に変更されます。ヘッダーとフッターは、配置したページおよびそれ以降のページに表示されますが、それより前のページには表示されません。このため、通常は先頭のページにヘッダー/フッターを配置して、すべてのページに表示されるようにしてください。**[ヘッダー（2 ページ目以降）]** は同じように機能しますが、タイトルと重なるのを避けるため、先頭のページには表示されません。ヘッダーは大譜表テキストであるため、すべてのパート譜に表示されます。

## フッター

フッターは各ページの底部に配置されるテキストです。**[作成]** ▶ **[テキスト]** ▶ **[その他の大譜表テキスト]** ▶ **[フッター（外側エッジ）]** を選択すると、フッターが右側のページの右端と左側のページの左端に配置され、**[フッター（内側エッジ）]** を選択すると、ページの内側（右側のページの左端と左側のページの右端）に配置されます。

ヘッダーと同じく、フッターも通常は先頭ページまたは2ページ目に作成してください。そうすると、後続のすべてのページに自動的にフッターが表示されるようになります（それより前のページには表示されません）。1つのページのフッターを変更すると、残りすべてのページにあるフッターも自動的に変更されます。フッターは大譜表テキストであるため、すべてのパート譜に表示されます。

## 単純テキスト

スコア内に普通テキストを作成する場合、たとえば種々の演奏に関する指示や歌詞のブロックを入力するには、**[作成]** ▶ **[テキスト]** ▶ **[その他の譜表テキスト]** ▶ **[単純テキスト]** を選択します。

## 3.3 歌詞

### 3.1 テキストの作成と編集、3.10 テキストスタイルの編集

#### ■ テキスト

歌詞の文字は、音符の下に表記されます。歌詞を作成する方法には、次の3通りの方法があります。

- 歌詞を直接入力する。
- ワードプロや別のプログラムから Sibelius に音節ごとに歌詞をコピーする。
- Sibelius が音節を音符に自動的に割り当てるようにすることで、テキストファイルからスコアに歌詞を自動的に配置する。

歌曲や賛美歌の最後に残りの歌詞を表記するなどのような、歌詞ブロックは別の方法で入力します。これらは音符に関連付けられているものではないためです。以下の「歌詞ブロック」をご覧ください。

#### 歌詞の入力

歌詞を Sibelius に直接入力するには、次のようにします。



- 歌詞をつける音符を入力します。
- 歌詞を挿入する先頭の音符を選択し、**[作成] ▶ [テキスト] ▶ [歌詞] ▶ [歌詞ライン 1]** を選択します（ショートカットは、**Ctrl + L** または **⌘ + L**）。
- 歌詞を入力していきます。
- 単語内の各音節のあとで、**ñ**（ハイフン）キーを押します。
- 各単語の終わりで**スペースキー**を押します。
- 1つの音節が複数の音符にまたがる場合は、**スペースキー**または**-**キーを必要な音符数だけ続けて押します。
- 単語にカンマ、ピリオド、またはその他の句読点が続く場合は、それを入力してから**スペースキー**を押します。

音符1つに複数の単語を入力したい場合、または発音の省略が必要な場合は、以下の「1つの音符に複数の単語を配置する場合と省略記号」をご覧ください。

#### 歌詞の編集

歌詞の編集は、その他のテキストと同じように行えます。歌詞を変更したり、移動したり、コピーしたり、削除したりできます。

編集を行うには、歌詞をダブルクリックするか、あるいは選択して、**Enter** または **return** キー（メインキーボード上）を押します。矢印キーや **Backspace** キーを使用すると、単語間や音節間を移動できます。

音節を削除すると、その音節右側の音引き線やハイフンも削除されます（これらは音節に付いています）。

音節を音符の左右に移動するには、音節を選択し（選択した歌詞が青色になり、カーソルは表示されません）、**スペースキー**または **Shift + スペースキー** を押します。同様に、音引き線や一連のハイフンを伸縮するには、右端を選択し**スペースキー**または **Shift + スペースキー** を押します。

### 歌詞の記譜ルール

通常、歌詞は譜表の下に挿入されます。譜表の上に表記するのは、2つの譜表が同じ歌詞を使っている場合（たとえば賛美歌など）や、譜表に別々の歌詞がついた2つの声部がある場合に限られます。

複数の音節を別々の音符に合わせて歌う場合は、1つ以上のハイフンで区切ります。単語の最終音節が複数の音符にまたがって続いている場合、この最終音節の後に、その音節が歌われる音符に沿って、1つの「音引き線」が表示されます。最終音節の後にある句読点はすべて、この音引き線の前に置きます。

### 歌詞番号、コーラス、歌詞の書体変更

一般的にボーカルの楽譜には2番以上の歌詞が含まれています。こういう状況では、通常、各歌詞で最初の言葉や音節の前に歌詞番号を、たとえば「1.○○○～」のように書き入れます。

この例では、「切り離さないスペース」を使い、1つのテキストオブジェクトとして「1.○○○～」を入力します（以下の「1つの音符に複数の単語を配置する場合と省略記号」をご覧ください）。

歌詞の2番を入力するには、**[作成] ▶ [テキスト] ▶ [歌詞] ▶ [歌詞ライン 2]**を選択し（ショートカットは、**Ctrl + Alt + L**または $\text{⌘} + \text{L}$ ）、1番と同じように歌詞を入力します。歌詞の2番は1番の下に自動的に挿入されます。

歌詞を2行めに入力する場合は、**[歌詞ライン 2]**を使用し、そのテキストスタイルを斜体に変更してください（ $\text{⌘}$  3.10 テキストスタイルの編集）。あるいは、歌詞を入力しながら、**Ctrl + I**または

$\text{⌘} + \text{I}$ キーで、そのつど斜体に切り替えたり元に戻したりすることもできます。コーラスの1行目を入力する場合は、**[作成] ▶ [テキスト] ▶ [歌詞] ▶ [歌詞（コーラス）]**を使用することもできます。**[歌詞（コーラス）]**は、斜体を使うように設定されています。

Sibeliusには、5番までの歌詞テキスト用にあらかじめ用意されているテキストスタイルがあります。3～5番の歌詞は、**[作成] ▶ [テキスト] ▶ [歌詞]**サブメニューから作成できます。6番以降の歌詞を作成するには、**[ハウススタイル] ▶ [テキストスタイルの編集]**（ショートカットは、**Ctrl + Shift + Alt + T**または $\text{⌘} + \text{T}$ ）を使います（ $\text{⌘}$  3.10 テキストスタイルの編集）。

歌詞を入力したあとで、すばやく歌詞番号を追加したい場合には、**[プラグイン] ▶ [テキスト] ▶ [歌詞番号を追加]** プラグインを使用します（ $\text{⌘}$  5.11 プラグイン）。

### Sibelius への歌詞のコピー

歌詞は、他のプログラム（ワープロなど）と Sibelius 間でコピーと貼り付けが行えます。また、Sibelius 内でスコアのある部分から別の部分へ、あるいは1つのスコアから別のスコアへもコピーと貼り付けが行えます。

コピーするテキストには、プレーンテキスト、ハイフンが使用されていないテキスト、またはたとえば次のように、音節間にすでにハイフンが含まれているテキストを選択できます。

Ma-ry had a lit-tle lamb,  
its fleece was white as snow.

テキストにすでにハイフンが含まれていない場合は、音節への分割が自動的に判断されます。

歌詞の通常の言語を指定し、その他のいくつかのオプションを設定するには、**[ファイル] ▶ [標準設定]**（Macの場合は**[Sibelius]**メニュー）の**[その他]**ページを使用します。類似のオプションは、**[作成] ▶ [テキスト] ▶ [歌詞] ▶ [テキストファイルから]**ダイアログにも含まれています（以下の「テキストファイルから歌詞を作成する」を参照）。

歌詞テキストを Sibelius にコピーするには、次のようにします。

- コピーするテキストを選択します。
  - Sibelius 内でコピーする場合は、コピーする歌詞を選択します。この場合、ドラッグして範囲指定するか（ $\text{⌘}$  1.6 選択とパッセージ）、あるいは1つの音節を選択し、**[編集] ▶ [選択] ▶ [さら**

### 3. テキスト

**に選択**] (ショートカットは、**Ctrl + Shift + A** または  $\text{⌘} + \text{A}$ ) で1行の歌詞を選択します。次に、**[編集] ▶ [コピー]** を選択します (ショートカットは、**Ctrl + C** または  $\text{⌘} + \text{C}$ )。

- 別のプログラムからコピーする場合は、コピーするテキストを選択し、そのプログラムのメニューで **[編集] ▶ [コピー]** を選択し (ショートカットは、通常 **Ctrl + C** または  $\text{⌘} + \text{C}$ )、クリップボードにコピーします。
- 歌詞を貼り付ける場所にある先頭の音符を選択し、**[作成] ▶ [テキスト] ▶ [歌詞] ▶ [歌詞ライン 1]** を選択します (ショートカットは、**Ctrl + L** または  $\text{⌘} + \text{L}$ )。すると、点滅カーソルが表示されます。
- 1つの音節を貼り付けるには、**Ctrl + V** または  $\text{⌘} + \text{V}$  キーを押します。これにより、次にくるスペースまたはハイフンまでのテキスト (つまり1音符分のテキスト) が貼り付けられます。
- 貼り付けたテキストは、自分で直接入力したテキストの場合と同じように編集できます。**スペースキー**か **ñ** (ハイフン) キーを押すと、その単語や音節を、複数の音符にまたがせることができます。
- 引き続き次の単語や音節を入力するには、**Ctrl + V** キーまたは  $\text{⌘} + \text{V}$  キーをもう一度押します。
- 操作を間違った場合は、**[編集] ▶ [元に戻す]** を選択します (ショートカットは、**Ctrl + Z** または  $\text{⌘} + \text{Z}$ )。この操作を使うと、最後に貼り付けた単語または音節をスコアから削除しクリップボードに貼り付けるので、もう一度貼り付け直すことができます。

コピーしたテキスト内に、単語間や音節間に余分なハイフンやスペースが含まれていても、または複数の音符にまたがる音節が含まれていても、貼り付けるときは無視されます。この機能のおかげで、たとえば Sibelius 内で、ある譜表から別の譜表へ歌詞をコピーするときに、リズムが異なっても適切に処理できます。

ヒント：このような操作で歌詞を貼り付けていくわけですが、単語の途中の音節であっても、単純に**スペースキー**で、音節ごと貼り付けていってください。Sibelius が自動的に、コピー元と同じ位置にハイフンを挿入します。

#### 1 段すべての歌詞のコピー

スコア内の別の場所で言葉のリズムが同じ位置に、1 段すべての歌詞をすばやくコピーする方法は次の通りです。

- 歌詞の元の行を選択するには、1 つの単語か音節を選択してから、**[編集] ▶ [選択] ▶ [さらに選択]** を選択します (ショートカットは、**Ctrl + Shift + A** または  $\text{⌘} + \text{A}$ )。
- [編集] ▶ [コピー]** (ショートカットは **Ctrl + C** または  $\text{⌘} + \text{C}$ ) を選択します。
- 歌詞を貼り付けたいパッセージにある最初の音符を選択します。
- 最初に **[作成] ▶ [テキスト] ▶ [歌詞] ▶ [歌詞ライン 1]** を選択せずに、**[編集] ▶ [貼り付け]** (ショートカットは、**Ctrl + V** または  $\text{⌘} + \text{V}$ ) を選択すると、一度に歌詞全体が貼り付けられます。

貼り付け先で歌詞同士が重なってしまう場合があります。その場合は、貼り付け先の音符をパッセージとして選択し、**[レイアウト] ▶ [音符間隔をリセット]** を選択します (ショートカットは、**Ctrl + Shift + N** または  $\text{⌘} + \text{N}$ )。

#### 歌詞 1 行 (節) を別の行 (節) へのコピー

曲中の同じ (あるいは似た) パッセージで、1 番の歌詞の一節を、そのまま 2 番や 3 番の歌詞でも使いたいということがよくあります。そのような場合、1 番で作成した歌詞の一節を、2 番や 3 番の歌詞としてコピーすることができます。例として、**[歌詞ライン 1]** テキストスタイルを使用して歌詞を **[歌詞ライン 3]** にコピーする場合は、次のようにします。

- コピーしたい歌詞の節を含んだパッセージ全体を選択します。

- **[編集]** ▶ **[フィルター]** ▶ **[詳細設定]** を選択します (ショートカットは **Ctrl + Shift + Alt + F** または **⌘ + ⌥ + F**)。
- 表示されるダイアログで、**[検索]** のオプション項目を、**[テキスト]** 以外すべてオフにします。
- ダイアログの右側に表示されるテキストスタイルのリストで、**[なし]** をクリックしたあと **[歌詞ライン 1]** を選びます。
- **[選択]** をクリックします。
- **[編集]** ▶ **[コピー]** (ショートカットは **Ctrl + C** または **⌘ + C**) を使用して、歌詞をクリップボードにコピーします。
- コピー先スタート位置の音符を選択し、**[編集]** ▶ **[貼り付け]** (ショートカットは **Ctrl + V** または **⌘ + V**) を実行します。
- プロパティウィンドウの **[テキスト]** パネルで、コピーした歌詞のテキストスタイルを、**[歌詞ライン 1]** から **[歌詞ライン 3]** に変更します。
- **[レイアウト]** ▶ **[位置をリセット]** (ショートカットは **Ctrl + Shift + P** または **⌘ + ⌥ + P**) を選択します。

### Sibelius からの歌詞のコピー

Sibelius から歌詞をコピー & ペーストしたり、別のプログラム (ワープロソフトなど) へコピーしたり、あるいは、Sibelius 内のスコアの最後にある歌詞ブロックへコピーしたりすることができ (以下の「歌詞ブロック」をご覧ください)、とても便利です。この場合は、次の手順に従います。

- コピーする歌詞を選択します (たとえばパッセージかスコア全体を選択し、**[編集]** ▶ **[フィルター]** ▶ **[歌詞]** を選択します)。そして、次に **[編集]** ▶ **[コピー]** を選択し (ショートカットは、**Ctrl + C** または **⌘ + C**)、選択した部分をクリップボードにコピーします。
- 歌詞を希望の位置に貼り付けます。
  - Sibelius 内に歌詞を貼り付ける場合、適切なテキストカーソルを表示させます。たとえば、歌詞ブロックの場合は、**[作成]** ▶ **[テキスト]** ▶ **[その他の譜表テキスト]** ▶ **[単純テキスト]** を選択し、スコア内でクリックします。次に、**[編集]** ▶ **[貼り付け]** を選択し (ショートカットは、**Ctrl + V** または **⌘ + V**)、歌詞を貼り付けます。
  - 歌詞を別のプログラムに貼り付けるには、そのプログラムに切り替えて、**[編集]** ▶ **[貼り付け]** を選択します (ショートカットは、通常 **Ctrl + V** または **⌘ + V**)。

貼り付けたテキストには音節間にハイフンがあるので、ハイフンを削除します。

スコアからすばやくすべての歌詞を保存したい場合は、**[プラグイン]** ▶ **[テキスト]** ▶ **[歌詞のエクスポート]** プラグインを使用します (☞ 5.11 プラグイン)。

### テキストファイルから歌詞を作成する

Sibelius では、テキストファイルから歌詞を読み取って、スコアに自動的に挿入できます。このとき、単語のハイフンが適切に判断され、譜表上の音符に割り当てられます。また、メリスマも生成されます。メリスマは、複数の音符をまたぐスラーで示され、1つの音節または単語が複数の音符に対応しています。

まず、スコア全体を見直して、Sibelius がメリスマを生成すべき場所すべてにスラーを作成したことを確認します。

次に、歌詞がプレーンテキストファイルに含まれていることを確認します。Microsoft Word を使用している場合は、**[ファイル]** ▶ **[名前を付けて保存]** を選択し、文書の種類を **[書式なし]** (または Mac

### 3. テキスト

では [テキストのみ] に設定します。別のアプリケーションを使用している場合も、手順は似ていますが、若干異なることがあります。

準備ができれば、歌詞の追加先になる譜表内の小節を選択し、[作成] ▶ [テキスト] ▶ [歌詞] ▶ [テキストファイルから] を選択します。右側のようなダイアログが表示されます。

- [参照] をクリックし、歌詞を含むテキストファイルを選択します。

- [歌詞のファイル] は、歌詞の言語に設定します（選択肢は、英語、フランス語、ドイツ語、イタリア語、スペイン語、およびラテン語です）。言語は自動的に判別されるはずですが、誤って判別された場合は、続行する前にここで設定を修正してください。

- [あいまいな単語を自動的に音節に分ける] は、複数の方法でハイフンを付けられる単語に遭遇した場合（たとえば、「everything」には「ev-er-y-thing」または「ev-ry-thing」のようにハイフンを付けることができます）に、どうしたらいいかを決定します。このオプションをオンにすると、Sibelius では歌詞を追加する音楽のフレーズ構造と、テキスト自体のフレーズングの両方を調べて、音乐的に最も適した結果を生み出そうとします。このオプションがオフになっている場合は、あいまいな単語ごとに、適切な音節を選択するように求められます。

- [歌詞テキストスタイル] は、スコアに追加する歌詞に使用するテキストスタイルを決定します。

- [既存の歌詞を最初に削除] は、選択されているテキストスタイルの選択済みパッセージ内の歌詞を削除してから、新しい歌詞を追加します。このオプションは、たとえば楽譜内のエラーの修正後やメリスマを修正するためのスラーの追加後などにこの機能を連続して使用する場合に役立ちます。

- [複合音節の表示にアポストロフィを使用] オプションは、あいまいな単語の2つの音節を1つに結合する場所を Sibelius に指示します。たとえば、「everything」を4つではなく3つの音節に分割する場合、このオプションがオンになっていると、「ev-ry-thing」となり、このオプションがオフになっていると「eve-ry-thing」となります。この状況ではアポストロフィを使用した方が自然であるので、このオプションはオンのままにすることをおすすめします。

- [歌詞の長さが音楽に合わないときに警告] がオンになっている場合は、歌詞が多すぎて、使用可能な音符に収まりきれないか、音符に対して歌詞が少なすぎると Sibelius が判断したときに、警告が表示され、続行するかどうかのオプションが与えられます。

[OK] をクリックすると、スコア内で選択されているパッセージに歌詞が追加されます。あいまいな単語の最適な処理方法を Sibelius が決定できない場合は、ヘルプが求められます。[音節を選択] ダイアログに問題の単語が表示され、ハイフンを付ける方法を選択できるようになります。マウスポインタをコンボボックスに上に移動すると、単語のコンテキストを示すヒントが表示されます。[同様の単語を一貫して音節に分ける] をオンにすると、同様の性質を持つ単語（同じ接尾辞など）には同じハイフネーションパターンを使用するように Sibelius に指示できます。

歌詞が複数の言語間で切り替わる場合は、テキストファイルに特殊なコマンドを追加して、別の言語のハイフネーションルールを使用する場所を Sibelius に指示できます。たとえば、{English} または {German} のように、波括弧内に言語名を挿入します。

単語に特定の方法でハイフンを付けるように強制するには、追加する歌詞を含むテキストファイル内の該当する単語に、単にハイフンを追加します。

スペイン語やイタリア語などの一部の言語では、1つの単語の語尾を省略して次の単語の先頭と結合し、これらの2つの音節を1つの音節として発音することがよくあります（たとえば、スペイン語



の「donde irà」は、4つの音節ではなく3つの音節として、「don-de-j-ràのように歌われることがあります。Sibeliusでは、これは自動的に処理されます。

### 単語を音節に区切る（欧文）

歌詞の単語をハイフンで区切る場合は、正しい文字間で区切ることが重要です。正しく区切らないと、音節が読めなくなります。例外はあるものの、事実上のルールは次のようになります。

- 標準の接頭辞と接尾辞（un-、-ing、-ed、-lyなど）は、個別の音節として入力します。
- 2つの音節間に子音が1つある場合（laborなど）は、子音の前で区切ります（la-bor）。
- 2つの音節間に子音が2つある場合（better、Batmanなど）は、2つの子音の間で区切ります（bet-ter、Bat-man）。

これには例外があり、迷う場合は、各音節を単独で正しく発音できるようにします。たとえば、「laughter」は「laug-hter」ではなく「laugh-ter」と区切ります。というのも、「laug」では、これだけを読んだ場合に正しい発音にならないからです。

もちろん、どれもうまくいかない場合は、辞書を引いてみればいいのです。

### 歌詞のハイフネーションを確認する

単語を入力していると、単語の音節を誤って分割してしまうことがよくあるので、Sibeliusにはスコア内の歌詞のハイフネーションを確認するための便利なプラグインが用意されています。416ページの「歌詞のハイフンのチェック」を参照してください。

### 歌詞の共有

2つの譜表が同じリズムまたはほぼ同じリズムであれば、歌詞ラインを1つ書き込んで両方の譜表に使用することができます。この場合、2つの譜表でリズムがわずかに違う場合は、音節を2つの音符間に配置します（右図の例では「-ry」と「on」）。

The image shows a musical score for Soprano (S) and Alto (A) parts. The lyrics are "Glo - ry be to God on high,". The hyphens are placed under the notes: "Glo" under the first note, "- ry" under the second note, "be" under the third note, "to" under the fourth note, "God" under the fifth note, "on" under the sixth note, and "high," under the seventh note. The notes are on a treble clef staff.

### 2声部ある場合の歌詞

コーラスの譜面では、2つのボーカルラインが同じ譜表を共有（たとえば、1つの譜表でソプラノとアルトが共存）するのはよくあることです。一般にこれら2つのラインのリズムは同じ場合が多いので、このタイプの譜面には通常は1つの歌詞だけが必要になります。リズムがかなりの範囲のパッセージにわたって異なる場合は、各ボーカルラインを別々の譜表に書き込む方がわかりやすいでしょう。

一方、譜表に2人のボーカルラインがあり、数小節だけに限ってそのリズムや歌詞が大幅に違う場合は、声部1用の追加の歌詞ラインを上、声部2用の追加の歌詞ラインを下に書き込みます。この追加の歌詞ラインは、いくつかの音符に対してだけ現れるようにできます。もしそれが大譜表全体にあるわけではないなら、次のように、譜面が2つの声部に分かれる部分だけに追加の歌詞ラインを付けるとよいでしょう。

The image shows a musical score for Soprano (S) and Alto (A) parts. The lyrics are "To be a light to light-en the gen-tiles,". The hyphens are placed under the notes: "To" under the first note, "be" under the second note, "a" under the third note, "light" under the fourth note, "to" under the fifth note, "light-en" under the sixth note, and "the gen-tiles," under the seventh note. The notes are on a treble clef staff.

2声部に歌詞を追加する場合は、歌詞を付ける声部を選択してから、歌詞入力を始めます。

- 声部1と2の両方で音符すべてを作成します。
- 譜表上に声部1の歌詞を作成するには、[作成] ▶ [テキスト] ▶ [その他の譜表テキスト] ▶ [譜表上の歌詞] を選択します。

### 3. テキスト

- 声部2の歌詞を追加するには、歌詞を追加する声部2の最初の音符を選択して、[作成] ▶ [テキスト] ▶ [歌詞] ▶ [歌詞ライン1] を選択します（ショートカットは、**Ctrl + L**または $\text{⌘} + \text{L}$ ）。

#### 1つの音符に複数の単語を配置する場合と省略記号

レチタティーボ（叙唱）などの歌の語りでは、1つの長い音符に対して、いくつかの言葉が歌われることがあります。最初の音節の後にスペースかハイフンを入力すると、カーソルは次の音符に移動してしまいます。

そこで、スペースかハイフンの代わりに、この場合は、**Ctrl + スペース**または $\text{⌘} + \text{スペースキー}$ 、および **Ctrl + -**（ハイフン）または $\text{⌘} + -$ （ハイフン）キーといった特別なキー操作を使います。これらの操作を行えば、改行しない空白やハイフン、つまり、次の音符に移動せずにスペースやハイフンを作成できます。これらのキー操作は、コード記号などの他のテキストでも作成でき、便利です。

同様に、イタリア語やその他の一部の言語では、発音を省略した音節2つは省略記号をその間に挟んで同じ音符の上に書き込まれることがよくあります。たとえば、Ky-ri-e-e-lei-son などです。これを行うには、歌詞の作成中に **\_**（アンダーバー）を入力して、省略記号を挿入します。

また、省略記号は歌詞ブロック内でスラーとしても使用でき、たとえば、賛美歌の行の最後に挿入します。

#### 英文歌詞中の句読点

歌詞に詩を使用する場合、オリジナルのテキストとまったく同じように、行の始まりは大文字にし、行の終わりやその他の場所にも句読点を入力します。言葉の終わりにある句読点は音引き線の前に挿入します。

オリジナルのテキストでは繰り返されてない文の一部を繰り返す場合には、カンマを繰り返し前の前に挿入します。たとえば、「My sister, my sister, my sister is a thistle-sister」というようにします。

#### スラーと連桁

同じ音節で複数の音符が歌われる場所で、音節の最初と最後をスラーでくくり、ひとまとめにしてより分かりやすくできます。[プラグイン] ▶ [テキスト] ▶ [歌詞にスラーを追加] を使用すると、これを自動的に行ってくれます。不必要なスラーは楽譜をわかりにくくします。言葉の配置が複雑、あるいは混乱を招くときのみスラーを使うことはありますが、多くの場合、フレーズマークはボーカルの譜面では使いません。

古いスコアでは、音節を分けて歌う音符は連桁でつながずに、どの音節がどの音符に割り当てられているのかをはっきりとさせています。これは、リズムが読みにくくなるので現在ではほとんど使用されません。しかし、これがスコア内で必要な場合には、[プラグイン] ▶ [テキスト] ▶ [伝統的な歌詞の連桁] プラグインを使用すると、自動的に行われます。

これらのプラグインについて詳しくは、[📖 5.11 プラグイン参照してください](#)。

#### 句読点のぶら下げ

「Oh」という単語を歌詞として入力する場合は、Sibelius は音符の下に文字自体を中央に揃え、カンマが使うスペースを無視し、その結果、カンマは右側へとぶら下がります。同様に、歌詞が「1.○○○○」で始まる場合は、「○○○○」の単語が中央揃えになり、「1.」は左側へとぶら下がります。これらは、「句読点のぶら下げ」と呼ばれる、印刷の組版規則です。

Sibelius で句読点のぶら下げを行いたくない場合は、[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログ（ショートカットは、**Ctrl + Shift + E**または $\text{⌘} + \text{E}$ ）の [テキスト] ページで [句読点のぶら下げ] をオフにします。

#### 水平位置

歌詞の水平位置は、Sibelius では複雑な規則に従って設定されます。各音節を入力時に、Sibelius は音節の幅とそれに対応する音符数に従って、正確な水平位置を調整します。

- 単語や音節の後に、次の音符上で他の単語や音節が続く場合は、歌詞が中央揃えになります。
- 単語や音節の次に、次の様なものが来る場合、歌詞は中央揃えになりません。
  - 2つ以上の音符で伸ばしたあとに新しい単語がきた場合には、付く先の音符に左揃えされ、その後ハイフンが続きます。
  - 2つ以上の音符で伸ばしたあとに新しい音節がきた場合、標準設定では、音節は付く先の音符に左揃えされ、その後1つまたは複数のハイフンが続きます。ただし、[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログの [テキスト] ページで、[ハイフンの前の音節はすべて中央揃えにする] をオンにすると、音節は中央揃えになります。

歌詞を入力し終わると、その他のテキストと同じように、位置の調整が必要であれば、各音節を個別に左右にドラッグできます。

音節は、その上に書き込まれている音符に付いているので、音符間隔を調整すれば、音節もそれに応じて適度に移動します。また、ハイフンでつながっている2つの音節を離す場合は、その間の距離が長くなればなるほど多くのハイフンが表示され、いつでも音節間で正確に中央になるようにハイフンの位置が移動されます。

歌詞の水平間隔を手動で調整する場合は、対象となる小節かパッセージを選択し、**Shift + Alt + ←/→** または **⇧ + ←/→** キーを使用して (**Ctrl + Shift + Alt + ←/→** または **⇧ + ⌘ + ←/→** キーを使用すると、大きく移動します)、間隔を必要に応じて伸縮させます (☞ 7.8 音符間隔)。

間隔を標準設定にリセットするには、該当するパッセージを選択し、[レイアウト] ▶ [音符間隔をリセット] を選択します (ショートカットは、**Ctrl + Shift + N** または **⇧ + ⌘ + N**)。

この機能の動作は、[ハウススタイル] ▶ [音符間隔ルール] の [歌詞内での空白の使用を許可] で決定されます。[レイアウト] ▶ [音符間隔をリセット] を使用して歌詞同士が重なるのを避けるには、このオプションをオンにする必要があります。このオプションをオフにしておくこと、Sibelius は楽譜の間隔の再調整を行うときに、歌詞を完全に無視してしまうので、オンにしておくことをおすすめします。

特に長い中央揃えの音節が小節のはじめの音符にある場合、前の小節線に張り出してしまったり、または、狭いスペースのパッセージでは、前の小節の終わりに歌詞が重なったりしてしまうかもしれません。これを避けるには、[ハウススタイル] ▶ [音符間隔ルール] ダイアログにある [先頭の音節が小節線から突き出ることを許可] をオフにします。

長い歌詞にスペースを割り当てるこの機能により、音符間隔がやや不均一になる場合があります。最適に間隔を空けるには、歌詞を重視するか音符を重視するかといった選択が必要になります。このトピックに関する例とアドバイスについては、☞ 7.8 音符間隔を参照してください。

## 歌詞のハイフン

音節は音符に分けることができ、ハイフンは一般的にそれらの音節の間に描かれます。音節はたくさんある音符にわたって歌われることもあり、音節間の距離が伸びるにつれて複数のハイフンが表示されます。

近い音符の上に割り当てられた音節間に表示される1つのハイフンは、音節のちょうど中央に配置されるように調整されます。複数のハイフンは [ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログの [テキスト] ページのオプションで制御されています。以下の「記譜ルールのオプション」をご覧ください。

英語において、歌詞が詰まった状況では、ハイフンが消去されることを許される場合がよくあります (たとえば、「little」のような言葉が、隣接した短い音符の箇所に入れられた場合などです)。しかし他の言語では、ハイフンがないと、原文の意味が変わってしまう場合があります。Sibelius は、常に2つの音節の間にはハイフンを1つ配置するだけの十分な空間を取るにします。しかし、歌詞が詰まった状況では十分な空間を取ることができません (そのような場合、Sibelius にハイフンを

### 3. テキスト

必ずしも表示させなくてもいいようにするには [ハウススタイル] ▶ [音符間隔ルール] ダイアログで [ハイフンのための余分な間隔を許可] をオフにしてください。

単語が大譜表をまたいで区切られている場合、オプションで、1つめの大譜表の終わりと同様に、2つめの大譜表の先頭にもハイフンも表記するかどうかを設定できます。Sibelius は、両方の慣習に応じます。大譜表の先頭にもハイフンを表記するには、[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログのオプションをオンにしてください。たとえ [大譜表の先頭でハイフンの使用を許可する] をオンにしても、必ず2つめの大譜表の先頭にハイフンを表示できるとは限りません。ハイフンを表記したいのに表記されない場合には、改行後の大譜表の先頭で、最初の音符の前に少し間隔を増やすと、ハイフンが表示されます。

音節間のハイフンが正しく音節の中間に配置されていない場合は、それを選択して、[レイアウト] ▶ [位置をリセット] (ショートカットは **Ctrl + Shift + P** または **⌘ + P**) を実行します。あるいは、ハイフン (複数並んでいる場合は右端のハイフン) をクリックし、左右にドラッグして動かすこともできます。

#### 垂直位置

Sibelius では、歌詞は譜表下の標準の垂直位置に配置されます。ただし、音節は、他のテキストと同様に個別に上下に移動できます。

歌詞を1段で移動するには、歌詞の1つをクリックして [編集] ▶ [選択] ▶ [さらに選択] を選択し (ショートカットは、**Ctrl + Shift + A** または **⌘ + A**)、歌詞の1段全体を選択します。次に矢印キーで歌詞を移動します (大きく移動する場合は、**Ctrl + ↑/↓** または **⌘ + ↑/↓**)。あるいは、歌詞の行を選択した後に、[レイアウト] ▶ [行で整列] を使うと (ショートカットは、**Ctrl + Shift + R** または **⌘ + R**)、歌詞を行で揃えることができます。[レイアウト] ▶ [位置をリセット] (**Ctrl + Shift + P** または **⌘ + P**) を使うと、標準設定の垂直位置に戻すことができます。また、**Delete** キーを使って1行の歌詞をまとめて削除することもできます。

スコア内のすべての歌詞の行をすばやく揃えるには、[プラグイン] ▶ [テキスト] ▶ [歌詞を整列] プラグインを使用します。「[☞ 5.11 プラグイン](#)」

歌詞の標準設定の垂直位置を変更するには、[☞ 7.11 標準設定の位置](#)を参照してください。

#### テキストスタイル

様々な方法で歌詞の書式を変更できます。

- [ハウススタイル] ▶ [テキストスタイルの編集] (ショートカットは **Ctrl + Shift + Alt + T** または **⌘ + ⌥ + T**) を使って、歌詞のテキストスタイルを全体にわたって変更できます (たとえば、スコアにある歌詞全体を特定のフォントに設定したい場合やすべて斜体にしたい場合などです)。「[☞ 3.10 テキストスタイルの編集](#)」
- 歌詞の編集中に [プロパティ] ウィンドウ ([☞ 5.14 プロパティ](#)) で歌詞の外観を変更した場合は、それ以降に作成するテキストすべてに適用されます。たとえば、フォントを斜体に変更し **スペースキー** を押して次の単語に移動すると、この機能を再びオフにするか歌詞の入力をやめるまで、それ以降の単語のすべてが斜体となります。

歌詞の外観を標準設定 ([ハウススタイル] ▶ [テキストスタイルの編集] での設定) に戻す場合は、歌詞を選択し [レイアウト] ▶ [デザインのリセット] を選択します (ショートカットは **Ctrl + Shift + D** または **⌘ + D**)。

歌詞のフォントやサイズなどの書式を変更した場合 (これは、テキストスタイルを編集した場合、[ハウススタイル] ▶ [すべてのフォントを編集] を使った場合、ハウススタイルのインポートによる場合 ([☞ 7.7 ハウススタイル](#)) のいずれでも該当しますが)、たいいていは歌詞の単語、音節間隔の

再調整が必要になります。そのときは、[レイアウト] ▶ [音符間隔をリセット] (ショートカットは **Ctrl + Shift + N** または **⌘ + N**) を選択してください。

## 歌詞ブロック

歌曲や賛美歌で譜表に書き込まない歌詞は、ひとかたまりの歌詞としてスコアの最後に入力できます。これらは音符に付いていないので、通常のコピーとは異なります。

歌詞ブロックを入力するには、[作成] ▶ [テキスト] ▶ [その他の大譜表テキスト] ▶ [ブロック歌詞] を使用します。歌詞を入力し、各ラインの終わりで **Enter** または **return** キー (メインキーボード上) を押して改行します。スコアの別の場所にある歌詞をコピーすることもできます (上記の「Sibelius からの歌詞のコピー」をご覧ください)。歌詞の 1 番、2 番、3 番などを別々のテキストオブジェクトとして入力しておく、個別に移動できるので便利です。

## 符尾の向き

譜表の中央の線より上にある音符の符尾は、通常下を向いています。ただし、歌詞がある場合は、言葉とぶつからないように、符尾を上向きにすることがあります。標準設定では、この表記が使用されますが、それが適していない場合は、142 ページの「中央ラインの符尾」を参照してください。

## 記譜ルールのオプション

[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログ (ショートカットは、**Ctrl+Shift + E** または **⌘ + E**) [テキスト] ページで、歌詞ラインの位置、ハイフンの間隔やその他のオプションを設定できます。また、次のことも行えます。

- [テキストハイフンを使用 (シンボル不可)] を使うと、[作成] ▶ [シンボル] ダイアログで特殊なシンボルを使用するのではなく、歌詞作成に使用するフォントで歌詞にハイフンを挿入できます。標準設定では、オンになっています。
- [ハイフンの挿入は 1 個までとする] を使うと、音節間の間隔がかなり離れていても、歌詞のハイフンは強制的に 1 つしか表示されなくなります。このオプションは、標準設定ではオフになっています。
- [大譜表の先頭でハイフンの使用を許可する] は、行の最初の音符に音節がある場合に、歌詞のハイフンを大譜表の先頭で表示するかどうかを制御します。このオプションは、標準設定ではオフになっています。
- [句読点のぶら下げ] を使うと、Sibelius が歌詞を配置する際に、句読点のぶら下げを使用するかしないかを調整できます (上記の「句読点のぶら下げ」をご覧ください)。
- [ハイフンの前の音節はすべて中央揃えにする] を使うと、ハイフンの前にあるメリスマ (複数の音符がまたがった形式) の音節を標準設定の動作に従って左揃えにするのではなく、中央揃えにします。このオプションは、標準設定ではオフになっています。
- [日中韓文字を含む場合は音節をすべて中央揃えにする] は、標準設定ではオンになっています。西洋のアルファベットの歌詞を調整するためのルールは、日中韓文字の言語には適していません。ほとんどの歌詞が 1 つの文字であるためです。
- [スラーを日中韓文字の下に描画する] は、歌詞の中に複数の日中韓文字から構成される言葉がある場合、その単語や音節を構成する日中韓文字の下 (先頭から最後尾までの間) に小さなスラーを描き、同じ音符で歌われるということを示します。標準設定では、オンになっています。

## 3.4 コード記号

### ☐ 2.7 コードダイアグラム、3.1 テキストの作成と編集

コード記号は、譜表の下または（通常は）上に配置されるテキストオブジェクトで、楽譜内のその位置における和音を表記します。

使用されるコード記号は様々で、主に音楽のスタイルに依存します。たとえば、一般的な表記法では、コード記号の基準として音名を使用するのに対し、ナッシュビルのコード記号は調号のベース音に基づいて番号でコードを表示します。

一般的には、これらの種類のコード記号はほぼ同じ方法で作成されています。

ギターコードダイアグラム表記に基づいてコード記号を入力したい場合には、☐ 2.7 コードダイアグラムを参照してください。

### コード記号を自動的に作成する

楽譜に自動的にコード記号を加えるか、コード記号を記譜するには、「**コード記号の追加**」または「**コード記号とダイアグラム**」のプラグインを利用してください（☐ 5.11 プラグイン）。

### コード記号を入力する

コード記号を Sibelius に直接入力するには、次のようにします。

- まず音符を入力し、コード記号を表示する場所の最初の音符を選択します。
- **[作成] ▶ [テキスト] ▶ [コード記号]**（ショートカットは **Ctrl + K** または **⌘ + K**）を選択します。
- 普通のテキストとしてコード記号を入力することができます。また、右クリック（Windows）、または **control** + クリック（Mac）で用語メニューから  $B^b$  と  $m^7$  のようなコード記号を選択します。
- **スペースキー**を押すと、次の音符または拍に移動します。

コード記号の中にスペースを入れたい場合には、**Ctrl + スペースキー** または **⌘ + スペースキー**を押します（スペースキーだけを押しすと、次の音符または拍に進んでしまいます）。

用語メニューにすべてのコード記号のキーボードショートカットの一覧があります。たとえばフラットの記号を加える場合は、「**b**」の小文字を入力し、シャープを加える場合には「**#**」と入力し、コードの上側にある番号を入力する場合には「**1**」～「**9**」の数字を入力します。ここでいくつかの便利なキーボードショートカットを紹介しましょう。

ディミニッシュ記号 (o)	<b>Ctrl + O</b> または <b>⌘ + B</b>
ハーフディミニッシュ（フラット5度）記号 (ø)	<b>Ctrl + Shift + O</b> または <b>⌘ + ⌘ + O</b>
オーギュメント記号 (+)	<b>Shift + 7 (&amp;)</b>
メジャー記号 (A) (例:C△7)	<b>Shift + 6 (^)</b>
%記号 (6度と9度の付いたコード用)	<b>Shift-5 (%)</b>

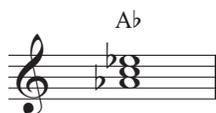
用語メニューには「No Chord（コードなし）」を表す N.C や、コードに度数を追加する add、特定の音符を省略する omit などが含まれています。

**[Chords (standard)]** の用語メニューの登録は変更することができます。頻繁に使用するものを登録しておくといでしょう（☐ 3.1 テキストの作成と編集）。

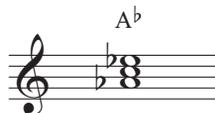
## 標準のコード記号

Sibelius にはコード記号用の6つの用語メニューがあり、様々なフォーマットで簡単にコード記号を作成できます。たとえば、次のような操作を実行できます。

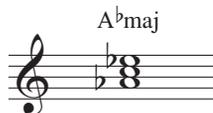
## 長3和音



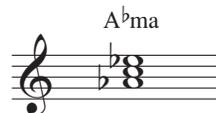
Chords (standard)  
用語メニュー、ベースラインに揃えられているルート臨時記号



Chords (superscript root accidentals)  
用語メニュー

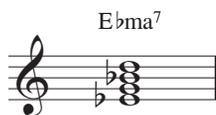


Chords (standard, maj/min) 用語メニュー、「maj」接尾辞でメジャーコード



Chords (standard, ma/mi) 用語メニュー、「ma」接尾辞でメジャーコード

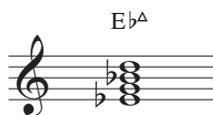
## 長7度コード



Chords (standard)  
用語メニュー、「ma7」接尾辞で長7度コード



Chords (standard)  
用語メニュー、Shift-6で Δ

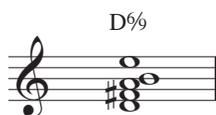


Chords (standard)  
用語メニュー、Shift+Alt+6 または ♭6 で Δ

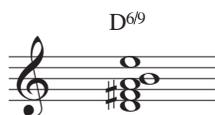


Chords (Brandt-Roemer) 用語メニュー、「MA7」接尾辞

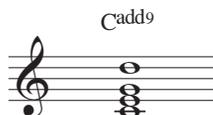
## 6度および9度を加えた長3和音



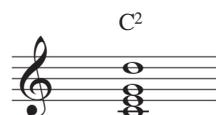
Chords (standard)  
用語メニュー、% で %



Chords (standard)  
用語メニュー



Chords (standard)  
用語メニュー、Ctrl+Shift+A または ♭# A で「add」

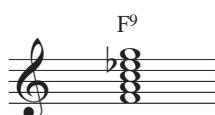


Chords (standard)  
用語メニュー

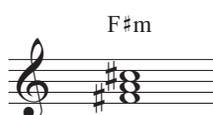
## ドミナント7度および9度のコード



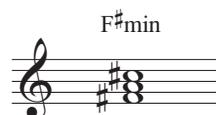
Chords (superscript root accidentals)  
用語メニュー



Chords (standard)  
用語メニュー

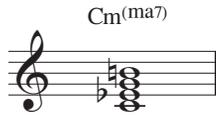


Chords (standard)  
用語メニュー、ベースラインに揃えられているルート臨時記号

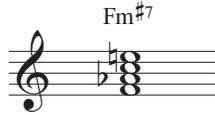


Chords (superscript root accidentals) 用語メニュー、ベースラインに揃えられているルート臨時記号

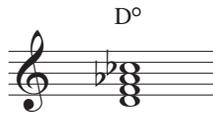
## 長7度を加えた短3和音



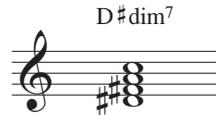
Chords (standard)  
用語メニュー



Chords (standard)  
用語メニュー



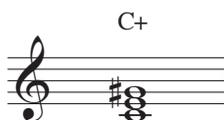
Chords (standard)  
用語メニュー、Ctrl+0 または ♯0 で °、Ctrl+Alt+0 または ♭#0 で °



Chords (standard)  
用語メニュー

## ディミニッシュ7度のコード

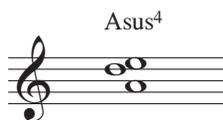
### 3. テキスト



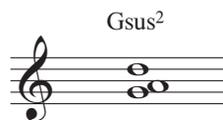
Chords (standard)  
用語メニュー



Chords (standard)  
用語メニュー



Chords (standard)  
用語メニュー

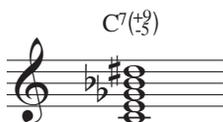


Chords (standard)  
用語メニュー

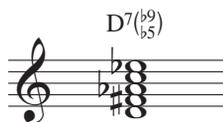
#### オルタード5度と9度を加えたコード



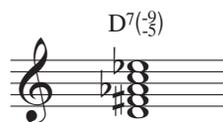
Chords (standard)  
用語メニュー



Chords (standard,  
+/- alterations)  
用語メニュー

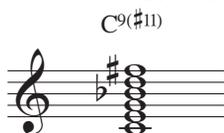


Chords (standard)  
用語メニュー

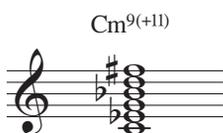


Chords (standard,  
+/- alterations)  
用語メニュー

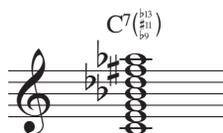
#### オルタード11度と13度を加えたコード



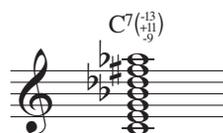
Chords (standard)  
用語メニュー



Chords (standard,  
+/- alterations)  
用語メニュー

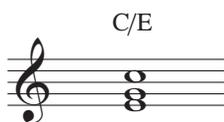


Chords (standard)  
用語メニュー

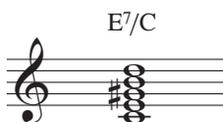


Chords (standard,  
+/- alterations)  
用語メニュー

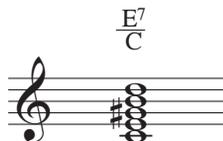
#### 複合コード



Chords (standard)  
用語メニュー

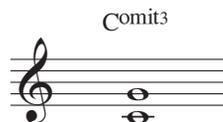


Chords (standard)  
用語メニュー



Chords (standard)  
用語メニュー、次に [プラグ  
イン] ▶ [コード記号] ▶  
[コード記号の分数化] を  
選択

#### オミットした音符



Chords (standard)  
用語メニュー、Shift+Alt+M  
または ♭# M で omit

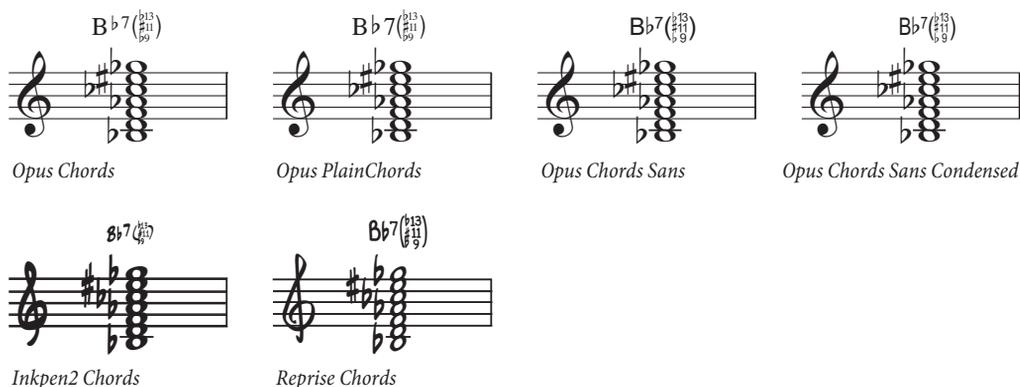
コード記号の入力中に右クリック (Windows) または **control** + クリック (Mac) したときに表示される用語メニューを変更するには、次のようにします。

- [ハウススタイル] ▶ [テキストスタイルの編集] (ショートカットは **Ctrl + Shift + Alt + T** または **⌘ + T**) を選択します。
- [コード記号] をクリックし、次に [編集] をクリックします。
- [一般] タブの下部で、以下のように [用語メニュー] を変更します。
  - ベースラインに揃えられているルート臨時記号の場合 (C# など) は、[Chords (standard)] を使用します。

- 上付きのルート臨時記号の場合 (C# など) は、[Chords (superscript root accidentals)] を使用します。
  - #やbの代わりに+や-を使用するテンションの積み重ね表記の場合は、[Chords (standard, +/-alterations)] を使用します。
  - Brandt および Roemer の共著、『Standardized Chord Symbol Notation (標準コード記号表記法)』の推奨事項のほとんどに従っているコード記号の場合は、[Chords (Brandt-Roemer)] を選択します。
  - maj と min または ma と mi を使用してメジャーとマイナーを表記している場合は、[Chords (standard, maj/min)] または [Chords (standard, ma/mi)] を使用します。
- [OK]、[閉じる] の順にクリックし、選択を確認します。

## コード記号のフォント

Sibelius には、以下に示すように、少なくとも 6 種類のコード記号フォントが用意されています。



- Opus Chords は標準のコード記号フォントです。
- Opus PlainChords は上付きなしの臨時記号と数字を使用します。
- Opus Chords Sans はサンセリフフォントで、メインテキストフォントとして Arial を使用しているハウススタイルにおけるデフォルトです。
- Opus Chords Sans Condensed は圧縮されたフォントで幅が狭いため、多くの複雑なコードを含んでいるスコアに適しています。
- Inkpen2 Chords は Inkpen2 音楽フォントの外観に一致しており、Inkpen2 ハウススタイルにおけるデフォルトです。
- Reprise Chords は Reprise 音楽フォントの外観に一致しており、Reprise ハウススタイルにおけるデフォルトです。

ただし、どのスコアでもこれらの任意のコード記号フォントを使用できます。この場合は、次の手順に従います。

- [ハウススタイル] ▶ [テキストスタイルの編集] (ショートカットは **Ctrl + Shift + Alt + T** または **⌘ + ⌥ + T**) を選択します。
- [コード記号] テキストスタイルをダブルクリックして編集します。
- [一般] タブで、使用するフォントに変更します。
- [OK] をクリックします。

### 3. テキスト

ただし、特殊なコード記号文字を削除してしまうので、単純コード記号だけを使用している場合でなければ、フォントを標準のテキストフォントに変更しないでください。

#### ナッシュビル番号

ナッシュビル番号は、標準のコード記号の仕組みよりずっと簡単な方法です。コードは、現在の調（キー）の音階の度数を示す番号が割り当てられていて、調がCメジャーのときのFは4と示されません。

コードが反転されていたり、または別のベース音が使われていたりする場合、ベース音はスラッシュの後に数字として記入します。調がCメジャーの場合、3度の音をベース音に持つGメジャーのコードは5/3と表記されます。

ナッシュビルコードは、数字で表されるのが一般的ですが、ローマ数字（たとえば4ではなくIV）が使用される場合があります。

Sibeliusでナッシュビルコード記号を作成するには、**[作成] ▶ [テキスト] ▶ [その他の譜表テキスト] ▶ [ナッシュビルコード番号]**を選択します。臨時記号を入力するには、右クリック（Windows）または**control** + クリック（Mac）で用語メニューを使用します。

#### コード記号の再生

コードシンボルはそのままでは自動的に再生されませんが、Sibeliusにはスコア内のコード記号やコードダイアグラムから簡単な伴奏を生成するプラグインが用意されています。詳しくは、394ページの「コード記号とダイアグラムの音符化」をご覧ください。

#### コード記号を移調する

楽譜を移調したときや、スコアを実音表記と移調表記で切り替えたときには、コード記号は自動的に移調されます（コード記号の下にある音符の音高を変更しても移調されません）。

コード記号は、パート譜で、常に正しい音高で表示されます。ただし、移調されたコード記号を編集しようとする、Sibeliusはフルスコアでのコードと違ってくることを警告します。それでもなお編集を続けた場合、Sibeliusはそのコードをコンサートピッチ（実音）で表示します（ 6.1パート譜での作業）。したがってそれ以降は、コンサートピッチ（実音）での編集になります。

#### コード記号を整列する

音符とぶつからないように譜表に沿ってコード記号を入力した場合、すべてを整列できると便利です。

これを行うには、任意のコードを選択し、**[編集] ▶ [選択] ▶ [さらに選択]**（ショートカットは**Ctrl + Shift + A**または $\text{⌘} + \text{A}$ ）を選択すると、その譜表のすべてのコード記号が選択されます。次の2つの方法を試してみてください。

- **[レイアウト] ▶ [行で整列]**（ショートカットは**Ctrl + Shift + R**または $\text{⌘} + \text{R}$ ）を選択し、行を整列させてから、矢印キーで上または下に移動することができます。
- **[レイアウト] ▶ [位置をリセット]**（ショートカットは**Ctrl + Shift + P**または $\text{⌘} + \text{P}$ ）を選択すると、コード記号を標準設定の垂直位置に戻すことができます。

この操作は、歌詞や数字付き低音など、その他のテキストスタイルに対しても同じように使用できます。

### コード記号の移動単位

標準設定では、コード記号の作成中にスペースキーを押すと、次の拍子または音符（先に来た方）に移動します。これは 1 拍より長い音符の上に複数のコード記号を書くことができるということを意味します。これが常に最適な方法であるとは限りません。スペースキーが常に次の音符に移動する方がよい場合には、[ハウススタイル] ▶ [標準設定の位置] ダイアログで、希望のオプションに変更します。「 7.11 標準設定の位置」

### コード記号のスタイル

コード記号のサイズと標準設定の垂直位置は、その他のテキストスタイルと同じように編集できます（ 3.10 テキストスタイルの編集および 7.11 標準設定の位置）。

## 3.5 数字付き低音とローマ数字

### 3.1 テキストの作成と編集

数字付き低音（通奏低音）はバロック音楽によく使用されます。和音の転回形や変化音を示すための数字が低音の声部に追加されます。数字のない低音では、調号に基づいて三和音の基本形（根音、第3音、第5音）の和音が演奏されます。

ローマ数字は一般的に和声の分析に使用されます。転回形を示すためにアルファベットと数字のいずれかを使用して、和音名を作成できます。たとえば、第2転回形の主和音を「Ic」または「I<sup>c</sup>」と表記できます。

### 数字付き低音の作成

Sibelius には Times によく似た Opus Figured Bass フォントに数字付き低音用の記号のセットが用意されています。

The image shows a musical staff in bass clef with a common time signature (C). The notes are: G2, A2, B2, C3, D3, E3, F3, G3, A3, B3, C4, D4, E4, F4, G4, A4, B4, C5. Below the staff, the figured bass notation is: 8 7 6 7 3 8 7 2♯ 6 7 7 6 5 7 8 7 4♯ 8 7 6 8 7 8 7 8 7. Underneath the numbers are symbols: 3♯, 4, 3♯, 5♯, 3, ♯.

数字付き低音を入力するには、次の操作を行います。

- 音符を低音部または通奏低音の譜表に入力します。
- 最初の音符を選択し、**[作成]** ▶ **[テキスト]** ▶ **[その他の譜表テキスト]** ▶ **[数字付き低音]** を選択します。
- 臨時記号を伴わない数字は、通常の方法でコンピュータキーボード/テンキーから入力します。
- ナチュラル記号が右に続く数字は、コンピュータキーボードの横一列の **W** ~ **O** キーを使用して入力します。各文字はキーボードの上の数字に対応します (**W** は 2)。ナチュラル記号を数字の左側に付ける場合 (たとえば、♯2) は、**Shift** キーを押しながら適切なキーを押します。
- シャープ記号が右に続く数字は、コンピュータキーボードの横一列の **S** ~ **K** キーを使用して入力します。各文字はキーボードの上の数字に対応します (**S** は 2)。シャープ記号を数字の左側に付ける場合 (たとえば、♯2) は、**Shift** キーを押しながら適切なキーを押します。
- フラット記号が右に続く数字は、コンピュータキーボードの横一列の **X** ~ **M** キーを使用して入力します。各文字はキーボードの上の数字に対応します (**X** は 2)。フラット記号を数字の左側に付ける場合 (たとえば、♭2) は、**Shift** キーを押しながら適切なキーを押します。
- 改行するにはメインキーボードの **Return** キーを押します。
- **Ctrl** または **⌘** を押しながら数字キーを押すと、スラッシュ (/) 付きの数字が入力されます。例外は 7 で、このショートカットは **Shift + 7** です。
- **スペース** キーを押すと、次の音符または拍に移動します。

他の各種表記のショートカットには、次のようなものがあります。

[3] <b>Q</b>	[5] <b>Shift + Q</b>	(3) <b>P</b>
(5) <b>Shift + P</b>	(2) <b>A</b>	(4) <b>Shift + A</b>
9# <b>L</b>	#9 <b>Shift + L</b>	3+ <b>Z</b>
5+ <b>Shift + Z</b>	(8) <b>=</b>	6+ <b>,</b>
7+ <b>Shift + ,</b>	[7] <b>;</b>	b9 <b>Shift + ;</b>
+7 <b>Shift + .</b>		

- さらに多くの各種表記とショートカットが用語メニュー（テキスト作成中に、Windows では右クリック、Mac では **Control** + クリックすると表示されます）から利用できます。
- **スペースキー**を押すと、入力位置が譜表上の次の音符/休符（どちらか先にあるほう）に移動します。

Opus Figured Bass フォントは、Tage Mellgren（テイジ・メルグレン、[www.editionglobal.com](http://www.editionglobal.com)）氏によりデザインされました。

## ローマ数字の作成

ローマ数字を入力するには、**[作成]** ▶ **[テキスト]** ▶ **[その他の譜表テキスト]** ▶ **[ローマ数字]** を選択します。

I   V<sup>#</sup>   vi   ii   I<sup>#</sup>   IV<sup>#</sup>   V<sup>#</sup>   I

アルファベットだけで表記できるコードの場合は、通常どおりアルファベットを入力します。

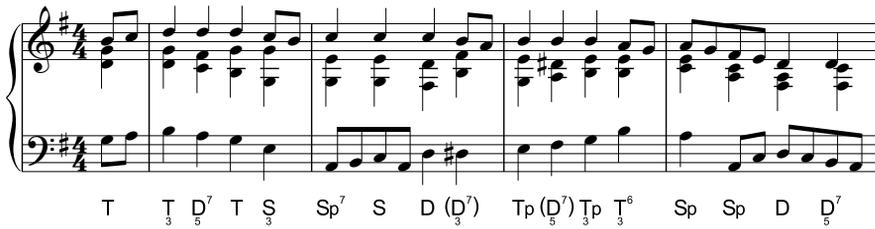
数字を伴うコード表記の場合は、少し複雑ですが、以下の仕組みを理解すれば簡単に入力できます。例として「V<sup>6</sup>」を入力してみましょう。この6は上付き数字で3は下付き数字です。

- 最初に、和音の根音を通常どおりアルファベットで入力します（この場合は **V**）。
- 上付き数字が臨時記号を伴う場合は、**X** キー（シャープ）、**Y** キー（フラット）、**Z** キー（ナチュラル）を押します。
- 下付き数字が臨時記号を伴う場合は、**Shift + X** キー（シャープ）、**Shift + Y** キー（フラット）、**Shift + Z** キー（ナチュラル）を押します。
- 上記の手順で臨時記号を上付き数字 / 下付き数字用に加えた場合、カーソルが臨時記号の右側に来っていないときは、**Shift + .** で右側に移動します。
- 和音に上付き数字がある場合は、数字で入力します（この場合は **6**）。
- 下付き数字を、**Shift + 数字キー**（メインキーボード）で入力します（この場合は **Shift + 3** キー）。
- スラッシュ付き上付き数字にしたい場合は、**M ~ U** キーを使用します（**M = 1**、**N = 2**、以下同様）。スラッシュ付き下付き数字にしたい場合は、**Shift** を押しながら上記のキーを使用します。
- **スペースキー**を押すと、次の音符または拍に移動します。

### 3. テキスト

#### 機能シンボル

機能シンボルの **T** (主和音) や **D** (属和音) などは、音楽の和声構造を示すために使用されます。



T T<sub>3</sub> D<sub>7</sub> T S<sub>3</sub> Sp<sup>7</sup> S D (D<sub>7</sub>) Tp (D<sub>7</sub>) T<sub>3</sub> T<sub>3</sub><sup>6</sup> Sp Sp D D<sub>7</sub>

[作成] ▶ [テキスト] ▶ [その他の譜表テキスト] ▶ [機能シンボル] を使用して、機能シンボルを作成します。

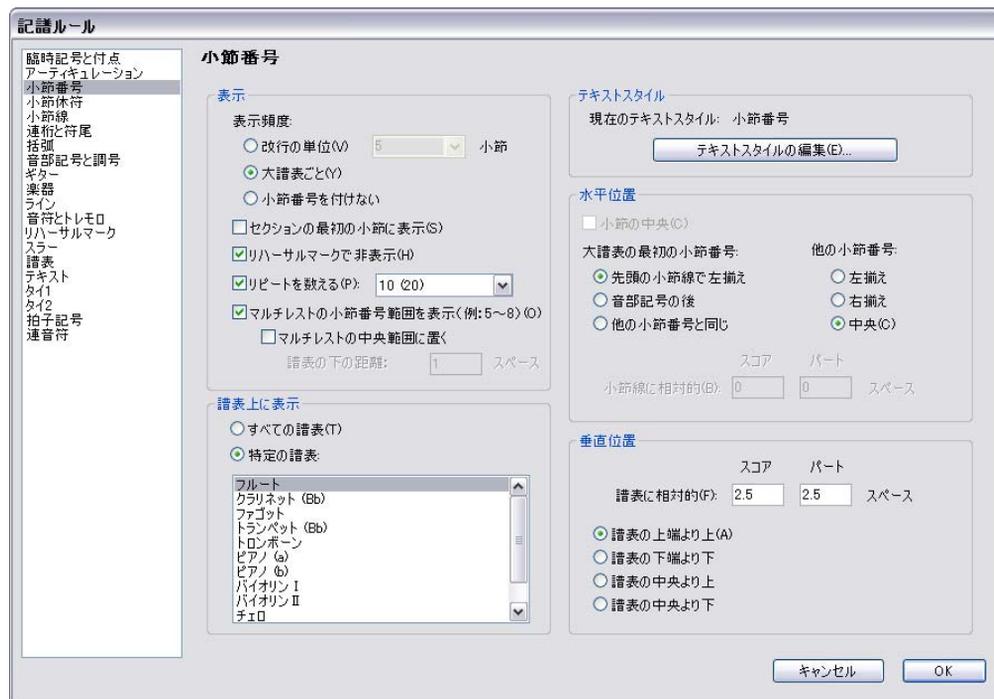
- スペースキーを押すと、次の音符または拍に移動します。
- 機能シンボルに括弧が必要な場合は、**U** および **I** で角括弧を、**Shift + U** および **Shift + I** で丸括弧を入力します。
- 機能シンボルのメインシンボルに下付き数字が付いている場合は、まず **Alt** または **〜** を押したまま **1 ~ 9** の数字を入力し、それからメインシンボルを入力します。
- メインシンボルは、**d**、**D**、**t**、**T**、**s**、**S**、**g**、**G** などのキーで入力します。下線と上付き文字 (**ᄀ**) は **a** と **A** です。**ᄁ** は **Shift + F**、**ᄂ** は **Alt + F** または **〜F**、**ᄃ** は **Alt + D** または **〜D** です。
- 機能シンボルで、メインシンボルの後に 2 列の数字が続く場合は、先の上付き数字を、その後で下付き数字を入力します。メインシンボルに続く数字に「<」または「>」が続く場合は、すべての数字の入力後に「<」または「>」を入力します。
- 上付き数字の場合は、メインキーボードの **1 ~ 9** を入力します。上付きの「v」は、**v** で入力できます。後続の上付き数字に合わせた「<」および「>」文字は、**,**(カンマ)と**.**(ピリオド)で入力できます。
- 上付き / 上付き数字の場合は、メインキーボードの **Shift + 1 ~ Shift + 9** を使用します。上付き / 上付きの「v」は **V** です。後続の上付き / 上付きの数字に合わせた「<」および「>」文字は、**<** および **>** で入力できます。

## 3.6 小節番号

スコアには自動的に小節番号を付けることができます。通常は、各大譜表の最初の小節の上に番号が付けられます。表示の頻度と外観は、好みに応じて調整できます。

大規模なスコア内で自分の作業している箇所を見つけやすいように、各小節に小節番号を表示するには、**[表示] ▶ [譜表名と小節番号]** のスイッチをオンにします。また、この機能により画面左に各譜表の名前が表示されるので、大変便利です。「 5.19 表示メニュー」

スコアに出力されている小節番号の調整に必要なオプションはすべて、**[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール]** (ショートカットは **Ctrl + Shift + E** または **⌘ + E**) の **[小節番号]** ページに含まれています。



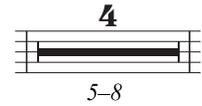
### 外観と表示頻度

**[外観]** グループには次のオプションがあります。

- **[表示頻度]** では、小節番号の表示オプションを **[n 小節ごと]**、**[大譜表ごと]** (標準設定)、**[小節番号を付けない]** の中から選択できます。**[n 小節ごと]** を使用すると、任意の間隔で小節番号を表示できます。出版されている楽譜の通常値は、**1**、**5**、および **10** です。すべての小節に小節番号を書くのは、譜例、ハンドベルの楽譜や子供向けの楽譜、またセッションミュージシャンのパート譜としてよく使用されている表記です。
- **[セクションの最初の小節に表示]** は、標準設定ではオフになっていますが、小節番号をスコアの最初の小節に表示するかどうか、そして **[セクションの最後]** (小節が大譜表の先頭にある場合) の後に続く小節に表示するかどうかを決定します。小節番号をすべての小節に表示するように設定している場合は、このオプションをオンにします。オフにすると、スコアの最初の小節に小節番号が表示されなくなります。
- **[リハーサルマークで非表示]** は、リハーサルマークと同じ小節線上に位置する小節番号を自動的に非表示にして、これらが重ならないようにします。

### 3. テキスト

- [リピートを数える] は、標準設定ではオフになっていますが、小節に番号を付ける際に、リピートも考慮するかどうかを決定します。以下の「リピートにおける小節番号」を参照してください。
- [マルチレストに使用する小節数を表示 (例: 5 ~ 8)] は、コマーシャル、映画、テレビの音楽に最もよく見られる表記で、マルチレスト内の小節の番号を、右に示すように、マルチレストの上または下に表示します。スコア内の他の小節番号の表記設定が小節の中央に位置していない場合で、マルチレストの範囲内の小節番号を小節の中央および下に表記する場合は、[マルチレストの中央範囲に置く] をオンにしてください。マルチレストからその下の小節番号までの距離を指定するには、[譜表の下の距離: n スペース] を設定します。



#### [譜表上に表示] オプション

[譜表上に表示] のオプションを使用すると、Sibelius が小節番号を描画する譜表を選択できます。これは、リハーサルマークやテンポテキストなどの他の大譜表オブジェクトに対する [ハウススタイル] ▶ [大譜表オブジェクトの位置] ダイアログの機能 (☐ 7.11 標準設定の位置) と似ていますが、このオプションは、小節番号のみに対応しています。

通常、オーケストラやバンドの楽譜では、小節番号はスコアの最上位の譜表の上と、1つ以上の他の楽器ファミリーの上、またはスコアの最下位の譜表の下に表示されます。まず、[特定の譜表] ラジオボタンを選択してから、小節番号を表示する1つ以上の譜表を選択します。

- 一覧内の複数の譜表を選択するには、**Ctrl** または **⌘** キーを押さえながらクリックします。最上位の譜表と [最下位の譜表の下] も含めて、5つまでの譜表を選択できます。
- 最下位の譜表の下に小節番号を表示するには、以下の「最下位の譜表より下に小節番号を入れる」を参照してください。
- キーボードの譜表間に小節番号を配置するには (時折見られます)、**選択した譜表** 一覧で最上位の譜表を選択し、小節番号を最上位の譜表の下に配置します。以下の「[垂直位置] オプション」を参照してください。

小節番号をスコア的全譜表に表示することは非常にまれですが、これを行う必要がある場合は、[すべての譜表] ラジオボタンを選択します。どの小節に対して作業しているかが常にわかるようにする目的のみにこれを行う場合には、より簡単な方法があります。単に、[表示] ▶ [譜表名と小節番号] をオンにします (☐ 5.19 表示メニュー)。

#### [テキストスタイル] オプション

スコアまたはダイナミックパート譜内の小節番号のフォントやポイントサイズを変更する場合は、[テキストスタイルの編集] をクリックします。これによって、小節番号に関係のあるオプションのみを含む、特殊なバージョンの [テキストスタイルの編集] ダイアログが表示されます (☐ 3.10 テキストスタイルの編集)。

#### [水平位置] オプション

[小節の中央] をオンにすると、[水平位置] のその他のオプションがすべて無効になります。これは、作成した小節番号の変更にも適用されます (以下参照)。小節番号が中央に配置されていない場合は、大譜表の先頭の小節番号の位置を、他の小節番号とは別に選択できます。

標準設定では、[大譜表の最初の小節番号] は [先頭の小節線で左揃え] に設定されています。[音部記号の後] を選択すると、小節番号が音符記号の右側に配置され、[他の小節番号と同じ] を選択すると、[他の小節番号] のオプションセットが適用されます。

[他の小節番号] は、標準設定では [中央] に設定されています。つまり、小節番号は小節線の上で中央に配置されます。[左] を選択すると、小節番号が小節線の左端に揃えられ、[右] を選択すると、小節の最後にある小節線の右端に揃えられます。

## 【垂直位置】 オプション

【譜表上に表示】のオプションは、小節番号を表示する譜表を決定し（上記の「【譜表上に表示】 オプション」を参照）、【垂直位置】のオプションは、選択されている譜表に相対した小節番号の位置を決定します。

【譜表の上端より上】、【譜表の中央より上】、【譜表の中央より下】、【譜表の下端より下】のオプションは、【ハウススタイル】▶【標準設定の位置】（ 7.11 標準設定の位置）と同じで、【譜表に相対：n スペース】の値が譜表の中央の線、一番上の線、または一番下の線のどこから測定されるかを決定します。

## 最下位の譜表より下に小節番号を入れる

映画音楽など一部の楽譜では、小節番号が譜表の下に表示されることは珍しくありません。また、各小節の中央に揃えられることがよくあります。そのために、

- 【ハウススタイル】▶【記譜ルール】を選択し、【小節番号】ページを選択します。
- 【外観】で、【n 小節ごと】を選択し、n は **1** に設定します。
- 【譜表上に表示】で、**選択した譜表**を選択し、【最下位の譜表の下】のみを選択します（他の譜表の選択を解除するには、**Ctrl** + クリックまたは **⌘** + クリックを使用します）。
- 【水平位置】で、【小節の中央】をオンにします。
- 【垂直位置】で、【最下位の譜表の下】を選択し、【譜表に相対：n スペース】の【スコア】値を、たとえば **3** スペースに設定します。
- 【OK】をクリックします。

ダイナミックパート譜も同じような外観にする場合は、パート譜のいずれかを表示し、上記の手順をパート譜で繰り返します。次に、パート譜を表示したままで、【ハウススタイル】▶【ハウススタイルのエクスポート】を選択し、そのパート譜のハウススタイルをエクスポートします。このハウススタイルを他のパート譜にインポートするには、【複数のパートの外観】ダイアログを使用します。詳細については、481 ページの「パート譜からハウススタイルをエクスポート」を参照してください。

## リピートにおける小節番号

スコアにリピートが含まれている場合は、スコアすべてがストレートに再生されるかのように、小節に番号を付けるのが最も一般的です。つまり、一部の小節が繰り返されていても、それは番号付けに反映されません。

ただし、再生される実際の順序に従ってスコアの小節に番号が付けられる場合もあります。Sibelius では、これを簡単に行うことができます。【ハウススタイル】▶【記譜ルール】の【小節番号】ページで【リピートを数える】をオンにし、ドロップダウンメニューから希望の形式を選択します。

- **[10]**：小節番号は一度だけ表示されますが、繰り返されたセクションの後の小節番号には、繰り返された小節の番号が反映されます。
- **[10 (20)]**：繰り返される小節の番号は括弧内に表示されます。これが標準設定のオプションです。
- **[10/20]**：繰り返される小節番号は、スラッシュの後に表示されます。
- **[10-20]**：繰り返される小節番号は、ダッシュの後に表示されます。

### 3. テキスト

これらの各オプションの影響を以下に示します。

	To Coda ◊ 1.2.				3. D.C. al Coda		◊ CODA		
		—	—	—		—	—	—	
10	1	2	3	4	11	12	15	16	17
10 (20)	1 (5) (9) (13)	2 (6) (10) (14)	3 (7)	4 (8)	11	12	15	16	17
10/20	1/5/9/13	2/6/10/14	3/7	4/8	11	12	15	16	17
10-20	1-5-9-13	2-6-10-14	3-7	4-8	11	12	15	16	17

リハーサルマークの形式に [小節番号] を使用している場合 ([ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] の [リハーサルマーク] ページ上) は、[リピートを数える] によってリハーサルマークの表示も変更されることに注意してください。

#### 小節番号の選択

小節番号は、他のオブジェクトと同じように選択できますが、選択した小節番号を移動したり非表示にすることはできません (以下参照)、小節番号のコピーや削除はできないことに注意してください (ただし、小節番号の変更のコピーや削除は可能です。以下の「小節番号の変更」を参照してください)。

小節番号のグループをすばやく選択するには、次のようにします。

- 1つの小節番号を選択し、[編集] ▶ [選択] ▶ [さらに選択] を選択し、その大譜表の小節番号をすべて選択します。
- または、楽譜のパスセージを選択し、[編集] ▶ [フィルター] ▶ [小節番号] を選択し、これらの小節の小節番号のみを選択します。
- または、**Shift** + ドラッグまたは **⌘** + ドラッグを使用して、投げ縄選択を行います。

小節番号の範囲を選択すると、移動や非表示ができるようになります。以下を参照してください。

#### 小節番号の移動

小節番号は、水平、垂直方向に移動できます。マウスを使って1つ以上の小節番号を選択してドラッグするか、矢印キーで少しずつ移動します (より大きな移動を行うには、**Ctrl** または **⌘** キーを使用します)。小節番号を元の位置に戻すには、小節番号を選択してから、[レイアウト] ▶ [位置をリセット] (ショークットは **Ctrl** + **Shift** + **P** または **⌘** + **P**) を選択します。

小節番号がスコア内の他の譜表の上下にも表示される場合には、1つの小節番号をドラッグすると、その小節番号が表示される他の譜表の上または下の小節番号の位置も変更されます。

#### 小節番号の非表示

小節番号を非表示にするには、非表示にする小節番号を選択し、[編集] ▶ [表示 / 非表示] ▶ [非表示] を選択します (ショークットは **Ctrl** + **Shift** + **H** または **⌘** + **H**)。

オブジェクトの非表示について詳しくは、[📖 5.6 オブジェクトの非表示](#)を参照してください。

#### 小節番号の変更

小節番号を特定の番号 (たとえば新しいセクション、歌、または楽章の始めなど) から再開するか、別の小節番号の形式 (番号の追加された小節 "1a、1b、1c、" など) に変更するには、小節番号の変更を作成します。

- 特定の小節で小節番号を再開する場合は、小節番号を再開する小節を選択するか、何も選択していない状態で、**[作成]** ▶ **[その他]** ▶ **[小節番号の変更]** を選択します。
- 選択範囲の小節番号を変更する場合は、番号を変更する小節を選択し、**[作成]** ▶ **[その他]** ▶ **[小節番号の変更]** を選択します（これは、小節番号の形式を変更する場合に特に便利です。Sibelius では、選択されているパッセージの終わりで形式を自動的に元に戻します）。

どちらの場合も、以下のダイアログが表示されます。

ラジオボタンのオプションは以下の通りです。

- **[新しい小節番号]** を使用すると、再開する特定の小節番号を指定できます。新しい楽章の始めて小節の番号付けを再開する場合は、これを **[1]** に設定します。
- **[前の小節番号を継承]** は、以下の **[形式の変更]** オプションと併用した場合に、最も役立ちます。これによって、新しい形式を使用して既存の番号付けを継続できるようになります。たとえば、小節番号の変更の前にある小節の小節番号が 2 である場合に、**[前の小節番号を継承]** を選択して **[形式の変更]** を **[1a, 1b, 1c...]** に変更すると、小節番号の変更は、"2a" として表示されます。
- **[小節番号なし (小節を数えない)]** を使用すると、この小節番号の変更が添付されている小節を完全に飛ばすように指定できます。これはたとえば、2 つの変則的な小節を使用して、改行をまたいで小節を分割する必要があり、2 番目の変則的な小節が後続の小節番号に影響を与えないようにする場合に役立ちます。このオプションによって、**[表示]** ▶ **[非表示のオブジェクト]** がオンになっている場合にのみ表示される小節番号の変更が生成され、小節番号が角括弧で囲まれて表示されます。

**[前の小節番号を継承]** と **[新しい小節番号]** の相違点は、**[前の小節番号を継承]** に設定されている小節番号の変更は、それをドラッグしたときに更新されることです。上記の例では、"2a" の小節番号を右にドラッグすると、"3a"、"4a"、"5a" などに変更されます。一方、特定の **[新しい小節番号]** に設定されている小節番号の変更は、常に同じになります。**[前の小節番号を継承]** と同様に、**[小節番号なし (小節を数えない)]** に設定されている小節番号の変更は、スコア内でこれらをドラッグしたときに動的に更新されます。

小節番号の形式を変更する場合、通常は、**[前の小節番号を継承]** を設定し、番号を変更する小節のパッセージを選択して、パッセージの終わりで番号付けが自動的にリセットされるようにします。

**[テキストの追加]** チェックボックスを使用すると、小節番号の前後に追加するテキストを指定できます。たとえば、"new" というテキスト（先頭にスペースがあることに注意してください）を小節番号の後に追加して、「1 new」、「2 new」、「3 new」といった小節番号を生成できます。または、"orig" というテキスト（末尾にスペースがあることに注意してください）を小節番号の前に追加して、「orig 1」、「orig 2」、「orig 3」といった小節番号を生成できます。

**[形式の変更]** を使用すると、新しい小節番号の形式を指定できます。

- **[1, 2, 3...]** : 数字のみを使用した、標準の小節番号形式です。

### 3. テキスト

- [1a、1b、1c...] および [1A、1B、1C...]：この形式は、劇場作品用の音楽に最も一般的に使用されます。このような音楽では、直前の変更（役者が決められた場所に移動するための時間を稼ぐために序曲に小節を追加するなど）は、作品の残りの小節番号付けに影響を及ぼすため、許可されません。このため通常は、挿入された小節番号は、元の小節の後に付けられます。古い小節2の後に4つの小節を挿入した場合、新しい小節には2a、2b、2c、2dの番号が付けられ、その次の小節の番号は3のままになります。この形式は、2番括弧の小節に番号を付ける場合にも使用されることがあります。
- [a、b、c...] および [A、B、C...]：この形式は、イントロ部分のパスセージに最も一般的に使用されます。たとえば、歌手が歌い始める前の曲の最初の8小節にはa～hという番号が付けられ、9番目の小節に1の番号が付けられます。

小節番号の形式を [1、2、3...] 以外の形式に設定した場合、小節番号は常に各小節に表示され、[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] の [小節番号] ページにある [表示頻度] オプションで行った一般的な選択は上書きされることに注意してください。

変更した小節番号は、通常の小節番号とは異なり、コピーしたり削除したりすることができます。また変更した小節番号は水平に、あるいは属する小節線から最大3スペース分垂直に移動できます。それ以上移動すると、近くの小節にスナップします。

#### 小節に移動する

任意の小節に素早く移動するには、[編集] ▶ [小節に移動] を選択し（ショートカットは **Ctrl + Alt + G** または **⌘+G**）、小節番号を入力して [OK] をクリックします。この機能に関して知っておくべき2つの詳細は次の通りです。

- 小節番号は、サポートされている任意の形式で入力できます。完全に一致する小節番号が検出されない場合は、最も近いものが表示されます。
- スコア内で同じ小節番号が複数回発生する場合（同じファイル内に複数の楽章がある場合など）は、スコアの先頭または現在の選択場所から下方向に検索が行われます。一致した次の小節番号に移動するには、[編集] ▶ [小節に移動] を再び選択し、検索中の小節番号を変更せずに、[OK] をクリックします。

#### 最初の小節番号

長いスコアのセクションの入力中に、小節番号を1以外の数字で始めたい場合があります。この場合には、最初に小節番号の変更を入力します（上記をご覧ください）。

#### アウフタクト小節

楽譜がアウフタクト小節で始まる場合は、最初の完全な小節を小節2ではなく、小節1とするのが一般的です。アウフタクト小節は、自動的に小節0として番号付けられます。

#### パート譜での小節番号

スコアとパート譜で、小節番号表示に別々のテキストスタイルを使用することができます。Sibelius は、スコア用のテキストスタイル [小節番号] と、パート譜用のテキストスタイル [小節番号 (パート)] を備えています。

パート譜に表示される小節番号のテキストスタイルなどを、個々のパート譜によらず、すべてのパート譜で同時に変更したい場合は、[複数のパートの外観] ダイアログの [ハウススタイル] で行うことができます (☑ 6.3 複数のパートの外観を決める)。

## 3.7 ページ番号

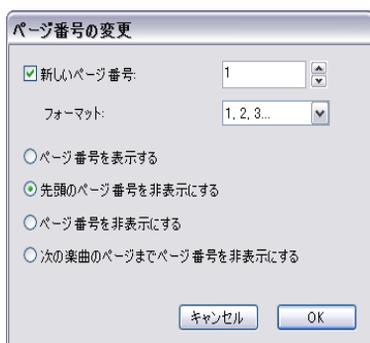
Sibelius では、スコアにページ番号が自動的に挿入されます。標準設定では、何世紀にも渡って使われている慣習（楽譜でも書籍でも）に従い、右側のページには奇数が、左側のページには偶数の番号が常に付くようになっており、最初のページにはページ番号は表示されません。

両面印刷では、ページ番号は通常はページの外側の端（とじ目とは反対の端）に配置され、片面印刷では、通常は右側の端に配置されます（中央に配置されることもありますが、出版の専門家の間では、これは趣味が悪いものと考えられています）。こうしておく、スコアのページをめくるときに親指が一番近いところにページ番号が表示されるので、最も見やすくなります。どのような製本様式であっても、ページ番号は通常はページの一番上に配置されます。

Sibelius ではこれらの慣習に従っているので、スコアのページ番号について編集を行う必要はほとんどないはずですが、スコアの前頭に空白のページがある複雑なレイアウトで作業していたり、同じファイルに複数の作品が含まれている場合は、ページ番号の変更が必要になる場合があります。このような場合には、**【作成】** ▶ **【その他】** ▶ **【ページ番号の変更】** を使用します。

### ページ番号の変更

ページ番号の変更を使用すると、複数のページ番号のフォーマットのいずれかに切り替えたり、ページ番号の連番を任意の時点で最初からやり直したり、後続のページ番号を非表示にすることができます。まず、ページ番号を変更するページで1つの項目（小節など）を選択し、**【作成】** ▶ **【その他】** ▶ **【ページ番号の変更】** を選択します。次のようなダイアログが表示されます。



- **【新しいページ番号】** を使用すると、連番の最初のページ番号を指定できます。このチェックボックスをオフにした場合、作成したページ番号の変更には、既存の連番が続けて使用されます。
- 次の4つの**【フォーマット】** オプションのいずれかを選択できます。
  - **【1, 2, 3...】** は、標準設定のアラビア数字フォーマットです。
  - **【a, b, c...】** と **【A, B, C...】** では、それぞれ小文字と大文字のアルファベット体系が使用されます。これらは前付けのページに役立ちます。
  - **【i, ii, iii...】** と **【I, II, III...】** では、それぞれ小文字と大文字のローマ数字が使用されます。これらも前付けのページに役立ちます。
- 最後に、ページ番号の変更が適用されたページ番号のうち、どのページ番号を表示するかを選択できます。
  - **【ページ番号を表示する】** を選択すると、すべてのページ番号が（次にページ番号の変更がなされるまで）表示されます。

### 3. テキスト

- [先頭のページ番号を非表示にする] を選択すると、ページ番号の変更の最初のページ番号が非表示になり、その後に続くページは（次にページ番号の変更がなされるまで）すべて表示されます。
- [ページ番号を非表示する] を選択すると、すべてのページ番号が（次にページ番号の変更がなされるまで）非表示になります。
- [楽譜の2ページ目までページ番号を非表示にする] は、スコアが1ページ以上の空白ページで始まっており、ページ番号を楽譜の2ページ以降から表示したい場合に役立ちます。

[OK] をクリックすると、適切なページ番号の変更が作成されます。ページの最後では改ページも作成されることに注意してください。これは、特定の場所でページ番号の変更を行うことを Sibelius に指示したため、Sibelius ではスコアのレイアウトを修正して、ページ番号の変更が右側のページに適用されるようにするためです。

空白のページでページ番号を変更する必要がある場合（特殊な改ページを使用（☐ 7.4 ブレーク））は、何も選択していないことを確認してから [作成] ▶ [その他] ▶ [ページ番号の変更] を選択し、ダイアログで [OK] をクリックし、ページ番号の変更を適用する空白のページをクリックします。

#### ページ番号を選択する

標準設定により作成された自動ページ番号を選択することはできませんが、ページ番号の変更によって生成されたページ番号は選択できます。

スコア内のページ番号の変更をすべて選択するには、たとえば [編集] ▶ [選択] ▶ [すべて選択] でスコア全体を選択し（ショートカットは **Ctrl + A** または **⌘ + A**）、[編集] ▶ [フィルター] ▶ [ページ番号の変更] を選択します。その後、選択したページ番号の変更を非表示にするか、削除できます。以下を参照してください。

#### ページ番号を非表示にする

ページ番号の変更を作成した後でページ番号を非表示にする場合、ページ番号の変更をもう一度作成する必要はありません。ページ番号の変更が適用されるページ番号のいずれかを選択して、[編集] ▶ [表示 / 非表示] ▶ [非表示]（ショートカットは **Ctrl + Shift + H** または **⌘ + ⌘H**）を選択します。

ページ番号の変更の中で最初のページ番号のみを非表示にする場合は、そのページ番号を必ず選択してください。他のページ番号を選択すると、ページ番号の変更が適用されるページ番号すべてが非表示になります。

オブジェクトの非表示について詳しくは、☐ 5.6 オブジェクトの非表示を参照してください。

#### ページ番号を削除する

自動ページ番号を削除することはできません（ただし非表示にすることはできます）、ページ番号の変更によって生成されたページ番号は削除できます。削除するには、これらのページ番号を選択し（上記を参照）、**Delete** キーを押します。ページ番号の変更が添付されている改ページを削除すると、ページ番号の変更も削除されますが、その反対は同じではありません（つまり、ページ番号の変更を削除しても、改ページは削除されません）。

スコアにページ番号が全く表示されないようにするには、最初のページの小節を選択し、[作成] ▶ [その他] ▶ [ページ番号の変更] を選択し、[ページ番号を非表示にする] をオンにします。

#### パート譜のページ番号

通常、楽器のパート譜には、スコアとは関係なく、1ページ目からページ番号が付けられます。これは Sibelius の標準設定ですが、[複数のパートの外観] の [レイアウト] ページのオプションを使用すると、スコアと同じページ番号をパート譜にも使用できます（☐ 6.3 複数のパートの外観を決める）。

パート譜でページ番号の変更を作成することもできます。これは、変更を作成したパート譜のみに適用されます。

### 最初のページにページ番号を表示する

標準設定では、スコアのページ番号は1ページ目からの連番になり、最初のページにはページ番号は表示されません。ただし、[表示] ▶ [非表示オブジェクト] をオンにすると、ページの右上にグレーの「1」が表示されます。最初のページ番号を表示する必要がある場合は、[作成] ▶ [その他] ▶ [ページ番号の変更] を使用して、スコアの最初のページで1ページ目へのページ番号の変更を作成し、[ページ番号を表示する] を選択します。

### 最初のページ番号

スコアの最初のページ番号について詳しく知りたい方のために、各状況における推奨事項をいくつかお知らせしましょう。

- スコアを左側のページから始める場合は、最初のページで2ページへのページ番号の変更を作成します（または、Sibelius ファイルにタイトルページが含まれている場合は、1のままにします）。
- スコアに表紙がない（すなわち、先頭ページに楽譜がある）場合には、先頭ページが1ページ目になります。
- スコア自体が表紙になっている場合、すなわち先頭ページが表紙で、その表紙がスコアの他の部分と同じ用紙で作られている場合は、表紙が1ページ目とみなされます。この場合、楽譜は最初の左ページから始まるので、2ページへのページ番号の変更を作成します。ただし、スコアがタイトルページを含む場合はこの限りではありません。
- 厚紙などで作られた別の表紙がある場合には、通常、1ページ目は表紙内の最初の右ページになります。

通常、1ページ目には番号を印刷しないことを覚えておきましょう。

### 余白に相對させてページ番号を配置する

標準設定では、ページ番号は左ページと右ページの余白に揃えられます。ただし、左ページのページ番号を譜表の左側に寄せることを好む出版社もあります。

- この場合は、[ハウススタイル] ▶ [テキストスタイルの編集] を選択します。
- テキストスタイルの一覧から [ページ番号] を選択し、[編集] をクリックします。
- 表示された [大譜表のテキストスタイル] ダイアログで [水平位置] タブを選択し、[左ページで名前のない譜表の余白に合わせる] オプションをオンにします。
- [OK] に続いて [閉じる] をクリックします。

### 片面印刷スコアのページ番号

スコアを両面印刷ではなく、片側印刷にする場合は、ページ番号の位置を変更し、ページの右側に常に表示されるようにする必要があります。

- この場合は、[ハウススタイル] ▶ [テキストスタイルの編集] を選択します。
- テキストスタイルの一覧から [ページ番号] を選択し、[編集] をクリックします。
- 表示された [大譜表のテキストスタイル] ダイアログの [水平位置] タブで、[ページに揃える] を [右] に設定します。
- [OK] に続いて [閉じる] をクリックします。

### 3. テキスト

#### テキストのページ番号

ページ番号は、中間ヘッダーまたは中間フッターの一部として表示されることがあります。このような表示が必要な場合は、**¥\$PageNum¥** のワイルドカードを使用して、現在のページ番号をヘッダーまたはフッター（またはその他の任意のテキスト）に追加します。たとえば、次のようになります。

- まず、Sibelius の自動ページ番号を非表示にする必要があります。スコアの最初の小節を選択し、**[作成] ▶ [その他] ▶ [ページ番号の変更]** を選択します。
- **[ページ番号を非表示にする]** ラジオボタンをクリックし、**[OK]** をクリックします (**[表示] ▶ [非表示のオブジェクト]** をオンにしていない場合は、ここでオンにすると、ページ番号はまだ残っていますが、すべて非表示になっていることがわかります)。
- ここで、既存のヘッダーテキストを編集するか、**[作成] ▶ [テキスト] ▶ [その他の大譜表テキスト] ▶ [ヘッダー (先頭ページの後)]** を使用して新しいヘッダーを作成します。
- ヘッダーに **¥\$PageNum¥** を追加します。たとえば、編集するヘッダーは次のように表示されます。**¥\$Title¥ - ¥\$Composer¥ - p.¥\$PageNum¥**。これはたとえば、「交響曲第 40 番 - モーツァルト - p.15」などのように表示されます。結果は、編集を終了した後、Sibelius によってワイルドカードが自動的に置換されたときに初めて表示されます。

ワイルドカードについて詳しくは、 3.11 ワイルドカードを参照してください。

#### ページに移動

任意のページに素早く移動するには、**[編集] ▶ [ページに移動]** を選択し（ショートカットは **Ctrl + Shift + G** または **⌘ + G**）、ページ番号を入力して **[OK]** をクリックします。ページ番号は、Sibelius がサポートしている任意のフォーマットで入力できます。

## 3.8 リハーサルマーク

リハーサルマークは、大きな文字や番号を使用して、楽譜内での重要な箇所を正確に示すものです。リハーサルマークを挿入する場所を指定するだけで、Sibelius が文字または番号を自動的に付けてくれます。つまり、リハーサルマークを作成および削除すると、自動的に文字や番号を調整してくれるので、手動で文字や番号を付け直す手間がいりません。

### リハーサルマークの作成

- **【作成】** ▶ **【リハーサルマーク】** を選択します。次のようなダイアログが表示されます。



- **【連続】** は、作成するリハーサルマークが、**【ハウススタイル】** ▶ **【記譜ルール】** に指定されているフォーマットを使用して、すでに確立されている順番で続けられることを意味します (以下参照)。通常はこれが望ましいため、ダイアログを表示せずに **Ctrl + R** または **⌘ + R** のショートカットを入力したときは、このようになります。

たとえば、いくつかの連続したリハーサルマークを譜表に配置していくと、**A B C D E** という順に表示されます。ここで **B** を削除すると、続きのマークは自動的に **C D E** から **B C D** に変わり、順序が保たれます。同様に、新しいリハーサルマークを 2 つのマークの間に作成した場合も、続きのマークが自動的に調整されます。

- **【開始記号】** を使用すると、順番になっていないリハーサルマークを作成し、特定の場所から順番を再開することができます。必要なマークをボックスに入力すると、後続の **【連続】** リハーサルマークが順番どおりに配置されます。たとえば **Y2** でリハーサルマークを始めると、次に **Z2** がきて、それから **A3**、**B3**、という具合に続きます。
- **【新規の接頭辞 / 接尾辞】** を使用すると、リハーサルマークの前または後に固定テキストを追加して、標準の順番とは異なる特別な順番のリハーサルマークを生成できます。たとえば、**A1**、**A2**、**A3**、**A4**、または **1A**、**2A**、**3A**、**4A** などとなります (必要であれば、すべてのリハーサルマークに対して接頭辞または接尾辞を設定できます。以下の「**【記譜ルールのオプション】**」を参照してください)。希望する **【接頭辞】** または **【接尾辞】** を、該当するボックスに入力します。**【標準設定を上書き】** オプションを使用すると、**【ハウススタイル】** ▶ **【記譜ルール】** に定義されている標準設定の接頭辞または接尾辞の代わりに、ここで指定した接頭辞または接尾辞を使用するかどうかを選択できます。標準設定の接頭辞と接尾辞を置換する場合は、このオプションをオンにします。
- 次に、**【OK】** をクリックします。
  - 音符が選択されていない場合は、マウスポインタの色が変わるので、小節線の上の辺りをクリックしてリハーサルマークを挿入することができます。
  - 音符が選択されている場合、リハーサルマークは、次にくる小節線の上の方に自動的に配置されます。

### リハーサルマークの編集

リハーサルマークは通常の手順で、ドラッグ、コピーおよび削除することができます。リハーサルマークをドラッグすると、小節線の真上に添付されます。

### 3. テキスト

テンポテキスト同様、大きいスコアではリハーサルマークが2つずつ(あるいはそれ以上ずつ)表記される場合があります。たとえばオーケストラ譜の大譜表の上に1つ、弦楽器の上にもう1つ、という具合です。

最上段のリハーサルマークを移動したり削除したりすると、下に表示されている同じリハーサルマークも一緒に移動または削除されます。ただし、最上段のリハーサルマークではなく、下に表示されているリハーサルマークを移動したり削除したりすると、これらは他の場所に表示されている同じリハーサルマークとは別に、独立して移動または削除されます。このため、たとえば、ぶつかりそうな高音の音符があるときに、弦楽器の上に表示されているリハーサルマークだけを移動または削除することが可能です。

どの譜表の上にリハーサルマークやその他の大譜表オブジェクトを表示させるかを変更できます。535 ページの「**大譜表オブジェクトの位置**」を参照してください。

重なり合わないように小節線のやや左または右にリハーサルマークを移動したい場合は、リハーサルマークを選択して、**[プロパティ]** ウィンドウの **[一般]** パネルの **[X]** 値を編集して調整します。

#### 記譜ルールのオプション

リハーサルマーク全体の表示フォーマットは、**[ハウスタイル]** ▶ **[記譜ルール]** ダイアログ (ショートカットは **Ctrl + Shift + E** または **⌘ + E**) の **[リハーサルマーク]** ページで選択できます。次のようなオプションがあります。

- **A-Z, A1-Z1, A2...**
- **A-Z, AA-ZZ, AAA...**
- **1, 2, 3...**
- **小節番号**
- **すべて非表示**

フォーマットによって既存のリハーサルマークをすべて変えてしまうため、3 番目のフォーマットに変更すると、**YZ AA BB** は、**25 26 27 28** になります。

(試してみましょう：リハーサルマークを **[小節番号]** フォーマットに設定してリハーサルマークを作成し、小節から小節にリハーサルマークをドラッグしてその動作を確認してみましょう。)

**[接頭辞]** と **[接尾辞]** のオプションを使用すると、すべてのリハーサルマークの自動生成部分の前と後に配置するテキストを指定できます。これは、リハーサルマークに使用しているフォントに、文字や数字の周りに装飾ボックスを描画するための特殊文字が含まれている場合に便利です。Sibelius 独自の Reprise Rehearsal は、このようなフォントです (たとえば、**[Reprise]** ハウスタイルのいずれかをインポートしてみてください)。

フォント、サイズ、囲み図形の形などは、**[テキストスタイルの編集]** ボタンをクリックして設定できます (☞ 3.10 **テキストスタイルの編集**)。

パート譜では、リハーサルマークは自動的にスコアより小さいサイズに縮小されます。サイズを変更するには、リハーサルマークのテキストスタイルを編集します。**[ハウスタイル]** ▶ **[テキストスタイルの編集]** (ショートカットは **Ctrl + Shift + Alt + T** または Mac では **⌘ + ⌥ + T**) を選択します。**[リハーサルマーク]** テキストスタイルを選び、**[編集]** をクリックします。**[テキストスタイル]** ダイアログの **[一般]** ページで、**[パート]** 項目のサイズを調節します。パート譜の扱いについては、「☞ 6.1 **パート譜での作業**」を参照してください。

## 3.9 楽器名

### ☐ 2.14 楽器、7.12 楽器の編集

楽器にはそれぞれ2種類の名前があります。最初の大譜表の前に通常使用されるフルネームと、その後続く大譜表に使用されるショートネーム（略称）です。どちらかの名前を変更した場合は、もう一方の名前も変更するようにしてください。名前は、変更を行った大譜表だけでなく、スコア全体にわたってすべて変更されます。

### 楽器名の編集

スコア内の楽器名を任意に変更できます。外国語表記を使用したり、たとえば、オペラでは Bariton の代わりに役の名前を使用したりできます。大譜表の左にある名前をダブルクリックし、他のテキストと同じように編集します。

楽器名を編集しても、楽器そのものは変わりません。Violin を Flute に変更しても、フルートにはなりません。同じく、Horn in F を Horn in E $\flat$  に変更しても、E $\flat$  管にはなりません。楽器そのものを変更する場合は、代わりに **【作成】** ▶ **【その他】** ▶ **【楽器の変更】** を使用します (☐ 2.14 楽器を参照)。

楽器の変更後、他の楽器名と同じく、大譜表の先頭で楽器名を編集できます。**楽器名と楽器の変更を参照**。

スコアに同一の楽器がいくつかあり、その名前を同じにしたい場合は、ひとつひとつを編集せずに、**【ハウススタイル】** ▶ **【楽器の編集】** を使用します (☐ 7.12 楽器の編集を参照)。

### 楽器名の非表示

楽器名を表示したくない場合は、**【ハウススタイル】** ▶ **【記譜ルール】** ダイアログで、楽器名を非表示にします (以下の「**名前**の形式とスタイル」を参照)。

1つの楽器の楽器名を削除する場合は、その名前を選択して **Delete** キーを押します。後で楽器名を復元したい場合は、名前を表示する位置をダブルクリックし、表示されたカーソルでその名前を入力できます。

### 楽器名の移動

マウスで楽器名を移動できます。この操作では、その名前が使用されている箇所全部が移動します。しかし、揃える位置を変更して楽器名の位置を調整するほうが一般的です (**名前**の形式とスタイルを参照)。

### 名前の形式とスタイル

楽器名の形式を変更するには、**【ハウススタイル】** ▶ **【記譜ルール】** (ショートカットは **Ctrl + Shift + E** または **⇧⌘E**) を選択し、**【楽器】** ページを選択します。

様々なオプションにより、スコア先頭、それ以降の大譜表、任意の新しいセクションなどでフルネームとショートネームのどちらを使用するか、名前なしにするかなどを選択できます (以下を参照)。

推奨する設定は次のとおりです。

- オーケストラやバンドなどの楽器の多いスコアの場合は、先頭 (または新しいセクション) でフルネームを指定し、その後はフルネームかショートネーム指定します。
- ソロ楽器用のスコアや、非表示の譜表がない少数の楽器のスコアの場合は、先頭 (または新しいセクション) でフルネームを指定し、その後は名前なしにします。

### 3. テキスト

- パート譜、ソロ楽器用のスコア、譜例などでは全体にわたって名前を省くことができます。標準設定のパート譜では、楽器名は大譜表の隣ではなくページの最上部に書かれます。

楽器名はテキストスタイルによって制御されるため、そのフォントやサイズなどは、他のテキストスタイルと同じく、[ハウススタイル] ▶ [テキストスタイルの編集] (ショートカットは **Ctrl + Shift + Alt + T** または **⌘ + ⌥ + T**) で調整できます。左側の一覧から [楽器名] を選択し、[編集] をクリックします。楽器名の水平方向の配置の調整は、[水平位置] タブで行い (☐ 3.10 テキストスタイルの編集を参照)、最初の小節線からの距離の調整は、[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] の [楽器] ページにある [楽器名と先頭の小節線の空き] オプションで行います。

楽器名を列の中央に揃えるのが伝統的な配置ですが、大譜表の名前に長いものがあると、短い楽器名が譜表からかなり離れて配置されてしまいます。そのため、楽器名を右揃えにする場合があります (または、バンドの楽譜などではまれに左揃えにする場合もあります)。Sibelius の譜面用紙は適切な楽器名設定があらかじめ行われているので、スコアを作成するための譜面用紙の設定については特に考慮する必要はありません。

その他の楽器名の形式の例を次に示します。



この場合は、スコアの先頭で名前をダブルクリックして編集します。(それ以降のページで表示される略称も編集したほうがいいでしょう。)



この場合は、楽器名をダブルクリックし、名前の中ほどで **Return** キー (メインキーボード) を押し、改行します。



この場合は、単一のフルートを作成し、その下に譜表を追加します (☐ 2.23 譜表を参照)。それから、楽器名を「1」、改行、改行、「Fl.」、スペース、スペース、改行、「2」のように入力します。1 と 2 は垂直方向に正しく配置されますが、譜表の間隔を標準設定から変更すると、配置が若干ずれることに注意してください。



このような効果は、テキストスタイルを「右揃え、行間 50%」に設定して、名前を「1」、改行、「Clarinet」、スペース、スペース、スペース、改行、「2」と入力することで作成できます。[楽器名] テキストスタイルの行間を 50% に設定した場合は、2 行以上にわたる楽器名は、各行に改行を 2 つずつ入れないと正しく表示されないことに注意してください。



ここでは「Violin I」が楽器名であり、余白に発想記号を入力することによって「divisi」が追加されています。この「divisi」は譜表の最初の小節に付けられているため、スコアを再フォーマットすると移動する場合があります。そのため、前の大譜表の最後に改行を挿入し、誤った場所に配置されないようにしてください。



合唱曲のスコアによっては、譜表の左側に楽器名が使用されないことがあります。その場合は、作品の冒頭部分の各譜表の上 (音部記号の上) と大譜表で歌うパートが変わる場所に、テクニックテキストを使用して大文字で楽器名が表記されます。この表記法は、古楽の楽譜や、ほとんどの大譜表と同じ譜表が共有されるスコアでよく使用されます。なお、合唱の各パートを示す名称は「TENOR」のように通常大文字で表記されます。

### 新しいセクションでの楽器名

スコアに含まれる複数の小品、歌曲、楽章などは、それぞれが新しいタイトルで始まる複数の「セクション」とみなされます。新しいセクションでは、他の位置で略称または名前なしの場合でも、楽器をフルネームで書くのが一般的です。この場合は、次の手順に従います。

- 前のセクションの最後の小節線を選択します。

- [ウィンドウ] ▶ [プロパティ] (ショートカットは **Ctrl + Alt + P** または **⌘P**) を選択して、[小節] パネルを開き、[セクションの最後] をオンにします。
  - [ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログの [楽器] ページで、[新しいセクション] の名前を [フル] (または場合によっては [ショート]) に設定します。
- 複数のセクションを持つスコアについて詳しくは、[8.3 スコアの分割と結合](#)を参照してください。

## 楽器名と楽器の変更

譜表上で楽器を変更すると、次の段の最初の楽器名が自動的に新しい楽器名になります。この楽器名を変更したくない場合は、[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログの [楽器] ページの [楽器の変更後に大譜表の先頭で楽器名を変更する] をオフにしてください。

## ダイナミックパートの楽器名

楽器のパート譜では楽器名をいちいち譜表の左側に書かず、1 ページ目の左上部に置いて、その後はヘッダーの部分に含めるのが普通です。Sibelius のダイナミックパートでは、これがワイルドカード ([3.11 ワイルドカード](#)を参照) を使用して処理されますので、ヘッダーを編集する必要はありません。しかし、ワイルドカードの使用に不慣れなユーザーがヘッダーを編集しようとし、ミスを起こす可能性があります。そのような場合に共通する問題が3つあります。

すべてのパート譜の1 ページ目の左上部に同じ楽器名が表示される

これは、フルスコアやパート譜のいずれかの1 ページ目の左上部で、既存のテキストオブジェクトを直接編集すると起こる問題です。絶対に避けましょう。1 ページ目の上部に使用されているワイルドカードは、**¥\$PartName¥** です。このワイルドカードは、[ファイル] ▶ [スコア情報] ダイアログ内の [パート名] フィールドから値を取ります。これを修正するには、次の手順に従います。

- 必要に応じて、**W** キーを押してフルスコアに切り替えます。
- 1 ページ目の左上部のテキストオブジェクトをダブルクリックします。
- 既存のテキストを削除し、**¥\$PartName¥** と置き換え、**Esc** キーを押して編集を終了します。
- ここでテキストは「フルスコア」となります。
- テキストがスコアに表示され、それを非表示にする場合は、[編集] ▶ [表示 / 非表示] ▶ [パート譜に表示] を選択します。

パート譜のいずれかでこのテキストを変更したい場合は、[スコア情報] の [パート名] の値を編集します。次のような2つの方法があります。

- [パート] ウィンドウでパート譜の名前をクリックし、新しい名前を入力して **Enter** キーを押す
- または、作業するパート譜を表示し、[ファイル] ▶ [スコア情報] を選択して、ダイアログの [パート名] を編集する

パート譜に楽器名が表示されない

パート譜の1 ページ目の左上部に楽器名が表示されず、その後のページのヘッダーにも表示されない場合は、以下の手順に従います。

- まず、[表示] ▶ [非表示オブジェクト] がオンであることを確認し、スコアの先頭を調べます。楽器名がグレー (非表示設定) か黒 (表示設定) で表示されるはずですが。
- 楽器名がグレー表示の場合は、それを選択し、[編集] ▶ [表示 / 非表示] ▶ [パート譜に表示] を選択します。これでスコアには非表示になりますが、すべてのパート譜には表示されます。
- 楽器名がない場合は、必要なテキストオブジェクトが削除されていることを意味します。次の手順で楽器名を復元します。

### 3. テキスト

- フルスコアかパート譜の最初の小節を表示できることを確認します。
- その最初の小節を選択すると、青い単線のボックスで囲まれます。
- **[作成]** ▶ **[テキスト]** ▶ **[特殊テキスト]** ▶ **[楽器名 (左上)]** を選択します。
- カーソルが点滅します。**¥\$PartName¥**を入力し、**Esc** キーを押します。

複数の譜表があるパート譜で、楽器名が譜表の左に表示されない

標準設定では、ダイナミックパートの各譜表の左に楽器名が表示されません。ほとんどの場合に1つの譜表しか含まれないためです。しかし、同じパートに複数の譜表がある場合は、最初の大譜表（と、場合によっては以降の大譜表）に楽器名を表示するほうが適切です。そのために、

- 楽器名を表示したいパート譜を表示します。
- **[ハウススタイル]** ▶ **[記譜ルール]** を選択し、**[楽器]** ページを選択します。
- **[先頭]** を **[フル]**（任意に、以降を **[ショート]**）に設定し、**[OK]** をクリックします。

楽器名を表示したいパート譜が多数ある場合は、各パート譜でそれぞれにこの操作を繰り返さずに、このパート譜からハウススタイルをエクスポートして他のパート譜にインポートするほうが簡単です（481 ページのパート譜からハウススタイルをエクスポートを参照）。

ダイナミックパートの作業について詳しくは、 6.1 パート譜での作業を参照してください。

### 名前のない譜表

名前のない譜表を作成するには、**[作成]** ▶ **[楽器]** ダイアログで、**[すべての楽器]** アンサンブルを選択し、**[高音部譜表]** と **[低音部譜表]** を含む **[その他]** ファミリーを選択します。この譜表は特定の楽器に限定しないためのものです。

ただし、スコア内のどの楽器にも楽器名を付けないようにするには、**[ハウススタイル]** ▶ **[記譜ルール]** ダイアログの **[楽器]** ページにあるオプションを変更します（上記の名前の形式とスタイルを参照）。

## 3.10 テキストスタイルの編集

### 3.1 テキストの作成と編集、7.11 標準設定の位置

このトピックでは、テキストスタイルのフォント、サイズ、配置、そして他の機能の変更方法について説明します。

Sibelius では、通常のテキストスタイルを再定義できるだけではなく、リハーサルマーク、連音符の番号、小節番号、ページ番号そして楽器名なども変更できます。変更はすぐにスコア内のすべてのテキストに反映されます。

スコア内のフォントのすべてのテキストスタイルを変更したい場合、[ハウススタイル] ▶ [すべてのフォントを編集] ダイアログを使用します。また、個別のテキストスタイルを調整したい場合には、[ハウススタイル] ▶ [テキストスタイルの編集] ダイアログを使用します。

### すべてのフォントを編集ダイアログ



スコア内で使用されているすべてのフォントを変更するには、[ハウススタイル] ▶ [すべてのフォントを編集] を選択します。このダイアログを使用すると、複数のテキストスタイルで使用されているフォントを一度に変更することができます。

- **[主なテキストフォント]**：これは、タイトルや作曲者名、テンポ、発想記号、テクニック、歌詞ライン1などで使用されているフォントファミリーです。この設定を変更すると、スコアの外観が著しく変更されます。
- **[主な音楽フォント]**：これは、スコア内で使用されている音楽記号、たとえば音符、休符、音部記号、拍子記号などです (7.10 音楽フォント)。

• **[音楽テキストフォント]**：これは、強弱記号 (たとえば、*mf*) など特殊な記号を利用してテキストでの指示のために使われるフォントです。音楽テキストフォントは、音楽フォントと同じフォントファミリーから選択するとよいでしょう。Opus、Helsinki やその他の浄書用の音楽フォントを選択した場合、Opus Text、Helsinki Text、または利用可能ならば特定の代替フォント) を選びます。Inkpen2 またはその他の「手書き風」音楽フォントを選択した場合、Inkpen2 テキストを選びます。

[OK] をクリックすると Sibelius は即座にスコアの外観を更新します。変更後の結果が期待したものと異なる場合には、[編集] ▶ [元に戻す] (ショートカットは **Ctrl + Z** または **⌘ + Z**) を選択します。

音楽フォントを変更した後、選択した新しいフォントが以前に使用していたものより著しく幅が広い、または狭い場合には、スコア全体を選択されているのを確認して、[レイアウト] ▶ [音符間隔をリセット] (ショートカットは **Ctrl + Shift + N** または **⌘ + ⌘ + N**) を選択して、スコアの外観を整えてください。スコア内で歌詞を使用し、メインテキストフォントを変更する場合には、同じ手順を行ってください。

### テキストスタイルの編集ダイアログ

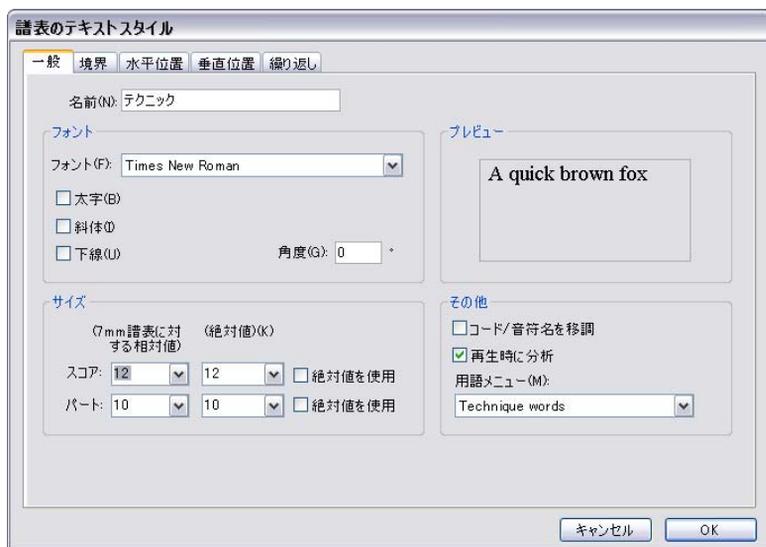
テキストスタイルを変更または作成するには、[ハウススタイル] ▶ [テキストスタイルの編集] (ショートカットは **Ctrl + Shift + Alt + T** または **⌘ + ⌘ + T**) を選択し、このダイアログを開きます。

既存の譜表テキストのスタイル、たとえばテクニックテキストスタイルを修正する場合は、リストからテクニックテキストスタイルをクリックして選択し、[編集] をクリックします。

### 3. テキスト

一方、テクニックテキストスタイルを基に新しいテキストスタイルを作成する場合は、リストからテクニックテキストスタイルをクリックして選択し、**[新規]** をクリックします。作成するテキストスタイルに近いスタイルを選択します。たとえば、新しい歌詞のテキストスタイルが必要な場合は、既存の**[歌詞ライン1]** スタイルを基にします。この既存のテキストスタイルを基にして新規のテキストスタイルを作成するかどうか尋ねられるので **[はい]** をクリックします。

既存のテキストスタイルを編集、または新規のテキストスタイルを作成のどちらの場合も、このタブ付きのダイアログが現れます。



ダイアログのキャプション（タイトルバー）に、どのような種類のテキストスタイルを編集しているかが示されます。具体的には、**[譜表のテキストスタイル]**、**[大譜表のテキストスタイル]**、または**[空白ページのテキストスタイル]**が表示されます。既存の譜表、大譜表、または空白ページのテキストスタイルを変更することはできず、また変更する必要もないはずですが、既存のテキストスタイルに基づいて新しいテキストスタイルを作成すると、新しいスタイルは既存のスタイルと同じ種類（譜表、大譜表、または空白ページ）になることに注意してください。

スタイルの設定が完了したら、**[OK]** をクリックします。設定がスコアに即座に適用され、既存のテキストが変更されます。

#### 一般タブ

**[名前]** はスタイルの名前で、変更することも可能です。名前を変更しても新規のスタイルが作成されるのではなく、現在のスタイルの名前が変更されるだけです。既存のスタイルを新しい用途に使用する場合に、名前を変更します。たとえば、テクニックを表記するにはまったく使用せず、同じスタイルを「ステージ指示」として使用したい場合に、テクニックという名前を編集し、新しい用途に合った名前に変更します。それ以外は前述のように、テクニックに基づく新しいスタイルを作成します。小節番号のような特別なスタイルは、名前を変えても特別な方法で動作します。

**[フォント]** では、フォントを選択できます。フォントを変更するためにはフォントのリストをクリックします。フォントを**[太字]**、**[斜体]**、または**[下線]**にすることもできます。楽譜上でアンダーラインを引くのは稀なことですので、特別な場合を除いて使用するのは控えてください。音楽でのフォントとスタイルに関するアドバイスが以下にあるのでご覧ください。

**[角度]** を指定すると、テキストに角度を付けて書くことができます。これも非常に稀です。一部のプリンタでは、角度の付いたテキストをうまく印刷できないことがあります。このような場合には、

[ファイル] ▶ [印刷] ダイアログの [代替印刷機能] で [アルペジオ、グリッサンドなど] のチェックボックスをクリックしてオンにします。

[サイズ] はテキストのポイントサイズです。Sibelius では、スコア用とパート譜用で別々に設定することができます (☞ 6.1 パート譜での作業)。楽譜のテキストでは、多くの場合、使われるテキストのサイズは譜表のサイズに比例しています。譜表サイズが大きければ、すべての強弱記号、歌詞などが大きくなります。左側の数字は、そのような意味での相対的なサイズです。これは譜表のサイズが 0.28" (7mm) の場合に、テキストが表示されるサイズを示します。通常、楽譜のテキストのサイズは、このような標準の譜表サイズに合わせて指定するのが最も簡単です。右側の数字は、絶対的なサイズです。つまり、現在の譜表サイズに対して実際に表示されるテキストの大きさを示します。左右のどちらかの数字を変更すると、もう片方の数字も自動的に変更されます。

[絶対値を使用] をオンにすると、譜表サイズにかかわらず常に同じサイズでテキストを表示させることができます。これは、たとえば、パート譜でのタイトルテキストをどの場合も固定サイズで表記したり、リハーサルマークを、小さい譜表の上でも不自然に見えないように、常に同じサイズで表記したりするのに有効です。

[コード / 音符名を移調] はコード記号などでのみ使用されるもので、楽譜が移調されたときに、コードネームなどを移調するように Sibelius に指示するものです。

[再生時に分析] では、このテキストスタイルを使ったテキストオブジェクトを、スコアの再生時、再生辞書に分析させ、再生音に反映させるかどうかを選択します (☞ 4.8 再生辞書)。

[用語メニュー] は、そのスタイルでテキストを入力する際に、右クリック (Windows) または **control** + クリックで示される用語の一覧です (☞ 3.1 テキストの作成と編集)。

### ポイントサイズ (欧文の場合)

組み版では、テキストサイズにポイント (pt) という単位が使用されます。1 ポイントは 1/72 インチ (約 0.35mm) に相当します。文字はサイズによって異なります。大文字でさえ高さが違います。このため、サイズを指定するための寸法は、最も背の高い文字のトップから、最も背の低い文字のボトムまでの距離が採用されます。これは大文字の高さの 1.5 倍になります。書籍などで使用されるテキストのサイズは通常 10 ポイントです。

### 境界タブ

[円形] は、テキストの周りに円を描きます。テキストを囲むことは譜表内では稀ですが (ギター弦を指定する以外)、小節番号やリハーサルマークでは使用されることもあります。

[四角] は、テキストの周りに四角形のボックスを描きます。これは円形よりも一般的で、リハーサルマークに使用されます。また、一般的ではありませんが、小節番号や重要な指示を演奏者に指示します。

Sibelius では、テキストを円と四角の両方で囲むこともできますが、非常に稀です。

四角や円を描くための、線の太さは [ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログ (ショートカットは **Ctrl + Shift + E** または **⌘ + E**) にある [テキスト] ページの [テキストの境界] で調節することができます。

[背景を消去] は、テキストが譜表ラインや小節線の上にかかる場合に使用します。これは主にギタータブの数字に使用されますが、強弱記号などが小節線を横切る必要がある場合に、このオプションのスイッチをオンにします。

[位置] は、円や四角の位置と大きさ、および [背景を消去] で消去される範囲のサイズを指定します。Sibelius では、適切な標準設定値が入力されます。

### 水平位置タブ

譜表テキストは小節のリズムポジションにのみ付けることができるため、譜表テキストには [音符に揃える] のオプションのみを使用できます。大譜表テキストはリズムポジション (たとえば [テ

### 3. テキスト

ンポ] またはページ (たとえば [ヘッダー (先頭ページの後)]) のどちらかに付けることができるため、[音符に揃える] または [ページに揃える] のどちらかを選択できます。空白ページのテキストは小節内のリズムポジションに付けることができない (空白ページには小節がない) ため、[ページに揃える] のみを選択できます。

[音符に揃える]、[左] / [中央] / [右] は、テキストの作成位置からの相対的なテキストの位置を指定します。これらのオプションは、同じテキストオブジェクトの中に複数行のテキストがある場合、その並びにも反映されます。通常使用されるのは左寄せですが、特定のテキストタイプを他の方法で整列させたい場合もあります。たとえば、運指は音符の上の中央揃えで配置されることがよくあります。

テキストの作成位置からの水平の距離を調整するには、 7.11 標準設定の位置を参照してください。

[ページに揃える] (大譜表と空白ページのテキストのみに有効) は、テキストをページの左、中央、右に揃えます。たとえば、タイトルなどは、常にページの中央に揃えられます。[内側エッジ] / [外側エッジ] は両面印刷で使用されますが、例で紹介した方がわかりやすいでしょう。片面印刷を行った場合、ページ番号は通常右端に挿入されます。ただし両面印刷では、ページ番号は通常、右ページは右端に、左ページは左端に挿入されます。つまり外側のエッジに挿入されることとなります。

ページに揃えられたテキストは常に大譜表の先頭の小さな小節に添付されます (タイトルテキストなど)。また、ページ内の垂直位置が設定されているテキスト (フッターなど) の場合は、ページの先頭小節に添付されます。

テキストが [ページに揃える] に設定されている場合は、さらに3つのオプションがあります。

- [左ページは「名前なし」の譜表の余白に揃える] は、ページ番号のためのものです ( 3.7 ページ番号)。
- [余白にスナップ] は、揃える余白からテキストが離れないようにします。
- [先頭ページの余白だけに相対的] は、その後行われる余白の変更 (特殊な改ページにより発生) をすべて無視し、スコアの先頭の余白に常にテキストを揃えるようにします ( 7.4 ブレーク)。これは、ヘッダー、フッター、およびページ番号に役立ちます。

### 垂直位置タブ

テキストが作成される場所からの垂直の距離を調整するには、 7.11 標準設定の位置を参照してください。

[行間] は、行の最後でメインキーボードの **Enter** または **return** キーを押したときのテキスト行の間隔を設定します。行間はポイントサイズのパーセント値で表されます。120% は書籍などでの標準的な設定で、100% は楽譜のテキストに最適です。余談ですが、行間は印刷業者の間では「leading」(リーディング) と呼ばれています。これは鉛の板をテキストの行間に挿入して、間隔を広げていたことに由来しています。古き良き時代の話です。

[ページの上部 / 下部に表示] は、ページ上の決まった位置にテキストを配置するのに便利です。このようなテキストには、ページ番号、ヘッダー、フッター、脚注などがあります。このスイッチをオンにすると、スコア用 / パート譜それぞれのテキストスタイルに [mm 上部余白から離す] / [mm 下部余白から離す] を設定できるようになります (1 インチ = 25.4mm) ( 6.1 パート譜での作業)。

タイトル、リハーサルマーク、小節番号、作曲者名などは、ページの余白ではなく、通常は上部の譜表からの距離で配置されます。この種のテキストを [先頭ページの余白だけに相対的] に配置するように指定することもできます。この場合も、特殊な改ページによって発生した余白の変更は無視されます。

【複数位置】は大譜表テキストのみ使用可能です。これにより、複数の譜表の上にテキストを挿入できます。たとえば、リハーサルマークは、オーケストラスコア内で、通常、一番上の譜表と弦楽器の譜表の上の両方に表示されるのに対し（この場合は【最上位の譜表】と【2番目】をクリックします）、タイトルは一番上の譜表の上のみ表示されます（この場合は【最上位の譜表】をクリックします）。大譜表テキストが何番目の譜表に表示されるのかを設定するには、【ハウススタイル】▶【大譜表オブジェクトの位置】ダイアログを使って、2番目、3番目、4番目の位置を選びます（☐ 7.7 ハウススタイル™）。

【最下位の譜表】は、一番下の譜表の下に、小節番号やリハーサルマークを配置する必要がある場合に使われます。これを行うには、【ハウススタイル】▶【大譜表オブジェクトの位置】ダイアログでも【最下位の譜表の下】のオンを選択します。

## 繰り返しタブ

これは大譜表テキストでのみ利用可能で、ヘッダーやフッター、著作権などに便利です。入力したテキストは複数のページに表示されます。

一般的な出版社では、左右のページに異なるヘッダーやフッターを入れる場合があります。たとえば、左側の各ページの上部には曲集やアルバムの名前、右側の各ページの上部には、現在の小曲や歌の名前を表示します。

## テキストスタイルを削除する

【ハウススタイル】▶【テキストスタイルの編集】ダイアログにある、【削除】ボタンをクリックすると、選択したテキストスタイルが削除されます。事前に定義されているスタイルは削除できません。

## 様々なフォント

楽譜では、すべてのテキストでは1つのフォントのファミリーを使用することがほとんどですが、タイトルや楽器名は別のフォントを使用することがあります。フォントファミリーは、1つの基礎的なフォントの形からなっており、通常は、太字、斜体、太字斜体があります。しかし、いくつかのフォントファミリーには、重い（線が太い）、軽い（線が細い）フォント、または狭いフォントなどがあります。1つのスコアの中ではせいぜい2、3種類のフォントの使用に留めましょう。

標準設定では、すべてのテキストスタイルは、Times New Roman フォントファミリーが使用されています（譜面用紙を使用、あるいは Inknpen2 を基にした手書き風のハウススタイルを使用している場合を除く）なぜなら、Times フォントは見栄えが良く、そしてほとんどのコンピュータにすでにインストールされているからです。代替の他のファミリーを使用する際には、以下に示すいくつかの例外を除いて、セリフフォントを使用されることを強くおすすめします。セリフフォント（明朝系）は、文字の隅に「セリフ」と呼ばれるとがった形状があり、これはサンセリフフォント（ゴシック系）にはありません。セリフフォントは、ほとんどの書籍や新聞のテキストに使用されており、サンセリフフォントは、タイトルに使用されています。

テキストスタイルのポイントサイズは、Sibelius の標準設定と同じくらいにしておくことをおすすめします（以下の例外を除く）。あえてフォントを変更するときには若干のサイズ調整が必要になります。なぜなら同じポイントサイズでも、フォントによって多少の差があり、大きく見えたり小さく見えたりすることがあるからです。

新しいスコアを作成するときに、メインのテキストフォントを変更する場合は、Times ではなく Georgia/Arial 系のハウススタイルを使用することをおすすめします。なぜなら、Times よりも Georgia/Arial 系フォントのほうが、他の多くのフォントの（同サイズでの）大きさに近いからです。こうすることで、スコア中のテキストや記号の大きさのバランスがなるべく保たれるようにすることができます。

### 3. テキスト

主なテキストスタイルのデザインを変更する場合は、次のアドバイスを参考にするとよいでしょう。

- **発想記号**：太字ではなく斜体のフォントを使用します（ただし、強弱記号の *mf* は特別な音楽フォントである Opus テキストを使用します）。
- **テクニク**：太字でも斜体でもないフォントを使用します。
- **歌詞ライン 1**：Times New Roman と Times は、幅が狭いという利点があり、歌詞などで使用すると、音符間隔にそれほど影響を与えません。他のクラシックフォントのうち歌詞向きなのは Plantin で、これはオックスフォード大学出版で使用されています。

訳文やコーラスの歌詞の 2 行目では、通常は斜体を使用します。2 番、3 番では斜体は使用しません。

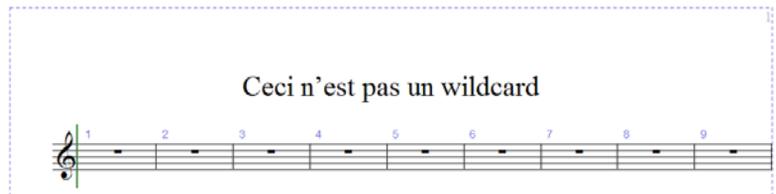
- **コード記号**：標準設定では、コード用にデザインされた Opus Chords（あるいはハウススタイルに応じて Reprise Chords または Inkpen2 Chords）が使用されます。他のミディアムフォント（サンセリフなど）も使用可能ですが、いくつかのコード記号には通常のテキストフォントには含まれていない特別な文字が必要とされることがあるので注意してください。
- **タイトル、サブタイトル、作曲者、作詞者、献辞**：メインタイトル、あるいは場合によってはサブタイトルには通常は任意のフォントを使用することができます。作曲者、作詞者そして献辞には、通常はテクニクテキストと同じフォント、サイズを使用します。献辞には通常斜体を使用します。
- **テンポとメトロノーム記号**：これらのサイズのスタイルは、スコアによって大きく異なります。テンポは常に太字で書かれ、メトロノーム記号よりも大きくなります。メトロノーム記号は太字ではないフォントを使用します。
- **楽器**：上品なサンセリフフォントを使用することができますが、慎重に選びましょう。
- **小節番号**：通常は斜体が使用されます。数字に四角のボックスを加えて注意を描くこともできますが、その場合には斜体ではないフォントを使用します（斜体を使用するとボックスとぶつかってしまうかもしれないからです）。
- **ページ番号**：太字でも斜体でもないフォントを使用します。配置については、 3.7 ページ番号を参照してください。
- **リハーサルマーク**：わかりやすくするために太字を使用します。ただし、斜体はボックスと重なってしまうため使用しません。通常は、メインタイトルと同じフォントを使用すると、見栄えが良くなります。たとえばメインタイトルのフォントがあまり使われないフォントであっても、同じことが言えます。また、ボックスを省略することもできますが、現在ではあまり行われません。それは、ボックスがないと、リハーサルマークが見分けにくくなるためです。
- **拍子記号**：標準設定では、これらには Opus、Helsinki、Reprise、または Inkpen2 フォントが使用されます。代替の他の標準的な音楽フォント、または、太字テキストフォントも使用可能です。拍子記号のフォントを変更する場合は、**[垂直位置]** タブで、行間を調整する必要があります。
- **連音符**：通常では斜体のセリフフォントを使用します。しかし、斜体でないフォント、またはサンセリフフォントも連音符を多用する現代音楽のスコアで使用されています。
- その他のテキストスタイル：これまで紹介してきた同類のテキストスタイルを合わせて使用するのが理想的です。たとえば、**囲みテキスト**や**脚注**は**テクニク**と同じフォントにするほうがよいでしょう。
- シンボルのスタイル（たとえば、**一般的なシンボル**、**パーカッション**など）：これらのスタイルは、楽譜シンボルで使用されるので、他のテキストなどとは異なります。「 7.10 音楽フォントにアドバイスがあります。特別な意図がない限りこれらのスタイルはむやみに変更しないでください。

## 3.11 ワイルドカード

ワイルドカードとは、テキストオブジェクト内の特別なコードのことで、参照先を指定し、参照先のテキストを自動的にコードの位置に当てはめて表示させるための表記手段です。Sibelius には様々なワイルドカードがあります。たとえば、ヘッダーに曲のタイトルやページ番号を参照させるワイルドカードを設置し、常に最新のタイトルやページ番号を表示することができます（参照先のテキストが変更されると自動的にワイルドカードのテキストも変更されます）。

### ワイルドカードの書式

Sibelius ではワイルドカードは **¥\$** で開始し、**¥** で終わります（たとえば、**¥\$Title¥**）。ワイルドカードが含まれるテキストオブジェクトの編集中は、コード自体が表示されます（下記の左の例を参照）。テキストの編集を終了すると、ワイルドカードの代わりにそれが参照するテキストが表示されます（下記の右の例を参照）。



### 使用できるワイルドカード

以下のワイルドカードは、[ファイル] ▶ [スコア情報] ダイアログ (☐ 8.1 ファイルを扱う作業を参照) で入力されたテキストを参照します。また、ワイルドカードによっては、新しいスコアの作成時に、[ファイル] > [新規] ダイアログの最後のページで設定できるものもあります。

- ¥\$Title¥
- ¥\$Subtitle¥
- ¥\$Composer¥
- ¥\$Arranger¥
- ¥\$Artist¥
- ¥\$Copyright¥
- ¥\$PartName¥
- ¥\$InstrumentChanges¥
- ¥\$Lyricist¥
- ¥\$Copyist¥
- ¥\$Publisher¥
- ¥\$Dedication¥
- ¥\$OpusNumber¥
- ¥\$ComposerDates¥
- ¥\$YearOfComposition¥
- ¥\$MoreInfo¥

このワイルドカードにフルスコアと各ダイナミックパートで異なる値を任意に設定できます。この機能を利用して、ダイナミックパートに正しい名前が付けられます（パート名と楽器の変更を参照）。

その他のワイルドカードには、次のようなものがあります。

- ¥\$DateShort¥：コンピュータのオペレーティングシステムの地域設定で選択されている短い形式の現在の日付（たとえば、yyyy/mm/dd など）。

### 3. テキスト

- **¥\$DateLong¥**：コンピュータのオペレーティングシステムの地域設定で選択されている長い形式の現在の日付（たとえば、dd MMMM yyyy など）。
- **¥\$Time¥**：24 時間方式による「hh:mm:ss」の現在の時刻。
- **¥\$User¥**：コンピュータに現在ログオンしているユーザーアカウント名。
- **¥\$FilePath¥**：現在のスコアのファイル名と場所を示すパス（ファイル保存後に有効）。
- **¥\$FileName¥**：現在のスコアのパスなしのファイル名（ファイル保存後に有効）。
- **¥\$FileDate¥**：コンピュータのオペレーティングシステムの地域・言語設定で選択されている形式による現在のスコアが最後に保存された日時（たとえば、yyyy 年 MM 月 dd 日 hh:mm:ss など）。
- **¥\$PageNum¥**：現在のページ番号。

### パート名と楽器の変更

フルスコアで、**¥\$PartName¥** は「Full Score」に標準設定されています。**¥\$InstrumentChanges¥** はスコアで使用されているすべての楽器を改行記号で区切ってリストします（各譜表の冒頭の楽器と各譜表で変更されるすべての楽器がリストされます）。

ダイナミックパートで、**¥\$PartName¥** と **¥\$InstrumentChanges¥** はパートで使用されているすべての楽器を改行記号で区切ってリストします。

さらに、同じ機能を持つ **¥\$HeaderPartName¥** と **¥\$HeaderInstrumentChanges¥** の 2 つのワイルドカードがあります。これらは改行記号の代わりにカンマで区切って各楽器をリストします。

このように、よく似たワイルドカードが用意されているのには理由があります。

- Sibelius では、楽器名に **¥\$PartName¥** が使用され、ダイナミックパートごとに最初のページの左上に表示されます（フルスコアにも置かれていますが、標準設定では隠されます）。
- 楽器名には **¥\$HeaderPartName¥** が使用され、ダイナミックパートの 2 ページ以降のヘッダーに表示されます（フルスコアにも置かれていますが、やはり標準設定では隠されます）。
- 「Reeds 1（リード楽器 1）」のように名づけられた一人の奏者が掛け持ちで演奏する楽器が含まれるパート譜で一般的に使用されます。この名前を設定するには、[ファイル] ▶ [スコア情報] の [パート名] でそのパートに「Reeds 1」のように設定します。最初のページの左上とその後のヘッダーのテキストが更新されます。また、パートで使用される楽器名をすべて実際に示したい場合があります。この場合は、**¥\$InstrumentChanges¥** を使用できます。以下の図では、左側の部分が、最初のページの左上に表示されるテキストオブジェクトに入力する情報を示します。右側の

部分は、編集後に表示されるテキストを示します。どちらのワイルドカードでも、[ファイル]▶[スコア情報]で入力したものが表示されます。

下部の2つの部分では、**¥\$PartName¥** ワイルドカードとそれに対応する「REEDS 1」テキストの部分が太字で示されています。その他の形式をワイルドカードに適用する方法を以下に説明します。

### ワイルドカードの使い方

ワイルドカードをあらゆるテキストオブジェクトに使用し、同じテキスト内で任意の数のワイルドカードを使用できます。たとえば、「**¥\$Title¥ - 編集者: ¥\$User¥ 日付: ¥\$FileDate¥**」というテキストオブジェクトを作成すると、「火の鳥 - 編集者: ストラビンスキー 日付: 1910年5月16日 02:15:28」のように表示されます。

ワイルドカードの書式を変更することもできます。たとえば、テキストオブジェクトに **¥\$Title¥ - ¥\$Composer¥** を設定して、楽譜のタイトルをボールドにしたい場合は、次の手順に従います。

- テキストを編集します (**Return** キーか **F2** キーを押すか、ダブルクリック)。
- **¥\$Title¥** ワイルドカードを選択します (**Shift + ←/→** を使用)。
- **Ctrl + B** または **⌘B** を押します (またはプロパティの [テキスト] パネルで **[B]** をオンにします)。

同じ操作で、ワイルドカードのテキストをイタリック、フォント、サイズの変更などを行うことができます。

ワイルドカードの使用上の注意を以下に説明します。

- ワイルドカード自体は大文字小文字の区別をしません。**¥\$TITLE¥** も **¥\$title¥** も **¥\$Title¥** もすべて同等に扱われます。さらに、ワイルドカード自体の大文字小文字は代替されるテキストの大文字小文字に影響しません。
- しかし、ワイルドカード内にはスペースを使用できず、たとえば、**¥\$ComposerDates¥** の代わりに **¥\$Composer Dates¥** にすると、ワイルドカードは機能しません。

### 3. テキスト

- ワイルドカードが参照する部分に何もないと、編集を終了しても何も表示されません。たとえば、**¥\$Title¥**を使用し、[ファイル] ▶ [スコア情報] の [タイトル] フィールドが入力されていないと、何も表示されません。そのため、ワイルドカードを使用する前に、参照される値を確認しておくことが大切です。
- ワイルドカード自体をダイアログのどのフィールドにも入力しないでください。たとえば、[ファイル] ▶ [スコア情報] などに入力してはいけません。スコアのテキストオブジェクトにのみ直接入力します。これは、ワイルドカードの定義内に他のワイルドカードを使用できないことを意味します。

#### スコア情報の書式の変更

[ファイル] ▶ [スコア情報] ダイアログ内のテキストの任意の位置で書式（改行、フォント、文字のスタイルなど）を変更できます。書式の変更を示すために前後を円記号 (¥) ではさみます（たとえば、**¥n¥**）。

- **¥B¥** - 太字をオン
- **¥b¥** - 太字をオフ
- **¥I¥** - 斜体をオン
- **¥i¥** - 斜体をオフ
- **¥U¥** - 下線をオン
- **¥u¥** - 下線をオフ
- **¥n¥** - 改行
- **¥f¥** - そのテキストスタイルの標準フォントに戻す
- **¥fontname¥** - 指定のフォントに変更（たとえば、「**¥fArial¥**」は Arial に変更）
- **¥sheight¥** - フォントサイズの高さを 32 分の 1 のスペースで変更（たとえば、**¥s64¥** と入力すると、フォントの高さは 2 スペースになります）
- ^ - 後続の文字に音楽テキストフォントを使用（[ハウススタイル] ▶ [フォントをすべて編集] で設定されているフォント）

たとえば、他の作曲者の曲を編曲しているときに、[ファイル] ▶ [スコア情報] ダイアログの [作曲者] フィールドに、編曲者としての自分の名前を新しい行に含めるとします。その場合、たとえば、「**J.S. Bach¥n¥ 編曲：Aran Gerr**」のように入力しておく、**¥\$Composer¥** のワイルドカードが挿入されている箇所は次のように表示されます。

「J.S. Bach  
編曲：Aran Gerr」

## 3.12 フォントの代替

### 上級者用

コンピュータにインストールされていないフォントがスコアで使用されていると、Sibelius ではそれによく似たフォントが代用されます。これはテキストフォントと音楽フォントの両方に適用されます。たとえば、テキストフォントの Helvetica がいない場合は、代わりに Arial が使用されます。また音楽フォントの Petrucci がいない場合は、代わりに Opus が使用されます。

どのフォントをどのフォントで代用するかを任意に設定できます。[ファイル] ▶ [環境設定] (Mac では [Sibelius] メニュー内) の [フォントの代替] ページで設定します。



たとえば、Didot フォントが使われているスコアファイルを開くときに、Didot フォントがインストールされていないコンピュータで開くとします。この場合は、Didot フォントを Palatino Linotype フォントに置き換えて表示するように設定できます。一度設定すれば、それ以降、Didot フォントが使われているどのファイルを開くときにも、Didot フォントが Palatino Linotype フォントに置き換えられて表示されます。

フォント置換の設定は、次の手順で行います。

- 左側の [フォント] ボックスに置換元フォント名を入力するか、その下の [選択] ボタンをクリックして置換元フォントを選択します。フォント名を入力してから、[フォントを追加] ボタンをクリックします。フォントが左側にあるフォントリストに追加されます。
- 置換後フォントリストから、置換後フォントを選択します。[フォントが利用できない場合に置換するフォント (優先順位を下げる)] ボックスに置換後フォント名を入力するか、その下の [選択] ボタンをクリックして置換後フォントを選択します。置換後フォントの名前を入力してから、[代替を追加] ボタンをクリックします。フォントが右側にある置換後フォントのリストに追加されます。
- 置換後フォントを追加するには、上記の手順を繰り返します。

優先順位を変更するには、[上へ移動] / [下へ移動] ボタンを使用します。上にあるものから先に使用されます。すなわち、一番上にあるフォントがコンピュータにインストールされていればそれが使われ、インストールされていなければインストールされているフォントが順次チェックされ、使用されます。

リストから削除したいフォントがある場合は、そのフォントを選択し、それぞれのリストの右横の [削除] ボタンをクリックしてください。

また、Sibelius では、サードパーティによる音楽フォントも使用できます。詳しくは、[7.10 音楽フォントの他社のフォントを使用する](#)を参照してください。

### 3. テキスト

# 4. 再生とビデオ



## 4.1 再生

📖 4.3 ミキサー、4.7 ライブプレイバック、4.4 Sibelius Sounds Essentials、4.15 MIDI メッセージ

### 再生

Sibelius では、特別に細かい設定をしなくても、美しい再生が実現可能です。MIDI に精通していなくても、シーケンサーの専門家でなくても、Sibelius で素晴らしい再生を楽しむことはできますが、この概念の基本を理解することは意義があります。

このトピックでは、さまざまな再生機能についてわかりやすく説明し、以降の詳細情報が記載されたその他のトピックを紹介します。

### 再生デバイスと再生設定

Sibelius でサウンドを生成するには、1つ以上の再生デバイスが必要です。再生デバイスは、1つ以上のサウンドを生成できるハードウェアデバイス（サウンドカード、外部 MIDI サウンドモジュールなど）、またはソフトウェアデバイス（バーチャルインストゥルメント、ソフトウェアシンセサイザなど）です。コンピュータで多くの異なる再生デバイスを使用可能にしたり、Sibelius で再生デバイスを任意に組み合わせることができます。この組み合わせは再生設定を使って設定できます。

異なる種類の再生デバイスについて、あるいは **[再生]** ▶ **[再生デバイス]** を使用した独自の再生設定方法は、📖 4.11 再生デバイスを参照してください。

また、Sibelius には、Kontakt Player 2 というバーチャルインストゥルメントを使ってサウンドを再生する Sibelius Sounds Essentials という独自のサウンドセットも内蔵されています。詳しくは📖 4.4 Sibelius Sounds Essentials を参照してください。

### 再生のコントロール

再生のコントロールは、**[再生]** ウィンドウ（右側に表示）か、**[再生]** メニュー、またはキーボードショートカットの対応するコマンドを使用して行います。**[再生]** ウィンドウが表示されていない場合は、**[ウィンドウ]** ▶ **[再生]**（ショートカットは **Ctrl+Alt+Y** または **⌘+⌥+Y**）を選択します。詳細については、『ハンドブック』の「再生」を参照してください。



### 再生ライン

再生ラインは、再生中に音楽に合わせて表示される緑色の線で、次に再生する場所を示します。再生していないときの再生ラインの位置を **[再生]** ウィンドウを使ってコントロールできます。**[表示]** ▶ **[再生ライン]** をオフにすることで、再生ラインを非表示にすることができます。

### 再生に合わせてスコアを表示する

Sibelius では、再生部分のスコアを自動的に表示し、自動的に縮小するので、再生に合わせて楽譜を表示できます。再生中も再生が停止したときと同じように、倍率を変更するなどしてスコアの周辺を移動できます（Sibelius は選択された倍率を次回再生時に記憶しています）。

**[ファイル]** ▶ **[環境設定]**（Mac では **[Sibelius]** メニュー）の **[スコアの位置]** ページのオプションを使用してこの動作を変更できます（📖 5.12 環境設定）。

## 4.再生とビデオ

### 入力と編集中の再生

音符は、入力したり、クリックしたり、ドラッグしたりすると再生されます。この機能が不要な場合は、[ファイル] ▶ [環境設定] (Mac では [Sibelius] メニュー) の [音符の入力] ページにある [編集中に音符を再生] をオフにします。

### サウンドの選択

Sibelius は、SoundWorld™ という画期的なサウンド分類・整理方法を使用して、提供されている再生デバイスの中から再生に最も適したサウンドを自動選択します (☞ 4.16 SoundWorld™)。

サウンドを変更するには、[ミキサー] ウィンドウを使用します。このウィンドウは、[ウィンドウ] ▶ [ミキサー] を選択するか、**Ctrl+Alt+M** または **M** を選択して、表示と非表示を切り替えることができます (☞ 4.3 ミキサー)。

また、MIDI メッセージという特別なテキストコマンドを使用して、MIDI デバイスのサウンドも変更できます (☞ 4.15 MIDI メッセージ)。

### スコアの解釈

Sibelius は、スコアのすべての表記と記号を自動的に解釈するように設計されています (☞ 4.2 スコアの解釈)。通常はエフェクトを調整する必要はありませんが、調整したい場合は、[再生] ▶ [辞書] を使用します (☞ 4.8 再生辞書)。

Sibelius では、エスプレッシーボ™ やルバート™ を使用して、人間がスコアを解釈するような再生を可能にします。これは、[再生] ▶ [パフォーマンス] を使用してコントロールします (☞ 4.5 パフォーマンス)。

### すべての音符をオフ

[再生] ▶ [すべての音符をオフ] (ショートカットは **Shift + O**) は、すべての音符の再生をオフにします。これは次のような場合に必要になります。

- コンピュータ、サウンドカードや再生デバイスが早送りや巻き戻しによって過負荷になった場合 (これは、デバイスが高速の動作に対応していなかったり、複雑な楽譜を早送りしたり巻き戻ししたりした場合に発生します)。
- サステインペダルが踏まれた状態になっているときに再生を中止した場合。

スコア再生中に、音符が鳴り続けたままになった場合は、再生中に **Shift + O** キーを押してください。Sibelius はすべての音符をクリアして再生を再開します。

音符が鳴り続けて止まらないときの一番よくある原因は、ぶら下がりのタイです (タイの付いた音符の後に、同じ音高の音符がない場合)。Sibelius には、スコアをチェックし、問題のあるぶら下がりのタイをすべて削除するプラグインが用意されています。406 ページの「ぶら下がりタイの削除」をご覧ください。

## 4.2 スコアの解釈

☐ 2.16 ライン、2.21 パーカッション、4.6 リピート、4.8 再生辞書

Sibelius の再生機能の設計における理念は、まさに譜面用紙を使うようにスコアを書けること、通常の記譜法を使用し特別なコマンドを使わないこと、特別な設定をしなくても再生ができること、というものです。

そのために、

- Sibelius は標準設定で、各楽器に最適なサウンドを選択します。
- どのようなフォーマットで書かれていても Sibelius はスコアの再生時にはいつでも、スコアに書き込まれているおおよそのものを読み込みます。Sibelius は、*ff*、*pizz.*、*accel.* などのマークも理解しますが、これらの設定を変更し、Sibelius に内蔵されている再生辞書を使用して独自の設定を追加することもできます。

### Sibelius が読み込めるもの

スコアに記譜されたほとんどのものは、すぐに正しく再生できます。Sibelius では次のものを読み取り再生に反映させます。

- 音符、コード、休符、臨時記号、タイ、装飾音符
- 音部記号、調号、拍子記号
- 楽器 - 使用する音色を指定します。変更することも可能です。
- 標準のアーティキュレーション (アクセント、スタッカート、マルカートなど)
- トレモロとバズロール (符尾上の Z 記号)
- 強弱記号を指定するテキスト (*pp*、*sfz*、*loud* など)
- **Allegro**、メトロノームなどのテンポ記号 (♩=108 など) とメトリックモジュレーション (♩=♪)
- その他のテキスト (*con sord.*、*pizz.*、*legato* など)。テキスト再生について詳しくは ☐ 4.8 再生辞書をご覧ください。
- リピート (1 番括弧や 2 番括弧などを含む)、リピート小節線、コーダ、セーニョ (☐ 4.6 リピート)。
- スラー、トリル、オクターブ (8va) ライン、ペダリング、リタルダンド / アッチェレランド、グリッサンド、ヘアピンなどのライン
- ベンドやスライドなどのギター記譜
- パーカッションで使用されている特殊な符頭
- 移調楽器 (正しい実音ピッチで再生されます)
- 高度な再生制御で入力するテキスト MIDI メッセージ (☐ 4.15 MIDI メッセージ)。
- 非表示のオブジェクト (非表示のメトロノーム記号、音符、強弱記号、全体の譜表など)。☐ 3.1 テキストの作成と編集、5.6 オブジェクトの非表示、5.5 譜表にフォーカスをご覧ください。

### 強弱記号

現実には、楽器の種類が異なると、強弱の処理方法も変わります。ピアノ、ティンパニ、ハープなどの楽器は音符の開始時にしか強弱を変更できないのに対し、音が減衰しない楽器 (ほとんどの木管楽器、金管楽器、弦楽器) は途中で強弱を変更することができます。

## 4.再生とビデオ

Sibelius は使用する再生デバイスで可能な限り現実的に強弱記号を再生します。(Garritan Personal Orchestra - ガリタンパーソナルオーケストラなど)のバーチャルインストゥルメントは特に、音が減衰しない楽器の強弱レベルや、再生する音符のアタックを個別に制御できるように設定されています。ほとんどのMIDIサウンドモジュールやサウンドカードなど、他のデバイスはこのような設定になっていないので、これらのデバイスではSibeliusは音符の開始場所でのみ強弱を指定できます。途中で強弱を変えることはできません。

譜表オブジェクトは、譜表が付いている楽器と声部にしか適用されないため、強弱記号が誤った譜表に付加されていると、再生時にその間違いが特に目立ちます(☐ 7.6 添付)。キーボード楽器など、複数の譜表を持つ楽器での場合は、以下の複数の譜表を持つ楽器をご覧ください。

譜表に添付されている強弱記号の位置を変更するには、その強弱記号を添付したい譜表上まで移動すると、グレーの矢印が新しい添付先の譜表を指すので、正しい位置に再配置します。(オブジェクトの添付を変更できるのはフルスコアの場合だけです。ダイナミックパートにオブジェクトをドラッグしても再添付されません。)

強弱記号を適用する声部を変更するには、その強弱記号を選択し、テンキーウィンドウの下の声部ボタンをクリックします(ショートカットの **Alt + 1/2/3/4** または **~1/2/3/4** キーで、別の声部に割り当てることができます。**Alt + 5** または **~5** キーを押すと、強弱記号がすべての声部に適用されます)。強弱記号を複数の声部に適用したい場合は、テンキーウィンドウの下の声部ボタンをクリックします(☐ 1.2 テンキー)。

発想記号テキストを使って作成された強弱記号(178ページの「エクスプレッション」)を再生すると、再生辞書にある適切な項目に従って処理されます(☐ 4.8 再生辞書)。たとえば、**fff**は最大の強さに相当します。この他にも、実際の再生時の音符の強弱は、エスプレッシーボのレベルやアーティキュレーション(アクセントなど)によっても異なります。

## ヘアピン

ヘアピンを入力すると、Sibeliusは標準設定で自動的に終了時の強弱を指定します。ヘアピンの右端に実際に強弱記号が書き込まれている場合(**ff**や**mp**など)は、その強弱記号が使用されます。強弱記号が指定されていない場合、強弱は1レベル増減します(現在**mp**から始まるクレッシェンドは**mf**に変わりますが、現在**ff**から始まるディミヌエンドは**f**になります)。

強弱を明記する、または開始時の強弱に対するパーセント値を指定するなどの方法を使用して終了時の強弱をもっと正確に指定したい場合は、終了時の強弱を変更したいヘアピンを選択し、[プロパティ]ウィンドウの[再生]パネルを開きます(ショートカットは **Ctrl+Alt+P** または **~⌘P**)。標準設定の[自動]ドロップダウンを変更して、新しいパーセント値を選択します。次に、値が初期強弱からの[変化]か、ベロシティの[最大値]かを指定します。特定のヘアピンの最終強弱を[プロパティ]で指定すると、ヘアピンの最後で発想記号テキストオブジェクトを追加、削除、または変更しても、指定した強弱記号が常に使用されます。

発想記号テキスト(上記の強弱記号をご覧ください)と同様、ヘアピンなど、すべての譜表ラインは、それが添付されている楽器と声部の再生にのみ影響します。

## トリル

標準設定では、トリルは、ダイアトニックのステップで(現在の調号に対する音符の音高によって半音、または全音)1秒間に12回変化をつけます。

個々のトリルの再生を変更するには、トリルを選択し、[プロパティ]ウィンドウの[再生]パネルでコントロールを変更します。

- 半音の間隔を指定するには、[ダイアトニック] をオフにしてから、[半音] を必要な間隔に設定します。(パーカッションでトリルを 1 音符のトレモロとして再生したい場合は、[半音] を「0」に設定します。)
- トリルの速度を変更するには、[速度] を必要な音符数 / 秒に設定します。
- Sibelius でトリルのリズムを微調整したくない場合は、[ストレートに再生] をオンにします。音符を「ストレート」に再生するとトリルが機械的に聞こえてしまうことがあるため、このスイッチをオフしておくことをお勧めします。
- 下位音符ではなく上位音符からトリルを開始する場合は、[上の音符で開始] をオンにします。

トリルの上に小さな臨時記号をシンボルとして書き込んで、音程の間隔を表すことができます。ただし、Sibelius はそれを直接認識しません。

その他の装飾記号は自動的に再生されませんが、Sibelius には、モルデントやトリルを再生するためのプラグインが用意されています。詳しくは 413 ページの「装飾記号の再生」をご覧ください。

## テンポ

スコアのテンポを変更するには、**Allegro**、**Slow**、**Presto** などのテンポテキストを使用するか、メトロノーム記号 (メトロノーム記号テキストで作成) を使用します。これらの記号をテキストとしてスコアに入力する方法は、179 ページの「テンポ」および 178 ページの「メトロノーム記号」を参照してください。Sibelius が **Allegro** などのテンポ記号をどのような速さに認識するかを変更するには、 4.8 再生辞書を参照してください。

**[再生]** ウィンドウのテンポスライダを使用して、再生中のスコアのテンポを調整することも可能ですが、テンポスライダの位置は次回スコアを開いたときに保存されていないため、これをテンポを設定する主な方法として使用することはお勧めしません。

## メトリックモジュレーション

Sibelius は、(テンポまたはメトロノーム記号などの) 大譜表テキストスタイルに用意されているメトリックモジュレーションを再生します。メトリックモジュレーションの作成方法は 179 ページの「メトリックモジュレーション」をご覧ください。

Sibelius は ♩=♩、♩♩ など、タイまたは + 記号でつながれた複数の音符 (付点がある、なしにかかわらず) の形式を認識します。唯一の制限は、メトリックモジュレーションを認識するために、通常のメトロノーム記号の再生に使用する **[再生]** ▶ **[辞書]** ダイアログ内の項目に従うという点です。これは、= 記号の左側に、タイまたは + 記号の付いた音符の組み合わせを使ったメトリックモジュレーションが必要な場合は、使用するメトリックモジュレーションの各タイプを再生辞書に新しい用語として追加する必要があるということを示します ( 4.8 再生辞書)。

## リタルダンドとアツチェランド

Sibelius は特殊なラインを使用した *rit.* や *accel.* を再生します ( 2.16 ライン)。

[リタルダンド / アツチェランド] ラインを使用すると、リタルダンド / アツチェランドの量、およびリタルダンド / アツチェランドのはっきりとした終了場所を指定できます。このラインは破線として表示または非表示にでき、*rit./accel.* の長さの分だけ効果を持続させることができます (連続したグレーの線として表示されるのは、**[表示]** ▶ **[非表示オブジェクト]** がオンになっているときです)。また、**[プロパティ]** ウィンドウの **[再生]** パネル ( 5.14 プロパティ) で、リタルダンド / アツチェランドの最終テンポも指定できます。

- **最終テンポ**: 1 分間での拍子の絶対的なテンポとして指定するか、あるいは最初のテンポに対してのパーセント値として指定します (標準設定では、リタルダンドラインには 75%、アツチェランドラインには 133% です)。

## 4.再生とビデオ

- アッチェレランドやリタルダンドで、どのようにテンポを変化させるかも指定できます。
  - **[早い]** :ライン開始時にテンポを最も速く変化させます。
  - **[遅い]** :ライン終了近くにテンポを最も速く変化させます。
  - **[リニア]** :ラインが続く間、一定の割合でテンポを変化させます。

アッチェレランドまたはリタルダンドの後で元のテンポに戻したい場合は、この位置に **A tempo** などのテンポテキストを作成します。ただし Sibelius は自動的に **A tempo** を解釈しない (どのテンポに戻るべきか明確ではないため) ので、非表示のメトロノーム記号も作成する必要があります (178 ページの「メトロノーム記号」を参照)。

## グリッサンドとポルタメント

*gliss.* と *port.* ライン (☐ 2.16 ライン) は再生に反映されます。その再生は、標準設定では、その適用楽器に適切なグリッサンドとして行われます。たとえば、管楽器では半音階的に演奏しますが、弦楽器では連続したスライドになります。これらのラインの再生方法を変更するには、それを選択し、**[プロパティ]** ウィンドウの **[再生]** パネルを使用します。

- **[グリッサンドのタイプ]** さまざまなタイプのグリッサンドが用意されています。通常、この設定は **[楽器の標準設定]** のままにしておきます。
- **[連続]** グリッサンドのタイプ (スムーズスライド) では、グリッサンドの再生方法を以下のように指定することができます。
  - **[早い]** :ライン開始時にグリッサンドを最も速く再生します。
  - **[遅い]** :ライン終了近くにグリッサンドを最も速く再生します。
  - **[リニア]** :開始から終了まで一定の速度でグリッサンドを再生します。

## 倍音 (ハーモニクス)

Sibelius では倍音を自動的に再生しませんが、**[再生]** ▶ **[倍音 (ハーモニクス) の再生]** プラグイン (☐ 5.11 プラグイン) を使用するか、非表示の音符や無音の符頭を使用して簡単に再生することができます。

自然倍音 (ナチュラルハーモニクス = 金管楽器など) は通常、音符の上に「o」記号で表記されます。倍音を再生するには、表示音高を無音符頭にし、別の声部に非表示の音符を使用して倍音の実音ピッチを追加します。詳しくは、☐ 5.6 オブジェクトの非表示および 2.20 符頭を参照してください。

人工倍音 (人工ハーモニクス = 弦楽器など) は、表示された音高から完全 4 度が完全 5 度上にダイヤ符頭で表記されます。表示音高には無音符頭を使用し、倍音にはダイヤ符頭を使用します。ダイヤ符頭も無音にしたい場合には (☐ 7.14 符頭の編集)、上記と同じように、別の声部に非表示の音符を使用して、倍音の実音を追加します。

## 複数の譜表を持つ楽器

ピアノやハープなど 2 つの譜表を使用する楽器では、強弱記号は 2 つの譜表のうちの 1 譜表のみ添付します。そして譜表の間に強弱記号がある場合、Sibelius は再生時に両方の譜表に対して強弱記号を適用します。これは 2 つの譜表を使ったどんな楽器にも適用されます (たとえば、2 つの譜表を使ってフルートを作成した場合も、2 つの譜表間に配置された強弱記号は、両方の譜表に適用されます)。

まれに、キーボード楽器の譜表で両方の譜表に強弱記号を適用させたくない場合もあります。その場合は、適用させたい譜表のすぐ近くに配置するか、あるいは譜表の外側 (右手譜表の上、または左手譜表の下) に配置します。強弱記号をどちらの譜表にも適用させたくない場合は、**[再生]** ▶ **[パフォーマンス]** ダイアログの **[隣接した譜表に影響]** オプションをオフにしてください。またこのダイア

ログでは、Sibelius が強弱記号を隣接した譜表に適用するには、その強弱記号が譜表からどれくらい離れている必要があるか、そのしきい値を設定することもできます。詳しくは [4.5 パフォーマンス](#) を参照してください。

ある 1 つの楽器が個々の奏者用に複数の譜表に分割されたり、あとで再び統合されたりするなど、1 つの楽器に使用される譜表の数が変わる場合、変更後の大譜表の先頭で、非表示の強弱記号やテクニックテキスト (pizz、mute など) を挿入し、譜表の数が変わる前に有効となっていた強弱記号やテクニックテキストと一致させる必要があります。つまり、再生に適用される効果が譜表ごとに行われるため、奏者が別の譜表に移ることを Sibelius に指定する必要があるということです。

### 再生しない音符とテキスト / ラインの無視

任意のオブジェクト (たとえば、強弱記号、音符など) は、[プロパティ] ウィンドウにある [再生] パネルの [繰り返しオプション] のチェックボックスをオフにすることで、再生中に無視するようになります ([4.6 リピート](#))。

あるいは無音の符頭タイプを使用して、特定の符頭を再生しないようにすることもできます (ショートカットは **Shift + Alt + 9** または **⌘+9**) ([2.20 符頭](#))。

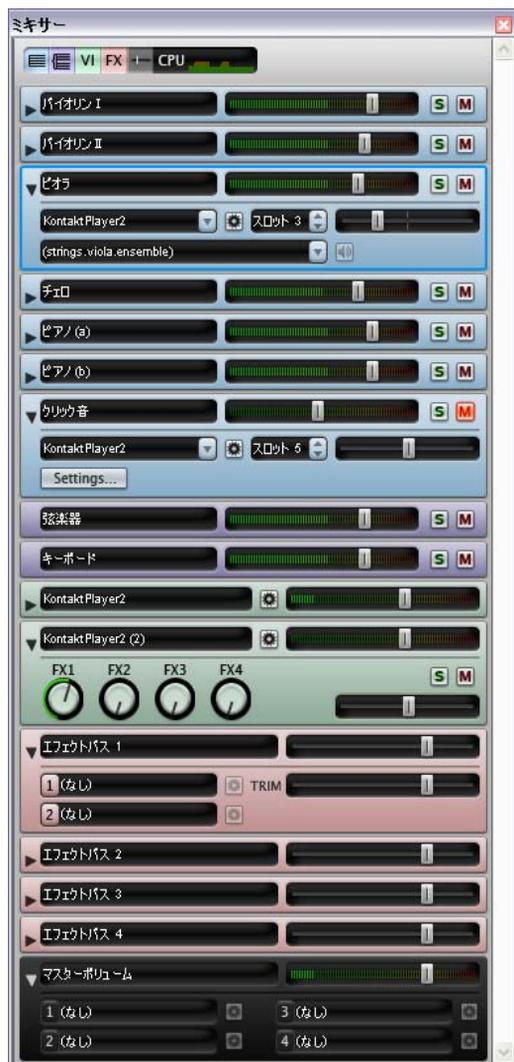
また、[テキストスタイルの編集] の [一般] ページで [再生時に分析] オプションをオフにすることで、特定のテキストスタイルのすべてのテキストが再生効果がないように指定することもできます ([3.10 テキストスタイルの編集](#))。

## 4.3 ミキサー

### 再生

Sibelius の [ミキサー] ウィンドウを使うと、ボリュームやパンなどの再生サウンドを変更したり、現在の再生設定で使われているバーチャルインストゥルメントおよびエフェクトの設定を調整したりすることができます。

ミキサーの表示と非表示を切り替えるには、[ウィンドウ] ▶ [ミキサー] を選択するか、ショートカット **Ctrl+Alt+M** (Windows) または **M** (Mac) を使用するか、右側のツールバーボタンを  クリックします。[ミキサー] ウィンドウには次のセクションがあります。



**ボタンストリップ**ではその他のミキサーストリップの表示と非表示を切り替え、CPU 使用率を表示します。

**譜表ストリップ**では、ボリューム、ソロ / ミュート、パン、MIDI チャンネル (該当する場合)、およびスコアの各譜表の初期のサウンド ID を調整できます。

**クリックトラックストリップ**では、再生時、およびフレキシタイムでの録音時のメトロノームのクリック音を調整できます。

**グループストリップ**では、スコアにおけるソロ/ミュート楽器の相対ボリュームを調整できます。

**バーチャルインストゥルメントストリップ**では、各バーチャルインストゥルメントのウィンドウ設定を調整したり、そこで再生されるすべての譜表をソロ / ミュートしたり、各エフェクトバスに送られるシグナルの量を調整したりすることができます。

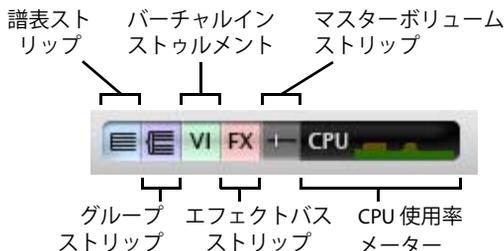
**エフェクトバスストリップ**では、エフェクト独自のウィンドウ設定を調整し、出力レベルやトリムを調整することができます。

**マスターボリュームストリップ**では、すべてのバーチャルインストゥルメントおよびエフェクトの全体的なボリュームを調整したり、マスターエフェクト固有の各ウィンドウの設定を調整したりできます。

[ミキサー] の幅は固定されていますが、一番下の端 (Windows) や右下隅 (Mac) をドラッグして高さを変更できます。また、ボタンストリップのボタンを使用して各ストリップタイプの表示と非表示を個別に切り替えることもできるので、ここに表示されている高さのままにしておく必要はありません。

## ボタンストリップ

ミキサーの一番上にあるボタンストリップを使うと、他の各タイプのストリップの表示と非表示を切り替えることができます。



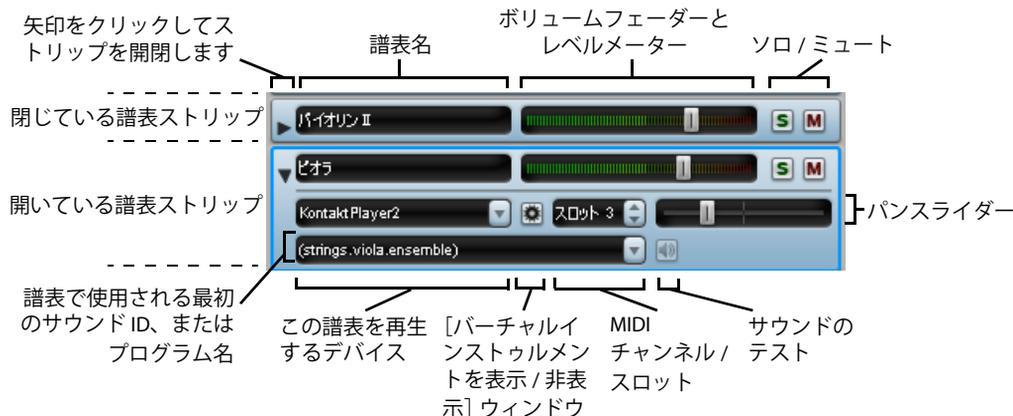
標準設定では、最初にミキサーを開いたときに表示されるのは譜表とマスターボリュームのみです。現在の再生設定でバーチャルインストゥルメント、またはエフェクトが使用されない場合は、バーチャルインストゥルメントストリップ、およびエフェクトバスストリップのボタンは無効になっています。

ボタンストリップのCPU使用率メーターはオーディオシステムのプロセッサ使用率（現在の再生設定のすべてのバーチャルインストゥルメントおよびエフェクト）を示します。コンピュータ全体のプロセッサ使用率は表示されません。再生中にこのメーターが赤になったら、必要なオーディオを再生するより、コンピュータで生成する方に時間がかかっているということです。そのため、スムーズに再生されず、途切れて聞こえる場合があります。

このような場合は、スコアのオーディオファイルをエクスポートしてください。そうすれば途切れなく再生させることができます（[8.13 オーディオファイルのエクスポート](#)）。再生時の途切れを少なくするには、314ページの「バーチャルインストゥルメントとエフェクトの最適な活用方法」を参照してください。

## 譜表ストリップ

スコアの各譜表には独自の譜表ストリップがあります。



ストリップの左側にある矢印をクリックすると、各譜表ストリップを開閉できます。すべての譜表ストリップを開閉するとき、Shift キーを押さえて矢印をクリックします。すべての種類のすべてのミキサーストリップを開閉するとき、Ctrl または X を押さえて任意のストリップの左側にある矢印をクリックします。

各譜表ストリップのコントロールは次のように機能します。

## 4.再生とビデオ

- 譜表名の読み出しには、**[作成] ▶ [楽器]** に表示される譜表名がそのまま表示されます。編集はできません。譜表名を編集したい場合は、 3.9 **楽器名**を参照してください。
- ボリュームを調整するには、フェーダーを左（減）か右（増）にドラッグします。フェーダーの標準ボリューム設定には「**定位置**」があります（127 中の 100）。再生時にはフェーダーの背景が点灯して、その譜表の再生レベルが表示されます。そのため、音量を大きくしたい楽器、あるいは小さくしたい楽器にそれぞれ強弱記号を書かなくても、譜表の相対的なバランスを調整できます。ほとんどのデバイスの標準設定では、どの楽器もだいたい同じボリュームで再生するので、たとえば、バイオリン 1 のセクションをソロフルートより目立たせるようにする必要があります。
- 1 つの譜表だけを聴くには、ソロボタンをクリックします ()。こうすると、すべての譜表のミュートボタンが無効になります（そのためのようになります）。ソロボタンをクリックして他の譜表を同時にソロにすることもできます。すべてのソロボタンを再度オフにすると、ミュートボタンが再度有効になります。245 ページの「**ミュートとソロ**」をご覧ください。
- 譜表をミュートするには、ミュートボタンをクリックします ()。1 度クリックすると譜表が半ミュート () され、2 度クリックすると完全にミュートされます ()。3 度目にクリックすると、譜表はミュートなしに戻ります。245 ページの「**ミュートとソロ**」をご覧ください。
- 譜表のパンの位置を調整する（ステレオ位置を左から右に移動する）には、表示矢印をクリックしてストリップを開き、パンスライダーを左から右にドラッグします。スライダーの中央には「**定位置**」があります。スライダーを極端に左寄り、右寄りにしない方が最適なサウンドが得られます。バーチャルインストゥルメントによっては（たとえば、Vienna Symphonic Library Vienna Instruments）、このパンスライダーに応答しないものもあるので、応答しないバーチャルインストゥルメントを使用している場合は、ここでパンを変更しても効果はありません。代わりに、そのバーチャルインストゥルメントのオーディオ出力を変更してください。243 ページのバーチャルインストゥルメントストリップを参照してください。
- デバイスメニューを使用すると、所定の譜表の初期のサウンドの再生に使うデバイスを変更できますが、ここで変更することはお勧めしません。**[再生] ▶ [再生デバイス]** の **[サウンドの選択]** ページを使用して、別のデバイスを使用するよう設定することをお勧めします。この方法で設定が再生設定に保存され、すべてのスコアに設定が適用されます。301 ページの「**[サウンドの選択] ページ**」を参照してください。

譜表を再生するデバイスを変更する場合は、メニューに再生設定のすべてのデバイスの一覧があり、リストの一番上には **[(自動)]** というエントリがあることに注意してください。デバイスを再度自動再生する場合は、**[(自動)]** を選択します。

所定の譜表のデバイスを指定すると、デバイスの名前は括弧表記ではなく、その下のサウンド ID またはプログラム名のメニューからのみ、選択したデバイスのサウンドが表示されるようになります。
- デバイスメニューの右側のボタン () は、現在この譜表に使用しているデバイスがバーチャルインストゥルメントである場合にのみ有効になります。クリックするとバーチャルインストゥルメントのウィンドウが表示されます。このボタンを再度クリックすると、ウィンドウが非表示になります。Sibelius Sounds Essentials を再生に使用する場合は、このボタンをクリックすると Kontakt Player 2 ウィンドウが表示されます。249 ページの「**Kontakt Player 2 ウィンドウ**」を参照してください。
- MIDI チャンネル、またはスロットのコントロールでは、その譜表に特定のデバイスが選択されており、そのデバイスで手動のサウンドセットが使用されている場合にのみ譜表で使用される MIDI チャンネルを変更できます（299 ページの **[手動のサウンドセット]** ページを参照）。Kontakt Player 2 を使って譜表を再生する場合、この譜表に使用されるスロットの読み出し名が表示されますが、この名前を編集することはできません。Sibelius では各譜表に使用するチャンネル / スロットが判別されるので、この名前を変更する必要はありません。

- サウンドの読み出しには、譜表で使用されるサウンド ID またはプログラム名がスコアの開始部分に表示されます。最初の小節の後に再生サウンドを変更するオブジェクトが譜表に含まれている場合（楽器の変更、演奏テクニックのテキスト指示など）、この読み出しは更新されません。読み出しの上にマウスのポインタを移動すると、Sibelius が実際にその譜表で使用しているサウンド ID とプログラム名が表示されます。

標準設定では、この読み出しには譜表で使用されるプログラム名が表示されます（サウンド ID の詳細については、[図 4.16 SoundWorld™](#) を参照してください）。サウンド ID を表示したい場合は、**[ファイル] ▶ [環境設定]**（Mac では **[Sibelius]** メニュー）の **[再生]** ページの **[表示]** オプションを変更してください。305 ページの「再生の環境設定」を参照してください。

標準設定では、サウンド名は括弧に入って表示されます。これはサウンドの選択が Sibelius によって自動選択されたことを示します。メニューから特定のプログラム名またはサウンド ID を選択すると、サウンド名は括弧なしで表示されます。

譜表の最初のサウンドを変更するには、矢印をクリックしてサウンドメニューを開きます。

- プログラム名が表示される場合は、別の階層メニューが表示されます。特定のデバイスがその譜表に選択されていない場合、メニューの第 1 レベルには現在の設定のサウンドセットの名前が表示され、第 2 レベルにはプログラム名が分割されたグループ名（Strings や Woodwind など）が表示され、第 3 レベルには楽器のファミリー（Violin や Flutes など）が表示され、最後の第 4 レベルにはプログラム名そのものが表示されます。特定のプログラムを選択すると、Sibelius は、プログラムを使用できるデバイスからその譜表を常に再生するようにも設定されます。
- サウンド ID が表示されると、S3W のすべてのサウンド ID と現在の再生設定のデバイスから提供されている追加のサウンド ID を一覧表示した階層メニューが表示されます。特定のデバイスがその譜表に選択されている場合、メニューにはそのデバイスで使用されているサウンドセットから提供されているサウンド ID だけが表示されます。

デバイスメニュー同様、メニューから **[(自動)]** を選択することで、サウンドを自動選択するように譜表をリセットすることができます。

また、**[ハウススタイル] ▶ [楽器の編集]** で楽器の定義を編集して、スコアで別の楽器に使用されているサウンドを変更することもできます。この方法は、スコアで複数の同一の楽器のサウンドを 1 つの場所で調整する場合や、設定をエクスポートしてハウススタイルから別のスコアにインポートできるようにする場合などにお勧めです（[図 7.12 楽器の編集](#)）。

- サウンドメニュー  の右側のボタンを使うと、その譜表に現在選択されているサウンドをテストできます。

再生中は、各譜表のボリューム（ソロおよびミュートを含む）とパンのみを調整できます。他の設定を変更する場合、スコアを再生することはできません。

## クリックトラックストリップ

クリックトラックストリップは、常に譜表ストリップの一番下に存在します。



## 4.再生とビデオ

クリックトラックストリップは他の譜表ストリップによく似ています。ただし、初期のサウンドIDを選択せずに、右側に示すように、[設定] をクリックすると [クリック音の設定] ダイアログが表示されます。

- [拍子を分割する] は、6/8 のような一部の拍子記号で、8 分音符それぞれにクリック音を鳴らすことができ便利です。
- [変拍子のグループを強調する] を使うと、7/8 などの変則的な拍子記号の特徴である拍グループに従って、小節にある拍にアクセントを付けます ( 2.27 拍子記号)。



- また、[ファイル] ▶ [環境設定] (Mac では [Sibelius] メニュー) の [再生] ページのオプションによっては、クリック音として使用するパーカッションサウンドを、小節の最初の拍とそれ以降の拍に対し、サウンドIDまたはプログラム名ごとに、別々の設定にすることができます

クリックトラックストリップのソロ/ミュートボタンを使う以外にも、[再生] ウィンドウの [クリック音のオン/オフ] ボタンをクリックして、クリックトラック譜表をミュートもしくはミュートなしにすることができます。

### グループストリップ

グループストリップを使用すると、スコアで使用される各楽器ファミリーの相対ボリュームとパンを調整できます。これを使うと、木管楽器のボリュームを基準に弦楽器のボリュームを上げたりできるので便利です。グループストリップのコントロールは次のとおりです。



- ストリップの左側にはグループの読み出し名が表示されます。各グループに含める譜表は Sibelius によって決定されるので、グループの名前を編集することはできません。
- グループのすべての譜表のボリュームを調整するには、フェーダーを左右にドラッグします (上の譜表ストリップを参照)。ボリュームを調整すると、グループのすべての楽器の相対バランスが維持されます。
- グループのすべての譜表をソロにするには、ソロボタンをクリックします (上の譜表ストリップを参照)。
- グループのすべての譜表をミュート、または半ミュートにするには、ミュートボタンをクリックします (上の譜表ストリップを参照)。

グループストリップの使用中に譜表ストリップを表示させると、グループストリップに加えた変更が各譜表ストリップに反映されるのが確認できます。

## バーチャルインストゥルメントストリップ

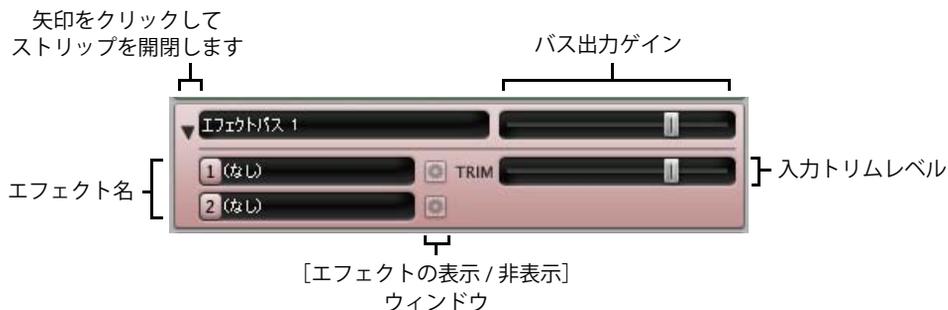
お使いの再生設定の各バーチャルインストゥルメントには独自のストリップがあります。



- バーチャルインストゥルメントの読み出し名が左側に表示されます。
- バーチャルインストゥルメントのウィンドウを表示して設定を調整するには、をクリックします。再度クリックすると、ウィンドウが非表示になります。次回 Sibelius を使用したときに設定を保存しておける形でバーチャルインストゥルメントのウィンドウを変更したい場合は、**[再生] ▶ [再生デバイス]** で再生設定を保存しておいてください (297 ページの「再生設定の編集」をご覧ください)。
- 各バーチャルインストゥルメントの出力レベルはボリュームフェーダーをドラッグして調整できます。
- バーチャルインストゥルメントで再生するすべての譜表をソロ、またはミュートにする場合は、バーチャルインストゥルメントストリップでソロ/ミュートボタンをクリックします。影響を受けるソロ/ミュートボタンには、バーチャルインストゥルメントストリップに加えた変更が反映されます。
- 4つのノブを使用することで、このバーチャルインストゥルメントから4つのエフェクトバスに送るシグナルの量を決定できます。円の周囲をドラッグして、各バスに送られるシグナルを増減させることができます。**FX1** と記されたノブはエフェクトバス 1 に、**FX2** はエフェクトバス 2 にシグナルを送信します。つまり、異なるバーチャルインストゥルメントの出力を異なるエフェクトバスに送信できます。同じエフェクトをすべてのバーチャルインストゥルメントに適用する場合は、マスターインサートエフェクトを使用してください (下のマスターボリュームストリップをご覧ください)。
- バーチャルインストゥルメントによっては (Vienna Symphonic Library Vienna Instruments など)、MIDI パンメッセージにตอบสนองしないものもあるので、左右にパンの位置を変更する場合は、代わりにバーチャルインストゥルメントのパンスライダを調整してください。他のバーチャルインストゥルメントについてはこの操作を行う必要はありません。

## エフェクトバスストリップ

Sibelius には 4 つのエフェクトバスがあり、それぞれ最大 2 つのエフェクトをロードできます。エフェクトは [再生] ▶ [再生デバイス] の [エフェクト] ページで指定します。302 ページの「[エフェクト] ページ」をご覧ください。各バスには独自のストリップがあります。



ストリップを閉じた状態では、バスの読み出し名、およびミックスに送られるバスの出力のゲインを調整するフェーダーが表示されます。

矢印をクリックしてストリップを開くと、**TRIM** と表示されたフェーダーが表示されます。このフェーダーはエフェクトバスに送る入力レベルを調整します。ほとんどのエフェクトには独自のウィンドウに独自のゲインコントロールが付いているので、調整する必要はありませんが、コントロールが付いていないエフェクトでこのフェーダーを使用できます。

開いているストリップの左には、バスの各エフェクトの読み出し名が表示されます。エフェクトのウィンドウを表示して設定を調整するには、 をクリックします。再度クリックすると、ウィンドウが非表示になります。次回 Sibelius を使用したときに設定を保存しておける形でエフェクトのウィンドウを変更したい場合は、[再生] ▶ [再生デバイス] で再生設定を保存しておいてください (297 ページの「再生設定の編集」をご覧ください)。

## マスターボリュームストリップ

[ミキサー] ウィンドウの一番下には、マスターボリュームストリップがあります。このストリップを使用して、1 つのフェーダーからすべてのバーチャルインストゥルメントとエフェクトのボリュームを調整できます。このボリュームは、使用中のすべてのバーチャルインストゥルメント、およびエフェクトの出力にも適用されます。



マスターボリュームストリップを閉じているときに表示されるコントロールはボリュームフェーダーのみです。再生時にはフェーダーの背景が点灯して、出力レベルが表示されます。このフェーダーはバーチャルインストゥルメントにしか影響を及ぼしません。したがって、スコアの譜表をサウンドカードの内蔵シンセサイザーや外部 MIDI デバイスで再生しても、ボリュームに影響が出ることはありません。

矢印をクリックしてストリップを開いた場合、をクリックして4つのマスターインサートエフェクトのウィンドウを表示することができます。マスターインサートエフェクト（エフェクトバス）の詳細については、302ページの「[エフェクト] ページ」をご覧ください。

## ミュートとソロ

個々の楽器や一連の楽器を試験的に再生するために、任意の譜表を、最大ボリューム（ミュートなし）、中間ボリューム（半ミュート）、または完全なミュートに設定できます。譜表のミュートボタン（）をクリックすると、これらのミュートモードが順次切り替わります。

これは、特定の楽器をミュートして「マイナスイオン」録音を作成するのに便利です。それによって、自分の楽器パートを覚えたりするのに役立ちます。ソロ楽器を完全にミュートしてしまえば、Sibeliusで伴奏を再生しながら自分のパートを練習する際に便利です。また、バグパイプやアコーディオンに書いた音楽を再生するのも便利です。

ソロボタンをクリックすると、特定の譜表をソロにできます（他のすべての譜表がミュートになります）（）。さらに、ソロボタンをクリックして他の譜表を追加することもできます。

スコアにある楽器の一部だけを再生するには、必要な楽器をパッセージとして選択してから再生します（ 1.6 選択とパッセージ）。スコアで譜表の選択部分を再生する場合、譜表のミュート設定は無視されます。たとえば、弦楽四重奏用スコアで作業中にバイオリン譜表をミュートしてから、バイオリン譜表とチェロ譜表を両方再生するように選択した場合は、両方の音が再生されます。Sibeliusでは、ミキサーでミュート設定になっている譜表でも、それが譜表上で選択されている場合には、その譜表の再生を優先します。

## 入力デバイスを使用したミキサーの制御

専用のコントロールサーフェイス、もしくは追加のフェーダー、ノブ、その他のコントロールが装備されたコントローラーキーボードなど、外部MIDI入力デバイスをお持ちの場合は、このデバイスを使用してミキサーを直接操作することができます。さらに詳しくは、48ページの「入力マップ」をご覧ください。

## サウンドステージ

人間には2つの耳しかないということに比べ、頭脳は2つの「音源」から3次元的な音像を頭に描くという驚異的な働きをします。したがって、ご使用の再生デバイスがステレオでしか再生できないとしてもそれが問題になることはありません。ライブミュージシャンが実際に目の前にいるときに両耳に入ってくるようなサウンドを再現できさえすればよいのです。十分に準備されて作成されたステレオサウンドがかもします。3次元音は、「サウンドステージ」と呼ばれています。Sibeliusのサウンドステージ機能はこのような音像を自動的に再現します。

たとえば、オーケストラがステージで演奏するコンサートホールで聞こえるようなサウンドステージを再現したい場合を考えてみてください。この場合は、次のようないくつかの要因が関係してきます。

- 各楽器は聴衆者から少しずつ違う距離のところ位置し、各パートにはそれぞれ異なる数の奏者がいます。これは、対象楽器の相対的なボリュームに関係します。
- 各楽器は、聴衆者に対して左右の位置関係が少しずつ異なります。
- 建物の音響特性がリバーブを生成します。建物の大きさだけでなく建物の形によっても変化します。
- 聴衆者に近い楽器ほど、リバーブはその他の楽器より小さくなります。近い場所にあるサウンドのほとんどは壁に跳ね返ることなく耳に直接届くからです（普通の電話機を耳に直接あてて話し声を聞く場合と、スピーカーで反響の多い音を聞く場合との違いと考えてください）。

## 4.再生とビデオ

- ステージから離れたトランペットなど、遠くに位置している楽器は、直接耳に届く音の他に、建物などに反響してから耳に届く音（リバーブ音）が多く聞こえます。このような楽器はソフトなサウンドになり、ボリュームは小さくなります。

サウンドステージ機能は、特にオン/オフするスイッチがあるわけではなく、常にオンになっています。楽器を作成するときに、Sibelius はそれらの楽器を、まるでコンサートステージ上にあるかのように、自動的に3次的に配置します。ステレオ（つまり [パン] 位置）だけでなく、[ボリューム] の設定も微調整し、楽器の遠近感を出しています。

Sibelius のサウンドステージ設定は、オーケストラ、ブラスバンド、コーラス、弦楽アンサンブルの標準の位置をカバーしているので、他のどのような組み合わせでも適切な設定が行われます。

### 多くの楽器がある場合の再生の向上方法

多くの楽器があるスコアを再生すると、それぞれの楽器が干渉し合い、まれに音が揺れたり、歪みなどが発生する場合があります。これはサウンドが実際に録音されたものではないからです。

この問題には次のような4つの大きな原因がありますが、どれも簡単に回避できます。

- バランスが正しくない場合。たとえば、オーケストラのスコアですべてのボリュームを最大に設定した場合、楽器によっては大きすぎたり小さすぎたりすることがあります。
- エクスプレッションが十分でない場合。[再生] ▶ [パフォーマンス] ダイアログの [エスプレッシーボ] オプションで [エスプレッシーボ] か [モルトエスプレッシーボ] に設定してみてください。この設定により、ボリュームの段階的な変化が起こるので、大きなスコアでも楽譜の各フレーズを分離しやすくなります。一般に、多くの楽器があればあるほど、エスプレッシーボの度合いを増やしてください (☐ 4.5 パフォーマンス)。
- フェーズ効果。2つのまったく同じ楽器がユニゾンで同じサウンドを再生するときに起こるサウンドで、ラジオのチューニングがずれた状態の音に似ています。バイオリン1、バイオリン2のようなスコア内の2つの譜表で、重奏することが多い場合は、プロパティウィンドウの [繰り返しオプション] のチェックボックスを使用して、重奏している譜表の1つをミュートしてください (☐ 5.14 プロパティ)。この操作を行うと改善されます。
- パン位置の差が十分でない場合。別々の楽器のサウンドを耳で聞き分けるのは困難になります。パンを適度な位置に変更してください。

## 4.4 Sibelius Sounds Essentials

📖 4.1 再生、4.3 ミキサー、4.5 パフォーマンス、8.13 オーディオファイルのエクスポート

### 🎛 Kontakt Player

Sibelius には、M-Audio Session の General MIDI サウンド（使用音色は 128 色）を完全収録した高品質なサウンドライブラリである「Sibelius Sounds Essentials」が付属（Sibelius Sounds Rock and Pop Collection/受賞に輝いた Garritan Personal Orchestra/Garritan Concert&Marching Band/Garritan Jazz & Big Band/ Tapsoace Virtual Drumline などから厳選された楽器を採用）されています。Sibelius Sounds Essentials は、どんなジャンルの音楽にも柔軟に対応できる最良のサウンドコレクションになるでしょう。

Sibelius Sounds Essentials には Kontakt Player 2（Sibelius に同梱の Native Instruments のバーチャルインストゥルメント）が必要です。Kontakt Player 2 は先進的なサンプルプレイヤーで、Sibelius Sounds、Garritan、Tapsoace、およびその他のメーカー製のサンプルライブラリなどと一緒に幅広く使用できます。

Sibelius Sounds Essentials のサウンドを収録した完全バージョンの全サウンドライブラリなどをさらに追加して、Sibelius の Kontakt Player 2 に用いることもできます。詳しくは、[ヘルプ] ▶ **[Sibelius Sounds]** から当社のウェブサイトアクセスしてください。

### コンピュータの動作条件

Kontakt Player 2 には Sibelius 5 と似たコンピュータの動作条件が必要になります。詳しくは、『ハンドブック』の「Sibelius のインストール（Windows 用）」または「Sibelius のインストール（Mac 用）」を参照してください。

サウンドライブラリは大量のハードディスク領域を使用しますので十分な空き容量を確保しておきましょう。また、たくさんの音色を一度に読み込む場合は、使用する RAM 容量も大きくなることに注意してください。Kontakt Player 2 およびその他のバーチャルインストゥルメントに適したアドバイスについては、314 ページの「バーチャルインストゥルメントとエフェクトの最適な活用方法」を参照してください。

### Sibelius Sounds Essentials のインストール

Sibelius Sounds Essentials と Kontakt Player 2 のインストール方法については、『ハンドブック』の「Sibelius のインストール（Windows 用）」または「Sibelius のインストール（Mac 用）」を参照してください。

### Sibelius Sounds Essentials の設定

Sibelius Sounds Essentials を使ってスコアを再生するには、次のようにします。

- [再生] ▶ [再生デバイス] を選択します。
- ダイアログ下部の [設定] メニューから、**[Sibelius Essentials (16 sounds)]** を選択します。これは、Kontakt Player 2 のインスタンスを 1 つ使用するので、16 個のサウンドを同時に使用できます。**[Sibelius Essentials (32 sounds)]** を選択した場合は、Kontakt Player 2 のインスタンスを 2 つ使用するので、32 個のサウンドを同時に使用できます。
- Kontakt Player 2 が読み込まれている間、しばらくお待ちください。ダイアログの **[有効なデバイス]** ページの右側にある **[有効なデバイス]** リストに **[KontaktPlayer2]** が現れます。**[サウンドセット]** は **[Sibelius Essentials]** に設定されます。

## 4.再生とビデオ

- [閉じる] をクリックします。

スコアの再生し始めると、必要なサウンドが Kontakt Player 2 に自動的に読み込まれます（各サウンドが読み込まれるたびに、画面上に進行状況を示すバーが連続表示されます）。この過程は通常は数秒で完了し、スコアの再生が開始されます。

### Kontakt Player 2 の動作

Kontakt Player 2 をより良く使用するためには、その動作を少し知っておく必要があります。Kontakt Player 2 は一度に最高 16 個までの音色を同時に再生することができます。各音色は MIDI チャンネルのように、16 個のスロットの 1 つに読み込まれます。

最もシンプルなものとしては最高 16 個の異なる楽器を使用したスコアを無理なく再生させることができます。

ただし、スコア内の譜表で楽器の変更（たとえば、曲の途中でクラリネットからサクソフォンに変更するなど）、または演奏テクニックの変更（たとえば、arco で開始した譜表が、後に pizzicato を演奏するなど）を行って複数の音色を使う可能性があります。その場合、Sibelius が同じスロットを使って音色を出すことができるかどうかによっては、スコア内で使用する音色を 16 以上に増加させてしまいます。

音色はスイッチによりアクセスするとスロットを共有できます。つまり、Sibelius では特定の音符を再生し音色を変更する指令を送る（「キースイッチ」と呼ばれる）、MIDI コントローラを特定の値に設定する、または一定のペロシティで音符を再生することなどができます。Sibelius Sounds Essentials の音色のいくつかは次のように動作します。たとえば、Garritan Personal Orchestra のバイオリンはキースイッチで arco と pizzicato を切り替えることができ、Garritan Jazz & Big Band のトランペットも通常演奏とミュート演奏を同様に切り替えることができます。

全く別の音色に変更する必要がある場合（クラリネットからサクソフォンなどへの変更）は、通常はスロットがさらに余分に 1 つ必要になります。

実際には、スコアが使用している楽器が Kontakt Player 2 のインスタンス（コピー）が再生できる数を超えると、再生を開始するときに、Kontakt Player 2 のインスタンスを追加するようメッセージが表示されます。[はい] をクリックすると、Sibelius が 1 つまたは複数の Kontakt Player 2 のインスタンスをロードし、再生を開始します。

それでもすべての譜表が必要とするスロットが不足した場合は、Sibelius は再生がうまくいくように、いくつかの調整を行います。同じファミリーの楽器（たとえば、木管、金管、弦楽器など）の譜表がある場合、それらが同じ音を使うように、同じスロットにそれらの譜表を割り当てます。クラリネット、オーボエ、ファゴットが再生されるような時には、たとえば、すべての音はファゴットの音色になります。

常に 32 個以上の異なる楽器がスコアに必要な場合は、Kontakt Player 2 のインスタンスを常駐させ、Sibelius が音色を共有しないようにします。

- 開いているスコアがあれば閉じます。
- [再生] ▶ [再生デバイス] を選択し、[有効なデバイス] ページに移動します。
- 右側の [有効なデバイス] リストの [KontaktPlayer2] を選択し、[表示] をクリックします。プレーヤーに楽器がロードされている場合は、ロードされているサウンドがなくなるまで各サウンドの右上にある小さな X をクリックします（インストゥルメントラック参照）。
- Kontakt Player 2 のインスタンスが複数ある場合は、それぞれのインスタンスについて上記の手順を繰り返します。

- [使用可能なデバイス] リストから [KontaktPlayer2] を選択し、[有効にする] をクリックします。
- Kontakt Player 2 が読み込まれている間、しばらくお待ちください。KontaktPlayer2 が [有効なデバイス] リストに表示されたら、[サウンドセット] の欄が [Sibelius Essentials] に設定されていることを確認します。
- [保存] をクリックして設定に加えた変更を保存し、[閉じる] をクリックします。

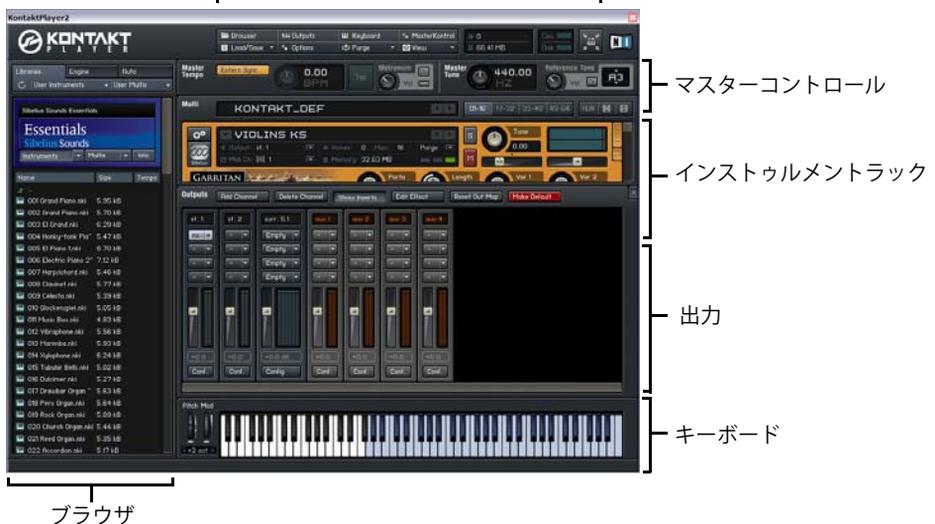
Sibelius は Kontakt Player 2 を可能な数だけいくらかでも自動的に起動することができます。ただし、起動回数を増やしていくとそれだけコンピュータにかかる負担も大きくなるため、処理速度が速く十分なメモリ容量を搭載したコンピュータを使っている場合に限り、2 つ以上の Kontakt Player 2 を使用することをお勧めします。

## Kontakt Player 2 ウィンドウ

Sibelius は必要な音色の読み込みとリバーブの設定を自動的に行うため、通常は Kontakt Player 2 ウィンドウから直接設定を調整する必要はありません。実際、Kontakt Player 2 ウィンドウ内の設定（明るさ、アタック、リバーブノブなど個々の楽器に設定されたコントロール）は保存できません。そのため、一般にはインターフェイス経由で直接調整しないようにしてください。上記パラメータのいくつかは MIDI コントローラメッセージ (4.15 MIDI メッセージ) を使って調整することができるため、可能な限り使用してください。

ただし、スコアで作業中に [Kontakt Player 2] ウィンドウを表示する場合は、[ミキサー] ウィンドウ（ショートカットは **Ctrl+Alt+M** または **M**）を開いてから、このような形 ( ) の [インターフェイスを表示] ボタンをクリックします。

メインコントロールパネル



## 4.再生とビデオ

### インストゥルメントラック

[**Kontakt Player 2**] ウィンドウの右上付近に表示された大きな領域はインストゥルメントラックです。楽器ラックでは読み込まれた各音色を調整することができます。



ラックの右上のコーナーに付いたボタンに注目してください。これらの数字が入ったボタンを使ってラックの4つの部分を選択できます。理論上は、これにより最大64個の楽器を Kontakt Player 2 の同じインスタンスに読み込むことができますが、Sibelius のようなホスト経由では実際にアクセスできるスロットは最初の16個だけになるので、これらのボタンを押す必要はありません。

[**Aux**] ボタンは各楽器の補助センドフェーダーを表示/非表示します（以下の「出力」を参照）。

読み込まれた各楽器には独自のコントロールセットが付いています。左側のボタンをクリックすると、パネルの下半分を開いたり閉じたりできます。コントロールの種類は楽器ごとに異なります。一般に、楽器を調整する際は、Kontakt Player 2 のインストゥルメントラックのコントロールでなく、Sibelius の [**ミキサー**] ウィンドウを使って行ってください。

### メインコントロールパネル

ウィンドウ上部のメインコントロールパネルでは、[**Kontakt Player 2**] ウィンドウの他の要素を表示/非表示できます。



[**Browser**]、[**Outputs**]、[**Keyboard**]、[**MasterControl**]、および [**Options**] 要素を、以下に詳しく説明します。

[**Load/Save**] をクリックするとメニューが表示され、楽器と multis（「multi」とは楽器、エフェクト、および他の設定など、読み込み/保存可能な楽器の組み合わせを意味します）を読み込み/保存できます。ただし、Sibelius はユーザーの必要な音色を自動的に読み込むため、これらのオプションを使用する必要はありません。

RAM を節約する [**Purge**] 機能。この機能により、使っていないサンプルを RAM から取り除くことができます。スコアの再生後、再生しなかったサンプルをページして、RAM の使用量を削減できます。ただし、その後でスコア内の音符を変更した場合は、そのスコアの再生に必要なサンプルがページされている可能性があります。その場合は、[**Purge**] メニューから [**Reload All Samples**] を選択する必要があります。

[**View**] メニューでは、[**Kontakt Player 2**] ウィンドウのサイズを [**Normal Size**]、[**Bigger Size**]、または [**Large Size**] に設定できます。通常、このウィンドウは [**Normal Size**] のままにしておきます。

システムパフォーマンスメーターには以下の項目が表示されます（左上から時計回りに表示）。



- **Notes** : 使用する同時発音数。左の数字は、再生する音符の現在の数を示します。右の数字は最大同時発音数を示します。
- **CPU** : Kontakt Player 2 が使用するプロセッサの使用率を示します。点灯するバーの数が多いほど、CPU の使用率が高いことになります。
- **Disk** : Kontakt Player 2 のディスクへのアクセス量を示します。データストリームの量が多ければ、点灯するバーの数も多くなります。
- **RAM** : Kontakt Player 2 が使用するサンプルが占有するメモリ容量を示します。



コントロールパネルの一番右のボタンを使うと、**[Instrument Focus]** 表示に切り替わり、現在使用中の楽器にフォーカスするために、ウィンドウサイズが縮小されます。その結果、その楽器以外の要素はすべて非表示になります。ボタンをもう一度クリックすると、ウィンドウは通常のサイズに戻ります。

## ブラウザ

ウィンドウの左側がブラウザです。ブラウザには **[Libraries]**、**[Engine]**、**[Auto]** の 3 つのタブが用意されています。

**[Libraries]** タブでは、インストールした Kontakt Player 2 ライブラリをすべて詳しく表示できます。まだ何もインストールしていない場合は、**Sibelius Sounds Essentials** が一覧表示されます。

一部のサウンドライブラリでは 30 日以上使用する場合は認証が必要になります。インストールしたライブラリの認証ステータスはそのタイトルから判別できます。小さい黄色の警告アイコン (▲) がライブラリ名の左に付いている場合は未認証であり、このままの状態が続くと 30 日以内で使用できなくなります。

赤色の警告アイコン (▲) が付いている場合は、ユーザーに与えられたライブラリの猶予期間が切れており、使用を継続するためには認証が必要となります。個のライブラリを使用しようとするとき、**[パッチのライセンスを取得しようとしたときにエラーが発生しました]** というメッセージが表示されます。

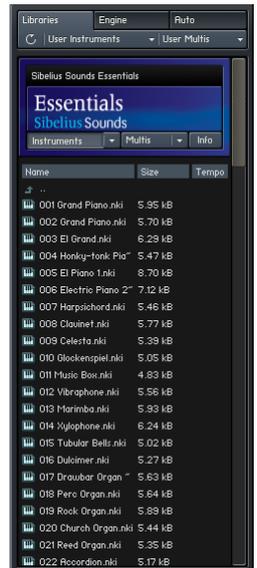
ライブラリを認証するには、ライブラリの **[Info]** ボタンをクリックしてから、ダイアログの **[Register]** タブを選択し、**[Launch Service Center]** をクリックして、個々の NI サービスセンターアプリケーションを実行します。ライブラリの認証はインターネット経由で簡単にできます。

ただし、Sibelius Sounds ライブラリ (Sibelius Sounds Essentials に内蔵) は Sibelius 内だけで使用できるライブラリであるため、認証は必要ありません。



各ライブラリのパネルにある **[Instruments]** および **[Multis]** ボタンを押すと、その中に含まれた楽器と multis をすべて一覧表示できます。楽器を読み込む場合は、メニューから必要な楽器を選択しますが、Sibelius では自動的に楽器の読み込みが行われるため、ユーザーがこの操作を自分でする必要はありません。**[Info]** をクリックすると、ライブラリ情報を含んだダイアログが表示されます。

**[Browser]** の **[Engine]** タブにはサンプリングエンジンのパフォーマンスに関する情報がリアルタイムで表示され、**[Automation]** タブではさまざまな種類の MIDI オートメーションを Kontakt Player 2 のコントロールに割り当てることができます。設定を **[Host Automation]** のままにしておく以外は、特に気をつけるべき設定項目はありません。



## 4.再生とビデオ

### 出力

Kontakt Player 2 の **[Outputs]** パネルには 2 種類のフェーダーがあります。



青色の各フェーダーはステレオ出力を表します。Sibelius では各バーチャルインストゥルメントから生成できる出力は 1 つのみとなるため、「**st. 1**」と記された最初のステレオ出力からのみ楽器を出力できます。オレンジ色のフェーダー（「**aux. 1**」～「**aux. 4**」）は 4 つのセンドエフェクトからのリターンレベルを調節します。標準設定では、Sibelius はリバーブやコーラスのエフェクト効果をそれぞれ 1 番目と 2 番目の Aux リターン出力に読み込みます。

チャンネルの追加や削除はできないため、**[Add Channel]** と **[Delete Channel]** ボタンは無視してください。**[Hide Inserts]** ボタンはスペースを節約するためにインサートエフェクトを非表示にします。特定のエフェクトのパラメータを編集するには、適切なバスの上にあるインサートリストから選択し、**[Edit Effect]** をクリックします。

出力に変更を加え、今後、標準設定として保存する場合は、**[Make Default]** をクリックします。

### キーボード

**[Keyboard]** パネルには画面上のキーボードが表示されます。



薄い青色のキーは音を再生する音符を示し、薄い赤色のキーはキースイッチを生じさせる音符を示します。マウスでキーをクリックして選択した音を試聴することはできますが、Kontakt Player 2 のキーボードをクリックして音符をスコアに入力することはできません。

### マスターコントロール

**[MasterKontrol]** パネルを使うと、すべての楽器に適用される一部の設定を調整できます。



チューニングを変更する場合は、**[Master Tune]** を標準設定値の 440Hz 以外の値に変更します。

**[Extern Sync]**、テンポ、または **[Reference Tone]** 機能は Sibelius では実用性がないため、そのままにしておいてください。

## オプション

メインコントロールパネルの **[Options]** ボタンには 6 つのタブが付いたダイアログが表示されま  
す。通常はこれらのオプションを変更する必要はありませんが、一応確認だけしておきましょう。

- **[Interface]** タブ：
  - **[Small size]**、**[Mid size]**、**[Big size]** の画素数を調整できます。
  - **[Capture keyboard from host]** はオフにしておきます。オンの場合、Sibelius のキー操作が Kontakt Player 2 に認識されます。
  - **[Capture mouse from host]** はオフにしておきます。オンの場合、Sibelius のマウスホイールの動作が Kontakt Player 2 に認識されます。
  - **[Show mapping and keyswitches on keyboard]** は標準設定ではオンになっています。オフの場合、キーボード上のキーは薄い青色や赤色で表示されません。
  - **[Auto-refresh Browser]** は標準設定ではオフになっています。オンの場合、Kontakt Player 2 はオペレーティングシステムから、ライブラリフォルダが変更または作成されているかどうかを自動検出します。このオプションはオフにしておいてください。
  - **[Menu font size]** では、フォントサイズを **[Normal]** または **[Larger]** に設定できます。
- **[Audio Engine]** タブ：
  - 新しい楽器の標準ボリュームを **[-6dB]** または **[0dB]** にするかを選択できます。設定は **[-6dB]** のままにしておいてください。
  - **[CPU overload protection]** では、Kontakt Player 2 の CPU 使用率が高い場合の対処方法を設定します。CPU 使用率が高い場合、Kontakt Player 2 は同時発音数を少なくし、プロセッサの使用量を下げます。設定は **[Relaxed]** のままにしておいてください。
  - **[Multiprocessor support]** は、お使いのコンピュータが複数のプロセッサまたはデュアルプロセッサやクアッドコアプロセッサを搭載している場合はオンにしておきます。
  - **[Send MIDI to outside world]** は、Kontakt Player 2 が生成された MIDI データをホストアプリケーションに送信するかどうかを特定します。この設定は変更しないようにしてください。
  - **[Offline interpolation quality]** ではオーディオトラックをエクスポートする場合に、オーディオの質を調整できます。HQI (High-Quality Interpolation: 高品質補間) はデジタルエイリアスノイズの除去に役立ちます。このノイズは高周波成分の大幅な増加に伴い、音を移調する場合に特に耳に聞こえてきます。一般には、標準設定の **[same as real-time]** (通常の再生と同じクオリティ) を調整する必要はありません。
- **[Handling]** タブ：
  - **[Use computer keyboard for MIDI playback]** をオンにすると、コンピュータのキーボードを使って Kontakt Player 2 で音を出すことができます。このオプションは通常はオフのままにしておいてください。
  - **[Solo Mode]** では、**[Solo In-Place]** (1 つの楽器をソロ楽器として演奏することができ、その他の楽器はすべてミュートされます) または **[Solo Latch]** (複数の楽器をソロモードに切り替えることが可能) を選択できます。
  - **[Browser : double-click loads instrument]** は標準設定ではオンになっています。ブラウザ内で楽器をダブルクリックすると、読み込みが行われます。
  - **[Browser : show files before folders]** は標準設定ではオンになっています。これにより、ブラウザ内のファイルとフォルダのソート順序を変更できます。
  - **[Default root key for new zones]** は、この情報に用意されていない楽器の標準設定の根音(キー)を指定します。

#### 4. 再生とビデオ

- **[MIDI channel assignment for loaded patches]** では、Kontakt Player 2 を使って新しい各音色を **[1st free]** チャンネルに読み込むか、またはすべてのチャンネルで MIDI を扱うようにする (**omni**) かを指定できます。この設定は変更する必要はありません。
- **[Installation base path]** は、Kontakt Player 2 が元々インストールされていたフォルダです。このフォルダは移動しないようにしてください。移動する場合は、ここで再指定できます。
- **[Load/Import]** タブ：
  - **[Load instruments/banks/multis in "purged mode"]** はパージされたサンプルのパラメータ (サンプルデータ自体は除く) を再度読み込みます。このオプションはオフのままにしてください。
  - **[Force-load pre-2.0 patches in DFD mode]** では、元々使用するように設定されていた古いパッチに対してさえも、DFD (Direct From Disk: ディスクから直接読み込み) ストリーミングを使用するようにエンジンが設定されます。
  - **[Unwind automation IDs for additionally loaded patches]** は、いくつかのスロットに読み込まれた同じ音色にオートメーションを割り当てるオプションですが、あまり使用することはありません。このオプションはオフのままにしてください。
  - **[Library path]** はユーザーが微調整した楽器と楽器の組み合わせ (multis) が保存されている場所です。
- **[Search/DB]** タブは、Kontakt Player 2 の検索機能に関するオプションを指定します。このタブは標準設定のままにしておいてください。
- **[DFD]** タブでは、DFD ストリーミング専用のメモリ容量を指定できます。サンプルはディスクからストリーム再生されますが、再生中にすぐに利用できるようにアタックを RAM に保管しておく必要があります。DFD が正常に機能していない場合は、**[Amount of memory for DFD]** に割り当てる RAM の容量を増やしてみてください。

#### プリセットサウンド

Sibelius Sounds Essentials に内蔵されている音色は以下の通りです。

名称	テクニック / 楽器	音域
<b>Garritan Personal Orchestra の音色名</b>		
Violins 1 KS	Keyswitches: arco (C-1); pizzicato (F-1)	G3 ~ A8
Violas KS	Keyswitches: arco (C-1); pizzicato (F-1)	C3 ~ A6
Cellos KS	Keyswitches: arco (C-1); pizzicato (F-1)	C2 ~ E6
Double Basses KS	Keyswitches: arco (C-1); pizzicato (F-1)	C0 ~ G4
Guarneri Solo Violin KS	Keyswitches: arco (C-1); pizzicato (F-1)	G3 ~ C8
Piccolo		D5 ~ C8
Flute Solo		B3 ~ D7
Oboe 1 Modern Solo		B♭3 ~ A6
B♭ Clarinet Solo		C#3 ~ G#6
Bass Clarinet Solo		B♭1 ~ F5
Bassoon 1 Solo		B♭1 ~ E5
French Horn Solo 1		E1 ~ F5
Trumpet 1 Solo		C3 ~ F6
Tenor Trombone Solo		E1 ~ F5

名称	テクニック / 楽器	音域
Tuba 1 Solo		B $\flat$ 0 ~ B4
Basic Orchestral Percussion	Bass drum hit (B1); Bass drum hit 2 (C2), Bass drum roll (C#2); Timpani hit (D2–G3); Side drum hit, snares off, left (G#3); Side drum hit, snares off, right (A3); Side drum hit, snares off, roll (A#3); Side drum hit, snares on, left (B3); Side drum hit, snares on, right (C4); Side drum hit, snares on, roll (C#4)	
<b>Garritan Jazz and Big Band の音色名</b>		
Trumpet	<i>Keyswitches:</i> open (C–1); harmon mute (F–1)	E3 ~ B $\flat$ 6
Alto Saxophone		C#3 ~ F6
Tenor Saxophone		G#2 ~ C6
Baritone Saxophone		C2 ~ C6

#### 4.再生とビデオ

名称	テクニック / 楽器	音域
<b>Garritan Concert &amp; Marching Band の音色名</b>		
Trumpet Ensemble		E3 ~ B $\flat$ 6
Mellophone Ensemble		B $\flat$ 1 ~ F5
Baritone Ensemble		E2 ~ F5
Tuba Ensemble		B $\flat$ 1 ~ F4
Trombone Ensemble		E1 ~ F5
<b>Tapspace Virtual Drumline 2 の音色名</b>		
Marching Snares (Manual)	<i>All with snares on:</i> sustained roll (E6); RH hits (G $\sharp$ 5); LH hits (F $\sharp$ 5); RH shots (G5); LH shots (F5); RH rims (E $\flat$ 5); LH rims (D $\flat$ 5); ride cymbal (E3); bell of ride cymbal (D3); cymbal crash (C3)	
Marching Snares (Auto RL)	<i>All with snares on, automatic RL switching:</i> sustained roll (B5); rim shots (C5); main hits (B4); rims (A4); ride cymbal (E3); bell of ride cymbal (D3); cymbal crash (C3)	
Marching Tenor Drums (Manual)	Spock 1 RH Hits (E5); Spock 1 LH Hits (E $\flat$ 5); Spock 2 RH Hits (D5); Spock 2 LH Hits (D $\flat$ 5); Drum 1 RH Hits (C5); Drum 1 LH Hits (B4); Drum 2 RH Hits (B $\flat$ 4); Drum 2 LH Hits (A4); Drum 3 RH Hits (A $\flat$ 4); Drum 3 LH Hits (G4); Drum 4 RH Hits (F $\sharp$ 4); Drum 4 LH Hits (F4); Sustained buzz roll spock 1 (B $\flat$ 3); Sustained buzz roll spock 2 (A3); Sustained buzz roll drum 1 (A $\flat$ 3); Sustained buzz roll drum 2 (G3); Sustained buzz roll drum 3 (F $\sharp$ 3); Sustained buzz roll drum 4 (F3); Spock 1 RH shot/rim (E3); Spock 1 LH shot/rim (E $\flat$ 3); Spock 2 RH shot/rim (D3); Spock 2 LH shot/rim (D $\flat$ 3); Drum 1 RH shot/rim (C3); Drum 1 LH shot/rim (B2); Drum 2 LH shot/rim (B $\flat$ 2); Drum 2 RH shot/rim (A2); Drum 3 RH shot/rim (A $\flat$ 2); Drum 3 LH shot/rim (G2); Drum 4 RH shot/rim (F $\sharp$ 2); Drum 4 LH shot/rim (F2)	
Marching Tenor Drums (Auto RL)	<i>Automatic RL switching:</i> Spock 2 shots/rims (D $\flat$ 6); Spock 2 hits (B5); Spock 1 shots/rims (A $\flat$ 5); Spock 1 hits (G5); Drum 1 shots/rims (G $\flat$ 5); Drum 1 hits (E5); Drum 2 shots/rims (D $\flat$ 5); Drum 2 hits (C5); Drum 3 shots/rims (B $\flat$ 4); Drum 3 hits (A4); Drum 4 shots/rims (F $\sharp$ 4); Drum 4 hits (F4); Roll Spock 2 sustained buzz (A3); Roll Spock 1 sustained buzz (F3); Roll Drum 1 sustained buzz (D3); Roll Drum 2 sustained buzz (B2); Roll Drum 3 sustained buzz (G2); Roll Drum 4 sustained buzz (E2)	
Marching Bass Drums (Manual)	Drum 1 RH hits (E5); Drum 1 LH hits (E $\flat$ 5); Drum 2 RH hits (D5); Drum 2 LH hits (C $\sharp$ 5); Drum 3 RH hits (C5); Drum 3 LH hits (B4); Drum 4 RH hits (B $\flat$ 4); Drum 4 LH hits (A4); Drum 5 RH hits (A $\flat$ 4); Drum 5 LH hits (A4); Drum 5 RH hits (A $\flat$ 4); Drum 5 LH hits (G4); Drum 6 RH hits (F $\sharp$ 4); Drum 6 LH hits (F4); Unison RH hits (E4); Unison LH hits (E $\flat$ 4); Unison RH rims (D4); Unison LH rims (C $\sharp$ 4); Unison sustained roll (A $\flat$ 3)	
Marching Bass Drums (Auto RL)	<i>Automatic RL switching:</i> Unison sustained roll (B6); Drum 1 hits (G5); Drum 2 hits (E5); Unison rims (D5); Drum 3 hits (C5); Unison hits (B4); Drum 4 hits (A4); Drum 5 hits (F4); Drum 6 hits (D4)	
Marching Cymbals	<i>Unison cymbal section:</i> hi hat choke (B $\flat$ 5); sizzle/suck A (C $\sharp$ 5); sizzle (D5); vacuum suck (C5); crash choke fat (B4); flat crash (B $\flat$ 4)	

名称	テクニック / 楽器	音域
Unpitched Concert Percussion	Brake drum RL (C7); wind chimes (B6); Finger cymbal (A6); Triangle roll (G6); Triangle hit sustain/muted (F6); Bell plate (E6); Suspended cymbal cresc. <i>mp</i> (D6); Suspended cymbal cresc. <i>f</i> (C6); Suspended cymbal crash (B5); Suspended cymbal crash choke (A5); Suspended cymbal w/stick tip (ride) (G5); Hand cymbals choke (F5); Hand cymbals crash (E5); Concert snare drum roll (D5); Concert snare drum hits RL (C5); Tambourine fist hits (B4); Tambourine roll shaken (A4); Tambourine thumb roll (G4); Tambourine finger hits RL (F4); Temple block high RL (E4); Temple block med-high RL (D4); Temple block med RL (C4); Temple block med-low RL (B3); Temple block low RL (A3); Concert tom high RL (G3); Concert tom med-high RL (F3); Concert tom med-low RL (E3); Concert tom low RL (D3); Impact drum hits RL (C3); Tam-tam hit <i>p</i> (B2); Tam-tam hit <i>f</i> (A2); Concert bass drum roll (G2); Concert bass drum hit RL (F2)	
Marimba		C2 ~ C7
Vibraphone	Sustain; Damped	F3 ~ F6
Xylophone		F4 ~ C8
Glockenspiel		F5 ~ C8
Crotales (one octave)		C6 ~ C7
Chimes		C4 ~ G5
Timpani		C2 ~ C4
<b>Sibelius Sounds World Instruments (Garritan をベースにしたサウンド) の音色名</b>		
Ewe Drum Ensemble	<i>Sounds are on white notes only</i>	C2 ~ B4
Djembe Ensemble	<i>Sounds are on white notes only</i>	C3 ~ C4
<b>他社製品の音色名</b>		
Steinway piano (Peter Siedlaczek)		A0 ~ C8
Recorder (Northstar)		A0 ~ C8
Harp (Northstar)		C-1 ~ G9
Handbells (Northstar)		C-1 ~ G9
Female Choir "Ah" (Sonivox)		C2 ~ G7
Male Choir "Ah" (Sonivox)		F1 ~ F5
Choir "Ooh" (Sonivox)		C-1 ~ G7

名称	テクニック / 楽器	音域
<b>Sibelius Sounds Rock and Pop Collection (Sonivox &amp; Native Instruments をベースにしたサウンド) の音色名</b>		
Drum Kit (Brushes)	Loose kick (B1); Tight kick (C2); Snare swirl, long (C#2); Rim shot (D2); Claps (D#2); Snare swirl, short (E2); Low floor tom (F2); Hi-hat, closed (F#2); High floor tom (G2); Hi-hat, pedal (G#2); Low rack tom (A2); Hi-hat, open (A#2); Mid rack tom (B2); High mid-rack tom (C3); Low crash cymbal (C#3); High rack tom (D3); Low ride cymbal (D#3); Hi-hat foot pedal (E3); Ride bell (F3); Tambourine (F#3); Splash cymbal (G3); Cowbell (G#3); High crash cymbal (A3); Vibraslap (A#3); Gong, with sizzles (B3); High bongo (C4); Low bongo (C#4); Muffled slap (D4); Conga (D#4); Tumba (E4); Timbale, high (F4); Timbale, low (F#4); Agogo, high (G4); Agogo, low (G#4); Cabasa (A4); Maracas (A#4); Whistle, low (B4); Whistle, high (C5); Guiro, short (C#5); Guiro, low (D5); Clave (D#5); Woodblock, high (E5); Woodblock, low (F5); Cuica, low (F#5); Cuica, high (G5); Triangle, mute (G#5); Triangle, open (A5); Shaker (A#5)	
Drum Kit (Dance)	Metronome bell (A#1); Snare (B1); Tight kick (C2); Side stick (C#2); Rimshot (D2); Claps (D#2); Snare drum (E2); Low floor tom (F2); Hi-hat, closed (F#2); High floor tom (G2); Hi-hat, pedal (G#2); Low rack tom (A2); Hi-hat, open (A#2); Mid rack tom (B2); High mid-rack tom (C3); Low crash cymbal (C#3); High rack tom (D3); Low ride cymbal (D#3); Chinese cymbal (E3); Ride bell (F3); Tambourine (F#3); Tambourine, pop (G3); Dance cowbell (G#3); High crash cymbal (A3); Klick snare (A#3); Table ball (B3); High bongo (C4); Low bongo (C#4); Muffled slap (D4); Conga (D#4); Tumba (E4); High timbale (F4); Low timbale (F#4); Zap (G4); Zappy (G#4); Snare synth 2 (A4); Hi-hat 1 (A#4); Hi-hat 2 (B4); Hi-hat 3 (C5); Short guiro (C#5); Future snare (D5); Clave (D#5); Dance cowbell 2 (E5); Al Snare (F5); Acid bass drum (F#5); Acid bass drum (G5); Dark bass drum (G#5); Techno bass drum (A5); Kring bass drum (A#5); Work bass drum (B5); Muffled bass drum (C6); 808 bass drum (C#6); Klick bass drum (D6); Lo-fi bass drum (D#6); Booch (E6); Real bass drum (F6); Sub-bomb (F#6)	
Drum Kit (Modern Rock)	General MIDI-compatible drum kit	

名称	テクニック / 楽器	音域
World Percussion	Tumba, open (C1); Tumba, mute slap (D1); Tumba tip, round-robin (E1), Tumba, muffled slap (F#1); Tumba, finger bend (G1); Tumba, mute tone (G#1); Tumba, bass tone (A#1); Conga, open (C2); Conga, mute slap RH (D2); Conga, tip (E2); Conga, muffled slap (F#2); Conga, finger bend (G2); Conga, mute tone round-robin (G#2); Conga, bass tone (A#2); Qunto, open RH (C3); Qunto, mute slap (D3); Qunto, tip (E3); Qunto, muffled slap (F#3); Qunto, finger bend (G3); Qunto, mute tone round-robin (G#3); Qunto, bass tone (A#3); Whistle, low long (B3); Whistle, high long (C4); Guiro, short (C#4); Guiro, long (D4); Cabasa (D#4); Crash cymbal (E4); Splash cymbal (F4); Triangle, mute (G#4); Triangle, open (A4); Shaker (A#4); Maraca (B4); Low bongo, open (C5); Low bongo, slap (D5); Low bongo, bass tone (E5); Low bongo, muffled slap (F#5); High bongo, open (C6); High bongo, slap (D6); High bongo, tip and heel (E6); High bongo, muffled slap (F#6); Clave (G6), Wood block, round-robin (G#6); Ride bell (A#6); Ride bell crash (B6); Mambo bell, open (C7); Salsa bell, open (D#7); Mambo bell, rim (E7); Cha-cha bell, rim (A7), Low timbale (C8), Low timbale, rim (C#8); Cascara (D8); Low timbale, open tone hand (D#8); Low timbale, muffled hit (E8); Low timbale, side stick (F8); High timbale, open (F#8); High timbale, rim shot (G8); High timbale, open tone hand (A8); High timbale, muffled hit (A#8); High timbale, side stick (B8)	
Fender Rhodes Mk.2	Tremolo	E1 ~ E7
Hammond B3 Organ		C2 ~ C7
Clavinet E7		E1 ~ E7
Electric Bass (Precision)	<i>Keyswitches:</i> pick (C0); slap (D0); mute (E0)	B0 ~ E5
Electric Guitar (Stratocaster)	<i>Keyswitches:</i> pick (C1); mute (D1)	C2 ~ F6
Acoustic Guitar (Nylon)		C2 ~ E6
<b>General MIDI (M-Audio Session をベースにしたサウンド) の音色名</b>		
Acoustic Grand Piano		C-1 ~ G9
Bright Acoustic Piano		C-1 ~ G9
Electric Grand Piano		C-1 ~ G9
Honky-Tonk Piano		C-1 ~ G9
Electric Piano 1		C-1 ~ G9
Electric Piano 2		C-1 ~ G9
Harpsichord		C-1 ~ G9
Clavi		C-1 ~ G9
Celesta		C-1 ~ G9
Glockenspiel		C-1 ~ G9
Music Box		C-1 ~ G9
Vibraphone		C-1 ~ G9
Marimba		C-1 ~ G9
Xylophone		C-1 ~ G9

#### 4. 再生とビデオ

名称	テクニック / 楽器	音域
Tubular Bells		C-1 ~ G9
Dulcimer		C-1 ~ G9
Drawbar Organ		C-1 ~ G9
Percussive Organ		C-1 ~ G9
Rock Organ		C-1 ~ G9
Church Organ		C-1 ~ G9
Reed Organ		C-1 ~ G9
Accordion		C-1 ~ G9
Harmonica		C-1 ~ G9
Tango Accordion		C-1 ~ G9
Acoustic Guitar (Nylon)		C-1 ~ G9
Acoustic Guitar (Steel)		C-1 ~ G9
Electric Guitar (Jazz)		C-1 ~ G9
Electric Guitar (Clean)		C-1 ~ G9
Electric Guitar (Muted)		C-1 ~ G9
Overdriven Guitar		C-1 ~ G9
Distortion Guitar		C-1 ~ G9
Guitar Harmonics		C-1 ~ G9
Acoustic Bass		C-1 ~ G9
Electric Bass		C-1 ~ G9
Electric Bass (Finger)		C-1 ~ G9
Electric Bass (Pick)		C-1 ~ G9
Fretless Bass		C-1 ~ G9
Slap Bass 1		C-1 ~ G9
Slap Bass 2		C-1 ~ G9
Synth Bass 1		C-1 ~ G9
Synth Bass 2		C-1 ~ G9
Violin		C-1 ~ G9
Viola		C-1 ~ G9
Cello		C-1 ~ G9
Contrabass		C-1 ~ G9
Tremolo Strings		C-1 ~ G9
Pizzicato Strings		C-1 ~ G9
Orchestral Harp		C-1 ~ G9
Timpani		C-1 ~ G9
String Ensemble 1		C-1 ~ G9
String Ensemble 2		C-1 ~ G9

名称	テクニック / 楽器	音域
Synth Strings 1		C-1 ~ G9
Synth Strings 2		C-1 ~ G9
Choir Aahs		C-1 ~ G9
Voice Oohs		C-1 ~ G9
Synth Voice		C-1 ~ G9
Orchestra Hit		C-1 ~ G9
Trumpet		C-1 ~ G9
Trombone		C-1 ~ G9
Tuba		C-1 ~ G9
Muted Trumpet		C-1 ~ G9
French Horn		C-1 ~ G9
Brass Section		C-1 ~ G9
Synth Brass 1		C-1 ~ G9
Synth Brass 2		C-1 ~ G9
Soprano Saxophone		C-1 ~ G9
Alto Saxophone		C-1 ~ G9
Tenor Saxophone		C-1 ~ G9
Baritone Saxophone		C-1 ~ G9
Oboe		C-1 ~ G9
English Horn		C-1 ~ G9
Bassoon		C-1 ~ G9
Clarinet		C-1 ~ G9
Piccolo		C-1 ~ G9
Flute		C-1 ~ G9
Recorder		C-1 ~ G9
Pan Flute		C-1 ~ G9
Blown Bottle		C-1 ~ G9
Shakuhachi		C-1 ~ G9
Whistle		C-1 ~ G9
Ocarina		C-1 ~ G9
Lead 1 (Square)		C-1 ~ G9
Lead 2 (Sawtooth)		C-1 ~ G9
Lead 3 (Calliope)		C-1 ~ G9
Lead 4 (Chiff)		C-1 ~ G9
Lead 5 (Charang)		C-1 ~ G9
Lead 6 (Voice)		C-1 ~ G9
Lead 7 (Fifths)		C-1 ~ G9

#### 4. 再生とビデオ

名称	テクニック / 楽器	音域
Lead 8 (Bass + Lead)		C-1 ~ G9
Pad 1 (New Age)		C-1 ~ G9
Pad 2 (Warm)		C-1 ~ G9
Pad 3 (Polysynth)		C-1 ~ G9
Pad 4 (Choir)		C-1 ~ G9
Pad 5 (Bowed)		C-1 ~ G9
Pad 6 (Metallic)		C-1 ~ G9
Pad 7 (Halo)		C-1 ~ G9
Pad 8 (Sweep)		C-1 ~ G9
FX 1 (Rain)		C-1 ~ G9
FX 2 (Soundtrack)		C-1 ~ G9
FX 3 (Crystal)		C-1 ~ G9
FX 4 (Atmosphere)		C-1 ~ G9
FX 5 (Brightness)		C-1 ~ G9
FX 6 (Goblins)		C-1 ~ G9
FX 7 (Echoes)		C-1 ~ G9
FX 8 (Sci-Fi)		C-1 ~ G9
Sitar		C-1 ~ G9
Banjo		C-1 ~ G9
Shamisen		C-1 ~ G9
Koto		C-1 ~ G9
Kalimba		C-1 ~ G9
Bagpipe		C-1 ~ G9
Fiddle		C-1 ~ G9
Shanai		C-1 ~ G9
Tinkle Bell		C-1 ~ G9
Agogo		C-1 ~ G9
Steel Drums		C-1 ~ G9
Woodblock		C-1 ~ G9
Taiko Drum		C-1 ~ G9
Melodic Tom		C-1 ~ G9
Synth Drum		C-1 ~ G9
Reverse Cymbal		C-1 ~ G9
Guitar Fret Noise		C-1 ~ G9
Breath Noise		C-1 ~ G9
Seashore		C-1 ~ G9
Bird Tweet		C-1 ~ G9

名称	テクニック / 楽器	音域
Telephone Ring		C-1 ~ G9
Helicopter		C-1 ~ G9
Applause		C-1 ~ G9
Gunshot		C-1 ~ G9

## 4.5 パフォーマンス

### 4.1 再生

#### 再生

Sibelius は、スコアをただ単に再生するだけではなく、よりよい再生を行うための高度な機能を搭載しています。

パフォーマンスのスタイルを調整するオプションは、**[再生] ▶ [パフォーマンス]** ダイアログに用意されています (オプションについて詳しくは後述します)。また、これらのオプション設定は、MIDI ファイルをエクスポートするとき作成されるファイルにも影響します (8.12 MIDI ファイルのエクスポート)。

#### エスプレッシーボ™

エスプレッシーボ (イタリア語で「感情を込めて」の意) は、Sibelius が独自の音楽表現を付けて、あたかも人間が演奏しているかのようにスコアを再生するユニークな機能です。Sibelius は、スコアに書き込まれている強弱記号やアーティキュレーションに従いながら、さらにフレージングや表情を付け加えながら再生します。

エスプレッシーボ機能は小規模の編成のスコア、さらにはフルスコアでさえも、すべての楽器それぞれに表現のバリエーションを加えます。

**[再生] ▶ [パフォーマンス]** ダイアログの **[エスプレッシーボ]** ドロップダウンメニューには、様々な音楽様式に合わせた 5 種類の表現方法が用意されています。

- **[メカニコ]** (「機械的に」の意) は、完全に楽譜通りに再生します。記譜された強弱記号やアーティキュレーションだけが再生しません。
- **[センツァエスプレッシーボ]** (「感情を込めずに」の意) は、人間が感情を込めずに演奏しても自然と加わるようなボリュームのわずかな揺れやかすかなアクセントだけを、小節の先頭や一連の音符に加えます。
- **[ポコエスプレッシーボ]** (「感情を少し込めて」の意) は、音楽の流れに従って、強弱を少し付け加えます。テンポが早く少し機械的なスタイル (たとえばバロック音楽) に向いています。
- **[エスプレッシーボ]** は標準設定のオプションで、**[ポコエスプレッシーボ]** よりもさらに強弱を付けます。
- **[モルトエスプレッシーボ]** (「感情をたくさん込めて」) は感情豊かな表現を作成しますが、音楽によっては、過度になる場合もあります。このオプション設定は、大規模な楽器編成の曲に適しており、楽器ごとのラインをはっきりさせます。

#### ルバート™

ルバートは、エスプレッシーボをリズム的に表現するものです。Sibelius はスコアのテンポを微妙に変化させて、ちょうど人間の奏者が行うのと同じ方法で感情表現を付け加えることができます。

**[再生] ▶ [パフォーマンス]** ダイアログの **[ルバート]** ドロップダウンメニューには、様々な音楽様式に合わせた、6 種類の表現方法が用意されています。

- **[メカニコ]** : 標準設定では、この設定になっています。完全にスコア通りに再生し、テンポテキスト、メトロノーム記号、リタルダンド/アッチェレランドラインで指定されていない限り、テンポに変化を付けることはしません。

- **[センツアルバート]** : 実際の奏者が、テンポに厳密に従って演奏しようとするときに、スコアを再生します。
- **[ボコルバート]** : わずかにルバートを付け、スコアのテンポはフレーズ中で少し揺れます。
- **[ルバート]** : テンポを穏やかに変化させて再生します。
- **[ピュウルバート]** : かなりのルバートを付け加えます。
- **[モルトルバート]** : 最大限のルバートを付け加えます。Sibelius はリズムのフレーズを誇張して再生します。音楽によっては、過度になる場合もあります。

おすすめは、**[ルバート]** (真ん中の設定) です。これより強いルバートを設定すると、非常に忙しいパッセージでは、テンポの揺れが大きすぎて、その効果が極端になりすぎてしまう場合があります。

Sibelius はフレーズの形に基づいてルバートを作り出すので、繰り返しの多い楽譜や変化の乏しい楽譜では、ルバートによる変化はわずかかもしれません。スコアで使われる楽器数が多ければ多いほど、ルバートの効果は少なくなります。大きな編成のアンサンブルではルバートを効かせすぎると、適切ではなくなります (また、実際に指揮もできないような状態になってしまいます)。

### リズムックフィール™

Sibelius では、ジャズからウィンナワルツまで、さまざまなスタイルの音楽に適した幅広い「リズムックフィール」を使用して再生できます。リズムックフィールによっては、表記されているリズムを調整したり、拍の強調を調整したり、その両方を行ったりするものがあります。

**[再生]** ▶ **[パフォーマンス]** ダイアログに用意されている **[リズムックフィール]** のオプションは、次の通りです。

- **[ストレート]** : 標準設定。
- **[ライトスイング]**、**[通常のスイング]**、**[ヘビースイング]** : 2つの8分音符で記譜された音符を4分音符と8分音符を組み合わせた3連音符のように演奏する、ジャズの演奏方法。
- **[3連符スイング]** : 2つの8分音符で記譜された音符を、4分音符と8分音符を組み合わせた3連音符のリズムで正確に演奏するスイング。
- **[シャッフル]** : 16分音符の軽いスイング。
- **[スイングした16分音符]** : **[通常のスイング]** と同じですが、8分音符の代わりに16分音符でスイング。
- **[付点8分]** : 非常に極端なスイングを効果的に付けます。このオプションを使用する機会はありませんが、用途に応じて使用してください。
- **[イネガル]** : 4分音符と8分音符を組み合わせた3連音符。**[3連符スイング]** に似ています。初期音楽の一部で使用されたスタイルです (ただし、本来のイネガルの演奏方法は、もっと複雑です)。
- **[ライトワルツ]** **[ウィンナワルツ]** : 小節の最初の拍を短めに再生し (1小節ごとにその割合を大きくしたり小さくしたりします)、独特のワルツ感を出します。
- **[サンバ]** : 1番目と4番目の拍を強調してサンバ特有の16分音符のフィーリングを出します。
- **[ロック]** / **[ポップ]** : 4/4拍子の1拍目と3拍目を強調し、2拍目と4拍目を軽くし、オフビートではさらに軽くめにします。**[ポップ]** よりも **[ロック]** の方が、このリズムックフィールが強調されます。
- **[レゲエ]** : 16分音符のパターンで、3番目と4番目の16分音符に強く強調されます。
- **[ファンク]** : **[ポップ]** と同じです。ただし、4/4拍子の2拍目をわずかに速くします。

## 4.再生とビデオ

リズムミックフィールドのオン/オフを切り替えたり、別のリズムミックフィールドに切り替えたりすることもできます。「Swing」や「Straight」といったテンポテキストで作成したテキスト指示を挿入して(必要に応じて非表示にできます)、楽譜の途中で切り替えることもできます。

8分音符と16分音符の両方を同時にスイングさせるオプションが必要だと思われるかもしれませんが、実際にはこれらを同時にスイングすることはできません。なぜなら8分音符に対して16分音符は、8分音符のあたりの位置では16分音符を余分に長く、それ以外のうらの位置では短くしなければなりません。しかし実際には、最も速い音符が8分音符のときには8分音符を、最も速い音符が16分音符のときには16分音符をスイングさせたいはずです。これを行うには、8分音符のパッセージと16分音符のパッセージ間の音楽が変わる場所に、適切な非表示のテキスト指示を挿入してください。

ちなみに、既成のリズムミックフィールドでは、適宜オン/オフの切り替えが行われるため、**[再生] ▶ [パフォーマンス]** ダイアログの**[拍子だけを変更]**は無視してください。このオプションは、リズムミックフィールドにおいて、強拍上の音符の強調具合を変化させるだけなのか、それともリズムを変化させるのかを指定するものです。たとえば、**[ウィーナワルツ]**を選択すると、このオプションはオンになりますが、スイングのオプションではこのオプションはオフになります。この設定を変更する理由は特にありませんが、何かの機会に試してみるとよいでしょう。

## リバーブ

リバーブとは残響音のことです。山びこのようなエコーと言うよりは、大ホールなどの部屋における楽器の響き方として考えてください。ほとんどのサウンドカードや音源モジュール、MIDI キーボード(シンセサイザー)などは、リバーブを加えることができます。リバーブを加えると、スコアの再生に臨場感が加わります。これは、人間の耳が敏感であるために、その残響の大きさに合わせた部屋の大きさを感じることができるからです。

Sibelius の **[再生] ▶ [パフォーマンス]** ダイアログには、**[残響なし]** から **[大聖堂]** まで、6段階の **[リバーブ]** 設定があらかじめ用意されています。あるいは、残響の度合いをパーセント値の値で指定することもできます。

小さな編成のアンサンブルの楽譜であれば、中規模の室内で演奏する場合に起こるような、少なめのリバーブがよいでしょう。それに対し、大きな編成のオーケストラ作品などには、リバーブを大きく設定すると、独特な深みを出すことができます。

リバーブ設定は、デバイスによって異なった反応を示します。100%に設定すると、延々と続くリバーブになるデバイスもあれば、そうでないデバイスもあります。いろいろと試してみてください。MIDI デバイスによっては、プレートリバーブやホールリバーブなど、バリエーションを設定できる場合があります。詳細については、お手持ちのMIDI デバイスのマニュアルをご覧ください。

## 音符の音価

**[スラーなしの音符]** を設定することによって、再生時の音符の長さを調整できます。標準設定では、Sibelius は、スラーのない音符を音価通りの長さで再生します。このため、常にスムーズ(レガート)に聞こえます。音符の長さを100%以上に設定し、音符同士が重なって再生されるようにすると、MIDI デバイスによっては、強調したレガート効果を生み出します。ただし一方で、デバイスによっては、同じ音高が続く箇所で問題が生じる場合があります。音符と音符が重なることで、2番目の音が非常に短く再生されてしまったり、一部の音が鳴りっぱなしになったりする場合があります。

スラーのある音符の長さを調整するには、**[再生] ▶ [辞書]** の **[譜表ライン]** ページを使用します(☐ 4.8 再生辞書)。

**[声部間のタイを再生]** は、1番目の音符と異なる2番目の音符にタイがかかっている場合に、2番目の音を発音しないようにする設定です。標準設定ではオンになっています。キーボード楽器などでは、よく使用されます。

## キーボード譜表間の強弱記号

Sibelius は、キーボード楽器 (あるいは複数の譜表を持つ他の楽器、たとえば、2つの譜表を持つフルートなど) の2つの譜表間にある強弱記号を自動的に再生します。詳しくは、[📖 4.1 再生](#)をご覧ください。

**[再生]** ▶ **[パフォーマンス]** ダイアログで、上の譜表に添付されている強弱記号の場合には、譜表の下から強弱記号までの最短距離、また下の譜表に添付されている強弱記号の場合には譜表の上から強弱記号までの最短距離を設定することによって、隣接した譜表に強弱記号を適用するかを設定することができます。

キーボード楽器のどちらの譜表にも強弱記号を適用しない場合は、**[隣接した譜表に影響]** をオフにしてください。

## リピート

**[繰り返し再生]** は、スコア内のすべてのリピート記号を再生するかどうかを決定します。標準ではオンになっています ([📖 4.6 リピート](#))。

**[終止線の後の空き]** オプションでは、複数の歌曲や作品、楽章を持つスコアで、それぞれの終止線の後、どれくらい空きをもたせるかを決定します。

## 4.6 リピート

☐ 2.3 小節線、2.16 ライン、2.25 シンボル、3.1 テキストの作成と編集、4.1 再生、4.8 再生辞書、5.14 プロパティ

他の記号と同様に、Sibelius はスコア内のリピート記号を認識し、自動的に再生します。Sibelius は複雑なリピートも再生することができます。

たとえば小節線、1 番括弧や 2 番括弧などのライン、**D.C. al Coda** や *1st time mf* (メゾフォルテ) といったテキスト、コーダやセーニョなどのシンボルなど、様々な種類のオブジェクトが、再生時のリピートに影響します。Sibelius で保存された MIDI ファイルも、再生時とまったく同じ尺 (長さ・小節分) で保存されます。

### リピートの再生

[再生] ▶ [パフォーマンス] ダイアログの [繰り返し再生] がオンになっていれば、リピートは再生されます。このオプションは、標準設定でオンになっていますが、もしリピートが再生されないようであれば、まず、ここを確認してください。

### リピート小節線

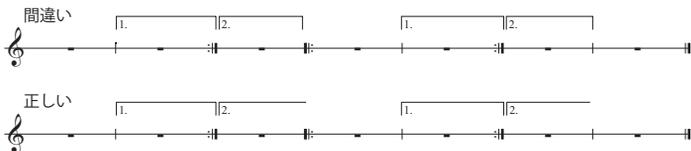
リピート開始または終了の小節線を作成するには、リピート小節線を挿入したい位置にある小節線を選択し、[作成] ▶ [小節線] ▶ [リピート開始] または [リピート終了] を選択します。詳しくは ☐ 2.3 小節線を参照してください。

標準設定では、リピート小節線は 1 回だけ繰り返す設定になっています (つまり、最後にリピート終了小節線が入力されているパッセージは 2 回演奏されることになります)。3 回以上繰り返して演奏させたい場合は、リピート終了小節線を選択し、[プロパティ] ウィンドウの [再生] パネルで [繰り返しオプション] で繰り返したい回数の数字にチェックをオンにします (以下をご覧ください)。このとき、たとえばチェックボックスの **1** と **2** と **3** をオンにすると、そのセクションが 3 回繰り返され、結果として合計 4 回再生されることになります。ただし、同じ位置に終止線 (以下をご覧ください) が配置されている場合は、終了小節線の再生プロパティが優先され、終了小節線によって決められている回数だけ繰り返されます。

### 1 番括弧と 2 番括弧

これらのラインを作成する手順については、☐ 2.16 ラインをご覧ください。

右端が閉じていない括弧の付いたリピート終了小節線の場合は、自動的に [最後にエンディング] オプションが設定されます。このオプションは、その小節以前にある括弧付きリピート小節線の再生がすべて終了したことを、Sibelius に指示します。スコアに複数のセットのエンディングがある場合に、正しく再生させるには、各繰り返しセクションの最後のエンディングが、右端の閉じていないエンディングになっている必要があります。



これらのラインの再生プロパティは、作成時に自動的に設定されます。括弧の中に表示される番号によって、[繰り返しオプション] (以下のプロパティをご覧ください) が適切に設定されます。たとえば、リピート終了小節線に **1-3.** と表示されている括弧を作成すると、自動的に **1** と **2** と **3** のチェッ

クボックスがオンになります。**1,3,5** と表示された括弧を作成すると、**1** と **3** と **5** のチェックボックスがオンになります。

## コーダ

コーダとは、リピートのある楽譜の一番最後に演奏される部分で、通常、前の楽譜との余白によって分けられています。コーダを作成するには、以下の操作を行ってください。

- コーダパートの音符が来るところに、小節を作成します。
- コーダの直前にある小節線を選択します。
- **[作成]** ▶ **[小節線]** ▶ **[複縦線]** を選択します (コーダの直前は通常複縦線が使用され、それ以前のセクションの終わりを示します)。
- また、通常はこの複縦線の位置に 1 回目の演奏時に、演奏家がどうすればよいかを指示するテキストを配置します。これについては、以下の **Dal segno(D.S.)** と **da capo(D.C.)** をご覧ください。
- **[レイアウト]** ▶ **[ブレイク]** ▶ **[大譜表の分割]** を選択します。こうすると、選択した小節線の後ろに余白が設けられます。分割された 2 つめの大譜表の先頭にある小節線をドラッグして、余白を広げたり狭めたりすることができます (余白を完全に削除するには、余白の後ろ側の小節線を選択し、**[レイアウト]** ▶ **[位置をリセット]** を選択します)。余白の後ろにも音部記号や調号を表示するかどうかを設定するには、余白の後ろ側にある大譜表の先頭小節の終わりの小節線を選択し、**[プロパティ]** ウィンドウの **[小節]** パネルを開きます (☞ 5.14 **プロパティ**)。
- コーダの先頭に **CODA** (もしくは **Coda**) という単語を表記するには、まず、**Esc** キーを押して何も選択されていない状態にします。そして **[作成]** ▶ **[テキスト]** ▶ **[テンポ]** を選択し (ショートカットは **Ctrl + Alt + T** または **⌘T**)、コーダの先頭部分をクリックします。右クリック (Windows) または **control** + クリック (Mac) して用語メニューを表示してコーダシンボルを作成し、それから通常の手順で「**CODA**」という文字を入力します。

## Dal segno(D.S.) と da capo(D.C.)

イタリア語の「dal segno」は、文字通り「記号 (sign) から」という意味です。楽譜では、**D.S. al Fine** (「※に戻って **Fine** が記されている小節まで演奏して終わる」という意味) と、**D.S. al Coda** (「※に戻って **To Coda** と記されている小節まで演奏したらコーダに飛ぶ」という意味) の 2 つがよく使われます。

同様に「da capo」は「先頭から」という意味のイタリア語で、音楽や作品の最初に戻るという意味を表します。D.S. の場合と同様に、楽譜では **D.C. al Fine** と **D.C. al Coda** の 2 つがよく使われます。

楽譜の最後に **D.C.** や **D.S.** だけが表記されていることもあります。この場合は、スコアの先頭またはセーニョ記号まで戻って繰り返し、楽譜の最後で終わるという意味です。

楽譜では、これらの指示は通常、(セーニョ記号が作品の先頭のどちらかに) 移動して戻る小節の終わりに表記されます。これらの指示を作成するには、次の操作を行ってください。

- 楽譜内で演奏家が移動して戻る位置にある小節線を選択します。
- **[作成]** ▶ **[テキスト]** ▶ **[その他の大譜表テキスト]** ▶ **[リピート (D.C./D.S./To Coda)]** を選択します (テンポテキストではなくこのテキストスタイルを使う点が重要なポイントです。このテキストスタイルを選択すると、作成したテキストが自動的に小節の終わりに付きます)。
- カーソルが点滅します。右クリックまたは **control** + クリックすると、必要なテキストが用意された用語メニューが表示されます。あとは、メニューからテキストを選択するだけで入力することができます。自分で用語を入力する場合は、正確に入力してください (「Fine」を「fine」と入力すると、正しく再生されません)。

## 4.再生とビデオ

### セーニョの作成

セーニョに移動させたい場合は、もちろん適切な位置にセーニョ記号を入力する必要があります。この場合は、次の手順に従います。

- 移動する小節の先頭の音符を選択します。
- **[作成]** ▶ **[シンボル]** を選択します (シンボルのショートカットは **Z**)。
- セーニョ記号 (※) は、ダイアログの **[リピート]** と記された列の右にあります。をクリックして選択し、**[添付先]** オプションを **[大譜表]** に設定します。
- **[OK]** をクリックすると、※ がスコアに挿入されます。

### Fine と To Coda

リピート記号の中で最後に使われる用語が Fine や To Coda です。Fine は、D.S. や D.C. などの指示から移動した後、この位置で演奏を終わることを示し、To Coda は、D.S. al Coda や D.C. al Coda などの指示で移動した後、この位置からコーダへ進むことを示しています。

これらの指示は、どちらも小節の最後に表記され、D.S. や D.C. と同じ手順で入力されます。上記の Dal segno(D.S.) と da capo(D.C.) をご覧ください。

### リピート小節

リピート小節を作成するには、 2.4 小節と小節休符を参照してください。リピート小節は自動的に再生されませんが、手動で簡単に再生させることができます。たとえば、パーカッション譜の 1 小節目にパターンを入力し、続く数小節間でそのパターンを繰り返し演奏させたいような場合に利用します。

- 最初の小節のパターンを通常の手順で入力します。
- 最初の小節を選択し、**R** キー ( **[編集]** ▶ **[リピート]** のショートカットです ) を押し、入力したパターンを次の小節にリピートします。
- コピー先の小節を選択し、**Alt + 2** または **⇧2** キーを押してコピーした音符をすべて声部 2 に移動します。すると同時に、声部 1 には複数の休符が表示されるはずですが。
- **[編集]** ▶ **[フィルター]** ▶ **[声部 2]** を選択し (ショートカットは **Ctrl + Shift + Alt + 2** または **⇧⇧2**)、声部 2 の音符だけをフィルターにかけて選択します。
- **[編集]** ▶ **[表示 / 非表示]** ▶ **[非表示]** を選択し (ショートカットは **Ctrl + Shift + H** または **⇧⇧H**)、声部 2 の音符を非表示にします。
- 声部 1 の休符を選択し、**F9** キーを押してテンキーウィンドウの第 2 レイヤーを選択し、テンキーの **0** キーを押して声部 1 の休符を小節休符に変更します。
- コピー先の小節全体を選択し直し、**R** キーを押して必要な数だけ繰り返してコピーを作成します。
- 最後に、リピート小節にしたい小節をすべて選択し、**[プロパティ]** ウィンドウの **[小節]** パネルを開き、ドロップダウンリストからリピート小節シンボルを選択し、声部 1 の小節休符をリピート小節シンボルに変更します。

**[プラグイン]** ▶ **[テキスト]** ▶ **[小節番号]** を使用すれば、リピート小節に自動的に番号をつけることもできます。

### プロパティ

**[プロパティ]** ウィンドウの **[再生]** パネルには、ラインやテキスト、音符などの再生効果を調整するためのメインコントロールが用意されています。

- **[繰り返しオプション]** :これらのチェックボックスは、選択したオブジェクトがスコアの何回目の通過時に演奏されるかを制御しています。合計 8 回までの繰り返しに対応しています。リピート小節線や 1 番括弧、2 番括弧の場合は、自動的にこれらのプロパティが設定されます (上記のリピート小節線、1 番括弧と 2 番括弧をご覧ください)。テキストの場合は、このオプションを手動で設定できます (以下のテキストやラインの再生時をご覧ください)。
- **[最後にエンディングへ]** は、右端の閉じていない (つまり右端のフックがない) リピート括弧の付いたリピート終了小節線にのみ有効です。詳しくは上記の 1 番括弧と 2 番括弧をご覧ください。
- **[小節線位置で有効]** は、たとえば、**D.C. al Coda** などのテキスト指示から移動する際に、そのテキストが付いている小節内の任意の位置に移動するのか、あるいは小節の最後に移動する (標準設定) のかを設定するオプションです。このオプションをオフにする必要があるのは、小節の途中で移動させるリピートの指示が必要な場合だけです。

### テキストやラインの再生時

**[繰り返しオプション]** のチェックボックスを使うと、再生に影響する譜表テキスト (主に発想記号やテクニックテキストスタイルで作成したテキストなど) に、何回目の演奏時に再生するかを指定することができます。たとえば、テクニックテキストスタイルで「To sax(2nd time only)」というテキストを作成し、**[繰り返しオプション]** の **[2]** のチェックボックスをオンにすると、その小節を 2 回目に演奏するときだけ、サクスの音色に切り替わります。同様に、繰り返したいパッセージの先頭に、発想記号テキストスタイルの「1st, 3rd, 5th time: *mf* (メゾフォルテ)」というテキスト (**[繰り返しオプション]** の **[1]** と **[3]** と **[5]** のチェックボックスをオンにします) と、「2nd, 4th times: *pp* (ピアノッシモ)」 (**[繰り返しオプション]** の **[2]** と **[4]** のチェックボックスをオンにします) をというように演奏回数によってそれぞれの強弱を指定すると、Sibelius はそれに従って再生します。また同様に、クレッシェンド (デクレッシェンド) やグリッサンドなどの譜表ラインを作成し、スコアの 1 回目の演奏時にのみ、それらの記号を再生に反映させることもできます。

大譜表テキスト (主にテンポやリピート (D.C./D.S./To Coda) テキストスタイルで作成したテキストなど) は、**[繰り返しオプション]** のチェックボックスで設定することはできません。これらの指示をどう再生するかは、Sibelius が自動的に判断します。同様に、リピート括弧以外の大譜表ライン、たとえばリタルダンド / アツチレランドラインなどは、常に再生されます。

### 音符の再生時

**[繰り返しオプション]** チェックボックスでは、音符の再生も調整することができます。これによってスコアの再生に役立つ効果を生むことができます。たとえば、異なる歌詞で異なるリズムのフレーズがある歌曲で、2 番の歌詞のリズムをキューサイズの音符で作成し 2 回目のみ再生するよう、設定することができます。また、ジャズ音楽で、ホルンのちょっとしたソロパッセージを作成し、繰り返しのときだけに再生することもできます。

**[繰り返しオプション]** のチェックボックスをすべてオフにして、一度も再生しないよう設定することも可能です。(和音の 1 つの符頭だけを再生しないようにする場合は、無音の符頭を使用することができます (□ 2.20 符頭))。

### 小節をスキップ

特定の小節を再生させたくない場合があります。たとえば、楽譜の先頭にハンドベルで使用する音程図が置かれていたり、スコア内の 1 ページにギターフレーズの指示 (フィルイン / アウト) があつたりする場合、これらの小節は再生したくないことがあります。

こういった小節を再生させないようにするには、大譜表テキストの 1 組の「マーカー」を使って、簡単に調整することができます。まず再生をスキップさせる場所に 1 つ目のマーカーオブジェクトを配置し、次に再生を開始する場所にもう 1 つのマーカーオブジェクトを配置します。

## 4.再生とビデオ

- 1組のマーカの名前を決めます。どんな名前でもかまいません。たとえば「cat」という単語を使ってみましょう。
- 再生したくない小節の直前にある小節の最後に、新しいリピート (D.C./D.S./To Coda) テキストオブジェクトを作成します。
- このとき、「jump to」とマーカの名前を合わせ、たとえば、「jump to cat」と入力します。再生を開始したい小節の最初に、「marker」とマーカの名前を合わせたテキスト、たとえば「**marker cat**」という、新しいテンポテキストオブジェクトを作成します。

印刷する際に、これらのマーカを表示したくない場合は、それらのマークを選択し、[編集] ▶ [表示 / 非表示] ▶ [非表示] を使用して非表示に設定します。あるいは、それぞれのテキストオブジェクトの先頭に、「~」(チルダ)を入力すると、非表示になります。

Sibelius は再生中、常にこの1組のマーカの指示に従います。つまり、すべての大譜表オブジェクトと同様に、[繰り返しオプション] チェックボックスは無視されます。

### 任意の回数のエンディングと繰り返しフェードアウト

一部のポップス音楽などの楽譜では、[繰り返しながらフェードアウト] したり、[任意の回数のエンディング] (ミュージシャンのすばらしいパフォーマンスを繰り返しながらフェードアウトして終わる) で終わることがあります。

これらを Sibelius で再生させるには、いくつかの方法があります。任意の回数のエンディングを使った再生方法は1つです。

- [繰り返しながらフェードアウト]、[任意の回数のエンディング]、どちらの場合も、右端の閉じたリピート括弧を使用します。
- [繰り返しながらフェードアウト] を設定するには、[プロパティ] ウィンドウの [再生] パネルで、リピート括弧が、たとえば2回再生されるように設定します。このとき必ず [最後のエンディング] オプションをオフにしておきます。
- [任意の回数のエンディング] を設定するには、そのリピート括弧を選択し、[プロパティ] ウィンドウの [再生] パネルで、[最後のエンディング] オプションをオンにします。

スコアを再生するとき、Sibelius はエンディングをフェードさせるために2回繰り返し、任意のエンディングを再生します。

繰り返しながらフェードするシミュレーションには、次のような方法もあります。

- リピート小節線を選択し、[プロパティ] ウィンドウの [再生] パネルで、[繰り返しオプション] のチェックボックスで調整して、リピート箇所が複数回再生されるように設定します。
- リピート箇所の上に同じ長さのデクレッシェンドを作成し、そこが再生されている間中ずっと、その記号が再生されるように設定します。同じ [再生] パネルで強弱変化の [% n の最大値] の項目を **100%** に設定します。
- デクレッシェンドを選択し、[編集] ▶ [表示 / 非表示] ▶ [非表示] (ショートカットは **Ctrl + Shift + H** または **⇧⌘H**) で非表示にします。

### 複雑なリピートにおける問題を発見する

複雑なリピートのあるスコアでは、[再生] ▶ [ビデオと時間] ▶ [タイムコードとデュレーション] ダイアログの [各小節の上] オプションをオンにしておくとう便利です。リピート箇所には、リピートによって通過する順番でタイムコードが縦に並べて表示されます。このタイムコードを見ると、すぐにスコア内の小節がどの順番で演奏されるかを目で確認することができます。詳しくは [☞ 4.10 タイムコードとヒットポイントを参照してください。](#)

## 4.7 ライブプレイバック

☐ 1.3 フレキシタイム™、4.1 再生、4.5 パフォーマンス、8.5 MIDI ファイルを開く

### 再生

実際の演奏は必ずしもスコアに表記されたものと完全に一致しない場合があります。Sibelius の高度な機能であるエスプレッシーボ、ルバート、リズムックフィール (☐ 4.5 パフォーマンス) などをもってしても再現することができないテンポや音の強弱、リズムなどに微妙なニュアンスの表現方法があるのが事実です。

フレキシタイム (☐ 1.3 フレキシタイム™) を使用してリアルタイムレコーディングで入力したり、または MIDI ファイルをインポート (☐ 8.5 MIDI ファイルを開く) したりすることで、実際の人間の演奏を Sibelius に取り込んだときは、ライブプレイバックを使用してそれらを記録することができます。

ライブプレイバックは正確に演奏した個々の音 (和音の各音符でさえも) を忠実に記録します。非常に細かい音の強弱 (実際に演奏した音量) や音価 (実際に演奏した長さ)、またスタート位置 (実際に演奏したリズムの揺れ) まで再現します。

演奏を編集したり、または他の方法 (アルファベット入力やステップ入力、印刷楽譜のスキャニングなど) で入力したライブプレイバックのパフォーマンスを、[プロパティ] ウィンドウの [再生] パネルまたは [再生] ▶ [ライブプレイバックの変換] ダイアログを使用して作成したりすることができます。

### ライブプレイバックを聴く



新規のスコアの標準設定では、ライブプレイバックはオンになっています。オン/オフを切り替えたい場合は、[再生] ▶ [ライブプレイバック] (ショートカットは **Shift + L**) を選択します。再生ウィンドウにあるライブプレイバックのボタン (左図) は、オンになっていると点灯し、オフになっていると黒く表示されます。スコアを保存し、再度開くときには、Sibelius はこのライブプレイバック機能のオン/オフの状態も同時に記憶しています。

ライブプレイバックは Sibelius 本来のスコアの解釈とは完全に独立しています。たとえば [再生] ▶ [ライブプレイバック] がオンになっている場合 (その時点でライブプレイバックデータがスコアに保存されます)、Sibelius はその演奏が行われた通り正確に再生します。強弱やタイミングなどに影響を与える強弱記号、ヘアピン (クレッシェンド、デクレッシェンド)、その他のテキストによる指示 (たとえば MIDI メッセージなど)、エスプレッシーボ、ルバートやリズムックフィールのオプションなどのアイテムがスコアに追加されていても、ライブプレイバックデータが音符に適用されていると再生時に効果が反映されません。

つまり MIDI ファイルをインポートして発想記号テキスト (☐ 3.1 テキストの作成と編集) を使用して強弱記号を追加した場合、[再生] ▶ [ライブプレイバック] (ショートカットは **Shift + L**) で、ライブプレイバックをオフにすることによって再生時に効果が反映されるということです。

逆に、ステップ入力やアルファベット入力を使用してスコアに音符を入力し再生する場合は、ライブプレイバックがオンまたはオフでも違いはありません。この場合はライブプレイバック データがスコアに取り込まれていないからです。詳しくは、以下のライブプレイバックデータの作成をご覧ください。

テンポテキストやメトロノーム記号、*rit./accel.* ラインのようなテンポの指示やリピートは、ライブプレイバックがオンまたはオフでも再生に反映されます。

## 4.再生とビデオ

### ライブプレイバックのベロシティ表示

スコアに保存されたライブプレイバックのベロシティを表示するには、**[表示] ▶ [ライブプレイバックのベロシティ]** をオンにしてください。このオプションは、**[再生] ▶ [ライブプレイバック]** のスイッチをオンにしたときのみ、有効になります。ライブプレイバックデータのある音符（そして**[プロパティ]** ウィンドウのチェックボックス **[ライブベロシティ]** がオンになっている）には、譜表の上に垂直のバーグラフが表示されます。このグラフの最高位が最大ベロシティ（127）になり、色の上下の幅によって音符や和音のベロシティの度合いを表示します。Sibelius はライブプレイバックのベロシティを単音にだけでなく和音や複数の声部でも、次のように表示することができます。

声部1の単音



単音のベロシティを常に表示

声部1の和音



どの音符も選択されていない場合は一番強いベロシティと弱いベロシティが色分けされて表示されます（もっとも強い場合が濃い青色、弱い場合が水色です）。個別に音符を選択するとそれぞれの音符のベロシティが表示されます。

声部1と2の単音



何も選択されていない場合は、声部1のベロシティが青色、声部2のベロシティが緑色で表示されます。

声部1と2の和音



何も選択されていない場合は、各声部の一番強いベロシティが表示されます。

声部が1~4



声部3と4は声部1と2とは別のグラフで表示されます。声部1と2と同じ組み合わせで表示されます。

### ライブプレイバックの編集

ライブプレイバックデータは3通りの編集方法があります。

- 直接 **[プロパティ]** ウィンドウの **[再生]** パネルを使用して、音符それぞれに値を入力します。
- **[表示] ▶ [ライブプレイバックのベロシティ]** をオンにして、ベロシティのインジケターを直接ドラッグして強弱を設定します。
- **[再生] ▶ [ライブプレイバックの変換]** を使用します。

### プロパティ

**[プロパティ]** ウィンドウの **[再生]** パネル（ショートカットは **Ctrl + Alt + P** または **⌘P**）で、個々の音符、選択したパッセージ、複数の選択部分のライブプレイバックデータの編集が行えます。これらの編集は **[再生] ▶ [ライブプレイバック]** がオンになっているときだけ行えます。

- [ライブベロシティ] のレンジは 0 ~ 127 です。最も大きな音量が 127、最も小さい音量が 0 です。
- [ライブスタートポジション] の単位はティックで、256 ティック = 4 分音符となります。マイナス数値に設定すると、小節内に実際に表示された音符の場所よりも早く音が鳴ります。たとえば - 64 は 16 分音符分早く音が鳴ります。また、プラス数値は実際に音符が表示されている場所よりも、遅れて音が鳴ります。たとえば、128 の場合は 8 分音符分遅れて音が鳴ります。そのため、数値によっては、音符を記譜された小節とは別の場所で鳴らすことさえ可能ですが、ほんの少しだけ発音タイミングを微妙に調整し、リズムのフィーリング（たとえば演奏を緩めに、またはきつめに聞かせるか）を変化させるのが一般的な使用方法です。
- [ライブデュレーション] は同じくティックの単位で測定されます。この数値を入力して、再生される音符の長さを設定することができます。そしてこのデュレーションを変更しても記譜した音符の外観には影響を与えません（つまり 2 分音符を入力し 4 分音符分の長さで再生したり、4 分音符を入力し 2 分音符の長さで再生したりすることができます）。

個々の音符のライブプレイバックデータを編集するには、音符を選択し [再生] パネルの数値を調節します。和音のそれぞれの符頭を選択して、個別にデータを調整することもできます。

パッセージまたは複数の音符を選択した場合は、[再生] パネルのオプションには、共通している数値のみが表示され、選択されているそれぞれの音符の数値が異なる場合には保存されているだけで表示はされません。パッセージまたは複数の音符を選択したプレイバックデータを変更するときには、共通した数値の音符をすべて選択すると効率的です。

個々の音符に対して、[プロパティ] ウィンドウの [再生] パネルで対応するチェックボックスをオフにすることで、一部あるいはすべてのライブプレイバックパラメーターを優先することができます。詳しくは以下のスコアのセクションごとでライブプレイバックをオンまたはオフに切り替えるをご覧ください。

選択されたパッセージで連続してデータを変化させる高度な編集方法（つまり単純にオンまたはオフにする、あるいは選択したすべてのパッセージの数値を一定にするというような操作以外）については以下のライブプレイバックの変換をご覧ください。

### ライブプレイバックベロシティの編集

[表示] ▶ [ライブプレイバックベロシティ] をオンにすると垂直のバーが表示され、このバーの高さをドラッグして調整することによって、ベロシティを視覚的に編集することができます。この方法で行う場合、表示を拡大すると、より簡単に細かい調整ができるようになります。

- 個々の音符（または和音の中の音符）のベロシティを編集する場合、音符を選択し、マウスで垂直のバーをクリックしてから上下にドラッグします。
- パッセージ内のすべての音符に対して同じベロシティを設定するには、ベロシティを調整したいパッセージを選択し、垂直のバーの 1 つをクリックします。すると選択されている他の垂直のバーすべてが新しい値に設定されます。
- 連続した広範囲の複数の音符に対して、それぞれ違ったベロシティを設定するには、パッセージを選択しないで、まず自分が変更したい最初の音符だけを選択し、バーを編集します。そしてマウスをクリックしたまま、ベロシティの強弱のイメージにあわせ、それぞれの音符のバーの間をドラッグしていきます。こうすると、マウスポインタがバーを横切るときの高さに応じてベロシティの値がセットされます。このようにして表現豊かにパッセージ内のベロシティを設定できます。（ただし、このパッセージの中に和音が含まれている場合は、和音内の音符はどれも同じベロシティとなりますのでご注意ください。）
- 声部 2 の音符だけベロシティを変更したい場合は、パッセージを選択し、[編集] から [フィルター] の [声部 2] (☐ 5.4 フィルターと検索) を選択し、上記のいずれかの方法で編集を行います。
- 譜表からどのくらい上に、もしくは下に、垂直のバーを表示するかを変更するには、マウスで垂直のバーの 1 つを、**Ctrl** もしくは **⌘** キーを押さえながらドラッグします。これによりスコア上の

## 4.再生とビデオ

譜表全体で、垂直バーの位置が変更されます。譜表から上下に 20 スペース分の位置までドラッグすることが可能です。

Sibelius の他の操作と同様に、ベロシティを変更したあとで元の状態に戻す必要がある場合には、**[編集] ▶ [元に戻す]** (ショートカットは **Ctrl + Z** または **⌘Z**) を選択します。

### ライブプレイバックの変換

**[再生] ▶ [ライブプレイバックの変換]** ダイアログ (ショートカットは **Ctrl + Shift + Alt + L** または **⌘⇧⌘L**) を使用すると、スコア内のライブプレイバックデータに高度な変換を適合させることができます。

このダイアログを使用するには、まず編集したいパッセージを選択し、**[再生] ▶ [ライブプレイバックの変換]** を選択します (何も選択していない場合は、スコア全体にこの変更を適用するかどうかを尋ねてきます)。

ダイアログは、**[ベロシティ]** と **[タイミング]** の 2 ページに分かれています。どちらか必要なページのみの変更も可能です。また、タイミングとベロシティの両方を変更することも可能です。オプションは以下の通りです。



#### • [ベロシティ] タブ

- **[変更なし]** : 以下の **[タイミング]** タブの項目だけを変換したい場合は、このオプションをオンにします。
- **[一定のベロシティ]** (設定値: 0-127) : 選択されたすべての音符を同じベロシティに変更します。
- **[大きく]** : 最大値 127 まで、指定したベロシティ値を選択したすべての音符に加えます。
- **[小さく]** : 最小値 0 まで、指定したベロシティ値を選択したすべての音符から引きます。
- **[クレッシェンド/ディミヌエンド]** : 選択範囲内の最初の音符と最後の音符のベロシティ値を指定すると、選択範囲内 (間に挟まれた音符) のベロシティが、クレッシェンドまたはディミヌエンドで再生されるように、自動的に設定されます。
- **[強弱変化の範囲]** : 最大ベロシティ値、最小ベロシティ値をそれぞれ入力し、強弱変化の幅をせまくしたり、広くしたりすることができます。

#### • [タイミング] タブ

- **[変更なし]** : 上記の **[ベロシティ]** タブの項目だけを変換したい場合は、このオプションをオンにします。
- **[ライブデュレーションの幅]** : 選択したすべての音符に対するライブデュレーションの変換可能範囲をパーセント値で設定します。

- **[ライブデュレーションの設定]** : 選択された音符のライブデュレーションを、現在指定されている音価の値にかかわらず、[n% (音価)] で指定したパーセント値に変更します。
- **[一定のライブデュレーション]** : あらゆる音符のライブデュレーションを、指定したティック数に設定します (256 ティック = ♩)。
- **[前に移動]** : ティックの単位で指定した長さ分、スタート位置を早くします。このオプションを使用すると、いわゆる「前ノリ」のサウンドを作ることができます。
- **[後に移動]** : ティックの単位で指定した長さ分、スタート位置を遅らせます。このオプションを使用すると、いわゆる「後ノリ」のサウンドを作ることができます。
- **[記譜と比較してスタート位置を計測]** : 選択されたパッセージのスタートオフセットを伸縮します。**[音価を一定に保持]** オプション (標準設定ではオンになっています) は、元のデュレーションを保持するかどうかを選択することができます。音符のスタート位置を再調整すると、「きつめに」または「緩めに」などノリを多少前後に移動する効果があります。

**[OK]** をクリックして変換を適用し、**P** キーを押してスコアを再生し、その結果を聞いてみましょう。

### ライブプレイバックデータの作成

フレキシタイムや MIDI ファイルのインポートでスコアを作成した場合は、ライブプレイバックデータは存在していません。しかし、以下の方法で簡単にライブプレイバックデータを作成することができます。

- ライブプレイバックデータを作成したい音楽のパッセージを選択します。
- **[プロパティ]** ウィンドウの **[再生]** パネルを開きます。
- **[ライブベロシティ]**、**[ライブスタートポジション]**、**[ライブデュレーション]** のチェックボックスをオンにします。Sibelius は自動的にライブプレイバックデータを標準設定の値で生成します (ライブスタートポジション値は 0、ライブデュレーションは記譜された音価と同じ値に、そしてベロシティは 80 に設定されます)。

これでライブプレイバックデータを通常通りに編集できるようになります。

### スコアのセクションごとでライブプレイバックをオンまたはオフに切り替える

**[再生]** ▶ **[ライブプレイバック]** をオンまたはオフにすることで Sibelius 本来の再生と、ライブプレイバックが保存している再生とを切り替えることができます。ただしスコア全体ではなく、一部のセクションに対してのみ、ライブプレイバック機能をオフにしたい場合は次のように操作します。

- ライブプレイバックのデータをオフにしたいパッセージを選択します。
- **[プロパティ]** ウィンドウの **[再生]** パネルを開きます。
- **[ライブベロシティ]**、**[ライブデュレーション]**、**[ライブスタートポジション]** のチェックボックスをどれか、またはすべてオフにします。

これらのオプションを個別にオフにして、さまざまな効果を持った再生結果が得られます。**[ライブデュレーション]** と **[ライブスタートポジション]** のチェックボックスの両方をオフにした場合、Sibelius 独自のルパートやリズムフィールドは再生オプションが再生されます。**[ライブベロシティ]** をオフにした場合、Sibelius はエスプレッシーボを使用して再生し、発想記号テキストなども反映されます。このように、ライブプレイバック機能を活かしたいパート、また Sibelius 独自の表現方法を選びたいパートを自在に指定することができるのです。

## 4.8 再生辞書

📖 4.1 再生、4.15 MIDI メッセージ、4.16 SoundWorld™

### 📖 再生

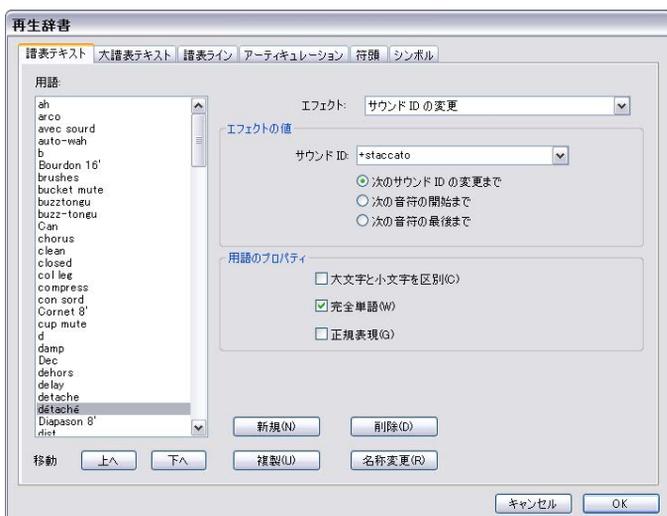
Sibelius は、再生時に、*mf* (メゾフォルテ) や *pizz.*、*legato* などの音楽テキストだけでなく、ライン (オクターブライン、スラー、トリル、ペダルマーク)、アーティキュレーション (スタッカート、テヌート、アクセント)、シンボルなども読みとって解釈します。

通常は必要ありませんが、Sibelius の **【再生】** ▶ **【辞書】** ダイアログを使用すると、これらのマークが再生時に与える影響を変更することができます。このダイアログには6つのページがあり、それぞれ再生に影響を与える異なる項目に対応しています。

- **【譜表テキスト】**：*ff* や *legato* など、1つの譜表にのみ適用される再生指示です。
- **【大譜表テキスト】**：*Fast*、*Swing*、*Adagio* など、すべての楽器に適用される指示です。
- **【譜表ライン】**：トリル、オクターブ (*8va*)、ライン、スラー、ヘアピンなどの1つの譜表に適用されるライン。
- **【アーティキュレーション】**：スタッカート、テヌート。1音符のトレモロやバズロールもこのページで処理されます。
- **【符頭】**：ハーモニクスやゴーストノートのように、符頭を使用して作成するエフェクトに使用します。
- **【シンボル】**：パーカッションのスクープ、フォール、マレット、ビーターなど。

これらの各ページについては、以下で詳しく説明します。

### 【譜表テキスト】 ページ



ダイアログの左側に単語の一覧が表示されます。【上へ】【下へ】 ボタンをクリックして、一覧の単語の表示順を変更できます。これによって再生時の Sibelius の処理方法が変わるわけではありませんが、アルファベット順に単語を追加できるのは便利です。

単語を編集するには、[名前の変更] をクリックします。ダイアログが表示されるので、そこでテキストを変更できます。新しい単語を追加するには、作成したい語に近いエフェクトを持つ単語を選択し、[新規] をクリックするとダイアログが表示されるので、そこで新しい単語を指定できます。既存の単語のコピーを作成するには、[複製] をクリックします。すべて削除する場合は、[削除] をクリックします。

各単語には次のオプションを組み合わせてすることもできます。

- [大文字と小文字を区別]：たいていの場合、大文字と小文字の違いは区別せずに、「swing」も「Swing」も「SWING」も同じものとして扱う場合は、このオプションは通常オフに設定します。
- [完全単語]：単語が略語でないことを意味します。ただし、ほとんどの音楽用語は省略できるので、このオプションは通常はオフにします。たとえば、「pizz」という文字で始まる用語を検出すると、弦楽器のピッチカートサウンドに変更します。したがって、「pizz」、「pizz.」（ピリオド付き）、「pizzicato」は、すべて同じ効果を生み出します（「pizza」でもうまくなりますが、この単語はスコアでは使われません）。略語の場合、このダイアログで単語の最後にピリオド（フルストップ）を付けないでください。用語が略語でない場合は、ここをオンに設定します。
- このオプションをオンにすると、文字列に適切なパターンを合致させることができます。通常、[正規表現] をオンにする必要はありません。興味があれば、以下の正規表現を参照してください。

特定の用語の再生エフェクトを決定するには、用語を選択し、右側のリストから [エフェクト] のタイプを選択します。下の [エフェクトの値] グループが更新され、各 [エフェクト] のタイプで変更した内容が表示されます。

- [コントロールチェンジ] は MIDI コントローラを特定の値に設定します。
  - [MIDI コントローラ] は変更する MIDI コントローラの数値を指定します（コントロール **1** はモジュレーション、コントロール **64** はサステインペダル、コントロール **91** はリバースです。）
  - [コントローラー値] は選択した MIDI コントローラの設定値を指定します。**0** は最小値で **127** は最大値です。
- [強弱記号] では、一般的な強弱を変更できます。これは *mf*、*ff*、*loud* などのテキストに使用されるエフェクトです。
  - [音量] は、次の音楽を再生する音量を **0** ~ **127** の範囲で指定します。再生デバイスによっては、音符のベロシティ、MIDI エクスプレッション（コントロール 11）、モジュレーション（コントロール 1）、またそれ以外を使用して再生されることがあります。
  - [アタック] はこの強弱記号での音符のアタックの鮮明さを **0** ~ **127** の範囲で指定します。再生デバイスによっては、エフェクトが聞こえない場合もあります。
  - [サウンド ID の変更] を使うと、音量の変更だけでなく、オプションのサウンド ID の変更も指定できます。以下のサウンド ID の変更を参照してください。
- [音量の変更] では、1 つの音符、または次の音楽の音量を現在の音量を基準に変更します（[強弱記号] のように絶対レベルに設定しません）。
  - [音量の調整 n%] では、音量の変化を一般的な音量のパーセントで指定できます。
  - [アタックの調整 n%] では、アタックの変化を一般的なアタックのパーセントで指定できます。
  - [サウンド ID の変更] を使うと、音量の変更だけでなく、オプションのサウンド ID の変更も指定できます。以下のサウンド ID の変更を参照してください。
  - [変更] は 2 つのオプションが含まれているリストです。オプションは [1 音のみ]（テキスト指示が付加されている音符のみに強弱が適用されます）か [以降のすべての音符]（次の強弱記号が表れるまで変更が続きます）です。
- [音量エンベロープ] は、*sfz* や *fp* など、時間の経過と共に音量が増減するエフェクトです。

## 4.再生とビデオ

- **【基本の音量】** は音符の開始時の音量を指定します。
- **【減衰】** は音量が元のレベルか、オプションの**【最終音量】** に戻るまでの時間を決定するもので、音符の長さのパーセントで表されます。
- **【最終音量】** は音符の終了時の音量をオプションで指定します。
- **【プログラムの変更】** では、MIDI プログラム番号を変更して、譜表で使われるサウンドを変更できます。一般にはこのメカニズムを使用せず、楽器の変更 (2.14 楽器) がサウンド ID の変更 (以下を参照) を使用してください。しかし使用する理由がある場合は、次の設定があります。
  - **【プログラム】** はプログラム番号を **0 ~ 127** の範囲で指定します。
  - **【バンクの変更を送信】** を使うと、プログラム変更に加えて MIDI バンク変更メッセージも送信するかどうかを選択できます。オンにすると、**【バンクハイ】** と **【バンクロー】** が有効になります。
  - **【バンクハイ】** と **【バンクロー】** では、MIDI バンク変更メッセージへのエフェクトとして最上位 (ハイ) ビットと最下位 (ロー) ビットを設定できます。
- **【サウンド ID の変更】** では、現在のサウンドにテクニックを追加したりテクニックを削除したりできます。メニューから1つ以上のサウンド ID 要素を選択できます。以下のサウンド ID の変更を参照してください。

### 【大譜表テキスト】 ページ



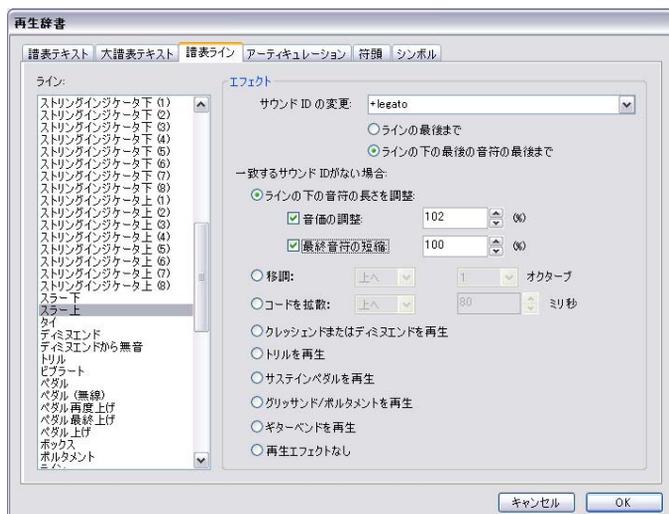
【大譜表テキスト】 ページには【譜表テキスト】 ページと同じコントロールがあります (上の【譜表テキスト】 ページを参照) が、【エフェクト】 のタイプが異なります。

- **【メトロノーム】** は、メトロノーム記号の左側の等号文字の意味を指定します。たとえば、メトロノーム記号で「♩ = 120」とある場合、4分音符文字は Sibelius の音楽フォントでは「q」の文字で表されるので、**q =** は **【メトロノーム】** エフェクトを使用するように定義され、**1 拍 (4分音)** に設定されます。同様に「♩ = 160」では、8分音符は「e」になるので、**e =** は **0.5 拍 (4分音)** と定義されます。しかし標準の音価は (付点音符も含めて) 定義済みなので、新しい音価を生み出す場合を除き、それ以上 **【メトロノーム】** 用語を設定する必要はありません。
- **【リピート】** は、繰り返されるセクションの再生に用語が与える影響を指定します。たとえば、**【リピート】** エフェクトを **D.C. al Coda** に付けると、Sibelius はスコアの最初にジャンプして、**【リピート】** エフェクトを **To Coda** まで再生します。その後 Sibelius は **【リピート】** エフェクトを持たせる **Coda** にジャンプし、コーダそのものの開始を知らせます。**【リピート】** 用語は **【正規表現】** オプションを使用するよう事前設定されている唯一のオプションです。下の **【正規表現】** を参照してくだ

さい。[メトロノーム]の用語同様、よく使用される語は既に設定済みなので、[リピート]の単語を設定する必要はありません。Sibeliusによるリピートの再生方法の詳細については、 4.6 リピートを参照してください。

- [リズムックフィール]の語は、単語が挿入された特定の場所でスコアのリズムックフィール設定を変更します。たとえば「Swing」という語は、リズムックフィールを[通常のスイング]に設定するように定義されています。リズムックフィールの詳細については、 4.5 パフォーマンスを参照してください。
- [リタルダンド/アツチェレランド]では *rit.* (リタルダンド) や *accel.* (アツチェレランド) を指定できますが、ラインの方が優れた制御機能があるので、こちらを使用することをお勧めします。235 ページの「リタルダンドとアツチェレランド」を参照してください。[リタルダンド/アツチェレランド]の単語を定義する場合は、[テンポの調整：n%]を適切な値に設定し、[n 拍以上 (4 分音符)]をテキストに続けてテンポを変更したい時間の長さの設定します。
- [テンポ]の用語を使用すると、特定のテンポを設定できます。たとえば、「Allegro」は[テンポの設定：(120) 4 分音符 / 分]に定義されますが、「Lento」は[テンポの設定：(60) 4 分音符 / 分]に定義されます。
- [テンポ倍率]の語を使うと、現在のテンポを指定のパーセントに調整できます。たとえば「遅め」は、元のテンポの90%にするように定義されていますが、「速め」ではテンポが元のテンポの110%に設定されます。

## 【譜表ライン】 ページ



【譜表ライン】ページでは、スコアに存在する各ラインの[サウンドIDの変更]を指定できます。たとえば、スラーの+legatoでサウンドIDの変更を指定すると、スコアのバイオリン譜表にスラーを書き込んだ場合に、特殊でスムーズなバイオリンサウンドが再生デバイスで自動選択されます。その後、トランペット譜表にスラーを書き込むと、スムーズな別のトランペットサウンドが自動選択されます。下のサウンドIDの変更を参照してください。

Sibeliusが指定されたサウンドIDの変更を再生する適切なサウンドを見つけられなかった場合や、サウンドIDの変更が指定されない場合、[一致するサウンドIDがない場合]で指定された標準設定のエフェクトが使用されます。オプションは以下のとおりです。

- [ラインの下の音符の長さを調整]はスラーに便利です。スラーは通常、その下の音符を伸ばしてレガートにしますが、スラーの下の最後の音は短くなります(次の音符と分離するため)。このオプションを変更するには、次のようにします。

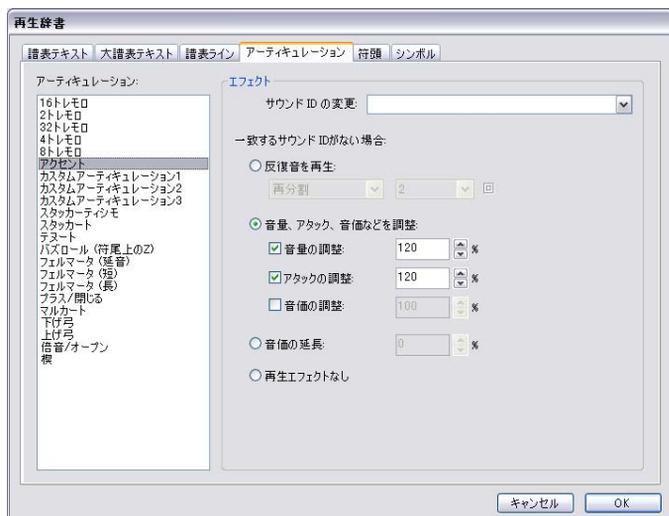
## 4.再生とビデオ

- ラインの下の音符の長さを変更する場合は、**[音価の調整：n%]** をオンにします。100% よりも値を大きくすると長さが長くなり、100% よりも小さくすると短くなります。
- ラインの下の最後の音符を短くするには、**[最終音符の調整：n%]** をオンにします。
- **[移調：上へ/下へ 1/2 オクターブ]** をオクターブ (8va、15mb など) ラインで使用します。ラインの下の音符を上に移調するか、下に移調するか、および 1 オクターブ移調するか 2 オクターブ移調するかを設定します。
- **[コードを拡散：nミリ秒]** は、アルペジオ (コード拡散) ライン、またはアルペジオラインのように動作するラインに使用します。
- **[クレッシェンドまたはディミヌエンドを再生]** はヘアピンに使用します。スコアからヘアピンを選択し、**[プロパティ]** の **[再生]** パネルのオプションを使用して、個々のヘアピンの再生エフェクトを正確に設定できます (234 ページの「ヘアピン」を参照してください)。
- **[トリルを再生]** はトリルに使用します。スコアからヘアピンを選択し、**[プロパティ]** の **[再生]** パネルのオプションを使用して、個々のトリルの再生速度と間隔を指定できます (234 ページの「トリル」を参照してください)。
- **[サステインペダルを再生]** はペダルラインに使用します。
- **[グリッサンド/ポルタメントを再生]** はグリッサンドラインとポルタメントラインに使用します。スコアからヘアピンを選択し、**[プロパティ]** の **[再生]** パネルのオプションを使用して、個々のラインの再生速度と間隔を指定できます (236 ページの「グリッサンドとポルタメント」を参照してください)。
- **[ギターベンドを再生]** はベンドラインに使用します (98 ページの「ベンド」を参照してください)。
- **[再生エフェクトなし]** では、Sibelius はラインを無視して再生します。

これらのオプションのいずれも任意のラインに適用できるので、スラーをオクターブラインのように動作させたり、ギターベンドをアルペジオラインのように動作させたりすることができます。

ただし、**[プロパティ]** ウィンドウの **[再生]** パネルから個々の再生を調整できるライン (ヘアピン、トリル、グリッサンド、ポルタメントライン) は、適切なラインタイプに基づいている場合にのみ調整が可能です。つまり、Sibelius に **[ボックス]** ラインをヘアピンのように再生するよう指示することは可能ですが、再生の際には標準設定のとおり再生されるので、**[プロパティ]** ウィンドウで再生時のエフェクトを調整することはできません。

## [アーティキュレーション] ページ



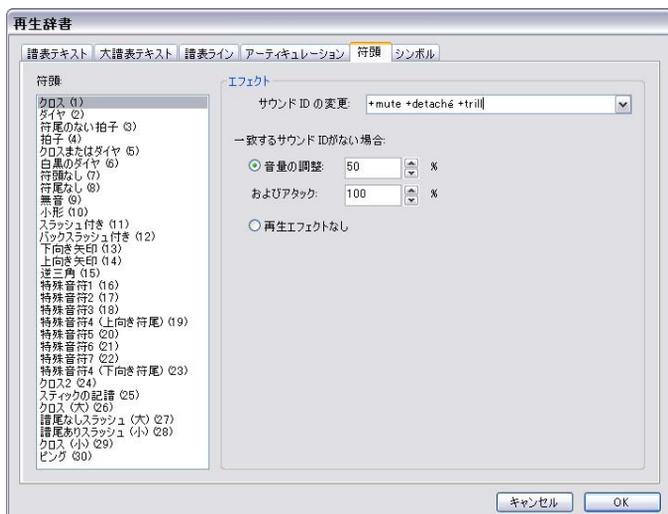
[**アーティキュレーション**] ページでは、各アーティキュレーション、またはトレモロの [**サウンド ID の変更**] を指定することができます。たとえば、上げ弓、下げ弓のアーティキュレーションを指定して [+upbow] および [+downbow] のサウンド ID の変更を行うと、再生デバイスから特殊な上げ弓サウンドと下げ弓サウンドが自動選択されます。以下のサウンド ID の変更を参照してください。

Sibelius が指定されたサウンド ID の変更を再生する適切なサウンドを見つけれなかった場合や、サウンド ID の変更が指定されない場合、[**一致するサウンド ID がない場合**] で指定された標準設定のエフェクトが使用されます。オプションは以下のとおりです。

- [**反復音を再生**] はトレモロおよびバズロールに使用します（符尾上の Z 記号）。音符を測定して再生するかどうかを指定できます。測定する場合は、[**再分割 n 回**] を適切な値に設定するか、[**拍子なし**] に設定します。[拍子なし] にすると、音符ができるだけ速く繰り返し再生されます。
- [**音量、アタック、音価などを調整**] はほとんどの他のアーティキュレーションに使用します。たとえばスタッカートは音符を 50% 短くし、アクセントは強弱記号を 50% 強くします。下げ弓は強弱を 10% 強くし、音符を少し短くします。
  - アーティキュレーションが行われる音符の強弱を変更するには、[**音量の調整：n%**] をオンにして、適切な値を設定します。
  - アーティキュレーションが行われる音符のアタックを変更するには、[**アタックの調整：n%**] をオンにして、適切な値を設定します。
  - 音符のデュレーションを変更するには、[**音価の調整：n%**] をオンにします。フェルマータ（一時的な停止）には独自のオプションがあるので、これを使用しないでください。
- [**音価の延長 n%**] はフェルマータに使用します。標準設定では、通常のフェルマータは音価の 1.5 倍に、長い（四角の）フェルマータは音価の 1.75 倍になるように設定されています。短い（三角の）フェルマータは音価の 1.25 倍になるように設定されていますが、この設定を変更することも可能です。
- [**再生エフェクトなし**] では、Sibelius はアーティキュレーションを無視して再生します。

譜表ライン同様、これらのオプションは 1 つだけアーティキュレーションに適用できるので、お好みに応じてスタッカートをフェルマータのように動作させることも可能です。

## [符頭] ページ

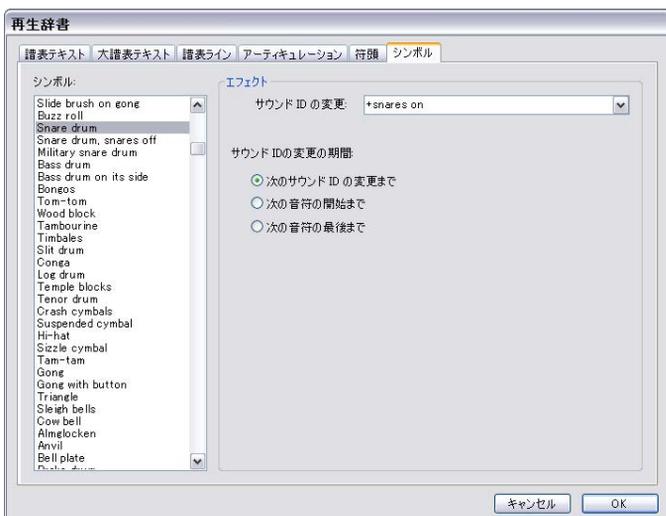


## 4.再生とビデオ

[符頭] ページでは、スコアの各符頭タイプの [サウンド ID の変更] を指定することができます。たとえば、ダイヤ符頭に [+harmonic] というサウンド ID の変更を定義すると、ハーモニックサウンドが使用可能な場合に、ハーモニックサウンドが再生デバイスで自動的に選択されます。以下のサウンド ID の変更を参照してください。

設定できない場合は、各符頭が標準の再生エフェクトを持つように定義することができます。符頭の場合、特定の符頭が現在の音量を調整するようにしか指定できません。これは通常クロス音符で記述され、標準の音符よりもずっと静かなギター音楽の「ゴースト」ノートなどの場合に便利です。

### [シンボル] ページ



[シンボル] ページでは、スコアの各シンボルタイプの [サウンド ID の変更] を指定することができます。たとえば、フォールシンボルで [+fall] というサウンド ID の変更を設定すると、再生デバイスでトランペットなどのフォールサウンドが自動的に再生されます。以下のサウンド ID の変更を参照してください。シンボルに使用できるその他の再生エフェクトはありません。

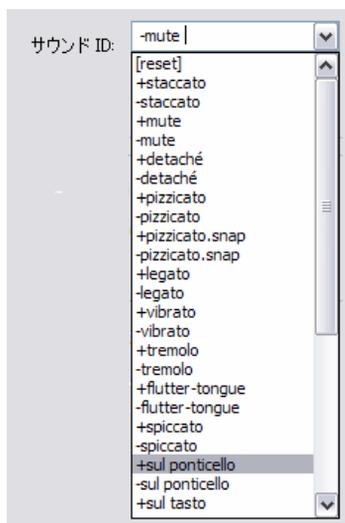
### サウンド ID の変更

サウンド ID の紹介については、[図 4.16 SoundWorld™](#) を参照してください。

サウンド ID を変更すると、譜表上の現在のサウンドで 1 つ以上の演奏テクニックを追加または削除できます。たとえば、「pizz」でサウンド ID を +pizzicato に変更し、「arco」でサウンド ID を -pizzicato に変更するように定義することができます。-mute +sul ponticello のように、辞書の用語を使用して、1 つの要素を足して 1 つの要素を引くことを同時に行うこともできます。

サウンド ID の変更を定義するには、追加または削除したいサウンド ID 要素をボックスに入力するか、一般のサウンド ID 要素のメニューからサウンド ID を選択します。

要素を追加するには、スペースを空けずに要素の直前に + を付けます。要素を削除するには、スペースを空けずに要素の直前に - を付けます。現在の要素をすべて削除するには、[reset] と入力します ([ ] も忘れずに入力してください)。



【譜表テキスト】 ページと 【シンボル】 ページでは、サウンド ID の変更が有効になる時期を 【次のサウンド ID 変更まで】、【次の音符の開始まで】、【次の音符の終わりまで】 から指定できます。通常、サウンド ID の変更は、反対の指示が出されるまで有効です（【ミュート】の指示やサイドドラムの「snare on」など）が、1つの音符に対してサウンド ID の変更を有効にしたい場合があります（スクープシンボルやフォールシンボル、またはピッチのないパーカッション譜表の1つの音符の上のテキスト指示など）。

同様に、【譜表ライン】 ページでは、サウンド ID の変更を 【ラインの最後まで】（トリルラインなどに最適）にするか、【ラインの下の最後の音符まで】（スラー、オクターブライン、ヘアピンなどに最適）にするかを指定できます。

【再生】 ▶ 【辞書】 で新しいサウンド ID を変更しても、エフェクトが再生される保証はありません。Sibelius は現在の再生設定のデバイスで使用可能なエフェクトしか再生できません。ただし、サウンド ID の良い点は、デバイスに依存しないところです。そのため、別のコンピュータや別の設定を使用した場合にサウンドが使用可能になることがあります。使用可能になると、Sibelius はそのサウンドを自動再生します。

### 辞書項目が有効になる場合

再生辞書からテキストを使用してスコアに用語を挿入した場合、【譜表テキスト】 ページと 【大譜表テキスト】 では、用語の扱われ方が異なることに注意してください。

大譜表テキストに入力した用語（テンポ記号やリズムフィールド）は、大譜表テキストに付加された小節の先頭から有効になります。

譜表テキストに入力した用語（pizz. などの強弱記号や用語）は、譜表テキストに付加された音符から有効になります。譜表ラインは、ラインの開始部分から終了部分までの再生に同様に影響があります。

### 正規表現

【正規表現】 では、特殊な意味を持つシンボルを使用して、文字列を合致するパターンを定義します。Sibelius は、**D.C. al Fine** や **D.S. al Coda** など、リピートの再生に使用されるテキストを合致するために、この 【正規表現】 を使用します (☞ 4.6 リピート)。

手動で、再生辞書の中の 【正規表現】 を使用できますが、その際には、注意深く行ってください。これを 1 つ作成しただけで、スコア内の他の用語すべてがうまく再生できなくなってしまいます（たとえば、【正規表現】 の「**a**」は、テキスト「a」を持つすべての文字列に合致します。また、「**^**」、「**]**」や「**\$**」は、すべての文字列に合致します）。

- **^** は文字列の先頭で合致することを意味します。たとえば、「**^In the beginning**」など（以下をご覧ください）
- **\$** は文字列の最後で合致することを意味します。たとえば、「**Amen\$**」など。
- **.** は、すべての単一文字を合致することを意味します。たとえば、「**c.t**」など（これは、「**cat**」、「**cbt**」、「**cct**」、「**cdt**」などを合致します！ピリオドを文字として検索したい場合には、「**¥.**」を使用します）。
- **\*** は直前の文字が複数続く場合（あるいは【】でくくられた選択文字）を合致します。これはまた、同類発生を含むことができません。そのため、正規表現「**a\***」は、**a**、**aaaa** などの他に、文字列 **b** によって合致します。「すべてを合致する」という意味の正規表現「**.\***」はとても便利です。たとえば「**^begin.\*end\$**」とすると、「**begin**」と「**end**」で囲まれた文字列すべてを合致します。
- **+** は、特定の 1 つの文字あるいはそれが複数続く場合に合致します。つまり、「**a +**」は、文字列「**a**」、「**aaaa**」、「**baaa**」によって合致しますが、「**b**」や空の文字列では合致しません。

#### 4.再生とビデオ

- `[]` は、グルーピングオペレーターで、「ひとまとまりの文字を合致する」という意味を表します。たとえば、「`[0-9]`」のようなアラビア数字を検索できます。句読点は、この括弧の中にある時は、元の特殊な意味をなしません。そのため、「`D[.S$]* al Coda`」のように書くことができます。
- `¥xNN` は、16進法の文字 `NN` を合致します。
- `(x) | (y)` は、`x` または `y` の両方を持つ文字列を指定する、限定グルーピングオペレーターです。これらを使って、たとえば「`(apple)|(banana)`」などのようにして、両方の単語を合致することができます。

正規表現は、文字列のあらゆる部分を合致します。つまり、「`a`」は、たとえば「`a long string`」と「`cat`」を合致します。「`a`」だけを明確に合致するには、先頭と最後にアンカーを付け、「`^a$`」などのようにする必要があります。

正規表現の中では、多くの句読点文字（`.` `$` `^` `[]` `()` `*` `+` `¥`）は特殊な意味を持っています。これらの句読点文字を文字通りに合致するためには（つまり、これらのどれか1つを含む文字列を合致するためには）、句読点文字の前に「`¥`」が必要です。

#### 再生辞書エントリを他のスコアにコピーする

再生辞書のエントリを一度編集すれば、アップデートした辞書を他のスコアに移すことができます。辞書を編集したスコアからハウススタイルをエクスポートし、新しいスコアにそれをインポートするだけです（☞ 7.7 ハウススタイル™）。またはスコアを紙の譜面として保存します（☞ 2.18 譜面用紙）。

## 4.9 ビデオ

### 4.1 再生、4.10 タイムコードとヒットポイント

#### ビデオ

ここでは、スコアの再生にビデオの再生を同期させたり、ビデオ用にスコアを書いたりする方法を説明します。

ビデオを同期再生させながらその場で作曲できるという環境は、プロの作曲家に限らず作曲を学んでいる方々に大変有意義なことです。多くの音楽学校で、ビデオ用に作曲する場面を含む授業科目が取り入れられています。Sibelius は、ビデオ用に作曲するための、スコアを書く / 再生する / 印刷するといった統合的な環境を提供しています。Sibelius DVD-ROM には、作曲のための一連のビデオファイルが収録されていますし、SibeliusEducation.com のウェブサイトからも、その他たくさんのビデオファイルをダウンロードすることができます。

#### ビデオの追加

スコアにビデオを追加するには次のようにします。

- [再生] ▶ [ビデオと時間] ▶ [ビデオを追加] を選びます。ビデオを追加するかどうかの確認ダイアログが表示されます。ファイルを選択し、[開く] をクリックします。
- Sibelius のビデオウィンドウが開き、タイトルバーにビデオファイルの名前が表示されます。

#### ビデオの削除

追加したビデオを削除したい場合は、次のようにします。

- [再生] ▶ [ビデオと時間] ▶ [ビデオを削除] を選びます。
- 削除してよいかどうかの確認メッセージが表示されますので、キャンセルすることもできます (削除すると、ビデオをスコアと同期再生させることができなくなります)。

#### 同期再生

スコアにビデオを追加すると、スコアとビデオを同期再生することができます。スコアの再生ラインの位置を変更すると、ビデオの再生位置も連動して変更されます。したがって、再生ウィンドウのタイムラインスライダーや [巻き戻し] / [早送り] ボタンを使って、ビデオの再生位置を特定のポイントへ移動させることができます。

[巻き戻し] / [早送り] ボタンを 1 回押す (ショートカットは【、または】) と、正確に 0.2 秒、再生位置が移動します。押し続けると加速します。コンピュータやビデオのフォーマットによっては、巻き戻しの速度が早送りより遅くなる場合があります。ビデオを再生させながら正確にビデオ位置を表示する場合は、**Shift + [キーと Shift + ]** キーを使ってビデオを 1 コマづつ進めます。

#### サンプルビデオファイル

Sibelius は、ユーザーの方々に多彩な種類の短いビデオファイルを提供していますので、作曲を学んでいる方々のビデオ向け作曲用などにご利用いただけます。Sibelius のインストール DVD にもいくつか収録していますし、[www.sibeliuseducation.com](http://www.sibeliuseducation.com) のウェブサイトからは、これらの高解像度バージョンに加え、その他たくさんのビデオファイルをダウンロードすることができます。

サンプルビデオのなかには、ビデオと同期した Sibelius スコアを持っているものと、ビデオサウンドトラックを持っているものまたは無音のものがあります。いずれの場合も、自分でサウンドトラックを作成できます。次のビデオがあります。

## 4.再生とビデオ

- **[Chaplin]**：チャーリー チャップリンが有名なチャップリン歩きを教えます。
- **[South]**：伝説に残る南極探検中に、探検家シャクルトンのエンデュランス号が流水にぶつかる様子が描かれています（スコア付き）。
- **[Mr Bean]** (SibeliusEducation.com)：人気コメディキャラクターのアニメーションの抜粋。オリジナルスコアはハワードグッドール作曲。
- **[Marching Band]**：サンタ・クララ・バンガードが「シェヘラザード」を演奏します（スコア付き）。MIDI再生ではなく、ビデオサウンドトラックを使用してお聞きください。
- **[Shadowscan]**：救急医療
- **[More is Less]**：ロンドンのモンタージュ
- **[Blue Pullman]**：1960年代の有名な列車。
- **[Jazz Age]**：ミュージシャンとダンサーが白クマのために演奏します。
- **[Holiday]**：古いキャンプ休暇の映像
- **[Box Clever]**：2つのボックスのバトルを描いたアニメーション（スコア付き）。

Sibelius のインストール DVD に収録されているビデオファイルへのアクセスは、DVD をコンピュータの DVD-ROM ドライブにセットし、以下のようにします。

- Windows の場合：自動的に表示されるダイアログから、**[このディスクを参照する]** を選びます。ビデオファイルは、「**Videos**」フォルダの中にあります。
- Mac の場合：自動的に表示されるダイアログから、「**サンプルスコアと文書**」フォルダを選びます。この中に「**Videos**」フォルダがあり、ビデオファイルはこの中にあります。

使用するビデオファイルをお使いのコンピュータのハードディスクにコピーして、ご使用ください。

SibeliusEducation.com のウェブサイトからビデオファイルをダウンロードするには、直接サイトにアクセスしていただくか、Sibelius プログラム中の、**[ヘルプ]** ▶ **[SibeliusEducation.com]** を選択してアクセスしてください。

映画「Holiday」「Blue Pullman」「Jazz Age」「More Is Less and Shadowscan」からの映像クリップは、British Film Institute のご好意でご提供しています。All rights reserved.

## ファイルフォーマット

Sibelius では、ご使用のコンピュータの OS がサポートしているファイルフォーマットのビデオであればすべて再生することができます。Windows の場合は、通常、ファイル名の拡張子が「**.avi**」「**.mpg**」「**.wmv**」のファイルを再生でき、QuickTime がインストールされていれば「**.mov**」ファイルも再生できます。Mac の場合は、通常「**.avi**」「**.mpg**」「**.mov**」ファイルを再生できます。ただし、ビデオファイル再生のためには、再生するファイルに対応するコーデックがコンピュータにインストールされている必要があります。同じファイル名の拡張子を持つビデオファイルで、再生できるものと再生できないものがあつた場合は、再生できなかったファイルに対応するコーデックがご使用のコンピュータにインストールされていないためということになります。この場合は、他のビデオ再生ソフトを使用しても再生できません。また、Sibelius で認識されないファイルフォーマットのビデオファイルは、メッセージが表示され、スコアに追加することはできません。

## ビデオ付きスコアの保存と開き方

ビデオ付きスコアを保存する場合、Sibelius には、スコアファイルにビデオファイルの場所情報だけが記録されます（スコアファイルの中にビデオデータそのものが埋め込まれるわけではありません）。したがって、ビデオ付きスコアのファイルをほかの人に送る場合には、ビデオファイルそのものも一緒に送る必要があります。

ビデオ付きスコアを開く場合、Sibelius は、最初にスコアファイルのあるフォルダ内でビデオファイルを探しに行きます。そのフォルダにビデオファイルがない場合、ファイルの場所を手動で指定するかどうかを尋ねてきます。[はい] をクリックして、ビデオファイルの場所を指定してください。[いいえ] をクリックすると、ビデオファイルは開かれませんが。

## ビデオウィンドウの表示 / 非表示

スコアにビデオを追加すると、自動的にビデオウィンドウが表示されます。ビデオウィンドウの表示 / 非表示は、[ウィンドウ] ▶ [ビデオ] (ショートカットは **Ctrl + Alt + V** または **⌘+V**) で切り替えることができます。ツールバーにも切り替えボタンがあります。



ビデオウィンドウを非表示にしても、ビデオファイルそのものがスコアから削除されるわけではありません。実際、非表示にしても、見えないだけでビデオの再生は続いていますし、ビデオの音声は聞くことができます。ビデオファイルそのものをスコアから削除する方法は、上記のビデオの削除をご覧ください。

## ビデオ音声ボリュームの調節

Sibelius では、ビデオウィンドウの下段にあるボリュームスライダーを使って、スコアの再生音とは別に、ビデオ音声のボリュームを調節することができます。ボリュームスライダーを左側いっぱい位置にすると、ビデオ音声のボリュームはゼロになり、無音になります。

## ビデオウィンドウサイズの調節

ビデオウィンドウの表示サイズを4種類から選ぶことができます。ビデオに応じて最適なサイズを選んでください。選択ボタンは、ビデオウィンドウの下段にあります (上記参照)。[再生] ▶ [ビデオと時間] のサブメニューからも選べます。オリジナルサイズに対して「50%」、「100%」、「200%」を選べるほか、「全画面」表示 (以下をご覧ください) と交互に切り替えることもできます。

## 全画面表示モード

全画面表示は大変役に立ちますが、実際にどのように表示 / 動作するかは、ほとんどの部分で、ビデオデータに使われているコーデックと、再生に使用されるハードウェア ( コンピュータ ) とソフトウェア (QuickTime や Windows Media などのビデオ再生ソフト) によって決まります。

- デュアルディスプレイのシステムをご使用の場合、どちらのディスプレイにビデオを表示されるかを指定することができない場合があります。一方のディスプレイにビデオウィンドウを表示し、もう一方でスコアを表示するという使い方ができないことがあります。あるいは、Sibelius の再生ラインが正確に表示されないことや、ビデオウィンドウが一方のディスプレイにフリーズ状態になっているながらももう一方のディスプレイでビデオが全画面表示再生されているなどの現象が起ることもあります。

## 4.再生とビデオ

- Windows 版 QuickTime でビデオを再生する場合、ビデオウィンドウがどちらのディスプレイにあっても、ビデオは必ず、メインディスプレイでの全画面表示で再生されます。
- Windows 版 Windows Media でビデオを再生する場合、全画面表示に切り替えると、ビデオウィンドウがあったディスプレイでの全画面表示再生となります。画面表示再生の画面をクリックするか、Sibelius の再生をストップすると、全画面表示モードを抜けます。これらの動作は、Windows Media のコーデックによるものです。

1 台のディスプレイシステムでの全画面表示は問題なく動作しますが、もし何か問題が起こった場合には、**Esc** キーを押すと、全画面表示モードを抜けて、元のサイズのビデオウィンドウに戻ることができます。

### Windows Media と QuickTime (Windows のみ)

ビデオにより、Windows Media で再生したほうがうまくいくものと、QuickTime で再生したほうがうまくいくものがあります。Sibelius を使うと、**[表示]** ページの **[ファイル]** ▶ **[環境設定]** から、使用するプレイヤーを選択することができます。ただし、QuickTime がコンピュータにインストールされていない場合には、このオプションは使えません。

Sibelius では、スコアに追加したビデオが、ここで選ばれた再生ソフトにサポートされていなかった場合には、自動的に他方のビデオ再生ソフトが使用されます。たとえば、使用する再生ソフトとして Windows Media が指定されている状態で、QuickTime の「.mov」ファイルを再生しようとした場合などがこれにあたります。

ビデオウィンドウのタイトルバーには、再生に使用するビデオ再生ソフトの名称が、ビデオのファイル名のあとの丸括弧内に表示されます。

### ビデオウィンドウの透過表示

ビデオウィンドウを、他のツールウィンドウも含めて、半透明の透過表示にすることができます。この設定は、**[ファイル]** ▶ **[環境設定]** の **[表示]** ページ (Mac では **[Sibelius]** メニューにあります) で行うことができます。さらに、他のツールウィンドウではできませんが、ビデオウィンドウの透過表示だけを個別にオフにすることもできます。コンピュータのハードウェアシステムやコーデックによって、透過表示状態での再生で映像がちらついたり二重映像になったりした場合に、ご使用ください。

透過表示について詳しくは、 5.3 表示設定をご覧ください。

### 開始時間

ビデオの再生開始位置を、任意に指定することができます。ビデオの予告編など、スコアを付けけない部分をとばして再生したい場合に便利です。また、スコア中にポイントを指定して、そこから再生させることもできます。**[再生]** ▶ **[ビデオと時間]** ▶ **[タイムコードとデュレーション]** で、スコアとビデオの再生方法を 3 種類から選ぶことができます。



- **[最初の小節のタイムコード]** : 最初の小節の時間位置を決めます。
- **[ビデオを再生するスコアの位置]** : ビデオ再生をスタートさせるスコア中の時間位置を決めます。これは、相対的な時間ではなく絶対時間で決めますので、**[最初の小節のタイムコード]** の値以上に設定する必要があります。スコアの最初からビデオ再生をスタートさせたい場合は **[スコアの先頭から]** を選びます。
- **[ビデオの再生フレーム位置]** : ビデオの途中から再生させたい場合に設定します。たとえば、ビデオテープの最初のリード部分 (実際のテープの中身がスタートする前の部分) が 2 秒あった場合に、その 2 秒をとばして再生をスタートしたい場合があります。こうしたい場合は、**[ビデオの再生フレーム位置]** を 2 秒に設定します。

ここでの時間値の入力には、さまざまなフォーマットが使えます。「1'00」「00:01:00:00」「1:00」の表記はすべて「1 秒」と認識されます。また、単純な整数で入力された場合は、「秒」数として認識されます。たとえば、「18」と入力した場合には「00:00:18:00」と同じ値として認識されます。フレームに関係付けて値を入力するときは、**[フレーム]** で選んでいるフレームレート (1 秒間のフレーム数) と同じフレームレートを使っていることを確認してください。

タイムコードとヒットポイントについては、 4.10 タイムコードとヒットポイントをご覧ください。

## ビデオへのスコアの追加

Windows と Mac OS X には、Sibelius で作成した音楽を、ビデオファイルに追加することができるフリーウェアのソフトが付いています。最初にスコアを Sibelius のオーディオファイルとしてエクスポートします ( 8.13 オーディオファイルのエクスポート)。次に、そのファイルをビデオファイルと一緒に、お使いのビデオ編集ソフトにインポートします。

すべての Windows システムには「Windows ムービーメーカー」が付属しています。Mac OS X 搭載のすべての Apple コンピュータには「iMovie」が付属しています。「iMovie」についての情報は、<http://www.apple.com/jp/ilife/imovie/> のウェブサイトからも入手することができます。

Windows をお使いの方で、ご自分の持っているデジタルカメラの画像にちょっとした音楽を付けてみたい方は、[www.picasa.com](http://www.picasa.com) のウェブサイトにアクセスしてみてください。フリーウェアのソフトをダウンロードして、簡単にスライドショーを作ることができます。

## オーディオトラックをスコアと同期させて再生する

Sibelius のビデオ機能を使用するとオーディオトラックをスコアに同期させて再生できるので、トランスクリプションのために便利です。また、実際に録音したオーディオをスコアの再生に追加する場合も便利です (たとえば、アコースティック楽器や歌手が歌うメロディーを録音する場合などです)。

オーディオトラックを追加するには、**[再生]** ▶ **[ビデオと時間]** ▶ **[ビデオを追加]** を選択し、表示されたダイアログで、ファイルタイプメニューを **[すべてのファイル]** に設定します。このように設定しておくと、任意のフォーマットのオーディオファイル (たとえば、**.wav**、**.mp3**、**.aiff** など) を選択してスコアにリンクできます。オーディオトラックをスコアに追加するときは、ビデオウィンドウが縮小されて、ボリュームをコントロールするボタンとスライダーだけが表示されます。

**[プラグイン]** ▶ **[その他]** ▶ **[メトロノーム記号の設定]** を使用すると、スコアのテンポをオーディオトラックのテンポに合わせることができます。ただし、再生ウィンドウにあるテンポスライダーを使ってスコアのテンポを調整した場合は、オーディオトラックの速度を変化させるに従ってそのピッチが変わることに注意してください。

## 4.10 タイムコードとヒットポイント

### 4.1 再生、4.9 ビデオ

#### ビデオ

タイムコードとは、スコアやビデオ内のポイントを経過時間で表したものです。通常は、スコアの前頭からはかります。映画やテレビの音楽などでは、リールの先頭、またはその他の任意のポイントから計ります。

スコアを再生すると、BPM の値で表示された現在のテンポとともにタイムコードの値が再生ウィンドウに表示されます (4.1 再生)。

Sibelius では、タイムコードをテキストとして、スコア内の各小節線の上に表示することもできます。その時点までの小節数、小節の長さ、およびメトロノーム記号に基づいて、小節線の時間的な位置が算出されます。タイムコードは、楽譜の特定のパッセージの正確なタイミングを取る場合や、音楽のイベントとヒットポイント (映画のイベント) の同期を取る場合に特に役立ちます。

Sibelius は、SMPTE または MTC 入力データストリームとの同期再生や表示は行いません。これらの機能を使用したい場合は、Pro Tools のような専門のシーケンサーで行ってください。Sibelius から音楽を MIDI ファイルとしてエクスポートすると、シーケンサーで音楽を再生できます (8.12 MIDI ファイルのエクスポート)。しかし、デジタルのビデオファイルなら Sibelius のスコアに簡単に添付できるため、再生と同期させることができます (4.9 ビデオ)。

### タイムコードの表示値

再生時に、タイムコードとテンポの値が、再生ウィンドウに表示されます。



再生ウィンドウは [ウィンドウ] ▶ [再生] (ショートカット **Ctrl + Alt + Y** または **⌘+Y**) か、ツールバーにあるボタン  でオン/オフを切り替える事ができます。タイムコードのディスプレイ (左下) には、スコアの前頭からの経過時間 (再生が始まってからの経過時間ではありません) が表示されます。つまり、「リアルタイム」ではなく、[再生] ▶ [ビデオと時間] ▶ [タイムコードとデュレーション] (以下をご覧ください) によってスコアに表示される絶対的な「スコア時間」の値が表示されます。

### タイムコードとデュレーションダイアログ

[再生] ▶ [ビデオと時間] ▶ [タイムコードとデュレーション] ダイアログには、時間に関するさまざまなオプションがあります。これらの設定は、スコアに保存されます。



## スコア内のタイムコード表記

スコアにタイムコードを書き出すには、[各小節の上] か [各大譜表の先頭] をオンにします。表示する譜表を変更するには [位置] の下のリストから選択します。これによって、自動的にタイムコードがスコア内の各小節の上にテキストとして表示されます。タイムコードを高い位置もしくは低い位置に移動させたい場合は、[ハウススタイル] ▶ [標準設定の位置] を選択し、[タイムコード] テキストスタイルに従って垂直位置を調節することができます (☞ 7.11 標準設定の位置)。

## 単位

タイムコードは、次のようなフォーマットで表示されます。

- [フレーム] (01:23:04:13 など): 映画やテレビに使用される標準的なフォーマットです。
- [0.1 秒] (1:23'4.5" など): 読みやすさが向上しますが、正確さは低下します。
- [秒] (1:23'4 など): あまり正確ではありませんが、大まかなタイミングを取るのに役立ちます。

繰り返しのあるスコアの場合、繰り返す小節の上には、2つ以上のタイムコードが、曲の中で通過する順に下から表示されます (☞ 4.6 リピート)。

スコアを印刷すると、タイムコードも一緒に印刷されますが、標準設定ではパート譜には表示されません。パート譜に表示させるには、[複数パートに表示] ダイアログの [ハウススタイル] ページを使用します (☞ 6.3 複数のパートの外観を決める)。

映画やテレビは異なる速度で流れる場合があるため、タイムコードは 1 秒あたりのフレーム数に基づいて計算できます。**15、24、25、29.97(ドロップなし)、29.97(ドロップあり)** および **30(ドロップなし)** は、いずれも様々な種類の映画やビデオで使用されています。そして **100(1/100 秒)** は映画やビデオの標準値ではありませんが、使用上とても便利です。

## 開始時間

[最初の小節のタイムコード] は、スコアの開始位置のタイムコードを (時間 : 分 : 秒 : フレームのフォーマットで) 指定します。

これはすべての表示時間(再生中に再生ウィンドウに表示されるタイムコード表示値とスコア内のタイムコードテキストの両方) のオフセットとして使用されます。フレームに基づいたタイムコードフォーマットを使用している場合、開始時間のフレーム値は、ダイアログで設定されている 1 秒あたりの現在のフレーム数に基づいて解釈されます。

[最初の小節のタイムコード] の変更には、次の 2 つの用途があります。

- スコアを映画やテレビに使用する場合、開始時間はフィルム中にある特定のキューの場所を指定する必要があります。
- スコアが交響曲の 1 楽章のように大きな作品の 1 部である場合、スコアの開始時間を前の楽章の終了時間 (前楽章にある最後のページに全経過時間として表示) に設定します。こうすると、すべてのタイムコードが、その楽章の開始時間ではなく交響曲の開始時間に相対するようになります。

[ビデオを再生するスコアの位置] と、[ビデオの再生フレーム位置] のオプションについて詳しくは、☞ 4.9 ビデオをご覧ください。

## スコアの経過時

これは、スコアの終了時間を計算し、指定した時間単位で **4'33"** のように最後のページに表示します。

## 4.再生とビデオ

スコアの開始時間を設定すると、それが経過時間に追加されます。このため、1つの作品を2つのファイルに分割し、2番目の開始時間に1番目の経過時間を設定すると、2番目の経過時間は、その時点までの累積時間になります(上記の開始時間をご覧ください)。

### タイムコードと経過時間の計算方法

スコアに表示されるタイムコードと経過時間は、リピート(☐ 4.6 リピート)、テンポテキスト(**Allegro** など)、メトロノーム記号(☐ 3.1 テキストの作成と編集)、フェルマータ(一時的な停止)やリタルダンド/アツェレランド(☐ 2.16 ライン) ラインが考慮され、作成、編集時には変更が反映されます。ご自分で試してみてください。

しかし、タイムコードの値は、テンポスライダーによる再生速度の調整を考慮しません。

### ヒットポイント

ヒットポイントはスコア内の時間の参照符で、映画やビデオ内で正確に位置を表す重要なイベントで、そのポイントに合わせた作曲ができるよう手助けをします。Sibelius では、名前付きのヒットポイントを追加することができ、スコア内でタイミングが変更された場合も移動可能で、映画やビデオでの各一致ポイントを表示します。

### ヒットポイントの追加方法

スコアにヒットポイントを追加する場合は、その時の再生ライン位置に追加されます。たとえばビデオの 4:32" のポイントで重要なイベントがあるとしましょう。ビデオのこのポイントまで、再生ウィンドウのタイムラインスライダーを移動し、必要なら巻き戻しや早送りボタンを使って、細かい間隔(0.2 秒)で前後に動かします。

ビデオのウィンドウにマークを付けたいフレームが表示されたら、ビデオウィンドウの[ヒットポイントを追加]のボタンをクリックするか、[作成] ▶ [その他] ▶ [ヒットポイント] を選択します。スコア内のそのポイントの上にヒットポイントが追加されます。

また、[再生] ▶ [ビデオと時間] ▶ [ヒットポイント] の[新規] ボタンを使用して、スコアにヒットポイントを追加することもできます。このボタンを使用する場合は、再生ラインがどこに位置しているかに関わらず、スコアの先頭にヒットポイントを追加しますが、そのあとで任意のタイムコード位置をタイプすることができます(以下をご覧ください)。

ヒットポイントをスコア内で上下に動かすには、[ハウススタイル] ▶ [標準設定の位置] にある[ヒットポイント] テキストスタイルの[垂直位置] タブを変更します(☐ 7.11 標準設定の位置)。

### 時間位置とヒットポイントの名称変更

[再生] ▶ [ビデオと時間] ▶ [ヒットポイント] (ショートカットは **Shift + Alt + P** または **⇧⇧P**) で、スコア内のヒットポイントを編集できます。このダイアログには、スコア内のすべてのヒットポイントが一覧表示されています。



- [タイムコード] の列には、各ヒットポイントに置かれる絶対的な時間位置が表示されます。この表示フォーマットは [再生] ▶ [ビデオと時間] ▶ [タイムコードとデュレーション] でのタイムコードの設定で決まります。この数値はダブルクリックで任意に編集することができます。
- [小節、拍、ティック] の列には、小節単位でスコアのヒットポイントの位置が表示されます ( b 「用語集」)。たとえば、「64.2.96」では、64 小節、2 拍目、96 ティックを示します。ヒットポイントが拍にぴったり位置する場合は、ティックの数値は省略されます。手動でこの数値は変更できませんが、[タイムコード] を編集し再配置すると、自動的に反映されます。
- [名前] の列には、スコア内の各ヒットポイントの名称が表示されます。ダブルクリックで名称を編集できます。この表に名前を入力した後は、必ず Enter または **return** キーを押してください。

## ヒットポイントの削除

スコアからヒットポイントを削除したい場合は、[再生] ▶ [ビデオと時間] ▶ [ヒットポイント] でその作業は可能です。削除したいヒットポイントを選択し、**Delete** キーをクリックします。スコアのヒットポイントをすべて削除する場合は、[すべてを削除] をクリックします。

## 選択部分を時間に合わせる

特定のヒットポイントがスコアの特定のポイントに到達するようにするには、スコアのテンポを調整する必要があります。Sibelius には必要な計算を実行するプラグインがあります。399 ページの「[選択部分を時間に合わせる](#)」を参照してください。

## すべてのヒットポイントのシフト

スコアの開始時間やビデオの開始時間設定を変更すると、スコアのヒットポイントがビデオとの同期から外れてしまう場合があります。この問題を改善するためには、作成したヒットポイントを、[再生] ▶ [ビデオと時間] ▶ [ヒットポイント] から同じ時間分 [すべてをシフト] をクリックして埋め合わせます。様々なフォーマット (1'00", 00:01:00:00, 1:00' は、どれも 1 分を表します) を使用してプラス/マイナス値を入力することができます。また、Sibelius は秒のフィールドに入力される、あらゆる数字を判断することができるため、-4 と入力すれば、-00:00:04:00 と判断されます。フレームを特定する値を入力するときは必ず、[再生] ▶ [ビデオと時間] ▶ [タイムコードとデュレーション] の **フレーム** 欄の比率と同じフレームの比率を使用してください (上記をご覧ください)。

## 譜表でのヒットポイントの表示

作曲家の中には、各ヒットポイントの位置を最も近い拍の位置に関連付けると便利だと考える人がいます。よく使用されるのは、スコアの一番上、または一番下に 1 線譜を追加してクロス音符を表示する方法です。Sibelius にはこの操作を自動的に行うプラグインがあります。397 ページの「[ヒットポイント 譜表を追加](#)」を参照してください。

## テキストスタイル

タイムコードの表示にはタイムコードのテキストスタイルが、ヒットポイントにはヒットポイントのテキストスタイルが使用されます。これらの譜表からの距離は、[ハウススタイル] ▶ [標準設定の位置] (☐ 7.11 標準設定の位置) の関連するテキストスタイルの垂直位置の値によって決まります。また [スコアの経過時間] のテキストスタイルを編集すると、曲の最後の小節に表示されるスコアのデュレーション (長さ) の垂直位置を調節できます。

## 4.11 再生デバイス

『ハンドブック』の「Windows での MIDI セットアップ」、「Mac での MIDI セットアップ」、 4.3 ミキサー、4.4 Sibelius Sounds Essentials、4.14 バーチャルインストゥルメントを扱う作業

### MIDI の設定

このトピックでは、再生設定の概念、および [再生] ▶ [再生デバイス] ダイアログを使用した設定のセットアップ方法の詳細について紹介します。

### 再生デバイス

再生デバイスは、1つまたは複数のサウンドを再生するハードウェアデバイス、あるいはソフトウェアデバイスです。再生デバイスには次のようなさまざまなタイプがあります。

- サウンドモジュールやサウンド搭載のキーボードなどの外部 MIDI ハードウェア。
- サウンドカードに内蔵のシンセサイザなどの内部 MIDI ハードウェア。
- 付属の Kontakt Player 2 を含む、VST や Audio Unit 技術を使用するバーチャルインストゥルメント。

Sibelius では同一の再生設定内でも、ハードウェア再生デバイスとソフトウェア再生デバイスを任意に組み合わせて再生することができます。

Sibelius での再生に使用したい外部 MIDI デバイス (サウンドモジュールやシンセサイザーなど) がある場合は、Sibelius がデバイスを認識する前にコンピュータに接続する必要があります。『ハンドブック』の「Windows での MIDI セットアップ」か「Mac での MIDI セットアップ」を参照してください。

MIDI の用語になじみがない方は、「 4.12 はじめての MIDI」を参照してください。

バーチャルインストゥルメントとエフェクトの世界の紹介については、「 4.13 初心者のためのバーチャルインストゥルメント」を参照してください。

### 再生設定

再生設定は、システムで使用可能な再生デバイスのうち、再生にどの再生デバイスを使用するか、各再生デバイスでどのサウンドセットを使用するか、および特定の機能をどのように使用するか (あるデバイスでバイオリンのサウンドを使用し、別のデバイスで金管楽器を使用したい場合など) を決定する一連の設定です。Sibelius はこの設定を使用して、ユーザーからの介入を最小限に抑えながら各スコアに使用するサウンドを割り当てることができます。

設定できる再生設定の数に制限はありません。それぞれの設定を異なる目的に使用したり、再生設定を随時切り替えたりすることも可能です。たとえば、作曲や編曲時にコンピュータの内蔵サウンドを使用して、大きいサンプルが読み込まれるのを待たずに作業を開始した場合、オーケストラのサンプルライブラリに切り替えて、オーディオデモやリハーサル CD を作成できるようにする必要があります。これは 2 つの再生設定を作成し、この 2 つの設定を切り替えれば簡単に行うことができます。

再生設定を切り替える場合、スコアに変更を加える必要はありません。Sibelius は現在の再生設定を使用してスコアの最適な再生方法を見つけるので、苦勞して再生サウンドを割り当てなおす必要はありません。

## サウンドセット

サウンドセットは、特定の MIDI デバイスやバーチャルインストゥルメントで使用できるすべてのサウンドがリストになったファイルで、対応するサウンドの実際の楽器のサウンドを Sibelius に知らせるので、Sibelius は自動的にこれを最大限に活用することができます。

使用可能なサウンドセットのオプションは、選択したデバイスのタイプによって異なります。また、Sibelius に、使用可能なあらゆる MIDI デバイス、またはバーチャルインストゥルメントのサウンドセットが付属しているとは限りません。お使いのデバイスが **[再生] ▶ [再生デバイス]** の **[有効なデバイス]** ページの **[有効なデバイス]** リストで **[サウンドセット]** 列にない場合は、Sibelius のオンラインヘルプセンターからサウンドセットファイルを手に入れることができます。**[ヘルプ] ▶ [ヘルプセンター]** を選択してください。

使用可能なサウンドセットがないデバイスをお持ちの場合も、手動のサウンドセットを作成することで、Sibelius でデバイスを使用することが可能です。手動のサウンドセットは、特定のサウンドセットを表したミニチュアのサウンドセットのようなものです。たとえば 1 つのピアノサウンドを提供するバーチャルインストゥルメントでは、完全なサウンドセットファイルは必要ないため、手動のサウンドセットを作成して、このデバイスがピアノサウンドしか再生できないことを Sibelius に伝えます。また、多くのサウンドを使用するバーチャルインストゥルメントで使用可能なサウンドセットがない場合は、手動のサウンドセットを作成して、そのデバイスで提供されている各チャンネルでどのサウンドが使用可能かを Sibelius に伝えます。

または、オンラインのヘルプセンターからダウンロードできる Sound Set Editor アプリケーションを別途使用して、独自のサウンドセットファイルを作成することもできます。

## 新しい再生設定の作成

新しい設定を作成するには、**[再生] ▶ [再生デバイス]** を選択し、新しい設定の基盤に使用する既存の設定を選択します。ダイアログの上にある **[新規]** をクリックすると、名前を選択するように求めるメッセージが表示されます。名前を入力し、**[OK]** をクリックします。使用するデバイスによっては、**[OK]** をクリックした後に Sibelius の反応が少しの間遅い状態になることがあります。

## 現在の再生設定の変更

別の再生設定を使用する場合は、**[再生] ▶ [再生デバイス]** を選択し、ダイアログの上にある **[設定]** リストから項目を選択します。使用するデバイスによっては、特に新しい設定で 1 つ以上のバーチャルインストゥルメントが使われている場合に、Sibelius の反応が少しの間遅い状態になることがあります。

## 再生設定の名前の変更と削除

既存の設定の名前を変更するには、ダイアログの上のリストから名前を選択し、**[名前の変更]** をクリックします。同様に、既存の設定を削除する場合は、リストから設定を選択し、**[削除]** をクリックして、確認を求められたら **[はい]** と答えます。

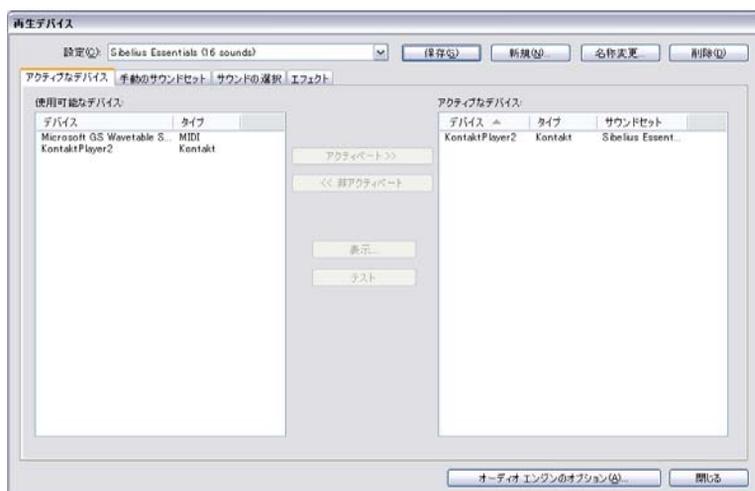
## 再生設定の編集

既存の再生設定に変更を加えるには、**[再生] ▶ [再生デバイス]** ダイアログの 4 ページを使用して設定します。詳細については以下で説明します。

ダイアログに変更を加えると、上のメニューの設定名にアスタリスクが追加されます。設定を保存するには、**[保存]** をクリックします。

## [有効なデバイス] ページ

[有効なデバイス] ページで、この設定を使用するシステムで使用可能なデバイスを選択できます。



- 左側の [使用可能なデバイス] ボックスに、システムで使用できる再生デバイスの一覧が表示されます。各デバイスは、[名前] および [タイプ] 別に一覧表示されます。選択肢には、[MIDI]、[VST]、[AU]、または [Kontakt] があります。[Kontakt] のタイプとして認識されるのは、Kontakt Player 2 と完全版の Kontakt 2 プログラムだけです。他のバーチャルインストゥルメントは通常 [VST] タイプです。Mac の場合、バーチャルインストゥルメントの中には Audio Unit 技術を使用するものもあり、これらは [AU] タイプとして表示されます。内部サウンドカードシンセや外部キーボード、サウンドモジュールなどの標準の MIDI デバイスは、[MIDI] タイプとして表示されます。

現在の設定でデバイスを有効にするには、[使用可能なデバイス] リストからデバイスを選択し、[有効] をクリックします。[MIDI] デバイスを有効にすると、デバイスは [使用可能なデバイス] から右側の [有効なデバイス] リストに移動します。しかし、[Kontakt]、[VST]、または [AU] デバイスを有効にした場合は、デバイスは [使用可能なデバイス] リストに残ったまま [有効なデバイス] リストにコピーされます。したがって、バーチャルインストゥルメントは複数で有効にできますが、MIDI デバイスは 1 つのインスタンスしか使用できません。

- 右側の [使用可能なデバイス] ボックスには、有効にされた再生デバイス（再生時に Sibelius が使用できるデバイス）のリストが表示されます。[使用可能なデバイス] リストには、[名前] 列と [タイプ] 列に加えて、[サウンドセット] 列があります。サウンドセット列をクリックして、使用可能なサウンドセットの選択を切り替えることができます。使用中のバーチャルインストゥルメントに適したサウンドセットがない場合は、[サウンドセット] を [(なし)] に設定し、[手動のサウンドセット] ページで Sibelius にこのバーチャルインストゥルメントを使用した場合の再生方法を指示します。以下を参照してください。

[有効なデバイス] リストのデバイス名をダブルクリックすると、デバイス名を変更できます。デバイスの元の名前は、選択した名前の後に付加されます。これは、同一のバーチャルインストゥルメントの複数のインスタンスを使用していて、それぞれのインスタンスが異なるサウンドセット、または個々のサウンドに読み込まれている場合などに便利です。

デバイスを無効にするには、[有効なデバイス] リストからデバイスを選択し、[無効] をクリックしてリストから削除します。

## [手動のサウンドセット] ページ

MIDI デバイスと異なり、特定のサウンドを自動再生するようバーチャルインストゥルメントに指示することはできません。Sibelius では特別なサポートが組み込まれているため、Kontakt Player 2 でのみ特定のサウンドを自動再生できます。しかし他のバーチャルインストゥルメントの場合は、バーチャルインストゥルメントごとに小さなサウンドセットを作成することによって、使用できるサウンドを Sibelius に教える必要があります。[手動のサウンドセット] ページは、次のような場合に使用する必要があります。

- 使用しているバーチャルインストゥルメントや MIDI デバイスに使用可能なサウンドセットがない場合
- 使用しているバーチャルインストゥルメントや MIDI デバイスに適切なサウンドセットがあるが、そのサウンドセットに（自分でサウンドを読み込まなければならないなどの理由で）固定サウンドセットがある場合

デバイスの各チャンネルで使用可能なサウンドを Sibelius に伝え、Sibelius はそのデバイスを他のデバイスと同様に扱い、自動的に各譜表の再生を最も適したサウンドに出力できます。

[手動のサウンドセット] ページには次のオプションがあります。



- 最初に、ダイアログの一番上にある [デバイス] メニューからバーチャルインストゥルメントを選択します。手動のサウンドセットは、任意の種類サウンドセットを持つ任意のタイプのデバイスに対して作成できます。ただし、Kontakt Player 2 や Kontakt の全サンプラーの手動のサウンドセットは、[ファイル] ▶ [環境設定] (Mac では [Sibelius] メニュー) の [再生] ページの [手動のサウンドセットを許可] をオンにしなければ作成できません。手動のサウンドセットは、標準設定では Kontakt Player 2 では使用できません。Sibelius でサウンドを読み込むことが推奨されているからです。
- [表示] をクリックすると、バーチャルインストゥルメントのインターフェイスが別のウィンドウに表示されます。バーチャルインストゥルメントのインターフェイスの表示形態や動作は多岐にわたるため、ここで使用方法について説明するのは実用的ではありません。メニューなどの使用方法は、バーチャルインストゥルメントに付属のマニュアルを参照してください。ウィンドウはまたすぐに必要になるので、開いたままにしておいてください。

#### 4.再生とビデオ

- **[有効なデバイス]** ページでこのデバイスのサウンドセットを既に選択した場合は、そのサウンドセットが**[サウンドセット]**メニューで選択されます。使用に適したサウンドセットがない場合は、**[(なし)]**を選択します。
- **[手動のサウンドセットを使用]** をオンにして、ここで選択したサウンドセットを使用するように Sibelius に指示します。このオプションをオフにすると、手動のサウンドセットは使用されませんが、設定は再生設定の一部として保存されるので、後で復元できます。
- デバイスにサウンドセットがある場合は、**[チャンネル数]** が、デバイスが同時に再生できるチャンネル、スロット、サウンド数に合うように設定されます。バーチャルインストゥルメントの中には、特定の電子ピアノやシンセサイザーのように1つの楽器しかエミュレートしないように設計されているものもあります。その場合は通常、1つのサウンドしか再生されないため、**[チャンネル数]** を「1」に設定してください。他のバーチャルインストゥルメント（特にサンプルライブラリが付いているもの）は多数のサウンドを同時に再生できるので、**[チャンネル数]** を「8」か「16」に設定する必要があります。ダイアログの右側のテーブルはここで選択したチャンネル数に合わせて更新されます。

**[チャンネル数]** がデバイスに合わせて正しく自動設定されない場合は、手動で設定してください。
- 次に、バーチャルインストゥルメントのインターフェイスに戻り、サウンドをロードするか、適切なプリセットに設定します。バーチャルインストゥルメントで複数のサウンドを再生できる場合は、サウンドを最初のチャンネル、またはスロットから順にロードしてください。
- **[手動のサウンドセット]** ページの**[サウンド設定]** オプションをご覧ください。右側のテーブルの最初の行をクリックするか、次の**[チャンネル]** スピンコントロールを使用して適切なチャンネルを選択します。
- このデバイスのサウンドセットを選択すると、**[プログラム]** メニューが有効になり、**[サウンド ID]** メニューは無効になります。
  - **[プログラム]** が有効な場合は、バーチャルインストゥルメントにロードしたプログラム名を選択し、**[適用]** をクリックします。
  - デバイスでサウンドセットが選択されているが、再生開始時に明確なプログラムチェンジメッセージを送信する必要がある場合（その場合はサウンドセットで要求されるプログラムチェンジが Sibelius によって送信されます）、またはサウンドセットが選択されていないが、再生開始時に特定のプログラムチェンジを使用して必要なサウンドを選択できる場合は、**[プログラムチェンジを送信]** をオンにします（その場合 **[プログラムナンバー]** コントロールが有効になるので、送信するプログラムチェンジを指定できます）。
  - **[プログラムチェンジを送信]** をオンにした場合は、必要に応じて**[バンクの変更を送信]** もオンにできます。この場合も、デバイスにサウンドセットがある場合に**[バンクの変更を送信]** をオンにすると、サウンドセットで定められたバンクの変更が送信されます。サウンドセットがない場合は、再生開始時に送信するバンクの変更メッセージの**[バンクハイ]** コンポーネントと**[バンクロー]** コンポーネントを指定できます。
  - **[サウンド ID]** が有効な場合は、**[...]** をクリックしてメニューを表示し、バーチャルインストゥルメントにロードされたサウンドの中で一番近いサウンドを選択します。たとえばバイオリンアンサンブルのサウンドをロードした場合は、**[strings.violin.ensemble]** をメニューから選択します。スタインウェイのピアノサウンドをロードした場合は、**[keyboard.piano.grand.steinway]** を選択します。Sibelius がサウンドを最も適切に使用できるように、できるだけ具体的にメニューを選択してください。最も近い組み合わせを選択したら、**[適用]** をクリックします。
  - そのチャンネルのプログラムが General MIDI 標準に一致するピッチなしのパーカッションマップである場合は、1つのサウンド ID あるいはプログラム名を選択する代わりに、**[General MIDI 互換のドラムマップ]** をオンにします。デバイスが General MIDI 準拠でない場合、デバイスでピッチなしのパーカッションサウンドに対応するには、サウンドセットファイルが必要です。

- ダイアログの右側のテーブルの 1 行目が更新されます。お使いのデバイスが同時に別のサウンドも処理できる場合は、必要な数のサウンドがロードされるまで上記の手順を繰り返し、手動のサウンドセットのマッピングを設定します。

設定を失わないように、ダイアログの上にある **[保存]** をクリックしてください。

Sibelius で自動的にチャンネルに再生を出力するには、サウンド ID (またはサウンドセットが使用可能な場合はプログラム名) を割り当てる必要があります。たとえば、すべてのプロジェクトで既存のテンプレートを使用していて、手作業で譜表をチャンネルに割り当てることに抵抗がない場合など、スコアの各譜表を自動的にチャンネルに出力したくない場合は、空白の手動のサウンドセットを設定できます。**[チャンネル数]** を適切な数に設定し、**[手動のサウンドセットを使用]** をオンにします。他の設定は指定しないでください。

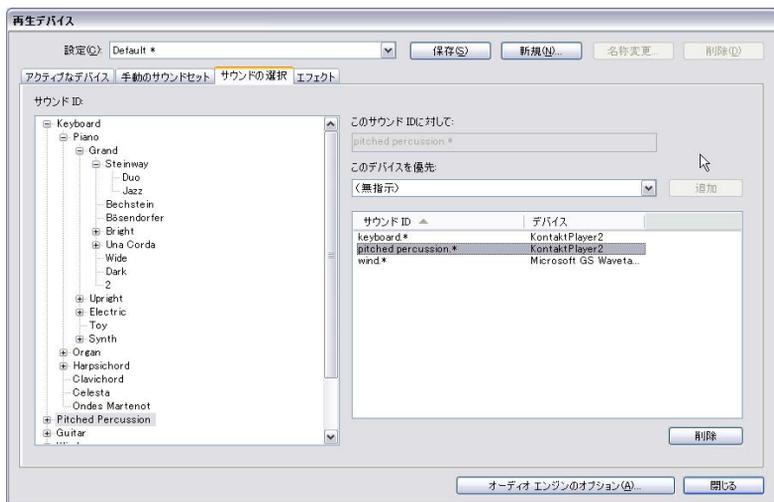
再生時に Sibelius がこれらのチャンネルを使用するように指定する場合は、ミキサーで順に各譜表のストリップを開き、使用するデバイスを明示して (デバイス名が括弧内に表示されないようにし)、その後チャンネル読み出しの右側にある矢印でチャンネルを明確に指定する必要があります。詳しくは、239 ページの「譜表ストリップ」を参照してください。

## [サウンドの選択] ページ

再生に使用するデバイスを選択し、必要に応じて手動のサウンドセットを設定したら、どの種類のサウンドにどのデバイスを使うかを Sibelius に教えます。たとえば、1つのデバイスで金管楽器のサウンドを使用して、別のデバイスで弦楽器のサウンドを使用したい場合は、これらの種類のサウンドにはそのデバイスを使用するように Sibelius に知らせることができます。

**[サウンドの選択]** ページを設定するかどうかは自由です。Sibelius は、与えられた状況で最も適したサウンドを選択するように設計されています。ダイアログのこのページを無視して、Sibelius に使用するサウンドの選別を任せることもできます。

ただし、好みのサウンドを設定したい場合は、**[再生] ▶ [再生デバイス]** の **[サウンドの選択]** ページで環境設定を設定することができます。



- ダイアログの左側の **[サウンド ID]** を使用して、使用したいデバイスを指定するサウンドのグループを選択します。ツリーのブランチを選択すると、その中のサブブランチもすべて暗黙的に選択されます。つまり、たとえば **[弦楽器]** を選択した場合、**[Strings.Vioin]** とその下のすべての楽器、および **[Strings.Violoncello]** とその中のすべての楽器も選択されます。

## 4.再生とビデオ

- 適切なブランチを選択すると、[このサウンド ID に対して] に選択したサウンドの完全名が表示されます。[このデバイスを優先] リストからデバイスを選択し、[追加] をクリックして優先デバイスを設定します。
- 設定した優先デバイスが、ダイアログの右側のリストに表示されます。選択済みの既存のデバイスを削除したい場合は、リストから選択して [削除] をクリックします。

設定は好きだけ具体的にすることができます。特定のデバイスで金管楽器のサウンドを再生したい場合は、[金管楽器] を選択して優先デバイスを設定します。一方、 Hammond B3 オルガンなどの楽器が使われているスコアで、Hammond B3 オルガンに近いサウンドを表現するデバイスを常に使用したい場合は、[keyboard.organ.drawbar.percussive.with rotary speaker] を選択し、そのサウンドのみの優先デバイスを設定できます。

このダイアログの他のページの設定と同様、[保存] をクリックして変更を保存してください。

### [エフェクト] ページ

[エフェクト] ページを使うと、エフェクトをさまざまなバスにロードすることができます。



[マスターインサートエフェクト] は、サウンドデバイスから出力する直前のオーディオ信号全体に適用するエフェクトです。コンプレッサーやリミッターなどのエフェクトは、バーチャルインストゥルメントで生成されるサウンドすべてに適用できるように、マスターインサートエフェクトとして効果的に追加することができます。また、リバースをマスターインサートエフェクトとして使用できますが、この方法を使うと、リバースの量をバーチャルインストゥルメントごとに変更することはできません。エフェクトバスは最大4つまでつなげることができます。オーディオ信号は各エフェクトを順番に通過していきます。

Sibelius は4つのエフェクトにセンドバスを用意しています。これを使用してオーディオ信号の一部を1つまたは複数のエフェクトに送ることができます。これらのバスはポストフェーダーです。つまり、エフェクトに送られるシグナルの量が、バーチャルインストゥルメントの出力のボリュームフェーダーのレベルによって異なるということです。[ミキサー] ウィンドウのコントロールを使用して、どれだけの各バーチャルインストゥルメントの出力信号を各センドバスに送るかを選択します (4.3 ミキサー)。各4つのセンドバスでは、最大2つのエフェクトをつなげることができます。

センドバスを使用して、エフェクトを個々のバーチャルインストゥルメントの出力に追加することができます。たとえば、ギターのパッチインストゥルメントがあり、ストンプボックスエフェ

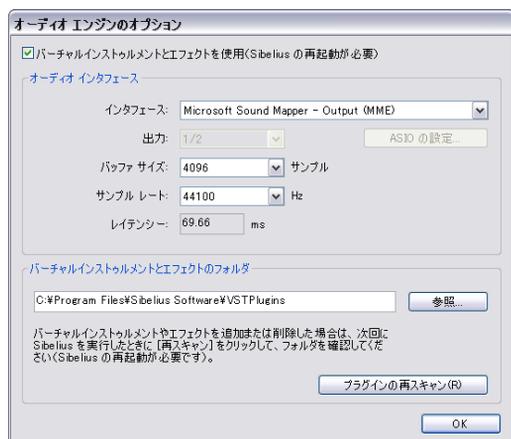
クトを追加したいとします。ストンプボックスエフェクトをセンドバスの1つにロードし、バーチャルインストゥルメントの出力の一部をそのセンドバスに送ります。

エフェクトを再生設定に追加するのは非常に簡単です。表示したいバスの適切なスロットをドロップダウンリストから選択します。エフェクトのグラフィカルインターフェイスを表示するには、**[表示]** ボタンをクリックしてください。エフェクトのインターフェイスに加えた変更は、設定を保存すると保存されます。

エフェクトはバーチャルインストゥルメントで作成されたサウンドにしか影響がありません。これは、MIDI デバイスで作成されたサウンドは同じオーディオストリームの一部ではないからです（実際、外部 MIDI デバイスの場合、サウンドはコンピュータの中には存在しません）。

## オーディオエンジンのオプション

Sibelius が再生に使用するオーディオインターフェイスを設定するには、**[再生] ▶ [再生デバイス]** の一番下にある **[オーディオエンジンのオプション]** をクリックします。次のダイアログが表示されます。



- 再生に使用するデバイスを **[インターフェイス]** ドロップダウンから選択します。Windows の場合、末尾の頭文字が違う同じデバイスが何度も表示されていることがあります。
  - **(ASIO)** が最後に付いているデバイスがあれば、こちらを使用してください。ASIO (Audio Stream Input Output - オーディオストリーム入出力) には低レイテンシーインターフェイスがあるので、再生と入力にバーチャルインストゥルメントとエフェクトを使用している場合に理想的です。
  - **(DS)** が名前の後ろに付いているデバイスは、Microsoft の DirectSound 技術を使用します。DirectSound には ASIO のような低レイテンシーがありませんが、ASIO デバイスが使用できない場合にお勧めです。特定のハードウェアによっては、フレキシタイムで入力しているときに、DirectSound に十分な低レイテンシーが提供されない場合があります。
  - 名前の最後に **(MME)** が付いているデバイスは、DirectSound と ASIO の先行技術である Microsoft の MultiMedia Extension 技術を使用します。廉価のサウンドカードや内蔵サウンドハードウェア（ラップトップやローエンドのデスクトップコンピュータ）では MME しかサポートされていません。MME は再生の場合には十分に機能しますが、フレキシタイムで入力する場合の低レイテンシーは提供されていません。

Windows の場合、ASIO デバイスがあれば Sibelius は自動的に ASIO デバイスを自動選択します。ASIO デバイスがない場合は、DirectSound デバイスを、それもない場合は最後の手段としてマルチメディアデバイスを選択します。

## 4.再生とビデオ

Macの場合はほとんどすべてのデバイスで Mac OS X 内蔵の Core Audio 標準がサポートされているので、通常は各デバイスの名前の最後に **(CoreAudio)** と表示されます。Core Audio は低レイテンシーインターフェイスが提供されているという点で ASIO に似ています。Sibelius は標準設定で、[システム環境設定] の **[サウンド]** の **[出力]** タブで選択されているデバイスを使用します。

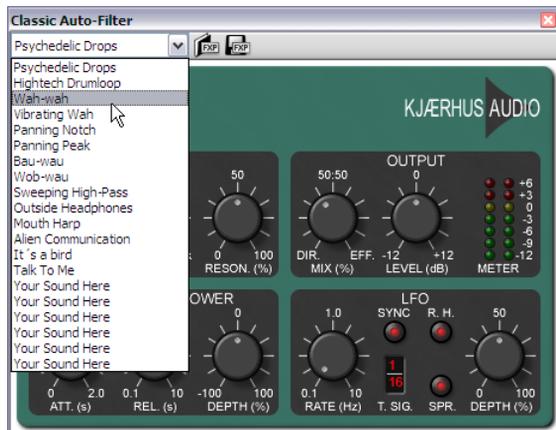
- Windows で ASIO デバイスを使用した場合は、**[ASIO の設定]** ボタンが有効になります。このボタンをクリックすると、デバイスの ASIO コントロールパネルが開きます。このコントロールパネルを使用して、デバイスに特有のさまざまな技術設定を変更できます。
- **[出力]** を使用すると、再生に使用するデバイスの出力を選択できます。ほとんどのサウンドカードには 1 組のステレオ出力が搭載されているので、メニューには **[1/2]** と表示されます。複数の出力のペアを持つサウンドカードや他のオーディオインターフェイスがある場合は、各ペアがここに表示されます。
- **[バッファサイズ]** はご想像のとおり、ストリームされるデータのオーディオインターフェイスから提供されているバッファのサイズを決定します。このバッファサイズはデバイスのレイテンシーに影響を及ぼします。バッファが大きければ、それだけレイテンシーも高くなります。ハードウェアで提供されるバッファサイズはまちまちですが、ほとんどの ASIO デバイス、および Core Audio デバイスでの妥当なバッファサイズは 1024 サンプルです。
- **[サンプルレート]** は、オーディオをオーディオインターフェイスから再生するときの周波数です。通常は **[44100Hz]** に設定してください。
- **[レイテンシー]** は、オーディオデバイスが Sibelius の指示を受けてから音符を再生するまでの時間です。レイテンシーはバッファサイズとサンプルレートを使って算出されるため、直接編集することはできません。
- Windows には、Sibelius がバーチャルインストゥルメントとエフェクトをロードするフォルダを選択するオプションもあります。標準設定では、**C:\Program Files\Sibelius Software\VSTPlugins** のフォルダが使用されます。既にコンピュータの別の場所にバーチャルインストゥルメントとエフェクトがある場合は、**[参照]** をクリックしてこの場所を変更できますが、Kontakt Player 2 は Sibelius の **VSTPlugins** フォルダに既定でインストールされているので、Kontakt Player 2 を使う場合は Kontakt Player 2 DLL を標準の場所から移動先の場所にコピーする必要があります。(Mac の場合は、すべてのバーチャルインストゥルメントとエフェクトが Mac OS X で指定された 1 つの場所に保管されており、これを変更する必要はありません。)
- Sibelius が使用しているフォルダからバーチャルインストゥルメントやエフェクトの追加や削除を行った場合は、**[再スキャン]** をクリックしてください。Sibelius を次回に再起動すると、特定のフォルダのそれぞれのバーチャルインストゥルメントとエフェクトが再検証されます。少し時間がかかりますのでご了承ください。

ダイアログの一番上の **[バーチャルインストゥルメントとエフェクトを使用]** オプションを使用すると、Sibelius の仮想楽器およびエフェクトのサポートがすべて無効になります。**[再生]** ▶ **[再生デバイス]** に MIDI デバイスのみを表示する場合は、このオプションをオフにして Sibelius を再起動してください。

**[オーディオエンジンのオプション]** ダイアログでの変更作業が完了したら、**[閉じる]** を 1 度クリックしてください。

## バーチャルインストゥルメントとエフェクトのプリセット

バーチャルインストゥルメントとエフェクトの中には、多数の内蔵プリセットが用意されているものがあります。バーチャルインストゥルメントやエフェクトのウィンドウの左上隅のメニューを開くと、使用可能なプリセットが表示されます。



メニューに何も表示されなかったり、1つしか項目がない場合は、使用中のバーチャルインストゥルメント、またはエフェクトにはプリセットが付いていません。メニューからプリセットを選択し、そのプリセットを保存しておきたい場合は、**[再生] ▶ [再生デバイス]** で再生設定を保存することを忘れないでください。

メニューの右側には、**.fxp** VST プリセットファイルを読み込んで保存する2つのボタンがあります。プリセットファイルを保存すると、バーチャルインストゥルメント、またはエフェクトの状態がディスクに保存されます。これを再度読み込むと、バーチャルインストゥルメント、またはエフェクトが同じ状態に復元されます。これは、バーチャルインストゥルメント、またはエフェクトの設定を調整した後、Sibelius や別のアプリケーションの別の再生設定で同じ設定を使用したいときに便利です。

## 再生の環境設定

**[ファイル] ▶ [環境設定]** (Mac では **[Sibelius]** メニュー内) の **[再生]** ページには、次のオプションがあります。

- **[標準の再生設定]** グループでは、プログラム起動時に常に読み込む特定の再生設定を指定できません。
- **[Kontakt Player 2 オプション]** グループ：
  - Kontakt Player 2 で、再生を開始するか音符を選択するまでスコアの再生に必要なサウンドを読み込まないようにしたい場合は、**[スコアを開く時に音源をロード]** をオフにします。
  - **[すでにロードされている音源を再使用]** を使用すると、スコアを切り替えるときにすべてのサウンドを逐一読み込みしないように Sibelius に指示することができます。このオプションは通常はオンにしておいてください。
  - Kontakt Player 2 へ、または完全な Kontakt パッケージへのサウンドの読み込みを自分で管理したい場合は、**[手動のサウンドセットを許可]** をオンにします。十分に操作が理解できていない限り、このスイッチはオフにしておいてください。
- **[スロットとチャンネルの共有]** グループ：
  - 複数の譜表の楽器 (ピアノやオルガンなど) の各譜表のサウンド、ボリューム、パンを調整したい場合は、**[キーボード楽器の譜表のすべてに同じスロットを使用]** をオフにします。

#### 4.再生とビデオ

- Sibelius がスコアの再生に使用するスロット、またはチャンネルの数を制限する必要がある場合は、**[類似の楽器に同じスロットを使用]** をオンにします。このオプションをオンにすると、Sibelius は積極的に類似した楽器（すべての木管楽器、金管楽器、弦楽器など）を同じスロット、またはチャンネルで共有しようとします。
- **[同じ楽器には異なるサウンドを使用する]** を使用すると、基準となるサウンドが同じ楽器が複数ある場合に、異なる同等のサウンドを見つけて、サウンドが均一になるのを避けることができます。このオプションの効果は、使用している再生デバイスの機能によって異なります。
- フレキシタイムでの録音を使用しない場合や、再生中にメトロノームのクリック音を聞きたくない場合は、**[クリックトラックに自動的にスロットを割り当てる]** をオフにします。このオプションをオフにすると、クリックトラック用のスロット、またはチャンネルが予約されなくなるので、別のサウンドにスロット、またはチャンネルを使用できるようになります（再生に Kontakt Player 2 を使用している場合は、Sibelius が不要なパーカッションを読み込むのを防ぐことができます）。ただし、以降にフレキシタイムでの録音を始めたり、再生中にクリックトラックをミュートなしにしても、このオプションをオンに戻さなければ、該当するクリック音は読み込まれません。したがって、このオプションはオンにしておくことをお勧めします。
- **[表示]** グループで、Sibelius で **[サウンド ID]** を表示するか、あるいは **[プログラム名]**（標準設定）を表示するかを指定できます。プログラム名を表示するように選択すると、ミキサーおよび **[ハウススタイル]** > **[楽器の編集]** ダイアログにプログラム名が表示されるようになります。
- **[MIDI メッセージ]** グループ：
  - **[再生時にリセットコントローラーを送信]** : 再生開始時にすべての MIDI コントローラをリセットするかどうかを設定します。Proteus 2 を使用されている方はこのオプションをオフにしてください。
  - **[バンクハイを送信] (コントロールチェンジ No.0)/ [バンクローを送信] (コントロールチェンジ No.32)**: これらのオプションはプログラムチェンジメッセージを送信時に、Sibelius にバンク番号を送信するかどうかを設定します。Roland SC-88 や Korg O5R/W を使用時に、バンクメッセージの送信によって MIDI デバイスのモードが変更される、また、GM 以外のバンクが選択されてしまうような場合は、オフにします（これらの設定は Sibelius で全般的に、バンクメッセージを送信するかどうかをコントロールしますが、譜表ごとにこれをオンに設定することもできます。**[ウィンドウ]** ▶ **[ミキサー]** ウィンドウ -  4.3 ミキサー）。
  - **[プログラムチェンジを送信]** : Sibelius が再生時にプログラムチェンジを送信するかどうかを設定します。スコアで特定の MIDI チャンネルを使用したパッチを、特定する必要がある場合はオフにする必要があります（たとえば、GigaSampler を再生にご使用している場合）。
  - **[ライブプレイバックベロシティを音が減衰しない楽器の強弱に変換]** ライブプレイバックベロシティを、ボリュームにモジュレーションホイールを使用する、音が減衰しない楽器のアタックではなく、強弱に変換します。
- **[エラーの報告]** グループでは、Sibelius が **[MIDI デバイスがエラーを戻したときに警告]** するかどうかを指定できます。このオプションをオフにすると、オペレーティングシステムの MIDI システムから戻されたエラーは表示されなくなります。エラーメッセージは、外部 MIDI デバイスの再生と音符の入力に関する問題をトラブルシューティングする際に非常に役立つため、このオプションをオンにしておくことをお勧めします。Windows の場合、再生に関するエラーには **MMSYSTEM/OUT** というコードが含まれており、入力に関するエラーには **MMSYSTEM/IN** が使用されています。

Sibelius の起動時、もしくは再生中にエラーが発生した場合は、お使いのサウンドカード、またはその他のオーディオデバイスのメーカーからドライバのアップデートを入手してみてください。使用できるアップデートがない場合や、使用しても状況が変わらない場合は、エラーが再生または入力に関する問題かどうかを確認してください。エラーメッセージの内容が、支障を来たす恐れがないもの場合は、表示されたときに **[次回から表示しない]** をオンにすると表示されなくなります。エラーメッセージを一度に全部非表示にする場合は、**[MIDI デバイスがエラーを戻したときに警告]** をオフにします。

## 4.12 はじめての MIDI

このトピックは、MIDI についてこれから学ぼうとしている方を対象としています。(当初は「おバカさんのための MIDI」というタイトルでした。タイトルの響きは悪くないのですが失礼だったかも知れません。) MIDI について、まったく、またはあまり知らない方はこのトピックをお読みください。MIDI についてすでにご存知の方は、このトピックを飛ばしてください。

MIDI デバイスのコンピュータへの接続や設定の詳細については、[4.11 再生デバイス](#)、および『[ハンドブック](#)』の「Windows での MIDI セットアップ」、「Mac での MIDI セットアップ」をご覧ください。

### MIDI の基礎知識

MIDI とは、Musical Instrument Digital Interface の略です。すなわち、いろいろな電子楽器を接続する世界共通規格です。ハードウェア\*ではありません。MIDI キーボード、シンセサイザー、サウンドモジュール、サンプラーや他の電子楽器はすべて、MIDI ケーブルを使ってお互いに接続できます。また、コンピュータに接続することもできます。サウンドカード、ソフトウェアシンセサイザー、およびバーチャルインストゥルメントも MIDI と互換性があり、これらはコンピュータに内蔵されているので、この場合は音楽を再生するためにケーブルを接続する必要はまったくありません。

コンピュータにプリンタを接続することが、簡単になったように、MIDI によって電子楽器の接続も簡単になりました。かつては、コンピュータの専門的な知識がなければプリンタを使用することができない時代がありました。当時、マニュアルには追加のコンポーネントをはんだ付けする必要がある場合に備えて、完全な回路図が付属していたものです。時代は変わりました。

ところが残念なことに、MIDI の分野では今でも似たようなことがあります。MIDI デバイスを使う場合、MIDI チャンネル、プログラムナンバー、バンクなど専門用語について知識が必要です。たいていの場合、専門家以外にはわからなくてもよい、またわかる必要のない知識でもあります。

(\*一見、明らかと思われるかもしれませんが、「MIDI の大きさはどれぐらいですか」などの質問を受けることがあります)。

### プログラムナンバーと General MIDI

MIDI デバイスから使用できる音色は、通常 0 ~ 127 の範囲内の数字で表されます。たとえば、ピアノの音色番号は 0 で、フルートの音色番号は 73 などです。これが、楽器ナンバーとかサウンドナンバーと呼ばれていたらわかりやすいのですが、現実では「プログラムナンバー」と呼ばれています(まぎらわしいことに、「プログラムチェンジ」、「パッチナンバー」、「ボイスナンバー」と呼ばれることもあります)。

つい最近まで、プログラムナンバーは規格化されていませんでした。プログラム 0 は、ほとんどのデバイスでピアノの音色となっていますが、プログラム 73 はどの音色でもあり得るわけです。規格化される前は、各スコアの各楽器用に使いたいプログラムナンバーをコンピュータで指定する必要があり、非常に面倒なこともありました。また、同じスコアを別の MIDI デバイスで再生した場合、異なるサウンドが鳴る場合もあり、満足の行くものではありませんでした。

今では、128 の音色から構成された規格一覧が作成され、General MIDI (通称は GM) の名前で知られています。これらの音色はプログラムナンバー 0 のピアノから始まり、楽器とさえ思えない浮かぶものの大部分が含まれ、最後のプログラムナンバー 127 の銃声音まであります。ほとんどすべてのサウンドカード、そして新しい MIDI デバイスの多くが、この規格に準じています。そして、さらに追加の音色を持っているものもあります。ただし、プロ用の MIDI デバイスは、それほど General MIDI 互換である傾向はありません。

先ごろ各楽器メーカーの話し合いにより、General MIDI 規格への追加項目を決定し、General MIDI Level 2、略称 GM2 が生まれることになりました。GM2 では、さらに 128 音色を標準セットに追加したり、

## 4.再生とビデオ

その他の特徴を追加したりしていますが、今のところまだ幅広く普及しているとは言えません。お使いの MIDI デバイスが GM や GM2 と互換性があるかどうかは、デバイスの前面パネルにあるロゴで判断することができます。

Sibelius 内でのプログラムナンバーは次のように機能します。Sibelius でフルートの譜表を作成する場合は、通常、プログラムナンバー 73 に設定します。このナンバーはフルート音色用の General MIDI プログラムナンバーです。General MIDI 対応のデバイスでこのスコアを再生すると、正しいサウンドで鳴ります。このようにとても簡単です。

さらに、別のデバイスを接続した場合、Sibelius でそのデバイスの機種を指定すると、プログラムナンバーが自動的に変更され、そのデバイスで最適のフルート音色で鳴ります。Sibelius はさまざまな MIDI デバイスに対応しています。

### プログラムナンバーの開始は 0

MIDI を複雑にしているのは、MIDI デバイスによっては、プログラムナンバーを 0～127 としているものと、1～128 としているものがあることです（プログラムナンバーを 0 から数えているか、1 から数えているかの違いです）。

この結果、MIDI デバイスを設定する際に、たまに間違ったサウンドが出る場合があります。その場合はプログラムナンバーに 1 を足したり引いたりして、問題を修正しなければなりません。Sibelius では、この調整をたいていの場合自動で行ってくれます。

### [バンク] : サウンドのバリエーション

プログラムナンバーは 127 までしかなくても、MIDI デバイスによっては、数 100 種類のさまざまな音色を再生できるものがあります。これは、追加する音色をグループにまとめることによって実現します。これらの追加音色にアクセスするには、プログラムナンバーと同じようにバンクナンバーを指定します。

バンクナンバーは 2 つの値で構成されていますが、MIDI デバイスではどちらかの値が省略される場合もあります（もう 1 つの値は暗黙的に 0 となります）。

### チャンネル

MIDI の専門知識をお持ちの方は、スキップしても構いません。

チャンネルは MIDI について最初によく耳にする事柄ですが、Sibelius の場合、特に重要ではありません。多くの MIDI デバイスは、一度に再生できる最大音符数がたとえ 32 音以上であったとしても、一度に再生できる音色数（楽器音の種類）は 16 音色に限られます。MIDI デバイスは、1～16 までの「チャンネル」と呼ばれる譜表を持っていると考えてください。そして各チャンネルで、それぞれ異なる音色を再生できるようになっています。Sibelius および接続されている他のデバイスなども同様に、各音符やコードが再生されるチャンネルを指定して、別々の音色を出せるようになっています。その他のいくつかの効果、たとえば全体のボリュームコントロール（Sibelius では [ミキサー] ウィンドウでフェーダーとして表示されます）、パン（ステレオ）位置やピアノのペダリングなども、チャンネルに対して適用されるものであり、個々の音符に適用されるわけではありません。

### その他の MIDI 用語

その他の MIDI 用語用語集に出てくる MIDI 用語には、次のようなものがあります。アフタータッチ、コントロールチェンジ、ノートオン、ノートオフ、パン、ピッチベンド、トラック、ベロシティ、ボリュームなどです。

## MIDI ファイル

MIDI ファイルは、汎用フォーマットの音楽ファイルです。スタンダード MIDI ファイル (SMF) とも呼ばれます。ほぼすべての音楽プログラムと一部のキーボードでは、MIDI ファイルを保存 (エクスポート) したり開いたりする (インポート) ことができます。現在では、好きな音楽の MIDI ファイルを、フロッピーディスクなどをメディアとして、楽器店などでお求めになれます。インターネット上にも MIDI ファイルがあふれていますが、その多くは著作権を侵害しており、違法であるということに注意してください。

MIDI ファイルは、Sibelius とほとんどすべての他の音楽プログラムとの間で、音楽をやりとりする 1 つの手段として使えます。ただし、MIDI ファイルの目的は、記譜や印刷ではなく、あくまでも楽曲の再生が主なので、スラー、アーティキュレーション、ページレイアウトなど、記譜関連の情報の多くは含まれていません。たとえば、F# と G $\flat$  との区別などは無視してしまいます。

MIDI は全世界的に普及している唯一の規格ですが、このような制限事項があるので、楽譜としての情報をやり取りする方法としては、優れていません。

Sibelius を使えば、MIDI ファイルから記譜への変換 (またはこの逆の変換) をたった数秒で行うことができます (☞ 8.5 MIDI ファイルを開くおよび 8.12 MIDI ファイルのエクスポートを参照してください)。ただし、すべてが完璧に変換されるわけではありません。MIDI ファイルと楽譜ファイル間でのデータ変換は、ちょうど単純な文書ファイル (ASCII フォーマットなど) と複雑な文書ファイル間でのデータ変換と似ています。つまり、基本的な情報はそのまま変換されますが、レイアウトや他の微妙な点は失われます。

Finale、Allegro、PrintMusic の楽譜を Sibelius に変換する場合、Sibelius は MIDI ファイルで処理するよりはるかに多くの情報を取り込めます。これらのファイルの変換については、☞ 8.6 MusicXML ファイルを開く、8.7 Finale 98-2003 ファイルを開く、8.8 SCORE ファイルを開くを参照してください。

## 4.13 初心者のためのバーチャルインストゥルメント

過去 20 年間に於いて、音楽制作はコンピュータ技術の進歩に伴い、著しい変化を遂げてきました。その中でも、実際の楽器の演奏を擬似したコンピュータプログラムであるバーチャルインストゥルメントの出現ほど変化が見られた分野はありません。このバーチャルインストゥルメントは、専用のハードウェアデバイス（MIDI シンセサイザやサウンドモジュールなど）に急速に取って代わりつつあります。

急速に進歩を遂げつつあるコンピュータのパワーを利用したバーチャルインストゥルメントは、1 台のハードウェアで無限に近いサウンドの範囲を生成できる大きな魅力があります。ほとんどすべてのハードウェアデバイスでは、音の選択は製造元のメーカーが取り入れたものに制限されています。一方、ソフトウェアの領域で作業をする場合、サウンドパレットは思い通りのバーチャルインストゥルメントによって制限されるだけでなく、また新しいバーチャルインストゥルメントをいつでもインストールできます。

Sibelius では、数千に及ぶさまざまな種類のバーチャルインストゥルメントを使用できますが、初心者にとっては多少戸惑うかもしれません。それでは中身についてみましょう。

### バーチャルインストゥルメントとは

少し触れたように、バーチャルインストゥルメントとは、それがアナログシンセやデジタルシンセであれ、人気のあるアコースティック楽器であれ、実際の楽器の演奏を擬似するコンピュータプログラムです。

一般的に、バーチャルインストゥルメントはこの音の擬似を、サンプリングした音の再生または音の合成による 2 種類の方法のうちどちらかで実行します。ここで言う " サンプル " とは、デジタル録音された通常ひとつの音を指します。これは、アコースティック楽器の音を再現する最も簡単な手段です（元の録音がそのアコースティック楽器からのものであるため）。" 合成 " とは録音によるのではなく数学的な手段で生成されることを意味し、実際の音を表現するモデル（付加合成）または音の生成メカニズムによって表現するモデル（モデル合成）に基づいていることを意味します。

### サンプルベースのバーチャルインストゥルメント

サンプルベースのバーチャルインストゥルメントの代表的な例に、Sibelius 5 に付属している Kontakt Player 2 があります。これは、サンプルのコレクション（通常は " ライブラリ " と呼ばれる）を読み込んで、それらの音を使って音楽を再生することができます。一度に 16 個までの異なる " プログラム "、つまり音を読み込みます。

初期の MIDI では、単一の " プログラム " は単一の音しか生成できませんでした。たとえば、バイオリンの arco の音を 1 つのプログラムで生成し、バイオリンの pizzicato の音はまた別のプログラムで生成していました。しかし、サンプルベースのバーチャル楽器の世界では、単一のプログラムに数多くの関連する音が含まれる場合があります。ここでもバイオリンの例を挙げると、arco と pizzicato だけでなく、*legato*、*staccato*、*spiccato*、*col legno*、*tremolo* などの他の演奏テクニック（バーチャルインストゥルメントの世界では一般的に " アーティキュレーション " と呼ばれる）もすべて、同じチャンネルに読み込まれ、レイヤーの形態で配置されます。つまり、これらは同じプログラムに属していますが、呼び出されるまで隠されています。

レイヤー間の切り替えは、非常に高いか、(通常は)非常に低い音符を MIDI キーボードで弾いたり(特定の鍵盤を押したときに音が切り替わるので"キースイッチ"と呼ばれる)、連続した MIDI コントローラを調整する(MIDI キーボードのモジュレーションホイールを使用)などのさまざまな特殊なテクニックを使用して行います。高度なサンプルベースのバーチャルインストゥルメントでは、任意の音をキースイッチ、MIDI コントローラー、さらに MIDI ブレスコントローラー(演奏者が目に見えないハーモニカを演奏しているかのように見せるデバイス)などの特殊なデバイスの任意の組み合わせに割り当てることができます。

幸いにも、Sibelius には強力な再生エンジンが備わっており、数多くの主要なサンプルベースのバーチャルインストゥルメント用にキースイッチの音を挿入したり、MIDI コントローラを変更したりする方法を認識しているので、常に最適な音を選択できます。このため、ユーザーがこれを気にする必要は通常ありません。

他のサンプルベースのバーチャルインストゥルメントには、有名な Vienna Symphonic Library、Garritan Personal Orchestra、EastWest Quantum Leap Symphonic Orchestra、Sonivox Symphonic Orchestra、Miroslav Philharmonik などがあります。これらは、伝統的なオーケストラの再現を専門としている一連のバーチャルインストゥルメントにすぎません。さらに、あらゆる楽器のグループや音楽のジャンルを対象としているバーチャルインストゥルメントがあります。これらには、マーチングバンドやバッテリーパーカッション(TapSpace の Virtual Drumline など)から、美しいピアノ(Synthogy Ivory など)、民族楽器や珍しい楽器(EastWest Quantum Leap Ra など)、大編成のクワイアー(EastWest Symphonic Choirs など)、伝統的なスイングやビッグバンド(Garritan Jazz & Big Band、Sonivox Broadway Big Band など)、1960年代のビートコンボ(EastWest Fab Four など)に至るまで、さまざまなものがあります。幸いにも、Sibelius では実質的にこれらのバーチャルインストゥルメントのどれでも使用できるので、可能性はほとんど無限です。

サンプルベースのバーチャルインストゥルメントを効果的に使用するには、多くのハードディスク容量と多くの RAM が求められる傾向があります。サンプルの中には、サイズが非常に大きいため、1台のコンピュータで同時に少数の音しか使用できないものがあります(再生するにあたってディスクからすべてを読み込むのに、10分近くかかることもあります)。このため、音の品質と実用性との間で適切なバランスを保つことが大切です。これらの考慮事項については、以下の「バーチャルインストゥルメントとエフェクトの最適な活用方法」を参照してください。

## 合成ベースのバーチャルインストゥルメント

合成ベースのバーチャルインストゥルメントは、1970年代と1980年代のアナログシンセサイザおよびデジタルシンセサイザの再現において優れた能力を発揮してきました。場合によっては、元のハードウェアバージョンを上回る結果を生み出すこともあり、 Hammondオルガンなどの他の有名な音を忠実に再現することもできます。ただし、アコースティック楽器の優れた再現において物理的なモデリングテクニックの大きな進歩が実を結び始めたのは、ごく最近のことです。

合成ベースのバーチャルインストゥルメントは、すばらしい音を生成するにあたって膨大なサンプルのライブラリを必要としないという魅力があります。必要な各アーティキュレーションで演奏された音を録音する代わりに、これらのバーチャルインストゥルメントでは、音の生成方法の複雑な数学的モデルを構築します。その結果、実際の音の忠実なシミュレーションが得られます。モデル化された楽器は、演奏者によって演奏される方法だけでなく、シミュレートしている楽器にもほとんどリアルタイムで応答できます。このアプローチでは、共鳴反響やハーモニクスを組み合わせたなどの微妙な要素を、単純にサンプルを再生するだけでは不可能な方法で取り入れることもできます。たとえば、異なるメーカーで類似する楽器のデザインにおける差異(Steinway製ピアノとBechstein製ピアノの差異)のような、モデルを細かく微調整することで、すべての楽器のすべての音を録音しなくても、広範な音を生成できます。

この物理的なモデリングアプローチを採用しているさらに高度なバーチャルインストゥルメントには、Pianoteq(現代のグランドピアノと古いピアノの多くをモデル化)、Lounge Lizard(Wurlitzer製およびRhodes製エレクトリックピアノをモデル化)、String Studio(ギター、クラビネット、ハーブなどのさまざまな弦楽器をモデル化)などがあります。

## 4.再生とビデオ

興味深いハイブリッドなバーチャルインストゥルメントも出現しています。この楽器は、サンプルと合成を組み合わせることで、膨大なサンプルのライブラリを必要とせず、サンプリングした音の真の特徴を取り込みます。このアプローチを採用しているバーチャルインストゥルメントの代表的な例は、Synful Orchestra です。

合成ベースのバーチャルインストゥルメント、特に物理的なモデリングを行う楽器は、サンプルベースのバーチャルインストゥルメントよりも多く CPU を消費する傾向がありますが、必要なハードディスク容量はかなり少なく済み、必要な RAM も若干少なくなります。

### バーチャルインストゥルメントの技術

サンプルベースのバーチャルインストゥルメントと合成ベースのバーチャルインストゥルメントの両方で、まぎらわしい名前の付いた技術がいくつか使用されています。これらの中には、Windows PC に固有のもの、Mac に固有のものなどもあります。また、特定のソフトウェアパッケージでのみバーチャルインストゥルメントを使用できるものもあります。

Sibelius では、現在、VST および Audio Units 規格に準拠しているバーチャルインストゥルメントをサポートしています。VST は "Virtual Studio Technology" の略で、Steinberg によって開発されたものです。VST バーチャルインストゥルメント ("VSTi" と呼ばれる) は、Windows と Mac の両方で使用できます。Audio Units (AU と呼ばれる) は、Apple によって開発されたもので、Audio Unit バーチャルインストゥルメントは Mac でのみ使用できます。

RTAS (Real Time Audio Suite) や TDM (Time Division Multiplexing) などの、その他のバーチャルインストゥルメント形式もいくつか存在します。RTAS と TDM は、どちらも Digidesign Pro Tools、DXI (DirectX Instrument)、および MAS (MOTU Audio System) によって使用される形式です。現在では、Sibelius はこれらのいずれもサポートしていません。ただし、ほとんどのバーチャルインストゥルメントは VST と Audio Unit の両方の形式で利用できます。

VST と AU (および他の形式) の技術にはかなりの差異がありますが、ユーザーにとっては操作上の差異はありません。

### "プラグイン"としてのバーチャルインストゥルメント

VST 規格を採用している、"VST プラグイン" と呼ばれるバーチャルインストゥルメントについてよく耳にすることがあります。"プラグイン" という用語は、別のソフトウェア環境内で動作できるソフトウェアのモジュール (プログラム内のプログラム) を記述するために使用します。ただし、簡潔にするために、このリファレンスで "プラグイン" という用語は、バーチャルインストゥルメントではなく、Sibelius の [プラグイン] メニューから実行できるプラグイン (☐ 5.11 プラグイン) のみを指します。

Sibelius や Pro Tools など、いわゆる別の "ホスト" アプリケーション内で使用するほかに、数多くのバーチャルインストゥルメントはいわゆる "スタンドアロン" モードでも動作します。つまり、ホストを必要とせずに、独自で実行できます。これらはライブ演奏に最適です。

### エフェクト

Sibelius では、バーチャルインストゥルメントのほかにエフェクトを使用することもできるので、ここでエフェクトについて簡単に説明しましょう。エフェクトとは、オーディオ信号を処理して音の1つ以上の性質を変更するコンピュータプログラムです。バーチャルインストゥルメントと同様に、エフェクトは、ギターアンプやチューブコンプレッサなどの実世界のデバイスを擬似したり、リバーブなどの自然に発生する音の現象を擬似する場合があります。

一般的なエフェクトには、次のようなものがあります。

- フィルターエフェクトは、オーディオ信号の周波数のうち、一部の周波数のみを減衰（削減）します。実際には、ほとんどのエフェクト（以下に示す多くのエフェクトを含む）は何らかのフィルターですが、通常"フィルター"と言うと、フィルターを通過できる周波数を変化させることで特徴のある音を生成するワウワウフィルターや、特定の範囲の周波数を減衰させて、別の範囲の周波数を強調する等化、つまり"EQ"エフェクトなどを意味する傾向があります。EQを使用すると、不完全なオーディオ信号やアンバランスな周波数のレスポンスを補正できます。
- コンプレッサーは、オーディオ信号のダイナミックレンジを圧縮し、小さな音をより大きく、大きな音をより小さくします。目標は、より統一の取れた、一貫した音を実現することにあります。コンプレッションは、ドラム、ベースギター、および他のロック楽器に特に役立ちます。ただし、ロック、ポップス、ジャズ、クラシック音楽にかかわらず、ほとんどの録音でこのエフェクトが利用されています。リミッターを使うこともあります。これは、より大規模な圧縮を行うコンプレッサーで、音量が高いときの歪み（クリップ）を避けるために設計されています。
- ディストーションは、オーディオ信号で構成される波形の元の形状を変化させます。歪みは一般的には望ましくないものですが、それによって、エレキギターの特徴である大胆な音もたらされます。さらに極端な種類のディストーションのエフェクトでは、アンプ、スピーカキャビネット、およびファズボックスの色彩豊かな大音量の音を擬似しますが、古い真空管アンプやアナログテープによって生成される心地よい暖かさを持つ音を模倣するエフェクトのような、より微妙なディストーションも役に立ちます。
- デイレイは、オーディオ信号を入力として受け入れ、指定の（通常は非常に短い）期間の経過後にそれを再生します。遅延された音は、複数回再生するか、遅れて再び再生することで、徐々に消えていく繰り返しエコー音を生み出します。デイレイをリバーブと混合しないようにしてください（以下参照）。
- モジュレーションは、元の入力オーディオ信号をその複数のコピーまたは他の波形を使用して増殖させます。一般的なモジュレーションエフェクトには、コーラス、フランジャー、およびフェイザーなどがあります。コーラスエフェクトは、元の入力オーディオ信号とそのコピーをデイレイさせ、音高を変更したものを混合し、実際には1つしかない楽器または声が複数存在するようにシミュレートします。フランジャーは、元のオーディオ信号と若干デイレイさせたものを混合し、デイレイの遅延時間を継続的に変化させることで、"シューツ"という感じの音を生成します。言い伝えでは、ビートルズの録音セッションでテープレコーダを使用してデイレイエフェクトを生成しようとしていたときに、誰かがテープリールの縁（"フランジ"と呼ばれる）をさわってしまったときに音高が若干変化したことから、このエフェクトが偶然発見されたので、このように名付けられた言われています。フェイザーもこれと似たようなエフェクトですが、デイレイを変化させた後ではなく、入力オーディオ信号を同時にフィルターに通す点が異なります。フィルター自体、異なる周波数に対して異なった応答を示すので、各周波数でさまざまな長さのわずかなデイレイが生じます。その結果、フランジャーによって通常生成される"シューツ"という特徴的な音よりも微妙な音が生まれます。
- 反響エフェクト、略して"リバーブ"エフェクトは、音が室内のさまざまな表面に反響する状態をシミュレートします。音はさまざまな経路で耳に到達します。その中には、直接的（演奏者から観客の耳に直接届くもの）や、間接的（壁に跳ね返ってから耳に届くもの）などがあります。長い経路を経由して耳に届く音は、直接的に届く音よりも減衰していますが、時間と音量の差はわずかであるので、反射された音は元の音のコピーとして認識されるのではなく、1つの音の一連の反射エフェクトとして認識されます。リバーブの最もリアルなシミュレーションは、コンボリユーション（畳み込み演算）によって生成されます。これは、録音された"インパルスレスポンス"（理想的な音に応答した、コンサートホールなどの空間における反響音の録音、つまり"インパルス"）をオーディオ入力と組み合わせて、特定の部屋または環境で再生された入力音をシミュレートする出力信号を生成します。コンボリユーションリバーブは、通常複数のフィードバック遅延回路を使用して、消えていく元の信号の長い一連のコピーを生成する他の種類のデジタルリバーブよりもはるかに複雑です。

ここまで読んで頭が混乱してしまっても、心配しないでください。まず腕ならしに、リバーブから始めてみてください。リバーブは、バーチャルインストゥルメントが生み出す音に、おそらく最も大きな変化をもたらすエフェクトです。Kontakt Player 2には独自のリバーブが備わっていますが、別のリバーブエフェクトを追加することもできます。リバーブに慣れたら、コンプレッションも試し

## 4.再生とビデオ

てみてください。圧縮は、ダイナミックレンジをゆるやかにします。リミッターのセットを -3dB または -6dB まで追加して、総合的なミックスがクリップされないようにすることもできます（ここまですればすでに専門家！）。

さまざまなエフェクトを試してみたい場合は、多くの無料のエフェクトを Web サイトからダウンロードできます。これらのサイトには、Kjaerhus Classic シリーズ ([www.kjaerhusaudio.com](http://www.kjaerhusaudio.com)、Windows のみ)、Smartelectronix の無料 Audio Unit エフェクト ([mda.smartelectronix.com/effects.htm](http://mda.smartelectronix.com/effects.htm)、Mac のみ) などがあります。

ただし、注意してください。エフェクトの世界に足を踏み入れすぎると、そのうち音の "暖かさ" や "タッチ" について話をしたり、"オートゲイン" などの専門用語を口にしたり、"スラップバックエコー" に熱狂したりするようになります。こうなるともう救いようがありません。

### バーチャルインストゥルメントとエフェクトの最適な活用方法

バーチャルインストゥルメントを使用した場合の欠点は、オペレーティングシステムや Sibelius の実行などの必要不可欠な要素に加えて、コンピュータのリソースがさらに消耗することです。より多くのサンプルベースのバーチャルインストゥルメントをインストールするほど、より多くのハードディスク領域が必要になります。そして、より多くのサンプルベースのバーチャルインストゥルメントを同時に実行するほど、より高速なプロセッサとより多くの RAM が必要になります（合成ベースのバーチャルインストゥルメントは、ハードディスク領域や RAM にはそれほど依存しませんが、プロセッサの速度には大きく依存します）。

十分なディスク領域を用意することは、簡単に解決できる問題です。ハードディスクは安価で、容量が大きく、簡単に追加できます（USB 2.0 または Firewire コネクタがあれば、コンピュータのカバーを開ける必要はありません）。通常、サンプルは、オペレーティングシステムやアプリケーションとは別のドライブにインストールすることをおすすめします。それによって、ディスクストリーミングのパフォーマンスが向上します。

RAM の要件は、言うまでもなく、技術的にさらに複雑です。ですので、"32 ビット" や "64 ビット" などの用語が飛び交う会話について行けない場合は、以下の 2 つの段落を飛ばしてください。RAM に関する最も重要な奨励事項は、できるだけ多くの RAM を購入することで、2GB 以上あると理想的です。

この 10 年間くらいの期間に販売されていたほとんどの Windows コンピュータは、32 ビットのマイクロプロセッサを使用してきました。このプロセッサは、最大 4GB の RAM に対応しています（それ以上取り付けても "認識" されません）。ただし、Windows 自体による 2GB を超えるメモリの使用は制限されているので、2GB が推奨される最大メモリになります。オペレーティングシステムと Sibelius の実行に必要なメモリを除くと、サンプルの読み込みに使用できるメモリは約 1GB しか残されません。この状況は、Mac でも同じです。理論的には、Mac OS X は 2GB を超える RAM に簡単に対応できますが、このマニュアルの執筆時点では、現在出回っている Mac のうち 2GB を超える RAM を受け入れることのできるものは 1 つのモデルだけ（Mac Pro デスクトップ）で、これは 64 ビットのコンピュータであるので話がさらに複雑になります。

64 ビットのプロセッサを使用するコンピュータは、理論的には最高 16 エクサバイトのメモリに対応できます（これは 1.6 千万 GB を超える量です）。ただし、実際には、今日販売されているほとんどのコンピュータが受け入れる RAM は 16GB です。しかし、64 ビットプロセッサのさらなるパワーを活用するには、64 ビットのオペレーティングシステムも必要で、より多くの容量を活用するには、バーチャルインストゥルメントを含むすべてのアプリケーションも更新する必要があります。このため、現時点では、その利点は理論上のものにすぎず、このようなシステムのサポートが一般的になるのは 2、3 年先になることが予想されます。

前述の複雑な事情により、バーチャルインストゥルメントの真のパワーユーザーは、スタジオに複数のコンピュータを集めて、それぞれのコンピュータで異なるバーチャルインストゥルメントを実行し、これらをさらに別のコンピュータで制御しています。これは明らかに、心臓の弱い人（または財布が軽い人）が試すことではありません。

ここまで読んで目がかすんできたなら、ここでしっかりしてください。話がおもしろくなるのはここからです。

我々のような凡人にとってこれが意味することは、1台のコンピュータで同時に使用できるバーチャルインストゥルメント、または音の数には制限があるということです。これらを再生するには、かなりの演算処理が必要になるためです。

2GB の RAM が搭載された最新のコンピュータがある場合、リアルタイムで同時に操作できる音の数は概算して 32 ~ 40 になります。ただしこれは、使用している音の性質に大きく依存します。

しかしながら、この問題を改善するための2つのトリックが Sibelius に用意されています。第1に、バーチャルインストゥルメントは異なるセット間で非常に簡単に切り替えることができます。このため、入力、編集、および聴音校正には軽量の組み合わせを使用し、特殊な演奏を聴くときにはさらに複雑で高度な組み合わせに切り替えることができます。第2に、リアルタイムで再生するためのパワーがコンピュータに不足していても、Sibelius の [ファイル] ▶ [エクスポート] ▶ [オーディオ] 機能を使用すると、スコアのオーディオファイルをエクスポートできます。Sibelius は内部でこのスコアを効果的に再生します。リアルタイムよりは遅くなりますが、コンピュータにはそれほど負荷がかかりません。「 8.13 オーディオファイルのエクスポート」

ハードディスク領域、RAM とプロセッサ速度に関する懸念のほかに、バーチャルインストゥルメントを専用で使用するには、高品質のオーディオインターフェイスまたは Pro Audio サウンドカードがおそらく必要になります。これは特に Windows PC では重要です（今日の Mac に組み込まれているオーディオハードウェアは再生に十分対応できます）。これは特に、バーチャルインストゥルメントを使用して、再生中だけでなく、音符の入力中にも音を生成する場合に必要です。

MIDI コントローラキーボードを使用して音符を入力するとき、特にフレキシタイムでは、音の反応が瞬時に聞こえる必要があります（そうしないと、聞こえてくる演奏のディレイを補おうとするため、自分の演奏のタイミングがずれてしまいます）。コンピュータに音符を再生するように指示してから、実際にそれが聞こえるまでの遅延は「レイテンシ」と呼ばれますが、約 20ms を超えるレイテンシは高すぎて、入力エラーにつながります。

レイテンシを短縮するには、MIDI 音符入力メッセージをコンピュータに取り入れて、特に、オーディオを再び出力する時間を短縮する必要があります。高品質のオーディオインターフェイスまたはサウンドカードは、レイテンシを最高 5ms 短縮できます。主にビデオゲーム向けのサウンドカードは、リアルタイムのオーディオアプリケーションやバーチャルインストゥルメントでの使用にはあまり適していません。代わりに、オーディオアプリケーション専用のカードを探してください。Windows のサウンドカードでは、ASIO のサポートが重要です（ASIO は Steinberg の別の技術で、低レイテンシの再生に優れたサポートを提供します）。優れた ASIO サポートを備えたサウンドカードには、M-Audio、Digidesign、Presonus、RME、Echo Digital などによって製造された製品があります。M-Audio の Audiophile 2496 などのエントリーレベルの Pro Audio サウンドカードは、\$200 を大きく下回る価格で、通常、既存のサウンドハードウェアとの互換性に優れていますが、価格がその2倍もする高度なゲーム用サウンドカードよりも優れたパフォーマンスを提供します。

## 4.再生とビデオ

### 詳細情報

バーチャルインストゥルメントやエフェクトの世界の理解を深めるために役立つ多数の Web サイトやその他のリソースが存在します。以下は、その例です。

- Virtual Instruments マガジン ([www.virtualinstrumentsmag.com](http://www.virtualinstrumentsmag.com))
- Sound on Sound マガジン ([www.soundonsound.com](http://www.soundonsound.com))
- KVR Audio ([www.kvraudio.com](http://www.kvraudio.com))。無料のバーチャルインストゥルメントおよびエフェクトの数々や、市場に出回っている製品に関する最新情報を提供しています。
- Northern Sound Source ([www.northernsounds.com](http://www.northernsounds.com))。Web 最大の音楽技術および作曲家フォーラムの1つ。
- BigBlueLounge.com ([www.bigbluelounge.com](http://www.bigbluelounge.com))。さらに別の Web 最大の音楽およびオーディオ生成リソースおよびコミュニティの1つ。

## 4.14 バーチャルインストゥルメントを扱う作業

このトピックでは、様々なバーチャルインストゥルメントを Sibelius で使用方法について説明します。

開始する前に、まずバーチャルインストゥルメントについて [📖 4.13 初心者のためのバーチャルインストゥルメント](#)を参照してください。[再生] ▶ [再生デバイス] ダイアログについては、[📖 4.11 再生デバイスを参照してください](#)。

このトピックでは、次の2種類のバーチャルインストゥルメントについて説明します。

- 異なるサウンドを同時に再生できる Kontakt、Steinberg Halion、MOTU MachFive、EastWest Play などのマルチチャンネルのバーチャルインストゥルメント
- 一度に1つのサウンドしか再生できない Vienna Symphonic Library Vienna Instruments、TruePianos、Pianoteq、Garritan Steinway、B4、Lounge Lizard などのシングルチャンネルのバーチャルインストゥルメント

Kontakt Player 2 はマルチチャンネルのグループに属しますが、Sibelius では自動的にサウンドをバーチャルインストゥルメントにロードできる故、特殊です。その他のすべてのバーチャルインストゥルメントの場合は、マルチチャンネルかシングルチャンネルかにかかわらず、自分でサウンドをロードする必要があります。

### Sibelius Sounds Essentials

Sibelius Sounds Essentials は Sibelius に付随するサウンドのライブラリです。Kontakt Player 2 を使用して再生します ([📖 4.4 Sibelius Sounds Essentials](#))。

### 他の Kontakt Player 2 ライブラリ

Kontakt Player 2 を使用するサンプルライブラリの数は増加しており、いずれも Sibelius と併用できます。サウンドセットが使用可能な場合は、スコアの再生に必要なサウンドが Kontakt Player 2 ベースのライブラリに自動的にロードされるという利点があります。

最も人気のある Kontakt Player 2 ライブラリには、Garritan Personal Orchestra、Garritan Jazz & Big Band、Garritan Concert & Marching Band、TapSpace Virtual Drumline、さらに、Sibelius Sounds、Sibelius Sounds Rock & Pop Collection、Sibelius Sounds World Music、Sibelius Sounds Choral などがあります。

これらのライブラリでは、**Sibelius Essentials (16 sounds)** などの既存の再生設定の1つを選択してから **[新規]** をクリックし、「**GPO**」のような新しい名前を入力して、簡単に作業を開始できます。それから、使用するライブラリに適するものを選択して **[サウンドセット]** 列を変更し、**[閉じる]** をクリックします。

詳細情報：

- Garritan ライブラリ：<http://www.garritan.info/> の Garritan Wiki を参照してください。
- Virtual Drum Line：<http://www.tapSPACE.com/support/> を参照してください。
- Sibelius Sounds：製品に付随する別冊の『User Guide (ユーザーガイド)』を参照してください。

### 異なる Kontakt Player 2 ライブラリの組み合わせ

同じ再生設定内で、複数の Kontakt Player 2 ライブラリのサウンドを組み合わせられると便利です。たとえば、Garritan Personal Orchestra (GPO) にはヴォーカルサウンドが用意されていません。そのため、合唱付きのオーケストラ用スコアの場合は、オーケストラのサウンドと Sibelius Sounds Choral のサウンドを併用できれば非常に便利です。

この場合は、Kontakt Player 2 の少なくとも 2 つのインスタンスで新しい再生設定を作成します。インスタンス用に **Sibelius Choral** サウンドセットを選択し、残りのインスタンス用に **Garritan Personal Orchestra** サウンドセットを選択します。Sibelius はヴォーカルの譜表の再生に Sibelius Sounds Choral を自動的に選択し、残りの譜表の再生に GPO を自動的に選択します。

また、ある程度重複するサウンドを持つ 2 つのライブラリを組み合わせることもできます。たとえば、Garritan Jazz & Big Band には、Sibelius Sounds Rock & Pop Collection ほど多くの鍵盤楽器とギターのサウンドが用意されていません。ではここで、Rock & Pop Collection のエレキギターと Jazz & Big Band のサウンドを組み合わせることにしましょう。

これを行うには、少なくとも 1 つのインスタンスが **Garritan JABB** の Kontakt Player 2 セットであり、少なくとも 1 つのインスタンスが **Sibelius Rock & Pop** のセットである再生設定を作成します。この時点で、**[有効なデバイス]** リストにあるデバイスの名前を変更するとよいでしょう。個々の名前をダブルクリックし、任意の名前を入力してください。

Rock & Pop のギターを指定するには、**[再生]** ▶ **[再生デバイス]** の **[サウンドの選択]** ページを選択し、ダイアログの左側にあるサウンド ID の階層リストを使用して、**[Guitar]** ▶ **[Electric]** を選択します。右側で、Sibelius Sounds Rock & Pop Collection を使用して再生するように設定されている Kontakt Player 2 を選択し、**[追加]** をクリックします。最後に、**[閉じる]** をクリックします。

### Kontakt Player 2 を他のバーチャルインストゥルメントと同様に扱う

標準設定で、サウンドは常に自動的に Kontakt Player 2 にロードされます。Kontakt Player 2 (とフル Kontakt サンプラー) を他のバーチャルインストゥルメントと同様に扱いたい場合は、**[ファイル]** ▶ **[環境設定]** (Mac では **[Sibelius]** メニュー内) の **[再生]** ページの **[手動のサウンドセットを許可]** をオンにします。

このオプションをオンにすると、Kontakt Player 2 を選択して、**[再生]** ▶ **[再生デバイス]** の **[手動のサウンドセット]** ページの **[手動のサウンドセットを使用]** をオンにできます。そして、次のいずれかの手順に従います。

### サウンドセットとマルチチャンネルのバーチャルインストゥルメントの使い方

今日のサンプルライブラリの高度な機能を最大利用するために、ライブラリ用のサウンドセットを入手するとよいでしょう。音質 (強弱変化など) を操作するコントローラの奏法とオートメーションをキースイッチで切り替えられます。ここでは、Vienna Ensemble アプリケーションを経由して、同時に 16 の Vienna インストゥルメントをロードできる Vienna Symphonic Library (VSL) Special Edition のサウンドを使用していると仮定します。

まず、新しい再生設定を作成します。**[再生]** ▶ **[再生デバイス]** の **[有効なデバイス]** ページで、**[新規]** をクリックして設定の名前を入力し、**[使用可能なデバイス]** リストの Vienna Ensemble を選択し **[有効にする]** をクリックしてリストへ追加します。**[サウンドセット]** 列のメニューから VSL Ensemble Special Edition サウンドセットを選択します。

ここで、**[手動のサウンドセット]** ページを選択します。このページで、Vienna Ensemble のチャンネルにロードされるサウンドを指定します。**[表示]** をクリックしてメインウィンドウを表示し、希望のサウンドを各チャンネルにロードします。**[手動のサウンドセット]** ページで **[手動のサウンド**

**セットを使用** をオンにし、**チャンネル数** が適切な値に設定されていることを確認します。表示されたリストから適切な **プログラム** を各チャンネル用に選択し、それぞれ **適用** をクリックします。サウンドを Vienna Ensemble 内にロードし、**手動のサウンドセット** ページで各チャンネル用に同じプログラムを選択した後、**閉じる** をクリックします。

これで、スコアの各譜表が自動的に割り当てられ、適切なプログラムが Vienna Ensemble にロードされるようになります。そして、キースイッチとサウンドセット内で定義されている他のコントローラ情報を利用できます。

特定の譜表を特定のチャンネルに手動で割り当てたい場合は、ミキサーを利用できます。まず、譜表ストリップを拡張し、デバイスメニューからデバイスを選択します（デバイス名から括弧が消えます）。それから、サウンドメニューから任意のサウンドを選択します。また、チャンネル番号の右側の矢印を使用して、チャンネルを直接変更できます。

Sibelius での VSL Special Edition の使い方について詳しくは、[www.sibelius.com/helpcenter/en/a555](http://www.sibelius.com/helpcenter/en/a555) をご覧ください。

またマルチチャンネルバーチャルインストゥルメント Synful Orchestra の使い方については [www.sibelius.com/helpcenter/en/a554](http://www.sibelius.com/helpcenter/en/a554) をご覧ください。

### サウンドセットなしのマルチチャンネルのバーチャルインストゥルメントの使い方

サウンドセットなしに EastWest Quantum Leap Symphonic Orchestra (EWQLSO) などのサンプルライブラリも使用できます。ただし、キースイッチ音符や他のオートメーションデータの自動発行は除外されます。サンプルライブラリの機能に詳しく、手動による特別なプログラミングに慣れている場合は、この方法はきわめて有能です（たとえば、キースイッチ用に **~Nx,y** MIDI メッセージを追加し、オートメーション用に **プラグイン** ▶ **再生** ▶ **連続的なコントローラーチェンジを追加** を使用するなど）。

この設定方法は上記のサウンドセットとマルチチャンネルのバーチャルインストゥルメントの使い方と同じですが、サンプラーのインターフェイスを表示し、各チャンネルにプログラムをロードしてから異なります。**再生** ▶ **再生デバイス** の **手動のサウンドセット** ページで、**手動のサウンドセットを使用** をオンにします。サウンドセットがないので、**プログラム** メニューが無効になることに注意してください。

各譜表を自動的に各チャンネルに割り当てたい場合は、ここで適切なサウンド ID をそれぞれのチャンネルに選択する必要があります。たとえば、セクションのバイオリンのサウンドを第 1 チャンネルにロードする場合は、「**strings.violin.ensemble**」のサウンド ID を選択します。オーボエのサウンドを第 2 チャンネルにロードする場合は、「**wind.oboes.oboe**」を選択します。各サウンド ID の選択後、**適用** をクリックし、終了したら **閉じる** をクリックします。

しかし、各譜表に手動で割り当ててもかまわない場合は、**手動のサウンドセットを使用** がオンであることを確認し、**保存** と **閉じる** をクリックします。ここで再生しても、おそらく何も聞こえないでしょう。Sibelius にはどのサウンドがどのチャンネルに供給されるかわからないからです。ミキサーを使用して、各譜表で使用される適切なデバイスを明示的に選択し（デバイスの名前の括弧が消えます）、チャンネル番号の右の矢印を使用してチャンネルを設定する必要があります。

サウンドセットなしにサンプルライブラリを使用するときの欠点は、General MIDI パーカッションと同じ方法でマップしない限り、ピッチのない打楽器を再生できないことです。他のピッチのない打楽器を再生するには、少なくともそのプログラム用にサウンドセットファイルを作成する必要があります。

## 4.再生とビデオ

### チャンネルごとの複数のプログラムとマルチチャンネルのバーチャルインストゥルメントの使い方

サンプラーによっては、バンクを設定できるものがあります。その場合は、MIDI プログラムの変更を使用してこれらのプログラムを切り替え、同じチャンネルで複数のプログラムにアクセスできます。これは、同じインストゥルメントに異なる奏法を設定できることを意味します（たとえば、バイオリンバンク用のレガート運弓、スタッカート運弓、トレモロ、ピッチカートなどをロードし、プログラム変更の1～4にアクセスできます）。

既に説明したように、各バンクを直接サンプラーのインターフェイスに手動でロードする必要があります。

自動的に再生を割り当てたい場合は、次の2つの手順のいずれかに従います。サウンドセットファイルがある場合は、各譜表は適切なチャンネルに自動的に割り当てられるだけでなく、異なる奏法にも自動的に割り当てられます。サウンドセットがない場合は、各チャンネルの基本的サウンド用に適切なサウンド ID を選択し、スコア内の明示的な MIDI メッセージを使用して、奏法を切り替えることができます（たとえば、スタッカート運弓用の **-P2** など）。

バンク指定用のサウンドセットの作成については後述しますが、まず初めに、各プログラムに適切なチャンネルマスクをセットアップできるように、どのバンクをサンプラーのどのチャンネルにロードするかを決める必要があります。ここでは、バイオリンバンクをチャンネル3にロードしてみましょう。これは、バンク内でアクセス可能な各バイオリンプログラムには、これらのプログラムがチャンネル3のみで使用できるように設定するチャンネルマスクセットも必要であることを意味します。

自分で再生を割り当てたい場合は、**[手動のサウンドセットを使用]** がオンであり、選択したチャンネルの番号が正しいことを確認してください。標準設定のプログラムが選択されていることを確認するために、再生の開始時にバンクに特別なプログラムの変更を送信する必要がある場合は、**[プログラムの変更を送信]** をオンにし、**[プログラムの変更]** の値を適切に設定します。

ミキサーを使用して、各譜表で使用される適切なデバイスを明示的に選択し（デバイスの名前の括弧が消えます）、チャンネル番号の右の矢印を使用してチャンネルを設定する必要があります。バンク内の他のプログラムに切り替えるには、スコア内に明示的な MIDI メッセージが必要です。

### シングルチャンネルのバーチャルインストゥルメントの使い方

シングルチャンネルのバーチャルインストゥルメントには一度に1つの楽器サウンドしか供給できません。しかし、その操作方法はマルチチャンネルのバーチャルインストゥルメントと同じです。

たとえば、TruePianos のような優れたピアノサウンドを持つバーチャルインストゥルメントがあり、それを、たとえば Kontakt Player 2 と併用するとします。この場合は、Kontakt Player 2 の1つか複数のインスタンスと、それぞれのインスタンスに適するサウンドセットを選択して新しい再生設定を作成し、TruePianos をアクティブにします。右側の **[有効なデバイス]** リストで、**[サウンドセット]** を **[(なし)]** に設定し、**[手動のサウンドセット]** ページを選択します。**[手動のサウンドセットを使用]** をオンにし、**[サウンド ID]** を **「keyboard.piano.grand」** のような適切なものに設定し、**[適用]** をクリックします。最後に、**[サウンドの選択]** ページを開き、**[このデバイスを優先]** メニューから **[TruePianos]** を選択する前に、左側の階層リストから **[Keyboard] ▶ [Piano] ▶ [Grand]** を選択します。それから、**[追加]** をクリックして選択を確認します。設定の終了後、**[閉じる]** をクリックします。

スコアを再生すると、ピアノの譜表に TruePianos が使用され、その他の楽器に Kontakt Player 2 が使用されます。

### バーチャルインストゥルメントとサウンドフォントの使い方

サウンドフォントはサンプルサウンドのコレクションで、SF2 か DLS の2つの形式のいずれかで提供されています。元々は特定のメーカーのサウンドカードで使用可能なサウンドを変更する方法とし

て提供されましたが、現在は特定のサウンドカードを使用しなくてもサウンドフォントを使用することが可能です。

多くのサウンドフォントはインターネットのウェブサイトからダウンロードできます。Sibelius で最も使いやすいのは、General MIDI バンクです。

Windows にはサウンドフォントの内蔵サポートはありませんが、Sibelius でサウンドフォントを使用する最も簡単な方法は、サウンドフォントのロードと再生ができるマルチチャンネルのバーチャルインストゥルメントの使用です。たとえば、RGC Audio の sfz ([http://www.project5.com/products/instruments/sfz\\_player/default.asp](http://www.project5.com/products/instruments/sfz_player/default.asp) からダウンロードできるフリーウェア) は SF2 と DLS のサウンドフォントをロードできます。

Mac OS X ではサウンドフォントのサポートが内蔵されています。Mac OS X でサウンドフォントを使用する場合は、次の手順に従います。

- ハードディスク内のライブラリ **¥Audio¥Sounds¥Banks** フォルダに **.sf2** ファイルまたは **.dls** ファイルをコピーします。
- **[再生]** ▶ **[再生デバイス]** の **[アクティブなデバイス]** リストで、**[DLS ミュージックデバイス]** が内蔵されている再生設定を選択します (Sibelius の標準の **[標準設定]** など)。
- **[ミキサー]** などから **[DLS ミュージックデバイス]** のインターフェイスを表示し、**[サウンドバンク]** メニューから必要なサウンドフォントを選択します。

**[DLS ミュージックデバイス]** の各インスタンスでは1つのサウンドフォントバンクしか使用できませんが、**[再生]** ▶ **[再生デバイス]** で **[DLS ミュージックデバイス]** の複数のインスタンスをアクティブにして、別のサウンドフォントを使用するように各インスタンスを設定できます。

## 4.15 MIDI メッセージ

上級者用

### □ 4.8 再生辞書

MIDI とは、何社ものメーカーが協力して制定した規格で、世界共通で使用され、サポートされていますが、MIDI の仕組みを完全に理解するには、やはり専門用語を理解しておく必要があります。

MIDI デバイス（お持ちのコンピュータのサウンドカードや MIDI キーボード）は MIDI メッセージを送受信します。MIDI メッセージは、ステータスバイトと 1 つか 2 つのデータバイトから構成されます。MIDI バイトは、0 ～ 127 の 10 進数値をとります。デバイスに依存しなくてもよいように、MIDI メッセージの数値（プログラムナンバー含む）は常に 0 から数えます。ただし、お持ちの MIDI デバイスのマニュアルでは 1 から数えて説明している場合もあります。

MIDI メッセージは、チャンネルメッセージという 1 つのチャンネルに影響を与えるもの（Sibelius では、このメッセージが各譜表に添付されます）と、システムメッセージというすべてのチャンネル（すなわちすべての譜表）に影響を与えるものに分類されます。

チャンネルメッセージは、楽譜データ（再生する音符、音符の再生の長さ、使用する音色など）の大部分を伝えます。一方、システムメッセージは、他の MIDI デバイスとの同期など、もっと技術的なことに使用されます。

Sibelius はすべての MIDI メッセージ（コントロールチェンジ、ピッチベンド、システムエクスクルーシブなど）をサポートしています。

### Sibelius での MIDI メッセージの入力

Sibelius はスコア内のほとんどすべての記号を読み取り、再生時にこれらを適切な MIDI メッセージに自動的に変換しますので（□ 4.1 再生）、Sibelius でメッセージを手動で入力する必要があるのは非常に限られた状況の場合だけです。たとえば、クラリネット奏者が同じ楽曲内でサクソフォンに持ち替えたり、同じ楽器でも異なった音色（ミュートあり、ミュートなし）用に別々のサウンドを使ったりなど、スコアの途中で譜表の音色を変更するような場合です。これを行うための最も分かりやすい方法は、再生辞書で新しい用語を定義することです（□ 4.8 再生辞書）。

また次に説明する任意の MIDI メッセージコマンドを、テキストとして任意の場所に入力し、MIDI メッセージを送信することもできます。

MIDI メッセージは通常のテキストに追加して、MIDI メッセージの部分だけを非表示の状態にできます。たとえば、楽譜の繰り返し部分に **2nd time molto vibrato ~ C1, 90** と書き込んだ場合、Sibelius は 2 回目の再生時に、その位置でコントローラー 1（モジュレーション）を 0 にリセットし、プリントアウトで **2nd time molto vibrato** が表示される場所にビブラートを追加します。また、印刷時には **2nd time molto vibrato** のみが表示され、「~ C1, 90」は自動的に非表示になります。[表示] ▶ [非表示オブジェクト] をオフにすると、完全に見えなくなってしまうので、MIDI メッセージを使う作業を行う前に、このオプションをオンにしておいたほうがよいでしょう。

複数の譜表にビブラートを追加する必要がある場合は、**Alt** + クリックまたは **⌘** + クリックで **2nd time molto vibrato ~ C1, 90** をコピーすると、再入力の手間が省けます。あるいは、右クリックまたは **Control** + クリックすると表示される用語メニューに **2nd time molto vibrato ~ C1, 90** を追加し、同時にキーボードショートカットにも割り当てておくと便利です（□ 3.1 テキストの作成と編集）。

MIDI ファイルをインポートするときは、ファイル内の MIDI メッセージをスコアに書き込むことを選択できます。このようにすると、コントロールチェンジなどが、自分で書き込んだようにスコアに表示されます。

## 再生辞書と MIDI メッセージの使い分け

ほとんどの場合は、**[再生] ▶ [辞書]** ダイアログを使った方が便利です。MIDI メッセージが必要になるのは、特定のデバイスの微妙な動作を活用するなど、非常に特殊な調整の場合のみです。もちろん、他のデバイスでも満足にスコアを再生したい場合は、できるだけ MIDI メッセージを使用しない方が賢明です。

## 書式

MIDI メッセージは任意の譜表テキストスタイル（一般的にはテクニックまたは発想記号テキスト）を使用してスコアに入力できます。MIDI メッセージは、単独で書き込むことも、あるいは他のテキスト（たとえば mute など）の後ろに書き込むこともできます。

メッセージの書式は次の通りです。~ の次に 1 つのコマンド文字を書き、1 つまたは複数の数字を書きます。複数の数字を書く場合は、カンマで区切ります。

たとえば、~ **C64,127** のように書きます。

(~ の通称は「波ダッシュ」か「チルダ」ですが、専門的には「ティドル」と呼びます。ここでは「チルダ」として説明しています)

10 進法 (**0 ~ 127** など) は数値を指定するための最も直感的な表記方法ですが、MIDI デバイスのマニュアルによっては、他の表記方法で MIDI メッセージの値を指定するように書かれている場合もあります。その方法でも Sibelius に直接入力できます。たとえば数値を 7 桁のバイナリ数 (2 進数) で表すこともできます (この場合は先頭にバイナリの頭文字である **b** をつけて、**b0111101** などのように表現します)。16 進法 (7F まで) で表すこともできます (この場合は先頭に 16 進法、つまりヘキサデシマルの頭文字である **h** をつけて、**h5C** などのように表現します)。

次のことには注意してください。

- MIDI メッセージは大文字と小文字が区別されます (すなわち、表記の通りに大文字と小文字を使い分けて入力する必要があります)。たとえば、~ **C0,0** は正しいメッセージですが、~ **c0,0** は機能しません。
- 16 進法自体 (**5C** など) は大文字と小文字は区別されませんが、数字の前にある **h** は必ず小文字である必要があります。
- 1 つのテキストオブジェクト内に複数のメッセージを書き込むことができます。この場合は、スペースか Enter または **return** キー (メインボード上) を使って区切り、先頭に 1 つだけチルダを付けます。たとえば、~ **P43 A65 C64,127** のように表現します。
- カンマや数字の前後にスペースか Enter または **return** キーを挿入することもできます。

MIDI メッセージの最初の文字 (たとえば ~ **C** など) がコード記号に混じって移調変換されないようにするため、**[ハウススタイル] ▶ [テキストスタイルの編集]** の **[コード / 音符名を移調]** をオフにしたほうがよいかもしれません (☑ 3.10 テキストスタイルの編集)。

## チャンネルメッセージ

チャンネルメッセージには、音楽データを伝えるチャンネルボイスメッセージと、MIDI デバイスが音楽データに対してどのように反応するかを指示するチャンネルモードメッセージの 2 つのタイプに分類されます。

## 4.再生とビデオ

これから、チャンネルメッセージを順番に説明していきます。

### プログラムチェンジとバンクセレクト

プログラムチェンジは、ある特定のチャンネルの音符がどの音色を使って再生されるのかをコントロールします。Sibelius は、再生の開始時に各譜表の正しいプログラムチェンジ ([ウィンドウ] ▶ [ミキサー] ウィンドウで指定されているもの) を自動的に送信します。ただし、スコアの途中で譜表に使用する音色を変更したい場合は、プログラムチェンジメッセージを使用できます。

Sibelius では、同じ MIDI メッセージ内でバンクとプログラムも変更できます。再生デバイスが General MIDI サウンドのみをサポートしている場合は、バンクとプログラムチェンジを必ず一緒に使う必要はありませんが、デバイスが広範囲な音色を内蔵している場合 (General MIDI Level 2 対応機種や Roland JV-1080 など) は、別のバンクの音色を使用できます。

音色切り替えのメッセージには次の 3 種類があります。

- プログラムチェンジのみ: **~ P** プログラム (例: **~ P76**)
- プログラムとバンクセレクト、バンクナンバーの送信: **~ P** バンク, プログラム (例: **~ P24,76**)
- プログラムとバンクセレクト、バンクナンバーの MSB と LSB の指定: **~ P** MSB, LSB, プログラム (例: **~ P64,2,36**)

(MSB と LSB の説明については、バンクナンバーのをご覧ください。)

上記のすべての表記において、プログラムの数値は、ご使用の MIDI デバイスがプログラムナンバーを 1 からではなく 0 から数え始めることを想定しています (□ 4.12 はじめての MIDI)。ご使用の MIDI デバイスが 1 から数え始める場合は、**~ P** の代わりに **~ p** を使います。

**~ P** バンク, プログラム という形のメッセージでは、バンクが 128 未満の場合に LSB のみが送出されます。バンクが 128 を超える場合には、バンク = (MSB ~ 128) + LSB という式に従って MSB と LSB が送出されます。

**~ P** MSB, LSB, プログラム という形のメッセージでは、MSB か LSB のいずれかに **-1** の値を指定した場合、このバイトは送出されません。こうすることにより、MSB か LSB のみの送出を指定できます (どちらも送出しない場合は、プログラムチェンジのみを使用してください)。

お使いの MIDI デバイスが 0 か 1 のいずれから数え始めるのかということや、MSB と LSB の値などについては、そのデバイスに付属のマニュアルをご覧ください。MSB と LSB は、それぞれコースチューニングとファインチューニングとも、あるいは CC (コントロールチェンジ) の 0 と 32 として記載されている場合もあります。

次にいくつか例をあげます。

たとえば、Roland SC-88 サウンドモジュールを使って、スコアの途中で譜表の 1 つの音色を犬の鳴き声の音色にするとします。SC-88 のマニュアルには「Dog,PC=124,CC00=001」という記載があります。Roland デバイスではプログラムナンバーを 1 から数えています (このマニュアルでは GM サウンドの 1 番目にあたる「グランドピアノ (Acoustic Grand Piano)」をプログラムナンバーの 1 として記載しています)。SC-88 は LSB に従ってユニークな動作をするという意味で非常に特殊です。SC-88 ではこの LSB を使って Roland SC-55 互換モード使用の有無を決定します (SC-55 は、使用可能な音色数が少ないという点を除いて SC-88 とほぼ同じです)。この理由で、通常は LSB を 0 に指定し、MSB で使用するバンクを決定します。

スコアの途中で犬の音色に変更するには、**~ p1, 0, 124**、**~ p128, 124** または **~ P1, 0, 123** と入力します。これらのどれでもまったく同じ結果になります。あるいは再生辞書で用語を定義して同様にメッセージを追加します。この場合、**dog** という項目を追加して、パッチの【値】を **123** に、バンクの【値】を **128** に設定します。

一方、ヤマハ株式会社の XG 規格を使用するデバイスでは MSB の定数を 0 に保ち、基準となるバンク 0 の音色のバリエーションによって LSB を変更します (LSB 1=パンニング、3=ステレオなど)。この場合、プログラムナンバーは 1 から教えます。「PianoStr」(バンク 40) のサウンドにアクセスするには、基準となるピアノサウンド (バンク 0 プログラム 1) のバリエーションとして **~ p0, 40, 1** を使います。

## バンクナンバー

バンクナンバーは MSB (Most Significant Byte、最上位バイト) と LSB (Least Significant Byte、最下位バイト) として知られる 2 つの番号から計算されます。バンクナンバーを計算する式は、(MSB x 128) + LSB です。これらの数値は MIDI デバイスのマニュアルに掲載されています。たとえば、MIDI デバイスのマニュアルに次のようなことが載っているとします。

バンクナンバー	MSB	LSB
バンク 0	64	0
バンク 1	64	1
バンク 2	64	2

上記の例でバンク 2 のバンクナンバーを算出する時の計算は、(64 x 128) + 2 となり、バンクナンバーは 8194 です。**~ P MSB、LSB、プログラム MIDI メッセージ** でこの番号を使用できます (上記をご覧ください)。

マニュアルによっては、MSB と LSB を個別に分けて掲載していない場合もあります。その場合には、計算する必要はありません。

## コントロールチェンジ

コントロールチェンジは、MIDI デバイスに備わる多様な機能を制御するのに使用されます。各コントロールチェンジの機能は明確に定義されていますが、すべての MIDI デバイスで各コントロールチェンジをサポートしているわけではありません。コントロールチェンジは次のようなグループ別に分類されています。

- コントロールチェンジ No.0~31: MIDI デバイスにあるスイッチ、モジュレーションホイール、フェーダー、ペダルからのデータ (モジュレーション、ボリューム、エクスプレッションなど)。
- コントロールチェンジ No.32 ~ 63: コントロールチェンジ 0 ~ 31 ごとに LSB をオプションで送出。
- コントロールチェンジ No.64 ~ 67: ポルタメント、サステインペダル、ダンパー (ソフト) ペダルなどの機能の切り替え (オン / オフ)。
- コントロールチェンジ No.91 ~ 95: リバースやコーラスなどのエフェクト効果の深さやレベル。
- コントロールチェンジ No.96 ~ 101: コントロールチェンジ 6 と 38 (データエントリー) と併用して、音色の編集時に使用。
- コントロールチェンジ No.121 ~ 127: チャンネルモードメッセージ (以下のチャンネルモードメッセージをご覧ください)。

コントロールチェンジの書式は、**~ C** バイト 1, バイト 2 です。ここでバイト 1 はコントロールチェンジのナンバー (0 ~ 127) で、バイト 2 はコントロール値 (これも、0 ~ 127) です。

## 4.再生とビデオ

お持ちの MIDI デバイスでサポートされているコントロールチェンジの詳細は、そのデバイスに付属のマニュアルをご覧ください。

よく使用されるコントロールチェンジは、次の通りです。

### ピッチベンド

ピッチベンドを使用すると、通常最高 2 半音まで、上下にピッチを変更できます。ただし、この範囲を大きくする方法もいくつかあります。以下をご覧ください。

ピッチベンドの書式は、**~ B0**, 変化量です (例: **~ B0,96**)。

変化量は、0 ~ 127 までの間の数値です。ここで、各整数は半音の 32 分の 1 を表します。**~ B0,64** と指定すると、記譜ピッチで音符が作成され (ピッチベンドによる記譜上での音程変化はありません)、実音では **64** より小さい値は音符をフラットにし、**64** より大きい値は音符をシャープに再生します。記譜されている音符より半音高い音符を作成するには、**~ B0,96** を使用します。記譜されている音符より半音だけ低い音符を作成するには、**~ B0,32** を使用します。

たとえば、このコントロールチェンジを使えば臨時記号を追加しなくても、音符にシャープやフラットを付けたときと同じように再生できます。たとえば、フィクタ (譜表の上にある編集臨時記号) を再生する場合は、**[作成] ▶ [シンボル]** ダイアログから臨時記号を挿入し、次に、**~ B0,96** などの MIDI メッセージを使って音符を半音上げて再生できます。ただし、次に再生される音符に対し **~ B0,64** を使って、標準のチューニングに戻しておくことを忘れないようにしてください。この操作と同じことを、**[音符の上にフィクタを追加]** プラグインで行えます (5.11 プラグイン)。

ピッチベンドのコントロールチェンジを使用し、一連の MIDI メッセージをつなぎ合わせて作成してポルタメントやグリッサンドの効果を作り出すことができます。ピッチベンドは 1 つの音符だけに適用されるのではなく、いつまでもその効果が適用されてしまいます。そこで、次にくる音符に逆方向のピッチベンドを挿入して、通常のピッチへと戻します。

ピッチベンドに微調整を行う場合に、1 番初めのバイトを 0 ~ 127 の範囲で変更して、音律にわずかな差 ( $1/128 \times$  半音の 32 分の 1) を生み出します。たとえば、**~ B127,64** を使うと、記譜されている音符を少しだけ上げます。

全音より大きな音程にわたってピッチベンド効果を作り出すには、ポルタメントのコントロールチェンジを使用して (以下の**コントロールチェンジ**をご覧ください)、ピッチベンドを作り出します。あるいは、次の方法を使っても同じ効果を得られます。

- 最初にピッチベンドの範囲を設定します。MIDI メッセージ **~ C101,0 C100,0 C6,n** (ピッチベンド値 : 半音単位) をスコアに挿入します。ここでのピッチベンド値は、半音単位でのピッチベンドの範囲 (0 ~ 12) の値に指定します。たとえば、最大範囲であるオクターブでピッチベンドを設定するには、**~ C6,12** を使用します (これらのメッセージは、スコアの先頭に挿入するのが適切です)。
- スコアにピッチベンドを追加するには、**~ B0,n** (変化量) コマンドを通常通りに挿入します。ただし、変化量はピッチベンドパラメーターを **~ C6** コマンドで設定した半音数で分割して考える必要があります。たとえば、**~ C6,12** を入力してある場合、各半音の変化量は (64 を 12 で割った) 5.3 となりますので、この値を足し引きすることで、半音単位での変化量を決めることができます。この場合、4 半音分上へ変化させるには、5.3 ~ 4 から算出した 21 の値 (小数点以下は切り捨てて考えます) を 64 に足した値 85 が変化量となりますので、**~ B0,85** と入力します。

この方法では、MIDI デバイスが「RPMs (Registered Parameter Messages)」規格をサポートしている必要があります。RPMs は一般的ですが、世界共通規格ではありません。同じスコアで別の RPMs を使用する場合には、**~ C6**, 半音メッセージの後に **~ C101,127 ~ C100,127** を追加して、パラメーターを閉じておくのを忘れないようにします。

## アフタータッチ

アフタータッチとは、たとえば MIDI キーボードの鍵盤を弾いたときにかかるプレッシャー（押す力）の量のことで、この情報を使って、シンセサイザーで生成されるサウンドのいくつかのパラメーター（たとえば、バイオリンサウンドのビブラート）などを制御します。このコントロールチェンジで正確に効果を上げられるかどうかは、ご使用の MIDI デバイスによって異なります。

アフタータッチは、特定の音符（ポリフォニックアフタータッチ）でも、チャンネルのすべての音符（チャンネルアフタータッチ）のどちらでも適用できます。ポリフォニックアフタータッチは、チャンネルアフタータッチほど MIDI デバイスでは広く採用されていません。

アフタータッチの書式は次の通りです。

- チャンネルアフタータッチ: **~ A** プレッシャー（例: **~ A64**）
- ポリフォニックアフタータッチ: **~ a** ピッチ, プレッシャー（例: **~ a60,64**）

## モジュレーション

コントロールチェンジ No.1 は、モジュレーションホイールで作成されたビブラートの量を制御します。ビブラートの量を多くする場合には、**~ C1,127** を使用し、ビブラートさせない場合には、**~ C1,0** を使用します。

## ブレス

コントロールチェンジ No.2 は、ウインドシンセサイザーなど、ある種の MIDI デバイスでのみ認識されます。音符を再生するのに使用される「息のプレッシャー（強さ）」に対応します。

## ポルタメント

ポルタメントは、ある音符から別の音符へとスムーズに滑るように移行させることで、トロンボーンで演奏するグリッサンドに似た効果をだします。この効果は次の 2 つのコントロールチェンジで制御されます。**~ C5, 0 ~ 127** は、ポルタメントを演奏するのに要する時間を制御します（0 の場合には最も速く、127 の場合には最もゆっくりと）。**~ C84, 0 ~ 127** は、ポルタメントの距離を決定します（60 より小さい値では、音符の下から始まり、60 より大きい値では、音符の上から始まります。正確な音程は MIDI デバイスに左右されます）。

したがって、まず **~ C5** メッセージを使ってポルタメント効果を設定してから、ポルタメントが必要な音符に **~ C84** メッセージを付加する必要があります。

このコントロールチェンジはすべての MIDI デバイスでサポートされているわけではありません。

## ボリューム

コントロールチェンジ No.7 は、音符の音量を指定します。たとえば、**~ C7,127** と指定するとボリュームが最大になり、**~ C7,0** と指定すると最小になります。

MIDI では、ボリュームは、ベロシティと同じではありません。ベロシティは音符が再生される際に設定されるもので（ノートオンメッセージの一部、以下をご覧ください）、たとえば、ピアノでどれくらい強く鍵盤を叩いて音を出すかといったことに似ています。MIDI デバイスの中には、音符のベロシティに応じて同じピッチでも異なる音色で再生するものもあります。たとえば、そのような MIDI デバイスでは、同じピアノの音でも弱い音で鳴らしたときの音色と強い音で鳴らしたときの音色を切り替えます。一方、ボリュームはアンプにあるボリューム全体のコントロールノブのようなものです。したがって、フォルティッシモ（高いベロシティで設定した音符）で演奏しているトランペットのボリュームを小さくして聴いても、演奏している音の強さはフォルティッシモということになります。

## 4.再生とビデオ

[**ウィンドウ**] ▶ [**ミキサー**] ウィンドウにあるフェーダーは、スコア内の各譜表のボリュームのバランスをとるために使用します。スコアでこの MIDI メッセージを手動で入力する必要があるのは、持続音を伸ばしている間に強弱を変更したい場合だけです。[**クレッシェンド/ディミヌエンドの再生**] プラグインを使用すると、これらのメッセージは簡単に入力できます (☐ 5.11 プラグイン)。

### パン

コントロールチェンジ No.10 は、特定のチャンネルのパン位置を指定します。たとえば、**~ C10,0** と指定すると左端になり、**~ C10,64** と指定すると中央、**~ C10,127** と指定すると右端になります。

再生中に楽器のパンの位置を変更する必要がある場合には MIDI メッセージを使用します。パン位置の初期値は、[**ウィンドウ**] ▶ [**ミキサー**] ウィンドウで設定されます。

### エクस्पレッション

コントロールチェンジ No.11 はコントローラー No.7 で指定されたチャンネルボリュームの微調整を行います。たとえば、**~ C11,127** ではチャンネルボリュームの 100% になり、**~ C11,64** ではチャンネルボリュームの 50% になります。機能上、**~ C7** は、ボリュームのノブとして機能するように作られており、**~ C11** は、メインボリュームを一時的に微調整する方法です。

### サステインペダル

[**作成**] ▶ [**ライン**] ダイアログのペダルラインを使用すると、Sibelius は自動的にサステインペダル用の MIDI メッセージを挿入します (☐ 2.16 ライン)。ただし、これらのペダルラインを使用しないでスコアの再生にサステイン効果を付けたい場合は、**~ C64,127** を指定します。ペダルをオフにするには、**~ C64,0** を指定します。0 と 127 の間にある値を使用すると、一部の MIDI デバイスではハーフペダル効果を生み出します。

### ソフトペダル

コントロールチェンジ No.67 はピアノのウナコルダ (左) ペダル使用時に似た効果を出します。ソフトペダルをオンにするには、**~ C67,127** を、オフにするには、**~ C67,0** を使用します。このコントロールチェンジはすべての MIDI デバイスで機能するわけではありません。

### チャンネルモードメッセージ

Sibelius でコントロールチェンジ No.121 ~ 127 を使用することは、ほとんどないと思われませんが、次のような場合にのみ、使用する可能性があります。

- **~ C121:** コントロールチェンジすべてのリセット
- **~ C122:** ローカルコントロールのオン / オフ
- **~ C124-127:** オムニモードのオン / オフ、モノ / ポリモード

### ノートオン / ノートオフ

これらのメッセージは再生されるピッチ、音符のボリュームの大きさ、その持続時間を制御します。Sibelius ではこれらのメッセージを使用する必要はまったくありません。音符を入力するだけで音符を再生できるためです (場合によっては非表示にしてもかまいません)。

念のためこの書式を以下に書いておきます。ノートオンの場合には、**~ N** ノート、ベロシティ、ノートオフの場合には、**~ O** ノート、ベロシティです (ノートオフのメッセージを必ず挿入しないと、音符はいつまでも再生し続けます)。

ここで、ノートとは、MIDI のキーナンバー（60 は中央の C）で、ベロシティは 0 ～ 127 の間の値（127 が最大）です。ノートオフの状態では、MIDI デバイスのほとんどがベロシティを無視しますが、一部のデバイスでは音符の再生時の強度として解釈します。はっきりわからない場合には、たとえば 64 を使用します。

## システムメッセージ

MIDI デバイスに対するメッセージを、チャンネルを問わずに送信します。

システムメッセージはシステム共通メッセージ、システムリアルタイムメッセージ、システムエクスクルーシブメッセージの 3 つのタイプに分類されます。通常、後ろの 2 つのタイプが Sibelius で使用されます。最初の 1 つは、主に MIDI をクロックベースの MIDI 機器と同期させるのに関係があり、この機能は Sibelius ではサポートされません。すなわち、現時点では、Sibelius にシステム共通メッセージを入力することはできません。

システムエクスクルーシブメッセージはご使用の MIDI デバイス固有データを送信するのに使われ、デバイスによってそのメッセージは異なります。

スコアにシステムメッセージを入力するには、次のようにします。

- システムエクスクルーシブ: **~ X** バイト列 (例: **~ Xh40,h00,hf7**)。通常、最後に **hf7** を挿入して、システムエクスクルーシブメッセージを終了する必要があります。ただし、この後に、データをさらに含む **D** コマンドがくる場合は例外です。
- システムエクスクルーシブ連続データ (「コマンド」バイトがない場合): **~ D** バイト列 (例: **~ Dh40,h00,h7f**)。
- システムリアルタイム: **~ S** バイト。このメッセージはシーケンサーまたはサンプラーを再生するとき役に立ちます。最も役立つ 3 つのコマンドは、**~ ShFA** (シーケンサースタート)、**~ ShFB** (シーケンサー一時停止 / スタート)、**~ ShFC** (シーケンサーストップ) です。

## MIDI メッセージの非表示

チルダ (~) で始まるテキストはすべて自動的に非表示になるので、MIDI メッセージをそれぞれ非表示にする操作は必要ありません。この場合には、~ とそれに続くメッセージのみが非表示になります。この前にくる楽譜に表示させたい奏者への指示 (mute など) は読むことができます。テキストを編集するときは、~ メッセージは再度表示されます。

[表示] ▶ [非表示オブジェクト] (ショートカットは、**Ctrl + Alt + H** または **⌘H**) がオンの場合は、MIDI メッセージはグレーで表示されます。

## その他の詳細情報

次のアドレスから MIDI メッセージの詳細情報にアクセスできます。 <http://www.harmony-central.com/MIDI/> (英語)

## 4.16 SoundWorld™

上級者用

SoundWorld は、音色に名前を付けて分類するために Sibelius Software が開発した新しい標準です。これは、MIDI キーボード、サウンドモジュール、およびサウンドライブラリがその音を指定するために使用するパッチナンバーや(暗号的な)名前の複雑なパッチワークを解決するものです。ユーザーは、代わりに標準化されたわかりやすい名前を使用して音を選択できます。名前は特定の再生デバイスとは独立しているため、Sibelius では、使用しているシステムにないデバイス用に作成されたスコアを再生できます。また、音が現在の再生設定では利用できない場合は、最適な代替音が自動的に検索され、その音が代わりに使用されます。さらに、楽器のテクニック(スラーやアクセントなど)を、音価またはボリュームを変更することで模倣するのではなく、特殊な音を使用して(使用可能な場合)再生できます。

SoundWorld の機能方法の詳細については、以下を読み進めてください。Sibelius を使用するにあたってこの機能について理解する必要はありませんが、興味深い知識を得ることができます。

### サウンド ID、SoundWorld、およびサウンドセット

SoundWorld では、**woodwind.flutes.flute**、**woodwind.flutes.piccolo.flutter-tongue**、**strings.violin.ensemble.pizzicato** などの、サウンド ID と呼ばれる構造化された名前を使用して、それぞれの音を参照します。各サウンド ID は、通常は楽器ファミリーで始まり、楽器名、そして時にはその楽器に特有の演奏テクニックが続きます。

SoundWorld は、ツリー構造に編成されたサウンド ID のコレクションを意味します。Sibelius が使用する特定の SoundWorld は、Sibelius 標準 SoundWorld (または短縮して S3W) と呼ばれます。これは、主要なサウンドライブラリや MIDI デバイスで使用可能な音をほとんど網羅しています。さらに多くの音が利用可能になるにつれて、新しいサウンド ID が S3W に追加されていきます。

特定のサウンド ID を Sibelius が再生するには、どの音が再生デバイスで使用可能であるかを知る必要があります。これを確認するために、Sibelius にはデバイスごとにサウンドセットが用意されています。これは、デバイスが再生できるすべてのサウンド ID と、その再生に必要な MIDI メッセージ(プログラムの変更、コントローラの変更、キースイッチなど)を含む XML ファイルです。サウンドセットには、同時に再生できる音の数や、特殊なチャンネル(General MIDI デバイスにおけるパーカッション専用のチャンネル 10 など)があるかどうかなどの、デバイスのさまざまな他の機能も含まれています。

### Sibelius でサウンド ID が表示される場所

Sibelius では、サウンド ID は音を指定した場所に表示されます。たとえば、次のようになります。

- 各楽器には推奨されるサウンド ID がありますが、これは [ハウススタイル] ▶ [楽器の編集] で変更できます。
- ミキサーには、スコア内の各譜表のサウンド ID が示されます。
- パーカッション譜表の各符頭には、推奨されるサウンド ID が付いていますが、これは楽器を編集することで変更できます。
- 楽器のすべての演奏テクニックとアーティキュレーションはサウンド ID によって記述されますが、これは [再生] ▶ [辞書] で変更できます。

## 使用するサウンド ID を Sibelius が選択する方法

譜表を再生する場合、Sibelius ではその最初のサウンド ID (ミキサーに示されているもの) から始まります。たとえば、標準設定ではソコのバイオリンはサウンド ID **strings.violin** で始まります。アーティキュレーション、スラー、さらに pizz. などの特定の演奏テクニックに関するテキストの指示などのスコア内の記号の要素を追加または削除すると、サウンド ID が変更されます。これらの変更は再生辞書に指定されます。以下の例では、譜表の上にサウンド ID への変更が示され、譜表の下に結果のサウンド ID が示されています。

これで、Sibelius には理想の再生を生み出すサウンド ID が備わりました。ただし、再生可能なサウンド ID は利用できないことがよくあります。その理由は、再生デバイスにその音がないか、必要な各サウンド ID を一度に再生するのに十分なスロットまたはチャンネルがないためです。その場合、Sibelius では最適な代替音を制限範囲内で探す必要があります。

例として、Sibelius で **strings.violin.staccato.mute** (上記のとおり) を再生する必要がありますが、これが利用できない場合を考えてみてください。最適な代替 ID を探すために、Sibelius では SoundWorld 内の全サウンド ID のツリー構造に完全に依存している代替ルールを使用します。これはたとえば、**strings.violin.staccato.mute** はバイオリンのスタッカート音の一種 (**strings.violin.staccato** の子) であるので、それはバイオリンの音の一種 (**strings.violin** の子) であるという事実を利用します。このルールは、たとえば **strings.violin** や **strings.viola** などの兄弟間の優先順位にも依存しています。

このため、使用不可の **strings.violin.staccato.mute** から始まって、Sibelius ではまず最初の使用可能な子孫のサウンド ID を探そうとします。つまり、最初の子 (**strings.violin.staccato.mute.stradivarius** など) を試し、次にそのサウンド ID の最初の子を試していきます。子がないサウンド ID に達すると、その子の代わりに最初の兄弟を試します。元の ID の子孫がいずれも使用できない場合は、その親 (この場合には **strings.violin.staccato**) を試し、次に親の最初の子および他の子孫が同じようにして試されます。その後、祖父母 **strings.violin** が試され、実際に再生可能な最初の音に達するまで検索が続けられます。S3W は、これが元の音に最も近い、可能な模倣となるように構造化されています。

## サウンド ID のツリーの構造

検索するサウンド ID が、**strings.violin.mute.staccato** ではなく **strings.violin.staccato.mute** と呼ばれる理由は何でしょうか。代替をうまく機能させるために、S3W では、異なる種類の演奏テクニックが次のように優先順位の降順でサウンド ID に表示されるようになっています。

- マクロ品質 (**pizzicato**、**pizzicato.snap**、**pizzicato.secco**、**bisbigliando**、**col legno**、**snare on**、**snare off** など)

#### 4.再生とビデオ

- アンサンブル（つまり、**アンサンブル**要素が存在する場合は、音がアンサンブルサウンドであり、存在しない場合は、音がソロサウンドであることを意味します）
- 音価（**staccato**、**staccato.wedge**、**staccato.detaché**、**spiccato**、**portato**、**legato** など）
- アタック / 強弱記号（**accent**、**crescendo**、**diminuendo**、**fortepiano**、**sforzato**、**sforzato.sforzatissimo**、**non vibrato**、**vibrato** など）
- マイクロ品質（**sul tasto**、**sul pont**、**sul tasto.flautando**、**mute**、**mute.harmon**、**mute.cup**、**mute.straight**、**open** など）
- 装飾音（**trill**、**tremolo**、**mordent**、**turn**、**flutter-tongue**、**glissando**、**scoop**、**fall** など）
- 演奏者（特定の演奏者数の**アンサンブル**サウンドを意味する **2 players** など）
- 繰り返し速度（**slow**、**fast** など）
- 長さの修飾子（**long**、**short** など）
- バリエーション n（よく似てはいても、一意のサウンド ID が必要な音に対する **strings.violins.violin.solo.1** や **strings.violins.violin.solo.2** など）

このため、音価の要素（**staccato** など）はマイクロ品質の要素（**mute** など）よりも重要であるので、サウンド ID 内で最初に表示されます。これは、Sibelius が **strings.violin.staccato.mute** の代替音を探す必要がある場合、**strings.violin.mute** よりも先に **strings.violin.staccato** が検索されることを意味します。このため、これら両方が使用可能な場合は、より適切な代替である前者が実際に選択されます。

また、上記の各要素グループ内のテクニックは、互いに排他的に取り扱われます。つまり、譜表が現在 **strings.violin.pizzicato** を使用している場合に、テキストの指示 "col legno" が見つかった場合、Sibelius では **col legno** を末尾に追加する代わりに **pizzicato** 要素を **col legno** に置き換えて、**strings.violin.pizzicato.col legno** ではなく **strings.violin.col legno** を生成します。

# 5. パワーツール



## 5.1 アレンジ™

### 📖 5.2 アレンジスタイルの編集

#### 🎵 アレンジ

アレンジ™は学生が編曲やオーケストレーションを勉強したり、プロの音楽家がアレンジを効率的に行ったりするために設計されています。

この機能を使用して、譜表の数にかかわらず楽譜を緻密に分析し、別の譜表数の楽譜としてコピーできます。必要に応じて、どの譜表でどの楽器を使用するかを設定できます。たとえば、ピアノリダクション（要約）した譜表を作成したり、和音の譜表を複数の譜表にエクスプロード（拡散）したりすることができます。この洗練された機能は、合唱曲からバンドのスコアリングまで、幅広くさまざまなスタイルのアレンジやオーケストレーションに役立ちます。

アレンジの方法は好みに応じて調整することができます。たとえば、使用する楽器があらかじめ金管楽器と決まっている場合、金管楽器のアレンジスタイルを使用すれば、楽器を指定した譜表に、和音がすばやく振り分けられアレンジされます。また、多数用意されたアレンジスタイルを利用してあらゆるレベルの編曲やオーケストレーションを試すことができます。

#### まとめ

アレンジ機能は、次のような特別な「コピーと貼り付け」操作を行います。

- **[編集] ▶ [コピー]**（ショートカットは **Ctrl + C** キーまたは **⌘C** キー）で、アレンジする音楽をクリップボードにコピーします。ここで重要なのは、アレンジの元の素材が一定数の声部を使用することです（たとえば、全体を通して1声部か2声部であることを維持し、部分的に1声部になったり2声部になったりしてはいけません）。アレンジは、ピッチ付きの素材に対してのみ有効なので、ピッチのないパーカッション譜表をコピーしないでください。
- 貼り付け先の譜表を選択します。これは同じスコア内でも他のスコア内でもかまいません。貼り付け先の譜表では、正確な数の小節数を選択する必要はありません。1つの小節を選択するだけで結構です。
- 小節の途中から始まるパッセージをアレンジしたい場合には、貼り付け先のすべての譜表に任意の休符を作成し、アレンジした音楽を貼り付ける位置を正確に選択できるようにします。  
**Shift** + クリックを使用して隣接した範囲を選択した場合、その範囲内に含まれている非表示の譜表も含めてアレンジされます。これを避けるために、アレンジする譜表を選択する際に **Ctrl** + クリック または **⌘** + クリックで、1つずつ譜表を選択します。
- そして **[音符] ▶ [アレンジ]**（ショートカットは **Ctrl + Shift + V** または **⌘⇧V**）を選択します。
- **[アレンジスタイル]** ダイアログが表示されるので、ドロップダウンリストから、希望のスタイルを選択して **[OK]** をクリックします。

進行状況を示すバーが表示され、数秒後に Sibelius はどの楽器にどのフレーズがふさわしいかを選択し、必要に応じて音域に合うように音楽をオクターブごとに移調してアレンジを完成します。

アレンジ機能を行う前に、**スコアフォルダ内のその他フォルダ**にあるサンプルスコア「アレンジ」を開いて、スコア上部にある指示に従ってアレンジを試してみましょう。アレンジ機能がどのようなものかわかるはずですよ。

以上の説明は、アレンジ機能の要約にすぎません。実際にアレンジを行う前に、様々な使用方法を熟知して理解を深めておきましょう。

### アレンジを音楽的に使用

作曲と同様にアレンジやオーケストレーションは、機械的ではなく人間が行う高度な音楽技能です。そのため、アレンジ機能はそれだけで完成するわけではありません。次のような作業も状況に応じて必要です。

- アレンジするパッセージを選択します。このとき、パッセージの長さは 1 フレーズまたはそれ以下にします（詳しくは以下をご覧ください）。スコア内のすべての素材となる譜表をアレンジする必要はありません。たとえば、ピアノ曲の右手部分を木管楽器に、左手を弦楽器にアレンジすることも可能です。
- アレンジを行う前に、元の素材となる譜表を、使用する楽器に合わせて変更することも考慮しましょう。アレンジ機能は元となる素材を変更しないので、ピアノで使用するには合っていますが、そのままで吹奏楽団や弦楽器のセクションでは調整が必要な場合もあります。元となる素材を変更する方法については、以下の**アレンジをする前**をご覧ください。また、アレンジ後の処理については**アレンジが終わったら**をご覧ください。
- アレンジスタイルとアレンジする譜表は慎重に選択しましょう。様々なアレンジで使用するアンサンブルについては後ほど説明します。アレンジの結果が気に入らなかった場合には**[編集] ▶ [元に戻す]**でアレンジ前の状態に戻してから、他のアレンジスタイルまたは他の譜表を選択してもう一度試してみてください。
- アレンジスタイルやアレンジする譜表を変更して、おもしろいアレンジを試してみましょう。このとき、すべての楽器に一度にアレンジしないようにしてください。
- アレンジ結果に対して、オクターブを調整したり、楽器から楽器へとフレーズを受け渡すオーケストレーションの手法を（dovetailing）用いるなど、状況に合わせて調整してみてください。

アレンジについては次の重要な点を理解しておいてください。アレンジ機能は、アレンジするパッセージ内において同じ楽器と音高を保ちます。たとえば、ある音が非常に高い音高から低い音高へ、あるいは逆に非常に低い音高から高い音高へ流れていくようなラインの場合、途中で他の楽器へフレーズを受け渡したり、オクターブ変更したりすることはしません。ただし、アレンジ機能は、アレンジする各パッセージ間で適当と思われる楽器に変更することはあります。

そのため、通常のアレンジでは一度にアレンジする長さを 1 フレーズ以下に留めておきましょう。アレンジするフレーズが長くなると、通常では楽器演奏が困難な音域にアレンジされてしまう場合があります。短いパッセージをアレンジすれば、楽器の音域を出ないように楽器や音高が変更され、豊かな響きが保持されます。アレンジするパッセージが長過ぎる場合は、警告が出されます。

### アレンジ機能の動作

アレンジ機能は次の動作を行います（特別な**エクスプロード（拡散）**や**リダクション（要約）**のスタイルについては、後ほど説明します）。

- 選択したアレンジ先の譜表で、アレンジする各々の楽器を選択します。通常は選択したほとんど、またはすべての譜表が使用されますが、アレンジスタイルが特定の楽器を対象としている場合（たとえば後述する**[ファミリー]**や**[混成アンサンブル]**スタイルなど）、対象以外の楽器を選択しても無視されます。
- 各譜表にフレーズが割り当てられます。可能であれば、通常は単独ラインの音を 1 つの譜表に割り当てます。
- 音楽によっては、楽器の実用的な音域に合うように、また効果的な音色を得るために、オクターブ変更を行うことがあります。（演奏する音域を自分で変更することもできます。この場合は、Sibelius の音楽アレンジの方法に影響を与えます（[□ 2.14 楽器](#)）。
- 選択したアレンジスタイルによって、様々な素材の種類により異なる楽器が割り当てられます（たとえば、テンポの速いフレーズは木管楽器に、ゆったりとしたフレーズは弦楽器に、など）。特に後に説明する**ブロックスタイル**や**ミックススタイル**の編成ではこのような割り当てが行われます。

- たとえば、フルートの1オクターブ上にピッコロを重ねるなど、Sibeliusは適切な音の重複を用いてオーケストレーションを行います。ただし、これは選択したアレンジスタイルによって決められます。

分割して移調する以外に、アレンジ機能は元の素材を変更しません。

## アレンジスタイル

Sibeliusがアレンジする方法は、アレンジスタイルによって決定されます。アレンジスタイルは、どの楽器を使用するか、楽器の重複、およびどのような素材を別の楽器に割り当てるかを指定していきます。

130種類以上の豊富なアレンジスタイルが用意されていますが、自分でアレンジスタイルを作成することもできます(□ 5.2 アレンジスタイルの編集)。基本的な方法として、スタイルにはエクスプロード(拡散)とリダクション(要約)、および合唱からバンドまで各種のアンサンブルのためのアレンジやオーケストレーションなどが含まれています。

アレンジスタイルには次のような名前が付いています。

- アレンジ結果を表すアンサンブルや楽器の種類を指定するもの(たとえば、[オーケストラ]や[バンド、1ファミリー:金管楽器]など)。
- アレンジの特定のスタイルに名前が付いていることもあります(たとえば、[印象派]や[映画]など)。
- アレンジに含まれる、または、省略されている特定の楽器の種類を指定するもの(たとえば、[トランペットなし]や[ソロの木管楽器や弦楽器]など)。
- スタイルの中でブロックスタイルやミックススタイルのオーケストレーションを使うかどうか指定されているもの(以下をご覧ください)。

アレンジスタイルを選択すると、各アレンジスタイルの詳細がアレンジダイアログの右側に表示されます。ここでは、スタイルの機能や使用方法について説明やアドバイスが表示されます。

## ブロックスタイルとミックススタイル

オーケストレーション用に設計されたアレンジスタイルには**ブロック**と**ミックス**の2種類があります。

- ブロック**は、異なる種類の音楽の素材を異なるファミリーの楽器に移し変えます。素材はその速度によって分割されます。オーケストラのアレンジでは、木管楽器が速い素材を担当し、金管楽器が遅い素材を受け持つというようにアレンジされます。通常は、伴奏よりも旋律のほうが速いのですが、必ずしもそうとは限りません。

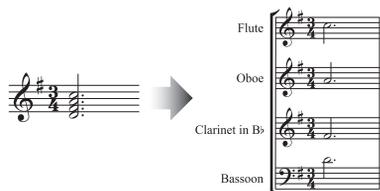
多くの場合、同じファミリーに2つのスタイルが用意されています。たとえば、1つは速い音楽を木管楽器で演奏するもの、もう1つは遅い音楽を木管楽器で演奏するものです。

- ミックススタイル**を使用すると、異なるファミリーの楽器をお互いに重ねあうことができるので、たとえばバイオリンとフルートなど同じ音域を持つ楽器を同じ素材で演奏させることができます。

**ブロック**や**ミックス**とも書かれていないアレンジスタイルでは、**ミックス**オーケストレーションが使用されます。

## エキスプロード (拡散)

和音を複数の譜表にエキスプロード (拡散) する (和音の音符を分散させる) には、次のようにします。



- 拡散したい素材 (1 つでも複数の譜表でもかまいません) を選択して、**[編集] ▶ [コピー]** (ショートカットは **Ctrl + C** または **⌘C**) を選択してクリップボードにコピーします。
- 拡散先の譜表を選択します (これは同じスコア内でも、別のスコア内でもかまいません)。そして **[音符] ▶ [アレンジ]** (ショートカットは **Ctrl + Shift + V** または **⌘⇧V**) を選択します。
- **[エキスプロード (拡散)]** アレンジスタイルを選択し、**[OK]** をクリックします。これらの音符はすぐに貼り付け先の譜表に拡散されます。

音符の数よりも譜表の数が少ない場合、2 つの音符を 1 つの声部として配置します。あとでこれらの 2 つの声部を 1 つの声部の和音として結合させたい場合には、**パッセージ** を選択して、**[編集] ▶ [声部] ▶ [1]** (ショートカットは **Alt + 1** または **⌘1**) を選択します。

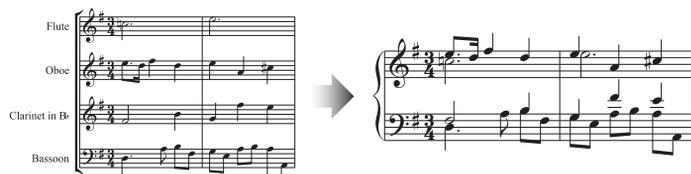
必要に応じて、アレンジ先の楽器が演奏できるように音符がオクターブ変更されることがあります。

長いパッセージを拡散させるときに、「アレンジは一度に数小節に対して実行することをおすすめします」という注意メッセージが表示されますが、これを無視して **[はい]** をクリックします。

1 つの譜表を複数 (最大 4 つ) の譜表にエキスプロードし、パートをどの譜表に配置するかを厳密に制御したい場合 (とくに、音域をオクターブ変更したくない場合) は、代わりに、**[プラグイン] ▶ [作曲ツール] ▶ [エキスプロード (拡散)]** を使用します (398 ページの「エキスプロード (拡散)」を参照)。

## リダクション

複数の譜表にある音楽を、それよりも少ない譜表に要約するには次のようにします。



- 要約したい素材を選択して、**[編集] ▶ [コピー]** (ショートカットは **Ctrl + C** または **⌘C**) を選択し、クリップボードにコピーします。
- 要約先の譜表を選択します (同じスコア内でも別のスコア内でもかまいません)。 **[音符] ▶ [アレンジ]** (ショートカットは **Ctrl + Shift + V** または **⌘⇧V**) を選択します。
- **[リダクション]** アレンジスタイルを選択し、**[OK]** をクリックします。

様々な用途で使用できるようにいくつかの **リダクション** スタイルが用意されています。自分の好みに適したものを探すには、各スタイルの説明をご覧ください。

キーボードにリダクションする場合、適したスタイルは元の素材がどれだけ複雑かによって異なります。ほとんどの場合、**[キーボードリダクション：1 譜表あたり 2 声部まで]** スタイルを使用すると良いでしょう。しかし、素材が複雑過ぎる場合には **[1 譜表あたり 1 声部まで]** スタイルを試してみるか、元のパッセージからキーボードでは演奏が難しいと思われる譜表を削除してみてください。

長いパッセージを要約すると、「アレンジは一度に数小節に対して実行することをおすすめします。」という注意が表示されますが、これを無視して **[はい]** をクリックします。

なんらかの **[リダクション]** スタイルを実行したあとで、強弱記号がお互いに重なり合って配置されることがあります（これは元の各々の素材に付いていたことが原因です）。このような場合は、パッセージを選択し、**[編集]** ▶ **[フィルター]** ▶ **[強弱記号]**（ショートカットは **Shift + Alt + D** または **⌘ + D**）を選択してから、**Delete** キーを押して削除できます（非常にまれですが、リダクションを行ったあとでスラーが重複することがありますが、これもフィルター機能を使って削除してください）。

リダクションする音楽に 3 連符などの連音符が含まれているか、リダクション方法を厳密に制御したい場合は、その代わりに、**[プラグイン]** ▶ **[作曲ツール]** ▶ **[縮小]** を使用してください（401 ページの「リダクション」を参照）。

## ファミリー（楽器群）のアレンジ

**[1 ファミリー]** と **[2 ファミリー]** スタイルは、スタイル名で指定された楽器にのみアレンジを行います。たとえば、オーケストラまたはバンドのスコアの全譜表を選択してから、**[1 ファミリー：木管楽器]** アレンジスタイルを使用すると、木管楽器のみがアレンジされます。しかし、すべての木管楽器の中からフルートの譜表を除いて選択すると、フルートは含まれません。

これらのスタイルは、木管カルテット、金管クインテットまたは弦楽オーケストラなどの比較的小さなアンサンブル向きです。

**[2 ファミリー]** スタイルには、**[ブロック]** と **[ミックス]** の両方が用意されており、様々なテクスチャーや音色を与えることができます。

## オーケストラのアレンジ

**[オーケストラ]** スタイルは、音楽のスタイルによってグループ分けされています。音楽のスタイルは **[バロック]** から **[モダン]** など様々で、**[印象派]** や **[映画]** など用意されています。

ほとんどの **[オーケストラ]** スタイルでは、すべての譜表を選択するとトゥッティ（すべての楽器を鳴らす）が作成されます。しかし、任意のアレンジ先の譜表を選択することもできます。たとえば、フルート、クラリネットとビオラのみをアレンジのパッセージとして選択すると、これらの楽器のみがアレンジに使用されます。オーケストラの編曲全体がトゥッティにならないように、選択する譜表と使用するアレンジスタイルをいろいろと変えてみると良いでしょう。

**[ファミリー]** や **[混成アンサンブル]** などのその他のスタイルを使用して、比較的小規模な楽器編成のオーケストラで特定の音色を得ることができます。これらのスタイルを使用する場合は、特定の譜表を選択する必要はありません。すべてを選択し、あとはそのスタイルがその用途にふさわしい楽器だけを使用するようになっていきます。各アレンジスタイルの説明をよく読み、どの楽器がそのスタイルで使用されるかを理解しておきましょう。

変わったスタイルや、普段使用しないような楽器も使用してみましょう。

ほとんどのスタイルではピッチのあるパーカッションは含まれていませんが、一部のスタイルでは、音色を追加するためにピッチのあるパーカッションが使用される場合があります（たとえば **ロマン派** スタイルのティンパニや **モダン** スタイルでのマレット打楽器など）。もちろん、アレンジ先のピッチのあるパーカッションの譜表を選択しないことにより、それらを省略することができます。

## 5. パワーツール

### バンドのアレンジ

[バンド] スタイルは、吹奏楽団、コンサートバンド、そしてシンフォニックバンド、スクールバンド、マーチングバンド、太鼓隊などに適しています。各説明をお読みください。一部のスタイルでは、トゥッティを作成したり、小編成の楽器を使用したりするものもあります。多くのスタイルには、マレット打楽器を含むものがありますが、ピッチのないパーカッションは含まれていません。

[ブラスバンド] スタイルは、標準的なブラスバンド用に設計されています。

各種の楽器とアレンジスタイル（[ファミリー] や [混成アンサンブル] スタイルなど）の使用方法についての一般的なアドバイスについては、上記のオーケストラのアレンジを読み、様々なアレンジに役立ててください。

### 混成アンサンブルのアレンジ

[混成アンサンブル] スタイルは、主にオーケストラやバンドまたは大規模なアンサンブルで使用するための既成のオーケストレーションとして用意されています。それらは2、3の楽器を使用します。前述の [ファミリー] スタイルと同様に、一度にすべての楽器のアレンジを行わないで、変化をつけるために使用しましょう。

### 合唱のアレンジ

[合唱] スタイルは、ソプラノにオクターブ違いのテノールを重ねたり、他の伴奏用パートにメロディと内声のひとつを重ねたり、標準的な合唱スタイルを生み出します。これらのスタイルを使用することにより、様々な声部の組み合わせにアレンジすることができるので、SATB の編成を作るのと同じくらい簡単に SSAA 編成や TBB 編成のアレンジを作成できます。

合唱音楽のピアノリダクションを作成する場合は、それにふさわしい [キーボードリダクション] アレンジスタイルを使用します。

### ジャズアンサンブルのアレンジ

クインテット（カルテットやトリオも使用されます）や、ビッグバンド、トラッドジャズバンドなど各種のアンサンブル用に様々な [ジャズ] スタイルが用意されています。[ファミリー] スタイルも同様にビッグバンドやジャズバンドに適しています。様々なスタイルや譜表を選択して、興味深いアレンジを作成してみてください。

### ロックとポップのアンサンブルのアレンジ

[ロック] と [ポップ] スタイルには、標準のギターやベース、キーボードの組み合わせが含まれています（ただし、ドラムのアレンジはしません）。オーケストラが含まれるスタイルを試してみてください。

### ソロ楽器のアレンジ

[伴奏付きソロ] スタイルを使うとメロディがソロ楽器によって演奏され、残りの音楽は他の楽器によって演奏されます。これらのスタイルを使用するには、スタイルで指定された伴奏楽器（ギター、ハープ、キーボードまたは弦楽器）と、ソロ楽器の譜表を選択する必要があります。2つ以上のソロ楽器譜表（たとえばフルートとクラリネットなど）を選択することもできますが、この場合は単にダブルで重ねられます。

単純な [ソロ] スタイルは、指定された単一の楽器にメロディを演奏させるために用意されています。伴奏の音楽は、使用されません（他のアレンジスタイルを使用し、その他の楽器にアレンジすることは可能です）。

これらのスタイルはすべて、メロディが元の素材の中で速い音楽であることを前提としています。通常はそのような仕組みなのですが、いつもそうとは限りません。そうでない場合は、フィルターを使用して、元の音楽から最上位のラインの音符を選択することができます (☐ 5.4 フィルターと検索)。

## その他のアンサンブルのアレンジ

アレンジしたいアンサンブルが一覧にない場合（チェロ六重奏など）は、[標準アレンジ] スタイルを選択すると、どのような楽器を組み合わせても、適切にアレンジされます。

## アレンジをする前に

アレンジ機能を使用する前に、少しだけ時間をかけて音楽を調整すると、より良い結果が得られます。

Sibelius は素材となる元の音楽を変更しません（例外としてオクターブ単位の移行をしてアレンジ先の楽器に合わせることはあります）。したがって、アレンジ先となる楽器により適切なその他の調整は自分で行う必要があります。この操作はアレンジあとでも行えますが、いくつかの楽器に同じ変更を加えるよりも、事前に行っておいた方が余計な手間がかからなくて済みます。考慮すべき事項：

- 各譜表で、元の素材に一定の声部があるようにします（アレンジしようとする異なるパッセージ間で、声部の数を個別に変更できます）。たとえば次の例をご覧ください。



右手の声部 2 が部分的に使用されている場合、声部 1 の和音の最下位の音符を声部 2 に分けます。このようにするには、影響を受けるパッセージ（ここでは、上の譜表）を選択して、[編集] ▶ [フィルター] ▶ [最下位の音符] を選択してから、[編集] ▶ [声部] ▶ [2]（ショートカットは  $\text{へ}2$  または  $\text{Alt} + 2$ ）を選択して、これを声部 2 へ移動します。すると次のような結果になります。



新しい声部 2 のラインにある音符が同じ楽器に配置されます。このようにしないと、最初に警告が出されます。そして、声部 2 にもともとあった 2 つの音符が異なる楽器に配置され、音符の両側に休符が付きます。その理由は、声部 2 がパッセージ全体を通して存在すると見なされ、声部 2 の音符のない部分に休符が追加され、「連続した音符のライン」であるように作成されるからです。

- [オーケストラ：バロック] などのアレンジスタイルは、その時代の音楽に合わせて設計されています。そのため、ジャズ音楽をバロック楽器にオーケストレーションを行い、バロック音楽のようなサウンドにすることはできません。
- アレンジしようとする楽器に適合させるために、既存のフレーズを分割して別の声部を作成したい場合があります。たとえば、「ブンチャッチャツ」という伴奏がある場合に、「ブン」の部分は、声部 2 において伸ばされた状態で、「チャッチャツ」の部分が声部 1 にあれば一番効果的です。

## 5. パワーツール

- アレンジ機能は、強弱記号やその他の譜表オブジェクト（シンボル、ラインなど）をコピーしますが、大譜表オブジェクト（調号や拍子記号など）はコピーしません。アレンジしようとしている音楽に拍子記号の変更が含まれている場合は、アレンジ先の任意の位置に拍子記号の変更を作成する必要があります（できるなら、アレンジ前に行いましょう）。
- 不要なオブジェクトは削除しましょう。たとえば、ピアノ楽譜を木管楽器にアレンジする場合、アレンジを行う前にペダル記号などを削除すべきです。しかし、アレンジ先の譜表にコピーしたい強弱記号やスラー、トリルなどは削除しないでください。
- スコア内のオクターブ（*8va* など）のラインは削除して、わかりやすいようにしておきます。つまり、アレンジを行う前に、適切な数のオクターブ移行をしておくということです。オクターブのラインは、キーボード以外の楽器ではほとんど使われないため、音符の音域に適した楽器を決定する際に、オクターブラインは無視されます。
- 他の機能も試したくなったら、**[編集]** ▶ **[フィルター]** ▶ **[詳細設定]** を使用してみましょう。そしてアレンジする前に各小節の最初の拍を選択します。これにより、元となるパッセージでいくつかの音楽をコピーすることで、簡単な伴奏のテクスチャーをすばやく作成することができます。

### アレンジが終わったら

- アレンジ機能は、フレーズを各楽器の音域内に収めようとしますが、これができない場合があります。音域外に音符が出てしまった場合は、それらの音符をその音域に適した楽器に差し替えるか、その音域外の音符のオクターブを変更してください。
- 多数の音符が音域外に出てしまった場合は、一度に多くの楽譜をアレンジしようとしたということです。一度に1フレーズずつアレンジするようにしてください。こうすれば後からの調整が少なくなります。
- ある特定の譜表で2つの声部が必要になっている場合、アレンジ後に調べると、声部がほとんどユニゾンであっても、アレンジ先のパッセージ全体に2つの声部が書き込まれていることがあります。声部1の全部または一部に対して声部2が上にあるような場合は、**[編集]** ▶ **[声部]** ▶ **[1と2を交換]**（ショートカットは **Shift + V**）を使用して、交換します。複数の声部がユニゾンや同一音の場合、その譜表にあるすべての音を1つの声部にまとめて、見やすくするとよいでしょう。この場合はその楽譜を1つのパッセージとして選択し **[編集]** ▶ **[声部]** ▶ **[1]**（ショートカットは **Alt + 1** または **⇧1**）を選択します。
- 曲をアレンジしていて、一部の楽器が適合しない素材（たとえばホルンの低い音域での速いパッセージ）を演奏している場合、**[元に戻す]** を使用してアレンジをやり直します。この場合、選択範囲からその楽器を削除して使用されないようにするか、別のスタイルを使用します。たとえば、2ファミリーの楽器がまとめてあるスタイルでは、金管楽器で速い音符を演奏する、または、遅い音符を演奏する、などの複数のバージョンがあります。

## 5.2 アレンジスタイルの編集

### 5.1 アレンジ™

上級者用

Sibelius には、あらかじめ 130 種類以上のアレンジスタイルが用意されていますが、独自のスタイルを定義するようなどきには、このトピックをお読みください。

効果的なアレンジスタイルを作成するには、アレンジ機能がどのように動作するかを理解する必要があります。

### アレンジ機能の仕組み

Sibelius のアレンジアルゴリズムは複雑ですが、基本的には、選択されている楽譜を個別の単旋律、つまりそれぞれが単一の音符と休符で構成されている「音符のライン」に分割します。これらは選択された他の譜表にオクターブ単位で移行したり、重ねたり（ユニゾンかオクターブで）、もしくは必要に応じて複数の声部を使用します。

Sibelius は、次のように音符のラインを決定します。

- 1つか複数の音符（または休符か小節休符）を含む譜表上の声部は、1つか複数の音符のラインとして扱われます。
- 声部内の音符の数が一定ではない場合（たとえば、3和音のパッセージが単旋律のパッセージに続いていく場合など）、Sibelius は和音の中の低い音よりも高い音を多くラインに含ませます。
- 音符の各ラインは、その譜表や声部に付いたすべてのその他のオブジェクトを含んでいるので、すべての音符はアーティキュレーション、タイ、符頭タイプ、加えてテキストやラインを保持します。

これらの音符のラインは、選択した**アレンジスタイル**に従って、目的の譜表に合うようにアレンジされます。アレンジスタイルにより、同様の音楽のアレンジに使われる「楽器グループ」が決まります。

次のような一般的な原則が適用されます。

- Sibelius は、アレンジの基となる楽譜にあるものすべてを、選択された譜表内に配置しようとしてます。そのため、選択された譜表数に対して基の音符のラインが少な過ぎると、多くダブリングが行われます。また逆に、選択した譜表数に対して基の音符のラインが多過ぎる場合は、複数の声部を持った譜表が多く作成されることとなります。
- Sibelius は、グループの数より音符のラインの数が少ない場合を除いて、1つの音符のラインのみを各グループに割り当てます。たとえば極端な例ですが、アレンジの基になる楽譜が単旋律の場合、それがフルスコア用にアレンジされても、Sibelius は単旋律に合わせた伴奏を作曲するのではなく、すべての譜表にわたってその単旋律が重ねられるだけです。
- Sibelius は各音符のラインの音高を調整し、アレンジ先の楽器の音域に合うようにします（オプションで、Sibelius は、決定した音高の範囲に渡って基の素材を広げます。以下を参照してください）。

アレンジを行う際、Sibelius は音符のラインをアレンジスタイルによって決定された、4つの方法で振り分けます。

- [最も速い順]：音価の平均が最も短い音符のラインが最初にリストされた楽器のグループに配置されます。最後にリストされたグループには音価の平均が最も長い音符のラインが配置されます。
- [音高が最も高い順]：音高の平均が最も高い音符のラインが最初の楽器のグループに配置されます。

## 5. パワーツール

- [最も多い音符を演奏するもの]：最も多い音符のラインが最初の楽器グループに配置され、最も少ない音符のラインは最後の楽器グループに配置されます。
- [最も多い音符を演奏するもの]：基となる素材の総時間に対して、演奏時間の比率が最も長い音符のラインが、最初の楽器グループに配置されます。

### アレンジスタイルの編集

- [音符] ▶ [アレンジスタイルの編集] を選択します。
  - 既存のアレンジを編集するには、そのアレンジスタイルをドロップダウンリストから選択し[編集] をクリックします
  - 新規のスタイルを作成するには、新規のスタイルの基となる、最も適した既存のスタイルを選択し[新規] をクリックします
- 次のダイアログが表示されます。



ダイアログの一番上にある [名前] でスタイルの名前を編集し、必要に応じて適した [説明] を入力します。ダイアログの下半分には、Sibelius がアレンジの際に使用する楽器グループの一覧が表示されます。

- 既存の楽器グループを削除するには、その名前を選択して [削除] をクリックします。またグループの順序を変更するには、そのグループを選択し、[上へ移動] または [下へ移動] をクリックします。
- 新規の楽器グループを追加するには、[新規] をクリックし、楽器グループの中にもめる楽器を選択します。



これにはさまざまな方法があり、1つのグループにメロディを演奏する楽器（たとえば、高音域の木管楽器と弦楽器など）を配置し、別のグループには補助的な楽器（たとえば、金管楽器、ホルン、そして低音域の弦楽器など）を配置します。

1つの楽器をリストの上にある他の楽器と重ねる場合に、指定された音程になるよう指定することもできます（たとえば、フルートとピッコロをオクターブで重ねる、または特定の楽器を3度音程で演奏する場合など）。

1つの楽器に2つの楽器を重ねる場合、たとえば、フルートにピッコロとクラリネットを重ねる場合、楽器が**「グループ化する楽器」**の欄にそれらの楽器が次のよう一覧表示されます。

Flute	重ねる設定なし
Piccolo	オクターブ上で重ねる
Clarinet	ユニゾンで重ねる

つまり、同じ楽器を重ねて複数の楽器の構成にすることもできます。リストの一番上にある楽器（設定なし：他の楽器と重ねられないように設定されているもの）に対し、**「この上の楽器と重ねる」** オプションがオンになっている楽器が重ねられます。

互いに重ねる設定を行わなくても、重ねられることがあります（音符のラインよりも多くの譜表にアレンジする場合）。

- 楽器をグループに追加し終わったら **「OK」** をクリックします。
- **「名前」** の項目の空白をダブルクリックして、グループの名前（たとえば **Vln1 + Fl** など）を入力します。
- Sibelius がそのグループにアレンジする音域の範囲を指定する場合は、**「音域指定」** を **「はい」** に設定し、**「最低音」** と **「最高音」** を選択します。これにより Sibelius は、オクターブごとにその範囲に収まるように移調し、そして、グループ内の異なる楽器をまとめて全体の範囲を満たします。

**「音域指定」** は、基となる素材がピアノ小曲などで、使用している和音の範囲が狭い場合（通常は片手で10度程度）や、弦楽器を全体の範囲にわたって演奏させたい場合、または、素材を特定の範囲内に収めたい場合（たとえば木管楽器をその楽器が演奏できる音高であるにもかかわらず制限したい場合など）に役立ちます。

- **「最小ライン数」** は、選択されているグループに割り当てられる最小の音符ライン数を決定します。標準設定の **0** をおすすめします。これは、グループが常に演奏する必要がないことを意味しています。
- **「最大ライン数」** は、選択されているグループに割り当てられている最大の音符のライン数を決定します。標準設定（空白）では、グループに割り当てられるライン数に制限はありません。

たとえば、**「最大ライン数」** を **1** に設定し、グループ内の楽器すべてに同じフレーズを重ねて演奏させるような場合に、この設定を変更することができます。

- **「譜表あたりの最大ライン数」** と **「譜表あたりの最大声部数」** は、グループ内の楽器の音符ラインを制御します。標準設定（それぞれ **2** と **2**）は、あらゆる種類の音楽に適しています。

一般的に、Sibelius はどうしても必要なときにだけ、同じ譜表が複数の声部を使用します。たとえば、グループ内の譜表よりも多い音符のラインが、特定のグループに割り当てられている場合などです。

**「譜表あたりの最大ライン数」** が **「譜表あたりの最大声部数」** よりも多く設定すると、Sibelius は同じ声部内の和音に音符のラインをまとめます（**「譜表あたりの最大ライン数」** が **「譜表あたりの最大声部数」** より少なくしても、あまり意味のないことは明らかです）。各譜表に単一の音符を置きたい場合は、この2つのオプションを **1** に設定します。

## 5. パワーツール

これらのオプションで役に立つ設定は以下のとおりです。

キーボード	譜表あたりの最大ライン数 = 4、譜表あたりの最大声部数 = 2
単一の木管楽器	譜表あたりの最大ライン数 = 1、譜表あたりの最大声部数 = 1
2つの木管楽器	譜表あたりの最大ライン数 = 2、譜表あたりの最大声部数 = 2
金管楽器	譜表あたりの最大ライン数 = 2、譜表あたりの最大声部数 = 2
弦楽器	譜表あたりの最大ライン数 = 2、譜表あたりの最大声部数 = 2
歌手	譜表あたりの最大ライン数 = 1、譜表あたりの最大声部数 = 1

- 1つのグループ内のすべての楽器に同じ音楽が割り当てられます。音符のラインがグループに割り当てられる方法は、**[最初のグループに入れるライン]** オプションによって定義されます。たとえば、**[音高が最も高い順]** に設定すると、最も高いラインがリストの最初のグループに割り当てられ、2番目の高いラインが、リストの次のグループに割り当てられます。楽器グループの順番を変更するには、**[上へ移動]** または **[下へ移動]** をクリックします (詳しくは以下を参照してください)。
- アレンジスタイルの定義が終了したら **[OK]** をクリックします。

アレンジスタイルはユーザーアプリケーションデータフォルダ内の **Arrange Styles** フォルダに自動的に保存されるので、このフォルダ内の **.sar** ファイルを他のユーザーに渡すことで、アレンジスタイルを共有することができます。  8.1 ファイルを扱う作業のユーザーが編集可能なファイルを参照してください。

他の人が使用するためにスタイルを作成する場合、各スタイル内の使用可能な楽器をすべて含める必要があります (すでに定義されているスタイルはそのようになっています)。たとえば、金管楽器のアレンジスタイルには誰かがアレンジしたいときに備えて、ピッコロトランペットそして替え管を使うホルンなどの珍しい楽器も含めておきます。

### 最初のグループに入れるライン

用意されているアレンジスタイルは、ほとんどの種類のアレンジに適していますが、独自に定義する必要がある場合は、音符ラインの振り分けが、アレンジの結果にどのように影響するかを理解することが重要です。

音符のラインの4種類の分け方は、**[最初のグループに入れるライン]** で決定されます。これにより、作成される音楽は大きく異なります。一般的には、次のようになります。

- 音高によって分ける場合 (**[音高が最も高い順]** を使用)、グループは、各グループの楽器が正しい範囲で演奏されるように配置されます。たとえば、1番目のグループが音高の高い楽器群 (バイオリンやフルートなど)、2番目のグループが中間の楽器群 (たとえばビオラやクラリネット、ホルンなど)、そして3番目のグループが低い楽器群 (たとえば、チェロ、ファゴット、トロンボーン) というようになります。音高による振り分けは、「混成」オーケストレーションによる重複 (たとえば、フルートとクラリネットとダブルのバイオリン、オーボエとダブルのビオラ、ファゴットとダブルのチェロなど) を簡単に作成できます。この種のアレンジスタイルには、3つか4つのグループを含めるようにします。「**混成**」スタイルはこのように定義されます。
- 速度によって分ける場合 (**[最も速い順]** または **[最も多い音符を演奏するもの]** を使用)、各グループは、たとえば標準的な楽器のファミリー (木管楽器、金管楽器または弦楽器) などの音高の範囲全体にわたって演奏できる広範囲の楽器を含めるようにします。これによって「ブロック」オーケストレーションが可能になり、それぞれのファミリーは、特定の素材の種類を演奏します (たとえば、木管楽器は速い音楽を演奏し、金管楽器は遅い音楽を演奏します)。この種類のアレンジスタイルには、2つか3つのグループを含めるようにします。**ブロック**スタイルは、**[最も速い順]** のものから振り分けられ、これがおすすめするブロックオーケストレーションの設定です。
- どの分け方を使用すればいいのかわからない場合は、**[最も速い順]** (すなわち混成オーケストレーション) が一般的には一番よい標準的な結果が得られます。

## 5.3 表示設定

### ☐ 5.19 表示メニュー

お使いのコンピュータのディスプレイを Sibelius で使用するために最適な設定をします。設定には時間がかかるかもしれませんが、行っていただくだけの価値があります。

#### 画面解像度

画面解像度が最低 1024 x 768 ピクセル、可能ならそれ以上の解像度に設定することをおすすめします。画面解像度を変更するには、次のようにします。

- Windows :
  - 開いているプログラムを最小化し、デスクトップ上で右クリックし、コンテキストメニューから **[プロパティ]** を選択します。
  - **[設定]** タブをクリックします。
  - **[画面の解像度]** スライダーを右方向へドラッグし画面の解像度を増加させ、**[適用]** をクリックして、変更を有効にします。コンピュータが数年前のものである場合は、高解像度で表示するために **[画面の色]** の値を下げる必要があるかもしれません。以下のカラー数を参照してください。
- Mac :
  - Dock から **[システム環境設定]** を開き、**[ディスプレイ]** アイコンをクリックします。
  - 利用可能な新規の画面解像度を選択します。Mac は自動的に新規の画面解像度を設定します。

コンピュータのグラフィックカードにもよりますが、高い解像度に設定すると、画面の再描画が少し遅くなる傾向があります。このような現象が起きたら、グラフィックカードにかかる負荷を下げるためにディスプレイの使用カラー数を下げてみてください。

#### カラー数

Mac では、256 色から約 1670 万色まで、いずれの「カラー深度 (色数)」でも、きれいに表示されるはずですが、特定のカラー深度で再描画が遅くなる場合は、カラー深度を変更してください。

Windows では、ディスプレイを少なくとも 16 ビットカラーのカラー深度に設定することをおすすめします。これはテンキーウィンドウ上のボタンが、256 色 (またはそれ以下) を使ったディスプレイでは正しく表示しない可能性があるからです。

ディスプレイで使用するカラー深度を変更するには、上記の画面解像度で説明した同じ手順に従ってください。

#### テクスチャー

Sibelius 内では、バーチャル用紙 (楽譜の紙部分) とデスク (アプリケーションのバックグラウンド部分) において、その見た目 (表示) を高品質のテクスチャーを使用して簡単に作ることができます。**[ファイル]** ▶ **[環境設定]** (Mac では **[Sibelius]** メニュー内) の **[テクスチャー]** ページでは、紙、木目、大理石など、幅広い種類のテクスチャーから選んで、簡単に変更することができます。

**[テクスチャーの編集]** メニューを選択して、**[スコア]**、**[パート]** および **[アイデア]** のテクスチャーの設定と編集を個別に行うことができます。

## 5. パーツツール

面白いテクスチャーがいくつか用意されています。[タイガースキン]をデスクに、[用紙、コーヒーステン]を用紙に設定してみてください。[用紙、グラフ]は、スコア内のオブジェクトの位置を目で見ながら揃えるような場合に便利かもしれません。グリッドラインは100%の表示で1スペースの距離です。



画面の再描画が特に遅い場合、このダイアログの【代替のテクスチャー描画】をオンにして試してください。設定後、Sibeliusを終了し、再起動します。この方法で、Sibeliusの再描画が速くなるコンピュータもありますが、メモリーの少ないコンピュータでは遅くなる場合もあります（このオプションはMacでは、スムージングオプションがオンになっていると利用できません）。

それでもまだ再描画が遅い場合、テクスチャーをオフ（オプションの設定を【テクスチャーの代わりにカラーを使用】に変更）にして単色のカラー画面にすることで、画面の再描画が速くなります。

必要に応じて、自分のテクスチャーをSibeliusに追加することもできます。Sibeliusのアプリケーションデータフォルダに**Textures** フォルダを作成し（8.1 ファイルを扱う作業のユーザーが編集可能なファイル）、適当なピクチャーファイル（WindowsではBMPファイル、MacではPICTファイル）をフォルダに入れてください。次回のSibelius実行時に、[ファイル] ▶ [環境設定] ダイアログの[テクスチャー] ページに新しいテクスチャーとして追加されます。

## スムージング

Windowsでは、[ファイル] ▶ [環境設定] の [表示] ページで、スコアを滑らかに表示する程度や範囲を設定できます。



[設定] メニューから用意されているスムージング設定を選択できます（標準設定は[スムーズで速い]）。また、[スラーとタイ]、[連符]、[角度のついたライン]（ヘアピンなど）、[ストレートライン]（譜表ラインなど）の設定を個別に変更できます。シンボルとテキストのスムージングは、オフ、システム標準設定を使用、オンのいずれかで切り換えられます。システム標準設定は、コンピュータの [画面のプロパティ] の [デザイン] ページの [効果] ボタンをクリックして変更できます（[スタート] ▶ [設定] ▶ [コントロールパネル] を選択し、[画面] をダブルクリック）。

【正確なテキストの位置決め】を利用すると、テキストが正確な位置に描画されるようになります。ただし、この機能を有効にするとシステムの負荷が上がってしまうため、きびきびとした動作を優先する場合は、オフにしてください。

Macでは、Mac OS Xに内蔵される常にスムーズで美しい Quartz ディスプレイが使用されます。Quartz ディスプレイはオプションを必要とせず、Mac コンピュータでは [スムージング] オプションは表示されません。

## スピードに関するヒント

コンピュータ上での Sibelius の動作を高速化する方法を、いくつかご紹介します。

- 用紙のドラッグが非常に遅いときは **[代替のテキストチャープ描画]** を試すか、用紙やデスクのテキストチャープをオフにします (上記のテキストチャープを参照)。スムージングレベルや色の深度を変更し、**[半透明ウィンドウ]** をオンにできます。
- Windows では、Adobe Type1/PostScript 形式の Opus、Reprise、Inkpen2、または Helsinki フォントを使用すると、画面の再描画に時間がかかります。できれば True Type フォントを使用しましょう (これらの True Type フォントは標準設定でインストールされているため、使用するフォントを変更していなければ何もする必要はありません)。
- 選択しているオブジェクトの描画が遅いようなら、プロパティウィンドウで使用していないパネルを閉じるか、**[ウィンドウ] ▶ [プロパティ]** (ショートカットは **Ctrl + Alt + P** または **⌘P**) で **[プロパティ]** ウィンドウそのものを閉じます。また、**[表示] ▶ [ルーラー]** (リファレンスガイドの  「表示メニュー」) で各ルーラーをオフにして高速化することもできます。

## 半透明ウィンドウ

**[ファイル] ▶ [環境設定]** (Mac では **[Sibelius]** メニュー内) の **[ディスプレイ]** ページにある **[半透明のツールウィンドウ]** オプションをオンにすると、ナビゲータ、テンキー、ミキサー、ビデオ、プロパティなどのウィンドウが半透明になるので、ウィンドウを透かして楽譜を見ることができます。再生中に画面がちらつくような場合は、**[ビデオウィンドウを除く]** をオンにしてビデオウィンドウを半透明にしないようにすれば、画面のちらつき問題が解消します ( 4.9 ビデオ)。

**[透明度]** スライダーで設定値を設定できます。設定値を **0%** にすると、ツールウィンドウは完全に不透明になります。逆に、**100%** にすると、ツールウィンドウは完全に見えなくなります (使えません)。

半透明化の機能を使うことで、画面の再描画の速度が上がるため、このオプションをオンにすることをおすすめします。

## 複数モニタの使用

複数のモニタで Sibelius を使用すると、たとえば別のスコアを開き、それぞれのモニタに表示したり、2 台のモニタで同じスコアの 2 ページ分をそれぞれ表示したりすることができ、とても便利です。

## 5.4 フィルターと検索

### 1.6 選択とパッセージ

Sibeliusにはいくつかの優れた機能がありますが、そのうちの1つに、オブジェクトの検索時に特定の属性のあるものだけを選択できるという機能があります。たとえば、ヘアピンだけをすべて選択したり、和音のパッセージから最上位の音符だけを選択したり、発想記号テキストスタイルの中から *cresc.* というテキストだけをすべて選択したり、あるいは声部2に入力した8分音符の中央のCのうち、下げ弓とマルカートが付いたものだけを選択したりできます。

選択した属性に一致するオブジェクトを [編集] ▶ [フィルター] サブメニューのオプションを使用してすべて選択するか、一致する各オブジェクトを [編集] ▶ [検索] (ショートカットは **Ctrl + F** または **⌘F**) および [編集] ▶ [次を検索] (ショートカットは **Ctrl + G** または **⌘G**) 機能を使用して、順番に検索できます。その後は、選択した項目に対して、編集、コピー、削除など、あらゆることができるようになります。

### フィルターの使い方

- 楽譜中の検索したいオブジェクトが含まれるパッセージを選択するか、スコア全体を選択します (**Ctrl + A** または **⌘A**)。
- [編集] ▶ [フィルター] メニューから、各種の「クイックフィルター」を選択するか、あるいは [詳細設定] (ショートカットは **Ctrl + Shift + Alt + F** または **⌘⇧⌘F**) を選択し、さらに複雑な属性 (以下で説明します) を選択します。
- その後、選択したものに対してさまざまな操作ができます。たとえば、削除、コピー、矢印キーを使用した移動、アーティキュレーションの追加、音価の変更などが可能です。
- あるいは、[編集] ▶ [フィルター] メニューからさらに別の属性を選択して、少しずつ絞り込んでいくこともできます (以下を参照)。

### 各種のクイックフィルター

[編集] ▶ [フィルター] メニューには、すばやく検索を行うために以下のような各種の標準フィルターが用意されています。

- [小節番号]：小節番号と小節番号の変更をすべて選択します。
- [コード記号]：コード記号をすべて選択します。
- [強弱記号]：強弱記号とヘアピンをすべて選択します (ショートカットは **Shift + Alt + D** または **⇧⇧D**)。
- [発想記号テキスト]：発想記号スタイルのテキストをすべて選択します。
- [コードダイアグラム]：コードダイアグラムをすべて選択します。
- [ヘアピン]：ヘアピンラインをすべて選択しますが、破線、点線、括弧付き、無音へ / 無音からのヘアピンなどは選択しません。
- [歌詞]：歌詞をすべて選択します。
- [音符と和音]：すべての音符と和音を、臨時記号やアーティキュレーションなども含めて選択します。ただし、テキストなどの他のオブジェクトは選択しません。
- [ページ番号]：ページ番号の変更をすべて選択します。
- [スラー]：通常のスラー (マグネティックと非マグネティック) を選択しますが、破線スラーや点線スラーは選択しません。

- **[連音符]**：連音符の括弧と数字を選択します。これは、1回の操作で連音符の括弧の表示 / 非表示、または、位置のリセットを行う場合に便利です。
- **[声部 1/2/3/4]**（ショートカットは **Ctrl + Shift + Alt + 1/2/3/4** または **⇧⇧1/2/3/4**）：その声部のオブジェクトをすべて（音符、休符、テキスト、ラインなど）選択します。オブジェクトがその声部だけでなく、他の声部にも適用している場合は、そのようなオブジェクトも選択されます。たとえば、声部 1 と声部 2 の両方に含まれているテキストオブジェクトがある場合、声部 1 をフィルターすると、これらのオブジェクトも選択されます。これは、単一の声部を別の譜表にコピーする場合に強弱記号などの関連するオブジェクトも音符と共にコピーできるのでとくに便利です。
- **[声部 1/2/3/4 だけ]**：その声部のみにあるオブジェクトを選択します。そのため、複数の声部にあるオブジェクトは選択されません。たとえば、**[声部 2 だけ]** を使用した場合、声部 1 と声部 2 の両方に適用されるテキストオブジェクトは選択されません。このフィルターは、主に特定の声部をパッセージから削除するときに使用されますが、この際、別の声部にも適用されているオブジェクトが削除されないようにするためです。
- **[最上位/第 2/第 3/最下位の音符]**：指定された符頭のみをすべての声部に入力されている和音内から選択します。**[最上位の音符]** または **[最下位の音符]** フィルターを選択した場合、単一の音符も選択されます。これは、たとえばメロディはそのままにしておいて、和音からその他の音符を削除したい場合に便利です。**第 2** および **第 3** は、最上位から数えて 2 番目または 3 番目の符頭を意味します（下から数えるものではありません）。
- **[最上位 / 第 2 / 第 3 / 最下位の音符または単独音符]**（ショートカットは **Ctrl + Alt + 1/2/3/B** または **⇧⇧1/2/3/B**）：パッセージに和音と単独音符の両方が含まれている場合は、指定された符頭が和音および単独音符から選択されるため、楽譜の中の連続したパッセージが選択されることとなります。これは、キーボードのスケッチからアレンジを行い、旋律を別の譜表にコピーするような場合に便利です。
- **[奏者 1/2 (削除用)]**：これらのフィルターは、たとえば譜表をフルート 1 とフルート 2 に分割し、各奏者のパート譜を簡単に作成できるようにするためのものです。これらのフィルターを使用して、1つの譜表から 2 人の奏者を分離してスコア内に個別の譜表を作成することもできます。このフィルターでは、1 声部で書かれた部分と 2 声部で書かれた部分が混じっている楽譜のように、他のフィルターでは処理できない複雑な状況に対して使用できます。488 ページの個々の奏者を作成を参照してください。

## フィルターを使用してコピー / 削除する

Sibelius にあらかじめ用意されている各種のクイックフィルターからもわかるように、フィルターは、主に楽譜をコピーまたは削除する際に使用するものです。コピーと削除、それぞれのフィルターの違いは、慣れないうちはわかりにくいかもしれませんが、そこで、実際の使用例を見てみましょう。

たとえば、1つの譜表に 2つのフルートが 2つの声部に分かれて書かれたパッセージがあるとします。フルート 2 のラインをクラリネットに変奏するように変更したいとします。これをすばやく行うには、フルートの譜表のパッセージを選択し、次に **[編集] ▶ [フィルター] ▶ [声部 2]** を選択します。これによって、フルート 2 の音符と、それに属する強弱記号、スラーなどがすべて選択されます。次に、**Alt** + クリックまたは **⇧** + クリックを使用して、音楽をクラリネットの譜表にコピーし、**Alt + 1** または **⇧1** を使用して新しいクラリネットの楽譜を声部 1 と交換します。その後フルートの譜表からフルート 2 の楽譜を削除するには、パッセージを再び選択し、**[編集] ▶ [フィルター] ▶ [声部 2 だけ]** を選択します。これによって音符がすべて選択されますが、声部 2 のみに適用される強弱記号などが選択されるため、**[削除]** しても、声部 1 にも適用されるテキストなどが失われることはありません。

声部を削除するときは、**[削除]** を 2 回押します。1 回目の **[削除]** で音符が休符に変わり、2 回目の **[削除]** でこれらの休符が削除されます。

## 詳細設定ダイアログ

属性を組み合わせるなどして、さらに複雑なフィルターを作成する場合は、**[編集]** ▶ **[フィルター]** ▶ **[詳細設定]** ダイアログを使用します（ショートカットは **Ctrl + Shift + Alt + F** または **⇧+⌘F**）。



このダイアログでは、選択されているパッセージ内またはスコア全体の任意のオブジェクトを選択、または選択解除できます。このダイアログは2つの部分に分かれています。左側には一般的な項目が含まれています。これは、スコア全体または選択したパッセージのどちらを**[検索対象]**にするか、どの一般的なオブジェクトタイプ（**[テキスト]**、**[ライン]** など）を含めるか、あるいはどの声部を含めるかなどのフィルター操作を設定するために必要です。右側には一般的な各オブジェクトタイプの詳細項目が含まれています。これらの設定は、**[表示]** リストボックスで選択するオブジェクトタイプごとに用意されています。

4つの**[声部]** ボックスは、スコア内のどの声部がフィルターされるかを示します。標準設定では、4つの声部すべてがフィルターされます。

パッセージの選択または複数の選択を行ってから**[編集]** ▶ **[フィルター]** ▶ **[詳細設定]** を選択すると、フィルターを**[選択範囲]** または **[スコア全体]** のどちらに適用するかを選択できるようになります。何も選択せずにフィルターを行うと、標準設定によりスコア全体にフィルターがかかります。

左側にある**[表示]** リストから4つのページの各オプションを選択して必要な設定を行うことで、複雑な条件でフィルターを設定することができます。各検索対象オブジェクトタイプの**[検索]** ボックスのスイッチをオンにすると、そのフィルター設定が追加され、オフにすると除外されます。当然のことながら、少なくとも1つの**[検索]** ボックスをオンにしないとフィルターの実行できません。

4つのページには次のオプションがあります。

- **[音符と和音]**：これらのオプションには、以下のとおりの項目が用意されています。それぞれの項目について、簡単に説明します。
  - **[音符 / 和音に伴う符頭の数]**：指定した数の音符を含むコードをフィルターします。
  - **[和音内の音符]**：選択範囲内にある指定の音符だけをフィルターします。
- **[音高 (実音)] / [オクターブ]**：指定した音高の音符のみをフィルターします。（C4を指定すると、中央のCを指定したことになります。）実音によって検索されるため、移調楽器を考慮する必要はありません。移調スコアを取り扱う上で混乱しないように、このフィルターを使う前には**[音符]** ▶ **[スコアの移調]** をオフにしておくことをおすすめします（このフィルターは、音高を検索するときはオクターブのラインを無視します）。

- **[音価]**：指定した長さの音符 / 休符のみが選択されます。音価は一覧から選択するか、テンキーで入力します（Windows と一部の Mac では **Num Lock** をオンにします）。このフィルターではタイは無視されます。たとえば、8 分音符につながっている 2 分音符はそれぞれ個別の音符として取り扱われます。
- **[小節内の位置]**：小節の先頭から指定した位置にある音符 / 休符をフィルターします。そのため、4 分音符を選択した場合は、小節の先頭から数えて 2 つ目の 4 分音符の位置にある（2 番目の 4 分音符から始まる）音符 / 休符のみがフィルターされます。**[プラス倍数]** も選択した場合は、選択した 4 分音符を 1 拍として数え、その拍上にある音符 / 休符すべてがフィルターされます。小節の先頭にある音符または休符をフィルターする場合は、**[小節内の位置]** ボックスを空白のままにしておいてください。
- **[アーティキュレーション]**：アーティキュレーションに従って音符 / コードをフィルターします。**[任意]** を選択した場合、指定したアーティキュレーションのいずれかが付いている音符またはコードがフィルターされます。**[すべて選択]** を選択した場合は、指定したすべてのアーティキュレーションが音符 / コードに付いている場合にのみ、その音符 / コードがフィルターされます。
- **[休符と小節休符]**：フィルターの対象を通常の休符だけにするか、小節休符だけにするか、あるいはその両方にするかを指定できます。ドロップダウンリストで、フィルターの対象となる休符の音価を指定することができます。
- **[テキスト]**：特定の用語（「legato」や「mf」など）を入力し、選択範囲内で一致するすべてのテキストをフィルターします。ただし、このフィールドでは大文字と小文字が区別されることに注意してください（たとえば、「Legato」と「legato」は異なります）。オプションで、フィルターの対象として 1 つか複数のテキストスタイルを指定することもできます。指定するには、テキストスタイルをクリックして選択に追加します。そのテキストスタイルをもう一度クリックすると、選択から削除されます。**[すべて]** と **[なし]** ボタンを使用すると、テキストスタイル全体を選択あるいは選択解除できます。
- **[ライン]**：このページがフィルターに含まれる場合は、右側にある 2 つのボックス内で選択したラインが選択されます。フィルターできるのは、すべてのライン（**[すべてのライン]** がオンの場合）あるいは一度に 1 種類のラインだけ（複数のラインタイプは選択できません）です。フィルターでラインをすべて無視したい場合は、**[検索]** の **[ライン]** が選択されていないことを確認してください。

このダイアログで **[リセット]** ボタンをクリックすると、フィルターオプションがすべて標準設定に戻され、最初からやり直すことができます。

必要なオプションを設定したら、適切な **[検索]** ボックスが選択されていることを確認します。次に、**[選択]** ボタンをクリックすると、フィルターの条件に一致する選択範囲内またはスコア全体のオブジェクトがすべて選択されます。**[選択解除]** ボタンをクリックすると、選択範囲からフィルター条件に一致するオブジェクトがすべて削除されます。

### 条件付き（and 条件）でオブジェクトを選択

選択したパッセージから 2 分音符でピッチが中央の C（C4）の音符をすべて選択し、アクセントを付けてみましょう。この操作は、2 分音符でかつ中央の C であるものをすべて選択するという操作です。

これを行うには、2 分音符をすべて選択した後、フィルターで中央の C を抽出します。実際の手順は次のようになります。

- まず、パッセージを選択します。
- **[編集]** ▶ **[フィルター]** ▶ **[詳細設定]** を選択します（ショートカットは **Ctrl + Shift + Alt + F** または **⌘⇧⌥F**）。
- **[音価]** から、2 分音符を選択します。

## 5. パワーツール

- [音高 (実音)] リストから [C] を選択し、[オクターブ] リストから **4** を選択します。
- [選択] をクリックします。このフィルターがスコアに対して実行され、中央の C の 2 分音符のみが選択されます。
- テンキーウィンドウの第 1 レイアウトを使用してアクセントを追加します。

### 条件付き (or 条件) でオブジェクトを選択

パッセージ内の、2 分音符、あるいは中央の C である音符をすべて選択し、アクセントを付けてみましょう。このようなケースはあまりないため、直接、条件にあった音符を選択して行う方法はありません。しかし、次のような方法で順を追って処理することができます。

- パッセージを選択し、次に [編集] ▶ [フィルター] ▶ [詳細設定] ダイアログを使用して、2 分音符をすべて選択します。
- テンキーウィンドウの第 1 レイアウトを使用して、アクセントを付けます。
- このパッセージを再び選択し、次に [編集] ▶ [フィルター] ▶ [詳細設定] ダイアログを使用して、中央の C をすべて選択します。
- 選択した中央の C にアクセントを付けます。

### オブジェクトの検索

検索は、フィルター処理とほとんど同じように機能しますが、検索では一致するオブジェクトを一度にすべてではなく、1 つずつ選択していきます。[編集] ▶ [検索] ダイアログは、[詳細設定] ダイアログととてもよく似ています。オブジェクトを検索するには、次の操作を行います。

- [編集] ▶ [検索] を選択します (ショートカットは **Ctrl + F** または **⌘F**)。次にスコア内で検索したい属性を選択します。このダイアログの使用方法的詳細については、上記の詳細設定ダイアログを参照してください。
- [検索] ボタンをクリックすると検索が開始され、検索条件に一致したもので、スコア内で最初に現れるオブジェクトが検索されます。条件に一致するオブジェクトが見つからなかった場合は、メッセージが表示されます。

[検索] 操作を一度設定すると、[編集] ▶ [次を検索] を使用することで、条件に一致するスコア内の次のオブジェクトを検索できるようになります (ショートカットは **Ctrl + G** または **⌘G**)。

検索は次の順序で行われます。

- 検索はスコアの前頭、つまり最上位の譜表の前頭小節から開始されます。
- その譜表の最後まで検索すると、次の譜表に移動し、スコアの前頭から譜表を検索し続けます。
- スコアの最後まできたら (つまり最下位の譜表の最後)、検索を終了するかスコアの前頭に戻って検索を続けるかを尋ねてきます。

### テキストの検索と置換

スコア内の特定のテキストを検索し再配置したい場合は、[プラグイン] ▶ [テキスト] ▶ [テキストを検索し置換] を使用します (☞ 5.11 プラグインを参照)。

### モチーフの検索

スコア内の特定のメロディやリズムのモチーフを検索したい場合は、[プラグイン] ▶ [分析] ▶ [モチーフの検索] を使用します (☞ 5.11 プラグインを参照)。

## 5.5 譜表にフォーカス

☐ 2.23 譜表、4.1 再生、5.10 パノラマ

■ 譜表にフォーカス、プロパティ

オーケストラやバンドなどの大規模なアンサンブルのスコアで作業している時、作業中に使う譜表だけを見ることができると便利です。たとえば、弦楽器の譜表、またはホルンの譜表だけを見るような場合です。とくにこの機能と **[表示] ▶ [パノラマ]** を併用すると便利です。

同様に、再生を目的として、音符のある譜表を非表示にする場合にも役立ちます。たとえば、印刷に備えて単純なリードシートを準備したい、しかし再生するときには非表示の伴奏を聞くような場合です。

**[表示] ▶ [譜表にフォーカス]** (ショートカットは **Ctrl + Alt + F** または **⌘F**) の機能を使用して、上記のどちらも簡単に実現できます。

### 譜表の選択

**[譜表にフォーカス]** を使用するの簡単です。

- 見たい譜表を選択します (非表示にしておきたい譜表は選択しないでください)。フォーカスしたい各譜表の **1** 小節のみを選択します。隣り合った譜表を選択するには **Shift** + クリック、離れた譜表を選択するには **Ctrl** + クリックまたは **⌘** + クリックします (☐ 1.6 選択とパッセージ)。単一の譜表をフォーカスするには、音符またはその他のオブジェクトを選択します。
- 右側に表示されているツールバーボタンをクリックするか、**[表示] ▶ [譜表にフォーカス]** を選択します (ショートカットは **Ctrl + Alt + F** または **⌘F**)。 
- フォーカスしたくない譜表はすぐに非表示になります。
- 残りの譜表は通常の譜表と同様に、音符の入力、編集、テキストの追加ができます。
- **[表示] ▶ [パノラマ]** をオンにしてみてください。譜表は、スコアのレイアウトではなく、単一の無限の長さの連続譜表としてレイアウトされます (☐ 5.10 パノラマ)。
- フォーカスした状態から元の状態に戻すには、もう一度ツールバーボタンをクリックするかショートカットを使用し、**[表示] ▶ [譜表にフォーカス]** をオフにします。

最初に選択した譜表の中に、**[レイアウト] ▶ [空の譜表を非表示]** (☐ 2.23 譜表を参照) で非表示にした譜表が含まれている場合、それらの譜表は、**[表示] ▶ [譜表にフォーカス]** がオンになっていると表示されます。そして、それらの譜表にまだ何も入力されていない場合は、オフにすると再び非表示になります。

**Sibelius** では最後にフォーカスした譜表の選択の組み合わせが記憶されるので、もう一度 **[表示] ▶ [譜表にフォーカス]** をオンにすると、譜表を選択していない状態でも同じ譜表をフォーカスできます。

### 再生

**[譜表にフォーカス]** をオンにした状態で再生しても、フォーカスされている譜表だけではなくすべてのスコアの音が鳴ります。この場合、フォーカスされている譜表以外は表示されませんが、非表示の譜表 (たとえば、非表示の音符やリードシートの伴奏など) も再生されるという状態でスコアを作成できるので、とても便利です。

再生中に非表示の譜表を聞きたくない場合は、**[ミキサー]** ウィンドウで非表示の譜表をミュートします (☐ 4.3 ミキサー)。

## 5. パワーツール

[表示] ▶ [譜表にフォーカス] の設定はスコアに保存されるので、この機能を使用して、1つは再生用、そしてもう1つは印刷用というバージョンを作成し、**Sibelius Scorch** (☞ 5.16 SibeliusMusic.com を参照) を効果的に活用することができます。

### 選択とパッセージ

[表示] ▶ [譜表にフォーカス] がオンになっていると、青色の破線がフォーカスされている譜表の間に表示され、非表示の譜表が存在することを示します (同じ青色の破線は [レイアウト] ▶ [空の譜表を非表示] 機能でも表示されます (☞ 2.23 譜表)。

[表示] ▶ [譜表にフォーカス] がオンの状態で、複数の譜表にわたって選択すると、選択した譜表の間にある非表示の譜表も同じく選択されてしまうことに注意してください。たとえば、スコア内でパッセージなどをコピーする際に、非表示の譜表までコピーされてしまうといった予想外の結果を生む場合があります。

これを避けるには次のようにします。

- [表示] ▶ [レイアウト記号] がオンの状態で、コピーする前に非表示の譜表がどこにあるか確認します。
- 非表示の譜表をコピーしてしまわないように、単一の譜表のパッセージのみをコピーします。
- 複数の譜表を含む複雑なコピーを行うときに、選択内に非表示の譜表が含まれているかどうかりにくい場合は、[表示] ▶ [譜表にフォーカス] をオフにします。

### マルチレスト

譜表にフォーカスしているときに、[マルチレストを使用する] をオンにすると、[譜表にフォーカス] を使用していないときにマルチレストが有効になっている場合とまったく同じようにマルチレストが表示されます。つまり、フォーカスしている譜表だけではなく、スコア内のすべての譜表に、少なくとも連続する2つの小節休符があれば、マルチレストが表示されます。

### 混同しがちな問題

[譜表にフォーカス] と [レイアウト] ▶ [空の譜表を非表示] (☞ 2.23 譜表を参照) を混同しないようにしてください。[譜表にフォーカス] は音符のある譜表を非表示にする機能で、各ページで有効になり、通常は一時的に使用するものです (音符を隠して再生するという特殊な目的以外では使いません)。それに対して [レイアウト] ▶ [空の譜表を非表示] は、大譜表ごとに設定し音符のない空の譜表のみに対応し、主にフルスコアのスペースを節約する目的で使用します。

## 5.6 オブジェクトの非表示

既存のオブジェクトをパート譜では表示させ、フルスコアでは非表示にした方が便利な場合があります。たとえば、キューパッセージをパート譜では表示させ、フルスコアでは非表示にします。

また、ジャズや数字付き低音の音符化などのように、スコア内で非表示になっている音楽を再生したりしたいことがあります。

Sibelius では、任意のオブジェクトを非表示にしたり、またそのオブジェクトをスコア内で表示、またはパート譜で表示、またはどちらにも表示しないという調整ができます。

### オブジェクトの非表示

オブジェクトを非表示にするには、オブジェクトを選択してから、[編集] ▶ [表示 / 非表示] で次のいずれかのオプションを選択します。

- [表示 / 非表示] (ショートカットは **Ctrl + Shift + H** または **⌘⇧H**) : フルスコアやパート譜でオブジェクトを表示もしくは非表示にします。
- [スコアに表示] : オブジェクトをフルスコアでのみ表示します (パート譜では隠します)。
- [パート譜に表示] : オブジェクトをすべてのパート譜でのみ表示します (スコアでは隠します)。
- [すべてに表示] : オブジェクトをフルスコアとすべてのパート譜で表示します。

[表示 / 非表示] は、[プロパティ] ウィンドウの [一般] パネルにも用意されています。表示または非表示にしたいオブジェクトを選択し、ドロップダウンリストから希望するオプションを選択します。

オブジェクトを非表示にしたり、非表示のオブジェクトを選択したりすると、画面上に薄い青色で表示されます。一度オブジェクトの選択を解除すると、オブジェクトは非表示になります。この非表示にしたオブジェクトを確認したい場合は、オブジェクトを含む譜表を選択することで、その譜表内のすべての非表示オブジェクトをグレーで表示します。以下の非表示オブジェクトの表示を参照してください。

### 非表示にできるオブジェクト

スコア内で非表示にできるオブジェクトは、音符、休符、テキスト、拍子記号と調号の変更、ラインなどです。音符を非表示にすると、音符に関連付けられている臨時記号、連符、符尾、アーティキュレーションも非表示になります (ただし例外として、臨時記号、旗や連符は必要に応じて個別に非表示にすることができます (☐ 2.1 臨時記号および 2.5 連符))。

非表示にできる各項目について詳しくは、この『リファレンス』にある関連するトピックを、ラインの非表示については、☐ 2.16 ラインを参照してください。

非表示オブジェクトの用途には次のものがあります。

- 音符 : フルスコアでは非表示かつ無音で、パート譜では表示されるキューパッセージを作成します (☐ 2.12 装飾音符)。再生はされても表示はされない「即興」のソロや記譜された音符などです。
- テキスト : 再生に反映するメトロノーム記号や強弱記号を非表示にします。たとえばスコアでは非表示しパート譜では表示するような演奏者用のテクニックに関する指示を追加し、あるいはパート譜では非表示しスコアでは表示するような指揮者への注意などを追加します。
- ライン : 非表示にするが再生されるような記号、たとえばヘアピンや *accel.*/*rit.* などのラインを追加します。

### 非表示オブジェクトの表示

画面上で非表示になっているオブジェクトを表示するには、**[表示] ▶ [非表示オブジェクト]** をオンにします(ショートカットは **Ctrl + Alt + H** または **⌘+⌘H**)。このオプションは標準設定ではオフになっています。このオプションがオンになっていると、非表示オブジェクトはスコア内に薄いグレーで表示されます(ただし印刷はされません。以下の**非表示オブジェクトの再生と印刷**を参照してください)。非表示オブジェクトは、通常のオブジェクトとまったく同じように、選択と編集が行えます。

**[表示] ▶ [非表示オブジェクト]** がオフのときには、スコア内の非表示オブジェクトは完全に見えなくなっており、個別に選択したり編集したりすることができません。ただし、パッセージや大譜表を選択すると表示されます。たとえば、**Ctrl + A** または **⌘A** を押すとオブジェクトがすべて選択され、この状態で矢印キーと **Tab** キーを使用して、非表示オブジェクトと表示オブジェクト間を移動できます。

このオプションは、通常は表記されないさまざまなオブジェクトを表示するかどうかも調整します。たとえば、次のようになります。

- 非表示の小節線 (☐ 2.3 小節線) はグレーの小節線で表示されます。
- 臨時記号が表示されなくなる調号の変更 (☐ 2.15 調号) と楽器の変更 (☐ 2.14 楽器) は、グレーのハンドルボックスで表示されます。
- 休符や小節休符は譜表タイプによって非表示になり、たとえば、ギタータブなどはグレーで表示されます。

休符を削除すると休符は非表示になり、**[表示] ▶ [非表示オブジェクト]** (ショートカットは **Ctrl + Alt + H** または **⌘+⌘H**) がオンになっている場合は、薄いグレーで表示されることにも注意してください。これを再度削除すると、完全に削除になってしまいます。

### パート譜の非表示オブジェクト

フルスコアで非表示/パート譜で表示(またはその逆)の設定の表示オブジェクトは、**[表示] ▶ [パート譜での違い]** がオンの場合は、オレンジ色になります(フルスコアとパート譜で同じでないことを意味します)。**[表示] ▶ [非表示オブジェクト]** がオンの場合、非表示オブジェクトはグレーで示され、選択されると、薄いオレンジ色に変わります。

### 非表示オブジェクトの再生と印刷

標準設定では、**[表示] ▶ [表示]** のオン/オフの設定にかかわらず、非表示オブジェクトの印刷はできませんが、再生はできます。非表示オブジェクトの中で再生させたくないものがある場合、たとえば、フルスコアでは非表示になっていて、パート譜では表示されているキューパッセージなどがある際には、無音の符頭を使用するか、**[プロパティ]** ウィンドウのオブジェクトの**[繰り返しオプション]** のチェックボックスをオフにします (☐ 2.20 符頭と 4.6 リピートを参照)。

校正用に非表示オブジェクトを印刷したい場合は、**[表示] ▶ [非表示オブジェクト]** をオンにしてからスコアを印刷します。このとき、**[ファイル] ▶ [印刷]** ダイアログの**[表示メニューオプション]** がオンになっていることを確認してください (☐ 5.13 印刷を参照)。

## 5.7 ハイライト

### ☐ 2.9 カラー

楽譜の上にハイライトして、現在作業途中のセクションがわかるようにしたり、スコア内の特定の箇所に注意を促したりできます。

一部のプラグイン（たとえば「**モチーフの検索**」）では、楽譜の一部に自動的にハイライトを付けるものもあります（☐ 5.11 プラグイン）。

### ハイライトの作成

スコア内にハイライトを作成するには、次の2つの方法があります。

- **[作成]** ▶ **[ハイライト]** を選択し、ハイライトさせたいパッセージに沿ってクリック & ドラッグします。
- パッセージを選択してから、**[作成]** ▶ **[ハイライト]** を選択すると、連続したパッセージのハイライトを作成できます。一度にハイライトさせることができるのは、1つの譜表内のパッセージのみです。複数の譜表を含むパッセージを選択した場合は、その選択範囲内の一番上の譜表だけがハイライトされます（譜表を個別にハイライトさせることはできません）。

ハイライトの色は標準設定でイエローになっていますが、作成した後にその他のオブジェクトと同じように色を変更できます（☐ 2.9 カラー）。

### ハイライトの選択とハイライトオブジェクト

ハイライトされた音符やその他のオブジェクトは、他のオブジェクトと同じように選択、移動または削除することができます。ハイライトの端をクリックし、選択してから、移動、コピー、そして削除といった編集を行います。

### ハイライトの移動

- ハイライトを左右に移動するには、ハイライトの上端または下端をクリックして、マウスでドラッグするか、←/→ キーを使用します（**Ctrl** または **⌘** と併用すると大きなステップで移動できます）。
- 選択されたハイライトの長さを調整するには、ハイライトの左辺または右辺をクリックし、マウスでドラッグします。音符が入力されている場合、**スペース** キーを押すと音符単位で延長します（**Shift** + **スペース** では音符単位で縮小します）。または ←/→ キーを使用します（**Ctrl** または **⌘** と併用すると大きなステップで移動できます）。

### ハイライトの削除

ハイライトを削除するには、ハイライトの端をクリックして **Delete** キーを押します。スコア内のすべてのハイライトを削除するには **[プラグイン]** ▶ **[その他]** ▶ **[ハイライトをすべて削除]** を使用します（☐ 5.11 プラグインを参照）。

### ハイライトの表示

**[表示]** ▶ **[ハイライト]** を選択して、スコア内のハイライトを表示するかしないかを選択することができます。

### ハイライトの印刷

ハイライトを印刷するかしないかを選択することができます。

## 5. パワーツール

- ハイライトを印刷しない場合は、印刷時に **[ファイル] ▶ [印刷]** ダイアログ（ショートカットは **Ctrl + P** または **⌘P**）の **[表示メニューオプション]** をオフにします。
- ハイライトを印刷するには、**[表示] ▶ [ハイライト]** をオンにし、印刷したくない他の **[表示]** メニューオプションをオフにして印刷します。このとき、**[ファイル] ▶ [印刷]** ダイアログ（ショートカット **Ctrl + P** または **⌘P**）の **[表示メニューオプション]** をオンにします。

印刷について詳しくは、📖 5.13 印刷を参照してください。

## 5.8 アイデア

音楽制作においては、メロディー、リズム、伴奏、コードプログレッションなど使えそうな要素が頭に浮かんでくることはよくあります。アレンジャーや浄書家はテキスト記号、特定のコード記号あるいはダイアグラムなど多数の特定の表記群を使用 / 再使用する場合があります。

長さ、種類、楽器数に関係なく、こうした断片的な情報を集めたものを総称して「アイデア」と呼んでいます。キーを叩くだけで、アイデアをキャプチャし、後で保存することができます。アイデアをキャプチャしたら、編集や独自のキーワード（カノン、歌詞の、リフなど）で後で検索しやすいようにタグ付けしたり、あるいは色分けすることもできます。【アイデア】ウィンドウで、使用可能なアイデアすべてを参照、検索、再生することができます。アイデアはクリップボードから貼り付ける作業と同じように簡単に使用できます。Sibelius はアイデアを正しい調や音域に移調する機能も搭載しています。

アイデアはインポートやエクスポートすることで、他のユーザーと共有することができます。インターネット経由で共有することも可能です。教師または教育者の方には、生徒用の作曲ワークシートを作成するために、スコア内にアイデアを保存できるため便利です。

さらに、Sibelius には多数の楽器と音楽ジャンルが網羅されており、2,000 以上のアイデアが含まれています。そのため、アイデアがひらめいてこない、あるいは自分の中のクリエイティブな発想を刺激するようなスタイリッシュなアイデアを求めている方も、ぴったりのアイデアがすぐに見つかることでしょう。

### アイデアの構成要素

Sibelius で書き込み可能なものは実質的にはすべてアイデアといえます。アイデアとして選択しキャプチャできる楽譜の量に制限はありません。1つの譜表から音符を1つ選択したり、複数の譜表から複数の小節を選択することもできます。また、ライン、記号、テキストオブジェクト、さらにはインポートされたグラフィックなど、さまざまな種類のオブジェクトも音符ありまたは音符なしで選択し、アイデアとしてキャプチャできます。

アイデアには楽譜以外にもタグが含まれています。タグは各アイデアを説明するためにキーワードを使ってアイデアを分類するのに使用します。これにより、あとでアイデアを簡単に検索できます。これは、何千ものアイデアをふるいにかける場合に便利です。指定するタグ以外に、Sibelius は以下の情報を使って各アイデアを自動的にタグ付けします。

- 調号
- 拍子記号
- テンポ
- アイデアの長さ（小節数）
- アイデアに使用する楽器
- 作成日
- 変更日

アイデアは自分で選択したタグまたは Sibelius により自動追加されたタグを使って検索できます。アイデアに特定の色を割り当てることもできます。

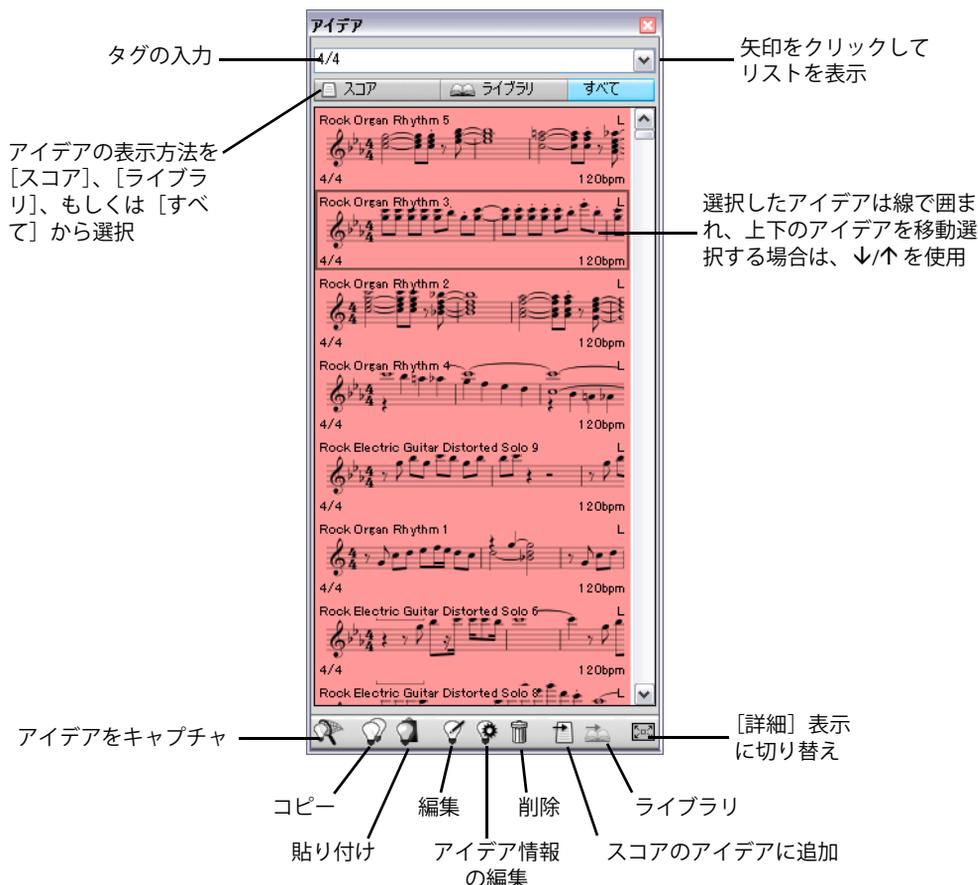
### 【アイデア】ウィンドウ

アイデアは主に【アイデア】ウィンドウで使用します。【アイデア】ウィンドウを表示 / 非表示するには、【ウィンドウ】▶【アイデア】（ショートカットは **Ctrl+Alt+I** または **⌘+I**）を選択するか、右に示したツールバーボタンをクリックします。



## 5. パワーツール

【アイデア】 ウィンドウには「簡易」と「詳細」の2つの表示画面があります。標準設定では、簡易表示で開き、次のように画面が表示されます。



アイデアを検索する場合は、ウィンドウ最上部のボックス内にタグを入力します。入力するキーワードが見つからない場合は、ウィンドウ右の小さい矢印をクリックします。すると、ドロップダウンメニューが表示され、使用可能なアイデアで最も使用頻度の高いタグがリストされます。リストからタグを1つクリックすると、ボックスに追加できます。ボックスにキーワードを入力したら、ドロップダウンメニューをもう一度表示します。すると、選択済みのタグも含んだ、アイデアで最も使用頻度の高いタグが表示されます。単語をボックスに追加し **Return** キーを押すたびに、ウィンドウの主要部分のアイデアリストがアップデートされます。

【スコア】 および 【ライブラリ】 ボタンを使うと、ウィンドウに表示するアイデアを現在のスコア、「ライブラリ」(Sibelius にあらかじめ用意されたアイデアや独自に作成しライブラリに保存したアイデアなど、制作中の各スコアに使用できるアイデアの格納場所)、またはその両方から取り出すかどうかを選択できます(以下の「**アイデアの保存場所**」を参照)。制作中のスコアにアイデアが一切含まれていない場合は、【スコア】 ボタンは無効になっており、【ライブラリ】 ボタンをオフにすることはできないことに注意してください。

ウィンドウの主要部分には入力したタグに一致するアイデアが関連性の高いものから順に表示されます。ウィンドウの最上部のボックスに何も入力していない場合は、最後にキャプチャまたは編集したアイデアがリストの一番最初に表示され、使用できるアイデア(スコアおよびライブラリから)が全部表示されます。

リストされた各アイデアには、楽譜やその中に含まれる他のオブジェクトがプレビューモードで小さく表示されます。通常は、最上位の譜表の2～3小節が表示されます。重要なタグは表記プレビューの周囲の四隅に表示されます。左上にはアイデアの名前、右上には「L」の文字（アイデアが現在のスコアでなくライブラリにある場合）、左下にはアイデアの拍子記号、右下にはアイデアのテンポがそれぞれ表示されます。マウスポインタをアイデアの上に移動すると、楽器などその他のタグを示すヒントが表示されます。表記プレビューを表示したくない場合は、[ファイル] ▶ [環境設定] (Macでは[Sibelius]メニュー)の[アイデア]ページにある[アイデアウィンドウの簡易表示で表記プレビューを表示]をオフにします。この場合は、アイデアとテンポの名前のみが表示されます。

各アイデアは色付きの背景上に表示され、さらにカテゴリ別に変更することもできます。(自分でキャプチャする新しいアイデアの背景は、標準設定で白に設定されています。)

リスト内のアイデアを右クリック (Windows) または **Control** + クリックすると、たくさんの便利なオプションを含んだメニューが表示されます。以下に示したウィンドウの一番下のボタンを使用しても同様の操作を実行できます。

- [コピー]: 選択したアイデアをクリップボードにコピーし、スコアに貼り付けます (以下の「アイデアの貼り付け」を参照)。
- [貼り付け]: 現在のクリップボードの内容をスコアに貼り付けます。スコア内を選択している場合は、クリップボードの内容は指定の位置に直接貼り付けられます。選択範囲が指定されていない場合は、マウスポインタが青色に変わり、スコア内をクリックして指定の位置に貼り付けできます。
- [編集]: 選択したアイデアを編集します (以下の「アイデアの編集」を参照)。
- [アイデア情報の編集]: アイデアのタグや色を編集したり、Sibelius がアイデアに自動的に割り当てたタグを表示できます。
- [削除]: 選択したアイデアをスコアまたはライブラリ内に保存した一連のアイデアから適宜削除します。
- [スコアのアイデアに追加]: 選択したアイデアがライブラリにある場合に有効になります。これにより、ライブラリから現在のスコア内の一連のアイデアにコピーできます。
- [ライブラリに追加]: 選択したアイデアがスコア内の一連のアイデアにある場合に限り有効です。これにより、現在のスコアからライブラリにアイデアをコピーできます。
- [詳細表示]: [詳細表示] ウィンドウに切り替えます (以下を参照)。



列名をクリックするとその列によってリストを分類することができます。列を左右にドラッグするとリストが並べ替えられます。

境界線を上下にドラッグすると、リストとプレビューパネルの高さを変更できます。

インポート

エクスポート

[簡易表示] に切り替え

## 5. パワーツール

詳細表示は簡易表示とほぼ同じ機能を搭載していますが、詳細表示には当然のことながら、より詳しい説明が入っています。各アイデアを簡単に記譜したプレビュー画面とは異なり、詳細表示ではウィンドウ下部のパネルから1つのアイデアを完全にプレビューできます。ウィンドウの上部パネルのリストには各アイデアに属するタグがすべて表示されており、列ヘッダーをクリックするとリストを分類することができます。列幅（または列の順序）を変更する場合は、列をドラッグします。また、2つのパネル間の境界線を上下にドラッグすると、ウィンドウ内の2つのパネルの高さを変更できます。

**[アイデア]** ウィンドウの高さを変更できるのは簡易表示モードにある場合に限られることに注意してください。詳細表示モードでは、ウィンドウを両方向にサイズ変更することができます。

詳細表示ではアイデアをインポートおよびエクスポートするのに使うボタンが2つあります。簡易表示にはこれらのボタンはありません（以下の「**アイデアの保存場所**」を参照）。

### アイデアの試聴

アイデアを試聴したい場合は、**[アイデア]** ウィンドウをクリックし、左マウスボタンを押すと試聴できます。Sibelius はアイデアを8回繰り返します。繰り返さず1回だけ試聴したい場合は、**[ファイル]** ▶ **[環境設定]** ダイアログ（Macでは**[Sibelius]** メニュー）にある**[アイデア]** ページの**[試聴時にアイデアを繰り返し自動再生]** をオフにします。

### アイデアのキャプチャ

アイデアを作成するには、スコア内の楽譜を選択し、**[編集]** ▶ **[アイデアのキャプチャ]**（ショートカットは**Shift-I**）を選択します。アイデアは以下のようなあらゆる選択範囲からキャプチャできます。

- 複数の小節および譜表のパスセージの選択。大譜表パスセージを選択する場合、拍子記号、リピート小節線、テンポテキストなどの大譜表オブジェクトはアイデアから除外されることに注意してください。アイデアの中に大譜表オブジェクトを入れることはできません。また、アイデアは離れた譜表を含んだ選択範囲からキャプチャすることもできません。
- 音符、テキストオブジェクト、ラインなど1つの選択オブジェクト。大譜表オブジェクトはアイデアとしてキャプチャできませんので注意してください。
- 1拍目と3拍目などの複数の音符の選択（**Ctrl**+クリックまたは**⌘**-クリック、あるいはフィルターごとを選択します）。複数選択はアイデアとしてキャプチャされるとパスセージ選択に変わります。したがって、アイデアを編集または貼り付ける場合に、適切な休符で引き伸ばされます。
- 発想記号オブジェクトやヘアピンなど、音符以外の要素を複数選択（**Ctrl**+クリックまたは**⌘**-クリック、あるいはフィルター機能を使って選択します）。

（異なるタイプの選択方法について詳しくは、 1.6 選択とパスセージを参照してください）。

明らかにアイデアとしてキャプチャできないものもあります。たとえば、臨時記号、連符、アーティキュレーションなどは、添付先の音符をキャプチャしない限りキャプチャすることはできません。一般には、コピーおよび貼り付け可能な場合には、アイデアをしてキャプチャすることができます。

**[アイデア]** ウィンドウでウィンドウの一番上のボックスにタグが入力されていない場合は、ウィンドウの一番上に自分のアイデアが表示されます。Sibelius はアイデアの名前を自動的に選択します（名前には一意であるように、スコアのタイトルやファイル名、および番号を使用します）。名前はあとで変更することもできます。

### アイデアの検索

アイデアを検索する場合は、**[アイデア]** ウィンドウ最上部のボックス内にタグを入力し、リストからアイデアを選択します。

ボックスに入力していくごとに、下のメニューがドロップダウンされ、入力したものに一致するタグが表示されます（たとえば、「d」と入力すると「clarinet」、「closed」、「classical」などが表示され、「d」の後に「a」をさらに入力すると「closed」はリストに表示されなくなります）。そのまま入力し続けても、または矢印キーやマウスを使ってリストからタグを1つ選択することもできます。タグを選択するか、**スペースキー**を押して1つのタグを入力し終えたら、ウィンドウの主要部分のアイデアリストがアップデートされます。

次に別のタグを入力できます。2番目のタグを追加すると、元のタグと新しいタグの両方に一致するタグのみがリストに表示されます。以前同様に、ボックスに入力を開始すると、メニューがドロップダウンされ、これまで入力した文字に一致するタグが表示されます。

別のタグを入力するごとに、ウィンドウの主要部分に表示されるアイデアはそれに従って選択肢が絞り込まれていき、ボックスに入力したすべてのタグに一致するアイデアのみが表示されます。この次に、リストから目的のアイデアをクリックして選択します。

アイデアは関連順に降順で【**アイデア**】ウィンドウの主要部分にリストされます。入力したタグがアイデアの【**名前**】に含まれている場合は関連性が非常に高く、【**タグ**】の全体リストに含まれている場合は関連性が高く、タグがSibeliusにより自動作成されたタグに含まれている場合は関連性は低いこととなります。

## アイデアの貼り付け

アイデアは貼り付ける前に、クリップボードにコピーする必要があります。この操作を行うには、【**アイデア**】ウィンドウからアイデアを選択し、**Ctrl+C**または**⌘C**を入力するか、ウィンドウの一番下の【**コピー**】ボタンをクリックするか、あるいは右クリック（Windows）または**Control+**クリック（Mac）して、コンテキストメニューから【**コピー**】を選択します。

アイデアをスコアに貼り付ける作業は他の種類の貼り付け作業と同じ方法で行います。アイデアを表示したい場所をスコア内で選択し、【**編集**】▶【**貼り付け**】（ショートカットは**Ctrl+V**または**⌘V**）を選択するか、何も選択されていないことを確認してから【**編集**】▶【**貼り付け**】を選択し、アイデアを貼り付けたいスコアをクリックします。また、【**アイデア**】ウィンドウの一番下にある【**貼り付け**】ボタンをクリックしてもかまいません。

他の種類の貼り付け作業と同様に、複数コピーにより多数のアイデアを貼り付けたり（46ページの「**パッセージの複数コピー**」を参照）、または貼り付け直後に【**編集**】▶【**リピート**】（ショートカットは**R**）を選択してアイデアをリピートすることができます。

通常の貼り付けとは異なり、アイデアを貼り付ける場合、Sibeliusは標準設定として特別な機能を搭載しています。つまり、Sibeliusでは貼り付け先のスコアで使用される主なキーに一致するようにアイデアを移調します。また、アイデアの貼り付け先で使用される楽器の演奏範囲に収まるようにオクターブごとに移調します。

現在のキーに一致するようにアイデアを移調する場合、音符はすべて同間隔で上下に移調されます。つまり、メジャーキーのアイデアをマイナーキーに貼り付けた場合、貼り付けられたアイデアはメジャーの音がします（ただし、【**スケールの変換**】プラグインを使うと、必要に応じてモーダルな移調を行うことができます。402ページの「**スケールの変換**」を参照）。アイデアを移調したくない場合、【**ファイル**】▶【**環境設定**】ダイアログ（Macでは【**Sibelius**】メニュー）にある【**アイデア**】ページの【**現在の調号に合わせて移調**】をオフにします。

同様に、アイデアを貼り付け先の楽器の音域内に収まるように設定したくない場合は、同じ場所で【**楽器の音域に合わせてオクターブ単位で移行**】をオフにします。

ピッチなしの打楽器を使用するアイデアをスコア内の別のピッチなしの打楽器用の譜表に貼り付けると、Sibeliusは貼り付けたアイデアの先頭に楽器の変更を自動的に作成（アイデアの終わりの部分

## 5. パワーツール

に元の楽器に復元) するため、アイデアは正しく再生されます。この操作が不要な場合は、**[ピッチなしのアイデア用に使われる楽器の変更の作成]** オプションをオフにしてください。

スコア内でアイデアを使った場所を記録したり (または、教師として生徒がアイデアを使った場所を確認したい) 場合は、**[色付きハイライトの作成]** をオンにします。このオプションは、**[ファイル] ▶ [環境設定]** (Mac では **[Sibelius]** メニュー内) の **[アイデア]** ページにもあります。これにより、貼り付け先のアイデアの背景にハイライトが作成されます。

### Sibelius のビルトインアイデア

Sibelius には 2,000 以上のアイデアが収録されており、あらゆる年齢層の作曲者にひらめきをもたらし、できる限り広範なジャンルの音楽を基本レベルで紹介することを目標としています。

各アイデアには一意の名前 (通常はジャンル名)、アイデアで使用する楽器名、番号が順番に付いています。一般に、番号が高いほど、アイデア内の音楽のラベルは複雑に設定されています。また、Sibelius にあらかじめ用意されたアイデアはジャンルごとに色分けされています (以下のリストに表示)。

特定のジャンルからアイデアを検索するには、まず以下のタグのどれか 1 つを入力します。

- アフリカン (桃色)
- チルアウト (パステルグリーン)
- クラシック (ライムグリーン)
- コンサートバンド (明るい緑)
- カントリー (黄色)
- ダンス (グレー)
- 映画 (ライトブルー)
- フォーク (オリーブ)
- ファンク (グレーピンク)
- ガレージ (ミスティブルー)
- グルービー (パステルピンク)
- ヒップホップ (パステルブルー)
- ジャズ (ミッドピンク)
- ラテン (オレンジ)
- マーチングバンド (青緑色)
- モダンクラシック (濃い緑色)
- モータウン (ベージュ)
- ポップ (明るい青)
- レゲエ (紫色)
- ロック (明るいピンク)

以下のようなタグを使うと一致をさらに絞り込むことができます。

- 楽器 (ギター、ドラム、ピアノなど)
- テンポ (速い、遅い、モデラートなど)
- アイデアの種類 (メロディ、伴奏、リズムなど)
- 複雑さ (単純、中程度、複雑など)
- ムード (楽しい、悲しい、内省的など)
- 特性 (エキサイティング、生き生きとした、リラックスした、威厳のある、メジャー、マイナー、スイング、劇的な、ユーモアのある)

これらのカテゴリーからタグを入力すれば、目的に合ったアイデアがすぐに見つかることでしょう。

Sibelius にあらかじめ用意されたアイデアを自分のスコアに使う場合に役立つその他のヒントは以下のとおりです。

- アイデアの長さは様々ですが、通常は 2 ~ 8 小節の間です。長いアイデアは作曲、スタイル、または演奏技術の特定の位置を明示するのに適しており、短いアイデアは編曲、繰り返し、または自分の曲で使用する場合に適しています。

- 大半のアイデアは単一の楽器に対して使用されるようになっており（名前で指定するように）、対象の楽器またはそれに関係の深い楽器に貼り付けて使うと最も効果的です。ただし、アイデアはスコア内のどの譜表に貼り付けることもできます。Sibeliusはそのアイデアを移調し、楽器の音域を適宜合わせるようにするため、是非試してみてください。
- 各ジャンル内のアイデアはすべて一緒に使用できるように設計されていますが、必ずしも同じ和音構造やコードシーケンスを共有しているとは限りません。異なる楽器で同じ番号が付いたアイデア（**レゲエベース1**と**レゲエキーボード1**など）は一般に一緒に使用できます。
- Sibelius にあらかじめ用意されたアイデアは Sibelius Sounds Essentials (☐ 4.4 Sibelius Sounds Essentials) の **[再生]** ▶ **[ライブプレイバック]** がオン (☐ 4.7 ライブプレイバック) の状態で再生すると最も美しい音が出るように設計されていますが、別のデバイスを使っても再生できます。

## 授業でアイデアを使用する

教師の方は、Sibelius のアイデア機能をユニークな方法で授業にすでに取り入れていることと思いますが、生徒がこの機能を最大限に活用できる実践的な方法について以下に少し触れておきます。

- 表記されたアイデアの試聴：楽譜の記譜法にあまり詳しくない生徒にとっては、**[アイデア]** ウィンドウでアイデアをクリックするだけでそのアイデアを試聴できる機能は、独創性を刺激することにつながるでしょう。
- ABA 形式でオスティナートを作成：**[作成]** ▶ **[楽器]**（ショートカットは **I**）を使って、スコアに適切な楽器を作成する方法を示します。**[編集]** ▶ **[リピート]**（ショートカットは **R**）を使って、アイデアを貼り付けた後にすばやくリピートする方法を示します。こうした簡単な方法で、生徒は Sibelius にあらかじめ用意されたアイデアを使って独自の曲作りをすばやく行うことができます。
- 色付きハイライトを使って生徒の独創性を記録：**[ファイル]** ▶ **[環境設定]**（Mac では **[Sibelius]** メニュー内）の **[アイデア]** ページの **[色付きハイライトの作成]** をオンにすると、生徒は複数のアイデアを組み合わせてできたパターンを理解することができ、教師はハイライト箇所の有無により、生徒がアイデアを使った部分や独自の楽譜を作成した部分の位置を特定できます。
- スコアテンプレートの作成：慎重に選んだアイデアを含んだスコアテンプレートを設定すると、生徒用に簡単なプロジェクトを作成することができます。たとえば、小さいジャズコンボ（ドラム、キーボード、ベース、およびサクソフォンなどのリード楽器）用に空の譜表を作成することができます。次に、内蔵ライブラリから適当なアイデアを選択し、スコアに追加（アイデアを選択してから、**[アイデア]** ウィンドウの **[スコアに追加]** を選択）すると、生徒は未処理の素材を使って、12小節のブルース（いくつかのベースラインとキーボードリフと少数のドラムパターンなど）を作成できます。（**[ファイル]** ▶ **[スコア情報]** の **[ファイル]** ページの）**[アイデアをこのスコアからのみ表示]** をオンにすると、生徒はこのファイルの作業中は、教師が生徒用に選択したアイデアの中からしか選択できなくなります。
- メロディの即興演奏：有能な生徒には、指定のアイデアを使って適切なベース、ピアノ、ドラム伴奏を作成した後に、リード楽器を使ってメロディを即興演奏するように勧めてあげてください。

Sibelius のアイデア機能は以下の用途にも向いています。

- 音楽研究の要素
- アイデアを呼応形式に使用
- 楽器のサウンドを色々変更してみる
- ループ識別と書き取りによる聴覚トレーニング
- 生徒が独自のアイデアをキャプチャし、他の生徒用にリソースを作成する
- 生徒がポップ / ダンスミュージックの音楽を作成するための支援ツール

## 5. パーツツール

Sibelius にあらかじめ用意されている多数のアイデア（特に「クラシック」とタグ付けされたアイデア）は、作曲作業を進める上で、非常に特定のなスタート地点として設計されており、GCSE や AS/A2 レベルの音楽用の作曲トピックを多数網羅しています。

詳しくは、[www.sibeliuseducation.com](http://www.sibeliuseducation.com)（英語）にアクセスしてください。

### ライブラリへのアクセス制限

特定のスコアを作成しているときに、ライブラリに含まれたアイデアを表示させないように設定する（たとえば、生徒用のレッスンを作成する場合、教師のあなたが指定し、特定のスコア中で保存した一連のアイデアだけを使って生徒が作業するように設定する）場合は、**[ファイル]** ▶ **[スコア情報]** の **[ファイル]** ページの **[アイデアをこのスコアからのみ表示]** をオンにします。

このオプションがオンの場合、**[アイデア]** ウィンドウの **[ライブラリ]** ボタンはオフで無効になっています。したがって、スコア自体に保存されたアイデアのみが作業中に表示されます。

### アイデアの編集

楽譜とアイデアのタグの両方を編集できます。

アイデアのタグを編集する場合は、**[アイデア]** ウィンドウから選択し、ウィンドウの最下部の **[アイデア情報の編集]** ボタンをクリックするか、右クリックでコンテキストメニューの **[アイデア情報の編集]** を選択します。右のようなダイアログが表示されます。

アイデアの **[名前]** と **[タグ]** を編集するには、各ボックスに入力を行います。アイデアの背景色を変更するには、**[カラー]** をクリックし、表示されるピッカーから色を選択します。

また、Sibelius がこのダイアログで作成した自動タグも表示でき（編集不可）、アイデア内で楽譜を編集すると自動的にアップデートされます。

アイデア内の楽譜を編集する場合は、**[アイデア]** ウィンドウから選択し、ウィンドウの最下部の **[アイデアの編集]** ボタンをクリックするか、右クリックでコンテキストメニューの **[アイデアの編集]** を選択します。

新しいウィンドウが別のスコアを開いたかのように表示されます。アイデアは **[パノラマ]** で表示され（ 5.10 パノラマ）、他のスコアと同じように編集できます。

アイデアの編集を終えたら、**[ファイル]** ▶ **[保存]**（ショートカットは **Ctrl+S** または **⌘S**）を選択して保存してから、**[ファイル]** ▶ **[閉じる]**（ショートカットは **Ctrl+W** または **⌘W**）を選択してウィンドウを閉じ、元のスコアに戻ります。

アイデアで保存されていない変更を破棄する場合は、**[ファイル]** ▶ **[閉じる]** を選択してから、変更の保存を確認するダイアログが表示されたら **[いいえ]** をクリックします。

### アイデアの保存場所

アイデアは現在のスコアまたはライブラリに保存できます。アイデアがスコアに保存されている場合は、**[スコア]** ボタンがオンになっている状態で、対象のスコアが開いている場合に限り、アイデアを **[アイデア]** ウィンドウに表示できます。アイデアがライブラリに保存されている場合は、**[ライブラリ]** ボタンがオンになっている状態で、対象のスコアが開いている場合に限り、アイデアを **[アイデア]** ウィンドウに表示できます。



標準設定では、アイデアはキャプチャ時に現在のスコアに追加されます。つまり、[アイデア] ウィンドウの[ライブラリに追加]を選択してクリックしない限り、アイデアは対象のスコアに対してのみ使用できることになります。すべてのアイデアをライブラリに直接追加したい場合は、[ファイル] ▶ [環境設定] ダイアログ (Mac では [Sibelius] メニュー) の [アイデア] ページの [キャプチャしたアイデアをライブラリに追加] をオンにします。

ライブラリには1つのスコアでなく多数のさまざまなスコアで使用するためのアイデアが格納されている大きなデータ倉庫です。Sibelius にあらかじめ用意されたアイデアもまたここに保存されています。これを非表示にして独自に作成したアイデアのみをライブラリに表示させたい場合は、[ビルトインのアイデアを表示] をオフにします。

Sibelius にあらかじめ用意されたアイデアは Sibelius プログラムフォルダ (Windows) またはアプリケーションパッケージ (Mac) の中に保存されており、そのままの状態にしておいてください。ライブラリに自分で保存するアイデアは、ユーザーアカウントのアプリケーションデータフォルダ内の「アイデア」と呼ばれるフォルダに保存されますが、これらのファイルに直接変更を加えないでください (556 ページの「ユーザーが編集可能なファイル」を参照)。これは、他のユーザーとファイルを共有するためのインポートおよびエクスポート機能が Sibelius にあらかじめ用意されているためです。

## アイデアの共有

自分のアイデアを他のユーザーと共有したい場合は、次の2つの方法を使います。共有したいアイデアを特定のスコアに保存し、そのスコアを配布するか (生徒用にプロジェクトを設定する場合に便利な方法。上記の「授業でアイデアを使用する」を参照)、または選択したアイデアを他のユーザーのアイデアライブラリにインポート可能な **.ideas** ファイルとしてエクスポートします。

アイデアのスコアに保存する場合は、スコアに移動したいアイデアを選択し、[アイデア] ウィンドウの最下部の [スコアに追加] ボタンをクリックするか、右クリックでコンテキストメニューの [スコアに追加] を選択します。一度に複数のアイデアを選択できるのは、[アイデア] ウィンドウの詳細表示からのみとなっているため、このタイプの操作には最も便利です。[アイデア] ウィンドウの [ライブラリ] ボタンをオフにして、適切なアイデアがスコア内にあることを確認します。[ライブラリ] ボタンがオフになっていると、スコアに保存したアイデアのみが表示されます。

選択したアイデアをエクスポートするには、[アイデア] ウィンドウの詳細表示画面を使用します。通常の方法でエクスポートしたいアイデアを選択 (**Shift+** クリックでリストから連続したアイデアの範囲を選択するか、**Ctrl+** クリックまたは **⌘+** クリックでリストの周囲に点線が入った複数のアイデアを選択) してから、ウィンドウの最下部の [エクスポート] ボタンをクリックするか、右クリック (Windows) または **Control+** クリック (Mac) でコンテキストメニューから [エクスポート] を選択します。アイデアを保存するためのファイル名と保存場所を指定するよう求められます。[保存] をクリックすると、**.ideas** ファイルは指定した場所に保存されます。次に、この **.ideas** ファイルを他のユーザーに (Eメールなどで) 送信したり、または SibeliusEducation.com にアップロードできます。

## アイデアのインポート

アイデアをライブラリにインポートするには (別の Sibelius ユーザーから **.ideas** ファイルを受信した場合など)、[アイデア] ウィンドウの詳細表示に画面を切り替えて、[インポート] をクリックします。インポートする **.ideas** ファイルを選択するよう求められます。[開く] をクリックすると、簡単なダイアログが表示され、インポートするアイデアをライブラリまたは現在開いているスコアの1つに追加するかどうかを指定できます。

## 5.9 メニューとショートカット

Sibelius のほとんどの機能は、キーボードだけで実行できます。よく使う機能のキーボードショートカットをマスターすると、Sibelius をすばやく簡単に使用できるようになります。

ほとんどのショートカットは、Sibelius のメニューに表示されています。この『リファレンス』では、ショートカットの機能があるときには毎回示しています。以下の数ページには、すべてのショートカットの一覧が掲載されており、重要なショートカット『ハンドブック』の裏にも一覧があります。

ほとんどのショートカットはカスタマイズすることができます。また、特定の機能を有効または無効に設定することもでき、学校などで役立ちます（以下を参照）。

この『リファレンス』で使用されるメニューおよびショートカットの表記ルールについては、別冊の『ハンドブック』の巻頭部分を参照してください。

### ショートカットのパターン

ショートカットには、簡単に覚えられるように次のような一般的なパターンがあります。

- すべてのプログラムに共通する標準の操作（[新規]、[コピー]、[印刷]、[検索]、[保存]、[元に戻す] など）は標準のショートカットを使用します。最も多いのは、**Ctrl** または **⌘** にその操作の英語名の頭文字を組み合わせたものです（例外は、[元に戻す] で、このショートカットは **Ctrl + Z** または **⌘Z**、また、[貼り付け] は **Ctrl + V** または **⌘V** です）。
- ほとんどの [作成] メニューのショートカット（テキストを除く）は通常は英語の頭文字が使用されます（たとえば、[ライン] には **L** キー、[調号] には **K** キー）。
- [作成] ▶ [テキスト] メニューのショートカットは、**Ctrl** または **⌘**、または、**Ctrl + Alt** または **⌘+Alt** と頭文字を組み合わせます（たとえば、発想記号には **Ctrl + E** または **⌘E**、テクニックには **Ctrl + T** または **⌘T**、テンポには **Ctrl + Alt + T** または **⌘+Alt+T**）
- ほとんどの [音符]、[レイアウト]、および [ハウススタイル] メニューのショートカットは、**Ctrl + Shift** または **⇧⌘** キーに操作名の頭文字を組み合わせたものです。[レイアウト] ▶ [リセット] オプションでは、リセットする対象の操作名の頭文字を使用しています（たとえば、[位置をリセット] には、**Ctrl+Shift + P** または **⇧⌘P** キーなど）。
- ツールウィンドウのショートカットは **Ctrl + Alt** または **⌘+Alt** に、表示したいウィンドウ名の頭文字（またはその名前からとった文字）を組み合わせたものです。
- **Ctrl** または **⌘** に矢印キーを組み合わせたもの、あるいは **Home/End/Page Up/Page Down** キーは大きな移動を意味します。たとえば、音符を選択して、**Ctrl + ↑** または **⌘↑** キーを押すと、オクターブ単位で移動します。小節を選択して、**Ctrl + Shift + Alt + →** または **⇧⌘+Alt+→** キーを押すと、音符間隔が大きな間隔で増加します。
- **Shift** キーを押しながら矢印キーを使用する、あるいはマウスをクリックすると、「選択範囲が拡張」されます。たとえば、小節を選択して **Shift + ↑** キーを押すと、選択範囲が上の譜表まで拡張されます。

### Windows 版と Mac 版の相違点

Sibelius ではキーボードショートカットは Windows でも Mac でも実質的には同じです。Mac の **Command** (⌘) キーは Windows の **Ctrl** キーに相当し、Mac の **Option** (⌥) キーは、Windows の **Alt** キーに相当します。その結果、⌘ を **Ctrl** と置き換えるだけで、ほとんどすべてのショートカットには互換性があります。いくつかの例外がありますが、それが出てきたときに、明確に分けて説明します。

Macのマウスは通常ボタンが1つしかありません。そのため、Macユーザーは**Control** + クリックでコンテキストメニューにアクセスする必要があります。一方、Windowsユーザーは右クリックします。

## 教育機関向けの機能

Sibeliusにはプログラムの上級者用機能の一部を利用できないようにした、**教育機関用**の機能セットが用意されています。この機能セットを使用するには、[ファイル] ▶ [環境設定] (Macでは[Sibelius]メニュー内) の [メニューとショートカット] ページを選択し、一覧から [教育機関用] を選択し、[OK] をクリックします。

有効な機能は、生徒によって使用される主となるもの（音符や一般的なオブジェクトの入力、基本的な再生、印刷など）ですが、Sibeliusが本来持っている、より高度な機能（または生徒には必要ない機能）を無効にします。たとえば、[ハウスタイル] や [レイアウト] メニューの機能、高度な再生機能、プラグイン、[ヘルプ] メニューのウェブリンクなどです。

有効になっている機能は、Sibelius Notes と共通で教育資料のコンプリートパックがSibeliusを使用して音楽の授業を行う手助けをしてくれます。詳しくは [5.15 SibeliusEducation.com](#) を参照してください。

Sibeliusでは、生徒が環境設定ダイアログに入り、無効にした機能セットを再びオンにすることを防ぐことはできません。生徒が勝手に試さないように注意しなければならないでしょう。

[教育機関用] の設定を、カスタム機能設定の基本セットとして使用することもできます。以下の機能の有効または無効を参照してください。

## ノートブック型（ラップトップ）機能（Windowsのみ）

Windows版のSibeliusには、テンキーを持たないノート型パソコン向けの機能が用意されています。この機能を使用するには、[ファイル] ▶ [環境設定] から [メニューとショートカット] ページを選択します。[ノートブック型（ラップトップ）機能] を一覧から選択し、[OK] をクリックします。詳しくは、17ページの「ノートパソコンで数値テンキー機能を使用する」を参照してください。

## キーボードショートカットのカスタマイズ

Sibeliusの既存のショートカットは、自分の好みに合わせてカスタマイズすることができます。たとえば、3連符を多く使う場合に、標準設定では **Ctrl + 3** または **⌘3** キーと入力しますが、他のショートカットに使われていない、**U** キーのような1つのキーに割り当てることができます。

これを行うには、[ファイル] ▶ [環境設定] (Macでは[Sibelius]メニュー) の [メニューとショートカット] ページを選択し、ダイアログを表示します。



## 5. パワーツール

新規のショートカットを定義する前に、新規の機能セット、特定のキーボードショートカット、そして有効にした機能セット（以下の機能の有効または無効を参照）を作成する必要があります。標準設定では**【標準メニューとショートカット】**セット（もちろん上図のように、これ以外のセットも用意されています）を使用していますが、多数の異なる機能セットを持つことができます。では、作成してみましょう。

- ダイアログの上部にあるプルダウンリストで、**【機能セットを追加】**をクリックし、新規の機能セットを作成します。
- **【新規の機能セット】** ダイアログ内で、名前を入力します。**【標準設定のセットを基にする】** オプションがオンの場合は（標準設定ではオン）、Sibeliusのすべての標準のショートカット設定から、新規の設定を加えることができます。このオプションをオフにすると、最初からすべてのショートカットを定義しなくてはなりません。
- **【OK】** をクリックすると、**【メニューとショートカット】** ダイアログで新規の機能セットが自動的に設定されます。
- 機能セットを削除したり、名前を再入力したりする必要がある場合は、一覧から**【機能セットの編集】**を選択します。既存の機能セットを複製することもできます。これは、用意された**【教育機関用】**セットを基に新規のセットの基礎を作成するようなどに便利です。

これで、自分のショートカットを定義する用意ができました。

- カスタマイズできるキーボードショートカットの機能のすべては、**【メニューまたはカテゴリ】**に従って組織化されており、適切なオプションを一覧から選択します。たとえば、**【連音符】**を選択します。
- **【機能】** リストには、選択されたメニューまたはカテゴリ内の使用可能な機能を表示します。**【3連符】**を選択します。
- 右側にある**【キーボードショートカット】**ボックス内に、現在割り当てられているショートカットが表示されます。3連符を作成するための標準のショートカットが表示されます。
- 既存のショートカットを選択し、**【削除】**をクリックして削除します。ただし、同じ機能に複数のショートカットを割り当てることができるので、必ずしも削除する必要はありません（「機能」にメニューアイテムがある場合、一番上のショートカットはSibeliusのメニュー上に表示されます）。それでは、別のショートカットを定義しましょう。**【追加】**をクリックします。
- **【キーボードショートカットを追加】** ダイアログが表示されるので、定義したいショートカットを入力します。ここでは先に例としてあげた**U**キーとします。次に**【OK】**をクリックします。単独のキーまたは組み合わせ（**Ctrl + Alt + U**または**⌘+U**キーなど）を入力できますが、シングルショートカットキーの方が覚えやすく簡単です。
- 選択したショートカットがすでに他の機能で使用されている場合、Sibeliusは上書きしてもよいか尋ねてきます。
- ショートカットのカスタマイズが終了したら、**【OK】**をクリックして**【メニューとショートカット】**ダイアログを閉じます。

ショートカットをカスタマイズする際に、次のことに注意してください。

- 理論上は、テンキーにキーを再割り当てすることができます（これは、他の音楽プログラムをエミュレートするときに便利です）。しかし、テンキーの表示が入れ替わることはありません。つまり、3連符をテンキーの3キーに割り当てても、表示に3連符の小さなマークが表示されることはありません。
- Macでは、オペレーションシステムで規定されている組み合わせのショートカットは割り当てることができません。これには、**⌘#0 ~ 9**、**F1 ~ F12**、**⌘T**、**⌘M**および**⌘H**などがあります。

- Windows で割り当てできないキーは、**Alt + F**、**Alt + E**、**Alt + V**、**Alt + N**、**Alt + C**、**Alt + P**、**Alt + L**、**Alt + S**、**Alt + U**、**Alt + W**、**Alt + H** などです。いずれも Sibelius のメニューのショートカットとして使用されています。また他の標準の Windows ショートカットである **Ctrl + F4**、**Alt + F4**、**Ctrl + Esc**、**Ctrl + Tab**、**Alt + Tab** など割り当てしないようにしてください。

用語メニューのショートカットをカスタマイズするには、 3.1 テキストの作成と編集を参照してください。

## 未使用のキーボードショートカットの検索

Sibelius の標準セットには、未使用状態の割り当て可能な、様々なキーボードショートカットがあります。一般的に、単独のキーとの組み合わせ、たとえば **Ctrl** または **⌘** と文字キー、そして **Ctrl + Shift** または **⇧⌘** と文字キー（さらに **Ctrl + Shift + Alt** または **⇧⇧⌘** と文字の組み合わせ）はすでに標準設定で使用されていますが、それ以外の組み合わせとして次のようなものを考えてみてください。

- **Ctrl + Shift** または **⇧⌘**、または、**Ctrl + Shift + Alt** または **⇧⇧⌘** とメインキーボードの数値キーとの組み合わせ。
- **Ctrl** または **⌘**、**Ctrl + Shift** または **⇧⌘**、または、**Ctrl + Shift + Alt** または **⇧⇧⌘** とほとんどのファンクションキーとの組み合わせ。
- 句読点のように使う単独のキー（たとえば、**./!#;** など）

Sibelius の標準設定で使用されているすべてのショートカットのリストをダウンロードすることができます。**[ヘルプ]** ▶ **[ヘルプセンター]** を選択して、オンラインのヘルプセンターにアクセスしてください。

## 機能の有効または無効

キーボードショートカットのカスタマイズと同様に、**[環境設定]** ダイアログの **[メニューとショートカット]** ページでは、機能セットを個別に無効にできます。これは、たとえば、学校で生徒にプログラムの特定の機能を使わせないようにするような場合に役立ちます。

これを行うには、機能セットを作成します（上記のキーボードショートカットのカスタマイズを参照）。たとえば、**[教育機関用]** セットを基本にします。標準設定の機能セットを無効にすることはできません。そして、**[機能]** リストから、無効にしたい機能を選択し、次に **[機能を有効]** をオフにします。Sibelius のメニューからは無効な機能が表示されなくなりますが、グレーの表示になり、キーボードショートカットではアクセスできなくなります。

## 機能セットの共有

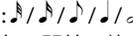
機能セットは、システムの **Application Data** フォルダ（556 ページの「ユーザーが編集可能なファイル」を参照）内の **Menus and Shortcuts** フォルダに保存され、**.sfs** という拡張子が付きます。機能セットファイルは、簡単に別のコンピュータに転送できます。共有したい機能セットファイルを別のコンピュータの同じフォルダにコピーしておけば、そのコンピュータの **[ファイル]** ▶ **[環境設定]** ダイアログ（Mac では **[Sibelius]** メニュー内）の **[メニューとショートカット]** ページから選択できるようになります。

なお、機能セットファイルは機種依存性があるため、Windows で作成した機能セットは Mac では使用できません。逆も同じです（Windows と Mac では使用するキーが異なるからです）。

## 標準設定のキーボードショートカットの復元

キーボードショートカットを標準設定の状態に復元するには、**[ファイル]** ▶ **[環境設定]**（Mac では **[Sibelius]** メニュー内）の **[メニューとショートカット]** ページのプルダウンメニューより **[標準メニューとショートカット]** を選び直して、**[OK]** をクリックします。

## 5. パワーツール

機能	Windows ショートカット	Mac ショートカット
<b>ファイル</b>		
新規	Ctrl + N	⌘N
開く	Ctrl + O	⌘O
閉じる	Ctrl + F4 / Ctrl + W	⌘W
すべて閉じる	Ctrl + Alt + W	⌘⇧W
保存	Ctrl + S	⌘S
名前を付けて保存	Ctrl + Shift + S	⇧⌘S
<b>音符の作成</b>		
音符の入力	N	N
	1/2/3/4/5/6 (テンキー)	1/2/3/4/5/6 (テンキー) ~
$\sharp/\flat$ (オン / オフ)	7/8/9 (テンキー)	7/8/9 (テンキー)
> . - (オン / オフ)	/ * -	= / *
付点	. (ピリオド)	. (ピリオド)
音符の作成	A/B/C/D/E/F/G または MIDI キーボードで音符 / 和音を入力	A/B/C/D/E/F/G または MIDI キーボードで音符 / 和音を入力
休符の作成	0 (テンキー)	0 (テンキー)
音符の追加 (上)	1/2/3/4/5/6/7/8/9 (メインキーボード)	1/2/3/4/5/6/7/8/9 (メインキーボード)
音符の追加 (下)	Shift + 1/2/3/4/5/6/7/8/9 (メインキーボード)	⇧1/2/3/4/5/6/7/8/9 (メインキーボード)
音高の追加 (上)	Shift + A ~ G	⇧A ~ G
タイ (オン / オフ)	Enter (テンキー)	Enter (テンキー)
新しい声部を開始	N + Alt + 2/3/4	N ~ 2/3/4
<b>フレキシタイム™</b>		
フレキシタイム	Ctrl + Shift + F	⇧⌘F
フレキシタイムの停止	スペース	スペース
フレキシタイムオプション	Ctrl + Shift + O	⇧⌘O
<b>音符の編集</b>		
音高の再入力	Ctrl + Shift + I	⇧⌘I
音高の編集	A/B/C/D/E/F/G または MIDI キーボードで音符 / 和音を入力	A/B/C/D/E/F/G または MIDI キーボードで音符 / 和音を入力
音価の編集: 	1/2/3/4/5/6 (テンキー)	1/2/3/4/5/6 (テンキー)
音高の再入力 / 開始 / 停止		
臨時記号の編集: $\sharp/\flat$ (オン / オフ)	7/8/9 (テンキー)	7/8/9 (テンキー)
アーティキュレーションの編集: > . - (オン / オフ)	/ * -	= / *
休符に変更	Delete / Backspace	Delete / Backspace
個別の休符に変更	0 (テンキーの第1レイアウト)	0 (テンキーの第1レイアウト)
臨時記号の異名同音	Return (メインキーボード)	Return (メインキーボード)
音符 / 和音 / 休符を上 / 下に移動	Ctrl + Shift + ↑/↓	⇧⌘↑/↓
標準の符頭	Shift + Alt + 0 (メインキーボード)	⇧⌘0 (メインキーボード)

機能	Windows ショートカット	Mac ショートカット
符頭の変更	Shift + Alt + 0/1/2/3… (または 2 桁の数字)	⇧⇧ 0/1/2/3… (または 2 桁の数字)
次の符頭 / 小節休符のタイプ	Shift + =	⇧=
前の符頭 / 小節休符のタイプ	Shift + -	⇧-
声部の 1 と 2 を交換	Shift + V	⇧V
移調	Shift + T	⇧T
アレンジ	Ctrl + Shift + V	⇧⇧V
<b>オブジェクトの作成</b>		
作成メニュー	何も選択されていない状態で Shift + F10/ 右クリック	何も選択されていない状態で Control+ クリック
終止小節	Ctrl + B	⌘B
単一の小節 (スコアの途中)	Ctrl + Shift + B	⇧⌘B
その他の小節 (複数 / 変則)	Alt + B	⇧B
音部記号	Q	Q
コードダイアグラム	Shift + K	⇧K
楽器	I	I
調号	K	K
ライン	L	L
スラー / 反転スラー	S/Shift + S (スペースで伸張)	S/⇧S (スペースで伸張)
クレッシェンド / ディミヌエンド (ヘアピン)	H/Shift + H (スペースで伸張)	H/⇧H (スペースで伸張)
リハーサルマーク	Ctrl + R	⌘R
シンボル	Z	Z
拍子記号	T	T
3 連符	Ctrl + 3 (メインキーボード)	⌘3 (メインキーボード)
連音符	Ctrl + 2 ~ 9 (メインキーボード)	⌘2 ~ 9 (メインキーボード)
<b>テキストの作成</b>		
コード記号	Ctrl + K	⌘K
発想記号テキスト	Ctrl + E	⌘E
歌詞ライン 1	Ctrl + L	⌘L
歌詞ライン 2	Ctrl + Alt + L	⇧⌘L
テクニク	Ctrl + T	⌘T
テンポ	Ctrl + Alt + T	⇧⌘T
<b>テキストの編集</b>		
編集を開始	Return (メインキーボード) / F2 / ダブルクリック	Return (メインキーボード) / ダブルクリック
編集を終了	Esc	Esc
文字を左右間で移動	⇐/⇒	⇐/⇒
単語を左右間で移動	Ctrl + ⇐/⇒	⇧⇐/⇒
ラインの先頭 / 最後まで移動	Home/End	なし
テキストの先頭 / 最後まで移動	Ctrl + Home/End	⌘⇐/⇒
文字を選択	ダブルクリック	ダブルクリック
次 / 前の文字を選択	Shift + ⇐/⇒	⇧⇐/⇒
単語の先頭 / 最後まで選択	Ctrl + Shift + ⇐/⇒	⇧⇧⇐/⇒

## 5. パワーツール

機能	Windows ショートカット	Mac ショートカット
テキストの先頭 / 最後まで選択	Ctrl + Shift + Home/End	⇧ ⌘ ←/→
テキストをすべて選択	Ctrl + A	⌘ A
前 / 次の文字を削除	Backspace / Delete	Backspace
前 / 次の単語を削除	Ctrl + Backspace/Delete	⌘-Backspace/Delete
選択されているテキストを書き換え 新規ライン	新しいテキストをタイプ Return / Enter	新しいテキストをタイプ Return / Enter
太字 / 斜体 / 下線のオン / オフ	Ctrl + B/I/U	⌘ B/I/U
標準設定のフォントに戻す	Ctrl+Alt+ スペース	⌘+ スペース
次の音符 / 拍に進む (歌詞 / コード 記号 / 数字付き低音 / 運指)	スペース	スペース
次の音符へハイフン (歌詞)	- (ハイフン)	- (ハイフン)
発音省略 (歌詞)	_ (アンダーバー)	_ (アンダーバー)
分割されないスペース / ハイフン (歌詞 / コード記号)	Ctrl+スペース / ハイフン	⌘+スペース / ハイフン
用語メニュー	Shift + F10 / 右クリック	Control + クリック
<b>f/m/n/p/r/s/z</b> (発想記号テキスト ト)	Ctrl + F/M/N/P/R/S、Ctrl + Shift + Z	⌘ F/M/N/P/R/S、⇧ ⌘ Z
<i>cresc. / dim.</i> (発想記号テキスト)	Ctrl + Shift + C/D	⇧ ⌘ C/D
♪ / ♪ / ♫ / ♬ / ♯ / ♭ / ○ / ♮ / # / b	Ctrl+1/2/3… (テンキー)	⌘ 1/2/3… (テンキー)
à / è / i / ò / ù	Ctrl + Shift + Alt + A/E/I/O/U	⌘ の次に文字を入れる (⌘^A など)
á / é / í / ó / ú	Ctrl + Shift + A/E/I/O/U	⌘^E の次に文字を入れる
ä / ë / ï / ö / ü	Alt + 文字コード表の番号	⌘^U の次に文字を入れる
â / ê / î / ô / û	Alt + 文字コード表の番号	⌘^I の次に文字を入れる
ç / Ç	Alt + 文字コード表の番号	⌘^C / ⇧ ⌘^C
その他の特殊文字	Alt + 文字コード表の番号	キーボードビューアを使用
“ / ” (二重引用符)	Alt + 2 / Shift + Alt + 2	⌘ ] / ⇧ ⌘ ]
‘ / ’ (一重引用符)	Alt + ‘ / Shift + Alt + ‘	⌘ [ / ⇧ ⌘ [
… (省略)	Alt + 0133 (テンキー)	⌘ ;
©	Ctrl + Shift + C	⇧ ⌘ C
<del>✕</del> (作詞者 / タイトル / 著作権)	Ctrl + Shift + P	⇧ ⌘ P
* (テンポ)	Ctrl + Shift + 4 (\$)	⇧ ⌘ 4 (\$)
♠ (テンポ)	Ctrl + 0 (ゼロ)	⌘ 0 (ゼロ)
← / → (メトリックモジュレーション)	Ctrl + [ / ]	⌘ [ / ]
ハープペダルダイアグラム (テク ニックテキスト)	Ctrl + Alt + 7/8/9/+ (テン キー)	⌘ ⌘ 7/8/9/+ (テンキー)
% (コード記号)	Shift + 5 (%)	⇧ 5 (%)
◊ / ♯ / △ (コード記号)	Ctrl + O / Ctrl + Shift + O / Shift + 6	⌘ O / ⇧ ⌘ O / ⇧ 6
add / omit (コード記号)	Ctrl+Shift+A / Ctrl+Alt+O	⇧ ⌘ A / ⌘+O
() (コード記号で縦に置くテンショ ン用)	[]	[]

機能	Windows ショートカット	Mac ショートカット
<b>ギタータブ</b>		
フレットの変更	0/1/2/3… (または2桁の数字、メインキーボード)	0/1/2/3… (または2桁の数字、メインキーボード)
小節間で左右に移動	←/→	←/→
弦を上/下で移動	↑/↓	↑/↓
最上位 / 最下位の弦へ移動	Ctrl + ↑/↓	⌘↑/↓
バンド	J (スペースで伸張)	J (スペースで伸張)
プリベンド / スライド / 括弧付きの符頭	-./ (ピリオド) / 1 (テンキーの第2レイアウト)	*./ (period) / 1 (テンキーの第2レイアウト)
4分音のシャープ (0.5 と表示)	= (メインキーボード)	= (メインキーボード)
<b>再生とビデオ</b>		
再生または停止	スペース	スペース
リプレイ	Ctrl + スペース	⌘ + スペース
選択箇所から再生	P	P
巻き戻し / 早送り (0.2 秒単位)	[ / ]	[ / ]
1 コマずつ前進 / 後進	Shift + [ / ]	⇧ [ / ]
停止	Esc	Esc / ⌘.
すべての音符をオフ	Shift + O	⇧ O
再生ラインを最初へ移動	Ctrl + [	⌘[
再生ラインを最後へ移動	Ctrl + ]	⌘]
再生ラインを選択位置へ移動	Y	Y
再生ラインへ	Shift + Y	⇧ Y
ライブプレイバック	Shift + L	⇧ L
ライブプレイバックの変換	Ctrl + Shift + Alt + L	⇧ ⌘ ⌥ L
ミキサー (表示 / 非表示)	Ctrl + Alt + M	M
ヒットポイント	Shift + Alt + P	⇧ ⌥ P
<b>オブジェクトの編集</b>		
元に戻す	Ctrl + Z	⌘Z
繰り返す	Ctrl + Y	⌘Y
元に戻すの履歴	Ctrl + Shift + Z	⇧ ⌘Z
繰り返すの履歴	Ctrl + Shift + Y	⇧ ⌘Y
切り取り	Ctrl + X	⌘X
コピー	Ctrl + C	⌘C
クリック箇所にコピー	Alt + クリック	⌘ + クリック
クリック箇所にコピーし、コピーを垂直の初期設定位置に配置	Shift + Alt + クリック	⇧ ⌘ + クリック
アイデアをキャプチャ	Shift + I	⇧ I
貼り付け	Ctrl + V	⌘V
キューとして貼り付け	Ctrl + Shift + Alt + V	⇧ ⌘ ⌥ V
リピート (音符 / 和音 / パッセージ / テキスト / ラインなど)	R	R
削除	Backspace / Delete	Backspace (←) / Delete
小節を削除	Ctrl+Backspace	⌘← (Backspace)
反転 (符尾、スラー、連音符、タイなど)	X	X

## 5. パワーツール

機能	Windows ショートカット	Mac ショートカット
声部 1/2/3/4/ すべての声部	Alt + 1/2/3/4/5 (メインキーボード)	⌘1/2/3/4/5 (メインキーボード)
表示 / 非表示	Ctrl + Shift + H	⇧⌘H
色	Ctrl + J	⌘J
色を再適用	Ctrl + Shift + J	⇧⌘J

### ナビゲーション

ページ上の最初のオブジェクトを選択 (何も選択されていない状態から)	Tab	Tab
次 / 前のオブジェクトを選択	Tab/Shift + Tab	Tab/⇧ + Tab
前 / 次の音符 / 和音 / 休符	←/→	←/→
前 / 次の小節の先頭を選択	Ctrl + ←/→	⌘←/→
ラインの最後 / 中間 / 全体を選択	Alt + ←/→	⌘←/→
上 / 下の音符 / 休符を選択 (和音または隣接の譜表内)	Alt + ↑/↓	⌘↑/↓
スコアを移動	ナビゲータ / 用紙をドラッグ	ナビゲータ / 用紙をドラッグ
画面単位で上 / 下に移動	Page Up/Down	Page Up/Down
画面またはページ単位で左 / 右に移動	Home/End	Home/End
少し上 / 下に移動	Alt + Page Up/Down	⌘Page Up/Down
少し左 / 右に移動	Alt + Home/End	⌘Home/End
ページの上 / 下部に移動	Ctrl + Page Up/Down	⌘ + Page Up/Down
最初のページに移動	Ctrl + Home/End	⌘ + Home/End
選択した最初へ移動	Shift + Home	⇧Home
選択した終わりへ移動	Shift + End	⇧End
小節に移動	Ctrl + Alt + G	⇧⌘G
ページに移動	Ctrl + Shift + G	⇧⌘G
拡大 / 縮小	Ctrl + =/- または +/⌘ (テンキー) (またはズームツールでクリック / 右クリック)	⌘=/- または +/⌘ (テンキー) (またはズームツールでクリック / ⇧ + クリック)
100% の表示	Ctrl + 1	⌘1
ページサイズに合わせる	Ctrl + 0	⌘0

### オブジェクトの移動

オブジェクトの移動 (大きく移動、初期設定は 1 スペース)	↑/↓/←/→ (Ctrl + ↑/↓/←/→)	↑/↓/←/→ (⌘↑/↓/←/→)
オブジェクトの移動、移動中に任意の位置にスナップ	Shift + ドラッグ	⇧ + ドラッグ
譜表の移動 (大きく移動、初期設定は 1 スペース)	Alt + ↑/↓ (Ctrl + Alt + ↑/↓) またはドラッグ	⌘↑/↓ (⌘⇧↑/↓) またはドラッグ
譜表を個々に移動 (大きく移動、初期設定は 1 スペース)	Shift + Alt + ↑/↓ (Ctrl + Shift + Alt + ↑/↓) または Shift + ドラッグ	⇧⌘↑/↓ (⇧⌘⇧↑/↓) または ⇧ + ドラッグ
音符 / 休符 / 臨時記号 / 付点 / タイの端を移動 (大きく移動、初期設定は 1 スペース)	Shift + Alt + ←/→ (Ctrl + Shift + Alt + ←/→)	⇧⌘←/→ (⇧⌘⇧←/→)
ライン (どちらかの端) や歌詞を次 / 前の音に移動	スペース / Shift + スペース	スペース / ⇧ + スペース

機能	Windows ショートカット	Mac ショートカット
<b>複数の選択とパッセージ</b>		
小節を選択	譜表をクリック（音符などを避ける）	譜表をクリック（音符などを避ける）
すべての譜表の小節を選択	譜表を Ctrl + クリック	譜表を ⌘ + クリック
譜表内のすべての小節を選択（1つの大譜表の中）	譜表をダブルクリック	譜表をダブルクリック
すべての譜表内のすべての小節を選択（1つの大譜表の中）	譜表を Ctrl + ダブルクリック	譜表を ⌘ + ダブルクリック
その譜表すべての小節をスコアを通して選択	譜表をトリプルクリック	譜表をトリプルクリック
[編集] ▶ [選択] ▶ [小節の選択]	Ctrl+Alt+A	⌘+⌘A
大譜表パッセージの選択	Shift + Alt + A	⇧⌘A
パッセージを任意のオブジェクトまで拡張	Shift + クリック	⇧ + クリック
パッセージを音符 / 休符単位で拡張	Shift + ←/→	⇧←/→
パッセージを小節単位で拡張	Ctrl + Shift + ←/→	⇧⌘←/→
パッセージを譜表単位で拡張	Shift + ↑/↓	⇧↑/↓
スコアすべて選択	Ctrl + A	⌘A
和音すべての音符を選択（さらに選択）	Ctrl + Shift + A またはダブルクリック	⇧⌘A またはダブルクリック
譜表上の同じスタイルのテキストをすべて選択（さらに選択）	Ctrl + Shift + A	⇧⌘A
オブジェクトを囲んで選択	用紙上で Shift + ドラッグ	用紙上で ⌘ + ドラッグ
オブジェクトを選択へ追加 / 選択から削除	Ctrl + クリック	⌘ + クリック
グラフィックを選択	Alt + G	⌘G
選択の解除	Esc	Esc / ⌘.
<b>フィルターと検索</b>		
詳細設定	Ctrl + Shift + Alt + F	⇧⌘⌘F
強弱記号をフィルター	Shift + Alt + D	⇧⌘D
声部 1/2/3/4 をフィルター	Ctrl + Shift + Alt + 1/2/3/4	⇧⌘⌘1/2/3/4
最上位 / 第 2 / 第 3 / 最下位の音符または単独の音符をフィルター	Ctrl + Alt + 1/2/3/B	⌘⌘1/2/3/B
検索	Ctrl + F	⌘F
次を検索	Ctrl + G	⌘G
<b>レイアウト</b>		
楽器	I	I
譜表にフォーカス	Ctrl + Alt + F	⌘⌘F
ドキュメントセットアップ	Ctrl + D	⌘D
空の譜表を非表示	Ctrl + Shift + Alt + H	⇧⌘⌘H
空の譜表を表示	Ctrl + Shift + Alt + S	⇧⌘⌘S
改行オン / オフ	Shift + Return（メインキーボード）	⇧ + Return（メインキーボード）
改ページオン / オフ	Ctrl + Return（メインキーボード）	⌘ + Return（メインキーボード）
特殊な改ページ	Ctrl + Shift + Return（メインキーボード）	⇧⌘ + Return（メインキーボード）

## 5. パワーツール

機能	Windows ショートカット	Mac ショートカット
フォーマットのロック	Ctrl + Shift + L	⇧ ⌘ L
フォーマットのロック解除	Ctrl + Shift + U	⇧ ⌘ U
1段にまとめる	Shift + Alt + M	⇧ ⌘ M
ページにまとめる	Ctrl + Shift + Alt + M	⇧ ⌘ ⌘ M
行 / 列で整列	Ctrl + Shift + R/C	⇧ ⌘ R/C
音符間隔をリセット	Ctrl + Shift + N	⇧ ⌘ N
位置をリセット	Ctrl + Shift + P	⇧ ⌘ P
デザインをリセット	Ctrl + Shift + D	⇧ ⌘ D
スコアの位置にリセット	Ctrl + Shift + Alt + P	⇧ ⌘ ⌘ P
スコアのデザインにリセット	Ctrl + Shift + Alt + D	⇧ ⌘ ⌘ D
音符間隔の伸縮（大きく移動）	Shift+Alt+←/→ (Ctrl+Shift+Alt+←/→)	⇧ ⌘ ←/→ (⇧ ⌘ ⌘ ←/→)
マルチレストを使用する（自動レイアウト）のオン/オフ	Ctrl + Shift + M	⇧ ⌘ M
<b>ハウススタイル™</b>		
記譜ルール	Ctrl + Shift + E	⇧ ⌘ E
テキストスタイルの編集	Ctrl + Shift + Alt + T	⇧ ⌘ ⌘ T
<b>表示とウィンドウメニュー</b>		
パノラマ	Shift + P	⇧ P
非表示オブジェクト（表示 / 非表示）	Ctrl + Alt + H	⌘ ⌘ H
オブジェクトのルーラー（表示 / 非表示）	Shift + Alt + R	⇧ ⌘ R
譜表のルーラー（表示 / 非表示）	Ctrl + Shift + Alt + R	⇧ ⌘ ⌘ R
スコアの移調	Ctrl + Shift + T	⇧ ⌘ T
ナビゲータ（表示 / 非表示）	Ctrl + Alt + N	⌘ ⌘ N
テンキー（表示 / 非表示）	Ctrl + Alt + K	⌘ ⌘ K
再生（表示 / 非表示）	Ctrl + Alt + Y	⌘ ⌘ Y
ミキサー（表示 / 非表示）	Ctrl + Alt + M	M
アイデア（表示 / 非表示）	Ctrl + Alt + I	⌘ ⌘ I
パート譜（表示 / 非表示）	Ctrl + Alt + R	⌘ ⌘ R
ビデオ（表示 / 非表示）	Ctrl + Alt + V	⌘ ⌘ V
プロパティ（表示 / 非表示）	Ctrl + Alt + P	⌘ ⌘ P
ツールウィンドウを表示 / 非表示	Ctrl + Alt + X	⌘ ⌘ X
フルスコアとパート譜の切り替え	W	W
次のパート	Ctrl + Alt + Tab	⌘ ⌘ ~
前のパート	Ctrl + Shift + Alt + Tab	⇧ ⌘ ⌘ ~
フルスクリーン（Windowsのみ）	Ctrl + U	なし
<b>メニューとダイアログ</b>		
メニューに移動	Alt + 下線の文字	なし
メニューから選択	下線の文字	なし
ダイアログから選択	Alt + 下線の文字	なし
ダイアログ内で次の / 前のボックスに移動	Tab/Shift + Tab	Tab/⇧ + Tab
リストから連続した項目を選択	Shift + クリックまたはドラッグ	ドラッグ

機能	Windows ショートカット	Mac ショートカット
リストから個別に項目を選択	Ctrl + クリック	⌘ + クリック
OK (または標準設定のボタン)	Return / Enter	Return / Enter
キャンセル	Esc	Esc / ⌘.
テンキーレイアウト	F8 ~ F12	F8 ~ F12
次のテンキーレイアウト	+ (テンキー)	+ (テンキー)
最初のテンキーレイアウトに戻る	F8 / Shift ++	+ (テンキー) / F8
関連した編集メニュー	選択したオブジェクトの位置で Shift + F10 / 右クリック	選択したオブジェクトの位置で Control + クリック
ウィンドウの切り替え	Ctrl + Tab	⌘~
アプリケーションを非表示	なし	⌘H
ウィンドウの最小化	なし	⌘M
<b>その他</b>		
Sibelius リファレンス	F1	⌘?
印刷	Ctrl + P	⌘P
環境設定	Ctrl + ,	⌘,
アプリケーションを終了	Alt + F4 / Ctrl + Q	⌘Q

## 5.10 パノ라마

📖 5.5 譜表にフォーカス、5.19 表示メニュー

パノ라마はスコアの表示方法のひとつです。印刷されるようなページレイアウトで画面に表示させるのではなく、水平に広がる単一の大譜表でスコアを表示します。このような表示方法は、他社のプログラムでは「スクロールビュー」や「ギャラリービュー」と呼ばれることもあります。

パノ라마を使用すると、ページレイアウトを気にしないで、楽譜の入力と編集に集中できます。パノ라마での音符入力は、標準の表示において各ページに複数の大譜表がある場合に特に便利です。パノ라마ではページ内での大譜表の改行がなく、スコアは水平にのみ移動します。そのため、今作業中の箇所を見失ってしまうようなことも少なくなります。

### パノ라마への切り替え

パノ라마へ切り替えるには、[表示] ▶ [パノ라마] (ショートカットは **Shift + P**) を選択する、または右側に表示されるツールバーボタンをクリックします。パノ라마でスコアを表示すると、操作が以下のように異なります。



- ナビゲーターが無効になります (1 ページしかないため)。
- [表示] ▶ [スクロールバー] がオンになります。
- [表示] ▶ [譜表名と小節番号] がオンになります。

パノ라마をオフにするには、[表示] ▶ [パノ라마] を再び選択します。

パノ라마表示中にスクロールバーまたは [譜表名と小節番号] をオフにすると、パノ라마表示中のみオフになります。そして、次回パノ라마表示をしたときに再びその設定が反映されます。

### パノ라마表示での移動

パノ라마表示の作業は標準の表示の作業とそれほど変わりません。ナビゲーションと同じショートカット (**Home**、**End**、**Page Up**、**Page Down** など) やズーム機能などを使用できます。表示倍率の [ページの高さに合わせて] を試してください。画面にすべての譜表が表示されるので非常に便利です。

楽譜の先頭をドラッグして画面の左側から離すと、譜表ごとに現在の音部記号と調号の注記が水色で表示されます。

### パノ라마での入力と編集

パノ라마表示の入力と編集の操作は標準の表示の場合とほとんど同じです。ただし、ページがないため、パノ라마ではできない操作がいくつかあります。

- ページに対して位置揃えするテキスト ([タイトル] や [ヘッダー (2 ページ目以降)]) などはパノ라마では表示されません。
- [表示] ▶ [レイアウト記号] がオンの場合にはレイアウト記号が小節線の上部に置かれ、任意に大譜表の改行や改ページを作成できますが、パノ라마ではその結果がわかりません。
- パノ라마表示の印刷はできません (無限の長さの用紙を処理できるプリンタがないからです)。[ファイル] ▶ [印刷] を選択すると、標準の表示のスコアが印刷されます。
- パノ라마では大譜表が 1 つしかないので、[レイアウト] ▶ [空の譜表を非表示] を使用して特定の大譜表の譜表を隠すことはできません。標準の表示では非表示の譜表がパノ라마では表示されます。
- [編集] ▶ [ページに移動] と [作成] ▶ [その他] ▶ [ページ番号の変更] は無効になります。

- [レイアウト] ▶ [譜表の整列] は無効になります。
- [ファイル] ▶ [エクスポート] ▶ [グラフィック] を選択すると、特定の大譜表やページではなく [選択したグラフィック] のみがエクスポートされます (☑ 8.11 グラフィックのエクスポートを参照)。

### パノラマでの音符間隔

パノラマ表示では、音符のスペースに固定調整値が適用されます。言い換えると、[ファイル] ▶ [環境設定] (Mac では [Sibelius] メニュー内) の [ファイル] ページのオプションで指定された音符のスペース設定が無視されます。楽譜の各大譜表をページの幅に合わせるために変動値を使用する必要がないからです。

ただし、手動で調節した音符間隔はパノラマでも表示されます。たとえば、コード記号の重なりを避けるために小節の幅を広げると、この調整は、パノラマの表示にも表示されます。また、パノラマで音符間隔を調整すると、ページ幅に合わせて楽譜の間隔が調整されるため、調整した間隔は標準の表示に戻したときに狭くなったり広くなったりします。

### パノラマでの譜表間隔

パノラマ表示では、[ハウスタイル] ▶ [記譜ルール] の [譜表] ページで定義されている大譜表の間隔に基づき、[ファイル] ▶ [環境設定] (Mac では [Sibelius] メニュー内) の [ファイル] ページのオプションで指定されている固定調整値とその間隔を掛けた値が使用されます。ページの高さが固定していないので、[ページが少なくとも全体の n % になったら譜表を揃える] の値は無視されます。その結果、パノラマの譜表は標準の表示のときよりも詰まって見えることがあります。詰まり過ぎている場合は、[環境設定] の値を変更してください。

しかし通常は、標準の表示に影響を与えずにパノラマの譜表の間隔を調整できます。この機能は譜表の上か下で音符やオブジェクトが重なるときに便利です。通常の様子でドラッグするか矢印キーで移動します (☑ 7.9 譜表間隔)。

### パノラマの [譜表にフォーカス]

[表示] ▶ [譜表にフォーカス] を選択してスコアの 2 つの譜表のみを表示すると、他の譜表がないために標準の表示が不自然になります。同時に [表示] ▶ [パノラマ] をオンにすると、[譜表にフォーカス] の表示がより自然になります (☑ 5.5 譜表にフォーカス)。

### パノラマでスコアを開く

スコアを保存すると、パノラマがオンであったかどうか記憶され、再びスコアを開く際に必要に応じて自動的にオンになります。その代わりに常にパノラマにするか標準の表示にするかを、[ファイル] ▶ [環境設定] (Mac では [Sibelius] メニュー内) の [ファイル] ページで設定できます (☑ 5.12 環境設定を参照)。

## 5.11 プラグイン

Sibelius はプラグインをサポートしています。プラグインとは、ManuScript と呼ばれる使いやすい内蔵プログラミング言語を使用した追加機能です。非常に便利な様々なプラグインが【プラグイン】メニューに用意されており、カテゴリ別のサブメニューに分類されています。また、頻繁に使用するプラグインに対してキーボードのショートカットを割り当てておくことができます(☐ 5.9メニューとショートカットを参照)。

プラグインは、実行中に停止することができます。画面に表示される【プラグインを停止】ボタンをクリックしてください。プラグインでスコア内で行った操作を通常どおり元に戻すことができます。【編集】▶【元に戻す】(ショートカットは **Ctrl + Z** または **⌘Z**) を選択してください。

### 追加のプラグイン

Sibelius 用の新しいプラグインは常に開発されています。無料の追加プラグインは英国の Sibelius ウェブサイトに順次追加されていきます。詳しくは、【ヘルプ】▶【アップデートの確認】を選択するか、[www.sibelius.com/download/plugins](http://www.sibelius.com/download/plugins) にアクセスしてご覧ください。

他の Sibelius ユーザーにも役立つようなプラグインを作成された場合は、詳細を [sibhelpUK@sibelius.com](mailto:sibhelpUK@sibelius.com) (英語) まで E メールでお知らせください。ウェブサイトや Sibelius の今後のバージョンに含めるかどうかを検討させていただきます。優れたプラグインには、それ相応の報酬を差し上げます。

また、プラグインを作成することができなくても、プラグインについての独創的な意見やアイデアをお持ちの方はお知らせください。

### 新規プラグインのインストール

新しいプラグインをインストールするには、プラグインファイル (拡張子は **.plg**) を Sibelius アプリケーションデータフォルダ内の **プラグイン** フォルダにコピーします。次に Sibelius を起動したときに、このプラグインが自動的にロードされます。詳しくは、[www.sibelius.com/download/plugins](http://www.sibelius.com/download/plugins) にアクセスしてご覧ください。

### プラグインの編集

【プラグイン】▶【プラグインの編集】で、プラグインのアンロード、リロード、削除、編集、新規作成が行えます。

リストからプラグインを選択し、操作したいボタンをクリックしてください。

- 【アンロード】はプラグイン機能を削除するのではなく、一時使用停止にします。これにより、実行メモリが節約されます。アンロードされているプラグインは、リスト内でプラグイン名の後にアンロードと表示されます。
- 【リロード】は、アンロードしていたプラグインを再び読み込みます。
- 【削除】は、プラグインをハードディスクから削除します。
- 【新規】と【編集】は、独自のプラグインを作成するときに使用します。

### 独自のプラグインの作成

これを行うには、ManuScript 言語の知識が必要です。この言語は習得するのに十分分かりやすいものですが、この『リファレンス』では特に説明しません。ManuScript の詳細マニュアルが、Windows

の場合は Sibelius プログラムフォルダ内の **Extras** フォルダに、また Mac の場合はインストール CD-ROM の中に、Acrobat PDF ファイル（英語）として収められています。

[プラグイン] ▶ [プラグイン追跡ウィンドウを表示] を選択すると追跡ウィンドウが表示され、自分で開発しているプラグインをデバッグ（不具合を発見 / 修正）するときに役立ちます。詳しくは、ManuScript のマニュアルを参照してください。

## 臨時記号

### すべての音符に臨時記号を追加

すでに調号でナチュラルやシャープ / フラットが示されている音符にも、あるいは前の音符とタイでつながれている音符にも、臨時記号が追加されます。この記譜法は、無調のスコアや、調号を使わないその他のスコアで使用されることがあります。

このプラグインを使用するには、臨時記号を追加するパッセージを選択し、[プラグイン] ▶ [すべての音符に臨時記号を追加] を選択します。プラグインを実行した後、[レイアウト] ▶ [音符間隔をリセット] を実行して、新しく追加された臨時記号がうまく配置されるように、スペースの調整を行うとよいでしょう。

4 分音の臨時記号は、このプラグインでは今のところ処理できません。これらの音符には文字 **Q** の印が付けられるので、[編集] ▶ [検索] を使用して検索することができます。同じ譜表線上あるいは譜表線間にある 4 分音を検索して、適切なシンボルに置き換えることができます。

このプラグインは Peter Hayter（ピーターハイター）氏によって作成されました。

### シャープまたはフラットしている音符すべてに臨時記号を追加

このプラグインは、たとえ、同じ小節内で先にシャープやフラットが付けられていても、すでにその調号の音階に存在しない音符であれば、それらのすべての音符に臨時記号を追加します。

このプラグインは Stefan Behrisch（ステファンバーリッチ、www.werklabor.de）氏によって作成されました。

### 注記の臨時記号の追加

スコア内の、ある小節において臨時記号が付いている音符（臨時で変えられた音高）があり、次の小節では臨時記号がない（調号によって決定される音高に戻る）場合、一般的には 2 番目の小節にあるその音符に注記の臨時記号を追加する必要があります。このプラグインはこの操作を自動的に行ってくれます。これは、選択したパッセージに対してでも、またはスコア全体に対してでも実行できます。追加するすべての注記の臨時記号に **[CA]** というテキストを付け加えるか、あるいはハイライトするかを指定するオプションもあり、あとで変更箇所を構成するのに役立ちます。

このプラグインをスコア全体に適用するには、[編集] ▶ [選択] ▶ [すべて選択] でスコア全体を選択し（ショートカットは **Ctrl + A** または **⌘A**）、それから [プラグイン] ▶ [臨時記号] ▶ [注記の臨時記号の追加] を選択します。

臨時記号の変化が起こる 2 つの音符の間に **介在する音符の最大数** を入力することによって、プラグインの注記の度合いを設定することができます。値を **0** にすると、注記の臨時記号を追加する音符が、紛れもなくはっきりしている場合（すなわち臨時記号の変化が連続した音符で起こっている場合）に限り臨時記号が入力されます。最も大きな値（**99** を使用）は、小節中を通じて（すなわち臨時記号の変化が起こる 2 つの音符の間にある、最大 99 個までの異なる音符を通じて）臨時記号が挿入されます。

## 5. パワーツール

【異なるオクターブの同じ音高の音符に注記を加える】をオンにしておく、異なるオクターブで臨時記号の変化が起こっていても、同じ音高の音符には注意を促す臨時記号が加わります。また、このオプションの有効範囲を、臨時記号の変化が同じ小節内で起きている場合に限る【同じ小節のみ】と、異なる小節にも有効な【異なる小節にある場合】、そして対象となる小節に常に有効な【常に】の中から選ぶことができます。

もし、【括弧を注記の臨時記号につける】を選んでいる場合は、作成される注記の臨時記号に括弧を追加します。

このプラグインには、【ヘルプ】機能がついており、他のオプションの使用についての詳細を参照できます。

このプラグインは、臨時記号が追加された音符の周りのスペースをうまく調節できるように各小節を再配置します。元のスコアの配置間隔に影響が及んでも問題がないのであれば、【変更する小節の音符間隔をリセット】のオプションを選んでおきましょう。

スコアが非常に長い場合も、Sibelius の【編集】▶【検索】機能を使用すれば、このプラグインで追加されたすべての【CA】補助記号を検索できます。

このプラグインは Stefan Behrisch (ステファンバーリッチ、www.werklabor.de) 氏によって作成され、Michael Eastwood (マイケルイーストウッド) 氏によって改良されました。

### 音符の上にフィクタを追加

昔の楽譜では、臨時記号はたいてい暗示されていて、当時の演奏習慣から、譜面には書き込まれませんでした。現代の楽譜では、多くの場合、対象となる音符の上にムジカフィクタと呼ばれる小さな編集用の臨時記号を表記します。

このプラグインは、音符の上に臨時記号を挿入し、必要に応じて MIDI メッセージのピッチベンドも挿入して、シャープやフラットの付いた音符が正しく再生されるようにします。

このプラグインを使用するには、フィクタを追加する音符を選択し、【プラグイン】▶【臨時記号】▶【音符の上にフィクタを追加】を選択します。ダイアログが表示されます。シャープ、フラット、ナチュラルのいずれかを選択し、【OK】をクリックします。

このプラグインは、音符に付く通常の臨時記号を非表示にします。そして適したシンボルをその音符の上に表示します。

このプラグインは Chris May (クリスマイ) 氏によって作成されました。

### フラットをシャープに書き換え / シャープをフラットに書き換え

選択したパッセージ内の臨時記号を異名同音に書き換えます。パッセージを選択し、【プラグイン】▶【フラットをシャープに書き換え】または【プラグイン】▶【臨時記号】▶【シャープをフラットに書き換え】を選択するだけで、選択したパッセージ内のフラットやシャープがすべて、異名同音に書き換えられます。このプラグインを使用すると、特殊な符頭とライブプレイバックのデータは失われます。

### 臨時記号の単純化

このプラグインは、スコアや選択したパッセージ内のすべての臨時記号を、直前の調号に従って表記し直してくれます。たとえば、本来臨時記号がフラットで表記されるはずの音がシャープで表記されてしまった場合に、その音をフラット表記に変更するという際に役立ちます。また、移調したり既存の楽譜へ調号を追加したりといった、特定の編集作業の後に残ってしまった意図しない臨時記号を削除するのに、とても便利です。

このプラグインを使用するには、パッセージ（またはスコア全体）を選択し、**[プラグイン]** ▶ **[臨時記号]** ▶ **[臨時記号の単純化]** を選択します。

このプラグインは Peter Hayter（ピーターハイター）氏によって作成されました。

## 分析

### シェンカー理論の音度を追加

このプラグインは、スコアにシェンカー理論の音度（音階を数字で表したもの）の記譜を譜表の上または下に追加します。

このプラグインを使用するには、1つの調号内の（つまり調号の変更がない）パッセージを選択するか、1つの調号で書かれたものであればスコア全体を選択し、**[プラグイン]** ▶ **[分析]** ▶ **[シェンカー理論の音度を追加]** を選択します。次のようなダイアログが表示されます。

- **[垂直に並べる]** は、**^** または **v** シンボルを音度の上に表記するか（このオプションをオンにする）、あるいは音度の左に表記するか（このオプションをオフにする）を決定します。
- **[声部]** では、譜表の中で分析する声部を選択できます。
- **[テキストスタイル]** では、音度の外観（たとえば四角で囲むとか斜体など）と、その表記位置を決定します。数字付き低音を除くすべてのテキストスタイルは譜表の上に配置され、数字付き低音は譜表の下に配置されます。
- **[選択されたパッセージに追加]** / **[スコア全体に追加]** では、プラグイン操作の範囲を定義できます。スコアに調号の変化がない場合にのみこのオプションを選択してください。

**[OK]** をクリックすると、指定した設定でスコアに音度が追加されます。

このプラグインは John Kennedy（ジョンケネディ）氏によって作成されました。

### 譜表を比較

同じファイル内の2つの譜表を比較し、その違いをハイライトします。このプラグインを使用するには、スコア内の2つの譜表からパッセージを選択し（隣り合わない2つの譜表を選択するには、**Ctrl**+クリックまたは **⌘**+クリックを使用します）、**[プラグイン]** ▶ **[分析]** ▶ **[譜表を比較]** を選択します。次のようなダイアログが表示されます。

- **[音符と休符]**：音価や音高、声部などの違いを表示します。
- **[ライン]**：ラインの種類や長さの違いを示します。通常このオプションは、譜表ラインに対してのみ機能します。大譜表ラインの場合は、すべての譜表に適用されているためです。
- **[音部記号]**：2つの譜表間の音部記号の違いを示します。
- **[テキスト]**：テキストオブジェクトの違いを示します。このオプションは、フォントやサイズの違いだけでなく、テキストに使われている言葉の違いも示してくれるので、たとえば、同じリズムの2つのボーカル譜表間で歌詞をチェックするとき、とても便利です。ラインと同様に、譜表テキストに対してのみ機能し、大譜表テキストに対しては機能しません。
- **[差異をハイライト]**：ハイライトを **[最上位の譜表]** に表記するか、**[最下位の譜表]** に表記するか、あるいは両方のオプションをオンにして、両側に表記するかを選択できます。
- **[選択されたパッセージ]** / **[スコア全体]**：選択したパッセージ内でだけ譜表を比較するか、スコア全体を通して比較するかを選択します。

**[OK]** をクリックすると、プラグインがスコアを調べ始めます。操作が終わると、メッセージボックスが表示され、いくつかの違いが見つかったかが示されます。

## 5. パワーツール

このプラグインで作成されたハイライトをあとで削除したい場合は、以下のハイライトをすべて削除を参照してください。

このプラグインは Neil Sands (ニール サンズ) 氏によって作成されました。

### モチーフの検索

スコアを調べて、選択されているパッセージの音符間の音程またはリズム (あるいは両方) が同じであるモチーフを探し、一致するものをハイライトで表示します (☐ 5.7 ハイライトを参照)。これは、フーガのテーマが現れる場所すべてを検索したり、ある作品内の特定のリズムパターンの使用方法を調べたりするなどの分析に便利です。

このプラグインを使用するには、検索するモチーフを選択し、**[プラグイン]** ▶ **[分析]** ▶ **[モチーフの検索]** を選択します。ダイアログが表示され、次のオプションを設定できます。

- **[リズムの一致]** : リズム上の一致を検索する場合は、このオプションをオンにします。検索対象に含むモチーフの変化量も指定することができます (0% では、完全に一致するものだけを検索します)。
- **[音高の一致]** : 音程上の一致を検索する場合は、このオプションをオンにします。検索対象に含むモチーフの変化量を指定することができます。0% に設定すると、モチーフを正確に移調したものだけを検索し、全音階での移調や正確に移調されていないものは検索しません。たとえば、フーガ形式の曲などでは、まったく同じ旋律の応答は検出しますが、旋律が変化した応答は検出しません。検索対象に含む変化の度合いを 0% から徐々に増やして、正確に移調されていないものも検索されるように調整してください。
- **[オリジナルのモチーフがある声部]** : 検索元のモチーフがある声部を選択します (このオプションは、検索一致の元となるモチーフがある声部を指定するだけで、このプラグインは、スコア全体にあるすべての声部を必ず検索します)。

**[リズムの一致]** と **[音高の一致]** の両方をオンにすると、両方の条件に一致するものだけが検索されます。

**[OK]** をクリックすると進行状況を示すバーが表示され、プラグインが今日の譜表を調べているかが示されます。数秒後に検索一致件数が表示され、結果がそれぞれ黄色でハイライトされます。

このプラグインは James Larcombe (ジェームス ラーコンブ) 氏と Byron Hawkins (バイロン ホーキンス) 氏によって作成されました。

### 音域の検索

選択したパッセージの、音域 (最低音と最高音の音符) や平均音高、最もよく使われている音高を実音で計算します。これは、たとえばボーカル用の譜面を作成しているときに、どのくらいの声域の曲を書いているのかを分析するのに便利です。

このプラグインを実行するには、パッセージを選択し (あるいはスコア全体での音域を計算する場合は譜表をトリプルクリックし)、**[プラグイン]** ▶ **[分析]** ▶ **[音域の検索]** を選択します。

### バッチ処理

#### 統計の計算

フォルダ内の現在のスコアまたは全スコアで使われている小節数、譜表数、ページ数、他のオブジェクト数をリストアップしたレポートを作成します。これは、写譜の分量を確認するのに便利です。

このプラグインを単一のスコアで実行するには、**[プラグイン]** ▶ **[バッチ処理]** ▶ **[統計の計算]** を選択し、表示されたダイアログで **[現在のスコア]** をクリックします。複数の楽章を持つスコア内

で1楽章のみを数える場合は、プラグインを実行する前に対象の小節を選択し、**[現在のスコア]** をクリックします。

このプラグインをフォルダで実行するには、**[プラグイン]** ▶ **[バッチ処理]** ▶ **[統計の計算]** を選択し、**[フォルダの処理]** をクリックします。**[OK]** をクリックすると、順番に各ファイルが処理されていきます（スコア自体には何の変更も加えられません）。

現在のスコアまたはフォルダ内の全スコアが処理されると、ダイアログに各オブジェクトの発見数がリストされます。**[テキストファイルに書き出し]** をクリックして、指定のフォルダまたは現在のスコアと同じフォルダにテキストファイルとして結果を保存します。

このプラグインは Bob Zawalich（ボブズワリッチ）氏によって作成されました。

### フォルダ内の Acorn Sibelius ファイルを変換

指定したフォルダ内の Acorn Sibelius ファイルをすべて変換し、同じファイル名に「**.sib**」という拡張子を付けて保存し直します（☞ 8.9 Acorn Sibelius ファイルを開くを参照）。

### フォルダ内の Finale ファイルを変換

指定したフォルダ内にあるすべての PrintMusic 1.0、Finale と Allegro 98/2000、Finale Guitar、Finale 2001/2002/2003/2004 の ETF ファイルを一度に変換し、同じファイル名に「**.sib**」拡張子を付けて保存し直します（☞ 8.7 Finale 98-2003 ファイルを開くを参照）。

### フォルダ内の MIDI ファイルを変換

指定したフォルダ内にあるすべての MIDI ファイルを一度に変換し、同じファイル名に「**.sib**」拡張子を付けて保存し直します。これらのファイルは、他のシーケンサーのフォーマットではなく、標準の MIDI ファイル（Windows では拡張子が **.mid** のもの）である必要があります（☞ 8.5 MIDI ファイルを開くを参照）。

### フォルダ内の MusicXML ファイルを変換

Sibelius の機能拡張を用いて、特定のフォルダ内の MusicXML ファイルをすべて一括して変換し、「**.sib**」拡張子を持つ同じファイル名に保存し直します（☞ 8.6 MusicXML ファイルを開くを参照）。

### フォルダ内の SCORE ファイルを変換

特定のフォルダ内の SCORE ファイルをすべて一括して変換し、「**.sib**」拡張子を持つ同じファイル名で保存し直します（☞ 8.8 SCORE ファイルを開くを参照）。

### フォルダ内のスコアをグラフィックへ変換

フォルダ内のすべてのスコアを、指定したフォーマットのグラフィックファイルに変換します（☞ 8.11 グラフィックのエクスポートを参照）。

このプラグインを使用するには、**[プラグイン]** ▶ **[バッチ処理]** ▶ **[フォルダ内のスコアをグラフィックへ変換]** を選択し、変換するフォルダを選択します。グラフィックフォーマットを選択するよう指示されます。標準設定を使用するかどうかも選択できます。通常は**[標準設定を使用]** をオンにしたまま、**[OK]** をクリックすると、ファイルがすべて保存されます。**[標準設定を使用]** をオフにすると、フォルダ内のファイルごとに設定を選択するよう指示されます。

### フォルダ内のスコアを MIDI へ変換

フォルダ内のスコアをすべて MIDI ファイルへ変換し、同じファイル名に「.mid」拡張子を付けて保存し直されます (☐ 8.12 MIDI ファイルのエクスポートを参照)。

### フォルダ内のスコアをウェブページへ変換

フォルダ内のスコアを Scorch ウェブページに変換し、すべてのスコアごとにリンクを貼った索引ページも同時に作成され、ウェブサイトへアップロードする準備が整います (☐ 8.14 Scorch ウェブページのエクスポートを参照)。

このプラグインを使用するには、[プラグイン] ▶ [バッチ処理] ▶ [フォルダ内のスコアをウェブページへ変換] を選択します。ダイアログが表示されます。

- [すべてのスコアを変換] オプションの下にある [参照] ボタンをクリックして、スコアのソースフォルダを選択します。サブフォルダ内のスコアも変換したい場合は、[サブフォルダ内のスコアを変換] をオンにしておきます。
- [ウェブページを保存するフォルダ] 下の [参照] ボタンをクリックして、保存先のフォルダを選択します。あるいは、[同じフォルダを使用] オプションをオンにして、ウェブページをオリジナルのスコアと同じフォルダに保存します。
- プラグインを使用して、リンクを貼った索引ページを作成したくない場合は、[索引ページの作成] をオフにしておきます。このオプションはオンにしておくことをおすすめします。
- 用意されているリストから [ウェブページのテンプレートを選択] を選択します。これらのテンプレートは、プラグインに組み込まれているもので、たとえば Sibelius の [譜面用紙] フォルダでテンプレートを編集しても、変更できません。
- [ウェブページでのスコアのサイズ] では、各ウェブページで実際の Scorch ウィンドウの幅を設定します。標準設定値の 720 ピクセルでは、ほとんどの用途に合うでしょう。
- もし、自分のウェブページを訪れた人が、サイト上のスコアを印刷したり保存したりできるように設定したい場合は、[印刷と保存を許可] をオンにします。

[OK] をクリックすると、順番に各ファイルが処理されます。プラグインを実行し終わると、ウェブページやイントラネットにアップロードする準備が終わったファイルのフォルダができあがります。

このプラグインは Neil Sands (ニール サンズ) 氏によって作成されました。

### ハウススタイルをフォルダのスコアへインポート

ハウススタイルファイルを指定し、選択したフォルダ内のすべてのファイルに適用します。

このプラグインを使用するには、[プラグイン] ▶ [バッチ処理] ▶ [ハウススタイルをスコアのフォルダへインポート] を選択します。適用したいハウススタイルのライブラリファイル (.lib) を選択するように指示されます。次に、ハウススタイルを適用するフォルダを選択するように指示されます。

様々なハウススタイルが Sibelius プログラムフォルダ内のハウススタイルフォルダに、あらかじめ用意されています (☐ 7.7 ハウススタイル™ を参照)。

このプラグインは Michael Kilpatrick (マイケル キルパトリック) 氏によって作成されました。

## 複数部の印刷

フォルダ内の選択したスコアを複数部、印刷することができます（必要に応じて、複数のスコアを含むサブフォルダを追加することもできます）。複数のパート譜を印刷する場合は、[パート] ウィンドウにある [印刷部数] と [パートを印刷] 機能を使うほうがより簡単です（[図 6.1](#) パート譜での作業を参照）。

このプラグインを使用するには、開いているスコアをすべて閉じ、[プラグイン] ▶ [バッチ処理] ▶ [複数部の印刷] を選択します。まず、Sibelius の旧バージョンで作成されたスコアについての注意が表示されます（標準設定で、Sibelius 4 で開くと、メッセージが表示されます）。これを再表示しないように設定することもできます。次に、フォルダを選択するよう指示されます。選択すると、次のようなダイアログが表示されます。



- 左の [スコアを含むフォルダ] リストからフォルダを選択します。
- [選択されたフォルダ内のスコア] リストからスコアを選択し、選択したスコアを印刷したい部数を [印刷部数] ドロップダウンリストで設定し、[ファイルを追加] をクリックします。[すべてを追加] をクリックすると、選択されたフォルダ内のすべてのスコアが、設定された印刷部数で [印刷待ち] リストに追加されます。
- ファイルを追加して、右の [印刷待ち] リストを作成し、印刷の用意ができれば、[印刷] をクリックします。

プラグインは、印刷待ちリストのスコアをすべて、設定した部数ずつ、標準設定のオプションで印刷します（プラグインからは、小冊子で印刷などのオプションを設定できません）。

[コピー数の読み込み] ボタンを押すと、選択されたフォルダ内の各ファイルを開き、最初の5つの譜表内の最初の5小節に「~copies=n」形式のテキスト（nは印刷部数）が付随しているかどうかを探し、このテキストを読み込むと、[印刷待ち] リストに適切な印刷部数でこれらのスコアを追加します。もし、1つのファイルに「~copies=n」形式のテキストが2つ以上含まれている場合は、パート譜が作成される前のスコアであると見なされ、リストには追加されません。

このプラグインは Peter Hayter（ピーターハイター）氏と Gunnar Hellquist（グンナーヘルクイスト）氏によって作成されました。

## コード記号

### カポコード記号を追加

ギタリストが、特定のフレットにカポを取り付けて演奏する際のコードに対応したコード記号を、既存のコード記号の上に追加します。記譜上の調では弾くのが難しい場合に使用されます。カポをギターに取り付けることでコードの演奏がより簡単になります。

このプラグインを使用するには、既存のコード記号が含まれている譜表を選択し、[プラグイン] ▶ [コード記号] ▶ [カポコード記号を追加] を選択します。表示されたダイアログでカポを取り付ける

## 5. パワーツール

フレットの位置を指定できます。また、どの調に対応するかも示されます。新しいコード記号を太字、斜体または括弧付きにするかどうかを選択できます。また、任意に他のテキストスタイルを選択できます（ただし、標準のコード記号が最も適します）。

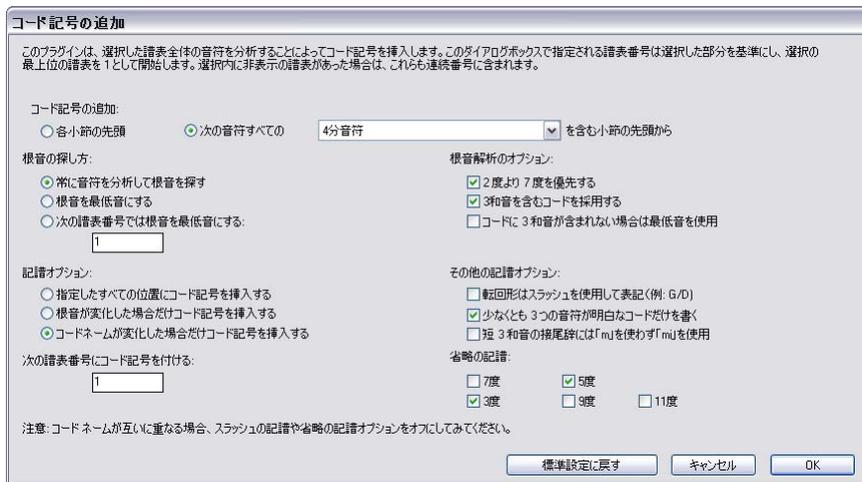
このプラグインには専用の【ヘルプ】ダイアログがありますので、参照してください。

このプラグインは Bob Zawalich（ボブズワリッチ）氏によって作成されました。

### コード記号の追加

曲の和声进行分析し、選択されている譜表の上に適切なコード記号を自動的に挿入します。スコアの任意の譜表またはすべての譜表のどちらを分析対象とするかを選択したり、コード記号をどこに挿入するかを指定したりできます。

このプラグインを実行するには、和音がある譜表（2つのピアノ譜表など）を選択し、【プラグイン】▶【コード記号】▶【コード記号の追加】を選択します。次の図のようなダイアログが表示されます。



一般的にこれらの設定は、標準設定のままにしておいてかまいません。【OK】をクリックすると、スコアにコード記号が追加されます。

設定を変更したい場合、結果を調節するために、次のような多数のオプションが用意されています。

- 【コード記号の追加】：【各小節の先頭】、または【小節の先頭から（音価）単位】（音価はドロップダウンリストから選択）：このオプションは、プラグインがスコアにコード記号を追加する頻度を指定します。
- 【根音の探し方】と【根音解析のオプション】：これらのオプションは、プラグインがどのようにコード記号の根音を決定するかをコントロールします。これは、コード記号を決定する際に一番重要なステップとなります。たとえば、**C6**と**Ami7**は同じ音符を持つため事実上は同じ和音ですが、根音が異なります。

【常に音符を分析して根音を探す】オプションが選択されている場合、このプラグインは【根音解析のオプション】で指定されている様々な方法を使用して、根音を推測します。Sibeliusは根音を必ずしも正しく推測できるとは限りません（和音の中のどの音符も根音である可能性があるためです。作曲者が意図したことまで読むことはできません）。

プラグインに根音を推測させたくない場合は、【根音を最下位の発音符とする】オプションを使用してみてください。このオプションでは、すべての和音を基本形とみなし、和音の一番下にある

音符を根音と判断します。あるいは、[次の譜表番号にある最下位の音符を根音とする] オプションを使用して、特定の譜表で根音を読み取らせることもできます。

• [根音解析のオプション] :

- [2度より7度を採用する] : 和音の音符のいずれかの間に2度の音程がある場合は、プラグインはそれを「主音 - 2度」という関係ではなく「7度 - 主音」という関係と見なします。このオプションは、たとえば下から上へ B $\flat$  - C - E - G の順に並ぶ和音が、B $\flat$ <sup>9(b5)</sup> や Emi+( $\sharp$ 11) などのありそうもないコード記号ではなく、C $^7$  として確実に認識されるようにします。
- [3和音を含むコードを採用する] : このチェックボックスが選択されていると、プラグインでは、可能であれば、長3和音が短3和音のコードになるように最下位の根音を選択します。条件に合った音符がない場合、プラグインは他の法則で根音を探します。ただし、[コードに3和音が含まれない場合は最下位の音符を使用する] が選択されている場合は別で、その場合は、プラグインはコードにある最下位の音符を根音として使用します。

• [表記オプション] : これらのオプションは、ダイアログの上部にある [コード記号の追加] で指定位置すべてにコード記号を書き込むか、重複するコード記号は省略するかをコントロールします。

- [指定したすべての位置にコード記号を挿入する] を使用すると、実際にコードが変化しているかどうかにかかわらず、コード記号を必ず書き込みます。
- [根音が変化した場合だけコード記号を挿入する] : このオプションが選択されていると、直前のコード記号から根音の変更がない場合は、プラグインはコード記号を新たに作成しません。たとえば、C から C $^7$  の場合では、コード自体は変化していますが、このオプションが選択されていると、コード記号は省略されてしまうことに留意してください。
- [コードネームが変化した場合だけコード記号を挿入する] : このオプションを選択していると、プラグインでは最後に作成されたコード記号とまったく同じコード記号の場合に限って、コード記号を省略します。たとえば、2つの C コードが続いて現れる場合には2番目のコード記号は作成されません。ただし、C コードに C $^7$  が続く場合は書き込まれます。
- [次の譜表番号にコード記号を付ける] : このオプションでは、選択範囲の一番上の譜表を基準として数え、指定した番号の譜表上に、コード記号を表示するように設定できます。たとえば、3つの譜表を選択していたとします。これらの3譜表のうち2番目の譜表の上にコード記号を挿入する場合は、ここに2を入力します。このプラグインのダイアログでのすべての譜表番号と同様に、譜表番号は、選択されている一番上の譜表を1とし、上から下へ順に数えていきます。選択範囲に非表示の譜表があれば、その譜表も数えます。プラグインがスコアにコード記号を追加した形跡が見えない場合は、非表示の譜表にコード記号を挿入するよう選択した可能性があります。

• [その他の表記オプション] :

- [転回形は斜線を使用して表記] : このオプションを選択すると、様々なコードの転回形を標準の方法で表記します。すなわち、コード記号の後に「スラッシュ」、つまり斜線 (/) とコードの一番下にある音符名を書き込みます。たとえば、Cメジャーのコードの第1転回形は、C/E と表記します。
- [少なくとも3つの異なる音符をもつコードだけを書く] : このオプションを選択すると、3つ以上の異なる音符を持つコードだけにコード記号を表記します。こうしておく、1つか2つの音符しか発音がない場所に、省略の多いコード記号が追加されることを防ぐことができます。ただし、このオプションを選択していると、「パワーコード」(C $^5$  など) は作成されません。
- [省略表記] : これらのオプションは、コード内の構成音で通常あるべきはずの位置に音がない場合、どの音程が省略されているかを表示するかを設定します。たとえば [5度] オプションがオンになっている場合は、CEB $\flat$  の和音では、C $^7$ (omit $^5$ ) というコード記号が作成されます。
- 7th/9th/11ths/13th は、コード記号に比較的大きな数字の度数が含まれているような場合に使用します。たとえば、C $^9$  コードは標準設定では7th、9th、11th を含むはずですが、実際にはこういったコードはすべての音符を演奏することはあまりないので、大きな数字の度数に付

## 5. パワーツール

する「省略表記」をオフにしておくと、省略されている度数が表示されずにコード表記がすっきりします。標準設定ではオフです。

### コード記号の分数化

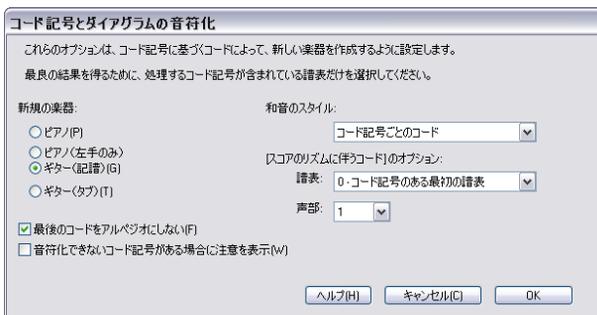
たとえば Fmaj7/G などのスラッシュ (/) で表記されたベース音を持つコード記号を、コード名、下線、ベース音が縦に積み重なって表記される分数書式 ( $\frac{Fmaj7}{G}$ ) に変換します。このプラグインを使用するには、変更したいスラッシュ書式のコード記号が含まれている楽譜を選択し、[プラグイン] ▶ [コード記号] ▶ [コード記号の分数化] を選択します。ダイアログが表示され、コード名、下線、ベース音の各構成要素をそれぞれ個別に分け、各コードに対して3つのテキストオブジェクトを作成するか ([個別のアンダーラインキャラクターを使用])、下線付きのコード名とベース音の2つだけのオブジェクトを作成するか ([アンダーラインフォントを使用]) をオプションによって選択できます。また、[記譜ルール] ボタンをクリックすると開くダイアログで、各構成要素の位置間隔を調節できます。[OK] ボタンをクリックすると、変換が始まります。

このプラグインは Bob Zawalich (ボブズワリッチ) 氏によって作成されました。

### コード記号とダイアグラムの音符化

スコア内のコード記号あるいはコードダイアグラムに基づいて、様々なスタイルで、簡単なギター伴奏またはピアノ伴奏を作成します。

[プラグイン] ▶ [コード記号] ▶ [コード記号とダイアグラムの音符化] を選択します。パッセージが選択されていない場合は、操作をスコア全体に適用するかどうかを尋ねてきます。次のようなダイアログが表示されます。



- 追加する楽器を次の3つの中から選択できます。[ピアノ]：スコアに2つの譜表が追加され、和音が2つの譜表に分割されます。[ピアノ (左手のみ)]：単一の譜表に伴奏を書き込みます。旋律を右手の譜表に音符化する場合に適します。[ギター (音符表示)]：スコアに譜表が1つ追加されます。[ギター (タブ)]：標準の6弦ギター用にチューニングされたギタータブ譜が追加されます(ただし、これはあとで変更できます)。他の楽器を選択したい場合は、これらのオプションからどれか1つを選択し、プラグインを実行した後に、作成された楽譜を目的の譜表にコピーしてください。
- [和音のスタイル] メニューでは、コードを音符にする方法を設定できます。[コード記号ごとのコード] では、コードの変更ごとに新しい和音を作成されます。[拍ごとのコード] では、拍ごとに新しい和音を作成されます。[スコアのリズムに伴うコード] では、スコア内の既存の譜表と同じリズムで、コードが作成されます。[8分音符のアルベルティ] では、8分音符を使用した、アルベルティスタイルのパターンが作成されます。[16分音符のアルベルティ] では、16分音符を使用した、アルベルティスタイルのパターンが作成されます。[8分音符のアルペジオ] では、8分音符を使用した、上昇アルペジオのパターンが作成されます。[16分音符のアルペジオ] では、16分音符を使用した、上昇アルペジオのパターンが作成されます。

ギター（音符）譜表に、これらの6つのオプションを使用して作成されるパターンは、次のとおりです。

The image displays six musical examples, each consisting of a vocal line and a guitar accompaniment line. The lyrics are 'red, red rose that's'. Above each example are chord diagrams for F and C/E. The examples are labeled as follows:

- コード記号ごとのコード: Shows chords changing at each syllable.
- 拍ごとのコード: Shows chords changing every two syllables.
- スコアのリズムに伴うコード: Shows chords changing to match the vocal rhythm.
- 8分音符のアルベルティ: Shows eighth-note arpeggiated accompaniment.
- 16分音符のアルベルティ: Shows sixteenth-note arpeggiated accompaniment.
- 8分音符のアルペジオ: Shows eighth-note arpeggiated accompaniment.
- 16分音符のアルペジオ: Shows sixteenth-note arpeggiated accompaniment.

- [スコアのリズムに伴うコード用オプション] では、和音のスタイルの [スコアのリズムに伴うコード] でリズムを参照する譜表と声部を選択できます。
- 和音のスタイルでアルベルティスタイルまたはアルペジオのどちらかを選択した場合は、最後のコードを分散させたくないことがあります。その場合は、[最後のコードをアルペジオにしない] オプションをオンにします。
- [音符化できないコード記号がある場合に注意を表示] をオンにすると、プラグインでは解釈できないコード記号が出てきた場合に、メッセージボックスを表示します。

[OK] をクリックすると、進行状況を示すバーが表示された後、スコアに和音を書き込まれます。プラグインを実行すると、新しい譜表（ダイアログであらかじめ選択しておいた楽器用）が作成され、コード記号またはコードダイアグラムが譜表に重なって表示されるでしょう。2つの重なった譜表を移動するには、譜表にある小節をトリプルクリックして、スコア全体を通してその譜表が青い四角で囲まれるようにし、下方にドラッグします。こうすると1回の操作で、スコア全体を通して2つの譜表間の距離を広げることができます。

このプラグインは、同じスコアで一度だけでなく何度も使用できるので、いろいろなタイプの伴奏を重ねて作成することができます。たとえば、コードを演奏するピアノを追加したあとで、フィンガーピックで演奏するギターを追加することもできます。このような場合、追加する楽器を変更してプラグインを再実行するたびに、別の楽器用の譜表を作成することができます。意図した結果にならなかった場合は、[作成] ▶ [楽器] ダイアログで新しく追加した譜表をいつでも削除できます。

このプラグインは Bob Zawlich（ボブズワリッチ）氏によって作成されました。

## 5. パーツツール

### 作曲ツール

#### 12 トーンマトリックス

プラグインに対して直接入力して指定した音列（音符の並び）か、または現在スコアで選ばれているパッセージから、12 トーンのマトリックス（12 音程の音列表）を生成します。[プラグイン] ▶ [作曲ツール] ▶ [12 トーンマトリックス] を選択します。次のようなダイアログが表示されます。



手動で音列を入力するには、画面の上部にある入力フィールドに、数字の **0** から **11** を使用して、音程の度数をタイプ入力します（数字の **0** から **11** が、それぞれ **C** から **B** までの音程を表していると考えてください）。入力の際は、各数字の間を半角スペースで区切りながら入力し、それから [列を書き込む] ボタンをクリックします。スコアから音列を読み込む場合は、単に [スコア] ボタンをクリックします。

[PO/IO が最初の行と項目になるようにマトリックスを調整] ボタンをオンにしておくと、プラグインは最初の音符が **0** 度の音程から始まるように、音列を移調します。スコアから音列を読み込む場合は、この機能は無効となります。

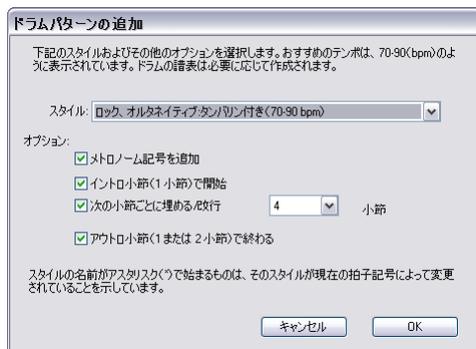
表にはすべての可能な音列の変化形が示されます。列を左から右へと見た最初の列が音列の原形です。その列を右から左へと見ていくと逆行形です。列を上から下へと見た最初の音列は反行形です。またそれを下から上へと見ていくと逆行反行形です。残りの横列と縦列もそれぞれ同じように見ていくことができ、循環する変化形をすべて示します。

また、[列を記譜する] ボタンをクリックすると、ここに表示されたすべての音列を新しいスコアとして記譜することができます。

このプラグインは Bob Zawalich（ボブズワリッチ）氏によって作成されました。

## ドラムパターンの追加

スコアにドラム譜を作成し、あらかじめ定義されている24のスタイルから1つのドラムパターンを書き込みます。このプラグインを使用するには、**[プラグイン] ▶ [作曲ツール] ▶ [ドラムパターンの追加]**を選択します。(最初にドラム譜表を追加しておく必要はありません)。次のようなダイアログが表示されます。



- ドロップダウンリストから **[スタイル]** を選択します。リストには、ブルース、ロック、ポップス、ジャズ、ラテン、カントリーなどが用意されており、それぞれのジャンルに適した拍子記号に設定されています。よって4/4拍子のワルツのドラムパターンや、3/4拍子のブルースシャッフルというものはありません。すべてのドラムパターンには、各パターンに最適なテンポが表示されているので、作成している曲と同じようなテンポのパターンを選択するとよいでしょう。
- **[メトロノーム記号を追加]** オプションを使用すると、スコア(スコアの一部で作業しているときは、選択しているパッセージ)の先頭に、メトロノーム記号が作成され、選択したドラムパターンに適したテンポに、再生テンポが設定されます。
- **[イントロ小節で始まる]** では、通常のパターンに入る前に1小節のイントロ用のフィルインを挿入するかどうかを設定します。
- **[イントロ小節で始まる]** では、選択したドラムパターンに、フィルまたはブレイクを挿入するかどうか、またそれを何小節ごとに挿入するかなどを指定します。
- **[アウトロ小節(1小節または2小節)で終わる]** では、1小節または2小節のエンディング用小節で終わるかどうか(エンディング用のパターンは、選択したドラムパターンによって決定されます)を設定します。

オプションを設定し終わったら、**[OK]** をクリックします。プラグインがドラムパターンを作成する間、進行状況を表すバーが表示されます。作成されたドラムパターンは、すぐに再生できます。パターンを変更する場合は、再度 **[プラグイン] ▶ [作曲ツール] ▶ [ドラムパターンの追加]** を選択します。既存のドラムパターンが削除され、新しく選択したものに自動的に置き換えられます。

いろいろな拍子記号が使用されているスコアの場合、**[音符] ▶ [ドラムパターンの追加]** を選択すると、単一の拍子記号で書かれたパッセージを選択するよう指示するメッセージが表示されるので、もう一度、試してみてください。

このプラグインは Gunnar Hellquist (グンナー ヘルクイスト) 氏によって作成されました。

## ヒットポイント譜表を追加

打楽器用の譜表をスコアの最下部に追加します。各ヒットポイントの最も近いリズムの位置にクロス符頭が置かれます。このプラグインを使用するには、**[プラグイン] ▶ [作曲ツール] ▶ [ヒットポイント譜表を追加]** を選択します。

## 5. パワーツール

これにより、ヒットポイントと音楽の関係が見やすくなります。各ヒットポイントの位置の16分音符内に音符が追加されます。スコアのテンポを変えるか、ヒットポイントを削除した場合は、再びプラグインを実行して、既存の音符を新しく書き換えることができます。

このプラグインは Bob Zawalich (ボブズワリッチ) 氏によって作成されました。

### 簡単な和音を追加

現在のスコアで選ばれている旋律的なパッセージに簡単な和音を追加します。

- [和音のスタイル] から、**ブロックコード (和音)**、**アルペジオ (分散和音)**、**アルベルティバス**などの伴奏スタイルを選択します。
- プラグインは旋律に合った調を自動的に検出しますが、短調系の調は検出できません。したがって、たとえばEマイナーの代わりにGメジャーの調が表示された場合などは、正しい調を自分で選ぶ必要があります。
- 和音を追加したい旋律が声部1にない場合は、[旋律の声部] を変更します。
- [和音の変更] では、プラグインによって生成される和音のリズムの割合を設定します。一般的には[各拍グループ] がうまく機能します。ただし、和音の変化が速すぎたり遅すぎたりする場合は、よい結果が得られるように、それぞれ[各小節] や [各拍] を試してみてください。
- [和音を書き込むパート] では、プラグインが和音を付けるために使用する楽器(ピアノまたはギター)を選択します。生成された和音は、あとで他の楽器用にコピーしたりアレンジしたりすることもできます。
- [伴奏を中域で保持する] は、特に長い範囲に渡る旋律や、極端に低音か高音の楽器の旋律に対して和音を付ける場合に便利です。このオプションをオンにしないと、生成される和音は、和音が付けられるメロディと同じ音域で書かれてしまいます。たとえば、ピッコロのような高い音域で和音が付けられてしまうこととなりますので、オンのままにしておくほうが良いでしょう。

このプラグインは Bob Zawalich (ボブズワリッチ) 氏、Andrew Davis (アンドリュー デイビス) 氏、Daniel Spreadbury (ダニエル スプレッドバリー) 氏によって作成されました。

### エクスプロード (拡散)

エクスプロード (拡散) により、1 段譜が複数の譜表に拡散されます。このプラグインを使用するには、次の操作を行います。

- 単一の譜表のパッセージを選択するか、**Ctrl + C** または **⌘C** キーでクリップボードにコピーし、拡散先の譜表を選択して、[プラグイン] ▶ [作曲ツール] ▶ [エクスプロード (拡散)] を選択します。標準設定に従い、音楽は目的の譜表に拡散されます。
- または、拡散させたいパッセージを単一の譜表から選択し、[プラグイン] ▶ [作曲ツール] ▶ [エクスプロード (拡散)] を選択します。譜表数を尋ねるダイアログが表示され、次にどの譜表に拡散するかを尋ねるダイアログが表示されます。新しい譜表を作成するのか既存の譜表を使用するのかを選択できます (以下を参照)。

また、選択なしでプラグインを実行すると、音楽の拡散方法を設定するダイアログが表示されます。

- [既存の楽譜に上書き] をオンにすると、指定した既存の譜表に上書きされます。
- [指定のない場合は音符をすべてのパート譜に配置 (a1, 1 など)] がオンの場合は、単一の音符はすべてのパートに拡散されます (複数のパート譜や声部がある場合は、音符はすべてのパートに置かれ、指定の音符を重ねます)。このオプションをオフにすると、単一の音符は1パートにのみ使われます。

単旋律のパスセージがテクニクテキストの特定の指定（たとえば、1.、2.、3.、4.、a1.、a2.、a3.、a4. など）でマークされている場合は、拡散の際に配慮されます。これは他の指定もしくは和音の位置まで継続します。和音の位置からは、単一の音符用の標準設定に戻り、他の指定がない限り、**[指定のない場合は音符をすべてのパート譜に ...]** オプションの指定に従います。

- **[必要に応じてパートを重ねる]** により、音符の数が少ない部分でどの音符を重ねるかを指定できます。
- **[余分な音符を置くパート]** により、音符の数が多い部分で過剰な音符を置くパートを指定できます。パート数が2倍かそれ以上の場合は自動的に音符が配分されます（すなわち、8音の和音では2音ずつ4パートに分散されます）。
- **[テキスト、ライン、シンボルを全声部からコピー]** をオンにすると、元の譜表の声部にオブジェクトがある場合は、それが目標の譜表にコピーされます。オフの場合は、コピーしている音符が含まれている声部（または全声部）にあるオブジェクトのみが追加されます。
- **[ソロを他のパートでキューにする]** により、キューパスセージを作成し、そのキューに楽器のフルネームかショート名を付けるか名前なしにするかを指定できます。**[小節全体のみ]** をオンにすると、1小節にキューが作成され、それ以外は空のままにされます。あるいは、**[声部2に小節休止符を作成]** をオンにすると、キューのみを含む小節に全休止符が追加されます。キューの最後に演奏指示の「Play」を付け加えたい場合は、**[Play テキストを追加]** をオンにします。

複数の譜表を多数の譜表に拡散する場合、または、5パート以上に拡散する場合は、このプラグインの代わりに Sibelius のアレンジ機能を使用してください（338 ページの「エクスプロード（拡散）」を参照）。

このプラグインは Andrew Davis（アンドリュー デイビス）氏によって作成されました。

### 選択部分を時間に合わせる

選択したパスセージのテンポを変更し、その演奏を特定のタイムコードで終了するか、特定の時間保ちます。

このプラグインを実行するには、演奏時間を変更する部分を選択し、**[プラグイン] ▶ [作曲ツール] ▶ [選択部分を時間に合わせる]** を選択します。ダイアログが表示され、**[新規の終了時間]** または **[新規の演奏時間]** を指定できます。指定の終了時間または演奏時間に一致するように、選択部分の先頭にテンポの変更が挿入されます。

また、その代わりに、**[選択したヒットポイントの時間]** リストから既存のヒットポイントを選択することもできます。テンポの変更が挿入され、選択の最後のヒットポイントが移動します。

選択内のメトロノーム記号は削除されますが、緩やかなテンポの変更が欲しい場合は、プラグインを起動する前にあらかじめ *rit./accel.* ラインを任意に作成しておく、それらが使用されます。

このプラグインは Bob Zawalich（ボブズワリッチ）氏によって作成されました。

### 反行（ミラー反転）

選択されているパスセージを、指定した音高でミラー反転します。このプラグインは、既存の音楽を上書きします。

このプラグインを実行するには、ミラー反転するパスセージを選択し、**[プラグイン] ▶ [作曲ツール] ▶ [反行（ミラー反転）]** を選択します。ダイアログが表示され、ミラー反転の中心となる音高や、クロマティックまたはダイアトニックのどちらで反転するかを設定できます。

このプラグインは James Larcombe（ジェームス ラーコンブ）氏と Jürgen Zimmermann（ユルゲン ツィンマーマン）氏によって作成されました。

## 5. パワーツール

### 音高マッピング

あるパッセージを、たとえば短調に移調するなどして、バリエーションを付けたい場合があります。このプラグインを使用すると、半音単位で新しい音高を指定し、選択したパッセージ内の音高をそれに従って変更する、つまり「マッピングする」ことができます。

このプラグインを使用するには、マッピングするパッセージを選択し、**[プラグイン]** ▶ **[作曲ツール]** ▶ **[音高マッピング]** を選択します。プラグインのダイアログのドロップダウンメニューから任意の音高を選択し、**[OK]** をクリックします。

標準設定では、同じ音高の音符はすべて同一視されます（たとえば、G<sub>b</sub> と F<sub>#</sub> は同じです）。しかし、異名同音を区別してマッピングたい場合は、**[詳細設定]** ボタンをクリックして指定できます。

また、**[新規の音高を設定]** をクリックして、既存の音符を高くまたは低くマッピングできます。ダイアログが表示され、全音符を高くマッピングするのか低くマッピングするのかどうかを選択できます。そして、音符を上か下に移調する前に、新旧のピッチの音程差を指定できます。

このプラグインは選択範囲にあるすべての音符を調べて、Cを基準としてそれぞれの音符の音高を計算します（すなわち、Cには0、C<sub>#</sub>/D<sub>b</sub>には1など）。次に、プラグインのダイアログの設定に従って、各音高を変更します。たとえば、このダイアログでDをA<sub>#</sub>にマッピングするとします。選択範囲にあるDは、すべて元の音符を含むオクターブ（オクターブとは、CからBまでを意味します）内のA<sub>#</sub>で置き換えられます。

そのため、たとえば、GをDにマッピングするように設定すると、元の音符より下のDにマッピングされます。これは必ずしも意図したとおりのマッピングであるとは限りません。そこで、この場合は、**[次に指定する音符から次のオクターブまでのすべてを移動]** で調整します。このオプションがオンになっていると、ここで指定された音高より高い音符は、新しい音高にマッピングされた後、さらに1オクターブ上に移調されます。

プラグインは Bob Zawalich（ボブズワリッチ）氏によって改良されました。

### 数字付き低音の音符化

スコア内の数字付き低音テキストを識別し、音符にします。

このプラグインを使用するには、**[プラグイン]** ▶ **[作曲ツール]** ▶ **[数字付き低音の音符化]** を選択します。すると、一連のダイアログが表示されます。

- まず始めに、プラグインが自動で数字付き低音テキストを探るか、数字付き低音が添付されている譜表を指定するかを尋ねるダイアログが表示されます。どちらかを選択して **[OK]** をクリックします。
- 譜表を手動で指定する方を選択、あるいはプラグインがスコア内の複数の譜表に数字付きテキストを見つけた場合は、スコアの譜表名を示すダイアログが表示されます。音符化する数字付きテキストと一致する譜表の番号を入力し、**[OK]** をクリックします。
- **[リズム基準と和音構成]** ダイアログが表示されます。ここには次のようなオプションがあります。
  - **[個々に各ベース音符にハーモニーを付ける]**（ゆっくりとした動きのベースパートを持つセクションに適しています）か、**[これより短いベース音符を無視]**（音価を指定）を選択します。後者のオプションを選択すると、特定の数字を持たない指定した音価より短い音符には一般的なハーモニーが使用されます。
  - **[省略和音を使用]** を選択すると、音符化する際に2音または3音の簡単な和音が使用されます（一般的に第5音が省略されます）。

- **[単独の#は常に長3度を示す]** をオンにすると、数字付き低音の#は必ず長3和音を意味します。第3音を上げて長3和音にするために必要な半音の数や、#が第3音を半音1つ分だけ上げるといふことには関係ありません。
- **[オリジナルのベースのオクターブを保持]** をオンにすると、左手パートに元の音符と同じオクターブ内にベースラインが書き込まれます。このオプションをオフにすると、プラグインは、ベースをオクターブ単位で移調して、右手の音符の近くにベースを移動することがあります。
- これらのオプションを設定し終わったら、**[OK]** をクリックします。すると、プラグインは実行され、音符を作成し始めます。先にプラグインを実行していた場合は、それ以前の結果がすべてクリアされ、新しい楽譜を作成します。

プラグインで自動処理できない数字付き低音が1つあります。それは、数字の間に表示される水平ラインです。これは、ラインの上にあるすべての音符で、ラインの前にある数字が有効であることを意味しています。これを音符化するには、ラインの前にある数字を適用したい各音符の下に、ハイフン (n) を数字付き低音テキストで挿入します。このテキストは **[編集]** ▶ **[表示 / 非表示]** ▶ **[非表示]** を使用して、非表示にできます。非表示のテキストも認識することができます。必要に応じて、**[作成]** ▶ **[ライン]** ダイアログを使用して実際に楽譜に表記される水平線を追加することもできます。

このプラグインは、Eric Froggatt (エリック フロガット) 氏によって作成されました。

## リダクション

複数の譜表の音楽を単一の譜表にリダクションします。このプラグインを使用するには、次の操作を行います。

- 複数の譜表のパスセージから1譜表を選択し、**Ctrl+C** または **⌘C** キーでクリップボードにコピーします。リダクションを作成したい譜表を選択して、**[プラグイン]** ▶ **[作曲ツール]** ▶ **[リダクション]** を選択します。現在の標準設定に従い、フレーズは目的の譜表にリダクションされます。
- または、リダクションしたい複数の譜表のパスセージを選択し、**[プラグイン]** ▶ **[作曲ツール]** ▶ **[リダクション]** を選択します。ダイアログが表示され、既存の譜表 (譜表を指定) にリダクションするか、新規の譜表にリダクションするかを選択できます。

また、譜表を選択しないでプラグインを実行すると、音楽のリダクション方法を設定するダイアログが表示されます。

- **[最少数の声部を使用]** または **[全パートを個々の声部に分割]** を選択します。標準設定では、音符は最少数の声部にリダクションされ、「1。」と「a 2」でソロカが重音かを示します (その表示の仕方は、プリセットの選択肢メニューから選択できます)。
- **[キューパスセージを無視]** をオンにすると、元の譜表にあるキューのパスセージは目標の譜表内にリダクションされません。
- **[重複するテキスト、ライン、シンボルを無視]** をオンにすると、元の複数の譜表に同時または非常に近いタイミングで存在する同一マークは無視されます。このタイミングを **[4分音符]**、**[8分音符]**、**[16分音符]** のいずれかで指定できます。
- **[既存の楽譜に上書き]** をオンにすると、目標の譜表にある既存の音楽は上書きされます。

リダクション先の譜表が複数の場合は、このプラグインの代わりに Sibelius のアレンジ機能を使用してください (338 ページの「リダクション」を使用)。

このプラグインは Andrew Davis (アンドリュー デイビス) 氏によって作成されました。

## 5. パワーツール

### 逆行

選択したパッセージの逆行形、すなわち逆方向から順に音符を並べたパッセージを生成します。たとえば、次のようなパッセージがあるとします。このプラグインを使用すると、次のような楽譜に書き換えられます。



結果：



このプラグインを使用するには、逆行させるパッセージを選択し、**[プラグイン]** ▶ **[作曲ツール]** ▶ **[逆行]** を選択します。ダイアログが表示され、このプラグインについての制限事項が表示されます。**[OK]** をクリックすると、実行結果の楽譜が新規のスコアに作成されます。

このプラグインは Bob Zawalich (ボブズワリッチ) 氏によって作成されました。

### 必要なハンドベルを表示

このプラグインは、ハンドベルのアンサンブルのための譜表を含むスコアに関連しており、ハンドベルパートの演奏を行うのに必要な音を示す小節をスコアの最初に追加します。このプラグインを使用するには、**[プラグイン]** ▶ **[作曲ツール]** ▶ **[必要なハンドベルを表示]** を選択します。このプラグインを使用した後、作成された小節の休符や音部記号を消去する必要がある場合があります。

このプラグインは Neil Sands (ニールサンズ) 氏によって作成されました。

### スケールの変換

現在のスコア内の現在の音階の音高を変更し、新しい音階にします。たとえば、旋律を長調から短調に変更したり、ペンタトニックの旋律をホルトーンに変更したりします。

このプラグインを使用するには、変換するパッセージを選択し、**[プラグイン]** ▶ **[作曲ツール]** ▶ **[スケールの変換]** を選択します。ダイアログが表示され、現在の音階から新しい音階への変換を指定できます。**[非スケール音をスケール音にスナップ]** により、音階外の音を最も近い音階音に「移動」させるかどうかを指定できます。たとえば、EはGメジャーにないので、そのままにするか、それとも音階内で最も近いDに移動するかを指定します。どちらかを選択して **[OK]** をクリックします。

このプラグインにはその他のオプションが多数あります。**[オプションの表示]** をクリックするとダイアログが表示されます。

- **[スケールの追加 / 編集]** をクリックして、その他の種類の音階を定義します。
- **[マップの保存 / 復元]** をクリックして、変換した音階の保存と復元を行います。
- **[新規のピッチを設定]** をクリックして、音階を変換する際に移調する音符の方向を指定します。

これらのダイアログには詳細な使い方が含まれており、**[ヘルプ]** ボタンをクリックして参照できます。

このプラグインは Bob Zawalich (ボブズワリッチ) 氏によって作成されました。

## 音符と休符

### スラッシュ符頭をパートへ追加

移調スコアのパート譜でも、スラッシュ符頭を使用する場合に譜表の中央に置くのが普通です。しかし、Sibelius では、[音符] ▶ [スコアの移調] がオンになっているとスラッシュ符頭も移調されるため、フルスコアやパート譜で不適切な位置に来てしまうことがあります。このプラグインでは、フルスコアでは表示されない新しいスラッシュ符頭をパート譜に作成し、また、移調されたスラッシュ符頭をパート譜で表示しないことによって、この問題を解決します。

このプラグインを使用するには、ダイナミックパートではなくフルスコアを表示させた状態で、[プラグイン] ▶ [音符と休符] ▶ [スラッシュ符頭をパートへ追加] を選択します。このプラグインでは、新たなスラッシュ符頭をどの声部で作成するかも指定することができます。

このプラグインは Bob Zawalich (ボブズワリッチ) 氏によって作成されました。

### 符頭をシェイプノートに変更

4音あるいは7音のシェイプノートという規則を使い、音高に従って符頭を変更します。

このプラグインを使用するには、[プラグイン] ▶ [音符と休符] ▶ [符頭をシェイプノートに変更] を選択するだけです。希望のシェイプノートの規則を選択し、[OK] をクリックします。実行後に通常の符頭を使った記譜に戻りたい場合は、再度プラグインを実行し、[通常の符頭に戻す] を選択します。

このプラグインは Gunnar Hellquist (グンナーヘルクイスト) 氏によって作成されました。

### Boomwhackers® 用の音符の着色

Boomwhackers® のチューンドパーカッションチューブの配色に従って、音符に色を付けます (詳しくは [www.whackymusic.com](http://www.whackymusic.com) をご覧ください)。このプラグインを使用するには、[プラグイン] ▶ [音符と休符] ▶ [Boomwhackers 用の音符の着色] を選択します。Sibelius はスコア上のすべての音符の色を変更し、スコアをカラーで印刷したい場合は、[ファイル] ▶ [印刷] ダイアログの [表示メニューオプション] をオンにしておくようメッセージを表示します。

このプラグインは、[表示] ▶ [音符のカラー] ▶ [音高スペクトル] 機能によって使われる色を変更し、その機能をオンにすることで働くようになっています。したがって、スコア自体が実際に変更されているわけではありません。これは、次回 Sibelius を起動した後に [Boomwhackers 用の音符の着色] を使用してスコアを印刷したい場合は、このプラグインを再び実行する必要があることを意味しています。一度このプラグインを実行すると、Sibelius を終了するまでは、[Boomwhackers 用の音符の着色] の配色が保持されます。このプラグインは [表示] ▶ [音符のカラー] ▶ [音高スペクトル] をオンにするため、作業するすべてのスコアは Boomwhacker 用の音符の色を使用ようになります。このようにしたくない場合は、[表示] ▶ [音符のカラー] サブメニューから他のオプションの1つを選ぶか、もう一度このプラグインを実行して [音高スペクトル] の配色を標準設定の色に戻します。

このプラグインは Andrew Davis (アンドリュー デイビス) 氏によって作成されました。

### 音符に色付け

教育用の譜面で時々使われている慣例的なルールやその音高に従って、音符に色を付けます。このプラグインを使用するには、まず、音符の色を変更したいメッセージを選択します (または、すべてのスコアに対して操作を有効にしたい場合は何も選ばなくて構いません)。そして、[プラグイン] ▶ [音符と休符] ▶ [音符に色付け] を選択します。ダイアログが表示され、半音階の12の音高に対し

## 5. パワーツール

それぞれ色を選ぶことができます。色の選択が完了し、**[OK]** ボタンをクリックすると、選ばれているパッセージ内の各音符に色が付けられます。

選ばれているパッセージ内に和音がある場合、その和音の構成音の中で一番高い音程に対応する色が、その和音を構成するすべての音符に付けられます。

このプラグインは Andrew Davis (アンドリュー デイビス) 氏によって作成されました。

### 単純な拍子を複合拍子に変換

4/4 や 3/4 などの拍子記号で書かれたパッセージを 12/8 や 9/8 などの複雑な拍子記号に書き直し、各小節の 8 分音符を奇数倍の長さになるよう、コピーします (例外は 8 分音符、4 分音符、2 分音符の 3 連符で、これらは 3 連符の表示がなくなり、通常の音価になります)。

このプラグインを使用するには、変換するパッセージを選択し、**[プラグイン]** ▶ **[音符と休符]** ▶ **[単純な拍子を複合拍子に変換]** を選択します。このオプションを実行する前に、**[スイングをストレートに書き出す]** プラグイン (以下を参照) を実行するためのオプションを選択することもでき、付点音符で記譜されたスイングを混合拍子に変換する場合に効果があります。

選択したパッセージ内に拍子記号がない場合、プラグインはそのパッセージを 4/4 拍子とみなします。

変換された楽譜は、選択範囲の後ろに追加されます。連音符が変換されなかった箇所には、スコア内に注意のテキストが挿入され、元の連音符が記譜されている小節番号が表示されるので、それを参考にして修正することができます。このプラグインは音符のみをコピーします。アーティキュレーションやライン、特殊な小節線、歌詞などはコピーされません。そのため、プラグインを実行後、これらのオブジェクトをコピーしたり作成し直したりする必要があります。

このプラグインは Peter Hayter (ピーター ハイター) 氏によって作成されました。

### アーティキュレーションとスラーをコピー

一連のフレーズに含まれるアーティキュレーションとスラーを、同じリズムか、または似たようなリズムを持つ他のフレーズにコピーします。このプラグインを使うには：

- まずコピーしたいアーティキュレーションとスラーがあるフレーズをパッセージとして選択し、**[編集]** ▶ **[コピー]** (ショートカットは **Ctrl + C** または **⌘C**) を選択して、クリップボードに複製したいアーティキュレーションとスラーをコピーします。
- これらのアーティキュレーションとスラーをスコアの特定のパッセージに貼り付けたい場合は、そのパッセージを選択します。複数のパッセージを選択すれば、そのすべてのパッセージにアーティキュレーションとスラーを一度にコピーできます。(アーティキュレーションとスラーは元のリズムと一致するフレーズにのみコピーされますから、パッセージに含まれる譜表やパッセージの最初と最後は厳密である必要はありません。)
- 次に **[プラグイン]** ▶ **[音符と休符]** ▶ **[アーティキュレーションとスラーをコピー]** を選択します。
- [アーティキュレーションとスラーをコピー]** のチェックボックスがコピーしたい内容に従って設定されていることを確認します。
- 任意の音符に付いている既存のアーティキュレーションを取り除いた上で、そこにアーティキュレーションをコピーする必要がある場合は、**[既存のアーティキュレーションを置換]** をオンにします。
- アーティキュレーションとスラーを、コピー元のパッセージの 2 倍または 1/2 の音価のパッセージへコピーしたい場合は、**[音価の増減もコピー]** をオンにします。
- [貼り付け先のオプション]** の下で、適切なオプションを選択します。

- **[選択したパッセージに貼り付け]** は、コピーしたアーティキュレーションとスラーを選択したパッセージへ複製します。
  - **[選択した類似パッセージに貼り付け]** は、元のパッセージと完全に一致しないパッセージもコピー先として許容します。たとえば、元のパッセージの4つ続いた4分音符 (crotchet) にアーティキュレーションがあり、コピー先のパッセージに8つ続いた8分音符 (quaver) があれば、これらのアーティキュレーションを8分音符の各組の最初へ複製します。
  - **[スコア全体に貼り付け]** は、コピーしたアーティキュレーションとスラーをスコア内で完全に一致するすべてのパッセージへ複製します。
- **[OK]** をクリックします。

これで、コピー元のフレーズに含まれるアーティキュレーションとスラーが、その後コピー先として選択したパッセージ内にあるすべての同じフレーズにコピーされます。

このプラグインは Neil Sands (ニール サンズ) 氏によって作成されました。

### 音価の2倍化、音価の半化

スコア内のすべての音価を2倍あるいは半分にできると便利ことがあります。たとえば、古楽では、一般的に現代の記譜の2倍の長さの音価で書かれているので、これらを書き換えるときに便利です。

このプラグインを使用するには、楽譜のパッセージを選択し、**[プラグイン]** ▶ **[音符と休符]** のサブメニューから、**[音価の2倍化]** または **[音価の半化]** を選択します。ダイアログが表示され、このプラグインの制限事項についての注意が表示されます。

**[OK]** をクリックすると、新しいスコアに2倍に拡張された、あるいは半分に縮小された楽譜がコピーされます。プラグインは、拍子記号を適切に2倍または半分にしてコピーします。必要に応じてタイも挿入されます。

このプラグインは Bob Zawalich (ボブ ズワリッチ) 氏によって作成されました。

### 音高の均一化

選択範囲内のすべての音符を同じ音高に設定します。オプションを使用すれば、符頭タイプを変更したり、他の声部に音符を追加したりもできます (小節にスラッシュ音符を追加して、演奏家が即興的に演奏するリズムを具体的に指示することができます)。たとえば、このプラグインは、左譜例のような小節を、プラグインのダイアログの項目を数回クリックするだけで右譜例のような小節に変換することができます。



このプラグインを使用するには、音高を均一にしたいパッセージを選択し、**[プラグイン]** ▶ **[音符と休符]** ▶ **[音高の均一化]** を選択します。ダイアログが表示されます。

- このダイアログは、2つに分けられています。ダイアログの上半分では、既存の音符の修正をします。変換したい音符が属する声部を指定します。符頭を変更したい場合も、ここでも設定することができます。**[音符と共に休符を移動]** オプションは、選択したパッセージ内の休符をすべて垂直方向に移動し、移動した音符の音高に揃えます。
- ダイアログの下半分では、同じパッセージ内の他の声部に新しい音符を追加します。これは特にスラッシュ記譜を作成するときに便利です。新しい音符を作成する声部を選択し (移動したい音

## 5. パワーツール

符を入力している声部とは違う声部であることを確認してください)、音高、符頭タイプ、音価を設定し、**[OK]** をクリックします。

このプラグインは Stefan Behrisch (ステファンバーリッチ、www.werklabor.de) 氏によってさらに改良が加えられました。

### 声部に貼り付け

クリップボードへコピーしたパッセージを選択したパッセージへ声部を指定して貼り付けます。これは、ある譜表の声部1のパッセージを別の譜表の声部2へ直接貼り付けたい場合などに便利です。このプラグインを使うには：

- 別の場所へ貼り付けたい音符を含むパッセージを選択し、**[編集]** ▶ **[コピー]** (ショートカットは **Ctrl + C** または **⌘C**) を使ってクリップボードへコピーします。
- 貼り付けたい小節など目的のパッセージを選択し、**[プラグイン]** ▶ **[音符と休符]** ▶ **[声部に貼り付け]** を選択します。
- ダイアログが表示されます。



- [次の声部からコピー]** で元の声部、**[声部に貼り付け]** で目的の声部がそれぞれ正しく選択されていることを確認します。コピーした音符の一部だけを貼り付けたい場合は、**[選択した音符]** を選択します。
- [OK]** をクリックすると、コピーした音楽が選択したパッセージの指定した声部へ貼り付けられます。

声部の使い方について詳しくは、[📖 2.30 声部](#)を参照してください。

このプラグインは Dave Foster (デイブフォスター) 氏によって作成されました。

### ぶら下がリタイの削除

本来ならスラーを使用すべき箇所に、間違っタイを使用してしまった場合、その音符が再生時に鳴りっぱなしになってしまうことがあります。このプラグインは、スコアをチェックして、ぶら下がったままのタイ(次の音符に付けられていないタイ)を検索して削除します。

このプラグインを使用するには、修正するパッセージを選択し、**[プラグイン]** ▶ **[音符と休符]** ▶ **[ぶら下がリタイの削除]** を選択します。

## 付点4分休符の分割

たとえば、6/8などの複合拍子記号では、1拍の休符は付点4分休符として記譜されます。これは、現代の記譜法に沿った表記です。しかし、このような休符を4分休符と8分休符に分割した方が読みやすいという人がいます。このプラグインは、このような休符を以下のように自動的に置き換えます。



このプラグインを使用するには、休符を分割するパッセージを選択し、[プラグイン] ▶ [音符と休符] ▶ [付点4分休符の分割] を選択します。パッセージには音符が含まれるケースもありますが、音符に影響はなく、休符だけが単独で分割されます。

## スイングをストレートに書き出す

スイングリズム (♩♩) を8分音符に変換します。

このプラグインを使用するには、変換するパッセージを選択し、[プラグイン] ▶ [音符と休符] ▶ [スイングをストレートに書き出す] を選択します。オプションで、書き換えたパッセージに「Swing」というテンポテキストを追加するかどうかを設定できます。

書き換えられたパッセージには、アーティキュレーションがコピーされません。歌詞は書き直されないの、小節内の間違った位置に残ってしまうことがあります。その他にも元のリズムに沿って配置されたオブジェクトがあれば、必要に応じて手動で調整してください。

このプラグインは Peter Hayter (ピーターハイター) 氏によって作成されました。

## その他

### ハープペダリングを追加

自動的にハープのパートに、適切なハープペダリングダイアグラムかペダル変更のテキスト指示を挿入します。そしてペダル変更が近すぎて演奏しにくい場所や、演奏不可能なところに注意を表示します。

このプラグインを使用するには、まず、ペダリングを挿入するパッセージを選択し（ハープの譜表だけを選択してください）、それから [プラグイン] ▶ [その他] ▶ [ハープペダリングを追加] を選択します。次のようなダイアログが表示されます。

- [追加] では、[スコア全体] を処理するか [選択されたパッセージ] を処理するかを選択します。
- [すべてのペダル変更に必要な4分音符の数] では、すべてのペダルを変更するのに必要な時間を調整することができます。テンポの速い曲では、ここの数字を適宜増やしてください。
- スコアに挿入するペダリングのフォーマットを [ダイアグラム] にするか、[囲みテキスト] にするかを選択できます。
- 最後に、挿入されたペダリングをハイライトするかどうかを選択します（こうしておく、長いスコアでプラグインを実行後にペダリングをチェックしたい場合も、簡単にそれらを見つけることができます）。[その他の変更をハイライト] は、音符のすぐ前に必要とされるペダル変更を参照します。プラグインは、前もってそういったペダル変更が起きる場所を見つけた場合、これを避けようとしています。

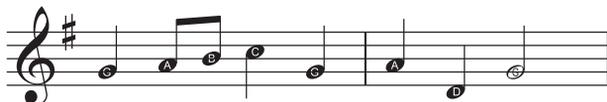
## 5. パワーツール

[OK] をクリックすると、プラグインがペダリングを挿入します。ただし、ダブルシャープやダブルフラットは、ハーブのペダルでは設定できません。楽譜にダブルシャープやダブルフラットが表記されている場合、他の変更の書き込みが終わると、これらの記号について注意が表示されます。

このプラグインは Neil Sands (ニール サンズ) 氏によって作成されました。

### 音符名を符頭に追加

付随する Opus Note Names フォントで、右の例のように符頭内に音名を書き込みます。



このプラグインを使用するには、音名を書き込むパッセージを選択するかスコア全体を選択し、[プラグイン] ▶ [その他] ▶ [音符名を符頭に追加] を選択します。表示された簡単なダイアログで、符頭の音名に臨時記号を含めるかどうかを選択できます。[OK] をクリックしてスコアを更新します。

音符を新に追加したり、スコア内の既存の音符の音高を変えた場合は、このプラグインを再び実行して符頭内の音名を更新する必要があります。

このプラグインは Neil Sands (ニール サンズ) 氏によって作成されました。

### Groovy Music マークアップ

スコアから生成された MIDI ファイルを Groovy Jungle または Groovy City のいずれかにインポートする際に、MIDI メッセージのフォーム内に現在のスコア用の注記を追加し、特殊な「マーカー」として機能します。Groovy Music は年少の生徒に音楽を楽しく教えるための一連の3つのプログラムです。詳しくは、[www.sibelius.com/products/groovy](http://www.sibelius.com/products/groovy) を参照してください。

1 段譜のパッセージまたは 1 つか複数の音符を選択し、[プラグイン] ▶ [その他] ▶ [Groovy Music マークアップ] を選択します。Groovy Music 製品のどれを使用してエクスポートするかを選択します。表示されたダイアログで、[メロディ]、[ベース]、[リズム]、[和音 (コード)]、[アルペジオ] などの要素を選択し、[OK] をクリックします。新しい選択を行い、プラグインを再実行して他の要素をマークし、スコア全体をマークアップするまで繰り返します。

スコアのマークアップが完了したら、[ファイル] ▶ [エクスポート] ▶ [MIDI ファイル] を選択して MIDI ファイルをエクスポートします (8.12 MIDI ファイルのエクスポートを参照)。それから、[曲を開く] をクリックして、結果の MIDI ファイルを Groovy にロードします。

プラグインには [ヘルプ] ボタンがありますので詳細を参照してください。

### レイアウトの統一

各大譜表が指定の小節数を、各ページが指定の大譜表数になるように、スコアのレイアウトを強制的に統一できます。標準設定では、それぞれ 4 小節と 4 大譜表になっており、これはキーボードの伴奏を伴う歌やソロ楽器の楽譜に適しています。ソロキーボードの楽譜では、通常、各大譜表に 4 小節、1 ページに 6 大譜表が収まるようにレイアウトされます。1 段譜では、通常、各大譜表に 4 小節、1 ページに 10 大譜表が収まるようにレイアウトされます。

スコアの前ページでは、2 ページ目以降よりも大譜表の数を減らし、タイトル用にスペースを作ります。このプラグインでは、前ページの大譜表数を他のページとは別に設定することができます。

Sibelius は、大譜表ごとに小節の統一番号を付けて、すべてのスコアを自動的にレイアウトします。そしてレイアウトの変更が終了すると、スコアを動かして再フォーマットします (☐ 7.3 自動レイアウト)。通常は、スコアの一部のレイアウトを統一させたい場合にだけ、このプラグインを使用します。

統一させたいパッセージを選択し、[プラグイン] ▶ [その他] ▶ [レイアウトの統一] を選択します。

## ピアノ連弾レイアウト

2台のピアノ (あるいは他の鍵盤楽器) のために書かれたスコアから通常の4手連弾スコアを新しく作成します。楽譜の左ページに低音部 (secondo) を、右ページに高音部 (primo) を配置します。

このプラグインを使用する前に、元のスコアで準備します。2台の鍵盤楽器のみを含めることができます。スコアのタイトルページがまだない場合は、[作成] ▶ [タイトルページ] を使用して作成し、最初のページが左側にあることを確認します。これによって、プラグインによるスコアのページめくりが正しく動作します。それから、スコア全体を選択し、[レイアウト] ▶ [フォーマット] ▶ [フォーマットのロック] を選択します。次に、[プラグイン] ▶ [その他] ▶ [ピアノ連弾レイアウト] を選択します。

ダイアログが表示され、新しく作成されるスコアの各楽器に楽器名を指定できます。[見開きページを同期] オプションにより、左側と右側の各大譜表に同じ小節が表示されます。[OK] をクリックすると、画面の処理過程が表示されます。これで新しいスコアが作成されました。

このプラグインの実行後、手動で細かい部分を修正してください。修正の必要な部分に「P4H」で開始するテキストが作成され、見つけるのに役立ちます。[編集] ▶ [検索] で検索し、修正してください。

このプラグインは David Harvey (デビッドハーヴィー) 氏によって作成されました。

## 環境設定

このプラグインはプラグインの開発者用に用意されています。詳しくは ManuScript マニュアルを参照してください。

## ハイライトをすべて削除

このプラグインは、スコアからすべてのハイライトを削除します。このプラグインを使用するには、[プラグイン] ▶ [その他] ▶ [ハイライトをすべて削除] を選択します。

## スケールとアルペジオ

いくつかの必要項目をクリックして選択するだけで、多数の音階やアルペジオが含まれるワークシートを作成することができます。このプラグインを使用するには、[プラグイン] ▶ [その他] ▶ [スケールとアルペジオ] を選択します。次のような一連のダイアログが操作を手引きしてくれます。

- すでにスコアを開いている場合は、まず、既存のスコアにスケールを追加するか、新しいスコアを作成するかを尋ねられます。どちらかを選択して [次へ] をクリックします。
- 新しいスコアを作成する場合は、作成するスケールは、1段譜の楽器用かキーボード用かを尋ねられます (作成可能なスケールとアルペジオの各スタイルを1つずつ作成するよう設定することもできます)。どちらかを選択し、[次へ] をクリックします。
- 長音階、短音階、旋法、ジャズスケール、アルペジオなど、数種類ある音階やアルペジオのタイプの中から選択するよう求められます。希望のスタイルを選択し、[次へ] をクリックします。
- 次のダイアログでは、作成する音階やアルペジオについて、特定のオプションを設定できます。オプションには、音階のタイプ、オクターブの範囲や開始するオクターブ位置、作成する音階やア

## 5. パワーツール

ルベジオの上下の向き、使用する音価、音部記号などがあります。[調号を含む] をオンにすると、各音階の先頭に、新しい調号が挿入されます。

キーボード用のスケールを作成する場合は、右手の譜表に 3 度上の音符を追加するかオクターブ上の音符を追加するかを設定できます。

連続した音階を作成する場合は、新しい音階ごとに、違った開始音の調で作成するか、あるいは元の調のままで音階の開始音だけを変更するかを選択できます。

オプションの設定が終了したら、次のように操作します。

- 1 段譜の楽器用の音階またはアルペジオを作成する場合は、[完了] をクリックします。
- キーボード用に音階を作成する場合は、[次へ] をクリックします。さらに、右手と左手の音階の動きを同様または反対に作成するか、左手の譜表を右手の譜表と同じオクターブで始めるか違うオクターブで始めるかなどを選択することができます。
- [完了] をクリックすると、プラグインが数秒の内に、希望の音階やアルペジオを作成してくれます。

このプラグインは Gunnar Hellquist (グンナー ヘルクイスト) 氏によって作成されました。

### メトロノーム記号の設定

マウスで連続的に一定のリズム (拍) をクリックすることによって、特定の速度のメトロノーム記号を作成できます。このプラグインを使用するには、メトロノーム記号を作成する小節を選択し (先頭小節に作成したい場合は何も選択していない状態にし)、[プラグイン] ▶ [その他] ▶ [メトロノーム記号の設定] を選択します。

表示されるダイアログで、「ここをクリック」のボタンを希望のテンポでクリックします。12 回クリックすると、クリックした速度の平均値が表示され、そのテンポ、または伝統的なメトロノームにあるテンポの中から一番近いテンポを選び、メトロノーム記号を作成できます。

プラグインは Neil Sands (ニール サンズ) 氏と Michael Eastwood (マイケル イーストウッド) 氏によって作成されました。

### 小節の分割

小節を適切な長さで不均等に分割し、小節番号を適切に変更します。分割位置に大譜表の改行の挿入を選択すると、非表示の小節線を分割地点に挿入します。

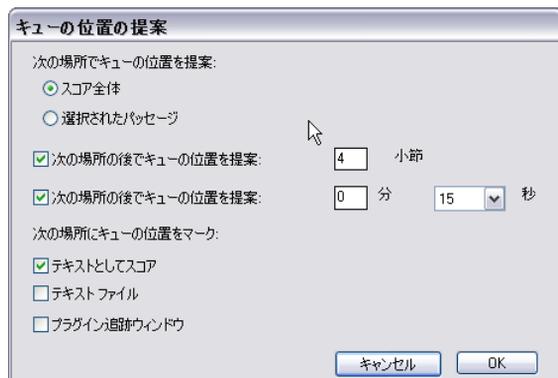
小節を分割する音符の前を選択し、[プラグイン] ▶ [その他] ▶ [小節の分割] を選択します。

このプラグインは Bob Zawalich (ボブ ズワリッチ) 氏によって作成されました。

### キュー位置の提案

小節の休符の最少数、または、最短 (秒) の沈黙に基づき、キューのパスページの適切な位置でスコアをマークします。

キューに適する位置をプラグインに示唆させるためにパッセージを選択（トリプルクリック）し、プラグインを実行します。または、スコア全体を対象にする場合は、**[プラグイン]** ▶ **[その他]** ▶ **[キュー位置の提案]** を選択します。ダイアログが表示されます。



小節の休符と経過時間の両方に基づいて位置を示唆させることができますが、普通はどちらかを選択します。

以下の3つの**[キュー位置のマーク]** オプションがプラグインの実行結果を示します。

- **[スコアにテキストを追加]** は、テクニックテキストオブジェクトを作成し、赤で各キューの提案位置の第1音の上部に示します。
- **[テキストファイル]** は、「filename **cue locations.txt**」というテキストファイルをスコアファイルと同じフォルダ内に作成し、提案するキューの位置をリストします。
- **[プラグイン追跡ウィンドウ]** は、提案する各キューの位置を**[プラグイン追跡]** ウィンドウに書き込みます。

**[スコアにテキストを追加]** オプションにより、**[編集]** ▶ **[検索]** および **[編集]** ▶ **[次を検索]** を使用して、「Cue:」で開始するテキストを検索し、提案される各キューの位置を移動できます。

このプラグインは Neil Sands (ニール サンズ) 氏によって作成されました。

## 再生

### 連続的なコントロールチェンジの追加

スコア内の Generates MIDI コントローラーメッセージにより、連続コントロールチェンジを再生（サードパーティのバーチャルインストゥルメントや再生デバイスなど）の微調整が簡単に適用できます。

プラグインを使用するには、まずスコア内のオートメーションデータを適用したい位置に1つもしくは複数のラインを作成します。**[作成]** ▶ **[ライン]** ダイアログの**[譜表ライン]** で水平のラインを作成し、そのラインが MIDI コントローラーデータを書き込む音符の位置で開始し、終了することを確認します。これらのラインが含まれるラインまたはパッセージのいずれかを選択し、**[プラグイン]** ▶ **[再生]** ▶ **[連続的なコントロールチェンジの追加]** を選択します。

このプラグインには、いくつかのサードパーティのサンプルライブラリ用プリセットが多数用意されています。そのプリセットの中から任意に選択し、**[プリセットのロード]** をクリックします。さらに変更する必要がない場合は、**[OK]** をクリックします。スコアに適切な MIDI コントローラーメッセージが書き込まれます。

## 5. パワーツール

もちろん、既成のプリセットを調整することも新しく作成することもできます。ダイアログで任意にオプションを設定し、**[プリセットの追加]** をクリックします。プリセットの名前を指定するように求められたら名前を入力し、**[OK]** をクリックします。このプリセットを変更した場合は、**[プリセットの保存]** をクリックして、変更を保存します。

プラグインでは、多数の波形と曲線（サイン、矩形、三角、のこぎり、放物線など）を記述するコントローラーを書くことができます。これらは、**[シグナルのタイプ]** ドロップダウンから選択できます。、**[シグナルのタイプ]** ドロップダウンの選択により異なりますが、ダイアログの右側のオプションで様々なパラメーターを指定する必要があります。詳しくは、プラグインの **[ヘルプ]** ダイアログを参照してください。

このプラグインは David Budde（デビッドバッディ）氏によって作成されました。

### クレッシェンド/ディミヌエンド再生

特定の楽器（特に木管楽器、弦楽器、声など）で、単一の持続音でのクレッシェンドやディミヌエンドの再生を可能にします。MIDI のベロシティを利用して一連の音符の強弱を段階的に変化させることによってクレッシェンドやディミヌエンドを再生しているの、単一音符に付けられたクレッシェンドやディミヌエンドを自動的に再生することはできません。このプラグインを使用して、MIDI ボリュームまたはエクスプレッションメッセージが挿入され、それによって単一音での強弱の変化が可能になります。

このプラグインを使用するには、まず、ボリュームを変更する場所にクレッシェンドまたはディミヌエンドを作成し、このクレッシェンドまたはディミヌエンドを含む小節あるいはパッセージを選択します。クレッシェンドまたはディミヌエンドを1つだけ処理する場合は、そのクレッシェンドまたはディミヌエンドを選択するのが一番よい方法です。

選択後、**[プラグイン]** ▶ **[再生]** ▶ **[クレッシェンド/ディミヌエンドの再生]** を選択します。ダイアログが表示され、選択範囲内のすべてのクレッシェンドやディミヌエンドを処理するか、あるいは最初のものだけを処理するかを選択できます。また、クレッシェンド/ディミヌエンドの先頭と最後の強弱を指定できます。

強弱を変更するのに、コントロールチェンジ No.7 を使用するか No.11 を使用するかも選択できます。標準設定では、コントロールチェンジ No.7（ボリューム）を使用します。一連の MIDI メッセージを作成した後、その譜表のボリュームをリセットするために、別の MIDI メッセージを手動で挿入する必要がある場合があります。詳しくは、 4.15 MIDI メッセージを参照してください。

このプラグインの実行前に、スコア内にクレッシェンドやディミヌエンドを作成しておく必要があります。クレッシェンドやディミヌエンドを表示したくない場合は、一時的にクレッシェンドやディミヌエンドを作成し、プラグインを実行した後それらを削除してください。記号を削除しても、MIDI メッセージは削除されません。

プラグインで作成された MIDI メッセージは、自動的に非表示になり、**[表示]** ▶ **[非表示オブジェクト]**（ショートカットは **Ctrl + Alt + H** または **⌘ + ⌘H**）をオンにした場合にのみ、表示されます。

### 倍音（ハーモニクス）の再生

Sibelius のライブプレイバックと MIDI メッセージ機能を使用して、弦楽器の譜表などにある倍音（ハーモニクス）の再生を可能にします。このプラグインを使用するには、倍音（ハーモニクス）を再生させたいパッセージを選択し、**[プラグイン]** ▶ **[再生]** ▶ **[倍音（ハーモニクス）の再生]** を選択します。ダイアログが表示され、プラグインで実行するハーモニクスの種類を選択することができます。一般的には、標準設定のまま **[OK]** ボタンをクリックします。スコアを保存するように警告が表示され、プラグインは選んだパッセージに対して処理を始めます。

ハーモニクスを聴くためにスコアを再生する際は、**[再生]** ▶ **[ライブプレイバック]** がオンになっているか確認してください。このプラグインの実行後、音が移調したり、ハーモニクスの音符の音高が変化していないか注意してください。もしそのような場合は、音符上に書かれた MIDI メッセージのテキストを削除してから、もう一度プラグインを実行し、確実に正しい再生ができるようにしてください。

このプラグインは Michael Eastwood (マイケル イーストウッド) 氏によって作成されました。

## 装飾記号の再生

モルデントやターンの再生に必要な MIDI メッセージを挿入します。このプラグインを使用するには、装飾記号を加えたい音符を選択し、**[プラグイン]** ▶ **[再生]** ▶ **[装飾記号の再生]** を選択します。ダイアログが表示され、次のようなオプションが示されます。

- **[モルデント]** / **[ターン]** : 付ける装飾記号の再生のタイプを選択できます。
- **[モルデント]** を選択すると、**[下向き]** と **[上向き]** で、記譜音の下の音を弾くか上の音を弾くかを指定できます。
- **[ターン]** を選択すると、**[反転]** では、ターンを反転するかどうかを指定できます。
- **[クロマティック]** : 半音階の装飾音を作成します。このオプションをオフにすると、作成される装飾音はダイアトニックになります。
- **[最後の音符]** : ターンにのみ有効で、このオプションをオンにすると、選択した音符の最後にターンを挿入します (つまり後続の音符の直前に挿入します)。
- **[シンボルの追加]** : このオプションは、選択した音符の上に装飾用の適切なシンボルを追加します。

オプションを選択したら、**[OK]** をクリックします。すると、スコアに適切な MIDI メッセージが挿入されます (**[表示]** ▶ **[非表示オブジェクト]** をオンにすると表示されます)。

## 4分音の再生

4分音を再生するための MIDI メッセージを挿入します。このプラグインを使用するには、パッセージを選択するか、あるいはスコア全体を選択し (**Ctrl + A** または **⌘A** を使用)、**[プラグイン]** ▶ **[再生]** ▶ **[4分音の再生]** を選択します。

ダイアログが表示され、4分音を再生するために必要なピッチバンド値を選択できます。通常は標準設定のままにしておきます。あとは **[OK]** をクリックするだけです。

プラグインで作成された MIDI メッセージは、自動的に非表示になり、**[表示]** ▶ **[非表示オブジェクト]** (ショートカットは **Ctrl + Alt + H** または **⌘⇧H**) をオンにした場合にのみ、表示されます。

このプラグインには、**[ヘルプ]** ダイアログがあり、操作方法や制限事項についての詳細が説明されています。

## ストラマー

ライブプレイバックの和音の特性を変更して、ストラミング (弦楽器をかき鳴らすような) 効果を与えます。このプラグインはギターでの演奏効果を意図して作成されていますが、他の楽器にも応用することができます (ハーブ、ハーブシコード、弦楽器のピチカートのパートなどに試してみるとよいでしょう)。

このプラグインを使用するには、ストラミング効果を加えたいパッセージを選択し、**[プラグイン]** ▶ **[再生]** ▶ **[ストラマー]** を選択します。ダイアログが表示され、どの和音に対してストラミングさせるか (4音またはそれより多くの音から構成される和音が効果的)、ダウンストラムとアップストラム (ギター用語で、和音の最低音から最高音に伸ばすように弾き下ろすのがダウンストラム、そ

## 5. パワーツール

の逆がアップストラム)の交互の繰り返しをどのように行うか、どのくらい和音を伸ばすか(256ティックで4分音符の長さに相当)、そして、ストラミングのパターンをどのように譜面上に注記するか(注記しない、それぞれdownの**d**とupの**u**を使用してテキストで注記する、またはアーティキュレーションを使用して、この場合は下げ弓と上げ弓の記号を使用して注記する)といったオプションを選択することができます。

[**2分音符**]、[**4分音符**]、そして [**8分音符**] オプションは、指定されたビートごとにダウンストラムを配置し、ダウンストラムの裏のビートに和音のアップストラムが配置されます。また、[**すべて下**]と[**すべて上**]のオプションは、それぞれダウンストラムのみ、アップストラムのみの演奏となります。

[**パターンを使用**] オプションは、最も柔軟です。たとえば、衝撃的なフラメンコスタイルのストラミングパターンを生成することもできます。down-strumの「d」とup-strumの「u」を使った文字列としてパターンを入力します。このパターンは選ばれているすべての和音に対して連続的に適用され、必要な限り何度も繰り返して使われます。たとえば、「**dud**」と3文字でパターンを入力し、8つの和音が選ばれている場合は、結果として「**dudduddu**」というパターンが作成されます。

このプラグインは David Harvey (デビッドハーヴィー) 氏によって作成されました。

### 校正

#### 校正

このプラグインは、同じメニューにある6つの校正プラグインを自由に組み合わせて、実行できるようになっています。

- [**音部記号のチェック**] は、音部記号が不必要に繰り返されている箇所、たとえば、ピオラパートで高音部記号への変更を抜かしてしまったために、アルト記号が繰り返されてしまっている箇所などを探して、スコア内に注意を書き込みます。
- [**重音奏法のチェック**] については、以下を参照
- [**平行5度/8度のチェック**] は、以下を参照
- [**ハーブペダリングのチェック**] は、選択されているパッセージにある音符が、指定のペダル設定では、ハーブで演奏できない場合に、スコア内に警告を書き込みます。最良の結果を得るためには、このプラグインを実行する前にハーブ譜表だけを選択し、ペダル変更を含まないパッセージを指定します。また、このプラグインでは、ダイアログで指定したペダルの組み合わせに適用したハーブペダルダイアグラムをスコアに挿入することもできます。
- [**重音奏法のチェック**] については、以下を参照
- [**ピッチカートのチェック**] は、arco や pizz. が余分に表記されている箇所や抜けている箇所を探して、スコア内に注意を書き込みます。
- [**リピートマークのチェック**] は、リピート開始やリピート終了が余分に挿入されている箇所や抜けている箇所を探して、スコア内に注意を書き込みます(つまり、リピート小節線の組み合わせが抜けている箇所を見つけます)。

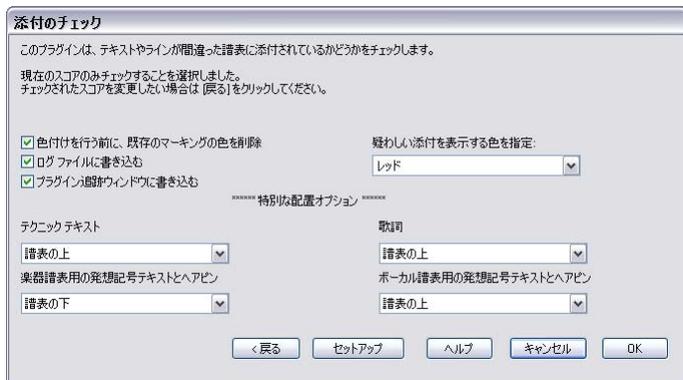
スコアが非常に長い場合は、[**編集**] ▶ [**検索**] 機能 (🔍 5.4 フィルターと検索を参照) を使用して、プラグインがスコアに挿入した注意を1つずつチェックできます。

[**プラグイン**] ▶ [**校正**] サブメニューからこれらのプラグインを個々に選択して任意に実行できます。

#### 添付のチェック

このプラグインは、たとえば、発想記号の位置が適切でない場合、その場所を見つけるのに役立ちます。そして、その発想記号が譜表の上に間違っただけで添付されているのか、それとも譜表の下に意図

して置かれているのかを確認したり修正したりすることができます。このプラグインを使用するには、[プラグイン] ▶ [校正] ▶ [添付のチェック] を選択します。プラグインは、現在のスコア、また同時に特定のフォルダ内にあるファイル群のどちらもチェックすることができます。プラグインを開くと最初に表示されるダイアログから適切なオプションを選んで、[次へ] ボタンをクリックすると、次のようなダイアログが表示されます。



- [色付けを行う前に、既存のマーキングの色を削除] は、すでにこのプラグインを使用したことがあって、以前に問題を解決する際に行った変更が現在訂正されているかどうかを確認したい場合に使用します。このオプションは、スコア内で現在色が付けられているすべてのオブジェクトの色を、プラグインがチェックを行う前の黒色に完全に戻します。
- [ログファイルに書き込む] は、**Scores** フォルダ内に置かれている「**Sibelius Attachment Log.txt**」と呼ばれるテキストファイル上に、見つかった問題を書き出します。
- [プラグイン追跡ウィンドウに書き込む] は、Sibelius の [プラグイン追跡] ウィンドウに、見つかった問題を書き出します。
- [疑わしい添付を表示する色を指定] では、スコア内で問題の場所を一目で分かるようにするために使うマーキング色を選択します。
- [特別な配置オプション] の各設定オプションは、最も一般的なテキストスタイルが、標準設定でスコア内のどこに置かれるかを定めることができます。この設定によって、プラグインは効果的に添付の問題を突き止めることができます。

上記のオプションを適切に設定し、[OK] ボタンをクリックすると、プラグインはスコアを調べて見つかった添付の問題を見つけ出します。

このプラグインは Bob Zawalich (ボブズワリッチ) 氏によって作成されました。

## キューのチェック

スコアのキューのパスセージがコピー元の譜表の音符と一致するかどうかをチェックします。このプラグインは、パートにキューを挿入してからスコアを編集してしまい、関係するキューに変更が反映されているかどうかをチェックする場合に役立ちます。

## 5. パワーツール

キューをチェックするためのパッセージを選択（譜表をトリプルクリック）し、プラグインを実行します。または、スコア全体を対象にする場合は、[プラグイン] ▶ [校正] ▶ [キューのチェック] を選択します。ダイアログが表示されます。



以下の3つの[疑わしいキューをマーク] オプションがプラグインの実行結果を示します。

- [スコアにテキストを追加] は、テクニクテキストオブジェクトを作成し、赤で疑わしいキューの第1音の上部に示します。
- [テキストファイル] は、「filename **suspect cues.txt**」というテキストファイルをスコアファイルと同じフォルダ内に作成し、疑わしい各キューの位置をリストします。
- [プラグイン追跡ウィンドウ] は、疑わしい各キューの位置を[プラグイン追跡] ウィンドウに書き込みます。

[スコアにテキストを追加] オプションにより、[編集] ▶ [検索] および [編集] ▶ [次を検索] を使用して、「Suspect cue:」で開始するテキストを検索し、疑わしい各キューの位置を移動できます。

このプラグインは Neil Sands (ニール サンズ) 氏によって作成されました。

### 平行5度/8度のチェック

すべての譜表、声部内の5度と8度をチェックします。このプラグインでは、「隠蔽」5度や8度、つまり反進行のケースもチェックできます。

スコア全体をチェックするには、[編集] ▶ [選択] ▶ [すべて選択] を選択し（ショートカットは **Ctrl + A** または **⌘A**）、[プラグイン] ▶ [校正] ▶ [平行5度/8度のチェック] を選択します。あるいは、プラグインを実行する前に、チェックしたいパッセージを選択しておきます。ダイアログでは、平行5度、平行8度、その両方のいずれをチェックするかを選択します。[OK] をクリックすると、楽譜をチェックした後、検出されたエラーの数が表示され、それらのエラーがスコア内にテキストで書き込まれます（注意のテキストは、平行5度/8度の最初の音符の上に表示されます）。

スコアが非常に長い場合は、[編集] ▶ [検索] 機能を使用して、プラグインがスコアに挿入したすべての注意を検索できます。

### 歌詞のハイフンのチェック

Sibelius の文節機能を使用して、スコアの歌詞のハイフンが正しいかどうかをチェックします。

このプラグインを使用するには、必要に応じてスコア内の特定のパスセージを選択し、[プラグイン] ▶ [校正] ▶ [歌詞のハイフンをチェック] を選択します。



スコア全体のチェックまたは選択したパスセージのチェックを選択し、歌詞の言語（英語、フランス語、ドイツ語、イタリア語、スペイン語、ラテン語）を選択できます。

[不適切なハイフンを赤で表示] にするかどうか、[スコアの歌詞を修正]（不適切なハイフンを適切なハイフンで上書きします）するかどうかを選択できます。[修正のリスト] オプションにより、ハイフンが不適切な歌詞をリストするテキストファイルがスコアと同じフォルダに保存されるか、[プラグイン追跡] ウィンドウにリストされます。

このプラグインは Neil Sands（ニール サンズ）氏によって作成されました。

## 重音奏法のチェック

演奏できない重音奏法を要求している和音がないか、スコアをチェックします（1声に配置されているものでも、対位法的なパスセージの一部になっているものでも）。それぞれの和音は、易しいものと難しいもの、演奏不可能なものに分けられます。易しい和音は無視され、難しい和音や演奏不可能な和音にはスコア内でマークが付けられます。

このプラグインを使用するには、必要に応じてスコア内の特定のパスセージを選択し、[プラグイン] ▶ [校正] ▶ [重音奏法のチェック] を選択します。ダイアログが表示され、選択したパスセージをチェックするか、スコア全体をチェックするかを選択できます。また、弦楽器に属する譜表をチェックするか（推奨設定）、すべての譜表をチェックするかを選択することもできます。[OK] をクリックすると、進行状況を示すバーが表示され、プラグインが譜表を順に調べます。

難しい和音や演奏不可能な和音には、それぞれテクニックテキストで適切にマークされます。[編集] ▶ [検索] と [編集] ▶ [次を検索] 機能（☐ 5.4 フィルターと検索）を使用して、プラグインで検出した和音を1つずつ検索できます。

プラグインは楽器の各弦において、和音内の各音符の演奏可能な配置を判断し、その和音の配置で演奏が可能かどうかを決定します。こうしてスコア内の和音にマークされます。この操作をするには、それぞれの楽器上で、演奏者がどれくらい指を広げられるかを考慮することが必要です。演奏者によっては、プラグインが演奏不可能と判断した和音でも演奏できることもあります。

4つ以上の符頭を持つ和音は、自動的に演奏不可能と見なされます。すべての弦楽器は4本しか弦がないためです。

弓はまっすぐなのに対して弦楽器の指板は湾曲しているため、実際には、生の楽器で演奏するときには2つの音符しか同時に鳴らすことができません。プラグインではこれを考慮に入れ、どんな和音でも、上の2つの音符が隣り合った弦であることが必要と定めています。そのため、上の2つの音符が隣り合った弦でない和音の場合はすべて、演奏不可能と記されます。

## 5. パワーツール

一般的に演奏不可能と見なされる和音は、不可能ではないものの無理な指使いを強いられたり、無理な指使いになったりするものです（理想的なハンドポジションは、最初の指が一番低い位置に、2番目の指が次に低い位置に、という具合になります。2つの弦を使った和音は通常演奏可能ですが、3つないし4つの弦を使う和音の場合は、演奏しやすい指の位置を考慮する必要があります）。

プラグインは曲の前後関係を見捨てて機能します。そのため、易しい指使いのものであれば、重音が24個も続いている場合でも、注釈を付けずに処理されてしまいます。同様に、テンポのような問題も考慮されません。

このプラグインは Neil Sands（ニール サンズ）氏によって作成されました。

### オブジェクトに解析

現在のスコアで選ばれているパッセージの中に存在するオブジェクトの統計記録を作成します。統計の中にどのオブジェクトを含むかを選択し、解析されたオブジェクトに色を付けるかどうかも設定できます。[**ログファイルに書き込む**] をオンにしておくと、解析結果が「**where.txt**」という名前のテキストファイルに保存されます。このファイルは解析後に、このスコアと同じフォルダ内に置かれます。また、[**プラグイン追跡ウィンドウに書き込む**] をオンにしておくと、解析結果をプラグインに追跡ウィンドウへ表示させて確認することもできます。

すでにこのプラグインを使用したことがあって、今回解析を行う前に、以前の解析の際に使用したマーキング色をクリアしたい場合に、[**色付けを行う前に、既存のマーキングの色を削除**] のオプションを使用します。

このプラグインは Bob Zawalich（ボブ ズワリッチ）氏によって作成されました。

### 記譜の簡略化

#### 分割点の変更

ピアノ（または2段譜を使用する他の楽器）の右手と左手の譜表の分割点を変更します。これは、フレキシタイムで入力したスコア、あるいは MIDI ファイルをインポートしたスコアを整理するのに便利です。

このプラグインを使用するには、分割点を変更するパッセージを選択し、[**プラグイン**] ▶ [**記譜の簡略化**] ▶ [**分割点の変更**] を選択します。表示されたダイアログで、新しい分割点を指定し、分割点上の音符を右手にするか左手にするかを指定し、[**OK**] をクリックします。音符は2つの譜表で適切に配置されます。

このプラグインは Bob Zawalich（ボブ ズワリッチ）氏によって作成されました。

#### タイのついた音符と休符を結合

タイでつながれた音符や一連の休符を、より長い音価の音符または休符にまとめます。これは、何度も手を加えられたスコアや、フレキシタイムで入力したスコア、あるいは MIDI ファイルをインポートしたスコアを整理するのに便利です。

このプラグインを使用するには、[**プラグイン**] ▶ [**表記の単純化**] ▶ [**タイのついた音符と休符を結合**] を選択します。何も選択されていない場合、この操作を楽譜全体に適用するかどうかを尋ねてきます。選択している場合は、選択されているパッセージに対してプラグインが実行されます。

タイでつながれた音符、あるいは複数の音符、または両方のうち、どれを統合するかを選択できます。このオプションはスコアの見た目を大きく変えることができるため、プラグインが行ったすべての変更をリストアップしたログファイル（テキスト）を作成するオプションも用意されています。

(実際には楽譜を変更せずに、プラグインによる変更予測をすべてリストアップしたログファイルを作成することもできます)。

この精巧なプラグインには、さらに詳細を記載したテキストが用意されています。最初のダイアログで **[ヘルプ]** をクリックすると、タイ付き音符や休符を統合するためのルールや、その制限事項についての詳細を参照できます。

このプラグインは Bob Zawalich (ボブズワリッチ) 氏によって作成されました。

### 譜表間の音符の重複

このプラグインは 2 つの譜表を含む選択範囲で機能します。両譜表で同じ位置にある同じ音高の音符に色を付けます。重複する音符をマーキングする色を選択して、操作を開始すると、プラグインは重複する音符を見つけて、**[プラグインの追跡]** ウィンドウ内にそれらの情報を表示します。操作が完了すると、重複する箇所数を示します。

たとえば、スコア内の楽器が所定の位置で重なっていることを、簡単に割り出す場合などに便利です。

このプラグインは Bob Zawalich (ボブズワリッチ) 氏によって作成されました。

### 他の諸表に移動

キーボードまたは大譜表の楽器で選択された 1 音または和音を上か下の譜表に移動します。これは分割点のエラーで 1 音ごとに修正する場合に便利です。楽譜内の長いパッセージで分割点を変更したい場合は、上記の**分割点の変更**を参照してください。このプラグインを使用するには、現在の譜表からその上下の譜表に移動したい 1 音か和音を選択し、**[プラグイン]** ▶ **[記譜の簡略化]** ▶ **[他の諸表に移動]** を選択します。

このプラグインは Geoff Haynes (ジェフヘインズ) 氏によって作成されました。

### 重なっている音符を削除

このプラグインは、1 つの譜表で重複している音符を削除したり、フレキシタイムを使用して (特に MIDI ギターから) 入力された楽譜や MIDI ファイルをインポートした楽譜のクリーニングに使われます。次の音符が鳴り始めた時点で既に鳴り続けている音符を切り捨てるしくみで、ぶら下がりがタイ (次の音符に付けられていないタイ) をチェックして削除する機能も持っています。

このプラグインを使用するには、まず、プラグインを実行したい 1 つまたは複数の譜表を選択し (または、スコア全体に適用したい場合は何も選択せず)、**[プラグイン]** ▶ **[記譜の簡略化]** ▶ **[重なっている音符を削除]** を選択します。スコアを保存するように警告が表示され、**[OK]** ボタンをクリックすると、選ばれているパッセージやスコア全体に対して、プラグインが機能し始めます。プラグインの操作が完了すると、削除された重複音符の数が表示されます。

このプラグインは Bob Zawalich (ボブズワリッチ) 氏によって作成されました。

### 休符の削除

選択したパッセージ内の休符を削除します。フレキシタイム入力後や MIDI ファイルのインポート後に不要な休符が生成されている場合、このプラグインを使用してこれらを削除し、楽譜を「クリーニング」できます。

たとえば次のような楽譜があるとして、このプラグインを使用すると、次のような楽譜に書き換えられます。



## 5. パワーツール

結果：



このプラグインを使用するには、休符を削除するパッセージを選択し、[プラグイン] ▶ [記譜の簡略化] ▶ [休符の削除] を選択します。ダイアログが表示され、このプラグインの制限事項についての注意が表示されます。[OK] をクリックすると、クリーニングされた楽譜が挿入されて新しいスコアが作成されます。作成されたスコアから元のスコア上にコピーして戻すこともできます。

このプラグインには、次の制限事項があります。

- 連音符は省略されますが、連音符が入力されていた小節の連音符以外のものは、正しくコピーされます。
- 装飾音符はコピーされません。
- カスタムの連桁は標準設定の連桁グループで表示されます。
- 強制的に向きを変えた符尾はコピーされません。
- 特別な符頭、アーティキュレーション記号、特別な小節線はコピーされません。
- アウフタクト小節など、不規則な長さの小節は、正しくコピーされない場合があります。

このプラグインは Geoff Haynes (ジェフ ヘインズ) 氏によって改良されました。

### ユニゾンの音符を削除

1つの符尾に同じ音高の符頭が2つ付いていたり、複数の声部に同じ音高の符頭があつたりする場合に、同度の音符を削除します。このような音符は、MIDI ファイルをインポートしたり、あるいはアレンジ機能を使用して既存の楽譜をリダクションしたりするときに見られます。

このプラグインを使用するには、[プラグイン] ▶ [記譜の簡略化] ▶ [ユニゾンの音符を削除] を選択します。何も選択していない場合は、この操作を楽譜全体に適用するかどうかを尋ねられます。選択していた場合は、選択したパッセージにだけ適用されます。ダイアログが表示され、いくつかのオプションを設定できます。

- [各声部内のみ] と [すべての声部] のどちらでユニゾン削除するかを選択します。[各声部内のみ] では、同じリズム位置にある同じ音高の2つの音符でも、別々の声部に入力されている場合は、どちらも削除されずに残ります。[すべての声部] では、別々の声部に入力されている同じ音高の2つの音符でも、同じリズム位置にある場合は、どちらか一方が削除されます。
- テキストログを作成するかどうかを選択します。このテキストログには、プラグインが行ったすべての変更が記されているので、あとでそれらをチェックすることができます (実際にはスコアを変更せずに、プラグインによる変更予測をすべてリストアップしたログファイルだけを作成することもできます)。作成するテキストログで、アメリカ式音名とイギリス式音名のどちらを使用するかを選択できます。

[OK] をクリックすると、プラグインがスコアを処理します。

このプラグインは Bob Zawalich (ボブ ズワリッチ) 氏によって作成されました。

### パフォーマンスの再記譜

フレキシタイム入力や MIDI ファイルのインポートで作成された楽譜をより適切に再記譜します。このプラグインは、[重なっている音符を削除] と [休符の削除] とほぼ同じ作業を行うので、これらを別々に実行する必要はありません。大譜表のキーボード譜で最も良く機能しますが、他の楽器にも使用できます。以下の問題が修正されます。

- 不適切な譜表に置かれ、加線が多すぎる音符
- 声部の音域が広すぎて演奏不能な和音
- フレキシタイム入力の **【複声部を使用】** オプションのせいで一貫しない声部
- フレキシタイムの **【最小音価】** オプションの設定のせいで、短い音符が和音として記譜された場合
- スタッカートで演奏されたため、目標よりも短い音価で表記された音符

このプラグインにより声部進行とクオンタイズが修正されるので、元のパフォーマンスの音符がすべて含まれ、しかも、リズムと見た目が元の音楽より単純な楽譜が作成されます。パフォーマンスの声部進行を書き直す際に、各譜表で音符が1声部にリダクションされます。内声部の音符は長さを保つタイなしに最適な位置に追加されます。音楽は、フレキシタイム入力や MIDI ファイルのインポートの際に使用された **【最小音価】** と同じ単位で再クオンタイズされます。しかし、**【最小音価】** の単位が8分音符に設定されていても、16分音符を弾いたり、和音を分散したり、装飾音符を弾いたりする箇所では必要に応じて自動的に小さな単位が使用されます。

このプラグインを使用するには、再記譜する1つか複数の譜表のパスセージを選択し、**【プラグイン】** ▶ **【記譜の簡略化】** ▶ **【パフォーマンスの再記譜】** を選択します。ダイアログが表示され、クオンタイズ単位の選択を上書きし、**【選択したパスセージに上書き】** するかどうかを指定できます。このオプションをオンにすると、選択した楽譜が上書きされます。オフの場合は、新しい楽器が追加され、その譜表に再記譜された音符が書き込まれます。元の楽譜と再記譜された楽譜を比較するのに役立ちます。

このプラグインは Geoff Haynes (ジェフヘインズ) 氏によって作成されました。

## テキスト

### Reprise Script に括弧を追加

手書きのスコアでは、テキストは、上の譜表に適用されるのか下の譜表に適用されるのかを明確にするために、右例のように括弧で示されます。



Sibelius の Reprise Script フォントには、このような括弧を作成する特殊文字が含まれています。角括弧を作成するには、追加したいテキストが含まれるパスセージを選択し、**【プラグイン】** ▶ **【テキスト】** ▶ **【Reprise Script に括弧を追加】** を選択します。ダイアログが表示され、括弧の追加または削除を選択できます。選択後、**【OK】** をクリックします。テキストが譜表の上か下であることが判断され、正しい括弧が自動的に作成されます。

その後括弧を持つテキストのフォントを変更すると、括弧は正しく表示されません。プラグインを再実行し、**【括弧の削除】** を選択して、スコアを修正してください。

このプラグインは Andrew Davis (アンドリュー デイビス) 氏によって作成されました。

### 金管楽器運指の追加

このプラグインは、様々な一般的な金管楽器のための適切な運指を付け加えます。これには、B $\flat$ 、C、D、E $\flat$  のトランペットや、F と B $\flat$  の運指を使ったホルン、および3または4バルブのユーフォoniumなどが含まれます。

## 5. パワーツール

このプラグインを使用するには、運指を追加するパッセージを選択し（あるいは該当する金管楽器の譜表をトリプルクリックし）、[プラグイン] ▶ [テキスト] ▶ [金管楽器運指の追加] を選択します。このダイアログで楽器を選択して [OK] をクリックすると、運指テキストスタイルでスコアに運指が書き込まれます。作成された運指テキストが音符や他の記号類とぶつかってしまう場合は、[テキストの再配置] プラグインを使用してください（以下を参照）。

### 音符名の追加

スコア内のすべての音符の上に A、C# などの音名を書き込みます。

このプラグインを実行するには、パッセージを選択し（あるいはスコア全体の譜表すべてに音符名を追加する場合には何も選択されていないようにし）、[プラグイン] ▶ [テキスト] ▶ [音符名の追加] を選択します。簡単なダイアログが表示され、音符名は大文字で挿入するのか小文字で挿入するのか、使用するテキストスタイルは何か、移調楽器用に実音ピッチと記譜音ピッチのどちらを使用するのか、音符名と同様にオクターブ番号を含めるのか、音符名を追加するのは選択されているパッセージかスコア全体かを指定できます。また、音符名を書くために使用する言語を選択することもできます。

音符や他の記号類と衝突するような場合、テキストオブジェクトを選択し、[編集] ▶ [選択] ▶ [さらに選択] を選択します（ショートカットは **Ctrl+Shift+A** または **⌘A**。↑/↓ キーを使用して行全体をまとめて移動します）。

### 歌詞にスラーを追加

歌詞が複数の音符にまたがる場合、それらの音符に対してスラーを使用して表記する習慣があります。こうすると、歌手が次に言葉の変化する箇所を見分けやすくなります。このプラグインは、以下の条件で、歌詞を持つ譜表にスラーを追加します。

このプラグインを使用するには、プラグインで処理したいパッセージを選択し（このプラグインは歌詞を持つ譜表しか処理しないので、スコア全体を処理する場合は、何も選択する必要はありません）、[プラグイン] ▶ [テキスト] ▶ [歌詞にスラーを追加] を選択します。ダイアログが表示され、標準のスラー、点線スラー、破線スラーのどれを追加するかを選択できます。また、間違った位置にある既存のスラーをハイライトしたり、メリスマと思われる歌詞（ハイフンや音引き線を持たない歌詞）をハイライトしたりするオプションもあります。[OK] をクリックすると、楽譜にスラーが追加されます。

このプラグインは Michael Kilpatrick（マイケルキルパトリック）氏によって作成されました。

### 弦楽器運指の追加

このプラグインは、バイオリン、ビオラ、チェロ、ダブルベース（コントラバス）の楽譜に適切な運指を書き込みます。

このプラグインを使用するには、運指を追加するパッセージを選択し（通常は該当する楽器の譜表をトリプルクリックし）、[プラグイン] ▶ [テキスト] ▶ [弦楽器運指の追加] を選択します。ダイアログから希望の楽器を選択します。使用する運指のポジションも選択できます（標準設定は [1-3] で、この場合はまず第 1 ポジションの運指を追加し、次に元に戻って残りの部分を第 3 ポジションの運指で埋めます）。[OK] をクリックすると、運指テキストスタイルでスコアに運指が追加されます。追加された運指テキストが音符や他の記号類と重なってしまう場合は、[テキストの再配置] を使用します（以下を参照）。

### 主音のドレミファを追加

選択したパッセージまたはスコア全体に、主音のドレミファを書き込みます。主音のドレミファは、ボーカル音楽で使用されている表記と、視唱の指導法のための表記のいずれでも書き込みます。

1840年代にイギリスのジョン・カーウェンが先駆者となり、20世紀にコダーイが手を加えた主音のドレミ表記は、移動ドの階名唱法です。長音階の音符は順にド、レ、ミ、ファ、ソ、ラ、シと名前が付いています。ここでは、ドは主音で、他の音符はこの主音を基準としていますが、この主音はこの時点のもので、曲が転調すれば変わります。短調は相対的な長調の音階として扱われます。短音階はラ、シ、ド、レなどと音階名が続きます。記譜法では、音符はd、r、m、f、s、l、tと省略されます。シャープとフラットは、母音字を変更して表し、シャープならeをフラットならa（発音は「オー」）になります。たとえば、ドを半音上げればdeで、ミを半音下げればmaと表記します。コロソ(:)は拍の区切りに使い、ピリオド(.)は拍が2つに分割されているときに使用され、カンマは半拍が4分の1に分割されているときに使用されます。横の線は音符が拍（または副拍）をまたいで伸ばすことを表します。空白は休符を示します。

次の例は、ジョン・カーウェンの『The Standard Course of Lessons on the Tonic Sol-fa Method of Teaching to Sing』（主音のドレミ唱法の指導方法についての標準的なレッスンコース）というタイトルの曲から抜粋したもので、この記譜法を使用すると実際にもどのように見えるかを表しています。

Doh is E

Come and sing a merry song, Wake the cheerful glee,

このプラグインを使用するには、パッセージを選択して、**[プラグイン]** ▶ **[テキスト]** ▶ **[主音のドレミファを追加]** を選択します。表示されたダイアログで、選択されているパッセージの調号を指定します。他に、階名唱法に変更する声部や主音のドレミ表記の見た目についての様々なオプションを指定できます。続行する用意ができれば、**[OK]** をクリックすると、ドレミ表記がスコアに追加されます。

スコアに調号の変更が含まれている場合は、このプラグインはこれらの調号を自動的に処理できないので、スコアで異なる調号のあるセクションごとに、別々にプラグインを実行してください。また、標準設定では、主音のドレミ表記は、**[歌詞ライン 1]** テキストスタイルで追加されるので、本当の歌詞を楽譜に追加するには、**[歌詞ライン 2]** テキストスタイルを使用するか、プラグインの実行前に既存の歌詞を手動で移動して、ドレミ表記が歌詞の上に表示されないようにします。

このプラグインには、次のような制限事項があります。

- 小節線の間隔は正しくない場合があります（これらは実行後に簡単に手動で調整できます）。
- 空白のアウトタクト小節は、正しく表記されない場合があります。
- このプラグインでは、転調の際に、非標準の「ブリッジとなる音符」表記を使用します。このような場合は、通常下付文字と上付文字を使用しますが、これらは作成できないので、このプラグインは「[古い音符]新しい音符」のように表記します。
- また、このプラグインでは引用符の代わりに非標準の連音符記号 (>) を使用します。
- リズム記号によっては間隔が狭すぎる場合があります（これも実行後に手動で調整できます）。

## 歌詞番号の追加

歌詞と同じ列に **[歌詞ライン n]** テキストスタイルを使用して、歌詞の先頭に番号を追加します。

このプラグインを使用するには、先頭の歌詞を含む小節を選択し、**[プラグイン]** ▶ **[テキスト]** ▶ **[歌詞番号の追加]** を選択します。オプションはありません。プラグインが進行し、自動的に番号が追加されます。

## 5. パワーツール

プラグインを実行後に、歌詞番号と一緒にその節の歌詞を選択したい場合は、歌詞番号を選択し、**[編集] ▶ [選択] ▶ [さらに選択]** を選択します（ショートカットは **Ctrl + Shift + A** または **⌘ + ⌘A**）。歌詞番号ではなく、音節を選択した場合は、歌詞番号は選択されません。また同様に、**[編集] ▶ [フィルター] ▶ [歌詞]** でも、歌詞番号は選択されません。

このプラグインは Peter Hayter（ピーターハイター）氏によって作成されました。

### 歌詞の整列

2 番の歌詞や 3 番の歌詞など、複数番号ある歌詞の垂直位置を次のように整列させます。

- 1 番の歌詞は、その中で一番下寄りに配置されている音節の位置で整列されます。
- 最後の歌詞は、その中で一番上寄りに配置されている音節の位置で整列されます。
- 1 番の歌詞と 2 番の歌詞の間など、歌詞の行間のスペースを均等にします。

このプラグインは、歌詞を上下に移動しても音符との衝突を避けるようにしてくれます。不注意でそうなった場合、あるいは実行後に大譜表を再フォーマットした場合は、歌詞が整列されなかったり、間隔が不均等になったりします。

このプラグインを使用するには、歌詞の先頭を含む小節を選択し、**[プラグイン] ▶ [テキスト] ▶ [歌詞の整列]** を選択します。オプションはありません。プラグインを実行すると、歌詞が自動的に整列されます。

歌詞が 1 番しかない場合は、歌詞は 1 列に整列され、選択したパッセージの一番高い音節と、一番低い音節のちょうど中央に配置されます。一般的に、このプラグインは、大譜表ごとに適用してください。歌詞は通常、大譜表ごとに個別に位置決めされるためです。

このプラグインは Peter Hayter（ピーターハイター）氏によって作成されました。

### 強弱記号の変更

選択したパッセージやスコア全体に含まれるすべての強弱記号を、1 段階上あるいは下のものに置き換えます。たとえば、*mp* をすべて *p* に、*mf* をすべて *f* に置き替えます。あるいは、既存の強弱記号を新規の強弱記号に置き換えるカスタムマッピングを定義することもできます。

このプラグインを使用するには、処理したいパッセージを選択し（スコア全体に適用したい場合は、何も選択してない状態にし）、**[プラグイン] ▶ [テキスト] ▶ [強弱記号の変更]** を選択します。ダイアログが表示され、その中で、強弱記号に使われる音楽テキストフォントを選択できます（一般的に、「印刷用」のスコアには Opus Text か Helsinki Text が、「手書き風の」スコアには Inkpen2 か Reprise Text が使用されます）。また、強弱記号を 1 段階強くするのか、1 段階弱くするのか、あるいはカスタムマッピングを使用するのかを選択します。**[OK]** をクリックすると、カスタムマッピングのセットアップを選択していた場合は、既存の強弱記号をマッピングする新規の強弱記号を指定します。

このプラグインには **[ヘルプ]** が用意されているので、詳しくはそちらを参照してください。

このプラグインは Michael Kilpatrick（マイケルキルパトリック）氏によって作成されました。

### 歌詞の保存

スコアから歌詞をプレーンテキストファイルとしてエクスポートします。このプラグインを使用するには、**[プラグイン] ▶ [テキスト] ▶ [歌詞の保存]** を選択します。簡単なダイアログが表示され、プラグインによって **[改行]** するかどうか（大文字や数字に続く句読点の後に改行を挿入します）、またプラグインで **[ユニコードとして保存]** するか（日本語などのローマ字を使用しない歌詞を使

う場合は、ここをオンにします) を選択できます。[OK] をクリックすると、Sibelius ファイルと同じフォルダ内にテキストファイルが作成されます。

特定のパスセージや譜表から歌詞をコピーするには、プラグインを実行する前に選択してください。選択していない場合は、歌詞を含むスコアの一番上の譜表から、歌詞を保存します。

このプラグインを使用する際、スコア内でのテキストスタイルの一貫した使用は、歌詞ごとにテキスト化することを可能にして、よい結果につながるでしょう。1 番の歌詞には [歌詞ライン 1]、2 番の歌詞には [歌詞ライン 2] などのように使用してください。コーラスには [歌詞 (コーラス)] を使用してください。スコアの最後などに配置されるブロック歌詞には [ブロック歌詞] テキストスタイルを使用してください。

スコアに 1 番括弧や 2 番括弧などのリピートが含まれる場合、作成したテキストはおそらく編集する必要があります。また、このプラグインでは、複数の歌を持つスコアを適切に処理することができません。それぞれの歌詞を順番に、パスセージとして選択し、プラグインを実行してください。

同じスコアで、このプラグインを複数回実行する場合は (つまり、複数の譜表から歌詞をエクスポートする場合は)、保存するファイルの名前を変更してください。直前にプラグインを実行して作成されたファイルが上書きされてしまいます。

このプラグインは Lydia Machell (リディア メイチェル) 氏によって作成されました。

### テキストを検索し置換

スコア内の特定のテキストを検索し、それを他のテキストに置き換えます (ただし、テキストの検索のみを行う場合は、フィルター機能をお使いください)。このプラグインを使用するには、[プラグイン] ▶ [テキスト] ▶ [テキストを検索し置換] を選択します。ダイアログが表示されます。検索したいテキストと、そのテキストを置き換えたいテキストを入力します。入力した単語は、それ自身が 1 つのテキストオブジェクトである場合か、テキストオブジェクト内の 1 つの単語である場合か、あるいはテキストオブジェクト内の単語の一部である場合か、どの場合を検索するかを設定します。[OK] をクリックすると、プラグインは、スコア全体で設定したテキストを検索して置き換えます。

このプラグインは Stefan Behrisch (ステファン バーリッチ、www.werklabor.de) 氏によって作成されました。

### 小節番号

小節の上に番号を挿入します。小節休符やリピート小節に番号を振るのに便利です。このプラグインを使用するには、番号を付けるパッセージを選択し、[プラグイン] ▶ [テキスト] ▶ [小節番号] を選択します。ダイアログが表示され、そこで様々なオプションを設定できます。たとえば、小節番号に使用するテキストスタイルや、小節番号を表示する間隔、特殊な小節線やリハーサルマークで番号を振り直すかなどです。

[OK] をクリックすると、プラグインはダイアログで設定したオプションに従って、選択範囲内の小節に番号を振ります。小節番号は各小節のほぼ中央に配置されますが、他のテキストと同様に、小節番号は音符または休符の位置に添付されるので、特に楽譜を再フォーマットした場合は、その位置を調整する必要があるかもしれません。

このプラグインは Stefan Behrisch (ステファンバーリッチ、www.werklabor.de) 氏によって作成されました。

### 拍番号

このプラグインは、選択したパッセージに、小節内の拍に番号を振ります。たとえば、次の図のようになります。



このプラグインを使用するには、任意のパッセージを選択し、[プラグイン] ▶ [テキスト] ▶ [拍番号] を選択します。拍の長さは拍子記号によって選択されます。たとえば、6/8 拍子では付点4分音符になります。このテキストは、テクニクテキストスタイルで挿入されます。作成したテキストが音符や他のオブジェクトにぶつかるようなら、テキストオブジェクトをどれか1つ選択し、[編集] ▶ [選択] ▶ [さらに選択] を選択し (ショートカットは **Ctrl + Shift + A** または **⌘ + ⌘A**)、↑/↓ キーを使用して、行全体をまとめて移動して調整します。

### テキストの再配置

譜表テキストの位置を調整できる多目的プラグインです。たとえば、強弱記号が譜表の上または下の音符とぶつからないようにしたり、キーボードの指使いを示すテキストを正確に配置したりします。このプラグインを使用するには、次の操作を行います。

- たとえば強弱記号など、単一のテキストオブジェクトを再配置するには、そのテキストを選択し、[プラグイン] ▶ [テキスト] ▶ [テキストの再配置] を選択します。プラグインは、選択したテキストオブジェクトを音符の上や下に移動して、その位置を自動的に調整します。
- 複数のテキストを再配置するには、何も選択されていない状態にするか (楽譜全体を処理する場合)、再配置したい特定のテキストをフィルターで選択するか (☐ 5.4 フィルターと検索)、パッセージを選択します。それから [プラグイン] ▶ [テキスト] ▶ [テキストの再配置] を選択します。

複数のテキストの再配置を選択すると、ダイアログが表示され、そのテキストを常に音符の上に配置するか、常に音符の下に配置するか、あるいは音符の上や下に配置するか (たとえば指番号テキストに便利です)、またはテキストを水平方向に移動するだけかを選択できます。

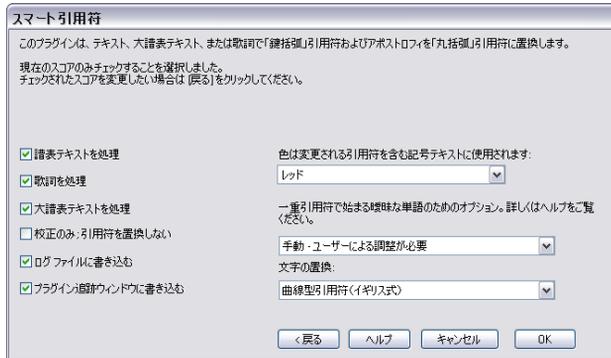
[OK] をクリックするとテキストが処理されます。あるいは、[高度なオプション] をクリックすると、さらに細かく設定できます。選択されたパッセージ内で再配置する際のテキストスタイルを1つ指定できます。テキストのサイズや垂直/水平オフセットを調整できます。これは、プラグインで音符との衝突を避けるために移動するときの移動距離に影響を与えます。

このプラグインには [ヘルプ] が2項目用意されていますので、詳しくはそちらを参照してください。

このプラグインは Marc Nijdam (マークナイダム) 氏によって作成されました。

## スマート引用符

現在のスコア内、または特定のディレクトリにある1組のファイル内にあるテキストオブジェクトの引用符とアポストロフィを置換し、もっと楽しい形の「巻き型」などで表示することができます。プラグインの最初のダイアログで、プラグインの操作を現在のスコア、または1組のファイルのどちらに対して有効にするかを選択します。[次へ] ボタンをクリックすると、次のダイアログが表示されます。



ここで、どのテキストスタイルを「おしゃれ」にするか、プラグインを単に校正モード（スコアに変更を加えることなく、記録を生成するだけのモード）で実行させるかどうかを選択し、記録のオプションを設定し、スコア内で見つかった引用符やアポストロフィをどのように変化させるかを選択します。[ログファイルに書き込む] をオンにしておく、スコア内のすべての変更記録が、「Sibelius Quotes Log.txt」という名前のファイルで、スコアフォルダ内に保存されます。

多くのプログラムとは異なり、このプラグインは入れ子になった引用符と同様に「Twasi」のような複雑なケースも処理します。

このプラグインは Bob Zawlich（ボブズワリッチ）氏によって作成されました。

## 伝統的な歌詞の連桁

音符は歌詞に従って連桁でつながれます。つまり、新しい単語や音節単位で連桁が切り離されます。このプラグインを使用するには、処理する譜表を選択します。スコア全体を処理する場合は、何も選択していない状態にします。そうすると、歌詞が添付されている音符だけが変更され、歌手以外の譜表は、影響を受けません。そして、[プラグイン] ▶ [テキスト] ▶ [伝統的な歌詞の連桁] を選択します。

ダイアログが表示され、選択したパッセージだけを処理するか、あるいは楽譜全体で処理するかを選択できます。また、歌詞のない音符の連桁を切り離すかどうかも選択できます（この場合、変更箇所をハイライトすることができるので、それらをチェックできます）。[OK] をクリックすると、スコア内の連桁が変更されます。

このプラグインは Michael Kilpatrick（マイケルキルパトリック）氏によって作成されました。

## 連音符

[プラグイン] ▶ [連音符] サブメニュー内のすべてのプラグインでは、複声部を持つ楽譜上でも操作できます。パッセージを選択してプラグインを起動すると、声部1の音符にのみ影響します。声部2、3、4のいずれかで実行したい場合は、複数の選択を行います。たとえば、プラグインを実行する前に、声部2の連音符の第1音を選択し、その連音符の最後の音符を **Ctrl** + クリックまたは **⌘** + クリックします。

このプラグインは David Harvey（デビッドハーヴィー）氏によって作成されました。

### 連音符に音符を追加

現在の連音符に、全体の長さを保ったまま音符を追加します（比率を増大します）。プラグインを使用するには、既存の連音符で追加したい音符を選択し（たとえば、7連符がありその連符を9連符にしたい場合は、7連符の2音を選択します）、[プラグイン] ▶ [連音符] ▶ [連音符に音符を追加] を選択します。

### 連音符の比率の変更

現在の連音符に、全体の長さを保ったまま音符を追加します。比率の片側を2倍または半分にできます（たとえば、3:2連符を3:4、6:4、6:8などに）。プラグインを使用するには、連音符のすべての音符を含むパッセージ、または連音符の番号を選択して、[プラグイン] ▶ [連音符] ▶ [連音符の比率の変更] を選択します。表示されたダイアログで、任意の比率を選択し、[OK] をクリックします。ダイアログの [オプション] ボタンをクリックすると、連音符の環境設定ダイアログ（以下を参照）が表示されます。

### 連音符を長くする

どちらかの片側の音符を連音符に組み込み、連音符を長くします。プラグインを使用するには、既存の連音符のすべての音符とその前または後の音符を選択し、[プラグイン] ▶ [連音符] ▶ [連音符を長くする] を選択します。隣接する複数の連音符のすべての音符を選択すると、1つの連音符として組み込まれます。

### 連音符にする

選択した音符を連音符に変えます。このプラグインを使用するには、連音符にしたい音符を選択し、[プラグイン] ▶ [連音符] ▶ [連音符にする] を選択します。ダイアログが表示され、結果の連音符の比率を選択し、連音符の左または右側の休符を枠に含めるかどうかを選択できます。また、ダイアログの [オプション] ボタンをクリックすると、連音符の環境設定ダイアログ（以下を参照）が表示されます。

### 連音符から音符を削除

現在の連音符から、全体の長さを保ったまま音符を削除します（比率を縮小します）。プラグインを使用するには、既存の連音符で削除したい音符を選択し（たとえば、5連符がありその連符を3連符にしたい場合は、5連符の2音を選択します）、[プラグイン] ▶ [連音符] ▶ [連音符から音符を削除] を選択します。

### 連音符を短くする

連音符から音符をはずして短くし、そのはずした音符を連音符の括弧の外で書き直します。このプラグインを使用するには、連音符に残したい音符を選択し、[プラグイン] ▶ [連音符] ▶ [連音符を短くする] を選択します。連音符で選択されなかった音符は、短くなった連音符の前または後に「通常」の音符として記譜されます。1音または2音のみを選択し、このプラグインを実行すると、連音符の括弧が削除され、音符は通常の音符として記譜されます。

### 連音符の分割と結合

1つの連音符を2つの短い連音符に分割するか、隣接する複数の連音符を1つの長い連音符に結合します。

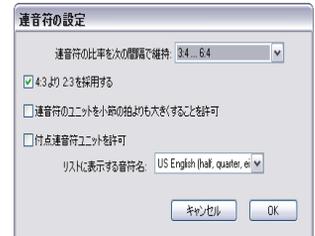
連音符を分割するには、分割後の第2の連音符の第1音を選択し、[プラグイン] ▶ [連音符] ▶ [連音符の分割と結合] を選択します。

連音符を結合するには、複数の隣接する連音符を選択し、**[プラグイン] ▶ [連音符] ▶ [連音符の分割と結合]** を選択します。連音符を結合する際に、新しく結合された連音符の正確な再生タイミングは変更されません。そのため、結果の連音符を再生すると、音楽的に適さない場合があります。そのような場合は、**[編集] ▶ [元に戻す]** を選択し、両方の連音符を選択して、**[プラグイン] ▶ [連音符] ▶ [連音符を長くする]** (上記の説明を参照) を試してください。

### 連音符の環境設定

**[プラグイン] ▶ [連音符]** サブメニューで、その他のすべてのプラグインの環境設定を行います。**[連音符にする]** と **[連音符の比率の変更]** で表示されるダイアログにある **[オプション]** をクリックして、このプラグインを起動できます。

オプションの説明は特に必要ありません。最初の2つはプラグインが作成した連音符の比率を調整します。同じ連音符の比率を記述する方法は常に2つあります。たとえば、3拍内にある5音は、**[連音符の比率を保つ間隔]** を **1:1 ... 2:1** または **1:2 ... 2:2** に設定すると、それぞれ 5:3 または 5:6 として表記されます。1つの連音符の比率を変更するには、**[プラグイン] ▶ [連音符] ▶ [連音符の比率の変更]** (上記の説明を参照) を使用します。



## 5.12 環境設定

□ 1.1 音符の入力、3.1 テキストの作成と編集、4.1 再生、4.9 ビデオ、5.3 表示設定、6.1 パート譜での作業、5.9 メニューとショートカット、5.19 表示メニュー、5.20 ウィンドウメニュー、8.11 グラフィックのエクスポート

環境設定は、Sibelius 全体に関するオプションです。個々のスコアでの設定保存とは異なり、いったん設定を保存するとそれを変更するまで変わりません。環境設定には、表示設定、キーボードショートカットやテキスト入力を素早く行うための用語メニューなどの設定があります。

同じコンピュータを複数のユーザーが使用する場合も、各ユーザーが個別にログインすれば、ユーザーごとにそれぞれの環境設定が保存されます。

[ファイル] ▶ [環境設定] ダイアログ (Mac では [Sibelius] メニュー、ショートカットは **Ctrl + ,**、または **⌘,**) には、13 ページのカテゴリに分けられた様々な環境設定が用意されています。

### 表示

[表示] ページでは、スコア上のオブジェクトをどの程度滑らかに表示するか、ツールウィンドウ (ミキサーやナビゲーター、テンキーウィンドウなど) を半透明にするかどうか、どのくらいの度合いで半透明にするか、また Windows でどのビデオプレイヤーを用いるか、などの調節をします (□ 5.3 表示設定と 4.9 ビデオを参照)。

### ファイル

[ファイル] ページでは、Sibelius でファイルを開き、保存し、印刷するときの設定を行います。



- [スコアの設定が有効な設定と異なる場合に警告する] がオンの場合は、開いているスコアが前回異なる再生設定で保存されたことが警告されます。このオプションをオフにすると、音の変更なしにスコアが開きます。
- [スコアを開くときの倍率] では、スコアを開くときに、そこで指定した倍率でファイルを開くか、そのスコアが最後に保存されたときに使用されていた倍率でファイルを開くかを指定できます。
- [スコアの開き方] では、スコアをパノラマ (□ 5.10 パノラマを参照) で開くか、標準の表示で開くか、スコアで使用された最後の表示で開く (標準設定) かを指定できます。

- [スコアウィンドウを元のサイズと位置に戻す]をオンにすると、Sibeliusは各スコア(およびダイナミックパート)のウィンドウの大きさと位置を記憶し、再びそのスコア(またはパート)のウィンドウを開いたときにその大きさと位置を再現します。Windowsでは、Sibeliusにウィンドウの大きさを再現させるためには[常にスコアを最大サイズで開く]をオフにしておかなければなりません。
- [新規のスコアウィンドウをページ幅に合わせて開く]は、Sibeliusにスコア(およびダイナミックパート)の新規ウィンドウをページ幅で作成させます。これは、たとえばディスプレイがワイドスクリーンでも、新規スコアのウィンドウを最初のページの幅にしたい場合などに便利です。この場合も、Windowsでは、このオプションを適用するためには[常にスコアを最大サイズで開く]をオフにしておかなければなりません。
- [常にスコアを最大サイズで開く]はWindows専用のオプションで、標準設定ではオンになっており、すべてのスコアのウィンドウを最大限の大きさ(Sibeliusアプリケーションのウィンドウの大きさ)で開くかどうかを決めます。このオプションをオフにすると、Sibeliusはスコアを以前に保存した大きさまたは適切な標準設定の大きさで開きます。
- [日付と時間をフッターへ印刷]では、各ページに、現在の日付またはスコアが最後に保存された日付、ファイル名、ユーザー名などを組み合わせたオプションの脚注内容を指定します。様々な日付や時刻のフォーマットや、ファイル名のみ、もしくはすべてのパス(階層)を含む名称にするなどを選択することができます(☞ 5.13 印刷を参照)。
- [自動保存を有効]では、Sibeliusの自動保存機能をコントロールします(☞ 8.1 ファイルを扱う作業)。

## アイデア

[アイデア] ページについて詳しくは、☞ 5.8 アイデアを参照してください。

## フォントの代替

[音楽フォント] ページについて詳しくは、☞ 3.12 フォントの代替を参照してください。

## 入力デバイス

[入力デバイス] ページについて詳しくは、☞ 1.7 入力デバイスを参照してください。

## メニューとショートカット

[メニューとショートカット] ページについて詳しくは、☞ 5.9 メニューとショートカットを参照してください。

## マウス

[マウス] ページでは、マウスで音符を入力するときの動作を選択します。



- [オブジェクトの作成時] では、[現在選択されているものの近くに表示する] (推奨設定) か [マウスをクリックして位置を決める] のどちらかを指定できます。後者のオプションは、オブジェクトの貼り付けに必ずマウスを使用した Sibelius 1.4 より古いバージョンのユーザーの方に便利なオプションとして用意されています。ただし、この『リファレンス』では、標準設定の [現在選択されているものの近くに表示する] が設定されていることを前提に説明してあります。
- [マウスでのコピーを有効] (Windows のみ) では、マウスの中央ボタン、左右ボタンの同時クリック、または (スクロール) ホイールボタンが、**Alt** + クリックと同じ役割をするかどうかを設定します。
- [選択ボックスを作成する代わりに用紙をドラッグ] は、標準設定では [ドラッグ] に設定されていますが、任意で [Shift キーを押しながらドラッグ] (Mac では [コマンドを押しながらドラッグ]) に設定することもできます。
- [シャドー音符を表示] : 音符のマウス入力時に、音符に影を表示するかどうかを指定します (1.1 音符の入力を参照)。
- [リズムが衝突する場合に、声部 2 を使用] : これをオンにすると既存の音符の音価の途中に音符を入力するときに、Sibelius は既存の音符を残したまま第 2 声部に新しく音符を追加します。オフにすると、代わりに最初の音符を短くします。
- [スナップ位置] : これらのオプションは、どのようにマウス入力やギタータブ入力の際に、音符が小節 (線) で分割され入力するのかをコントロールします。
  - [スナップする拍の単位] : 初期設定は 4 分音符で、小節が分割される単位となります。
  - [ギタータブ入力時にスナップ] : このオプションがオンの場合、空の小節にギタータブの入力時にキーボードの ←/→ を入力すると、[スナップする拍の単位] で指定した単位で小節内を進んでいきます。このオプションがオフの場合、←/→ を入力すると、小節内をテンキーで選択した音価で移動します (39 ページの「ギタータブ入力」を参照)。
- [音符入力時にスナップ] : このオプションがオンになっていると、[スナップする拍の単位] で指定した単位で作成したスナップ位置にある音符や休符を作成することができます。このオプションがオフになっていると、既存の音符、休符、小節休符の先頭に、音符 / 休符をマウスで作成することができます。

## 音楽フォント

[音楽フォント] ページについて詳しくは、 7.10 音楽フォントを参照してください。

## 音符の入力

[音符の入力] ページについて詳しくは、13 ページの「音符の入力オプション」を参照してください。

## キューとして貼り付け

[キューとして貼り付け] ページについて詳しくは、92 ページの「キューとして貼り付け環境設定」を参照してください。

## 再生

[再生] ページについて詳しくは、305 ページの再生の環境設定を参照してください。

## スコアの位置

[スコアの位置] ページでは、Sibelius がスコアをいつどのように再配置するかを設定します。



- 再生中、緑色の線が再生箇所を追跡します。その設定を使用しない場合（Kontakt Player 使用時に CPU の使用を抑えたい場合など）は、**[再生ラインに追従]** をオフにします。
- [不要なツールウィンドウを非表示]** は、初期設定ではオンになっており、このオプションがオンの場合、再生中は再生、ビデオ、Kontakt とナビゲーター以外のウィンドウはすべて非表示となります。
- [異なるズームを使用]** によって、編集中の表示倍率とは別に、再生中の表示倍率を指定できます。このダイアログの一覧を使用し、直接任意の表示倍率を設定することができます。つまり、このオプションをオンにして再生中の表示倍率を変更すると、次に再生するときにも、最後に設定した倍率で表示されます。
- [移動する拍数]** は、再生中に次にくるパッセージが表示範囲から外れようとしているとき、Sibelius がどのくらい早い段階でスコアを再配置できるかを選択します。これは Sibelius を伴奏として使用しているとき、また再生中のスコアに遅れなく（ぴったりと）従う場合などに便利で、Sibelius が再生する前にそのパッセージを常に見ることができます。
- [選択箇所を表示]** がオンになっているときは、Sibelius で選択箇所が常に表示されます。このオプションがオンの場合、次のオプションのオン/オフの設定ができます。
  - [音符入力時、カーソルを表示]** は、音符の入力前には常にカーソルを表示させることを意味します。

## 5. パワーツール

- **[選択箇所を中央に表示]** は、現在選択されている箇所を常に中央に表示します。左から右といった（流れの）作業ではなく、焦点を絞った作業をすることができる理由から、このオプションをオンにすることを好む人もいます。視力が弱い方に役立ちます。
- **[ツールウィンドウを回避]** は選択位置がツールウィンドウの真下に来ないようにします。
- **[大譜表全体の幅を表示]** は、音符入力の際に可能な限り、入力を行っている譜表（1 段分）の全体の幅が見えるように配置します。大譜表が（画面の）表示よりも幅が広い場合は、Sibelius はスコアの水平位置を維持します。
- **[大譜表全体の高さを表示]** は、音符入力の際に可能な限り、作業を行っている譜表（1 段）の全体の高さが見えるに位置します。
- Sibelius が自動的にスコアを再配置しないようにするには、**[選択箇所を追従]** をオフにしてください（このオプションをキーボードショートカットに割り当てることもできます。☞ 5.9 メニューとショートカットを参照してください）。

## テキストチャー

**[テキストチャー]** ページについて詳しくは、☞ 5.3 表示設定を参照してください。

## 用語メニュー

**[用語メニュー]** ページについて詳しくは、173 ページの用語メニューの作成と変更を参照してください。

## その他

**[その他]** ページでは、その他の様々なオプションを変更できます。



- **[ルーラー]** では、画面上でのルーラーの測定単位を決定します（☞ 5.19 表示メニューを参照）。
- **[元に戻す]** では、スコアで行った変更を Sibelius にどれだけ記憶させておくかを設定できます（☞ 5.18 元に戻す / 繰り返しを参照）。
- **[Sibelius の起動時]** より下のオプションでは、起動時に音楽を流すかどうかや、**[ファイル]** ▶ **[クイックスタート]** ダイアログを自動的に表示するかどうか、また [90 日ごとにアップデートを確認する] かどうかを設定できます。『ハンドブック』の ☞ 「ヘルプ」を参照してください。

- **[新規のウィンドウでパート譜を表示]** では、各パート譜を同じウィンドウ内で見えるか、または新規のウィンドウで開くかを選択します (☞ 6.1 パート譜での作業)。
- **[すべてのメッセージを表示]** では、表示させないようにした警告メッセージをリセットします。以下の警告メッセージを参照してください。
- **[他のプログラムにグラフィックを貼り付け]** では、Sibelius から **[モノクロ]** のクリップボードにグラフィックを書き出すかどうかを選び、書き出す場合はグラフィック (画像) の解像度を **[画像解像度 (dpi)]** で指定します (☞ 8.11 グラフィックのエクスポートを参照)。
- **[クリップボードから歌詞の貼り付け]** グループ内のオプションは、スコアへの貼り付け時に自動的に歌詞を音節に分割するかどうかを指定します (☞ 3.3 歌詞を参照)。

## 警告メッセージ

Sibelius を操作中に表示される様々な役に立つメッセージは、それらを表示させたくない場合、メッセージボックスの **[次回から表示しない]** をオンにすると、表示されなくなります。

Sibelius の操作方法を忘れてしまったり、これらのメッセージを再表示したくなった場合は、**[すべてのメッセージを表示]** をクリックします。こうすると、非表示にした警告メッセージがすべて表示されるようになります。

## 5.13 印刷

標準の用紙サイズの詳細と、特定のタイプの楽譜で使用されるページサイズや譜表サイズについての説明は、 7.5 ドキュメントセットアップを参照してください。

大量の高品位な楽譜を印刷したい場合は、 7.16 出版を参照してください。

### 用紙サイズの設定

印刷する前に、プリンタドライバが正しい用紙サイズを使用するように設定されているかを確認してください。Mac の場合、コンピュータの各プログラムがそれぞれ独自の標準設定の用紙サイズを持っているので、**[ファイル]** ▶ **[ページ設定]** ダイアログで正しい用紙サイズが設定されていることを確認してください。

Windows の場合、Sibelius の **[ファイル]** ▶ **[印刷]** ダイアログで用紙サイズを変更できますが、この変更は Sibelius から印刷されるドキュメントにだけ、そのプログラムを終了するまでの間のみ適用されます。次に Sibelius を起動したときには、用紙サイズはプリンタドライバの標準設定にリセットされます。そのため、プリンタの標準設定が正しいかどうかを確認しておく必要があります。この場合は、次の手順に従います。

- Windows XP :
  - **[スタート]** ▶ **[プリンタと FAX]** を選択します。
  - 通常使うプリンタを選択し、**[ファイル]** ▶ **[印刷設定]** を選択します。
  - プリンタドライバのダイアログで、**[レイアウト]** タブをクリックし、ダイアログの右下隅にある **[詳細設定]** をクリックします。
  - 正しい標準設定の用紙サイズを選択し、**[OK]** を 2 回クリックして変更内容を確定します。
- Windows Vista :
  - **[スタート]** ▶ **[コントロールパネル]** を選択し、**[プリンタ]** をクリックします。
  - プリンタのアイコンを右クリックし、**[詳細設定]** を選択します。
  - プリンタドライバのダイアログで、**[レイアウト]** タブをクリックし、ダイアログの右下隅にある **[詳細設定]** をクリックします。
  - 正しい標準設定の用紙サイズを選択し、**[OK]** を 2 回クリックして変更内容を確定します。

### 印刷

**[ファイル]** ▶ **[印刷]** を選択します (ショートカットは **Ctrl + P** または **⌘P**)。標準的な **[印刷]** ダイアログが表示されます。ここには追加のオプションもいくつか含まれています。

- Windows では、コンピュータに複数のプリンタを接続している場合、ダイアログの一番上のドロップダウンリストで、使用するプリンタを選択できます。また、**[プロパティ]** をクリックして、特定のドライバのオプションを変更することもできます。
- Mac では、オプションで **[Sibelius]** ページを選択し、**[印刷の設定]** ボタンをクリックすると、小冊子や見開きなどのオプションが用意されたダイアログが表示されます。また、このダイアログの **[印刷部数と印刷ページ]** で印刷するページ範囲を設定することもできます。

必要に応じて、次に説明するオプションを設定してから、**[OK]** (Windows) か **[印刷]** (Mac) をクリックすると、印刷が始まります。

ヒント：Windows では、Sibelius を起動せずに Sibelius のファイルを印刷できます。ファイルのアイコンを右クリックし、表示されるメニューから **[印刷]** を選択します。

**[ファイル]** ▶ **[印刷]** ダイアログには、次のようなオプションがあります。特に記載がない限り、これらのオプションは、Windows では **[ファイル]** ▶ **[印刷]** ダイアログに、Mac では **[ファイル]** ▶ **[印刷]** ダイアログにある **[Sibelius]** ページの **[印刷の設定]** ダイアログにあります。

## ページ範囲

スコア全体を印刷したくない場合は、たとえば、**1, 3, 8** のように印刷するページを個別に入力したり、**5-9** のようにページ範囲を入力して印刷することができます。**9-5** のように入力して逆の順序で印刷することもできます。

スコアで使用するページ番号を変更した場合は、ここで指定するページ番号と表示されるものが必ずしも一致しません。スコア内の実際のページ数が示されます。スコアの第 2、3、4 ページを印刷する場合に、「ii、iii、iv」と表示されていても、**[ページ]** コントロール内で **2-4** と入力してください (☐ 3.7 ページ番号)。

## 印刷部数と丁合

標準設定では、1 部印刷される設定になっていますが、**[部数]** ボックス (Mac では **[印刷部数と印刷ページ]**) で任意の部数を設定できます。複数の部数を印刷する場合は、ページごとに設定した部数ずつ印刷されます。たとえば、2 部に設定した場合、1、1、2、2、3、3、の順で印刷されます。

ただし、**[部単位で印刷]** をオンにすると、スコアが部単位でそろって 1、2、3、4…、1、2、3、4… のように印刷されます。1, 2, 3, 4… こうすると後からページをそろえる手間が省けますが、レーザープリンタでは印刷時間が長くなります。

Windows の一部のプリンタドライバには、**[丁合]** オプションが正しく機能することを妨げるバグがあります。プリンタドライバが丁合を正しく扱えない場合は、使用しているプリンタ用ドライバをアップデートするよう警告が表示されると共に、現状のまま印刷する選択肢が与えられます。プリンタの丁合対応に問題が見つかった場合、Sibelius はページが正しい順序で印刷されるよう最善を尽くしますが、正しく印刷できない場合もあります。

## 境界

このオプションをオンにすると、ページの周囲に細い境界線を印刷します。大きな用紙に印刷するときは、単にトンボを使用するよりも、印刷後のページイメージが簡単にわかり、裁断を簡単に行えます。スコアを校正するには、たとえば 65% に縮小し、**[境界]** の **[見開き]** (以下を参照) をオンにしておくとも非常に便利です。

## トンボ

これは、商業印刷でページの四隅を決定するために使用する、小さな十字マークです。トンボが必要なのは、大型の用紙に印刷した後、余分な部分を裁ち落として必要なサイズにするからです。

スコアのページよりも大きな用紙に印刷する場合に限って、トンボを使用するとよいでしょう。

## 表示メニューオプション

これは、ハイライト、非表示オブジェクト、音符の色など、**[表示]** メニューでオンにしたオプションを印刷します。このオプションについて詳しくは、☐ 5.19 表示メニューを参照してください。

### 色付きオブジェクトの印刷

これがオンになっていると、Sibelius のスコアで色を付けたオブジェクトはすべてその色で印刷されます（モノクロのプリンタで印刷する場合は、グレーで印刷されます）。また、グラフィックの色も同様に印刷されます。オフにすると、色を付けたオブジェクトはモノクロで印刷されます。

### フッターに日付と時刻を印刷

このオプションがオンになっていると、スコアの各ページのフッターに日付と時刻が印刷されます。これはスコアの違うバージョンを管理するのに便利です。このフッターの設定について詳しくは、 5.12 環境設定を参照してください。

### 用紙に合わせる

このオプションは、用紙の印刷可能範囲に収まるよう、必要に応じてスコアのサイズを縮小し、楽譜の端が切れてしまわないようにします。これは、A4 のスコアをレターサイズ用の紙（あるいは逆）に印刷したり、A3/ タブロイドのスコアを A4/ レターの用紙に印刷したりする場合に便利です。ただし、**[用紙に合わせる]** オプションは、用紙サイズがページサイズより大きい場合は、楽譜を拡大して用紙に合わせることはしません。

レターやタブロイドといった US 用紙サイズは、それぞれまったく同じ形とはいえませんが、ページの余白を希望のサイズに変更してもかまいません。ヨーロッパの用紙サイズでも、まったく問題ありません。

このオプションを使用すると、**[倍率]** 設定（以下を参照）が自動的に調整されるので、**[用紙に合わせる]** をオンにした場合は、**[倍率]** を変更しないでください。

### 倍率

作成した楽譜は、通常 100% の倍率で印刷されますが、任意の倍率で印刷することもできます。小さな用紙に収まるように楽譜を縮小するには、倍率を自分で調整せずに、**[用紙に合わせる]** をオンにします。

### 代替印刷機能

これらのオプションは、プリンタのさまざまな印刷上の問題を解決したり、印刷の速度や品質を向上させるために使用します。これらのオプションをさまざまに組み合わせてテスト印刷して、印刷が向上するかどうかを確認してください。

オプションは以下の通りです。

- **[ライン]**：一部のプリンタドライバでは、譜表ラインが均等に印刷されなかったり、まったく印刷できない場合があります。また、小節線や符尾などのラインの端が直線ではなく丸く印刷される場合があります。一部の PostScript プリンタでは、一度に多くのページを印刷しようとすると、メモリ不足のエラーが出ることがあります。このオプションをオンにすると、こういった問題を解決する場合があります。印刷速度も向上します。しかし、譜表ラインの太さが多少不均一になる場合もあります。
- **[大括弧]**：一部のプリンタでは、大括弧が正しい位置に印刷されなかったり、間違ったシンボルを使用して印刷されたりする場合があります。このような問題がある場合は、このオプションをオンにしてください。
- **[アルペジオ、グリッサンドなど]**：Windows の一部のプリンタでは角度のついたテキストや波状のグリッサンドやアルペジオのラインを、正しい角度や位置に印刷できないものがあります。このような場合は、このオプションをオンにしてください。
- **[シンボル]**（Windows のみ）：このオプションは、スコア内の音符や拍子記号、音部記号などその他のシンボルに使われるシンボルのフォントがプリンタでどのように印刷されるかに影響を与えます。

す。シンボルフォントには、Opus、Reprise、Inkpen2、Opus Percussion、Opus Special の他に、Symbol、Wingdings やその他の dingbats フォントなどがあります。プリンタでこのオプションが正しく設定されていない場合は、シンボルフォントが表示されなかったり、まったく印刷されなかったりします。次の4つのオプションがあります。

- **[自動]**：シンボルフォーマットが TrueType か PostScript (Type 1) のフォーマットのどちらかを検出し、適切なフォーマットで印刷します。Windows では、これが推奨設定です。
- **[Postscript]**：すべてのシンボルフォントが Postscript (Type1) フォーマットであるとみなします。
- **[TrueType]**：すべてのシンボルフォントが TrueType フォーマットであるとみなします。

## 両面印刷

楽譜を両面印刷するには、次の操作を行います。

- **[フォーマット]** で、**[標準]** と **[奇数ページ]** を選択します。スコアを印刷します。右側の奇数ページだけが印刷されます。
- 印刷したページをプリンタに再度挿入します。用紙の向きは、プリンタに合わせてください。スコアの先頭が偶数ページの場合つまり左ページから始まる場合は、先頭に空白の用紙を1枚追加しておきます。すると、1枚目の表には、何も印刷されません。
- 次に **[偶数ページ]** を選択します。スコアを再度印刷すると、奇数ページの裏に、左側の偶数ページが印刷されます。

印刷面が下向きになって出てくる場合は、2回目の印刷時に用紙の順番を逆にしておくか、あるいは **8-1** など、ページ範囲を逆に入力して、2回目だけ逆順に印刷する必要があります。プリンタによって方法が異なるので、いろいろ試してみてください。

レーザープリンタの場合、印刷時に用紙に少ししわが寄る場合があります。このまま裏面を印刷するために用紙をプリンタにセットし直すと、紙詰まりを起こすことがあります。この場合は、表面を印刷した後、1時間ほど用紙を置いて乾かすとよいでしょう。また、裏面印刷時に1枚ずつ用紙を手差しすると解決することがあります（ただし、手間はかかります）。また紙詰まりは、レーザープリンタのコロナ荷電によって起こる残留静電気が原因でも起こることがあります。これは、用紙をセットし直す前に、用紙を十分にさばくと回避できる場合があります。

## 見開き

これを使用すると、1枚の用紙に連続する2ページずつを並べて印刷します。奇数番号のページは常に右側に印刷されます。このフォーマットは校正するのに適しています。

**[見開き]** を選択した状態で、次のどちらかを行います。

- 用紙が、Sibelius で使用しているページサイズの最低2倍はあることを確認しておきます（たとえば、A4/ レターのページサイズの場合、A3/ タブロイドの用紙サイズが必要です）。
- ページサイズと同じ用紙サイズを使用して **[倍率]** で適切に縮小します。たとえば、A4/ レターのページなら、68% に縮小して A4/ レターの用紙に印刷します。

この後、**[境界]** など、他のオプションを使用して、通常どおりに印刷します。

6ページの用紙での「見開き」と「2面割付け」の違い：

見開き	2面割付け
1	1 2
2 3	3 4
4 5	5
6	

### 2 面割付け

【見開き】に似ていますが、最初のページは常に左側に印刷されます。

### 小冊子

「小冊子」とは、両面印刷したページの中央をホッチキスで留めて、小さな本の形にしたものです。【小冊子】では、仕上がりサイズの2倍の大きさの用紙に、2ページずつ隣り合わせに印刷されます。

小冊子ができあがったときにきちんとページ順になるように、印刷時には、ちょっと変わった順に印刷されます。たとえば、16ページある小冊子の一番外側の用紙には、表に16ページ目と1ページ目が、裏には2ページ目と15ページ目が印刷されます。「面付け」と専門用語で呼ばれるレイアウトの複雑な手順も、Sibeliusでは自動的に行われます。

小冊子として印刷するには、次のいずれかの操作を行います。

- 用紙がSibeliusで使用している楽譜のページサイズの2倍であることを確認します（たとえば、A4のページサイズなら、A3の用紙を使用します）。
- ページサイズと同じ用紙サイズを使用して、【倍率】で適切に縮小します。たとえば、A4の2ページなら、70%に縮小してA4の用紙に印刷します。

次に以下の操作を行います。

- 【小冊子】と【外】をクリックします。
- 通常どおり印刷します。用紙の片面が印刷されます。
- 【内】をクリックします。
- 用紙をプリンタにセットし直し、もう一方の面にも印刷します。

通常の両面印刷の場合と同様に、印刷面が下向きになって出てくる場合は、2回目の印刷時に用紙の順番を逆にしておくか、あるいは8頁1など、ページ範囲を逆に入力して、2回目だけ逆順に印刷する必要があります。プリンタによって方法が異なるので、いろいろ試してみてください。

小冊子を印刷するときも、【ページ範囲】、【トンボ】、【奇数 / 偶数ページ】などの他のオプションすべてを使用できます。とくに【部単位で印刷】は、多数の部数を印刷する場合に折るだけですむので便利です。

スコアの先頭ページが1ページではなくても、Sibeliusはできあがった小冊子の先頭ページを1ページ目と見なしています。したがって、スコアが2ページから始まる場合も、小冊子の表ではなく、内側の左ページに印刷されます。これによって先頭ページを空白ページのままにして、他のプログラムで作成した特殊な表紙を追加することができます。

【外】のページを印刷するときは、1、3、5、7ページ目といった順序で、2ページずつ印刷していきます。同様に【内】のページを印刷するときには、2、4、6ページ目などの順序で、2ページずつ印刷していきます。

たとえば、8ページある小冊子の印刷順序は次のようになります。

- 【外】：1と8（1ページ目と同じ用紙の右側）、3と6
- 【内】：2と7、4と5

同じ用紙に隣り合って印刷される2つのページのページ番号の合計数は、小冊子のページ数を切り上げて4の倍数にしたものに、1を足した数になります。つまり、上の例では9になります。

小冊子で、特定の2ページ(8ページある小冊子から8ページ目と1ページ目)を印刷したい場合は、ページ番号の1つ(たとえばページ1など)を指定すると、隣り合わせになるページも認識して印刷されます。

### 複数のスコアとパート譜の一括印刷

[**複数部の印刷**] プラグインを使用すると、一連のパート譜など、複数のファイルを一括して印刷することができます(☞ 5.11 プラグインを参照)。複数のパート譜を印刷するには、[**ファイル**] ▶ [**すべてのパートを印刷**] を使用して全パート譜を印刷するか、[**パート**] ウィンドウの [**パートを印刷**] ボタンを押して選択したパートを印刷します(☞ 6.1 パート譜での作業を参照)。

### 上質の用紙の選択

上質な用紙を使用すると、印刷の仕上がりが向上します。上質な紙とは、明るい白色で、裏から楽譜が透けて見えないよう不透明の度合いが非常に高く、そして適度な堅さがある譜面台の上でペラペラ折れ曲がったりしない紙のことです。タイプライターやコピー機に通常使用する薄い用紙は使用しないようにしてください。連量が26 lb/ream または 100 gsm 前後の用紙をおすすめします。

### 余白の問題

一部のプリンタでは、楽譜の端、特に下端が切れて印刷されない場合があります。これは、プリンタで用紙をしっかり押さえておくための余白が必要なために起こります。

解決方法の1つは、楽譜を用紙の端から離れた位置に移動することです。[**レイアウト**] ▶ [**ドキュメントセットアップ**] ダイアログ(ショートカットは **Ctrl + D** または **⌘D**) で、楽譜のページ余白を大きくとってください。

楽譜のレイアウトが再フォーマットの影響を受けやすく、ページの下だけが切れて印刷されないような場合は、下部の余白をたとえば5 mm (0.2 インチ) 分増やすと同時に、上部の余白を5 mm (0.2 インチ) 減らし、楽譜のフォーマットが変更されないようにします。こうすれば、楽譜が少し上に移動するだけですみます。あるいは、余白を調整する前に、[**フォーマットのロック**] を使用します(☞ 7.1 レイアウトとフォーマットを参照)。

### 両面印刷の問題

レーザープリンタが紙詰まりを起こす場合は、以下をお試しください。

- 表面を印刷した後、用紙が冷めるまで置いておきます。
- 裏面の印刷時は、手差しで行います。
- プリンタに排紙フラップがあればそこを広げます。こうすると、給紙の通路がまっすぐになります。裏面の印刷時に、表面に印刷したトナーが落ちてしまう場合は、次のようにします。
- 表面を印刷した後、用紙が冷めるまで置いておきます。
- 用紙を早く給紙する設定(より低い解像度に設定するなど)があれば、裏面の印刷時にその設定を試してみてください。

## 5.14 プロパティ

### ■ 譜表にフォーカス、プロパティ

上級者用

スコア内のほぼすべてのオブジェクトはプロパティ（特性）を持っており、[ウィンドウ] ▶ [プロパティ] ウィンドウ（ショートカットは **Ctrl+Alt+P** または **⌘P**）でそれらを詳細に変更できます。

たとえば、テキストオブジェクトのフォントとサイズは、[プロパティ] ウィンドウの [テキスト] パネルで変更できます。音符の水平方向の調整や声部は、[一般] パネルで変更できます。

一般に、これらのプロパティはオブジェクトを作成するときの方が簡単に設定できますが、作成後にこれらのプロパティを調べたり編集したりできると便利な場合もあります。多くのプロパティは通常のメニューからでも表示 / 編集できます。あるいは、ショートカットを使用しても編集できます。

### プロパティの表示

標準設定では、[プロパティ] ウィンドウが表示されないようになっています。なぜならこのウィンドウであまり設定を調整する必要がないからです。この [プロパティ] ウィンドウを頻繁に使用して作業する人は、Sibelius の上級ユーザーであるという証です。

[プロパティ] ウィンドウは [ウィンドウ] ▶ [プロパティ]（ショートカットは **Ctrl+Alt+P** または **⌘P**）または、ツールバー上のボタンで、表示のオン / オフを切り替えることができます。タイトルバーをドラッグすることで、画面上のどこにでも [プロパティ] ウィンドウを移動できます。

[プロパティ] ウィンドウの上部に表示されるタイトルは、現在の選択オブジェクトを表しています。何も選択されていない場合は、「選択されていません」と表示されます。スコアのタイトルやテンポ記号が選択されている場合は「テキストの編集」と表示されます。音符が 1 つだけ選択されている場合は「音符の編集」と表示されます。パッセージが選択されているときは、「パッセージの選択」と表示されます。何かを選択してカーソルが色付きのカーソルになっているときは、「音符 / 休符の作成」と表示されます。複数のオブジェクトが選択されたときは、すべてのタイプを表示する代わりに、「複数選択の編集」と表示されます。

複数のオブジェクトやパッセージを選択している場合は、選択されたオブジェクトすべてに共通のプロパティだけが表示されます。たとえば、2 つの音符を選択して、その中の 1 つだけにアクセントが付いている場合、テンキーのアクセントボタンは点灯しません。アクセントボタンをクリックすると、これらの 2 つの音符にアクセントが付きます。この時点でアクセントボタンが点灯します。

6 つの各パネルを開いたり閉じたりするには、そのタイトルバーをクリックします。各パネルは単独で開くことができるので、さまざまな組み合わせで見ることができます。ディスプレイの縦幅以上にパネルを開こうとすると、自動的に 1 つまたはいくつかのパネルを閉じて [プロパティ] ウィンドウが必ず画面に収まるようになっています。

各パネルのオプションは、以下で詳しく説明します。

### 一般パネル

[プロパティ] ウィンドウの [一般] パネルでは、選択されたオブジェクトの位置などを変更したり、それを非表示にしたりすることができ、また現在の譜表と小節の番号も読みとれます。

このパネルには次のオプションがあります。

- パネルの 1 行目にはオブジェクトが添付されている譜表名が表示されます（大譜表オブジェクトの場合は「大譜表」と表示されます）。
- [ページ] の X/Y は、選択が位置するページを示します。
- [小節] と [位置] には、オブジェクトが付いている小節と小節内での拍に対する音符の位置が示されます。[位置] の表示値は拍子記号に関わりなく必ず 4 分音符で表示されます。ラインや連音符の場合は、この値は左端の位置を表します。[位置] に何も表示されていない場合、そのオブジェクトは小節の先頭に添付されています。これらのパラメーターは直接編集できません。オブジェクトはマウスか矢印キーを使用して移動します。
- [表示] と [非表示] などはスコアやパート譜でオブジェクトを非表示にするかどうかを指定します（ 5.6 オブジェクトの非表示を参照）。
- [X] は、オブジェクトが添付されている位置から水平にどれくらい離れているかを示しています（たとえば、音符についているヘアピンの端がわずかに左右にずれていてもわかります）。この数値は編集可能で、複数の声部を使用した場合に整列しない音符や休符や和音を配置し直すときや、リハーサルマークを小節線の真上の位置からずらしたいときに、とくに便利です。
- [Y] は、オブジェクトによって意味が異なります。音符と和音では、これは符尾の長さを示します。ラインとテキストでは、標準設定の垂直位置から実際のラインやテキストの位置までの距離を示します。
- [反転] では選択された音符の符尾の向きを変更でき、スラー、連音符の括弧、アーティキュレーションやタイの向きなどの特定のオブジェクトを譜表の上や下に反転できます。オブジェクトを反転するには、マウスを使用してドラッグせずにこのオプションを使用するか、[編集] ▶ [反転] (ショートカットは **X**) を選択します。
- [キューサイズ] により、選択した音符、ライン、シンボル、譜表テキストオブジェクトなどをテンキーウィンドウの第 2 レイアウト (ショートカットは **F9**) でキューサイズにできます（ 2.10 キューを参照）。

## テキストパネル

[テキスト] パネルでは、選択されているテキストオブジェクトのテキストスタイルを変更したり、フォント、サイズ、太字、斜体、下線などを変更したりできます。オプションは以下の通りです。

- 1 番上のドロップダウンメニューには選択したテキストオブジェクトのテキストスタイルが表示されます。スタイルを変更するには、メニューから別のスタイルを選択します。相性のよいスタイルしか選択できません。大譜表のテキストオブジェクト（テンポテキストなど）を譜表テキストオブジェクト（発想記号など）には変更できません。詳しくは、 3.1 テキストの作成と編集を参照してください。
  - 2 番目のドロップダウンメニューには現在のテキストオブジェクトのフォントが表示されます。フォントを変更するには、メニューから別のフォントを選択します。スコアで任意のスタイルのすべてのテキストのフォント（またはサイズ）を一括して変更するには、 3.10 テキストスタイルの編集を参照してください。
- [サイズ] はフォントサイズ（ポイント単位）です。
  - [B]、[I]、[U] は、それぞれ選択されたテキストの太字、斜体、下線を指定します。これらのショートカットは、**Ctrl + B/I/U** または **⌘B/I/U** キーです。



## 再生パネル

【再生】パネルでは、ラインの再生方法を調整したり、リピートの再生設定を変更したりできます。オプションは以下の通りです。

- 【**繰り返しオプション**】:1から8のチェックボックスでは、選択しているテキストオブジェクトやライン、あるいは音符を、パッセージの何回目の演奏時に再生するかを設定できます（詳しくは [4.6 リピート](#) を参照）。
- 【**最後にエンディング**】では、そのリピート指示が繰り返し箇所での最後のリピート括弧かどうかを決定できます（詳しくは [4.6 リピート](#) を参照）。
- 【**小節線位置で有効**】を使用して、小節の途中にジャンプさせることができます（詳しくは [4.6 リピート](#) を参照）。
- 【**ライブベロシティ**】、【**ライブスタートポジション**】、【**ライブデュレーション**】は、音符に関する3つのパラメーターで、ライブプレイバックを使用して変更できます（[4.7 ライブプレイバック](#)を参照）。
- 【**グリッサンド / リタルダンド / アツチェランド**】では、これらのラインの再生効果を変更できます（[4.1 再生](#)を参照）。
- 【**ヘアピン**】では、選択しているクレッシェンドやデクレッシェンドの最終的な強さを設定したり、強弱の変化の度合いをパーセント値で設定したりできます。標準設定の【**自動**】では Sibelius がこの設定を行います。詳しくは [4.1 再生](#)を参照してください。
- 【**トリル**】では、再生を【**ダイアトニック**】にするかどうかを選択できます。自分で音程を設定する場合は、【**ダイアトニック**】をオフにします。それから、【**半音**】で音程を選択し、【**速度**】（1秒間に演奏される音符の数）を選択し、【**上の音符で開始**】するかどうかを指定します。標準設定では、トリルは微妙に不規則なリズムで再生され、自然に聞こえるようになっています。この効果が気に入らない場合は、【**ストレートに再生**】をオンにします。詳しくは [4.1 再生](#)を参照してください。
- 【**トレモロ**】では、1つの音符の繰り返しにするか、バズロール（符尾上のZ記号）にするかを指定できます。再生デバイスに専用のトレモロの音源があり、Sibelius に再生させたくない場合にのみこの設定をオフにしてください。



## ラインパネル

【ライン】パネルでは、選択されているスラーやヘアピンのプロパティを変更できます。オプションは以下の通りです。

- 【**中央**】は、選択されているスラーのカーブを指定します。
- 【**端**】では、選択されているスラーの右端の水平オフセット【**X**】と垂直オフセット【**Y**】を指定します。詳しくは [2.22 スラー](#) を参照してください。
- 【**ヘアピン端の開き**】と【**ヘアピン継続の開き**】は、ヘアピンの4つの地点（大譜表の改行または改ページで分割）を調整します。



- [閉口] (上例の a.) はヘアピンの閉口部です。任意に値を 0 より大きくし、端を開いておくことができます。
- [開口] (上例の d.) はヘアピンの開口部です。
- [小] (上例の c.) は、[継続の開き：小] ([ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] で設定) を使用するヘアピンの一部です。これはヘアピンが大譜表の改行や改ページにまたがる場合にのみ影響します。
- [大] (上例の b.) は、[継続の開き具合] を使用するヘアピンの一部です。これはヘアピンが大譜表の改行や改ページにまたがる場合にのみ影響します。

## 小節パネル

小節のプロパティを変更するには、小節を選択して青色のボックスで囲まれた状態にするか、または小節の後ろ側の小節線を選択し、それから [小節] パネルのオプションを変更します。オプションは次のとおりです。

- [括弧] / [先頭の小節線] / [音部記号] / [調号] では、小節が大譜表の先頭にある場合、または、コーダや前置き譜表 (インナービット) などのように「分割された」大譜表にある空白のすぐ後に小節がある場合、括弧や先頭の小節線、音部記号、調号を、小節の先頭に挿入するかどうかを指定します。
- [マルチレストの分割] をオンにして、その小節でマルチレストを強制的に分割することができます (詳しくは [2.19 マルチレスト](#) を参照)。
- [セクションの最後] は、この小節線をセクションの最後として印を付けます。これは、[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログ (ショートカットは **Ctrl + Shift + E** または **⌘ + E**) で選択した楽器名のフォーマットのためです。これと同じ位置に、改行または改ページを挿入しておく必要があります。
- 1 番目のドロップダウンメニューでは、小節線にブレイクがあればそのタイプを表示します。選択されている小節線で改行や改ページを追加したり削除したりできます。同じ作業は、[レイアウト] ▶ [ブレイク] メニューから、またはそのショートカットを使用しても行えます。[大譜表の中央] / [ページの中央] は、[フォーマットのロック]、[1 段にまとめる]、[大譜表にまとめる] / [ページにまとめる] を行ったときに、改行もしくは改ページに設定される小節以外の設定として使用されます。
- 2 番目のドロップダウンメニューでは、選択されている小節で使用する小節休符のタイプを変更できます (詳しくは [2.4 小節と小節休符](#) を参照)。
- [小節前の空き] では、選択された小節が大譜表の先頭にある場合、その小節の前インデントを変更したり、コーダのように分割された大譜表の小節の直前にある空白サイズを変更したりします。



## 音符パネル

[音符] パネルでは、選択されている音符の符頭を変更したり、臨時記号の水平位置を変更したり、タイの位置と形状を調整したりできます。臨時記号やタイをこのパネルで調整するには、音符 (臨時記号やタイではなく) を選択します。オプションは以下の通りです。

- パネルの一番上にあるドロップダウンメニューでは、選択されている符頭を表示します。この符頭を変更するには、ドロップダウンメニューからその符頭を選択します。キーボードを使用して符頭を変更するには、**Shift + Alt** または **⌘ + ~** キーを押しながら、メインキーボードで符頭番号に当たる数字キーを押します ([2.20 符頭](#) を参照)。



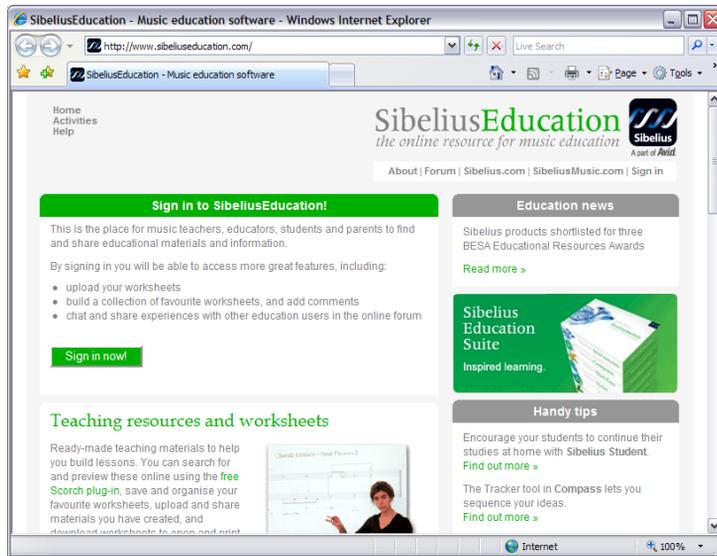
## 5. パワーツール

- [臨時記号：X] では、選択されている音符に付いている臨時記号の水平オフセットを調整します。正の数値を入力すると臨時記号を右へ、負の数値を入力すると左へ移動します。臨時記号を選択して **Alt + ←/→** または **⇧←/→** キーを押しても、臨時記号を移動できます。
- [タイの肩：%] では、タイのカーブを調整します。高い数値を入力すればその分平ら（フラット）なタイになりますが、反対に低い数値を入力するとブーメランのような形に近づきます。[標準設定を使用] をクリックすると、タイの肩は [ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログの [タイ 1] ページで設定された値に戻ります。タイがブーメランの形から元に戻らないような場合に役に立ちます (☞ 2.26 タイを参照)。
- [タイの中央：Y] では、タイの中央の高さを調整します。この調整は、タイを選択してから **↑/↓** を押してもできます。
- [タイの両端：Y] では、選択された音符に付いているタイの右端の垂直位置を調整します。[L] と [R] では、タイの左端と右端の水平位置を指定します。この調整は、タイの端を選択してから **Shift + Alt + ←/→** または **⇧⇧←/→** キーを押してもできます。
- [連音符] では、括弧の表示の有無など、選択された連音符の表示方法を変更できます。詳しくは ☞ 2.29 3 連符とその他の連音符を参照してください。
- [分割された連符を反転] では、分割された第2連符の反転ができるように設定します (☞ 2.5 連符を参照)。

## 5.15 SibeliusEducation.com

📖 5.16 SibeliusMusic.com、5.21 ワークシートクリエータ

🖨️ インターネット出版



SibeliusEducation.com は、世界中の教師が教材の共有やダウンロードを行い、コミュニケーションするためのウェブサイトです。

### SibeliusEducation.com の対象者

教師や生徒は、インターネットを介して簡単にワークシートや教材を入手できます。先生や生徒が、インターネットで授業の課題や宿題にアクセスできると便利です。教材をまとめるにも便利な面があり、課題を印刷したり、複数コピーしたりする時間も節約できる上に、生徒が用紙を紛失してしまうといった事も防げます。

楽曲は Scorch によって表示され、それを生徒は耳で確認できるので、紙のワークシートを使うよりもはるかに学習意欲がわきます。つまり、課題を与えられて（ダウンロードして）取り組むという作業をコンピュータで完結できるのです。

### 特長

SibeliusEducation.com には、規模の拡大に伴って多くの内容が追加され、以下の作業を行うことができます。

- 使用するワークシートと教材の組み合わせ
- 生徒は与えられた課題の表示、印刷、ダウンロードができます。そして、印刷された用紙で課題を仕上げるか、学校の Sibelius や家庭の Sibelius Student を使用してコンピュータで課題を仕上げて、サイトにアップロードすることができます。
- 他の教師や学校が作成した教材にアクセス

## 5. パワーツール

- 世界中の教師とチャットを通じて情報やアイデアを交換
- Sibelius Software 社が追加するリソースや情報の取得（ワークシートや作曲用ビデオなど）
- Sibelius 教育パッケージ製品の関連ファイルを取得

詳しくは、SibeliusEducation.com サイトをご覧ください。

### SibeliusEducation.com のサービス

SibeliusEducation.com にサインインするには、[ヘルプ] ▶ [SibeliusEducation.com] を選択するか、ブラウザで [www.sibeliuseducation.com](http://www.sibeliuseducation.com) を開きます。アカウントを作成すると、掲示板にメッセージを掲載し、ワークシートをサイトにアップロードできるようになります。

### SibeliusEducation.com へのワークシートの出版

- ワークシートを作成したら、ディスクに保存します
- Sibelius か Sibelius Student の旧バージョンで生徒にファイルを開かせるには、[ファイル] ▶ [エクスポート] ▶ [Sibelius 2, 3, 4] または [ファイル] ▶ [エクスポート] ▶ [Sibelius Student] を選択して、ファイルを保存します。
- [ファイル] ▶ [SibeliusEducation.com に出版] を選択し、Web ブラウザを開き、サインインし、サイトの [My work] セクションを開きます（サインインが必要です）。
- 画面の指示に従って、ワークシート領域のサイトにファイルをアップロードします。

### SibeliusMusic.com

SibeliusMusic.com には、作曲家、アレンジャー、教師、生徒たちが作成した数千ものスコアがあります。サイトから教育用の音楽を入手できます。表示や演奏は無料です。多くは無料で印刷できますが、有料のものもあります。詳しくは、📖 5.16 SibeliusMusic.com を参照してください。

## 5.16 SibeliusMusic.com

📖 5.15 SibeliusEducation.com、8.14 Scorch ウェブページのエクスポート

### 📰 インターネット出版

インターネットは、自分の楽曲を世界中の人々に広めるための理想的な方法です。Sibelius は無料のウェブブラウザプラグイン (Scorch) が付属する唯一の楽譜作成ソフトで、これを利用してインターネット上で楽譜を表示、再生、移調、そして印刷することができます。

作曲家やアレンジャーのみならず、誰もが SibeliusMusic.com で、ピアノ曲からオーケストラスコア、また古楽からアバンギャルドな曲、ロックやポップまで、さまざまなジャンルの楽譜を自分で出版できます。楽譜の出版は無料ですが、その気になれば自分の音楽を販売することもできます。曲を無料で提供するのではなく販売する場合は、価格の 50% の利益を受けることもできます。

楽譜の出版は自分のサイトで行うことも、Sibelius の教育用サイト (SibeliusEducation.com) で教材として出版することもできます。

### Scorch

Sibelius に付属する Scorch は、Sibelius を持っていなくても、曲の表示や再生をしたり、調や楽器を変更したり、インターネットから直接スコアを印刷したりできる無料のウェブブラウザプラグインです。

サイトを訪れた人々は自動的に Scorch をダウンロードするよう促され、数分後には、あなたのサイトの音楽はもちろん、[www.sheetmusicdirect.com](http://www.sheetmusicdirect.com) (ロックやポップ)、[www.boosey.com](http://www.boosey.com) (クラシックや教育音楽) といった大手出版社から提供されている多数の曲を表示したり聴いたりできるようになります。

Scorch の詳しいインストール方法については、『ハンドブック』の「はじめに」にある「Scorch のインストール」を参照してください。Scorch は、Windows では Internet Explorer に自動的にインストールされます。また、Scorch は Windows と Mac の両方で FireFox や Opera などの他のブラウザでも機能します。

### 推奨設定

**Scorch のツールバー**

再生するには [再生] ボタンをクリックするか、再生位置を指定する場合はスコアの再生させたい箇所をクリックします。

再生するには [再生] ボタンをクリックするか、再生位置を指定する場合はスコアの再生させたい箇所をクリックします。

譜めくり      再生に使用する音響デバイスの選択      トップの楽器を変更 \*      スコアをディスクに保存 \*      Scorch の情報とアップデート

再生するには [再生] ボタンをクリックするか、再生位置を指定する場合はスコアの再生させたい箇所をクリックします。

調号の変更 \*      スコアを印刷 \*

\* 設定により利用できないオプションもあります。

## 5. パワーツール

インターネットで出版する前に、他の人が楽譜を見たとき、表示や再生が最適になるよう次の項目を設定しましょう。

- フォント：スコアで使用しているフォントが全てのコンピュータで使えるとは限りません
- 用紙サイズ：様々な用紙サイズで印刷できるようにする必要があります
- 再生：コンピュータの最小限のサウンド機能を想定しておく必要があります

スコアで使用するフォントは、Times、Times New Roman、Arial、Helvetica などの一般的なフォントに制限しましょう（利用者のコンピュータにないフォントがスコアに使われている場合は、Scorch は最も似ているフォントで代用します）。また、使用する音楽フォントも Sibelius 標準の Opus、Helsinki、Reprise、Inkpen 2 に限るようにしましょう（これらのフォントは、Scorch をインストールすると自動的にインストールされます）。

SibeliusMusic.com で出版するスコアを準備する場合、印刷されることを考慮し、縦置き標準的な用紙サイズ（A4、A3、タブロイド、レターなど）を使用しましょう。Scorch は自動的にプリンタの用紙サイズに合わせて楽譜を調節します。

また、お使いのサウンドカードや MIDI デバイスで楽譜の再生が良好でも、他のコンピュータで再生したときに同じようによい結果を得られるとは限りません。スコアが Scorch でどのように再生されるか確認するため、標準の General MIDI サウンドを使用してスコアを再生してみてください。

### SibeliusMusic.com に出版

はじめに、オンライン出版したいスコアを開き、**[ファイル]** ▶ **[SibeliusMusic.com に出版]** を選択します。

- ファイルを保存していない場合は、ファイルを保存するように求められます。保存してから、再び **[SibeliusMusic.com に出版]** を選択します。
- ウェブブラウザによって自動的に SibeliusMusic.com のウェブページを開かれ、タイトルなど、スコアの基本情報の入力フォームが表示されます。このフォームは、以前に **[ファイル]** ▶ **[新規]** または **[ファイル]** ▶ **[スコア情報]** ダイアログで入力済みの場合は、自動的に入力されます。
- **[参照]** をクリックし、オンライン出版するスコアをハードディスクから見つけます。
- スコアが見つかったら **[次へ]** をクリックします。コンピュータがインターネットにつながり、スコアが SibeliusMusic.com にアップロードされます。
- 次に、プロフィールやスコアについてより詳しい情報を尋ねられます。以降は、画面の指示に従ってください。

SibeliusMusic.com で出版できる音楽は、自分がその音楽の唯一の著作権者である場合に限られます（完全なオリジナル曲や、著作権切れの曲のアレンジなど）。著作権保護された曲のコピーやアレンジ、著作権切れの曲でも完全コピーや編集されたコピーと見なされるスコア、使用許諾を受けずに著作権保護された歌詞を使用しているスコアを出版することは禁止されています。出版するスコアの著作権の制限について詳しくは、SibeliusMusic.com に掲載されている情報を参照してください。

SibeliusMusic.com でのスコア出版に関するご質問は、**info@sibeliusmusic.com** まで英文でお問い合わせください。

## 5.17 移調

移調楽器と移調スコアについて詳しくは、[図 2.14 楽器](#)を参照してください。

調号の簡略化や異名同音については、[図 2.15 調号](#)を参照してください。



曲を移調するには、次のような操作をします。

- 移調の対象：通常はパッセージまたはスコア全体（ショートカットは **Ctrl + A** または **⌘A**）を選択します。
- **[音符]** ▶ **[移調]** を選択します（ショートカットは **Shift + T**）。
- **[調]** または **[音程]** で移調するかどうかを選択します。
- **[調]** で移調する場合は、以下の操作を行います。
  - メニューから移調先の調を選択します
  - 音程の近いほう（**[最短距離]**）に移調するのか、**[上へ]** または **[下へ]** に移調するのかを指定します。
- **[音程]** で移調する場合は、以下の操作を行います。
  - **[上へ]** または **[下へ]** をクリックします。
  - 2番目のボックスからメインの音程を選択します。
  - 1つ目のボックスにある **[長 / 完全]** はメインの音程をそのままにし、**[増]** は半音高く、**[短 / 減]** は半音低くします。
  - **[ダイアトニック]** を選択すると、現在指定されている調のまま、指定された音程分だけ、音符を移動します。つまり、**[ダイアトニック]** で **[2度]** 上に移調すると、3度の音符が4度になり、半音下げられた5度の音符は半音下げられた6度になります。
- 残りの2つのオプションは必要に応じて設定してください。
  - **[調号の移調]**（大譜表のパッセージまたはスコア全体を移調するときに選択可能）は、選択しているパッセージ内の調号を移調します。通常はこれをオンにしておきます。オフにすると、移調された音符には臨時記号が付きます。これは、通常、調号で指定されるものです。
  - **[調号の移調]** がオンの場合は、**[先頭で調を変更]** をオンにし、移調されるパッセージの先頭に新しい調号を作成できます。

## 5. パワーツール

- 移調パッセージの最後に元の調に戻す調号を表示したくない場合は、[調の変更の維持を許可] をオンにします。
- [ダブルシャープ/ダブルフラットを使用] を有効にしておくと、ナチュラルよりもダブルシャープやダブルフラットを使用して離れた調で音符を表記するようになります。無調の音楽では、これをオフにします。ラフマニノフや若きアルバン・ベルクなどの音楽では、これをオンのままにしておきます。
- [OK] をクリックすると、瞬時に音楽が移調されます。

### 臨時記号を使わない移調

臨時記号を使わずに音符を移動したい場合は、それらを選択し、↑/↓ キーを必要な回数押します。

### オクターブ単位の移調

音符を選択し、**Ctrl** + ↑/↓ または **⇧** ↑/↓ キーを押すと簡単にオクターブ移調ができます。

### 3 オクターブ以上の移調

簡潔にするために、[音符] ▶ [移調] ダイアログ (ショートカットは **Shift** + **T**) には 2 オクターブまでの音程しか用意されていません。それ以上の音程で移調したい場合は、ダイアログで移調する前または後に、**Ctrl** + ↑/↓ または **⇧** ↑/↓ キーを押してオクターブ単位で移調します。

### 半音での移調

ほとんどの移調は単純なものですが、この特殊なケースには少し説明が必要です。たとえば、D メジャーのスコアを D $\flat$  メジャーに移調したい場合は、短 2 度下に移調して C $\sharp$  メジャーにするのではなく、増 1 度下に移調します。

### 複雑な移調

たとえば、B から D $\flat$  への移調 (減 3 度上) など、一覧にないような複雑な移調をしたい場合は、2 段階に分けて移調します。まず、短 3 度上に移調して D メジャーにします。次に、増 1 度下げて D $\flat$  メジャーにします。

### コード記号とコードダイアグラム

これらは自動的に移調されます。

### その他のオブジェクトの移動

移調するとき、Sibelius は適切と判断したその他のオブジェクトを移動します。たとえば、タイやスラーは音符と一緒に自動的に移動します。多数の音符の符尾の方向が変わってしまうような移調では、[編集] ▶ [反転] (ショートカットは **X**) を選択して一部のスラーを反転して、音符の上にスムーズに収まるように調整する必要があります。

## 5.18 元に戻す / 繰り返す

### 元に戻す



左に示すツールバーのボタンをクリックするか、または [編集] ▶ [元に戻す] (ショートカットは **Ctrl + Z** または **⌘Z**) を選択すると、直前の操作を元に戻すことができます。

[編集] メニューには忘れてしまったときのために、直前に行った操作が表示されます (記録されるのは Sibelius で最後に行った操作のみです)。

[元に戻す] は、ほとんど無制限にさかのぼって元に戻すことができます。[編集] ▶ [元に戻すの履歴] (以下を参照) を選択して、任意の時点を選択して戻すことができます。

### 繰り返す



[繰り返す] は、[元に戻す] で取り消した操作を再実行してくれます。左に示すツールバーのボタンをクリックするか、または [編集] ▶ [繰り返す] (ショートカットは **Ctrl + Y** または **⌘Y**) を選択します。

また、[編集] メニューには、繰り返す操作が表示されます。

### 元に戻すの履歴

[編集] ▶ [元に戻すの履歴] (ショートカットは **Ctrl + Shift + Z** または **⇧⌘Z**) を選択すると、今まで行った編集履歴がすべて表示されます。戻りたい部分をクリックすることでその時点まで編集行程を戻すことが可能です。

履歴の一番上が一番最近行った操作です。一番上の項目をクリックすると1つ前の状態に戻すことができます。2番目をクリックすると2ステップ前の状態に戻すことができます。一番下の項目をクリックすると、可能な限りの操作を元に戻すことができます。[元に戻すの履歴] でどこまでさかのぼるかは [元に戻す回数] (以下の元に戻す回数を参照) で設定できます。

### 繰り返すの履歴

[元に戻すの履歴] に似ていますが、[繰り返すの履歴] の場合は、[元に戻す] を実行したあとで [編集] ▶ [繰り返すの履歴] (ショートカットは **Ctrl + Shift + Y** または **⇧⌘Y**) を選択すると、繰り返すことのできる操作が一覧で表示されるようになります。

一番上の項目が最新の [元に戻す] 操作です。[元に戻すの履歴] でこれをクリックすると、[元に戻す] 操作を1つ取り消すことができます。2番目をクリックすると、2つの [元に戻す] 操作を取り消すことができます。一番下の項目をクリックすると、[元に戻す] 操作がすべて取り消され、[元に戻す] 操作を行う前の状態に戻ります。

### 元に戻す回数

どこまで履歴をさかのぼるかの設定は、[ファイル] ▶ [環境設定] から [その他] ページ (Mac では [Sibelius] メニュー内) を選択し、スライドをドラッグして調整します。最高で 20,000 回の履歴を記憶することが可能なので、

最大値に設定しておく、スコアを作成しはじめた時点までさかのぼることも可能です。

## 5.19 表示メニュー

☞ 5.3 表示設定、5.20 ウィンドウメニュー

### ■ Sibelius の紹介

[表示] メニューには、スコアや Sibelius のインターフェイスを画面上でどう表示するかを制御するためのさまざまなオプションが用意されています。

[表示] メニューで指定した属性は、それをスコア内に反映した状態で印刷することもできます（たとえば非表示オブジェクトをグレーで、ハイライトを黄色で、音符を色付きで印刷できます）。  
☞ 5.13 印刷を参照してください。

### パノラマ

スコアは、単一の無限の長さの連続譜表として表示されます（☞ 5.10 パノラマ）。

### 譜表にフォーカス

選択した譜表のみを表示し、他の譜表を非表示にします。パノラマの連続表示は、音符の入力と編集時、および音楽再生時に譜表を非表示にする場合に便利です（☞ 5.5 譜表にフォーカス）。

### 譜表名と小節番号

大規模のアンサンブルのスコアを作成しているときや、画面を拡大表示しているときなどに、楽器名や小節番号を探さなくても、今どの譜表で作業しているか、あるいは何小節目の作業しているかがわかると、とても便利です。

このオプションをオンにすると、各大譜表で表示される最上位の譜表の小節の上に小節番号が青色で表示されます。そして、画面の左より外に楽器名があるときは画面の左側に各譜表の名が青で表示されます。

各譜表の上に小節番号を表示したい場合は、[ファイル] ▶ [環境設定] (Mac では [Sibelius] メニュー内) の [表示] ページの [すべての譜表上で小節番号を表示] をオンにします。

### レイアウト記号

このオプションをオンにすると、改行と改ページが楽譜の中にアイコンで表示され、レイアウトが変更された部分には、別のアイコンが表示され、譜表が非表示になっている部分には青色の破線が表示されます（☞ 7.4 ブレーク）。

たとえば、[レイアウト] ▶ [譜表にフォーカス] を使用するとき、どの譜表が非表示になっているかがわかると便利です。そのため、フルスコアで作業しているときには [表示] ▶ [レイアウト記号] がオフにすることができ、[譜表にフォーカス] を使用しているときはオンにすることができます。逆も同様です。必要に応じてオンまたはオフを切り替えてください。Sibelius はその状態を記憶しています。

### ページの余白

このオプションを使用すると、[レイアウト] ▶ [ドキュメントセットアップ] で設定されている余白を示す青色の破線の四角が表示されます（☞ 7.5 ドキュメントセットアップ）。

## ルーラー

[表示] ▶ [ルーラー] のサブメニューに用意されているオプションは、3種類のルーラーをオンまたはオフに切り替えます。

- [選択のルーラー]： 選択したオブジェクトとそれが添付されている譜表との間にルーラーを表示します。
- [オブジェクトのルーラー] (ショートカットは **Shift + Alt + R** または **⇧⇧R**)： 譜表に添付しているすべてのオブジェクト、たとえばテキストやシンボル、ラインなどのルーラーを、それらが選択されている、いないに関わらず、表示します。
- [譜表のルーラー] (ショートカットは **Ctrl + Shift + Alt + R** または **⇧⇧R**)： 譜表とページ端の間、および隣接する2つの譜表間にルーラーを表示します。



これらのルーラーで使用する単位は、[ファイル] ▶ [環境設定] ダイアログ (Mac では [Sibelius] メニュー内) の [その他] のページで設定します。インチ、ポイント (1ポイント = 1/72インチ)、ミリメートル、スペースの中から選択できます。

オブジェクトのルーラー、譜表のルーラーによって、画面の描画が大幅に低下することがあります。Sibeliusのパフォーマンスが遅い場合は、これらをオフにしてください。

ルーラーのほかにも、テキストチャーから方眼用紙を選択すれば、Sibelius ではスペース単位の方眼紙上に楽譜を表示することができます (☑ 5.3 表示設定)。

## 添付ライン

これは、選択されているオブジェクトがどの譜表に、あるいはどのリズム位置に添付されているかをグレーの点線で表示します。見やすさを考慮して、音符や休符、大譜表オブジェクトなどの特定のオブジェクトには添付ラインは表示されません (☑ 7.6 添付)。

## 非表示オブジェクト

このオプションをオンにすると、非表示オブジェクトがスコア上に薄いグレーで表示され、編集できるようになります。オフにすると、非表示オブジェクトは表示されなくなり、編集もできません。メニューを使うよりもキーボードのショートカットを使用した方がすばやく操作できるため、**Ctrl + Alt + H** または **⇧⇧H** キーを覚えておきましょう (☑ 5.6 オブジェクトの非表示)。

### パート譜との違い

これがオンときは、Sibelius はスコアと比べて配置や見た目が異なるオブジェクトをオレンジ色でパート譜に表示します。スコアで使用された場合は、1つまたは複数のパート譜で配置と見た目の異なるオブジェクトが色付けされます (☞ 6.1 パート譜での作業)。

### ハイライト

スコア内にハイライトを作成した場合は、このオプションを使用してハイライトを画面に表示するかどうかを切り替えます (☞ 5.7 ハイライト)。

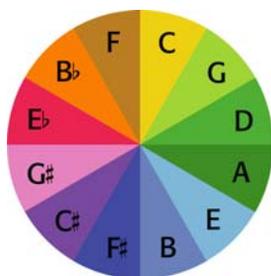
### 音符カラー

[表示] ▶ [音符のカラー] メニューには、スコアの画面上での表示に影響を与える次の4つのオプションがあります。

- [音高スペクトル] : 5度圏の中の位置に相対した音高(実音)に従って、各音符を色付けします。このオプションがオンになっているときは、色付けされている音符と混同しないように、選択されている音符はグレーで表示されます。4分音符は隣接する半音と同じ色になります。
- [声部カラー] : すべての音符が濃い目の声部カラー、つまり声部1の音符は濃い青色、声部2の音符は緑色、声部3の音符はオレンジ、声部4の音符はピンクで表示されます (☞ 2.30 声部)。
- [範囲外の音符] : 標準設定のオプションです。その楽器を演奏するには高すぎるまたは低すぎる音符を自動的に赤色で表示します。通常演奏するのは難しくても、プロの奏者であれば演奏可能な音符は、暗い赤色で表示されます。これによって、演奏が難しい音符や、演奏不可能な音符がひと目で判断でき、リハーサル前に修正できます (☞ 2.14 楽器)。
- [なし] : 音符を黒で表示します。選択されている音符は、声部に従って色付けされます (たとえば、声部1は濃い青色、声部2は緑色など)。

[音高スペクトル] オプションは、プロの奏者と初心者のどちらにとっても、非常に便利なオプションです。カラースキーム(色の一覧表)は5度圏の中の位置に従って決定されるため、次のようになります。

- 類似した調の色は、似たような色になります。たとえば、中間のセクションがGメジャーになるCメジャーの作品では、一貫したカラースキーム(色の一覧表)を使用します。
- スコアを縮小表示しても、近い音高を見間違えることはありません。たとえば、CとGは似たような色をしていますが、譜表上では互いに離れています。一方、CとC#は譜表上では隣接した位置にありますが、色は大きく異なります。



スコアを縮小表示したときに、その全体像を見ることができるようになる仕組みになっています。たとえば、同じ実音を演奏している楽器は同じ色で表示されるため、重奏を簡単に見つけることができます。これは特に音部記号や移調設定の異なる楽器で非常に役に立ちます。反対に、半音階は文字通り「色彩豊か」に見えます(半音階を意味する英語 chromatic は、「色」を意味するギリシャ語の chroma に由来しています)。これは、各音符がどちらの側の音符とも調和していないため、まったく異なる色になっているためです。

しばらくの間 [音高スペクトル] をオンにした状態で Sibelius を使用して、色について学んでみることをおすすめします。これに慣れると、作業する上でとても便利です。

興味深いことに、メシアンやスクリャービンなどの作曲家は、音を特定の色と関連付けています。このような synesthesia（感覚の相互関連）は共感覚として知られています。[音高スペクトル] オプションは、この現象を理解するのに役立つはずでず。共感覚について詳しくは、次のウェブサイト（英語）を参照してください。

<http://web.mit.edu/synesthesia/www/synesthesia.html>

## ライブプレイバックのベロシティ

このオプションをオンにしておくと、ライブプレイバックのデータを使用しているスコア内の個々の音符や和音の上に、MIDI ベロシティを表すグラフが表示されます (☐ 4.7 ライブプレイバック)。

## 再生ライン

曲を再生していないときに緑色の再生ラインを非表示にしたい場合は、これをオフにします。

## 全画面表示 (Windows のみ)

これを選択すると (ショートカットは **Ctrl + U**)、スペースを節約するために、メニューとタスクバー (実行中のプログラムを示す画面下のバー) が表示されなくなります。

画面の最上部にマウスを移動するとメニューが再表示されます。

## スクロールバー

この操作でメインのスコア編集ウィンドウに水平と垂直スクロールバーが付け加わります。ただし、このスクロールバーを使うよりも、ナビゲータを使ったほうが、すばやく簡単にスコアをスクロールすることができます。

ホイール付のマウスで、[表示] ▶ [スクロールバー] のオンまたはオフに関係なく、ホイールを使用してスコアをスクロールすることができます。

- ホイールを上下にスクロールすると、ページを上下に移動できます。画面を即座に移動するには **Alt** または **⌘** キーを押しながら操作します。
- **Shift** キーを押しながらホイールでスクロールすると、ページを左右に移動できます。また、**Alt** または **⌘** を押したままにすると、同時に画面も (ページが画面の幅に収まっている場合は、同時にページも) 動きます。アップル社製 Mighty Mouse を使用している方は、水平にスクロールボールを回して、ページを左右に移動することができます。**Shift** キーを押す必要はありません (Mac のみ)。
- **Ctrl** または **⌘** キーを押しながらホイールを使用して、表示倍率を変更できます。

Windows では、コントロールパネルの [マウス] のプロパティを使用して、スクロールのスピードを変更することができます。マウスのドライバによって細かいオプションは違いますが、多くのマウスドライバではスクロールの速さのオプションが用意されており、これを使用して速度を上げればホイールを使用してより素早くスコアを移動することができます。

## ツールバー

ツールバーを非表示または表示します。ツールバーをオフにすると、画面のかなりのスペースを節約することができます。ほとんどのツールバーのボタンにはキーボードショートカットが用意されています。

### ズーム

[表示] ▶ [ズーム] メニューのオプションは、ツールバーの [ズーム] ツールと同じ働きをします。Sibelius のズーム機能をいろいろな方法で利用することができます。

- ショートカットキーを使う場合は、**Ctrl++** または **⌘+** キー (拡大)、**Ctrl+-** または **⌘-** キー (縮小) です。+ と - のキーはテンキー、メインキーボードどちらのもので使用できます。
- ホイール付きのマウスで、**Ctrl** または **⌘** キーを押しながらホイールをスクロールすることによって倍率を大きくしたり小さくしたりできます。
- ツールバーのズームボタンをクリックして、スコアをクリックすると拡大し、右クリックまたは **z** キーを押しながらクリックすると縮小します。右クリック (Windows) または **⌘**+クリック (Mac) で再び縮小します。
- ツールバーのズームボタンをクリックして、拡大したい場所をドラッグして選択すると、拡大されます。
- キーボードショートカットの **Ctrl+0** または **⌘0** キーで表示倍率を [ページ全体を表示] に、**Ctrl+1** または **⌘1** キーで表示倍率を **100%** に変更します。他の表示倍率に指定するようなショートカットを割り当ててもできます (☞ 5.9 メニューとショートカット)。

ツールバーのズームボタンをオンにしているとき、スコアをクリックしてドラッグした後もオンになったままなので、続けてクリックすることができます。このズーム機能を解除したい場合は **Esc** キーを押すか、もう一度ズームボタンをクリックしてください。

100% の倍率を選択しても、楽譜が実際に印刷されるサイズで表示されるわけではないことにご注意ください。楽譜は編集に便利な平均的なサイズで表示されます。ツールバーのリストにある [実際のサイズ] オプションを選択すると、印刷されるサイズに近い大ききで楽譜が表示されます。ただし、これはお使いのモニターの実寸に依存しています。

また [ページ幅に合わせる] などのオプションを選択すると、指示通りの表示になります。しかしながら、自動的に楽譜をページ全体で表示しようとするために、きちんと 5 線の間隔が均一にならない場合がありますので、極力実際の倍率数値を指定することをおすすめします。倍率をツールバーに入力すると、Sibelius は入力値を切り捨てるか切り上げて、表示に最適な倍率を自動的に算出します。

Sibelius では標準設定として再生時には表示が [ページ幅に合わせる] ように設定されていますが、再生時の表示倍率を指定することもできます (作業中の倍率のまま変更しない、という設定もできます)。その場合は、[ファイル] ▶ [環境設定] (Mac では [Sibelius] メニュー内) ダイアログの [スコアの位置] ページで表示倍率を変更します。また、再生中に表示倍率を変更することもできます (☞ 4.1 再生)。

[ファイル] ▶ [環境設定] (Mac では [Sibelius] メニュー内) ダイアログの [ファイル] ページで、スコアを開くときの標準設定の倍率を設定することができます (☞ 5.12 環境設定)。

## 5.20 ウィンドウメニュー

### 5.19 表示メニュー

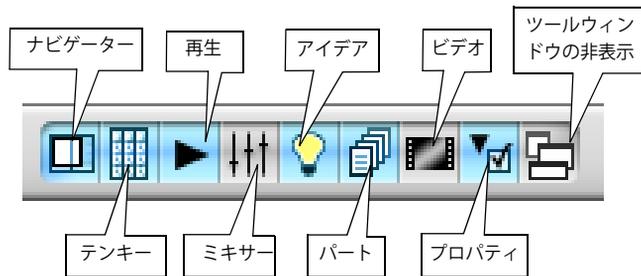
【ウィンドウ】メニューには次のようなメニューが用意されています。

### 新しいウィンドウ

【新しいウィンドウ】で現在作業中のスコアを別のウィンドウで表示することが可能です。これによって、現在作業中のスコアの別の場所を同時に見たり、同じスコアを違う倍率で表示して見たり、複数のパート譜を一度に見たりすることが可能です。たとえば、200%に拡大して作業しているときに、もう1つのウィンドウで25%に縮小表示して全体的なレイアウトを確認しながら作業を進めることができます。コンピュータに複数のモニタが接続されている場合、これは特に便利です。

Windowsのみ：【ウィンドウ】メニューには、Windowsの基本機能としてスコアを並べて表示する機能があります。この機能を使用して、たとえば、複数のスコア、またはスコアとパート譜を開いている場合、【左右に並べて表示】を実行することで、同時に両方のスコアを見ることができます。

### ツールウィンドウ



- 【ナビゲーター】：ナビゲーターを表示/非表示にしたりすることができます。ツールボタン（上図）を押す、またはショートカットキーの **Ctrl + Alt + N** または **⌘N** キーを使用すると、切り替えができます。ページを移動するためのショートカット（**Page Up** または **⌞**、**Page Down** または **⌞** キーなど）を覚えておけば、ナビゲーターがなくてもさほど不便ではないでしょう。ナビゲーターはボックスのタイトルバー（他のツールウィンドウに関しても同様）をドラッグすることで好きな場所に移動できます。
- 【テンキー】：テンキーの表示/非表示を切り替えることができます。また、ショートカットの **Ctrl + Alt + K** または **⌘K** キーで簡単に切り替えることができます。テンキーのすべてのレイアウトにあるボタンを見ないで操作するには、Sibelius をかなり使い込む必要があります。Sibelius に馴れてきたらテンキーの表示をオフにしてどれだけ覚えているか試してみるといいでしょう。この方法で、まずはテンキーの第1レイアウトをしっかり覚えることが大切です。
- 【再生】：再生ウィンドウをこのスイッチ、またはショートカット **Ctrl + Alt + Y** または **⌘Y** キーで表示/非表示にしたりするかを切り替えます（5.4.1 再生を参照）。
- 【ミキサー】：表示/非表示を切り替えることができます。ショートカットの **Ctrl + Alt + M** キーまたは Mac では **M** キーを使用して、よりすばやく表示/非表示を切り替えることができます（5.3.3 ミキサーを参照）。
- 【アイデア】：ショートカットの **Ctrl + Alt + I** または **⌘I** キーも使用できます（5.8 アイデアを参照）。
- 【パート譜】：【パート】ウィンドウを表示/非表示にするか、またはショートカットの **Ctrl + Alt + R** または **⌘R** キーで表示/非表示を切り替えることができます（6.1 パート譜での作業を参照）。

## 5. パワーツール

- **[ビデオ]**：ビデオウィンドウを表示 / 非表示にしたり、またはショートカットの **Ctrl + Alt + V** または **⌘V** キーですばやく表示 / 非表示を切り替えることができます (☞ 4.9 ビデオを参照)。
- **[プロパティ]**：[プロパティ] ウィンドウの表示 / 非表示を切り替えます。**Ctrl + Alt + P** または **⌘P** キーで簡単に [プロパティ] ウィンドウの表示 / 非表示の切り替えが行えます。標準設定では、[プロパティ] ウィンドウとテンキーは、再生中は画面が見やすいように表示されなくなります (☞ 5.14 プロパティ)。
- **[ツールウィンドウを非表示]**：Kontakt をご使用されている場合、ミキサーの設定やビデオ用作曲などの調節をするとき、多くのツールウィンドウが開いていると、画面は乱雑になります。Sibelius はすべてのツールウィンドウを同時に非表示にすることができ、後から同じセットのウィンドウを再度開くことができます。**[ウィンドウ] > [ツールウィンドウを非表示]** またはショートカットの **Ctrl + Alt + X** または **⌘X** キーが使用できます。

### フルスコアとパート譜の切り替え

複数のパートを持つスコアで作業をしているとき、このオプションでフルスコアとパート譜を切り替えることができます。表示されるパート譜はスコアでの選択によって変わり、**[フルスコアとパート譜の切り替え]** の使用よりも優先されます。Sibelius は常に選択したものに最も関わりの深いパートを表示しようとします。たとえば 2nd Flute パートの音符をひとつ選択していると、2nd Flute のパート譜が表示されます。何も選択していない、または、選択にオブジェクトが 1 パート以上に含まれている場合は、最後に表示されたパートが表示されます。パート譜を見ているときには **[フルスコアに切り替え]** が、またフルスコアを開いているときには **[パート譜に切り替え]** が、メニューに表示されます。ショートカットの **W** キーでスコアとパート譜を切り替えることもできます。

### 次のパート

開いているスコア内の次のパートを画面に呼び出します。また、**Ctrl + Alt + Tab** または **⌘~** キーのショートカットも使用できます。最後のパート譜を表示している場合は、次にフルスコアが表示されます。

### 前のパート

開いているスコア内の前のパートを画面に呼び出します。また、**Ctrl + Shift + Alt + Tab** または **⌘⇧~** キーのショートカットも使用できます。最初のパート譜を表示している場合は、次にフルスコアが表示されます。

パート譜について詳しくは、☞ 6.1 パート譜での作業を参照してください。

### 最小化 (Mac のみ)

開いているスコアを、Dock の右端に最小化します (スコアのウィンドウの黄色いボタンをクリックするのと同じです)。ショートカットは **⌘M** キーです。

### ズーム (Mac のみ)

開いているスコアをズームします (スコアウィンドウの左上にある緑色の + ボタンをクリックするのと同じです)。

## 5.21 ワークシートクリエータ

### ■ ワークシートクリエータ

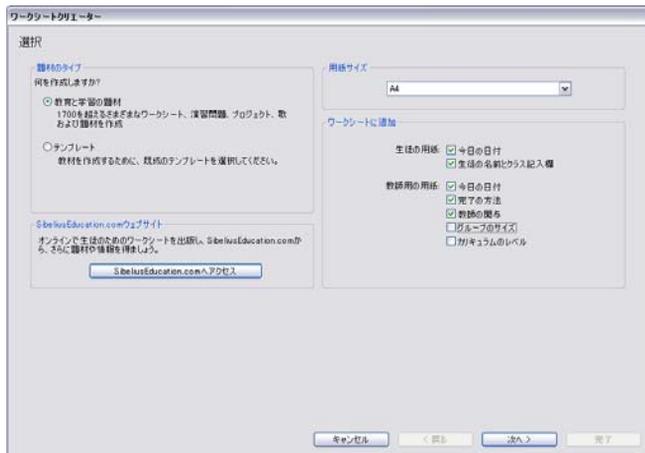
音楽教師にはカリキュラムのサポートとなる教育と学習用の題材の供給が常に必要です。ワークシートクリエータからは 1700 の既成のワークシート、プロジェクト、練習問題、レパートリ曲、ポスター、参考資料など、その他多くのリソースを選択することができます。これらは、アメリカやイギリス、オーストラリア、ニュージーランド、カナダなど、それぞれの国で採用されている指導要領に沿って、慎重に考案されたものです。いくつかの教材 (**Selected repertoire** や **Reference**) は、専門学校や大学レベルにも使用できます。

生徒用のワークシートと、解答用紙の両方を作成することができ、採点するときに役立ちます。また、毎回ランダムに出題できる問題を作成することもできるので、使用する教材に困ることはありません。作成には数秒かかるだけです。

オリジナルのワークシートもワークシートクリエータ（自分または同僚の Sibelius）に追加することができます（[5.22 オリジナルのワークシートの追加](#)）。

### ワークシートクリエータの使用

まず、[ファイル] ▶ [ワークシートクリエータ] を選択します。次のようなダイアログが表示されます。



- [教育と学習の題材] または [テンプレート] のどちらか作成したいほうを選択します。テンプレートはワークシート内に曲（音楽要素）が含まれていないので、独自の教材を作成する基として使用できます。以下を参照してください。
- ダイアログの [**Sibelius Education.com** へアクセス] ボタンをクリックしてアクセスできる SibeliusEducation.com ウェブサイトでは、別のワークシートや補足の教材などさらに多くのものが利用できます（[5.15 SibeliusEducation.com](#)）。
- 作成するワークシートの用紙サイズを選択します。**A4**が**レターサイズ**を選択できます。
- [ワークシートに追加] より下にあるオプションでは、生徒用の用紙に表示、教師用の解答用紙に表示、といった様々な特別なオプションを指定します。たとえば生徒が使う用紙には、
  - [今日の日付] は、**18 April, 2005** のようなフォームで日付を入れます（このオプションは生徒用のワークシートと教師用の解答用紙の両方に利用できます）。

## 5. パワーツール

- **[生徒の名前とクラス記入欄]** は生徒用のワークシートの右上に名前とクラスを書き込めるようにラインを入れます。
- 教師用の用紙には、
  - **[完成の方法]** は、指定の課題を用紙、コンピュータ、演奏のいずれかで完成することを注記します。
  - **[教師の関与]** は、教師がワークシートの完成に関与すべきか、また、Sibelius を使用する必要があるかどうか、注釈を入れます。
  - **[グループの規模]** は、個人、小グループ、または大きなグループのどの規模のグループで使用されるか注釈を入れます。
  - **[カリキュラムのレベル]** はターゲットとする指定のカリキュラムの詳細を表示します（情報が用意されている場合）。

**[Resources]**、**[Reference]**、**[Selected Repertoire]** または **[Posters, Flashcards and Games]** のセクションから印刷を行うときは、これらすべてのオプションはオフにするのがよいでしょう。

**[教育と学習の題材]** の作成を選択したら、**[次へ]** をクリックし、お探しの教材の種類の幅を絞っていきます。

ワークシートクリエータには非常に幅広い種類の教材が用意されているので、的確な条件を満たす教材を見つけることができます。たとえば、個人ではなく生徒のグループに適した教材を探したい場合は、**[小さなグループ]** と **[任意の規模のグループ]** を選択し、**[次へ]** をクリックします。Sibelius を使用して完成させるワークシートのみを探したい場合は、**[以下で使用]**、**[コンピュータで]** を選択します。

( **[ファイル名で検索]** はすでに特定のワークシートを印刷し、再度使用したい場合に役に立つオプションです。各教師の解答用紙は、先頭ページの右下隅に **[ファイル名:]** が入ります。ここにタイプし、**[次へ]** をクリックして、直接その項目にここでタイプしたものを、再度印字することができます)。

Sibelius をインストールしてからこの機能を最初に使うときには、Sibelius が使用できる教材を一覧にするのにやや時間がかかるかもしれません。

次に、教材を選択するカテゴリが表示されます。



題材は6つのカテゴリに分かれています。

- **[Elements of music]** は、音高、リズム、初見や聴音を、音楽理論や楽器演奏の14の核となる領域からカバーしています。
- **[Writing and creating music]** は、記譜、移調、アレンジ、作曲、即興演奏をカバーしています。
- **[Selected repertoire]** は、400曲以上のボーカル、ピアノ、他の楽器用の曲、14カ国語の歌曲を用意しています。またバッハの曲が50曲もあり、学習に、アレンジに演奏、ワークシートの作成に適しています。また45の詩は、生徒の作曲用として使用できます。
- **[Reference]** は80以上のスケールやモード、様々な楽器の音域といった音楽情報の宝庫です。
- **[Posters, Flashcards & Games]** は音楽的な発想の手助けとなるテーマが200ほどあります。音符や調性から多数の楽器のイラストと幅広く用意されています。
- **[UK KS3 & GCSE Projects]** はアフリカドラムから音列音楽までのトピックを含む、演奏、リスニング、作曲をカバーしたイギリス特有のプロジェクトです。

カテゴリについて詳しくは、以下のカテゴリ表を参照してください。

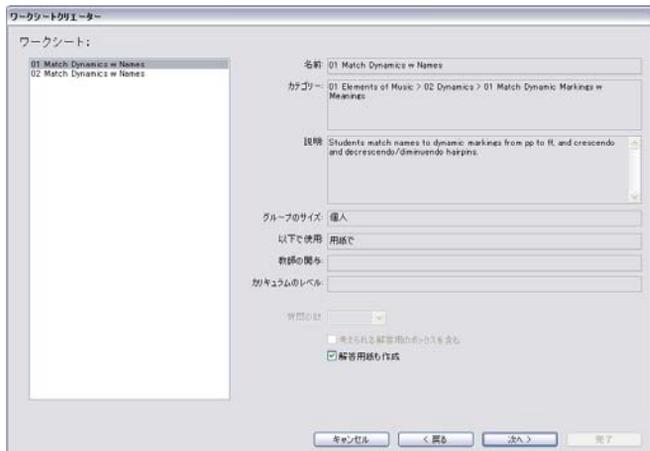
カテゴリとサブカテゴリのどちらにも、名前の前に番号が振られます(例: **[16 Sight Reading]**)。これによって、非常に多くの教材から目的のものを探しだすことが容易となり、また各カテゴリ内で、かんたんなものから上級者用といった順で、教材の教育的な進歩も同時に示すことができます。

各カテゴリ名の数字は、指定した条件に当てはまる教材(ダイアログの下に表示)が、全部でそのカテゴリにいくつ入っているかを示しています。たとえば、**(8 / 27)**のように表示されます。また、**(0 / 27)**のように0(ゼロ)が表示された場合は、そのカテゴリの中で当てはまる選択肢がなかったことを意味します。検索がほとんど一致しないような場合、または幅広い選択が必要な場合は、**[題材のタイプを変更]** ボタンをクリックして、条件を変更してください。

検索を行いたいカテゴリを選択し、左側にあるダイアログのリスト上でダブルクリックするか、**[次へ]** をクリックします。同じダイアログのページが再び表示され、選択したカテゴリ(一度通ってきたものと同じ)内で、サブカテゴリの表示をします。サブカテゴリの元となるカテゴリに戻る場合は、**[戻る]** をクリックします。

## 5. パワーツール

最終のサブカテゴリのページでは、一覧から特定のワークシートや、他の教材を選択することができます。

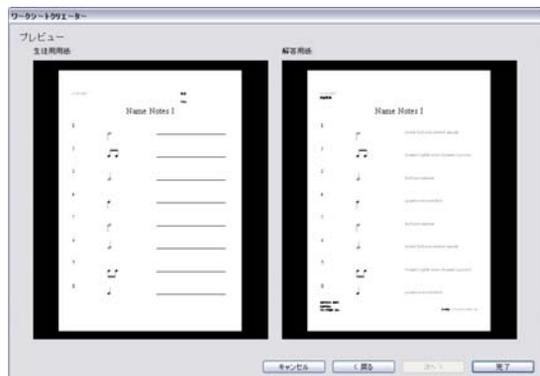


一覧から項目を選択するときに、ダイアログの右側でその情報を見ることができます。[説明]のフィールドでは、生徒がワークシート、もしくは実演をどのように完成すればよいかを詳しく説明します。

このページ下には3つのオプションがあり、選択された教材によって利用できるものと利用できないものがあります。

- [質問の数] で、ワークシートに質問番号を入れることができます。このオプションは数多くの質問が用意され、ランダムに出題することができるワークシートのみ利用できます。これらのワークシートは再利用できます。たとえば、質問を10問に設定し、次回また同じものを使用するときには、Sibeliusがランダムに別の10問を選択します（質問が重複する場合があります）。
- [考えられる解答用のボックスを含む] は、ワークシートで各質問に対する複数の解答を設けることができます。
- [解答用紙も作成] は生徒用の用紙と同時に、教師用に解答用紙を作成します。このオプションはポスター、レパートリなどの教材では利用できません。ワークシートの中では正解がひとつとは限らないものも多く、その場合は解答用紙には解答例と、他にも答えがある（正解はひとつではない）ことを示します。

選択した後、[次へ] をクリックすると、次のようなプレビューが表示されます。



生徒用のワークシートは左側に表示されます。解答用紙が用意されており、作成するように選択した場合は、右側に表示されます。

ワークシートが探していたものと違う場合は、**[戻る]** を数回クリックし、選択を変更します。お探しのワークシートが見つかったときには、**[完了]** をクリックし、ワークシートを作成します。

生徒用のワークシートと解答用紙の両方を作成する場合、Sibelius はスコアを 2 つ用意します。これで印刷、保存、または編集し、カスタマイズした独自のワークシートを作成できます。

### リズムレベル (RL1-4) とスケールレベル (SL1-4)

様々なワークシートは、どの程度複雑なリズムとスケールを含んでいるかによって、リズムレベルとスケールレベルに分類されます。リズムレベルは、次のようにまとめられています。

- RL1：2/4、3/2 の拍子記号、2 分音符から付点 8 分音符、かんたんな休符
- RL2：4/4、全音符、16 分音符、その他の休符
- RL3：6/8、C (4/4)、付点音符、かんたんな 6/8 のリズム、シンコペーション、スコッチスナップ、その他の付点音符
- RL4：その他の拍子記号、3 連符、複雑な 6/8 のリズム

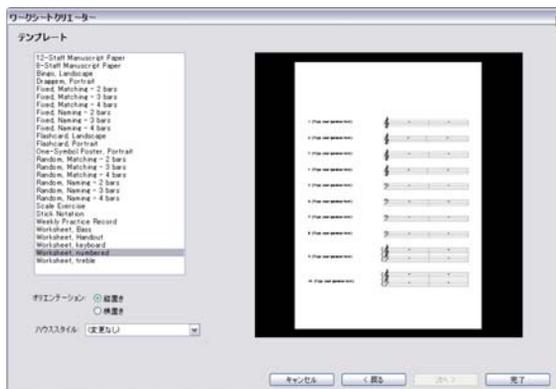
音階レベルは、次のように分類されます。

- SL1：長調、自然短音階 (エオリアン)、長調ペンタトニック、短調ペンタトニック
- SL2：半音階、イオニアンヘクサトニック (長調の最初の 6 音のみを使用した曲)
- SL3：和声短音階、旋律的短音階、ドリアン、ドリアンヘクサトニック
- SL4：その他の教会旋法、ジャズスケール、ブルーススケール、全音音階

音階の用語のいくつかは、生徒に用語を教える目的よりも、教育的な興味を湧かせるものとして準備されています。すべてのレベルについて詳しくは、[www.sibeliuseducation.com](http://www.sibeliuseducation.com) ( **[ヘルプ]** ▶ **[SibeliusEducation.com]** ) を参照してください。

### テンプレート

オリジナルに作成した教材に基に、空白のテンプレートを作成するには、**[ファイル]** ▶ **[ワークシートクリエータ]** ダイアログの最初のページのテンプレートのオプションを選択し、**[次へ]** をクリックします。次のようなプレビュー画面で、使用できるテンプレートを確認できます。



作成したいテンプレートを選択し、**[完了]** をクリックします。スコアが作成され、楽譜を変更、追加し、オリジナルのワークシートを作成できます。また、作成したワークシートを再使用 (特にランダムの問題集の作成時) ができるよう、ワークシートクリエータに追加することもできます ( **[5.22 オリジナルのワークシートの追加]** )。

## カテゴリ

主な項目	内容	説明
01 Elements of Music	01 Notes & Rests 02 Dynamics 03 Timbre & Tone Color 04 Meter & Tempo 05 Rhythm 06 Scales & Key Signatures 07 Intervals, Chords, Progressions & Cadences 08 Score Analysis, 09 Conducting 10 Dictation/Transcription, 11 Sight Reading 12 Ear Training 13 Auditory Discrimination 14 Aural Recall	音楽の主となる分野。音楽用語の紹介、基本演奏力の発展補助、音楽理論の紹介、トータル分析の教育、フォーラムと構成、テキストチャー、ジャンルなどをカバーし、連続した学習用に準備された課題。
02 Writing and Creating Music	01 Notation 02 Adapting, Transposing & Arranging 03 Composing 04 Improvising	基本的な記譜法、サウンド、リズム、メロディ、伴奏、テキストチャー、歌詞、オーケストレーションなどを含む創作的な幅広い研究の習得を導きます。
03 Selected Repertoire	01 Bach Piano Repertoire 02 Other Piano Repertoire 03 Instrumental Repertoire 04 Songs for Teaching 05 Rounds and Canons Collection 06 Poetry for Lyrics 07 Texts for Incidental Music 08 Rhythm Collection	ワークシートに多く使用されている500近くある曲と詩が多くのワークシートに用意されており、さらに発展させ、他のクラスやオリジナルのワークシート作成にも使用できます。100曲にもものぼる鍵盤楽器用の作品、50曲のバッハ、他のマスター曲からのサンプル、また、50曲近くあるラウンドとカノン、13カ国語に対応する歌、45の詩などを含む150以上もの曲が用意されています。
04 Reference	01 Encyclopedia of Scales & Modes 02 Chord Library 03 Instrumental & Vocal Ranges 04 US & British Music Terms Compared 05 Keyboard Handouts	80以上の音階と旋法、150種類のコード（記号）を含む、使いやすい音楽情報のライブラリ。創作的な課題への検索、探求、合同作業に使用できます。
05 Posters, Flashcards & Games	01 Posters 02 Flashcards 03 Games	音楽の概念の復習に役立つ200近くあるポスター、フラッシュカード、ゲーム。音符、休符、スケール、調号、5度圏、シンボル、用語、スティック記譜、教室を飾ったり学習準備に役立つ100近くある楽器のイラスト。
06 UK KS3 & GCSE Projects	01 African Drumming KS3 02 Blues (12-bar) KS3 03 Composing to Create a Specific Mood KS3/GCSE 04 Pop Songs (Reggae) KS3/GCSE 05 Pop Songs (Dance Grooves) GCSE 06 Serialism GCSE 07 Blues (Arranging) GCSE	7つのイギリス特有のプロジェクトで3つの主な分野（演奏、作曲、リスニング）がサポートされ、分かりやすい教師の注釈やアイデアにより、Key Stage 3とGCSEに役立ちます。

## 5.22 オリジナルのワークシートの追加

📄 5.21 ワークシートクリエータ

### オリジナルのワークシートの追加

Sibelius では、優れたオリジナルの教材を作成し、それをワークシートクリエータ（自分や同僚の Sibelius 内）に追加できます。問題と解答の両方を含むスコアや、ランダムに出題したファイルを簡単に作成し、さらに繰り返し使用することができます。

### ページ（用紙）サイズと余白

教材の見た目がより良くなるように、スコアのレイアウトやフォーマットを決めるときに気を付けなくてはならないことがいくつかあります。

条件が合えば、既成のテンプレートに基づいてワークシートを作成できます（📄 5.21 ワークシートクリエータ）。その場合は、**レターサイズ**ではなく**A4**を選択してください（ワークシートをワークシートクリエータに追加した後でも、レターサイズで作成できます）。また、未設定のワークシートから開始する場合は、[レイアウト] ▶ [ドキュメントセットアップ] 次のように設定します。

- ページサイズを A4 にします。
- 上下の余白を 24mm に、左右の余白を 15mm に設定します。これらの余白は A4 とレターサイズの寸法の違いを補います。
- 譜表上部の余白 12mm、譜表下部の余白に 24mm に設定します。これらの余白はワークシートクリエータでページの上下に作成されるテキストに余白を設けます。

### 解答用紙

ワークシートの解答用紙を作成したい場合は、スコア内で声部をうまく使用することにより、答えに当たる声部を生徒用のシートから取り除くことができます。生徒用の用紙のみ、解答用紙のみ、または両方の用紙に表示させたいものには異なる声部を使用してください。たとえば、与えられた音程名を譜表の下に書くような問題を作成し、解答用紙も印刷するという例を考えてみましょう。

- この例では、声部 1 に各音程を入力します。生徒が使う用紙と教師が使う解答用紙の両方に音符が表示されます。通常は両方に表示するものに声部 1 と 2 を使用すると便利です。
- 声部 4 に [歌詞ライン 1] テキストを使用して解答を作成します。後で、声部 4 の項目が教師用の用紙のみに表示されるように指定できます。
- また、生徒が答えを書くための線を各音程の下に含めることもできます。これもまた後で、この声部を生徒用の用紙のみに表示することができます。

### ランダムな問題集と固定の問題集

ランダムな問題集と固定の問題集の 2 種類のワークシートがあります。固定の問題集は、ワークシートから作成されるとき、予想どおりにレイアウトされるため、より簡単に作成できますが、どちらのワークシートでも声部の扱いに注意する必要があります。

ランダムに出題される問題を作成するときは、ワークシートクリエータがあらゆる作業を行ってくれるため、スコアに追加テキストを作成する必要もなく、レイアウトの調節に時間をかけることもありません。最初のページにタイトル、問題の番号、生徒用に説明などを入れなくてください。

固定の問題集を作成する場合は、ページに次のようなテキスト情報を追加することができます。

## 5. パワーツール

- タイトル：「音程の名称」のような関連のあるタイトルを入力します。
- 生徒に指示を与えるためのテキスト：たとえば、スコアの最初の小節の上に「答えの欄に音程の名称を書き入れなさい」のようなテクニックテキストを作成します。
- 問題番号：たとえば、各小節の上に問題番号を付けるとします。[プラグイン] ▶ [テキスト] ▶ [小節番号] で、簡単に作成できます。

このようなテキストオブジェクトを声部1で作成すれば、生徒用と解答用紙の両方のワークシートに表示できます。

固定とランダム両方のワークシートで、レイアウトの調節が必要な場合があります。たとえば、ワークシートクリエイターにより日付や生徒の名前やクラスを記入する欄に十分なスペースが与えられるように、一番上の譜表の上の余白には十分なスペースが必要です。また、各問題間の空きを作る必要があります。その場合は、小節を選択し、プロパティウィンドウの [小節] パネルの [小節前の空き] に、4 という数値を入れます。また、各段で小節数を固定したいときは、[レイアウト] ▶ [自動レイアウト] で、自動改行を使用します。

一度テキストを追加し、レイアウトを調節すれば、自分のワークシートをワークシートクリエイターに追加することができます。

### ワークシートのアイデアの使用

Sibelius のアイデア機能は、生徒の練習問題やワークシートを作成するための非常に便利なツールです (☞ 5.8 アイデア)。

Sibelius 付随のライブラリにある 1500 以上のアイデアを利用できます。また、あらゆるスコアのあらゆるアイデアを利用できます。とくに、一連の特定のアイデアのみをスコア内に保存し、それ以外のものを生徒が使用できないように設定できます。この機能は、考慮して選択したアイデアのみを使用して生徒に作曲させたい場合に役立ちます。詳しくは、368 ページの「ライブラリへのアクセス制限」を参照してください。

クラスでアイデアを使用する一般的な方法については、367 ページの「授業でアイデアを使用する」を参照してください。

### ワークシートクリエイターへの追加

ワークシートを作成し、ワークシートクリエイターに追加するには、[ファイル] ▶ [ワークシートクリエイターに追加] を選択します。

- 最初に追加する教材のタイプを選びます。テンプレートを追加するには、[テンプレート] を選択し、[OK] をクリックします。または、[教育と学習の題材] を選択します。
- ダイアログ右側で、[ランダムな問題集] か [固定の問題集] を設定します。これによってダイアログの残りの使用可能なフィールドが決まります。
- [名前 (ダイアログ内)] はワークシートクリエータに表示される名前です。できるだけ短い名前にしましょう。
- [タイトル (スコア内の)] は、[ランダムな問題集] を選択している場合は、そのタイトルを Sibelius のスコアに使用します ([固定の問題集] を選択している場合は、追加する前にタイトルをスコアに入力します)。
- [説明 (教師用)] は、ワークシート上に表示されるワークシートの説明となるテキストです。
- [指示 (生徒用)] は、[ランダムな問題集] を選択している場合は、生徒用のワークシート上の最初の問題の上に表示されるテキストです ([固定の問題集] を選択している場合は、追加する前にワークシート内の生徒への指示を作成する必要があります)。
- [カリキュラムのレベル] は、ターゲットとなる特定のカリキュラムに関する情報を含みます。
- [以下で使用] の下の選択欄から、どのような方法でワークシートが完成されるのかを選択します。
- [教師の関与] のレベルを、目的に合わせて選択します。
- [グループの規模] は、ワークシートの目的に応じて指定します。
- [問題あたりの小節数] オプションは、[ランダムな問題集] が選択されている場合にのみ利用できます。このオプションは各問題に何小節あるかを表示します。このオプションを正しく設定することが重要です。
- [大譜表あたりの問題数] オプションは Sibelius がワークシートをレイアウトを最適にする方法を示します。問題が 1、2 あるいは 4 小節の長さなら、このオプションを [標準設定] に設定します。それ以外であれば、改行が入る前に 1 段に何小節入るかを設定します。
- [生徒用の用紙に表示する声部] では、生徒用の用紙に残す声部を指定します。今回の例では、**1** と **3** に設定します。
- [解答用紙] では、Sibelius がワークシートの解答用紙を作成するかしないかを設定します。これがオンの場合は、[生徒用の用紙に表示する声部] も指定する必要があります。上記の例では、**1** と **4** に設定します。
- 最後に、ワークシートを追加する場所を選択します。[選択] と [戻る] ボタンを使用し、カテゴリを前後に移動します。適切な場所を見つけたら [OK] をクリックし、ワークシートとして追加します。

## ワークシートの編集

新規のカテゴリを作成、または先に追加したワークシートを修正する場合は、[ワークシートの編集] ダイアログを使用します。このダイアログは、[ワークシートクリエータに追加] ダイアログの [編集] ボタンをクリックするか、[ファイル] ▶ [ワークシートの編集] を選択すると表示されます。



## 5. パワーツール

ダイアログの左側にあるオプションは、ワークシートそれ自体ではなく、カテゴリやサブカテゴリに関する操作をします。

- ダイアログの上部の[教育と学習の題材]か[テンプレート]の2タイプの中から1つを選択します。
- [選択] と [戻る] で、ダイアログの左側のカテゴリ内のリスト内を移動します。これは [ワークシートクリエイターに追加] ダイアログと同様です。
- [上へ移動] と [下へ移動] で、選択されているサブカテゴリ内を上下で順に移動します。
- [追加] は、新しいサブカテゴリを作成します。クリックして名前を選択します。
- [名称変更] は、選択されたサブカテゴリの名称を変更します。
- [削除] は選択されたサブカテゴリ、その他のサブカテゴリ、その中に含まれるワークシートを削除します。このオプションの操作は注意して行う必要があります。
- [インポート] は、たとえば **SibeliusEducation.com** からダウンロードした教材を含んだカテゴリなどをインポートします (☐ 5.15 SibeliusEducation.com)。
- [エクスポート] は、選択されたカテゴリとそのサブカテゴリとワークシートをスコアフォルダ内の新規フォルダにエクスポートします。他のユーザーはそれをインポートして共有できます。

ダイアログの右にあるオプションは、ワークシートとテンプレートに関連します (この一覧はワークシートを含むサブカテゴリを開くと、項目のみが含まれます)。

- [上へ移動] と [下へ移動] で、選択されているサブカテゴリ内を上下で順に移動します。
- [編集の詳細] は [作業内容の詳細を編集] ダイアログを開き、ワークシートをエクスポートしたときに選択の設定を変更できます。[作業内容の詳細を編集] 内のオプションは [ワークシートクリエイターに追加] ダイアログのものと同じです。ただし、ワークシートからテンプレートにまたはその逆に変更できません。上記のワークシートクリエイターへの追加を参照してください。
- [スコアを開く] で、選択されたスコアを開き、音楽の教材の中や解答用紙などに変更を加えることができます。スコアの編集が終わったら、保存して閉じます。ワークシートに再度追加する必要はありません。
- [名称変更] で、選択されたワークシートに新たに名前を付けます。名前は [名前 (ダイアログ内)] のフィールドで変更してください。
- [削除] で、選択されたワークシートを削除します。このオプションの操作は注意して行う必要があります。

変更が終了したら、[閉じる] ボタンを押します。

# 6. ダイナミックパート™

## 6. ダイナミックパート

## 6.1 パート譜での作業

### ■ ダイナミックパート

複数の楽器で演奏される音楽は、通常、フルスコアや個別のパート譜で表現されます（1つの楽器やパートの演奏部分をまとめた楽譜で、複数のパートを含む場合もあります）。パート譜とフルスコアで異なる点は、パート譜には基本的にその楽器で演奏する音符だけが含まれ、移調楽器の場合は調が変わり、フルスコアとは異なるレイアウトや用紙サイズが使われることです。

幸いなことに、Sibelius はこれらをすべてサポートし、パート譜のフォーマット、移調、レイアウトが自動的に実行されます。

### ダイナミックパートについて

他の楽譜作成プログラムでは、各楽器の演奏部分を別ファイルに書き出してパート譜を作成する場合がありますが、これは同時に、フルスコアに変更を加えた場合（例えば初めてのリハーサル後など）に、同じ変更を個々のパート譜に加えたり、状況によってはあらためてパート譜作成作業を実行するなど、無駄に時間を費やすことになります。

しかし、Sibelius では革新的なアプローチによって、フルスコアに対する変更を自動的にパート譜、あるいはその逆に反映できるようにしています。それがダイナミックパート™です。

ダイナミックパートは、通常のスコア作成とまったく同じ方法で編集できます。音符の移動、追加、削除、スラーや発想記号などの追加は通常どおりに実行できます。ただし、スコアに対して何らかの変更を加えるとパート譜に自動的に反映され、パート譜に変更を加えるとスコアに反映されます。

ダイナミックパートは書き出す必要がありません。Sibelius では、パート譜はフルスコアと同じファイルに共存するので、簡単に管理できます。

### ダイナミックパートの表示

Sibelius ファイルを作成したり開いたりすると、フルスコアが表示されます。フルスコアとパート譜の表示は、ツールバーの【フルスコア】と記されたドロップダウンリストを使用して簡単に切り換えられます。このドロップダウンリストをクリックすると、先頭にフルスコア、続いて各パートの名前が記されたリストが表示されます。見たいパートの名前をクリックすると、そのパート譜が新しいウィンドウに表示されます。

ツールバー (  ) の【フルスコアとパート譜の切り替え】ボタン（ショートカットは **W**）をクリックして、フルスコアと最後に表示したパート譜をすばやく切り換えられます。音譜やその他の譜表オブジェクトを選択してから【フルスコアとパート譜の切り替え】ボタンをクリックすると、それを含むパート譜が表示されます。何も選択していない場合は、最後に表示したパート譜が表示されます。特定のパート譜に切り換えるときは、そのパートの名前を【パート】ウィンドウでダブルクリックします（以下を参照）。

また、【ウィンドウ】▶【次のパート】（ショートカットは **Ctrl + Alt + Tab** または **⌘+⇧**）および【前のパート】（ショートカットは **Shift + Ctrl + Alt + Tab** または **⇧+⌘**）を使用して、各パートを順番に切り換えることもできます。リスト中の最後のパートから次のパートを選択する動作をすると、フルスコアが表示されます。

## 6. ダイナミックパート

### 複数のパートを表示

標準設定では、1つのスコアに対して開けるウィンドウはフルスコア用とパート用の2つです。パートを切り換えると、新しいパートはパート用ウィンドウに表示され、それまで表示していたパートと置き換わります。パートごとに別のウィンドウを開き、それらを画面いっぱいに表示することもできます。その場合は、[ファイル] ▶ [環境設定] (Macでは[Sibelius]メニュー内)の[その他]ページにある[新規のウィンドウでパート譜を表示] (ショートカットは **Ctrl + ,** または **⌘,**) を選択します。

### フルスコアとパート譜を区別

フルスコアとパート譜の背景テクスチャー (デスクトップや紙の色) が異なるので、両者を簡単に区別できます。標準設定では、パート譜はクリーム色の紙、フルスコアは白色の紙で表示されます。これらの背景テクスチャーは、[ファイル] ▶ [環境設定] (Macでは[Sibelius]メニュー内)の[テクスチャー] ページで変更できます (☞ 5.3 表示設定)。

### [パート] ウィンドウ

[パート] ウィンドウでは、パート譜の印刷・作成・変更・削除・抽出ができます。このウィンドウは必ずしも頻繁に使うことはなく、通常はオフにしておきます。たとえば、印刷なら [ファイル] ▶ [印刷] または [ファイル] ▶ [すべてのパートを印刷] でパート譜を印刷できるので、必要がないからです。[パート] ウィンドウは、必要なら [ウィンドウ] ▶ [パート] (ショートカットは **Ctrl + Alt + R** または **⌘R**) を選択するか、ツールバーの対応するボタンをクリックすればいつでも表示できます。



ツールバーのドロップダウンリストと同様に、[パート] ウィンドウにはフルスコアに存在する全パートがリスト表示されます。表示したいパートの名前をダブルクリックして、[パート] ウィンドウからそのパートへ移動できます。

いくつかの変更を、同時に複数のパートに対して適用することもできます。1つのパートを選択するには、その名前をクリックします。2つ以上のパートを選択するときは、**Ctrl** + クリックまたは **⌘** + クリックでパートを選択に追加するか、**Shift** + クリックで選択を広げます。

1つか複数のパートを選択した後、[パート] ウィンドウ下部の以下の6つのボタンのいずれかをクリックして、それに対応する操作を実行できます。

- **[パートを印刷]**：現在選択しているパートを印刷します。印刷する部数は **[印刷部数]** で指定してください（以下の複数のパート譜の印刷を参照）。
- **[複数のパートの外観]**：変更した外観を、フルスコアの全パートもしくは現在選択しているパートに対して一度に適用します（ 6.3 複数のパートの外観を決める）。
- **[パートレイアウトをコピー]**：現在表示しているパートのレイアウトを、**[パート]** ウィンドウで選択しているパートにコピーします（以下の481 ページのパート譜のレイアウトをコピーを参照）。
- **[新規パート]**：フルスコアから任意の数の譜表を含めた新しいパート譜を手動で作成できます。
- **[パート内の譜表]**：現在選択している 1 パートに対して、譜表を追加・削除します（この機能は、選択しているパートが 1 つのときだけ有効です）。
- **[パートを削除]**：現在選択しているパートを削除します。
- **[パート譜作成]**：現在選択しているパートを個々の Sibelius ファイルとして書き出します（ 6.4 パート譜の作成）。

## 複数のパート譜の印刷

管弦楽のスコアを印刷するとしましょう。通常、第 1 フルートのパート譜の印刷部数は 1 部で十分ですが、第 1 バイオリンについては奏者全員に手渡せるように、それよりも多くの印刷部数が必要です。Sibelius では、各パート譜の印刷部数を個別に指定できます。部数を指定するには、**[パート]** ウィンドウでパートを選択し、**[印刷部数]** をクリックします。カーソルが表示されたら、必要な印刷部数を 0～99 の範囲で入力します（オーケストラの規模に合わせられるので便利です）。

各パートに印刷部数を指定してしまえば、すべてのパート譜を印刷する場合でも、文字どおりマウスを 2 回クリックするだけで実行できます。つまり、どのようなパートの組み合わせでも印刷を 1 回のプリントジョブで完了できます。

すべてのパート譜を印刷するには **[ファイル]** ▶ **[すべてのパートを印刷]** を選択します。複数のパートを印刷するときは、**[パート]** ウィンドウで必要なパートを選択した状態にして **[パートを印刷]** ボタン（）をクリックします。印刷するパートが 1 つだけの場合は、**[ファイル]** ▶ **[印刷]** を選択することもできます。なお、2 つ以上のパートを同時に印刷する場合には **[印刷]** ダイアログでページ範囲や印刷部数を設定することはできません。

E メールでの送付に便利のように、パート譜を直接 PDF ファイルに書き出すこともできます。Windows でこの機能を利用するには、PDF プリンタドライバをコンピュータにインストールする必要があります（593 ページの PDF ファイルの作成を参照）。Mac では、**[印刷]** ダイアログの **[PDF で保存]** をクリックします。Windows でも Mac でも、各パート譜を適切なファイル名を付けた PDF ファイルとして自動的に保存できます。

## 新しいパート譜の作成

Sibelius では、スコア内の各楽器用のパート譜は自動的に生成されます。Sibelius 3 以前のバージョンで作成したスコアを開く場合は、一連のパート譜を自動的に作成するかどうかを指定できます（ 8.10 旧バージョンからファイルを開く）。

何らかの理由でスコアに手動でパート譜を追加する場合には **[パート]** ウィンドウの **[新規パート]** ボタン（）をクリックします。ダイアログが表示され、新しいパート譜にスコア内のどの譜表を表示するかを選択できます。このダイアログは **[パート内の譜表]** ダイアログと同じです（以下を参照）。

## 6. ダイナミックパート

### パート譜の譜表の追加 / 削除

パート譜には、フルスコア内の任意のパートを自由に組み合わせて入れられます。たとえば、歌手の全パートにピアノ伴奏パートを加えて、オペラのボーカルスコアを作成できます。

このようなパート譜を作成するには、まず、フルスコアに鍵盤譜表などの必要な楽器がすべて入っていることを確認します。ただし、ピアノリダクションの譜表は通常は指揮者のスコアに印刷されません。そのため、ボーカルスコアにも印刷されません。また、ピアノの伴奏を除く全楽器を含めた指揮者のスコアを作成する必要もあります。スコアの印刷時に、フルスコアの代わりにこのようなパート譜の「指揮者のスコア」と「ボーカルスコア」を印刷します。

パート譜に含める譜表を変更するには、まず【パート】ウィンドウで目的のパートを選択し、【パート内の譜表】ボタン (  ) をクリックします。次のようなダイアログが表示されます。



左側の【使用できる譜表】のリストには、現在のパート譜に含まれていないフルスコア内の譜表が表示されます。パートに追加された譜表は、右側の【パート内の譜表】リストに表示されます。追加する譜表を左側のリスト表示で選択して【パートに追加】ボタンをクリックすると、その譜表が右側のリスト表示に移動し、現在のパート譜に追加されます。同様に、特定の譜表を現在のパート譜に入れられないようにするには、その譜表を右側のリスト表示で選択して【パートから削除】ボタンをクリックして左側のリスト表示に移動させます（この操作で楽器は譜表から削除されません）。

パート譜への譜表の追加や除外を行った場合は、パート譜全体の音符間隔を適切に調整するため、パート譜全体の音符間隔がリセットされます。

### パートの削除

パートを削除するには、そのパートを【パート】ウィンドウで選択してから【削除】ボタン (  ) をクリックします。いずれの場合も、削除を確認するダイアログが表示されます。複数のパートを同時に削除する場合は、それらを【パート】ウィンドウで選択してから【削除】ボタンをクリックします。譜表を削除しても、スコアから楽器は削除されません。

使用する予定のないパートをリストしても問題はありませんが、不要なパートの削除を懸念する必要はありません。

### パート譜とフルスコアの外觀

以下の項目については、フルスコアと全パート譜で基本的に同じです。フルスコア、パート譜のどちらからでも、以下のいずれかを変更した場合は関連するすべての個所に反映されます。

- テキストスタイル： **[テキストスタイルの編集]** ダイアログを使用して、異なるポイントサイズをフルスコアと全パートに設定できます。
- 標準設定の位置： **[標準設定の位置]** ダイアログを使用して、フルスコアとパート譜で異なる位置を設定できます。
- **[ハウススタイル]** ▶ **[記譜ルール]** で定める多くのルール。たとえば、臨時記号、付点、アーティキュレーション、括弧、音部記号、調号、連音符の位置、小節線、コードダイアグラム、ヘアピン、リハーサルマーク、スラー、タイなどの外観、音符のサイズ、先頭ページの番号、テキスト境界と歌詞に関するオプションなど。

なお、以下の項目については、他のパート譜やフルスコアに影響を与えずに、個々のパートに対して完全に独立設定できます。つまり、変更結果は表示しているパート譜だけに反映されます。

- ページサイズや譜表サイズなど (**[レイアウト]** ▶ **[ドキュメントセットアップ]** の項目)。
- ブレークや **[レイアウト]** ▶ **[自動レイアウト]** などを含むレイアウト。
- **[ハウススタイル]** ▶ **[音符間隔ルール]** などを含む音符の間隔。
- テキストサイズ (を 480 ページの「パート譜のテキストスタイル」参照)。
- **[ハウススタイル]** ▶ **[記譜ルール]** で定めるルールの一部。たとえば、小節番号、マルチレスト、楽器名、拍子記号のフォーマット、区切り記号の外観、先頭のページ番号、譜表や大譜表の間隔など。
- タイムコードやヒットポイントの外観 (**[再生]** ▶ **[ビデオと時間]** ▶ **[タイムコードとデュレーション]** および **[ヒットポイント]**)。

このように、Sibelius では各パート独立で設定を変更できるので便利です。しかし、個々のパートに対してひとつひとつ変更を加えるよりも、全パートもしくは複数のパートに対して一度に同じ変更を加えるほうが便利な場合もあります。その場合は **[複数のパートの概観]** ダイアログを利用します (☞ 6.3 複数のパートの外観を決めるを参照)。

## 6.2 パート譜の編集

パート譜は、通常のスコア編集と同様に編集できます。実際、スコア編集で可能なことはほとんどパート譜でも実行できます。パート譜でオブジェクトを作成もしくは削除すると、同じ編集内容がフルスコアに反映されます（フルスコア側の編集内容も、パート譜に反映されます）。

### パート譜のオブジェクトを移動

ただし、オブジェクトの移動は異なります（音符の音高を変更する場合は除く）。レイアウト上の理由や、オブジェクトの位置が一方では問題にならなくても他方では問題になってしまう場合に、オブジェクトの配置をフルスコアとパート譜で微妙に変えることができます。その場合は、以下のような決まりがあります。

- フルスコアでオブジェクトを移動すると、対応するパート譜でも移動します。
- しかし、パート譜でオブジェクトを移動しても、スコアでは移動しません。同じことは、オブジェクトのデザインを変更した場合にも起こります。パート譜でスラーの中央部をドラッグして形を変えても、それはスコアには反映されません。そのため、スコアに影響を与えずに各パート譜に対して最終的な調整を加えられます。パート譜でオレンジ色で表示されているオブジェクトは、それがフルスコア側とは異なっていることを示します（以下のパート譜での違いを参照）。
- パート譜でオブジェクトを移動したあとでは、そのオブジェクトをスコアで移動しても再度パート譜には反映されません（これはパート譜で行った作業を無効にしてしまうからです）。ただし、そのオブジェクトをスコアで大幅に移動して別の音符に添付させたり（スコアとパート譜の不一致を防ぐため）、そのオブジェクトの位置を元に戻してパート譜とフルスコアで一致させる場合をのぞきます（以下のパート譜のオブジェクトをリセットを参照）。
- パート譜では、オブジェクトを別の音符に添付させてしまうような大幅な移動は避けましょう。これはスコアに反映されず、スコアとパートが一致しくなくなります。パート譜でオブジェクトを移動しようとする、グレーの添付ラインが赤色に変わることがありますが、これはスコアとの矛盾が生じるような大幅な移動であることの警告です。

そのため、基本的な作業スタイルとしては、楽譜の入力はパート譜ではなくスコアを主体とし、パート譜はオブジェクトの配置やデザインの最終的な調整を目的として利用するとよいでしょう。

個々の譜表を移動する、改行や改ページを調節する、音符の間隔を変えるといったレイアウト変更は、個々のパート譜できわめて自由に行える点に注意してください。これらはオブジェクトの移動と見なされず、結果的にフルスコアとパート譜で非常に異なるレイアウトになったとしても、まったく問題にならないのです。

### パート譜での違い

あるパート譜のオブジェクトを編集または移動すると、スコアと異なっていることがオレンジで示されるようになります（そうしたくない場合は、**[表示]** ▶ **[パート譜での違い]** をオフにします）。

たとえば、次のようになります。

- パート譜で移動したオブジェクト（発想記号テキスト、ヘアピン、臨時記号など）はオレンジで表示されます。
- パート譜で反転またはキューサイズにした音符はオレンジで表示されます。
- パート譜では表示してフルスコアでは表示しない（省略する）、またはその逆のオブジェクトはオレンジで表示されます。

スコア上で **[表示]** ▶ **[パート譜での違い]** を有効にすると、パート譜で移動または編集したオブジェクトが（フルスコアでも）オレンジで表示されるようになります。この機能を利用すると **[レイアウト]** ▶ **[スコアの位置にリセット]** の対象となるオブジェクトが簡単に見つかります（以下を参照）。

## パート譜のオブジェクトをリセット

パート譜のオブジェクトの位置のリセット方法には、標準設定の配置に戻す方法と、スコアと同じ位置に戻す方法の2つがあります。

- [ハウススタイル] ▶ [標準設定の位置] で設定される標準設定の配置に戻すには、[レイアウト] ▶ [位置をリセット] (ショートカットは **Ctrl + Shift + P** または **⌘⇧P**) を選択します。
- オブジェクトの位置をフルスコアの位置に戻すには、[レイアウト] ▶ [スコアの位置にリセット] (ショートカットは **Ctrl + Shift + Alt + P** または **⌘⇧⌘P**) を選択します。[表示] ▶ [パート譜での違い] を有効にしている場合は、オブジェクトはオレンジで表示されなくなります。

フルスコアの編集集中に [レイアウト] ▶ [スコアの位置にリセット] を選択し、すべてのパート譜のオブジェクトの位置をフルスコアの位置に戻すことができます。

パート譜のオブジェクトの外観 (スラーの形など) のリセットも、標準設定のデザインに戻す方法と、フルスコアに合わせる方法の2つがあります。

- 1つか複数のオブジェクトを標準設定のデザインに戻すには、[レイアウト] ▶ [デザインをリセット] (ショートカットは **Ctrl + Shift + D** または **⌘⇧D**) を選択します。
- スコアにある同じオブジェクトのデザインに合わせるには、[レイアウト] ▶ [スコアのデザインにリセット] (ショートカットは **Ctrl + Shift + Alt + D** または **⌘⇧⌘D**) を選択します。さらに配置を変更しなければ、この場合もオブジェクトがオレンジで表示されなくなります。

オブジェクトの位置を元に戻すのと同様に、オブジェクトのデザインをスコアと同じに戻す操作は、フルスコアの編集集中にオブジェクトを選択し、[レイアウト] ▶ [スコアのデザインにリセット] を選択すると、すべてのパート譜に対して実行されます。

## オブジェクトの表示 / 非表示

音部記号やキューのパスセージなどの変更を除き、標準設定では、スコアにもパート譜にも、すべてのオブジェクトが表示されます。オブジェクトをスコアには表示しないでパート譜にだけ表示したい場合は、オブジェクト (スコアまたはパート譜) を選択して、[編集] ▶ [表示 / 非表示] ▶ [パート譜に表示] を選択します。同様に、パート譜には表示しないでスコアにだけ表示するときは [編集] ▶ [表示 / 非表示] ▶ [スコアに表示] を選択します。

スコアの表示中に、[編集] ▶ [表示 / 非表示] ▶ [非表示] を選択すると、選択したオブジェクトはスコアにもすべてのパート譜にも表示されません。パートの表示中に、[編集] ▶ [表示 / 非表示] ▶ [非表示] を選択すると、選択したオブジェクトはそのパート譜に表示されず、スコアには影響しません (必要に応じて、[プロパティ] の [一般] タブで、個々のパート譜のオブジェクトを表示 / 非表示できます)。

## パート名の編集

パート名は、[パート] ウィンドウの [名前] フィールドで直接編集するか、パート譜の表示中に [ファイル] ▶ [スコアの情報] ダイアログで編集できます。[パート] ウィンドウで編集する場合は、名前を変更するパートの [名前] カラムをクリックし、カーソルが表示されたら、新しい名前を入力します。パート名に改行を入れて、ページヘッダーの各行に個々の楽器名がリスト表示されるようにもできます。

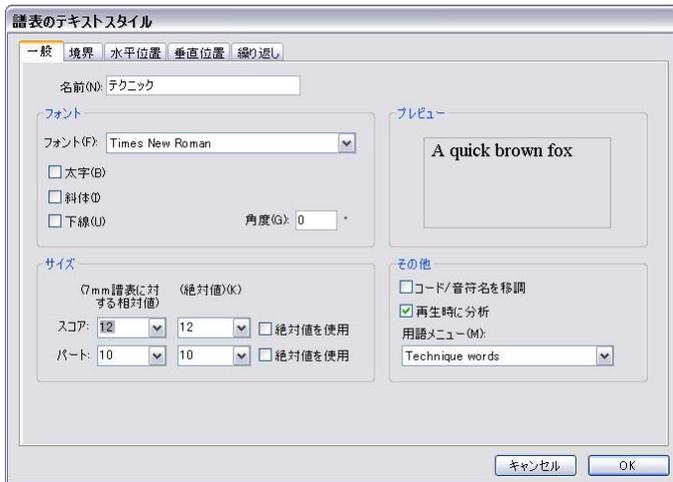
この場合は、改行したい個所に **¥n¥** を入力します。個々の文字に楽譜フォントを使うかどうかを指定できます。ある文字を楽譜フォントにする場合は、その文字の前に **^** を付けます (たとえば、**Clarinet in B<sup>^</sup>b** と入力すると「Clarinet in B<sup>b</sup>」と表示されます)。使用できる他の特殊文字について詳しくは、226 ページの「スコア情報の書式の変更」を参照してください。

## 6. ダイナミックパート

パート名については、224 ページのパート名と楽器の変更を参照してください。楽器名については、 3.9 楽器名を参照してください。

### パート譜のテキストスタイル

Sibelius の各テキストスタイルにはスコア用とパート譜用の 2 つのサイズがあります。スコアから独立してパート譜のテキストサイズを変更するには、[ハウススタイル] メニューまたは [複数のパートの外観] の [ハウススタイル] ページで、[テキストスタイルの編集] をクリックします。[テキストスタイルの編集] ダイアログが表示されます。任意のテキストスタイルの名前を選択して、[編集] をクリックします。次のようなダイアログが表示されます。



パート譜のテキストスタイルのサイズを調整するには、新しいポイントサイズを [7 mm 譜表に対する相対値] または [絶対値] として入力します。テキストサイズを譜表サイズに比例して拡大または縮小しない場合は、[絶対値を使用] をオンにします。テキストスタイルの編集について詳しくは、 3.10 テキストスタイルの編集を参照してください。

たとえば、楽曲のタイトルはスコアのほうがパート譜よりも大きいのが普通ですが、同じテキストオブジェクトをスコアとパート譜で異なるサイズで表示する際に、[プロパティ] ウィンドウの [テキスト] パネルを使用してサイズを変更しないようにしてください。この方法で変更したテキストオブジェクトのサイズは、スコアとパート譜の両方を同時に変更します。テキストオブジェクトの標準サイズを変更するには、上記の代わりに [ハウススタイル] ▶ [テキストスタイルの編集] ダイアログを使用します。

大譜表やパート譜で異常に大きい (小さい) テキストが表示されるときは、おそらく [プロパティ] ウィンドウを使用してサイズを変更してしまったと考えられます。この場合は、問題のテキストを選択し、[レイアウト] ▶ [デザインをリセット] (ショートカットは **Ctrl + Shift + D** または **⌘D**) を選択して、[ハウススタイル] ▶ [テキストスタイルの編集] ダイアログでスコアとパート譜に適切な値を設定します。

### パート譜の音部記号を変更

Sibelius では、フルスコアでは表示せずパート譜だけで表示する音部記号を作成することができます。そのような音部記号はオレンジ色で表示されます ([表示] ▶ [パート譜での違い] がオンの場合)。ただし、パート譜の開始の音部記号がフルスコアの楽器のものと異なる場合は、[複数のパートの外観] の [ハウススタイル] ページにある [音部記号の変更を省略] オプション ( 6.3 複数のパートの外観を決めるを参照) の設定により、パート譜での新しい音部記号の変更が表示されることがあります。その場合は、警告メッセージが表示されます。

また、フルスコアでの音部記号の変更がパート譜にも反映される設定の場合は、パート譜で音部記号を移動するとスコアでも同様に移動します。スコアでの移動をせずにパート譜だけで移動したい場合は、パート譜上で現存する音部記号に上書きするかたちで新たな音部記号を作成します。この新たな音部記号は作成したパート譜固有のものとなり、フルスコアの音部記号からは独立して移動することができます。

### パート譜にコードを表示

コードの前にカスタム設定で表示される大譜表の分割をパート譜でも表示するかどうかを選択できます。コードは、[マルチレストの分割] がオンで、[小節前の空き] の値が 0 より大きい小節線でマークされます([レイアウト] ▶ [ブレイク] ▶ [大譜表の分割] を選択すると自動的に実行されます)。

☐ 4.6 リピートを参照してください。パート譜と同じ位置で大譜表を自動的に分割するには、[複数のパートの外観] の [レイアウト] ページにある [コードの前の空気を保持 (マルチレストを分割)] をオンにします。パート譜で分割が起きないようにする場合は、このオプションをオフにします (☐ 6.3 複数のパートの外観を決める)。

### パート譜のレイアウトをコピー

映画・テレビ・演劇などに使う音楽では、全楽器のパート譜のレイアウトを同じにする (スコア内の同じ位置で改行や改ページする) のが普通です。これは 1 つのパート譜のレイアウトを残りのパートにコピーすることで簡単に作れます。

- 最初に、コピー元になるパート譜のレイアウト (リハーサルマーク、テンポ記号といった大譜表オブジェクトの縦位置など) を、他のパート譜のことも考慮しながら決めます。
- コピー元となるパート譜のレイアウトを表示した状態で：
  - 残り全部のパート譜にコピーするために、ウィンドウ内の全パートを選択し (または 1 つも選択せずに)、[パートのレイアウトをコピー] ボタン (  ) をクリックします。
  - いくつかのパート譜に対してだけコピーするときは、コピー先となるパートを選択し、[パートレイアウトをコピー] ボタンをクリックします。
- 操作の実行を確認するダイアログが表示されたら、[はい] をクリックします。

これにより、コピー元のレイアウトがコピー先のパート譜に即座に反映されます。ページと譜表のサイズと方向、ページと譜表の間隔、大譜表 / ページ / 特定のページのブレイク、[レイアウト] ▶ [自動レイアウト] の設定、大譜表オブジェクトの位置などはすべて更新され、選択したパートと一致します。

### パート譜からハウススタイルをエクスポート

パート譜のレイアウトを [複数のパートの外観]、[自動レイアウト]、[記譜ルール] の各ダイアログでスタイルを設定した後、そのスタイルをエクスポートし、同じスコアの他のパート譜や、今後新しく作成するスコアのパート譜にインポートできます。

パート譜からスタイルをエクスポートするには、そのパート譜を表示し、[ハウススタイル] ▶ [ハウススタイルのエクスポート] を実行します。

ハウススタイルを同じスコアか他のスコアのパート譜にインポートするには、[パート] ウィンドウでそのパートを選択し、[複数のパートの外観] ボタンをクリックして、表示されたダイアログの [ハウススタイル] ページで [ハウススタイルのインポート] をクリックします。

パート譜からエクスポートするハウススタイルには、パート譜を構成するための [自動レイアウト] や [ドキュメントセットアップ] の設定だけが含まれます。そのため、インポートしたハウススタイルはパート譜のみに適し、スコアには適しません。同様に、フルスコアからエクスポートしたハウススタイルをパート譜にインポートしても適しません。ハウススタイルのエクスポートは、スコアとパート譜で別に行う必要があります。

## 6. ダイナミックパート

### 異なる移調のパート譜

同じ楽器パートでも、いくつかの異なる移調を持つパート譜が必要になる場合があります（管楽器のアンサンブルでB♭の楽器とE♭の楽器用のパート譜が必要になる場合など）。Sibelius ではこのような場合にも容易に対応できます。

- まず、異なる移調を持つパート譜を必要とする楽器の新しいパート譜を作成します（475 ページの **新しいパート譜の作成** を参照）。
- たとえば、**1st Horn (Eb)** など、識別しやすいパート名に変更します（**パート名の編集** を参照）。
- **[パート]** ウィンドウでパート名をダブルクリックするか、ツールバーから選択して、そのパート譜を表示します。
- パート譜の移調を変更するには、パート譜上で何も選択されていない状態にし（**Esc** キーを押します）、**[作成]** ▶ **[その他]** ▶ **[楽器の変更]** を選択します。適切な移調楽器を選択して **[OK]** をクリックし、パートの最初の譜表の冒頭をクリックして楽器の変更を作成します。この楽器の変更はこのパート譜にだけ適用され、フルスコアや他のパート譜には影響しません。
- また、移調を変更したパート譜で、調号も変更したい場合があります。その場合は、改めてパート譜上で何も選択されていない状態にし（**Esc** キーを押します）、**[作成]** ▶ **[調号]**（ショートカットは **K**）を選択します。新しい調号を選択し、**[OK]** をクリックします。それからパート譜の冒頭をクリックして適用します。この調号の変更は、楽器の変更の場合と同様、このパート譜にだけ適用されます。
- さらに、極端な移調の変更を行った場合、音部記号も変更したい場合があります。その場合も、改めてパート譜上で何も選択されていない状態にし、**[作成]** ▶ **[音部記号]**（ショートカットは **Q**）を選択します。新しい音部記号を選択して、**[OK]** をクリックし、パート譜の先頭をクリックして適用させます。音部記号についてのさらに細かい設定が必要な場合は、前述のパート譜の **音部記号を変更** を参照してください。

頻繁に必要なではありませんが、スコア内の同じ楽器に基づいて、ダイナミックパート上のどのポイントにおいても、フルスコアや他のパート譜には影響を与えずに、楽器、音部記号、調号などを変更できます。したがって、たとえば、調号をパート譜で追加しても、それはパート譜にだけ表示され、フルスコアには反映されません。調号の変更をフルスコアとすべてのパート譜に反映させたい場合は、フルスコア上で追加する必要があります。

## 6.3 複数のパートの外観を決める

一度の操作で任意数のパート譜の外観を変更するときは【**複数のパートの外観**】ダイアログを利用します。パートウィンドウで変更したいパートを選んだら、ウィンドウ下部のボタン(🔍)をクリックします。

複数のパート譜の外観を変更する場合、それぞれのパートで設定が異なっている項目についてはその値(インスタンス)は空白で表示されます。この状態で、そのインスタンスに新しい値を指定しなければ、各パートで異なる値はそのままになります。

【複数のパートの外観】ダイアログには3つのページがあります。

### 【ドキュメントセットアップ】ページ

【ドキュメントセットアップ】ページでは、パート譜のページサイズ、ページの向き(オリエンテーション)、譜表サイズを設定できます。



- ページサイズを【**フルスコアと同じ**】にすると、パート譜のページサイズと向きはフルスコアと同じになります。フルスコアと異なる設定にすると、ドロップダウンリストから必要な用紙サイズを選んで【**縦置き**】または【**横置き**】をクリックします。
- 譜表サイズを【**フルスコアと同じ**】にすると、パート譜の譜表がフルスコアと同じサイズになります。ただし、通常、パート譜の譜表はフルスコアよりも大きくなるため、この場合は【**mm**】または【**インチ**】に必要な譜表サイズを入力します。
- 【**余白**】をクリックすると、スコアに関係なくパート譜のページと譜表の余白を変更できます(512ページの「ページの余白」および「譜表の余白」を参照)。これは、タイトルテキストなどがうまく配置されるように、最初のページの譜表上部の余白を増やすのに便利です。
- Mac では、【**ページ設定**】(およびここには表示されていない別のボタン)をクリックして、譜表の印刷用の標準設定を設定します。たとえば、印刷用に特定の用紙サイズが必要となるように設定します(📄 5.13 印刷)。

## 6. ダイナミックパート

### レイアウトページ

[レイアウト] ページには、以下のようなオプションが用意されています。いずれも微妙な設定なので、不明なときは標準設定のままにしておいてください。



- 自動レイアウトの設定を変えるときは [自動レイアウト] をクリックします。ダイアログが表示されたら、譜表、ページ、マルチレストのレイアウト方法を選んでください (☞ 7.3 自動レイアウト)。
- パート譜では、フルスコアに手動で加えた改ページ、改行、および特殊な改行をそのまま活かすことも、無効にしたり、変更することもできます (処理方法がわからない場合は、これらのオプションはそのままにしておいてください)。
  - フルスコアの先頭 (楽譜の最初の小節の前) で空白ページをパートに表示したい場合は、[タイトルページを保持] を有効にします。
  - フルスコアの他の空白ページ (楽譜の最初の小節の後にくるページ) をパート譜でも有効にするときは、[その他の特殊な改ページを保持] を有効にします。
  - その他の種類のブレイクに変更したい場合は、[利用方法] チェックボックスをオンにして、[改ページ] または [改行] に変更するかどうかを選択します。
  - フルスコアの改ページをパート譜でも有効にしたい場合は、[改ページを保持] を有効にします。
  - さらに、この改ページをパート譜では改行に変えたい場合は [改行として利用] を有効にします。
  - フルスコアの改行をパート譜でも有効にしたい場合は、[改行を保持] を有効にします。
  - スコアでその他のフォーマット (ロックによる小節線の位置を固定など) をパート譜でも有効にするときは、[その他のブレイクを保持] を有効にします。
  - [コードの前の空きを保持 (マルチレストを分割)] については、481 ページの「パート譜にコードを表示」を参照してください。
- パート譜の最初の譜表に右方向のインデントが付いているのはよくあることですが、これは [最初の大譜表にインデントを設定] を使って全パート譜に自動的に設定できます (たとえば 4 スペースに設定)。この値にゼロ (0) を入力すると、譜表は通常の (インデントなしの) 位置に表示されます。
- パート譜の譜表を揃えるには [ページが n % 埋まったとき譜表を調整] を利用します (525 ページの「譜表および大譜表の間隔」を参照してください)。

- **[大譜表の間の距離]** の値を調節すると、選択したパートの譜表間のスペースも変えられます。この値を小さくするほど、パート間のスペースも狭くなります。譜表が自動調節されたページでは、譜表間のスペースは設定値よりも広くなる場合があります。
- パート譜中のマルチレストの外観を変えるには**[表示]** リストからスタイルを選びます。小節休符の上に表示する数字に「1」（1小節分）も含める場合は**[小節休符上に「1」を表示]** を有効にします（[図 2.19 マルチレスト](#)）。
- 標準設定では、パート譜にはすべてページ番号が 1 から付きます。先頭のページ番号を変更したい場合は、**[先頭のページ番号]** を変更して指定します。スコアと同じページ番号をパート譜にも使用する場合は次のようにします。
  - **[スコアのタイトルページのページ番号の変更を保持]** を有効にすると、スコア内のタイトルページに付いたページ番号の変更がパート譜に表示されます。このオプションは**[タイトルページを保持]** が有効な場合に限り使用できます（これは、ページ番号が改ページに付いているためです）。
  - **[スコアのその他のページ番号の変更を保持]** を有効にすると、フルスコアの先頭以降に加えられたページ番号の変更がパート譜に表示されます。このオプションは、**[その他の特殊な改ページを保持]** が有効な場合に限り使用できます。

パート譜のページ番号をすべて非表示にするには、**[パート譜内の標準設定のページ番号を非表示にする]** を有効にします。ページ番号について詳しくは、[図 3.7 ページ番号](#)を参照してください。

## [ハウススタイル] ページ

[ハウススタイル] ページには、以下のようなオプションが用意されています。



- 各パートには楽器名を追加することができます。標準設定では、楽器名（パート名）は**[先頭ページ]**の左上部と**[以降のページ]**の頭に表示されます。楽器名が不要な場合は、これらのオプションを適宜オフにしてください。

この楽器名による見出しは、テキストワイルドカード（[図 3.11 ワイルドカード](#)）を使用し、各パート名から自動的に生成されます。楽器名は、各パートにも常に含まれます。見出しを表示しないように関連するオプションをオフにすると、各パートの関連するテキストオブジェクトが非表示になるだけで、削除されるわけではありません。このため、後からオンにすれば見出しはすぐに表示されます。

## 6. ダイナミックパート

- 標準設定では、パート譜にタイムコードとヒットポイントは表示されません。タイムコードを表示する場合には、[タイムコードを表示] で [各小節の上部] または [各大譜表の先頭] を選びます。ヒットポイントを表示する場合には、[ヒットポイントを表示] をオンにします (☞ 4.10 タイムコードとヒットポイント)。
- 拍子記号は、通常は (標準設定では) 譜表の第一線と第五線の間に収まるように表示されます。パート譜で表示する拍子記号を、通常よりも大きくしたいときは [拍子記号のサイズ] オプションで [大] または [巨大] を選びます (154 ページの「大きな拍子記号など」を参照してください)。
- その他のテキストサイズを変更する場合は [テキストスタイルの編集] ボタンをクリックして [テキストスタイルの編集] ダイアログを表示し、編集する項目を選びます (480 ページの「パート譜のテキストスタイル」を参照してください)。
- ハウススタイルを読み込んで、選択したパート譜すべてに反映するには、[ハウススタイルのインポート] をクリックします (481 ページの「パート譜からハウススタイルをエクスポート」を参照してください)。なお、パート譜に読み込まれるのは [記譜ルールとドキュメントセットアップ] と [音符間隔ルール] の各オプションだけです。
- [音部記号の変更を省略] をオフにすると、大譜表で音部記号を変更すると、その結果がすべてパート譜にも反映されます。音部記号の変更結果をパート譜の各楽器に反映しないようにするには [音部記号の変更を省略] をオンにして [常に] を選んでおきます。一部の移調楽器 (バスクラリネットなど) では大譜表とパート譜で異なる音部記号を使用する場合、大譜表で変更した音部記号をパート譜に反映する意味がありません。Sibelius では [音部記号の変更を省略] をオンにして [スコアとパートで音部記号が異なる場合] を選ぶこともできます。この場合、パート譜の音部記号を手動で変更しても、大譜表側には反映されないようになります。(480 ページの「パート譜の音部記号を変更」を参照してください)。
- 一部の作曲家は、楽器が演奏されない部分の譜表を書き表さないスタイル (略記譜表: 141 ページの「間隔を広げた譜表」を参照してください) を好むことがあります。この記譜方法は通常、パート譜では使われません。これを実現するには [「楽器なし (非表示)」の楽器の変更を省略] をオンにして、楽器の変更をパート譜側に反映しないようにします。
- 小節番号については、[小節番号の表示頻度] で、[n 小節ごと]、[大表譜ごと]、または [非表示] を選択します。また [小節の中央] をオンにすると、小節番号を (各小節に対して) センタリングできます。リハーサルマークと同じ小節に小節番号を表示したくない場合は、[リハーサルマークで省略] を有効にします。パート譜の小節番号の外観をスコアと異なるものにするときは、使用したいテキストスタイルを [小節番号のテキストスタイル] ドロップダウンリストから選びます。( [小節番号 (パート)] があらかじめ用意されているのはこのためです)。通常、このテキストスタイルは [小節番号] のままにしておきます。

## 6.4 パート譜の作成

パート譜の作成とは、そのために選択したダイナミックパートを、それぞれの演奏内容（音符など）やパート譜としてのフォーマットやレイアウトを正確に保持した状態で、個別のファイルとして書き出すことです。元のダイナミックパートには影響しません。

### パート譜の作成

以下のような場合を除いて、実際にスコアからパートを作成する必要に迫られることはあまりありません。

- スコアに異なる数の譜表が混在するパート、または複数の奏者を必要とする譜表：たとえばスコア内に「Horns 1 + 3」という譜表があり、それが別の譜表では「Horn 1」と「Horn 3」に分かれたりしている場合、「Horn 1」や「Horn 3」に対する独立したパート譜を自動的に生成することはできませんが、「Horn 1」と「Horn 3」を組み合わせたダイナミックパートを作成できます。

1つの譜表で「Flute 1. 2.」のように2人の奏者に対して記譜されている場合は、それを元にして「Flute 1」と「Flute 2」という2つの独立したパート譜を自動的に作成することはできません。この場合は「Flute 1. 2.」パートを2つ別々のファイルに作成し、それぞれのファイルから不要な演奏部分を削除するようにします（ただし、実行する前に以下の同一譜表が複数奏者用に使用される場合を参照してください）。

- パート譜を Sibelius Student または旧バージョンの Sibelius で開く場合：フルスコアから目的のパート譜を作成してから、バージョン2、3、4または Student ファイルとして書き出します。
- パート譜を SibeliusMusic.com に出版する場合：現在 Scorch ではダイナミックパートを表示できないので、パート譜をスコアから作成して、別個に SibeliusMusic.com にアップロードする必要があります。

パート譜の作成の作業は、なるべく後に残しましょう。こうすることで、作成元のフルスコアに変更を加えた場合でも、それに合わせて作成後のパート譜に加えなければならない変更を最小限にできます。

パート譜作成後にスコアに多数の変更を加えた場合は、パート譜を修正するよりも最初から作成しなおすほうが賢明です。

### パート譜作成ダイアログ

パート譜を作成するときは、[パート] ウィンドウの [パート譜作成] ボタン (  ) をクリックします。次のダイアログが表示されます。



## 6. ダイナミックパート

ダイアログの左側で、作成するパートを選択します。作成するパートは1つだけ選択することも、リスト内の複数のパートを飛び飛びに選択する（**Ctrl** + クリックまたは **⌘** + クリック）ことも、隣接する複数のパートを選択する（**Shift** + クリックまたはクリック&ドラッグでスクロール）こともできます。

後述する残りのオプションを無視して [**OK**] をクリックすると、選択した各パートが別個のファイルとして保存され、自動的に開きます。

ダイアログには以下のような他のオプションがあります。

- 作成されるパートのファイルは [**保存先フォルダ**] で指定したパスに保存されます。特定のフォルダを指定するには、パスを入力するか [**参照**] をクリックします。

保存するパート譜の各ファイル名に便利なコードを使用して作成できます。このわかりやすいコードはダイアログにリストされます。たとえば、作成元のスコアのファイル名が「**Opus 1**」で、作成するパートが「第2オーボエ」である場合は、**%f - %p (part %n of %o) .sib** のファイル名を入力すると、「**Opus 1 - 2nd Oboe (part 4 of 29).sib**」のようになります。

標準設定では「スコアのファイル名、パート名、保存日と時刻」を組み合わせたフォーマットで、パート譜名が自動的に付きます。

- [**作成後にパートを表示**] をオフにして保存すると、保存した一連のパート譜が開きません。このオプションをオンにして保存した場合は、作成したパート譜が次々に開かれ、すべてのパート譜を閉じる必要があります（[**ファイル**] ▶ [**すべて閉じる**] などを使用）。

### 同一譜表が複数奏者用に使用される場合

ダイナミックパートは複数奏者（たとえば、Horn 1+2 など）が同じ譜表を共有する場合には必ずしも最適とは言えませんが、「Horn 1+2」と、別々の「Horn 1」、「Horn 2」の譜表を用意し、これら3つの譜表を同時に見ながら編集できるようにしておく便利です。この場合は、次の手順に従います。

- フルスコアで、「Horn 1+2」の譜表を完成させます（または、個別の譜表で完成させます）。
- 完成後、「Horn 1」、「Horn 2」個別の譜表を作成し、「Horn 1+2」の譜表から、コピーやフィルターを利用して、それぞれを完成させます（**個々の奏者を作成を参照**）。
- 新たに作成した「Horn 1」、「Horn 2」の譜表を除いたすべての楽器パートから成るダイナミックパート（たとえば、「指揮者用のスコア」と名付けたパート）を作成します（476ページの**パート譜の譜表の追加 / 削除を参照**）。これを指揮者用に印刷して渡します。ホルンのパート譜として「Horn 1」と「Horn 2」の譜表を別個に印刷します。
- ホルンパートに修正が必要になった場合は、フルスコアで加えた修正を「Horn 1+2」、「Horn 1」、「Horn 2」のそれぞれに加えます。

### 個々の奏者を作成

☐ 2.14 **楽器の説明のとおり**、フルスコアで奏者に番号を設定し（たとえば、Trumpet 1、2、3）、それぞれにパート譜を作成する必要があります。作成方法は状況によって異なります。

- 奏者がいくつかの譜表を掛け持つ場合は、同じパート譜に複数の譜表を作成する必要があります。たとえば、パートとして「Trumpet 1.2.3」と「Trumpet 1.2」と「Trumpet 3」が混在している状態で、3番トランペットのパート譜を作成したい場合は、1つのパート譜に「Trumpet 1.2.3」と「Trumpet 3」を入れて抽出し、3番トランペット以外の演奏部分を削除します。この最終的な作業にはフィルターを利用するのが便利です（☐ 5.4 **フィルターと検索を参照**）。作成されたパート譜では、奏者が譜表から譜表へジャンプする個所に改行を挿入することで、その両側にある不要な譜表を表示しないようにできます。

- 2人の奏者（たとえば、「Flute 1 & 2」）が時々もしくは常に同じ譜表を使うような場合は、両者の演奏部分を同じパート譜に抽出した後、フィルターを使用して不要な演奏部分を削除します。

上記の3例のうち、最もよくあるのが最後のケースで、たとえば、フルート2本で同じ譜表を使う場合は、下図のようになります。

この例では、演奏はある部分では2音の和音、ある部分ではユニゾン（a2）、さらにある部分では2声になります。

Sibeliusには、それぞれの奏者のパートを数回のマウスクリックで簡単に抽出できるフィルターが用意されています。特に上記のような目的のために、**[編集] ▶ [フィルター] ▶ [奏者 1 (削除用)]** と **[奏者 2 (削除用)]** という2つのフィルターがあります。

- 「Flute 1 & 2」の譜表を単一のダイナミックパートとして表示します。この時点で、必要な編集（オブジェクト間の衝突の解消、キューの追加など）を済ませておきます。
- パート譜を作成します。
- 作成後、開かれたファイルのコピーを**[ファイル] ▶ [名前を付けて保存]**を実行して「**Flute 2**」のような名称で保存します。
- 「Flute 1」のパート譜を作成するには、両方のフルートのパッセージとなるセクションを選択し、**[編集] ▶ [フィルター] ▶ [奏者 2 (削除用)]**を選択し、**Delete**キーを2回押して「Flute 2」の部分を削除します。この場合、最初に**Delete**キーを押した時点で不要な音符が休符に置き換えられ、この休符が2回目に**Delete**キーを押した時点で非表示になります。1つの声部に、上例のような和音部分が残っているときは、同様にフィルターを使用して休符だけを選択するようになります。そのまま**Delete**キーを押してしまうと（最初に**Delete**キーを押した時点で選択されている）「Flute 1」の音符の一部も削除されてしまうことがあります。
- このようにして譜表の上に示されている「1.」の演奏部分だけを残し、その譜表を完全に「Flute 1」だけのパート譜にします。1本のフルートが演奏し、他のフルートが明確に休みの部分（2声を使用）は、**[奏者 2 (削除用)]**フィルターを使用できます。
- 「Flute 1」パート譜では強弱記号やテキストオブジェクトなどは抽出されたままの状態です。楽器名を「Flute 1」に変更します。

- 「Flute 2」のパート譜は、パート抽出後に別名で保存した「Flute 2」ファイルを開き、上記と同じ手順で**[編集] ▶ [フィルター] ▶ [奏者 1 (削除用)]**を使用して作成します。楽器名を「Flute 2」に変更し、アーティキュレーションなどをチェックしたパート譜は以下ようになります。

なお、ここで使用したフィルターは、同じ小節内に2音の和音と複数の声部が混在する場合には、自動的に適切な処理を実行しません。

## 6. ダイナミックパート



この例では、たとえば、[奏者 2 (削除用)] フィルターは、小節最後の2つの8分音符を非選択の状態にしてしまいます。Sibelius では、同一小節内に複数の声部がある場合、各声部は個々の奏者に対応するものとして常に処理されます。そのため、正しい結果を得るには、同じ小節内で声部を一貫させる必要があります。この特殊なケースでは、小節最後の下側の8分音符2つを選択して、声部2に切り換えることで（ショートカットは **Alt + 2** または **⇧2**）、確実にフィルターされます。

この2つの**奏者**フィルターは、奏者2人を分ける場合のみに利用できます（前述のトランペット3本の場合などには対応しません）。

この2つの**奏者**フィルターを特定の奏者を選択してコピーするために使用しないでください。意図したすべての音符が選択されない可能性があります。フィルターについて詳しくは、 5.4 フィルターと検索を参照してください。

# 7. レイアウトと記譜



# 7.1 レイアウトとフォーマット

☐ 2.23 譜表、6.1 パート譜での作業、5.19 表示メニュー、7.2 楽譜浄書、7.3 自動レイアウト、7.4 ブレーク、7.5 ドキュメントセットアップ、7.6 添付、7.8 音符間隔、7.9 譜表間隔

## ■ レイアウトとハウススタイル

「レイアウト」とは、楽譜が用紙上でどのように見えるかを意味します。「フォーマット」とは、よいレイアウトを作成する作業のことです。Sibelius は楽譜浄書について精通したアプリケーションですので、楽譜を自動的にフォーマットし、瞬時に優れたレイアウトを生成します。他のほとんどの楽譜作成プログラムでは、フォーマットのほとんどはユーザーが自分で行わなければならない、この作業に何時間もかかる場合があります。

Sibelius でも独自にレイアウトを調整することはできます。以下ではレイアウトを調整する方法を説明します。これらのオプションのほとんどは【レイアウト】メニューにあります。たとえば、パート譜の任意の場所に改ページを挿入したり、スコアを手動で都合のよいページ数に収めたりすることができます。

Sibelius は瞬時にスコアを再フォーマットするため、作業のどの段階でも、すぐにレイアウトを調整することができます。作品が完成したあとでも変更できるので、あらかじめレイアウトを計画しておく手間が省けます。

フォーマットするための強力な 3 大ツールとして、ページと譜表のサイズ、垂直方向の間隔、および水平方向の間隔を調整する機能があります。さらに、大譜表やページにパッセージをまとめるオプション、楽譜をロックして再フォーマットできないようにするオプションなども用意されています。

## 用紙と譜表のサイズ

【レイアウト】▶【ドキュメントセットアップ】ダイアログ（ショートカットは **Ctrl + D** または **⌘ D**）には、譜表、余白、用紙のサイズを変更するためのツールがあります。これらを変更することで、スコア内のページ数を増減したり、譜表間の余白を調整したりすることができます。

譜表のサイズ（5 線譜表の最上段と最下段の譜線間の距離）を調整することが、通常最も効果的です。また、小さな調整が劇的に変化することがあっても、音符の読みやすさに影響を与えずにページ内にきれいに納めることができます。たとえばオーケストラのスコアでは、この操作で 1 ページあたりに 1 つまたは 2 つの大譜表を収めることでバランスが変わり、スコアの長さが半分になることがあります。

同様に余白やさらには用紙サイズを少し調整するだけでも、レイアウトに大きな影響が及びます。もちろん、演奏時の使い勝手など、実践上の理由から、これらを変更することが不可能な場合もあります。

これらのオプションの詳細については、☐ 7.5 ドキュメントセットアップを参照してください。

## 垂直方向の間隔

垂直方向の間隔を変更することは、譜表を移動することを意味します。次のようなオプションが用意されています。

- 譜表を上下に移動して、譜表の間隔を変更します（☐ 7.9 譜表間隔）。
- 大譜表にある一番上の譜表をドラッグして、大譜表を上下に移動します（☐ 7.9 譜表間隔）。
- 【ハウススタイル】▶【記譜ルール】で譜表や大譜表の設定を変更します（☐ 7.9 譜表間隔）。
- 空の譜表を非表示にします（☐ 2.23 譜表）。

## 7. レイアウトと記譜

- 改ページを作成します。これは特にパート譜において、1 ページあたりの譜表の数を削減する簡単な方法です。残りの譜表はドラッグしなくても均等な間隔で広がります (☞ 7.4 ブレーク)。

### 水平方向の間隔

水平方向の間隔を変更することは、音符、休符、小節線の間隔を変更することを意味します (☞ 7.8 音符間隔)。

### 改行と改ページ

標準設定のフォーマットを変更する必要がある場合、手動で改行と改ページを任意の小節で挿入することができます (☞ 7.4 ブレーク)。

### 1 段またはページにまとめる

パッセージを 1 段やページにまとめることができます。[レイアウト] ▶ [フォーマット] のサブメニューから [1 段にまとめる] (ショートカットは **Shift + Alt + M** または **⇧ + M**)、あるいは [ページにまとめる] (ショートカットは **Ctrl + Shift + Alt + M** または **⇧ + M**) を選択します。こうすると、あとでスコアのフォーマットを変更しても、このパッセージは 1 つの大譜表またはページとしてロックされた状態で保持されます。

これを元に戻すには、フォーマットのロックを解除します (以下をご覧ください)。

他のフォーマット変更に影響を与えるので、パッセージを頻繁に 1 段 / ページにまとめることはしないでください。よく状況が把握できていない状態で、そのようにすると他の場所のフォーマットが思い通りにならない可能性があります。この操作は特別な状況でのみ行われるように意図されています。

### 複数の小節をグループ化

同じ大譜表上に 2、3 の小節をグループ化して、常にまとめて表示させたい場合は、まとめたい複数の小節を選び、[レイアウト] ▶ [フォーマット] ▶ [複数の小節をグループ化] を選択します。

### レイアウトの統一

各段の小節数やページに含まれる大譜表の数を一定にするには、[プラグイン] ▶ [その他] ▶ [レイアウトの統一] を選択します。このプラグインの詳細についてはをご覧ください (☞ 5.11 プラグイン)。

### フォーマットのロック

非常に特殊なフォーマットを必要とする楽譜のパッセージを入力した後、そのフォーマットが変更されないようにしたい場合は、レイアウトを「ロック」することができます。これによって、小節は他の大譜表に再フォーマットされなくなります (ただし、大譜表内の間隔の変更、つまり音符の左右への移動は行われます)。フォーマットをロックするには、対象となるパッセージを選択し、[レイアウト] ▶ [フォーマット] ▶ [フォーマットのロック] を選択します (ショートカットは **Ctrl + Shift + L** または **⇧ + L**)。

フォーマットをロックするか、[レイアウト] ▶ [フォーマット] ▶ [1 段にまとめる] / [ページにまとめる] を使用すると、小節の移動がロックされます。これらのアイコン (レイアウト記号) は [表示] ▶ [レイアウト記号] がオンになっているときに表示されます。

### フォーマットのロック解除

[フォーマットのロック] を元に戻すには、再び小節を選択し、[レイアウト] ▶ [フォーマット] ▶ [フォーマットのロック解除] を選択します (ショートカットは **Ctrl + Shift + U** または **⇧ + U**)。

これによって青色のロックマークは消え、小節は再び大譜表から大譜表へと自由に移動できるようになります。

[フォーマットのロック解除] を選択すると、改ページ、改行も取り除かれ、[1 段にまとめる] / [ページにまとめる]、[複数の小節をグループ化]、[レイアウトの統一] も元に戻されます。

## 自動レイアウト

自動レイアウトダイアログでは、改行と改ページを挿入するのに適切な場所（特にパート譜で）を指定することができます（☞ 7.3 自動レイアウト）。

## 譜表のインデント

大譜表の右端と左端をマウスでドラッグしてインデントさせることが可能です（☞ 2.23 譜表）。

## 位置をリセット

オブジェクトを標準設定の位置に移動できます。これを行うには、オブジェクトを選択し、[レイアウト] ▶ [位置をリセット] を選択します（ショートカットは **Ctrl + Shift + P** または **⌘ + P**）。

特定のオブジェクトに対する効果は次のようになります。

- テキストとリハーサルマーク：音符を基準に位置調整し、歌詞とコード記号の列を再編成します。
- シンボル：音符を基準に位置調整します。たとえば、音符の上に装飾音が付けられます。
- ライン：終端が音符にスナップし、非マグネティックスラーがマグネティックスラーになります。  
[ハウススタイル] ▶ [標準設定の位置] ダイアログを使用すると、音符からの正確な標準設定位置を設定できます。
- 連音符：非マグネティック連音符（Sibelius 1.4 またはそれ以前のバージョンで作成されたものなど）をマグネティック連音符にします。
- 臨時記号：臨時記号の水平方向の位置をリセットします。
- 連桁の角度と符尾の長さ：これらを標準設定に（[音符] ▶ [符尾と連桁の位置をリセット] での設定として）リセットします。

マウスを使用して、オブジェクトを適切な位置に移動することもできます。**Shift** キーを押したままにして、選択されたオブジェクトをドラッグします。テキスト、ラインまたはシンボルを標準設定の水平位置にスナップし、そしてそれらの垂直への移動を抑制します（つまり、水平方向のみ移動できるということです）。**Shift** + ドラッグでは、単一のオブジェクトにのみ作用することに注意してください。

また、**Shift** キーを押したままにして、**Alt** + クリックまたは **⌥** + クリックによるコピー操作を行なうと、コピーしたオブジェクトを標準設定の位置に直接置くこともできます。

## スコアの位置にリセット

パート譜のオブジェクトがフルスコアで表示されるのと同じ位置を使用してセットされることを除いて、[位置をリセット] と同じ方法で処理されます。この機能をフルスコア内で使用すると、Sibelius はすべてのパート譜でオブジェクトが表示される位置をリセットします。

## デザインをリセット

オブジェクトの位置ではなく、外観を変更した場合は、[レイアウト] ▶ [デザインをリセット]（ショートカットは **Ctrl + Shift + D** または **⌘ + D**）を使用してアイテムのデザインを標準設定にリセットすることができます。

## 7. レイアウトと記譜

特定のオブジェクトに対する効果は次の通りです。

- 非表示の連桁、符尾、フックを表示します。
- 個別に削除された大譜表テキスト（テンポテキスト、リハーサルマークなど）を表示します。
- インポートされたグラフィックの倍率をリセットします。
- スラーやタイのカーブと左右の釣り合いをリセットします。
- テキストオブジェクトを標準設定のフォーマットにリセットします。

### スコアのデザインにリセット

パート譜のオブジェクトがフルスコアの表示と同じ外観に戻ることを除いて、**[デザインをリセット]**と同じ方法で処理されます。この機能をフルスコア内で使用すると、Sibelius はすべてのパート譜でオブジェクトの表示デザインをリセットします。

**[スコアの位置にリセット]**と**[スコアのデザインにリセット]**についてさらに詳しくは、 7.3 自動レイアウトと 479 ページのパート譜のオブジェクトをリセットを参照してください。

### オブジェクトの整列

1 つの行、または列にある複数のオブジェクトを選択して整列するには、**[レイアウト]** ▶ **[行で整列]**（ショートカットは **Ctrl + Shift + R** または **⌘ + R**）あるいは **[レイアウト]** ▶ **[列で整列]**（ショートカットは **Ctrl + Shift + C** または **⌘ + C**）を選択します。これらのオブジェクトの整列後のラインは、元の水平方向 / 垂直方向の位置の平均になります。

これは歌詞、コード記号、コードダイアグラムなどを譜表に沿って整列する場合に特に便利です。異なる譜表に付いている複数のオブジェクトを選択した場合（たとえば **Ctrl** + クリックまたは **⌘** + クリックを使用）、**[レイアウト]** ▶ **[行で整列]**、によって、付いている先の譜表の上または下から、同じ距離の位置で整列します。

**[レイアウト]** ▶ **[行で整列]** は、テンポやメトロノーム記号といった大譜表のテキストスタイルにも有効ですが、大譜表のオブジェクトを譜表のオブジェクトに整列したり、互いに異なる標準設定の垂直位置でテキストスタイルを整列したりすることはできません。たとえば、サブタイトルのテキストに作曲家のテキストを揃えることはできません。

たくさんの歌詞をすばやく整列するには **[プラグイン]** ▶ **[テキスト]** ▶ **[歌詞の整列]** を選択します（ 5.11 プラグイン）。

ヒント：整列する前に同じ段にあるすべての類似したテキストオブジェクト（すべての歌詞、またはすべてのリハーサルマークなど）を選択するには、1 つのオブジェクトを選択し、**[編集]** ▶ **[選択]** ▶ **[さらに選択]**（ショートカットは **Ctrl + Shift + A** または **⌘ + A**）を選択します。

### ルーラーと方眼紙

Sibelius は位置調整を手助けするために、画面上にルーラーを表示できます。ルーラーを表示するとオブジェクトの整列やスコアのレイアウトの微調整を正確に行うことができます（ 5.19 表示メニュー）。

また **[ファイル]** ▶ **[環境設定]**（Mac の場合は **Sibelius** メニュー）の **[テクスチャー]** ページで **[用紙、グラフ]** を選択すると、スコア上にグリッドが表示されます。グリッドラインは 100% の表示で 1 スペースの距離です。

## 7.2 楽譜浄書

☐ 7.1 レイアウトとフォーマット、7.7 ハウススタイル™、7.8 音符間隔、7.9 譜表間隔

ここでは、楽譜浄書の基本原則、つまり、Sibelius が行う操作の大部分の基本となる緻密なテクニックについてまとめています。ここで述べるのは、非常にたくさんある情報の中のほんの一部に過ぎませんが、少しでもこの基本原則について学んでおくと、スコアの外観を良くするのに役立ち、また浄書に対する目を養うことができます。

### 略歴

Sibelius は、何世紀も続いた古い伝統の最終段階を代表するものといえるでしょう。楽譜の記譜は 12 世紀から、楽譜の印刷は 15 世紀から続いています。音楽を再現する、つまり「浄書する」方法には、いろいろあります。

- 手書き
- 刷版印刷：特殊な道具を使って、刷版に直接楽譜をカットするか刻印します。この高品質ではあるが非常に手間のかかる技術が、何世紀もの間主流となっていました。
- 活版印刷（写植）：これもまた 15 世紀から広く使用されました。
- 楽譜浄書専用タイプライターの使用、ステンシル（金型）を通してはけでインクを刷る方法、「Not-a-set」（Letraset® のように、半透明の転写シートから、文字や記号を紙に転写する方法）もまた、20 世紀から使用されました。

楽譜浄書の技術は、何世紀もの間、ほとんど変化しませんでした。1190 年に浄書の仕事をしていた修道士が、800 年後の世界である 1990 年に来たとしても、そこで出版用の楽譜を浄書している浄書家を識別することは難しいことではないでしょう。

しかし、1990 年代になって、コンピュータ化の波が、楽譜浄書の世界にも突然、全体的な変革をもたらしました。そこで、Sibelius は、重要な役割を果たしました。たった 10 年で、古い技術がほとんど完全に消え去りました（最も古い技術、手書きは例外です）。

インターネットを利用した電子出版のおかげで、紙に印刷する技術でさえ、もはや楽譜浄書に不可欠な最終手段ではなくなりつつあります（☐ 5.16 SibeliusMusic.com）。歴史はまだ発展途中といえます。

### 楽譜浄書とは

楽譜浄書とは、楽譜をよりきれいに再現するための技術です。どちらかと言えば印刷技術に似ています。印刷技術が文字のデザインや配置、ページ上におけるテキストのレイアウトに関するものであるように、楽譜浄書は、音楽シンボルのデザインや配置、ページ上での楽譜のレイアウトを管理します。

楽譜浄書（見た目の美しさ）と、記譜法（楽典的な要素を含む記譜）は同じではありません。楽譜を読める人なら誰でも、記譜法について知っています。しかし、ほとんどの音楽家は、楽譜浄書について知りません。さらにテキストとの類推による説明を続けると、楽譜の記譜法は、綴りや文法に似ています。つまり、一般的に楽譜を書く方法であって、シンボルを描くための正確な方法やその書き込む位置についての詳細ではありません。それらの重要な詳細部分は、楽譜浄書の実践になります。

楽譜浄書を理解して正確に判断するためには、かなりの経験が必要です。鍛えられた目は、その楽譜がどの出版社から出されたものか、あるいはどのコンピュータプログラムで、または他の手段で作成されたものか、簡単に見抜くことができます。一方、多くの音楽家には、すべてのスコアが同じ楽譜浄書であるように見えてしまいます（これは、よい浄書とは、鍛えられていない目にはわからないもので、浄書がひどい場合にだけ目立って見えるからです）。

## 2. レイアウトと記譜

これはまた、楽譜浄書が高度に洗練された技術であり、かなり細かい部分まで考慮されています。幸いに、Sibelius は浄書の細部に渡って自動的に処理を行うので、ユーザーはこれらについて知る必要がありません。

### 記譜ルール

楽譜浄書は、何世紀もの間、ほとんど口伝えに指導者からその教え子へと教えられてきた伝統的なものであり、本として書かれているものはあまりありません。楽譜浄書には、何百といういわゆる「記譜ルール」があり、その多くは、楽譜出版が本当に高いレベルの品質に達した 19 世紀から始まっています。

記譜ルールは、音楽シンボルのデザインのようなものと一緒に、出版社の「ハウススタイル」を構成します。記譜「ルール」と呼んでいますが、そのほとんどは実際には慣習でしかありません。広く一般的に使用されているものはほんのわずかで、最も信頼されている出版社でさえ、そのこだわりのルールに違いがあります。それにもかかわらず、浄書家や出版社はそれぞれが使用している特定のルールに愛着を持ち、それが最良である、あるいはそれが唯一「正しい」ものであるとさえ、強く主張しているのです。

Sibelius は、自動的に何百という記譜ルールをスコアに適用します。そのルールの中には、これまで一度も定式化されたことがないものも若干あります。標準設定では、最も一般的なルールが使われます。上級ユーザーであれば、[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログで、好みに応じてそれらのルールを調整することができます。記譜ルールのどの部分を変更しても、(ページサイズの変更のように全体的な変更であっても) Sibelius は、わずか 1/10 秒で、その新しいルールを使って楽譜全体を再フォーマットします。

とは言っても、Sibelius は完全な楽譜浄書家ではありません。

その理由は、単に記譜ルール自体が完璧でないことに起因します。そのいくつかは、コンピュータで処理するには曖昧すぎますし、その多くはすべての場合に適用されるわけではなく、(良く見えるようにするために) 目で見て調整することが必要になる場合もあります。ルールが対立した場合、より重要なルールを壊すことを避けるために、もう一つのルールを壊さなければならないことがあります。このような場合は、人間の浄書家の判断に任せるのが一番です。Sibelius では、その記譜ルール以上の判断をすることはできません。これは、アリストテレスの推論に当てはめることができます。

- 記譜ルールは不完全である (このため、目で見て調整する必要がある)
- Sibelius では記譜ルールを使用している
- したがって、Sibelius の記譜ルールは不完全である (このため、目で見て調整する必要がある)

しかしながら、以下のような普遍的なルールがいくつか、また絶対的な基本ルールが 1 つあります。

### ルール 1: 明快さ

楽譜は、可能な限り明快であるべきだ。

他のどんなルールも、このルールより優先されるものはありません。明快でないなら、それは正しくありません。このため、記譜ルールへの命令の調整は、「目で見て」行われる場合がほとんどです。また、特定のルールでは定義づけできないようなさまざまな状況でも、ルールの代わりに「目で見て」操作します。

楽譜浄書についてより多くの経験を重ねていき、目で見て楽譜の中にたくさんの調整が必要な箇所を見つけてください。しかし、しばらくは Sibelius が規則に従って処理することに任せておけば、十分でしょう。

なぜ、明快であることが基本ルールなのでしょう？ 楽譜浄書の目的は、楽譜を読むときに、意識的に考える、たとえば、特定のリズムや和音が何であるかとか、歌詞や強弱記号、アーティキュレーションがどの音符に付いているかなどを考えなくてもすむようにすることです。これに対し、不明快なスコアだと、特に初見演奏では、理由もなく、つまずいたり間違えたりしてしまいます。出版社の楽譜の中にさえ、このような不完全な楽譜を見つけることができます。

## ルール 2： 衝突を避ける

楽譜の記譜では、複数のオブジェクトが重なると、読みづらく、また不明快になります。そのため、ルール 1 を破らないようにするために、この 2 番目のルールに従ってください。

複数のオブジェクト間での衝突を避ける。

記譜ルールの多くは、衝突を避けるための効果的な方法です。幸いに、Sibelius には、これらのルールのほとんどが組み込まれています。たとえば、2 声部が交差するとき、Sibelius は一方の声部を左または右に移動して、もう一方に衝突するのを避けます。歌詞で長い音節を書き込むと、Sibelius は、その長い音節が収まる余白を取るために、音符間隔を広げます。

Sibelius には、こういったルールが組み込まれていますが、それでもすべての衝突を避けることはできません。これは、すべての衝突を解決するための完全なルールがないためです。そのため、込み入った状況では、オブジェクトが収まるように、目で見て再編成する必要があります。たとえば、強弱記号が音符の符尾にぶつかってしまうとき、その記号を譜表の右または左に移動したい場合がありますが、それは、記号がはっきりと見えるかどうかによって、判断します。あるいは、非常に込み入った状況では、強弱記号はそのまま、その代わりに符尾を短くするよう、決断するかもしれません。

このような高度な判断は、ルールに定義づけることができないので、これを決めるのは、Sibelius ではなく、あなたです。たとえ経験豊かな浄書家でなくても、音符やその他のオブジェクトの衝突を避けられるように努力しましょう。

衝突の中には、避けることが不可能で、しかも特に不明快にならないために、許されているものもあります。その主なものの 1 つが、2 つの譜表をつなぐ小節線にクロスするスラーとタイ、ヘアピンです。スラーは、また、譜表の中に配置することも許されています。しかしながら、テキストやラインのほとんど、そしてシンボルは好ましくありません（特に組み入っている状況を除きます）。

## 単位

楽譜浄書の主な単位はスペースです。隣り合った譜表線間の距離が、1 スペースとなります。この単位は、絶対的というよりも相対的です。なぜなら、楽譜内のものはすべて、譜表サイズに比例しているからです。音符やテキストなどの絶対的なサイズは、あまり重要ではありません（Sibelius では、テキストについても、絶対的なポイントサイズよりも、相対的なポイントサイズを使用することができます）。ほとんどすべての記譜ルールでは、その単位にスペースを使用します。インチやミリメートルが実際に関係してくるのは、用紙サイズや余白サイズを決めるときだけです。

## 水平方向のレイアウト：音符間隔

楽譜の水平方向のレイアウトは、基本的に音符間隔に関わっています。音符以外にもたくさんのオブジェクトがありますが、それらのオブジェクトは、たいいてい音符に対して配置されます。たとえば、アーティキュレーション、スラー、歌詞や強弱記号は、付加される音符の上または下に配置されます。

音符と休符は、その音価によってその間隔が調整されます。Sibelius が使用する音符間隔は、**【ハウススタイル】▶ [音符間隔ルール]** ダイアログで定義されています。たとえば、4 分音符はその後に 3.5 スペース空け、2 分音符は 5.94 スペース、全音符は 8.19 スペース空けます。出版社によって、使用する音符間隔が異なります。

## 7. レイアウトと記譜

すばやく暗算すると、音符や休符の後のスペースは、音価に比例していないことがわかります。比例していたとしたら、全音符は、8.19 スペースではなく、3.5 スペース（4分音符のスペース）× 4 = 14 スペースになるはずですが。音符間隔が比例していない理由は、もし比例していると、非常に短い音符の場合、込み入った状態で隣どうしがくっつき読みにくくなってしまい、長い音符の場合は、非常にたくさんのスペースが必要になるからです。

複数の譜表あるいは声部が、同時に異なったリズムを持っている場合、どの音符を使って音符間隔が設定されるのでしょうか？ この場合「最も短い音符または休符」によって音符間隔は決定されますそのため、たとえばピアノの左手が全音符を演奏している間に、右手が 4 分音符を演奏している場合は、音符間隔を決定するのは 4 分音符です。そして全音符は 4 分音符と縦に揃う位置に配置されます。しかしながら、たくさんの譜表があつたり（たとえばオーケストラやバンドのスコアなど）、3 連音符などのような複雑なリズムが交差したりしている場合、音符間隔を見栄え良く保つのはとても難しくなります。

音符間隔が比例していないため、小節は同じ幅になりません。短い音符のある小節ほど、広くなります。



このため、通常は、各大譜表に収められる小節数は一定ではありません（ジャズや商業用の楽譜では、たとえば各大譜表に 4 小節ずつ記譜されることがよくありますが、これは例外です）。

基本的な音符間隔に追加される修正の 1 つに、「均等揃え」があります。すべての小節がページの幅を満たすように、音符は幾分広げて配置される必要があります。これは、次のように処理されます。まず、上記の音符間隔を使用して、可能な限り多くの小節でページの幅を満たします。次に残りのスペースをすべての音符間に均等に追加し、音符を広げて配置し、右の余白に届くように調整します。これは、ワープロで文字に「均等揃え」を設定して行を満たすのに似ています。

この他にも、さまざまな音符間隔の調整が行われます。次のようなオブジェクトには、余白が必要です。臨時記号、付点、加線、符尾の上に付いた旗（飛び出ているので）、小節線、装飾音符、「後ろ向きの音符」（クラスタ和音で、符尾の間違った方向に付けられた符頭）、交差する声部、歌詞、音部記号 / 調号 / 拍子記号の変更などです。

Sibelius は、「Optical™（オプティカル）スペーシング」（視覚的間隔）ルールと呼ばれる複雑なアルゴリズムを使って、このすべてを自動化します。それでも目で見て調整する必要がないとは言えません。特に、広くさまざまな音価や複雑な歌詞があつてとりわけ不均等になってしまう場合は、音符間隔の調整を検討してください。詳しくは、[7.8 音符間隔](#)を参照してください。

### 垂直方向のレイアウト：譜表間隔

垂直方向のレイアウトは水平方向のレイアウトより、どちらかというと、それほど正確ではありません。水平方向のレイアウトが基本的に音符をどこに配置するかについてであると同様に（他のオブジェクトは音符に対して配置されます）、垂直方向のレイアウトは、基本的に譜表間隔に対して行われます。音符や休符、音部記号、拍子記号、楽器名、タイトル、小節番号、リハーサルマークなど、その他のオブジェクトの垂直位置は、置かれている譜表に応じて決定されます。

大まかにいうと、譜表は等間隔に配置してください。そして、大譜表間では少し広めに余白を取ります。また、大きな編成（たとえばオーケストラやバンドなど）のスコアでは、楽器群と楽器群の譜表間（たとえば木管楽器群と金管楽器群の間など）でより広めに余白を取ることがあります。この場合、Sibelius は自動的に余白を追加しませんが、これは手動で簡単に処理できます（楽器群の一番上にある譜表をスコア全体で選択し、下に移動します）。

スコアでは、垂直方向に均等揃えを設定し、下の余白いっぱいまで譜表を広げて配置することがよくあります。これは、音符の水平方向の均等揃えと同じ方法で行われます。Sibelius では、ページの半分以上が埋まると自動的にこれを行います（詳しくは、[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログで設定できます）。

しかしながら、時々、譜表間にさらに余白が必要となったり、譜表上の高い音符や低い音符、または隣接した譜表のオブジェクト間の衝突を避けるために、他のオブジェクトを配置し直したりすることが必要となる場合があります。このような場合は、目で確認して手動で調整します。

譜表を移動するもう 1 つの理由は、見開きページで対応する譜表を 1 列に並べたい場合です。これは、オーケストラ譜やバンド譜ではとても役に立ちます。指揮者が特定の楽器の音楽を、ページからページへと読みやすくなるためです。Sibelius の [レイアウト] ▶ [譜表の整列] ダイアログでは、これを自動的に処理することができます (☐ 7.9 譜表間隔)。

## その他の情報

特に、☐ 7.8 音符間隔や 7.1 レイアウトとフォーマットでは、Sibelius で楽譜のレイアウト（見た目）を改善するさまざまな方法が説明されています。

他にもたくさんの記譜ルールがありますが、ここでは省略します。それらの多くは、この『リファレンス』の他のトピックの、コラム（特に自動化されていない規則について）や各トピックの最後の「記譜ルールオプション」の項で説明しています。記譜ルールのほとんどは、自動的に処理されるので、それらについて多くを知る必要はありません。

楽譜浄書についてもっとたくさんを知りたい場合は、楽譜浄書の基本について書かれた本が出版されていますので、ご覧になることをおすすめします。上級の浄書家向けに、分厚く高価で、難しい本も出版されています。

このトピックの中で、2 つだけを取り上げるなら、上記で取り上げたルール 1 と 2 を覚えておいてください。衝突を避けること。それから何よりもまず、スコアを明快に見えるようにすることです。

## 7.3 自動レイアウト

📖 2.19 マルチレスト、6.1 パート譜での作業、7.1 レイアウトとフォーマット、7.4 ブレーク

### 📄 ダイナミックパート

【レイアウト】▶【自動レイアウト】機能を使えば、音楽的に適切な場所で自動的に改行や改ページを行うことができます。これは、パート譜を作成する際に時間の節約になります。また、目的に応じてスコア内でこれらのオプションを使用することもできます。

### パート譜のレイアウト

パート譜では、右ページの1つ以上の小節の休符がある場所で改ページを行うと、演奏者がページをめくる時間を持てるのでとても便利です。Sibeliusの【レイアウト】▶【自動レイアウト】は、このような改ページを自動的に実行し、必要なときはいつでもレイアウトを更新します。したがって、小節を追加したり、空白の小節に音符を入力したりすると、別の適切な位置で改ページを行うためにレイアウトが変更されます。

また、テンポや調の変更、リハーサルマークやマルチレストなどのオブジェクトが一目でわかるようにするために、楽譜の特定の位置で改行をするのにも役に立ちます。

標準設定では、スコア内では自動レイアウトのスイッチはオフになっていますが、パート譜ではスイッチがオンになります。ページのレイアウト方法を変更するには、【レイアウト】▶【自動レイアウト】を選択します。または、【複数のパートの外観】の【レイアウト】ページ（「📖 6.3 複数のパートの外観を決める」をご覧ください）で【自動レイアウト】をクリックして、1つ以上のパートを同時に変更することもできます。どちらの場合も以下のダイアログが表示されます。



### 自動改行

- 【自動改行を使用する】は、自動改行の機能を使用するかどうかを選択します。Sibeliusでは、特定の数の小節ごとに規則的に改行を作成するか、そうでなければ、そのパート内で音楽的な変化を視覚的に捉えやすくするために、その変化が起こる位置または直前の位置に改行を付け加えることができます。
- 一定の間隔で改行を追加したい場合は、【改行の単位：n 小節ごと】を選択し、大譜表ごとに持たせたい小節数、つまり改行を入れる単位となる小節の数を入力します。規則的な改行を楽譜全体ではなくあるセクションだけに入れたい場合は、このオプションの代わりにレイアウトの統一プラグインを使います（📖 5.11 プラグイン）。
- 【次の場所、またはその前】は、特定のオブジェクトが表示されている場所に改行を入れる場合に使用します。

- **リハーサルマーク**：[リハーサルマーク] をオンにしておくと、Sibelius はリハーサルマークが大譜表の最初の位置に来るように改行します。
- **最終テンポ**：[テンポテキスト] をオンにしておくと、Sibelius はテンポテキストが大譜表の最初の位置に表示されるようにします。
- **[複縦線]** は一般的にセクションの終わりを示すのに用いられますので、音楽的な区切りをもっと明確につけたい場合などに、このオプションをオンにします。
- **調の変更**：[調の変更] をオンにしておくと、Sibelius は[調の変更] の前に改行を加えます。これにより、新しい調号が大譜表の最初の位置に表示されるようになります（このオプションは、小節の終わりの位置に設定されている調号や移調の変更に関して有効であり、小節の途中で置かれているものに関しては無効となります）。
- **[マルチレストが n 小節以上になったとき]**：このオプションをオンにしておくと、ここで指定した長さ（小節数）のマルチレストの後に改行が加えられます。
- **[大譜表が n% 埋まったとき]**：楽譜の余白が十分に残っている時に自動改行を行わないようにする機能です。このオプションでは自動改行の最低しきい値を設定します。

自動改行は、次のような点線の改行マークで表示されます。☐ これらがスコア上ではなくパート譜上に表示される場合はオレンジ色になります（[表示] ▶ [パートによる違い] がオンになっている場合）。

## 自動改ページ

- **[自動改ページを使用する]** は、自動改ページの機能を使って、適切な場所にページを作成するかどうかを選択します。この **[自動改ページを使用する]** をオフにしていると、他のすべての **[自動改ページ]** オプションは使用できません。
- **[終止線のある場所]**：オンにしておくと、Sibelius は最後の小節線のあとで改ページを行います。これは、1 つ以上の楽章や楽曲を含むスコアでの作業時に便利です。
- **[小節休符のある場所]**：以下のオプションを使って、より簡単にページめくりを行えるよう、休符のあとで改ページを行います。
  - Sibelius が、**[各ページの後]** と **[各右ページの後]**（つまり奇数ページ）のどちらで改ページを行うかを選択します。演奏者が単一のスコアシートを見る場合は **[各ページの後]** を選択し、2 ページの見開きのスコアを使う場合は **[各右ページの後]** を選択します。
  - **[小節休符が n 小節以上になった後]** では、自動改ページを行う前の、小節休符の最小数を決定します（改ページは譜めくりに必要な時間を考慮して行われます）。
  - **[改ページを長い休符の後で行う]** は、たとえそのページの楽譜が少なく配置されることになるとしても、より十分なページめくりの時間を確保できるように、（与えられた選択肢の中から）短いマルチレストよりも長いマルチレストのあとで改ページを行うようにするオプションです。
- **[ページが n% 埋まったとき]** は、そのページに十分な譜表がない、またはページに余白部分が十分に残っている時に、Sibelius が即座に自動改ページを行ってしまわないようにする機能です。
- **[譜めくりが困難な場所で注意を表示する]** は、自動改ページのための適切な場所がない場合に、ページの最終小節の余白に注意を加えます。標準設定での注意は「V.S.」（*verso subito*、イタリア語で「すばやくめくる」の意味）ですが、好みに合わせて自分の好きなテキストや **スペクタクル**（めがね）シンボルを使用することもできます  
 （別のシンボルを使いたい場合や、スペクタクルシンボルを編集するには、[ハウススタイル] ▶ [シンボルの編集] ダイアログにある **レイアウト記号** の列で行います）（☐ 7.15 シンボルの編集）。

この注意を特定のページの終わりから削除したい場合、そこに手動で改ページを入力（以下をご覧ください）して、「故意」に改ページが行われていることを表示します。

## 2. レイアウトと記譜

[表示] ▶ [レイアウト記号] をオンにすると、良い (☐) または悪い (☒) 改ページのどちらが検出されたかが、画面の右ページ (またはすべてのページ) の最後に表示されます (ただし印刷はされません)。

### 自動改行と自動改ページの禁止

自動改行や自動改ページの使用を禁止したい場合は、この場合は、次の手順に従います。

- 自動改行や自動改ページの使用を禁止したい小節線を選択します。
- [レイアウト] ▶ [ブレイク] のサブメニューで [改行] (ショートカットはメインキーボードの **Enter** または **return**) または [改ページ] (ショートカットは **Ctrl + Enter** または **⌘ + return**) を選択します。自動改行や自動改ページの使用が禁止されていることを示す、大きな十印付きの自動改行記号や自動改ページ記号が表示されます。

自動改行や自動改ページの実行場所が決まったとき、Siberius は通常の改ページ、改行、そして他のフォーマットの動作に従うため、任意の (ページや大譜表にまとめたい) 小節を選んで [レイアウト] ▶ [フォーマット] ▶ [ページにまとめる] や [レイアウト] ▶ [フォーマット] ▶ [1 段にまとめる] を実行することで、自動改行や自動改ページを無効にすることができます。

自動改行や自動改ページがある小節線を選んで、そのブレイクタイプを変更する場合、それらは自動、禁止、手動の3つの状態に変更することができます。

### マルチレスト

[レイアウト] ▶ [自動レイアウト] には、パート譜 (目的に応じてスコアでも) のマルチレストの外観を決めるオプションも含まれています。

- [マルチレストを使用する] : このオプションをオンにすることで、連続する小節休符がマルチレストとして記譜されます。このオプションは、パート譜の標準設定ではオンになっています (大譜表の標準設定ではオフです)。このオプションをオフにすると、マルチレストの外観に関する設定はすべて無効になります。
- [終止線と終止線の間空のセクション] : スコアの冒頭から終止線までの間、またはそれ以降の終止線と終止線の間にあるパッセージが空の場合には、拍子記号の変わり目や、テンポテキストその他の位置でマルチレストが分割されることはなく、単に大譜表の幅いっぱい伸びる単一のマルチレスト (タセット) が表示されます。このオプションは、大譜表とパート譜の両方で、音楽のない部分で利用できます。また、マルチレスト上部に表示するテキストを設定することもできます。
- [自動的にマルチレストを分割する] : 標準設定では、大譜表やパート譜のマルチレストの分割は、拍子記号の変わり目や複縦線など「絶対に必要な個所でのみ」行われます。ただし、作品がパターン化された構成を持つような場合は、このオプションを以下のいずれかを選んでオンにしておくとう便利です。
  - [グループ内で分割 : n 小節ごと] : このオプションをオンにすると、マルチレストは指定した数の小節ごとに分割されます。たとえば、あるパート譜に 14 小節分のマルチレストがある場合に、このオプションに「8」を指定すると、マルチレストは 8 小節と 6 小節の 2 つのマルチレストとして記譜されます。
  - [次の倍数ごとに小節を分割 : n] をオンにすると、作品の第 1 小節から数えて、指定した数の小節ごとにマルチレストが分割されます。たとえば、12 小節分のマルチレストが 3 小節目から始まる場合に、このオプションに「8」を指定すると、マルチレストは 6 小節目の 2 つのマルチレストに分割されます (分割は 9 小節目で起こります)。逆に言えば、作品が (曲の冒頭から常に) 8 小節目単位のフレーズで構成されるようなジャズ、ポップス、ミュージカルなどの音楽であれば、マルチレストは常に区切りのよい位置で分割されるということです。

詳しくは、☐ 2.19 マルチレストを参照してください。

## 7.4 ブレーク

☞ 3.7 ページ番号、7.1 レイアウトとフォーマット、7.3 自動レイアウト、7.5 ドキュメントセットアップ

### ■ レイアウトとハウススタイル

ブレークとは、たとえばセクションの終わりなど、楽譜内で大譜表やページを終了する位置を指します。これは、ワープロで新しい段落や新しいページを始めるのと似ています。通常、ワープロでは、段落内の単語や文の流れが自動的に調整されるので、新しい段落を始めるときには **Return** キーを押すだけで済みます。ただし、改ページを挿入して新しいページを始めるために、**Ctrl + Return** キーまたは **⌘ + Return** キーを押さなければならないこともまれにあります。

Sibelius でも、これとほとんど同じことが行われます。ページ内の小節や大譜表の流れは自動的に調整されるので、新しい大譜表またはページの先頭で特定の小節を始める必要があるとき（楽器のパート譜でページめくりを行う場合など）には、ブレークを挿入するだけで済みます。ただし、楽譜のないタイトルページやその他のページのような特殊な場合を除きます。ワープロの動作に合わせるために、Sibelius ではほとんどのワープロと同じショートカットをブレークに使用しています。

Sibelius では、改行や改ページの設定にしたがって自動的に挿入することもできます。これによって、特にパート譜の場合には、時間を大幅に節約できます（☞ 7.3 自動レイアウト）。

スコアのレイアウトにおける一般的なアドバイスについては、☞ 7.1 レイアウトとフォーマットを参照してください。

### 手動での改行や改ページの実行 / 解除

スコアやパート譜の任意の位置で、手動で改行や改ページを行うには以下の手順で実行します。

- 改行または改ページしたい場所の小節線を選択します。
- **[レイアウト] > [ブレーク]** のサブメニューで **[改行]**（ショートカットはメインキーボードの **Enter** または **return**）または **[改ページ]**（ショートカットは **Ctrl + Enter** または **⌘ + return**）を選択します。

楽譜が広がって、指定した位置で区切れます。具体的には、Sibelius は 2 つの大譜表をブレークの位置まで広げます。それ以降、ブレークを伴った小節の終わりは、常に大譜表またはページの最後に来るようになります。

以前作成したブレークを削除するには、上記の手順とまったく同じ操作を行うか、小節線の上に表示されるレイアウト記号を選択し（以下の「**ブレークを表示する**」を参照）、**Delete** キーを押します。

### 改行の場所

Sibelius では **[自動レイアウト]** 機能で、ほとんどの改行を実行できますが、次のような場所に手動で改行することもできます。

- セクションの終わり（たとえばリピート小節線など）
- パート譜のセクションの終わり。特に次のセクションの先頭に新しいタイトルがある場合。パート譜では、改ページを使う代わりに、改行を使った方が大きな空白ができなくて済みます。
- 楽器が 2 つのパート譜に分かれたり、再び 1 つの譜表にまとまったりする場所で改行すると、演奏されない小節休符が連続する部分を作らなくて済みます。

楽譜が変更されるとフォーマットが乱れる場合がありますので、通常の大譜表の終わりで習慣的に改行するのは控えてください。状況がわからない場合には、改行を使用しないでください。

### 改ページの場所

Sibelius では [自動レイアウト] 機能で改ページすることができますが、次のような場所に手動で改ページすることもできます。

- パート譜の右ページで都合が良く、演奏者が演奏しながらページをめくる必要がないような場所。
- セクションの終わり、特に次のセクションの先頭に新しいタイトルがある場合。

どんな形でも楽譜を修正すると、フォーマットが乱れる恐れがあるので、各ページの最後に習慣的に改ページを使用しないようにしてください。改ページをどうしても使用する必要がある場合、通常は改行を使用できます（ページの最後の大譜表における改行は実質的には改ページと同じですが、スコアを再フォーマットした場合、レイアウトに対する影響が少なくなります）。迷ったときは、改ページは使用しないでください。

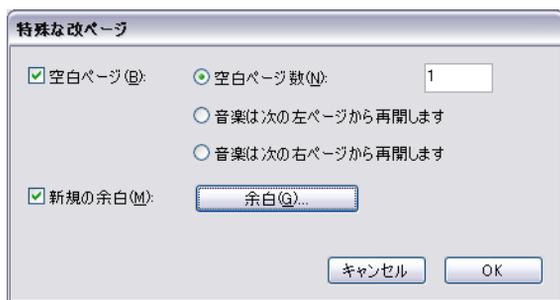
### 特殊な改ページ

スコアに楽譜のないページを含めることが必要な場合があります。たとえば、スコアの先頭に1ページ以上のタイトルページを含めたり、楽章間に演奏に関する指示を含むページを含めたり、楽器のパート譜でページめくりを行うための空白ページを挿入したい場合があります。スコアの各ページの余白を変更する必要が生じることもあります。たとえば、最初のページの上部には、タイトルやその他のテキストのためにより多くのスペースを残したい場合があります。

Sibelius では、特殊な改ページを使用することで、これらすべてを簡単に実行できます。特殊な改ページを使用すると、1ページ以上の空白ページを作成できるだけでなく、後続のページのページ余白や譜表の余白を変更できます（余白を変更するために空白ページを作成する必要はありません）。

特殊な改ページを作成するには、以下の操作を行います。

- 改ページを挿入する位置の小節線を選択します。スコアの先頭に空白ページを作成する場合は、最初の小節の先頭の小節線（最初の音符記号と調号の左側にある小節線）を選択するか、[作成] ▶ [タイトルページ] を選択します。以下を参照してください。
- [レイアウト] ▶ [ブレイク] ▶ [特殊な改ページ]（ショートカットは **Ctrl + Shift + Return** または **⇧ + Return**）を選択します。次のようなダイアログが表示されます。



- 1ページ以上の空白ページを作成する場合は、[空白ページ] チェックボックスをオンにし、3種類の空白ページのいずれかを選択します。
  - [空白ページ数 n] を指定すると、固定数の空白ページが挿入されます。
  - [音楽は次の左ページから再開します] は、特殊な改ページが付いている小節線が左（偶数のページ番号）ページの最後にある場合にのみ、空白ページを挿入します。このオプションは、楽器のパート譜を作成して、特定のページのペアがページをめくらなくても済むように左右のページと一緒に表示されるようにする場合に役立ちます。スコアのレイアウトを変更すると（特殊な改ページが発生する小節の前で小節を追加または削除した場合など）、空白ページがそれに合わせて表示されるか、削除されます。

- **[音楽は次の右ページから再開します]** は、特殊な改ページが右（奇数のページ番号）ページの最後にある場合にのみ、空白ページを挿入します。前述のように、これは、楽器のパート譜を作成している場合に役立つことがあります。
- 特殊な改ページ後のページの余白を変更する場合は、**[新規の余白]** をオンにして **[余白]** をクリックし、別のダイアログを表示します。以下の「**特殊な改ページを含むページや譜表の余白を変更する**」を参照してください（**[空白ページ]** と **[新規の余白]** はそれぞれ個別に選択できるため、空白ページを挿入せずにページや譜表の余白を変更できます）。
- **[OK]** をクリックすると、特殊な改ページが作成されます。他の種類のブレークと同様に、特殊な改ページが発生する小節線の上に、水色の記号が目印として表示されます。

また、空白ページを1ページだけ作成する必要がある場合は、空白ページを挿入する場所の前にある小節線を選択し（または楽譜の最初のページの前にタイトルページを作成するために小節1の先頭にある最初の小節線を選択し）、**[プロパティ]** ウィンドウの **[小節]** パネルのメニューから **[特殊な改ページ]** を選択します（ 5.14 プロパティ）。

### タイトルページを作成する

スコアを初めて作成するときにタイトルページを作成するには、**[ファイル]** ▶ **[新規]** ダイアログの最終ページにある **[タイトルページを作成]** オプションをオンにします。タイトルページを後で作成する場合は、単に **[作成]** ▶ **[タイトルページ]** を選択します。スコアの前頭に追加する空白ページ数は指定が可能です。また、最初の空白ページには、タイトルと作曲家のテキストが自動的に追加されます。

パート譜のタイトルページを追加するときは、タイトルページにそのパート譜の楽器名を印刷することもできます。その場合は、**[パート名を含める]** オプションをオンにします。

### 空白ページにテキストとグラフィックを作成する

楽譜のないページを作成した後、そのページを空白のままにしておくことは通常ありえません。

空白ページに通常の譜表テキスト、歌詞、または大譜表テキストを作成することはできません。これらのテキストはすべて、通常、小節または音符に添付されるためです（このため、楽譜を含むページの譜表や大譜表をコピーして空白ページに貼り付けることもできません）。

その代わりに、**[作成]** ▶ **[テキスト]** ▶ **[空白ページのテキスト]** サブメニューに含まれているテキストスタイルを使用してテキストを空白ページに追加できます（ 3.1 テキストの作成と編集）。中間ヘッダーや中間フッター（ページ番号、またはヘッダー（最初のページの後）のテキストなど）は、楽譜のあるページと同じように空白ページにも表示されます。

**[作成]** ▶ **[グラフィック]** を使用してグラフィックを空白ページに追加することもできます。テキストとは異なり、グラフィックは必要に応じて楽譜のページと空白ページ間でコピーして貼り付けることができます。グラフィックのインポートの詳細については、 8.4 グラフィックをインポートするを参照してください。

### 特殊な改ページを編集する

既存の特殊な改ページを編集する必要がある場合（たとえば空白ページ数の変更や余白の調整が必要な場合）は、改ページが行われる小節線またはその小節線の上にあるレイアウト記号を選択し、**[レイアウト]** ▶ **[ブレーク]** ▶ **[特殊な改ページ]** を選択します。

**[特殊な改ページ]** ダイアログに、その特殊な改ページの現在のオプションが表示されます。必要な変更を行って、**[OK]** をクリックします。空白ページ数を減らした場合は、削除した空白ページのテキストやグラフィックがすべて削除されることを示す警告が表示されます。空白ページを削除するときは、右側からページが削除されていきます。つまり、一番右の空白ページが削除されます。

### 特殊な改ページを削除する

特殊な改ページを削除するには、改ページが発生する小節線の上にあるレイアウト記号を選択して **Delete** キーを押します。あるいは、特殊な改ページを別の種類のブレイク（改行や改ページなど）に通常の方法で置き換えることもできます。

1 ページ以上の空白ページを生成する特殊な改ページを削除すると、これらの空白ページのテキストやグラフィックも削除されます。

### 特殊な改ページを含むページや譜表の余白を変更する

特殊な改ページの後に続くページのページ余白や譜表の余白は、変更できます。[特殊な改ページ] ダイアログで、[新規の余白] をオンにし、[余白] ボタンをクリックします。

表示されるダイアログは [レイアウト] ▶ [ドキュメントセットアップ] に基づいていますが、ページと譜表のサイズのオプションは無効になっています。このダイアログの使用に関するヘルプは、 7.5 ドキュメントセットアップを参照してください。

### ブレイクとダイナミックパート譜

フルスコアで作成するブレイクがダイナミックパート譜に及ぼす影響は、[複数のパートの外観] ( 6.3 複数のパートの外観を決める) で選択されているオプションに応じて異なります。ただし、標準設定では次のようになります。

- フルスコア内の特殊な改ページはパート譜には表示されません。通常は、各パート譜にタイトルページなどを印刷する必要がないためです。
- フルスコア内の改ページは、パート譜では改行になります。フルスコアでは、改ページはセクションまたは楽章の始まりを示すために通常使用されるためです。パート譜では、スペースを節約するために、通常これらは改行で示されます。
- フルスコア内の改行は、パート譜には表示されません。改行は通常はフルスコア内のフォーマットをすっきりさせるために使用され、パート譜のレイアウトには関係がないためです。

フルスコアに影響を与えずにダイナミックパート譜に任意のブレイクを作成することもできます。たとえば、ページめくりを行うために空白ページが必要な場合は、該当するパート譜で通常の方法で作成します。

存在するブレイクを示すために、小節線の上に表示されるレイアウト記号は、パート譜では異なる色で表示される場合があります。以下の「ブレイクを表示する」を参照してください。

### 複数のブレイクを削除する

スコアまたはパッセージ内から改ページまたは改行を削除するには、次のようにします。

- 該当する小節を選択します（または **Ctrl + A** または **⌘ + A** を押し、スコア全体を選択します）。
- [レイアウト] ▶ [フォーマット] ▶ [フォーマットのロック解除] を選択します（ショートカットは **Ctrl + Shift + U** または **⌘⇧U**）。

楽譜は元のフォーマットに戻され、[レイアウト] ▶ [フォーマット] オプションにより作成されたフォーマットも削除されます。ただし、特殊な改ページは [フォーマットのロック解除] では削除されません。

## ブレークを表示する

[表示] ▶ [レイアウトマーク] オプション (標準設定はオン) では、スコア内の改行と改ページの記号が以下のように表示されます。



ブレークを切り替えると、自動改行や改ページを禁止することができます (たとえば、改行を禁止するには、小節線を選択して **Return** キーを押します)。禁止されている改行や改ページは、記号の上から大きく十印が描かれた状態で表示されます。

レイアウト記号は次のように異なる色で表示されます。

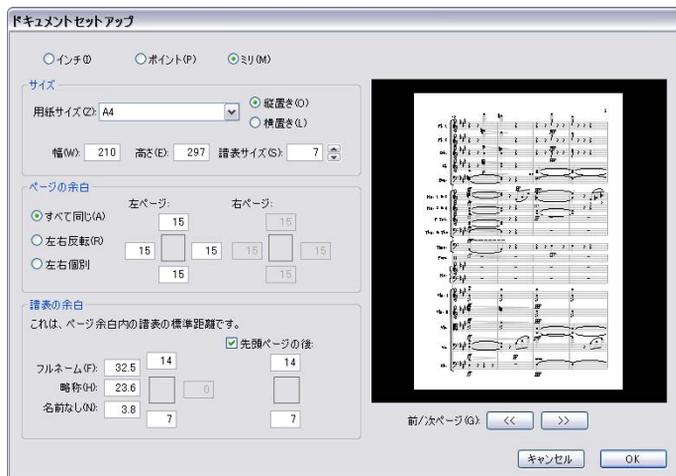
- 青色の記号はスコア内、またはパート譜を通して示される改行と改ページを意味しています。
- オレンジ色の記号はパート譜で表示され、([表示] ▶ [パート譜での違い] がオンになっている時) パート譜にだけ存在する改行と改ページを意味しています (☞ 6.1 パート譜での作業)。
- 赤色の記号は自動改ページが使われている時にのみ表示され、「不適切な」位置にある自動改ページを意味します (☞ 7.1 レイアウトとフォーマット)。

レイアウト記号はブレークの両側に表示されることに注意してください。たとえば改行では、大譜表の最後にある小節線の上と、次の大譜表の先頭の最初の小節線の上に記号を示します。特殊な改ページでは、ページの最後にある小節線の上と、楽譜を含む次のページの先頭にある最初の小節線の上に記号を示します。レイアウト記号を選択して **Delete** キーを押すと、ブレークを削除できます。

## 7.5 ドキュメントセットアップ

📖 5.13 印刷、7.1 レイアウトとフォーマット、7.4 ブレーク

📄 レイアウトとハウススタイル



[レイアウト] ▶ [ドキュメントセットアップ] ダイアログ (ショートカットは **Ctrl + D** または **⌘ + D**) を使用すると、用紙サイズ、譜表サイズ、そしてスコアの余白を設定できます。Sibelius は新規の設定を行うと、ただちに再フォーマットを行うので、異なる用紙のサイズ、形状、異なる譜表サイズを試して、どの見栄えが一番よいかを確認できます。

これによりページ数あたりの譜表量やスコアのページ数が変わるので、[レイアウト] ▶ [ドキュメントセットアップ] を使用して、スコアを希望通りのページ数に収めることができます。「📖 7.1 レイアウトとフォーマット」にレイアウトに関する一般的なアドバイスがあります。

### ページ設定を変更する

[レイアウト] ▶ [ドキュメントセットアップ] ダイアログ (ショートカットは **Ctrl + D** または **⌘ + D**) を選択します。そして、以下に示す詳細で、用紙サイズ、用紙の形状および譜表サイズを調整することができます。

プレビューには、選択した設定がどのような外観になるか、最初のページを表示します。次のページを見るには矢印をクリックします。

[OK] をクリックすると、新しい寸法を採用してスコアが再フォーマットされます (変更をやめて元に戻すには [編集] ▶ [元に戻す] を実行してください)。

## 用紙サイズ

【用紙サイズ】一覧には、アメリカやヨーロッパの用紙サイズが含まれています（ただし、自由に高さや幅を変更することができます）。

レター	8.5 x 11 インチ	216 x 279mm
タブロイド	11 x 17 インチ	279 x 432mm（「B」サイズとも呼ばれます）
A5	5.9 x 8.3 インチ	149 x 210mm（A4 の半分）
B5	6.9 x 9.8 インチ	177 x 250mm
A4	8.3 x 11.7 インチ	210 x 297mm
B4	9.8 x 13.9 インチ	250 x 354mm
A3	11.7 x 16.5 インチ	297 x 420mm（A4 の 2 倍）
バンド	5 x 7 インチ	127 x 178mm（通常は横置き）
ステートメント	5.5 x 8.5 インチ	140 x 216mm
賛美歌	5.75 x 8.25 インチ	146 x 205mm
八つ折	6.75 x 10.5 インチ	171 x 267mm
エグゼクティブ	7.25 x 10.5 インチ	184 x 266mm
四つ折	8.5 x 10.8 インチ	215 x 275mm
コンサート	9 x 12 インチ	229 x 305mm
フォリオ	8.5 x 13 インチ	216 x 330mm
リーガル	8.5 x 14 インチ	216 x 356mm
パート	9.5 x 12.5 インチ	241 x 317mm
パート	10 x 13 インチ	254 x 330mm

（「八つ折」や「四つ折」は別な用紙サイズを指すこともあります。）

ダイアログ上部のラジオボタンで、インチ、ミリメートル、ポイントの間で単位を切り替えることができます。1 インチ = 25.4mm、1mm = 約 0.0397 インチ、1 ポイント = 1/72 インチ = 約 0.353mm となります。

推奨される用紙と譜表のサイズは次の通りです。

- キーボード、歌曲、ソロ楽器：A4/ レター 6 ~ 7mm/0.25 ~ 0.3 インチの譜表
- オーケストラ / バンドのスコア：A4/A3/ レター / タブロイド 3 ~ 5mm/0.1 ~ 0.2 インチの譜表
- パート譜：A4/B4/ レター / コンサート 6 ~ 7mm/0.25 ~ 0.3 インチの譜表
- 合唱曲：A4/ レターまたはそれよりも小さいサイズ 5mm/0.2 インチの譜表
- 初心者用の楽譜：A4/ レター 8 ~ 10mm/0.3 ~ 0.4 インチの譜表

これらの用紙サイズは、すべて縦置き形式です。横置き形式は、オルガン、マーチングバンド、ブラスバンドの楽譜以外ではほとんど使われません。出版されている楽譜で、まれに標準的用紙サイズとは違うものを見かけることもあります。

### 譜表サイズ

譜表サイズは、最上位の譜表ラインの中心から最下位の譜表ラインの中心までの距離です。スコア内にある音符、音部記号、テキストなどはすべてが、この譜表サイズに比例して、サイズが変更されます。

譜表サイズを入力するか、小さい矢印をクリックすることで少しずつ変更することもできます。小さい矢印をクリックしたままにして、譜表が拡大したり縮小したりする様子をプレビューで確認してください。

譜表サイズには様々なものがありますが、作成中の楽譜の種類に適したものを設定してください。一般的に、譜表サイズが小さ過ぎると演奏者はなんとなく見づらいついて感じてしまうでしょう。上記の推奨する用紙と譜表サイズをご覧ください。

Sibelius では、ユーザーの指示なしでは、譜表サイズを変更することはないので、小さなページに多くの楽器があると、かなり混み入ってしまい各譜表が重なってしまうこともあります。これを避けるには、小さい譜表サイズにするか、大きな用紙サイズを選択してください。

### ページの余白

[レイアウト] ▶ [ドキュメントセットアップ] ダイアログで、ページの余白を設定することもできます。譜表はすぐに設定したページの余白に従って移動します（外側には移動しません）。

これらのページの余白をスコア内で、青い点線を表示するには、[表示] ▶ [ページの余白] を選択します。

スコアは左右のページを [すべて同じ] 余白にする（片面印刷で推奨）ことも、[左右反転] の余白（「内側」と「外側」と呼ぶこともあります）にすることも、また [左右個別] にして左右の余白を別々に設定することもできます。上下の余白は、左右ページとも常に同じです。

具体的には、([すべて同じ] を選択した場合) 余白は次のように定義されます。

- 上部の余白：ページ番号が上部にくる場合、通常はページ番号の上
- 下部の余白：ページ番号が下部にくる場合、通常はページ番号の下
- 左の余白：左側の楽器名の左端
- 右の余白：譜表の右端

### 譜表の余白

譜表の余白は、ページの最上位の譜表と最下位の譜表とページの上部の余白および下部の余白との間の距離、そして左ページの余白と譜表の左側をコントロールします。これにより、標準設定のページの譜表の位置を設定することができます。

スコアの最初のページには、タイトルや作曲家の名前を上部に挿入し、著作権や出版社の詳細を下部に挿入するために、通常は譜表の上部と下部に異なる余白を設定する必要があります。これは、簡単に実行できます。

譜表の余白

これは、ページ余白内の譜表の標準距離です。

先頭ページの後:

フルネーム(F):	26.4	36	12
略称(H):	23.7		
名前なし(N):	3.3	16	12

スコアの楽譜の最初のページに使用する譜表の余白を左側のボックスに入力し、**[先頭ページの後]**に切り替えて、チェックボックスの下にあるボックスに、後続ページに使用する値を入力します。

左側の余白は、楽器名がフルネームか、省略した名前（たとえば2ページ以降で使用）、あるいは楽器名なし、で3つの異なった値があります（楽器名に関する設定は **[ハウススタイル]** ▶ **[記譜ルール]** ダイアログの **[楽器]** のページにあります）。「 2.14 楽器」

これらの値は、譜表サイズまたは楽器名の長さを調整（たとえば既存の楽器名を編集、新規の楽器を追加、または楽器の変更を作成）すると、自動的に更新されます。これらをスコアの各ページに個別に指定することはできません。これらはスコア全体で使用されている楽器の最も長い名前の幅に基づいて更新されるためです。

### スコアの途中でドキュメントセットアップを変更する

スコアの途中でページサイズ、オリエンテーション、または譜表サイズを変更することはできませんが、特殊な改ページを使用すると、任意の位置でページと譜表の余白を変更できます。508 ページページの「**特殊な改ページを含むページや譜表の余白を変更する**」を参照してください。

## 7.6 添付

Sibelius では、音符、ライン、テキストなど、スコア内のすべてのオブジェクトは、楽譜の水平および垂直位置に「付く」ので、スコアのフォーマットを変更したときでも、その位置は正しく保持されます。

今後レイアウトが変更されても、これらの位置関係は変わらないので、新規の楽器を追加するなどスコアに大きな変更を加えたあとでレイアウトをやり直す必要はありません。

### 添付を表示する

オブジェクトが選択されると、添付された位置がグレーの点線で表示されます。その位置は、オブジェクトが付いている譜表と、その譜表上のリズムの位置の両方が示されます。この点線を表示したくない場合には、**[表示] ▶ [添付ライン]** をオフにします。逆にスコア内のすべての添付を表示したい場合には、**Ctrl + A** または **⌘ + A** キーを押して、スコア内のすべての添付を選択します。同様に譜表に付いているすべてのオブジェクトを確認したいときには、譜表をトリプルクリックします。

Sibelius ではルーラーを表示できるので、譜表に付いているオブジェクトとの正確な距離がわかりやすく (☞ 5.19 表示メニュー)。

### パート譜の添付を表示する

パート譜内での添付の表示は、フルスコア内での添付の表示とまったく同じ方法で機能します。ただし、添付ラインはオブジェクトを譜表から遠ざけるに従い、グレーから赤色へと変化します (☞ 6.1 パート譜での作業)。

### 水平の添付

すべてのオブジェクトは楽譜内の音符の位置に水平に付きます。マウスをドラッグして、ある音符を左右に移動すると、同じ位置にあるすべての音符が、添付されたオブジェクトと一緒に移動します。

オブジェクトが音符に付いている場合、その添付の矢印で音符 (または音符の水平位置) を指し示します。音符上、または音符の近くに直接置いたすべての添付は、その音符に付けられた状態を維持するので、たとえば、スラーが音符に付いている場合、その音符を移動すると、その音符に付いた状態を保つために、必要に応じてスラーも伸縮します。

オブジェクトが2つの音符間にある場合、中間のリズムの位置に付きます。つまり、2つの音符の間にあるオブジェクトは、音符間の距離が変わっても、常に中間に留まります。典型的な例は、左右のヘアピンと *f* は、音符間の距離に比例して、配置された状態を保持します。



Sibelius は、これらの処理を自動的に行います。よって、小節を作成したり、改行や改ページを行なうなどのレイアウトに大きな変更を加えても、修正作業の時間を節約できます。

## 垂直の添付

ほとんどのオブジェクトは、特定の譜表に適用され、相対的な垂直の位置に配置されます。たとえば、トランペットのトリルは、トランペットの譜表にのみ適用され、その譜表が移動した場合でもトランペットの譜表に配置されます。特定の譜表に属するオブジェクトは「譜表オブジェクト」と呼ばれます。

譜表を上下に移動させると、それに付いているすべてのオブジェクトもそれに追従して移動します。最も重要なのは、適切な譜表に添付されているすべてのオブジェクトは、それぞれ関連するパート譜にも表示されることです。つまり、すべての譜表オブジェクトが正しい譜表に付いているかどうかが大切になってきます。

これを確認するには、点線の添付先矢印がどこに付いているかに注目します。特に、2つの譜表間の曖昧な位置にテキストがある場合には注意が必要です。

## 別の譜表へ付ける

2つの譜表間にあるオブジェクトが間違っただけの譜表に付いている場合には、それをドラッグしてもう一方の譜表へ付け直すことができます。ドラッグしていくと、添付の状況が自動的に変更されて、そのことが矢印の位置で確認できます。そしてオブジェクトを元の位置に移動してください。

Sibelius には **【添付のチェック】** というプラグインが付属してきます。このプラグインは、目的の譜表から知らないうちに遠くへドラッグして離れてしまった添付などを完全に検出できます (☐ 5.11 プラグイン)。

書き方の注意 :2つの別々の楽器に適用するつもりで、その間にオブジェクトを配置しないでください。これは手書きの譜面でよく見られますが、正しい表記ではないため、出版譜ではこの方法は決して行われません。どのような譜表オブジェクトでも付くことができるのは必ず1つの譜表に対してだけなので、オブジェクトを添付しそなった楽器譜表を含むパート譜にはオブジェクトが表示されません。

ただし、キーボードなどでは高音部と低音部の2つの譜表で1つの楽器として扱うので、両方の譜表の間にオブジェクトを書くことは、問題ありません。

## パート譜内の添付を調整する

1つのパート譜内にある任意のオブジェクトの添付を変更することはできません。あるパート譜内のオブジェクトをドラッグして標準設定の位置から遠ざけても、添付位置は固定されており、水平方向と垂直方向には見かけ上移動するだけで、もとの位置に留まります。オブジェクトの添付を変更したい場合は、フルスコア内でそのオブジェクトを新しいポジションに移動します。そうすれば、パート譜内でもそのオブジェクトは移動されることになります。

## 大譜表オブジェクト

オブジェクトによっては、特定の譜表ではなく大譜表内のすべての譜表に適用されるものがあります。これらのオブジェクトを「大譜表オブジェクト」と呼びます。大譜表オブジェクトは、選択されると紫色で表示されます。大譜表オブジェクトの主なものとしては、テンポ記号、リハーサルマーク、そして1番括弧または2番括弧などがあります。これらのオブジェクトは、大譜表で最上部に表示されますが(下に重複して表示されることもあります)、これらは大譜表内のすべての譜表に適用されます。たとえば各楽器のパート譜を作成すると、スコアの最上部の楽器だけではなく、すべてのパートに大譜表オブジェクトが表示されます。

メニューとダイアログの中には、譜表オブジェクトと大譜表オブジェクトを区別するものがあります。たとえば、**【作成】▶【テキスト】**メニューの、テキストスタイルのリストは上部に大譜表オブジェクト、下部に譜表オブジェクトが表示されます。

## 7. レイアウトと記譜

どの譜表を大譜表オブジェクトの上部に表示するよう調整するには、 7.11 標準設定の位置の大譜表オブジェクトの位置を参照してください。

### オブジェクトを標準以外の場所に配置する

テキストやその他のオブジェクトを余白部分など楽譜から離れた場所に置きたい場合があります。どのように配置してもかまいませんが、すべてのオブジェクトは用紙の特定の位置に固定されるのではなく、譜表内にある音符や休符、小節線などに付いていることを忘れないでください。たとえば余白に配置されている譜表オブジェクトは、一番近い譜表の、一番近い小節に付いており、その小節からの距離を一定に保っています。

楽譜を再フォーマットすると、その小節が別の位置に移動します。そのオブジェクトは思っていた位置よりもだいぶ離れた位置に移動することがあります。再フォーマットによる変化が起きないようにするために、大譜表のフォーマットやページのフォーマットをロックしましょう ( 7.1 レイアウトとフォーマット)。

## 7.7 ハウススタイル™

☞ 2.18 譜面用紙、3.10 テキストスタイルの編集、4.10 タイムコードとヒットポイント、7.2 楽譜浄書、7.1 レイアウトとフォーマット、7.11 標準設定の位置、7.16 出版

### 📄 レイアウトとハウススタイル

印刷したスコアの見栄えはハウススタイルで定義されます。一般に楽譜の出版社はそれぞれ独自のハウススタイルを持っています。Sibelius ではユーザーが自分のスコアのハウススタイルを自由に変更できます。

ハウススタイルには次のような設定が含まれます。

- 記譜ルールのオプション (以下をご覧ください)
- テキストスタイル (☞ 3.10 テキストスタイルの編集)
- シンボルのフォントとデザイン (☞ 2.25 シンボル、7.10 音楽フォント、7.15 シンボルの編集)
- 符頭のデザイン (☞ 2.20 符頭、7.14 符頭の編集)
- 楽器の定義とアンサンブル (☞ 7.12 楽器の編集)
- ラインのデザイン (☞ 2.16 ライン、7.13 ラインの編集)
- オブジェクトの位置 (☞ 7.11 標準設定の位置)
- 音符間隔ルール (☞ 7.8 音符間隔)
- ドキュメントセットアップ (ページと譜表サイズなど) (☞ 7.5 ドキュメントセットアップ)
- 再生辞書の用語 (☞ 4.8 再生辞書)
- 複数パートの外観を決めるための標準設定 (☞ 6.1 パート譜での作業)

これらのほとんどは [ハウススタイル] メニューで編集できます。

### 既成の各種ハウススタイル

新規のスコアを作成したり、ハウススタイルをインポートするとき (以下をご覧ください)、楽譜の種類に合わせてすぐに使用可能なハウススタイルをリストから選択でき、スコアの外観を自分の好みに合わせて変更できます。

各ハウススタイル名は音楽の種類を示しており、たとえばジャズの場合は、音楽フォントとして、Opus、Helsinki、Inkpen2 が使われ、オプションのテキストフォントとして Times、Georgia、Arial が用意されています。Opus は標準的な外観を持つ音楽フォントです。Helsinki はもっと伝統的で、Reprise と Inkpen2 は手書き風のフォントです。

Times は非常に標準的なテキストフォントです。Georgia は一般的とまでは言えませんが (もっと伝統的な外観です) セリフ (ひげ飾り付き) フォントです。そして Arial (Helvetica とも呼ばれます) は、現代的なサンセリフ (ひげ飾りのない) フォントで、より今風の外観 (それほど上品ではないですが) を与えます。Reprise のハウススタイルは、音楽と同様にテキストにもすべて Reprise のフォントを使用します。同様に、Inkpen2 のハウススタイルは、テキストにも Inkpen2 を使用します。

以下のようなハウススタイルが用意されています。

- **Standard** : 空白の譜面用紙に使用されるスタイルです。ほとんどの種類の音楽に適しています。

## 7. レイアウトと記譜

- **Jazz : Standard** と同じですが、リピート小節線が羽根付きで、アーティキュレーションはすべて譜表の上に配置されます。ジャズ用です。
- **Keyboard** : ロキーボード用です。[Standard] と同じですが、強弱記号は両手の譜表の間に表示され、楽器名は表示されず、譜表は整列されません。
- **Lager notes** : [Standard] と同じですが、US Music Publishers Association (米国音楽出版社協会) の奨励するデザインに従った符頭の形を使用します。
- **Lead sheet** : [Jazz] と同じですが、単一ラインの大譜表の最初の小節に小節線が描かれます。
- **Vocal** : ボーカルと合唱曲用です。[Standard] と同じですが、強弱記号は譜表の上に表示され、大譜表の区切り記号は使用されず、楽器名が中央揃えになります。

既存のスコアにハウススタイルをインポートする前に、[レイアウト] ▶ [ドキュメントセットアップ] (用紙サイズ、譜表サイズ、余白など) の設定をメモしておくことをおすすめします。そして [記譜ルール] と [ドキュメントセットアップ] の設定を含むハウススタイルをインポートします。これによって、スコアが A4 用紙と 6mm の譜表に設定されるので、インポート後に、[レイアウト] ▶ [ドキュメントセットアップ] の設定を以前の設定に戻します。

### Reprise および Inkpen2 ハウススタイル

Reprise ハウススタイルには、多くの特殊設定が含まれています。たとえば、リハーサルマークはドロップシャドウが適用されたボックスで囲まれて表示され、タイトルは Reprise Title と呼ばれる特殊なスタンプフォントを使用し (文字はすべて大文字で表示されますが、小文字または大文字で入力すると、それぞれ異なる短所を持つ同じ文字フォームが表示されます)、ダイナミックパート譜の最初のページの左上にある楽器名には Reprise Stamp と呼ばれる別のスタンプフォントが使用されます。譜表の上または下のテキストの指示には、特殊な湾曲括弧を追加できます。421 ページの「Reprise Script に括弧を追加」を参照してください。

Inkpen2 ハウススタイルは Reprise ほど劇的ではありませんが、細いペン先で描かれたように見える Reprise の文字よりも若干太い Inkpen2 の文字が好まれる場合があります。譜表ライン、小節線、スラーなどの他のラインも、Inkpen2 ハウススタイルでは Reprise ハウススタイルよりも一般的に太くなっています。

Reprise または Inkpen2 の手書き風ハウススタイルの 1 つを使っている場合は、本物のスコアで作業しているように、[ファイル] ▶ [環境設定] (Mac の場合は **Sibelius** メニュー) の [テキストチャー] ページで、用紙テキストチャーを [用紙、ホワイト皺地] に変更しましょう。

キーボード用の譜表では、印刷する際に [ファイル] ▶ [印刷] ダイアログ (ショートカットは **Ctrl + P** または **⌘ + P**) で [代替の括弧] をオフにしてみてください。すると、括弧が手書き風になります (画面にも表示されます)。ただし、一部のプリンタでは機能しないことがあります。

同様に、[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] (ショートカットは **Ctrl + Shift + E** または **⌘ + ⌘ + E**) にある [小節休符] ページの [シンボルを使って連休止小節を描く (Inkpen2 フォントに最適)] をオンにすると、手書き風のマルチレストが作成できます。ただし、一部のプリンタでは、機能しないことがあります。

### 記譜ルール

Sibelius にはさまざまな記譜ルールが採用されています。独自のハウススタイルの一部のデザインとしてカスタマイズしたり、異なる種類の音楽用にそれぞれ異なるハウススタイルを作成したりすることができます。これらのルールはすべて [ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログ (ショートカットは **Ctrl + Shift + E** または **⌘ + ⌘ + E**) で定義されます。

記譜ルールのオプションには、アーティキュレーションの位置、音符やその他のオブジェクト間の距離、譜表の整列などが含まれています。

オプションについて詳しくは、この『リファレンス』内の各セクションで説明されています。「Reference」たとえば、[小節番号] ページのオプションは、 3.6 小節番号に詳しく説明されています。「索引」の「記譜ルール」の参照ページのリストをご覧ください。

## 全スコアのハウススタイルの設定

ハウススタイルの設定は、作業中のスコアのみにも適用されます。このため、すべてのファイルに同じ設定を使用したい場合には、次の2つのオプションを実行します。

- 最もよく使用する楽器編成用に譜面用紙を設定し、好みのハウススタイルに設定します ( 2.18 譜面用紙)。
- [ハウススタイル] ▶ [ハウススタイルのエクスポート] を使用して好みのハウススタイルをエクスポートし (以下をご覧ください)、それを他のファイルにインポートします。1つのハウススタイルを同時に複数のファイルに対してインポートすることができます (以下の「ハウススタイルのインポート」をご覧ください)。

## ハウススタイルのエクスポート

次の方法で、ハウススタイルファイルをスコアまたはパート譜からディスクにエクスポートすると、他のスコアにインポートできるようになります。

- [ハウススタイル] ▶ [ハウススタイルのエクスポート] を選択します。
- ハウススタイルの名前を入力して、[OK] をクリックします。

Sibelius は新規のハウススタイルをユーザーアプリケーションデータフォルダに保存します ( 8.1 ファイルを扱う作業のユーザーが編集可能なファイルを参照)。Sibelius は起動するたびに、そのファイルを有効なハウススタイルとして検出しますので、ハウススタイルを誰かと共有したい場合を除いて、そのファイルの位置を気にする必要はありません。

音楽出版社の場合には、ハウススタイルのファイルを作曲家、編曲者、写譜者に送って、それを基にスコアを作成してもらおうとよいでしょう。あるいは、その人達から受け取ったスコアに自社のハウススタイルをインポートして、外観を統一することができます。

ダイナミックパート譜からハウススタイルをエクスポートするための詳細は、481 ページの「パート譜からハウススタイルをエクスポート」をご覧ください。

## ハウススタイルのインポート

ハウススタイルを現在のスコアにインポートするには次のようにします。

- スコアがパート譜を持っている場合、1つのパート譜よりもフルスコアで表示させておくようになります (そうすることによって、ハウススタイルがその楽譜とパート譜にインポートされるようになります)。ハウススタイルをパート譜にインポートすることもできます。詳しくは、486 ページをご覧ください。
- [ハウススタイル] ▶ [ハウススタイルのインポート] を選択します。
- リストからインポートしたいハウススタイルを選択します。
- インポートしたくないオプションをオフにすると、これらのオプションは既存の設定に上書きされません。たとえば、あるスコアから別のスコアにテキストスタイルだけを移動するときに便利です。オプションによっては別のオプションと連動しているものがあるので、単独ではオフにできないものがあります。

## 7. レイアウトと記譜

- **[OK]** をクリックします
- 音楽フォント（たとえば、強弱記号、メトロノーム記号など）は自動更新されません。したがって、**[ハウススタイル]** ▶ **[すべてのフォントを編集]** を選択し、**[音楽フォント]** リストの中から正しいフォントを選択します（選んだ音楽フォントに合わせて、Opus テキスト、Helsinki テキスト、または Inkpen2 テキストを選択します）。

Sibelius には数多くのあらかじめ定義されたハウススタイルが用意されています。上記の「**既成の各種ハウススタイル**」をご覧ください。Sibelius には、1 つのハウススタイルのファイルを、フォルダ内のすべてのファイルに同時にインポートするためのプラグインも用意されています (📖 5.11 プラグイン)。

特定のハウススタイルを頻繁に使用したい場合は、そのハウススタイルを Application Data フォルダの **House Styles** フォルダに入れておきます。こうすることにより、新規のスコアを作成する際に、**[ファイル]** ▶ **[新規]** ダイアログで、それを選択することができます。さらに詳しくは、556 ページの「**ユーザーが編集可能なファイル**」をご覧ください。

新しい音符間隔ルールをスコアにインポートしただけでは、音符は影響を受けません。新しいルールは、新規に音符を作成するとき、あるいは **[レイアウト]** ▶ **[音符間隔をリセット]** (ショートカットは **Ctrl + Shift + N** または **⌘ + N**) を使用したときのみ適用されます。つまり、スコアのセクションごとに異なる音符間隔を使用することが可能です。

オブジェクトの標準設定の位置を変更するハウススタイルをインポートするときに、(たとえばフィルターを使用して) オブジェクトを選択し、**[レイアウト]** ▶ **[位置をリセット]** (ショートカットは **Ctrl + Shift + P** または **⌘ + P**) を選択しない限り、ほとんどのオブジェクトは再配置されません。

## 7.8 音符間隔

📖 7.2 楽譜浄書、7.1 レイアウトとフォーマット、7.9 譜表間隔

### 🏠 レイアウトとハウススタイル

音符間隔を変更するという事は音符、和音、休符、小節線の間隔を調整することを意味します。次のようにさまざまな方法が用意されています。

- 音符と休符を個別に左右へ移動するにはマウスを使用するか、**Shift + Alt + ←/→** または **⇧⇧ + ←/→** キーを押します。大きく変化させるには、**Ctrl** または **⌘** キーを押しながら操作します。
- 楽譜のパスセージ間隔を近づけたり広げたりするには、パスセージを選択し、**Shift + Alt + ←/→** または **⇧⇧ + ←/→** キーを数回押します。大きく変化させるには **Ctrl** または **⌘** キーを押しながら操作します。
- **[レイアウト] ▶ [フォーマット] ▶ [1 段にまとめる]** / **[ページにまとめる]** を使用すると、選択されているパスセージを拡大または縮小して、大譜表やページにまとめます (📖 3.1 テキストの作成と編集)。
- 音符間隔ルールを変更するには、以下の項をご覧ください。
- 音符間隔を不適切に変更してしまい、それを標準設定の間隔に戻したい場合は、パスセージを選択し、**[レイアウト] ▶ [音符間隔をリセット]** を選択します (ショートカットは **Ctrl + Shift + N** または **⇧⇧ + N**)。この操作は、音部記号、臨時記号、歌詞などの間隔にも適用されます。

### 音符間隔ルール

Sibelius では、「Optical™ (オプティカル) スペーシング」と呼ばれる高度な音符間隔アルゴリズムを使用しています。音符間隔の単純な調整だけでなくかなり複雑です。ただし、これらの基本的な間隔は、**[ハウススタイル] ▶ [音符間隔ルール]** ダイアログで指定できます。

音符間隔ルール

既存の音符に新しい値を適用するには、パスセージを選択してから、[音符間隔をリセット]を選択します。

**音符間隔**

空白小節(Ⓜ)	1.00	スペース
小節の先頭	1.5	スペース
短い音符	1.41	スペース
16分音符(♯)	1.94	スペース
8分音符(♯)	2.53	スペース
4分音符(♯)	3.5	スペース
2分音符(♯)	5.94	スペース
全音符(♯)	8.19	スペース
2全音符(♯)	10.56	スペース

衝突する声部のための余分なスペースを許可

**最小のスペース**

これはスペースがきつく、詰まったように見えるのを防ぐために、音符の周辺に必要な最小のスペースです。

符頭の周(付点を含む)	0.13	スペース
臨時記号の前	0.1	スペース
連符のない音符上の線の後	0.16	スペース
加線の周	0.13	スペース
最初の小節の後	0.22	スペース
最後の小節の前	0.5	スペース

**タイ**

最小のスペース (音符の上/下のタイ)	0.69	スペース
最小のスペース (音符間のタイ)	1.6	スペース

**歌詞**

歌詞内での空白の使用を許可(A)

先頭の音符が小節線から突き出ることを許可

ハイフンのための余分な間隔を許可

歌詞の間の空き: 0.41 スペース

キャンセル OK

- 各音価の後に、均等揃えないスペースを指定できます (なぜ「均等揃え」しないかという、水平方向に均等揃えすると、音符 / 休符の後のスペースが状況によっては増えてしまうからです)。
- 音符間隔とは、音符の左端から、次の音符の左端までを指します (つまり、符頭の幅も含みます)。
- 小節内の最初の音符 / 休符の前の空きと、空白の小節が占めるスペースを指定できます。

- **【衝突する声部のための余分なスペースを許可】** では、反対向きにある声部の 2 度音程の音符でどちらかをずらすような場合の特別なオプションです。このオプションをオンにすると、Sibelius は実際に間隔がきつくなるのを考慮して、余分なスペースを挿入します。
- **【装飾音符】** オプションでは、装飾音周りのスペース、最後の装飾音符の後ろ側のスペース、そして次の通常音符の前のスペースを設定します。
- 以下の **【最小のスペース】** のオプションの設定では、音符、臨時記号、加線、符尾（連桁でつながれていない音符の旗）のために取る最小のスペースや、一番詰めた場合の小節の先頭から最後までまでの幅を設定します。これらの値は、上記のダイアログの左側にある「音符間隔」の「理想」値よりも、ずっと小さくなります。Sibelius は、音符間隔を計算するときに、ここで設定された最小値を考慮するため、最も詰まった状況でも、オブジェクトが衝突してしまうことはほとんどありません。ただし、Sibelius が大譜表の上のすべてのオブジェクトを全体の最小間隔に合わせることはできない場合のみ、オブジェクトをより近くに配置するので、そのような場所では衝突が起こる場合があります。
- **【タイ】** オプションは、タイの長さの最低値をコントロールする機能で、スペースに余裕がない場合に、タイが「つぶれたり」見えなくなるのを防ぐことができます。音符の上か下に位置するタイと音符の間にあるタイに対して、それぞれ異なる長さの最低値を設定できます。
- **【歌詞】** オプションは、楽譜のスペースを空けているときに、歌詞の幅を考慮に入れるかどうかを決定します。同時に、歌詞間の標準設定のスペースにより、歌詞のハイフンの余分のスペースを残すかどうか、あるいは小節の最初の長い音節が、前の小節線にまたがることを許可するかどうかを決定します (☐ 3.3 歌詞)。

これらの設定が音符間隔をどのように調整しているかについて詳しくは、☐ 7.2 楽譜浄書を参照してください。

**【ハウススタイル】** ▶ **【記譜ルール】** ダイアログ（ショートカットは **Ctrl + Shift + E** または **⇧ + E**）には、音符や休符以外のオブジェクト間のスペースについての設定が用意されています。さらに、**【音符とトレモロ】** ページでは、小節がもっときれいに譜表上に置かれるように、音符間隔をわずかに狭めることができます。

あとで再び **【音符間隔ルール】** ダイアログを開いたときに、ダイアログの値が少し変わったように思われるかもしれません。これは Sibelius がスペースを 1/32 スペースで測るためです。1/32 スペースで測るといって少しわかりにくいかもしれませんが、しかし、普段使っている 10 進法にて、この数値を入力しても、1/32 スペース値の近似値として入力されます。

### 整列のずれた音符

Sibelius は複数の声部にわたる複雑な状況でさえも、音符の整列を自動的に処理します。ただし、小節内にある個別の音符の水平位置を変更したい場合があります。これを行うには、音符を選択し、**【プロパティ】** ウィンドウの **【一般】** パネルを開き、**【X】** パラメーターを変更して、水平のオフセットを調整します。マイナスの数字を入力すると音符が左に移動し、プラスの数字を入力すると音符が右に移動します。ここでの単位はスペースです (☐ 5.14 プロパティ)。

### 音符間隔の最適化

楽譜の浄書では数多くの手法がありますが、音符間隔もその 1 つで、そのルールに明確な決まりがあるわけではありません (☐ 7.2 楽譜浄書)。

音符は、その音価に比例して、その音符間隔が調整されるわけではありません（[7.2 楽譜浄書](#)）。そのため、楽譜が異なれば、小節が広くなったり狭くなったりするのは正常です。しかしながら音価の種類がたくさんある場合、特に譜表間でリズムが入り組んでいる場合は、音符間隔を不規則にすることができます（譜例の四角で囲んだ部分）。

標準設定の音符間隔



このような場合には、不揃いでも標準設定のこの間隔を使うか、あるいは比例した間隔を全体に適合させて第1小節の後半も前半と同じようにし、第2小節目はやや狭くなることを選ぶかのどちらかです。

この場合の最良策は、拍単位、小節単位で揃える方法です。そこで、上の譜例において、最初の小節は拍単位でだいたい均等に配置し、次の小節は第1小節目より少々狭いのが次の譜例です。

手動調整後



フラットがあるために不規則な間隔になっています。

実際には、第1小節の後半を前半よりもわずかに狭くして、第2小節へスムーズに移行するようにしてあります。下の譜表にあるGとB♭の各16分音符間には、臨時記号のための余分なスペースが与えられています。狭い間隔の場合にこのようなことが認められています。

## 歌詞間隔の最適化

歌詞のある楽譜には、特に音価が短く歌詞が長い場合といった音符間隔の問題があります。音符だけに従って楽譜の間隔を決めた場合は、次の図のような結果になります。

音符だけに従った間隔



Sibelius では長い音節に対しては衝突が起らないように自動的に余分なスペースを音符間に挿入しています。ただし、音節によって広いところとそうでないところがある場合には、音符間隔は非常に不揃いとなり次の図のようになります。

Sibelius の標準設定：衝突を避けるために歌詞の長さによって音符の間隔が広がります。



## 7. レイアウトと記譜

ここでは、歌詞はきちんと間隔を取っているものの、その結果、特に四角で囲んだ部分の音符の間隔は非常に不揃いになります。もちろん、これは極端な例です。実際、「scratched」と「stretched」はどちらも9文字で、英語では一番長い音節です（この他にも「squelched」などがあります）。一方、「through」も音節の長い単語で、たびたび不揃いになります。

歌詞と音符の間隔をどちらも満足なものにするには、何らかの妥協が必要となります。上記の音符間隔を均等にする場合と同様に、拍単位か小節単位を基準として均等に見えるようにすることが賢明です。特別に長い音節のある拍や小節がある場合には、それに合わせて拍子や小節にあるすべての音符の間隔を調節してください。

スペースが不足している状況では、その前後の音節の周りがある空きスペースを利用して、音節の一部を少し横に移動するとよいことがあります。上の例での最良の結果は次のようになります。

調整後：音符と歌詞の間隔が均等になりました。



the cat scratched and stretched un - til it got in through the mouse-hole

The image shows a musical staff with a treble clef and a key signature of one flat. The melody consists of quarter and eighth notes. The lyrics are written below the staff, with hyphens under 'un-til' and 'mouse-hole' to indicate syllables spanning across notes. The spacing between the notes and the lyrics is adjusted to be uniform.

## 7.9 譜表間隔

☐ 2.23 譜表、5.19 表示メニュー、7.1 レイアウトとフォーマット、7.2 楽譜浄書、7.3 自動レイアウト、7.4 ブレーク、7.5 ドキュメントセットアップ

ここでは、スコアの譜表の垂直位置を変更する方法について説明します。その他のレイアウトやフォーマットについて詳しくは、「☐ 7.1 レイアウトとフォーマット」、「7.3 自動レイアウト」、「7.4 ブレーク」（改行、区切りなど）、「7.5 ドキュメントセットアップ」（ページと譜表サイズ）、「7.8 音符間隔」をご覧ください。

譜表や大譜表の垂直間隔は次のように変更できます。

- 譜表および大譜表の間隔や譜表の均等配置についての標準設定を、スコア全体にわたって変更するには、[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログ（ショートカットは **Ctrl + Shift + E** または **⌘ + E**）の [譜表] ページにある設定を変更します。
- 譜表を手動で移動して、譜表の上下の空きを調整できます。必要に応じて、Sibelius は他の譜表間のスペースを少しずつ縮めて、空きを自動的に作ります。
- 他の譜表の位置を変えずに譜表を垂直に移動できます。
- [レイアウト] ▶ [譜表の整列] ダイアログを使用すると、特定のページにある譜表の位置を、スコア内の他のページに適用させることができます。
- 譜表間隔を標準設定にリセットできます。

詳しくは以下をご覧ください。

### 譜表間の距離

譜表間の距離はスコア全体で均一である必要はありません。たとえば加線の付いた低音 / 高音の音符のためにスペースを空けるなど、必要に応じて調整します。

多くの楽器を使う大きなスコアでは、木管楽器、金管楽器、および弦楽器など楽器ファミリーの間では間隔を大きく空けるのが一般的です。

### 譜表および大譜表の間隔

譜表や大譜表は、ページを満たすために下端まで広げて配置される（「均等配置」という）のが一般的です。この規則は、[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログ（ショートカットは **Ctrl + Shift + E** または **⌘ + E**）の [譜表] ページで変更できます。

• [譜表間の空き] / [大譜表間の空き]：ここで指定した値が、譜表間および大譜表間の標準設定の距離になります。スコアに多くの加線や複数の歌詞がある場合は、[大譜表間の空き] の数値を増やした方がよいでしょう。[大譜表間の空き] の数値を減らすと、スペースを節約できます。譜表が垂直に均等配置されているページでは、譜表間や大譜表間の距離は、ここで指定された値よりも大きくなります。

• [ページが少なくとも全体の n% になったら譜表を揃える]：Sibelius に自動的に譜表揃えを実行させるタイミングを指定します。小さい値を指定すると、わずかな譜表や大譜表だけの場合でもページの下端まで広がってしまい、見栄えが悪くなります。大きな値を指定すると、多くの譜表がある場合でもページの下端まで広がらず、ページの上部に寄せて配置されたままになります。標準設定値は **65%** です。すなわち、楽譜がページの少なくとも 3 分の 2 以上を占めるようになると、譜表は均等に配置されるようになります。譜表揃えを実行させたくない場合は、ここを **100%** に指定してください。

- [大譜表間隔は次の値に縮小：n%]：大譜表どうしの間隔が、標準設定に定められた間隔のパーセント値を下回らない限り、Sibelius は通常よりも大譜表を近づけて、ページ内に大譜表を追加できるようにします。

### 譜表の移動

譜表の移動を含む譜表に関するほとんどの操作では、作業を行いたい譜表を最初に選択する必要があります。

- 小節の空白部分をクリックして、小節を選択します(ダブルクリックすると譜表を選択できますが、譜表の移動などの場合は、小節を選択すれば十分です)。
- 小節の空白部分をトリプルクリックすると、その譜表がスコア全体にわたって選択されます。
- 複数の譜表をまとめて移動するには、パッセージを選択します(キーボード譜表や楽器ファミリーとの間の距離を変更する場合に便利です)。

選択について詳しくは、「 1.6 選択とパッセージ」をご覧ください。

譜表を移動する基本的な方法は次の通りです。

- 通常の移動：1つまたは複数の譜表を選択して、マウスでドラッグします(ショートカットは **Alt** +  $\uparrow/\downarrow$  または  $\leftarrow/\rightarrow$  キー、大きく移動する場合は **Ctrl** または  $\text{⌘}$  キーと一緒に押します)。選択した譜表とその上にある譜表との間の距離が変わり(一番上の譜表を選択した場合は上部のページ余白との距離が変わり)、他の譜表間の距離は変わりません。ただしページがいっぱいになると、他の譜表間の距離は適当に縮められます。
- 個別に移動：1つまたは複数の譜表を選択して、**Shift** キーを押しながらドラッグします(ショートカットは **Shift** + **Alt** +  $\uparrow/\downarrow$  または  $\leftarrow/\rightarrow$  キー、大きく移動する場合は **Ctrl** または  $\text{⌘}$  キーと一緒に押します)。選択した譜表だけが移動し、その他の譜表は同じ位置のまま動きません。この方法を使用すると譜表を別の譜表の上に重ねることができですが、別の譜表を超えて移動し、スコア内での譜表の並び順を変えることはできません(譜表の並び順を変えるには「 2.14 楽器」をご覧ください)。

譜表を移動する前に、**[表示] ▶ [ルーラー] ▶ [譜表のルーラー]**(ショートカットは **Ctrl** + **Shift** + **Alt** + **R** または  $\text{⌘} + \text{⌘} + \text{⌘} + \text{R}$ ) をオンにしておくとう便利です( 5.19 表示メニュー)。

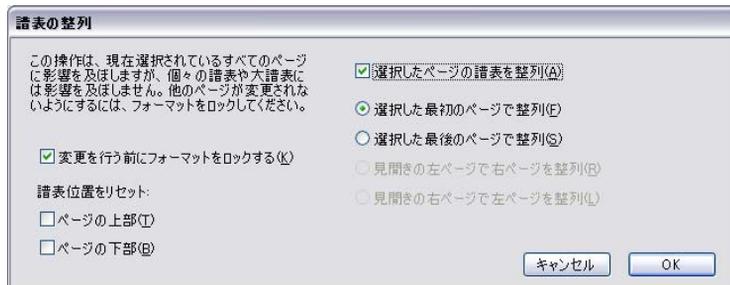
どの譜表および大譜表を移動させるかは、最初に選択した範囲によって決まります。間隔を変更したいパッセージを選択しておくだけで、同じ大譜表上、同じページ上、または任意のページ上で譜表間の距離を変更できます(複数の譜表を含むパッセージを選択し、それらをまとめて上下に移動することもできます。こうすると、選択した譜表のうちの、最上位にある譜表の上の間隔と、最下位にある譜表の下の間隔が変わります)。

たとえば、次のようになります。

- スコア全体を通して木管楽器と金管楽器の間を広くとりたい場合は、金管楽器の最上位にある譜表をトリプルクリックして下にドラッグします。
- 脚注や著作権情報を入れるなどの理由で、ページ最下位にある譜表とページの余白の間隔を変更するには、最下位の譜表をクリックしてそれだけを独立して移動します。
- アルトの特に低いパッセージに歌詞を入力するスペースを確保したい場合など、合唱譜の単一の大譜表だけでアルトとテノールの譜表間の距離を変更するには、テノールの小節をダブルクリックして下にドラッグします。

## 譜表の整列

スコア内のあるページの譜表および大譜表の間隔を別のページにも適用するには、フォーマットしたいページ全体にわたってパッセージを選択し、[レイアウト] ▶ [譜表の整列] を選択します。



このダイアログで加えたすべての変更は、選択したパッセージが現れるすべてのページに適用されるため、譜表の整列を行いたい最初のページにある任意の小節から、最後のページにある任意の小節を選択するだけで大丈夫です。次のようなオプションがあります。

- **[変更を行う前にフォーマットをロックする]**：選択されたページのすべての小節のフォーマットをロックするため、譜表を整列したあとでも同じページに同じ小節が残ります。
- **[譜表位置をリセット]**：これらのオプションは、ページの最上位にある譜表の上または最下位にある譜表の下の間隔を譜表の余白で設定された標準設定の距離（[レイアウト] ▶ [ドキュメントセットアップ] で設定されている値）に戻します。
- **[選択したページの譜表を整列]**：これをオンにすると、4つのオプションの中からどれか1つを選択できます。
  - **[選択した最初のページで整列]**：以降のページをすべて、選択した最初のページに揃えます。
  - **[選択した最後のページで整列]**：以前のページをすべて、選択した最後のページに揃えます。
  - **[見開きの左ページで右ページを整列]**：各右ページをその左ページで揃えます。
  - **[見開きの右ページで左ページを整列]**：各左ページをその右ページで揃えます。

これらのオプションを使用するには、ページを2ページ以上選択する必要があります。

揃えるページが互いに同じ数の大譜表を持ち、各大譜表に同じ数の譜表を持っている場合に限り、このダイアログを使って譜表を揃えることができます。数が合わない場合は、最上位と最下位の譜表だけが揃えられます。片方のページ、または両方のページに大譜表が1つしかない場合は、最上位の譜表だけが揃えられます。

## 標準の譜表間隔に戻す

1つまたは複数の譜表を、標準設定の譜表間隔（すなわち [ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログの [譜表] ページで設定されている値）に戻すには、パッセージを選択し、[レイアウト] ▶ [譜表上部スペースをリセット] または [レイアウト] ▶ [譜表下部スペースをリセット] を選択します。

複数のページにわたって、最上位または最下位譜表の上下の間隔を一度にリセットする必要がある場合は、[レイアウト] ▶ [譜表の整列] ダイアログを使った方がすばやくリセットできます（上記をご覧ください）。

## 7.10 音楽フォント

### ☐ 3.10 テキストスタイルの編集、7.7 ハウススタイル™、7.15 シンボルの編集

Sibelius のスコアに表示される符頭、音部記号、臨時記号、その他ほとんどのオブジェクトは、シンボルを使って描画されています。このシンボルは音楽フォントの記号（または複数の記号の組み合わせ）です。

音楽フォントは、この数年間に急増していますが、多くは、音楽シンボルの中途半端な集まりに過ぎず、必要な記号が完全に揃っていないとは言えません。音楽フォントの好みは人によってさまざまですし、各フォントには長所と短所があるので、どれも理想的なものとはいえません。

このため、Sibelius の音楽フォントの作成にあたって、使用される可能性のあるシンボルは、ほぼすべてを含めるように細心の注意を払いました。さらに、シンボルのデザインについても、最高品質の出版に適するように慎重に行いました。

ただし、音楽フォントの好みは千差万別で、他の音楽フォントに固有の複雑な問題も考慮して、ユーザーが使用したい他のどんなフォントでも使用できるように設計しました。他の音楽フォントには、たとえば、Petrucci™、Chaconne™、Sonata™、Susato™、Jazz™、Franck™、Maestro™、November™、Partita™、Swing™、Tamburo™、Piu™、Ghent™ などがあります。同じスコア内に、これらのフォントすべてを共存させることもできます。

### 音楽フォントの変更

スコアで使用されている音楽フォントを最も簡単に変更する方法は、[ハウススタイル] ▶ [すべてのフォントを編集] を選択し、[主な音楽フォント] リストの中から新しい音楽フォントを選んで [OK] をクリックしてください。

次のフォントがシステムにインストールされていれば、それらが [すべてのフォントを編集] ダイアログにオプションとして表示されます :Opus、Helsinki、Reprise、Inkpen2、Maestro、Petrucci、Sonata、Partita、Franck、Virtuoso、Chaconne、November、Jazz、Swing、LeeMusic、RussMusic、AshMusic。

さらに音楽フォントをリストに追加するには、「他社のフォントを使用する」をご覧ください。

Sibelius のスコアでは基本的に Opus を使用します。これを手書き風フォントの Reprise または Inkpen2 に変えたい場合は、[Reprise] または [Inkpen2] ハウススタイルの 1 つをインポートするのが一番よい方法です。そうすれば、譜表や小節線、スラー、クレッシェンド、デクレッシェンドなど、他のオブジェクトの外観も一緒に変えることができます (☐ 7.7 ハウススタイル™)。

見た目が伝統的で優雅な雰囲気を持つ Sibelius の Helsinki フォントも使用することができます。Reprise および Inkpen2 フォントと同様に、[Helsinki] のハウススタイルをインポートし、ハウススタイルが作り出す細かい要素を、別のスコアの外観の要素に加えることができます (☐ 7.7 ハウススタイル™)。

### シンボルのサブセットのフォント変更

音楽フォントを別のフォントに変換する場合、Sibelius のシンボルすべてを変更する必要はありません。音符記号や打楽器のシンボルだけ、または 1 つのシンボルだけを変更できます。

Sibelius の各シンボルは、特定のテキストスタイルで指定されたフォントで描画されます。テキストスタイル設定を変更することで、シンボルセット全体の表示を一度に変更できます。

- **一般的なシンボル**：これは、標準の音符、臨時記号、音部記号、アーティキュレーションなど、通常使用されるシンボルのほぼすべてをカバーしています。  
一般的なシンボルを Reprise、Inkpen2、Helsinki、Petrucci、Susato、または Sonata に変更することができます。Sonata の音部記号は標準以外の場所に配置されますが、簡単に移動できます。
- **特殊な符頭など**：これには、標準以外の符頭と微分音が含まれます。Reprise Special、Inkpen2 Special、Helsinki Special、Tamburo、または Piu に変更することができます。
- **パーカッション**：マレット、ブラシ、コインなど、打楽器の多くが含まれています。Ghent に変更することができます。
- **特殊なシンボル**：これには、Opus Special、Reprise Special、Helsinki Special、Inkpen2 Special を除く他のフォントにはないシンボルが用意されているので、他のフォントを代用する必要がありません（ただし、独自のフォントを作成する場合は別です）。
- **旗**：Opus、Helsinki、Reprise、Inkpen2、Petrucci の間で変更できます。相性の悪い符尾がある Susato、Sonata などには適切ではありません。

これらのシンボルセットの1つのフォントを変更するには、次のようにします。

- [ハウススタイル] ▶ [シンボルの編集] ダイアログで、[音楽フォント] をクリックします。
- 変更したいシンボルセットをクリックし、[編集] をクリックします。
- フォント（必要であればそのサイズも）を変更し、[OK] をクリックし、さらに [OK] をクリックして [シンボルの編集] ダイアログを閉じます。

サイズを変更する場合は、すべてのシンボルの標準サイズは 19.8 ポイント（相対的）だということに注意してください。この数字を変更することで、シンボルのサイズを調節することができます。これを使って、たとえば、初心者楽譜用に符頭を大きくしたり、（独自のシンボル用テキストスタイルを作成して）あるシンボルだけ拡大縮小したりすることができます（☞ 7.15 シンボルの編集のシンボルのテキストスタイルの新規作成）。

（ちなみに、音楽フォントとそのサイズの変更は、[ハウススタイル] ▶ [テキストスタイルの編集] ダイアログで行います。その理由は、Sibelius では上記のシンボルセットを、実はテキストスタイルとして扱っているためです。このダイアログの中でシンボルに対して変更できるオプションはフォントとサイズだけです。あまり深く考えないでください。）

Sibelius のシンボルのカスタマイズについては、☞ 7.15 シンボルの編集を参照してください。

## 音楽テキストフォント

*f*、*p* や ♪ などのさまざまな音楽シンボルを、発想記号やメトロノーム記号などのテキストの中に挿入できます。これらの「音楽テキスト」文字は、標準設定では Opus Text フォントで表示されます。連音符で使用される 0 ~ 9 の数字や：（コロン）もこれに該当します。

音楽テキストに使用されるフォントを変更するには、[ハウススタイル] ▶ [すべてのフォントを編集] ダイアログで行います。フォントは斜体フォントまたは太字斜体フォントへの変更のみに限定したほうがよいでしょう。標準テキストフォントへの変更は、テキストフォントには小さな音符図形文字がほとんど含まれていないので、メトロノーム記号を使用していないときだけにしてください

（ただし、どうしても音楽テキストフォントを変更したい場合で、しかもメトロノーム記号を使いたい場合には、メトロノーム記号の入力時にそのフォントを手動で Opus Text、Helsinki Text、Reprise Text、または Inkpen2 Text に戻すことは可能です）。

音楽テキストフォントを変更した場合、その変更をスコアの既存のテキストに適用するかどうかを選択できます。これによって、たとえば、スコアに既に入力されている強弱記号のフォントを変更することができます（「発想記号」テキストスタイルを編集してこれを行おうとしてもできません。なぜなら、テキストスタイルというのは *cresc.* などの標準テキストに使用されるフォントを定義しているだけで、*mf*（メゾフォルテ）などの音楽テキスト文字を定義しているわけではないからです）。

## 他社のフォントを使用する

Sibelius ではスコアの記譜に、標準以外の市販の音楽フォントも使用できます。ただし、Sibelius が音楽フォントと他のフォントを区別するわけではありませんから、あらかじめシステムフォントの中でどのフォントが音楽フォントとして使用できるのかを Sibelius に示しておく必要があります。

Sibelius で利用できる音楽フォントは [ハウススタイル] ▶ [すべてのフォントを編集] ダイアログに一覧表示されます。Sibelius に新しい音楽フォントのことを伝えるには、[主な音楽フォント] リストにそのフォントが表示されるようにします。

[ファイル] ▶ [環境設定] ダイアログ (Mac では [Sibelius] メニュー) の [音楽フォント] ページを選択すると、次のようなダイアログが表示されます。次のようなダイアログが表示されます。



左側にあるリストには Sibelius が音楽フォントとして認識するフォントを表示します。このリストに新しいフォントを追加したい場合は、次のようにします。

- 左側にある [音楽フォント] のフィールドに、新しい音楽フォント名をタイプするか、コンピュータにインストールされたフォントのリストから選んで、[選択] ボタンをクリックします。フォント名を入力してから、[フォントを追加] ボタンをクリックします。そうすると、フォントがリストに追加されます。
- 左側のリストから新しいフォントを選択し、右側にあるそれぞれの（記譜の）項目のフィールドに使用したいフォント名を入力するか、[選択] ボタンをクリックしてリストからフォントを選びます。すべてのフィールドが埋まったら [代替を設定] ボタンをクリックします。

Sibelius のシンボルテキストスタイルすべてに合うキャラクター（文字）を備えている音楽フォントは数えるほどしか存在しません。このため、通常は [一般的なシンボル] で選んだフォントを代用するだけでかまいません。

## Type 1 フォーマットの音楽フォントをインストールする

Opus、Helsinki、Reprise、Inkpen2 の音楽フォントは、TrueType と Adobe Type 1 (PostScript) フォーマットのどちらでも提供されていて、標準設定では TrueType フォントがインストールされます。これらのいずれのフォントフォーマットを使っても、PostScript プリンタへ印刷したり EPS ファイルを作成したりすることができます。

ただし、出版業界の都合上、TrueType フォントより Adobe Type 1 フォントのほうが好まれています。しかし、Type 1 フォントを使用する場合は、通常、追加ソフトウェアをインストールする必要があります。Windows では、Type 1 バージョンの Opus、Helsinki、Reprise、Inkpen2、は、(Sibelius プログラムフォルダの **Extras** フォルダ内の) **PostScript Fonts** フォルダに用意されています。Mac では、Sibelius 5 CD-ROM 内にある **その他のアプリケーション** フォルダの中に Type 1 フォントが入っています。

### 独自の音楽フォントのデザイン

どのようなフォントをデザインする場合でも、FontLab プログラム ([www.fontlab.com](http://www.fontlab.com)) をおすすめします。ただし、フォントデザインは非常に複雑な技能を必要とします。

Opus、Helsinki、Reprise、Inkpen2 のフォントファミリーは著作権で保護されていますので、自分で作成する新しいフォントに、これらのフォントのシンボルを含めることは許可されていないことに注意してください。

## 7.11 標準設定の位置

上級者用

[ハウススタイル] ▶ [標準設定の位置] ダイアログを使用すると、作成時、移動時、位置リセット時のテキスト、ライン、その他の様々なオブジェクトの位置変更動作を変更できます。Sibelius の標準設定はよく考えられているので、通常は変更する必要はありませんが、どうしても変更したい場合は、このトピックの説明に従ってください。

次のようなダイアログが表示されます。



オブジェクトの標準設定の位置を変更するには、左上の隅にあるカテゴリー（[テキストスタイル]、[ライン] または [その他のオブジェクト]）を選択してから、それらの下にある一覧から希望のテキストスタイルまたはオブジェクトを選択します。複数のスタイルやオブジェクトを選択して、それらの共通のプロパティを同時に変更することもできます。

選択したテキストスタイルやオブジェクトに適用できないオプションは無効です（たとえばテキストスタイルに [ラインの作成] オプションを設定することはできません）。同様に、複数のラインを選択すると、選択されているすべてのオブジェクトに共通する値がダイアログに表示されますが、共通していない値は空白で表示されます。

ダイアログには次のオプションがあります。

### オブジェクトの作成

オブジェクトの作成オプションは、マウスとキーボード、それぞれに用意されています。マウスを使ってオブジェクトを作成するときには、挿入する場所を正確にクリックできます。キーボードを使ってオブジェクトを作成するときには、挿入する場所を正確に示すことができないため、カーソル（音符を入力する場合）または、選択したオブジェクトに近い、目的にかなった位置にオブジェクトが表示されます。

オブジェクトは標準設定で、スコア上の配置とは違う場所に表示されるように設定できます。通常は必要ありませんが、リハーサルマークのようなオブジェクトの配置は、パート譜では、スコアよりも譜表上部に近づけたほうが見目が良くなります。Sibelius ではリハーサルマークを、スコアでは譜表の上部 5 スペース分、パート譜では 2 スペース分離して配置するようなことができます。

[キーボード使用時 (または位置リセット時)] オプションは、キーボードでオブジェクトを作成するとき、またはオブジェクトを選択して [レイアウト] ▶ [位置をリセット] (ショートカットは **Ctrl + Shift + P** または **⇧ ⌘ P**) を選択したときの、オブジェクトを配置するルールを制御します。

- **[音符からの水平位置]** は、スコアとパート譜の両方の標準設定の水平位置を設定します。オブジェクトを付ける先の音符の左側に配置する場合には（強弱記号など）、マイナスの数字を入力します。
- **[譜表からの垂直位置]** は、垂直位置にオブジェクトを自動的に配置します。関連事項として、ダイアログの下部にある、**[垂直の位置]** オプションを選択（**[譜表の上端より上]**、**[譜表の下端より下]**、**[譜表の中央より上]**、**[譜表の中央より下]**）すると、楽譜とパート譜に異なった値を入れることができます。

**[マウスの使用時]** オプションは、オブジェクトをマウスの位置ではなく、標準設定の水平位置および/または垂直位置（上記の**[キーボード使用時]** で決定されます）に作成するかを決定します。次のようにします。

- コード記号、数字付き低音、運指または歌詞などのテキストは標準設定の水平/垂直位置に作成されるようにした方が便利です。
- タイトル、作曲家、著作権、脚注などの大譜表テキストは、標準設定の垂直位置に作成されるようにした方が便利です。
- テンポ、メトロノーム記号などその他のテキストスタイルは、マウスでクリックした位置に作成されるようにした方がよいでしょう。この場合には、**[マウス使用時]** オプションの両方のオプションをオフにします。

## オブジェクトの移動

スコアでは、すべてのオブジェクトはマウスを使ってドラッグできますが、矢印キーとその他のキーを使用してオブジェクトを移動すると、さらに微妙な制御ができます（たとえば、小さな移動には $\leftarrow$  キー、大きな移動には **Ctrl** +  $\leftarrow$  または  $\mathbb{R}\leftarrow$  キー）。**[オブジェクトの移動]** オプションを使用すると次のような動きを制御できます。

- **[矢印キーによる移動]** は、矢印キーを使用してオブジェクトを移動させるときの距離です。
- **[Ctrl + 矢印キーによる移動]** は、**Ctrl** キーまたは  $\mathbb{R}$  キーと一緒に矢印キーを使用してオブジェクトを移動させる距離です。
- **[マウスドラッグのしきい値]** は、現在の位置からどのくらいオブジェクトをドラッグすれば移動し始めるかの距離を設定します。オブジェクトをマウスでドラッグしても定位置からなかなか動かず、間違っただらッグしてしまうようなときにはこの値を大きくしてください。

これらのオプションは、個々のテキストやラインスタイルではなく、テキストオブジェクトとラインそれぞれを調整できるので、これらの設定に対して行った変更は、同類のオブジェクトに適用されます（たとえば、テクニクテキストのドラッグの移動開始点を変更すると、それがその他のすべてのテキストスタイルにも適用されます）。**[オブジェクトの移動]** オプションは、このダイアログに関する他のこととは異なり、グローバルな環境設定になっているため、特定のスコアに関連付けることはできず、Sibelius で作業しているすべてのスコアに適用されます。

## ラインの作成

**[右端の水平位置]** は、標準設定でライン右端の右側に表示されるスペースの間隔を決定します。

## テキストの作成

**[譜表の上端より上]**、**[譜表の下端より下]**、**[譜表の中央より上]**、**[譜表の中央より下]** は、ベースライン（たとえば、大文字の一番下）の位置を指定し、指定された譜表ラインと関連付けます。ダイアログの一番上にある**[キーボード使用時（または位置リセット時）]** で指定された譜表ラインからの距離になります。

## 5. レイアウトと記譜

歌詞、数字付き低音、またはコード記号などの一部のテキストスタイルは、**スペースキー**を使用して音符から音符へ移動しながら作成します (☐ 3.3 歌詞、3.1 テキストの作成と編集)。**[歌詞スタイルの入力]**の下にあるオプションがこの動作をコントロールします。

- **[スペースで次の音符に移動]**、**[ハイフンで次の音符に移動]** は、それぞれ、次の音符に移動する方法を選択するオプションです。
- **[スペースで次の拍に移動]** は、コード記号で使用されるもので、音符が長く数拍になった場合でも、小節の各拍の上に異なるコード記号を書くことができます。

最後の2つのオプションが両方ともオンになっている場合には、テキストの作成中に**スペースキー**を押すと、次の音符または次の拍のどちらか先にある方に移動します。

### 特殊なケース

**[ハウススタイル]** ▶ **[標準設定の位置]** ダイアログを使用するときには、次のような特殊なケースがあることを考慮する必要があります。

- **[オブジェクトの作成]** オプションは、音部記号、調号、特殊な小節線、拍子記号、移調には影響しません。これらの位置をリセットするには、オブジェクトの周りの大譜表を選択し、**[レイアウト]** ▶ **[音符間隔をリセット]** (ショートカットは **Ctrl + Shift + N** または **⇧⌘N**) を選択します。
- 標準設定の垂直位置と、**[譜表の上端より上]**、**[譜表の下端より下]**、**[譜表の中央より上]**、**[譜表の中央より下]** の各設定は、大譜表オブジェクト (たとえば、タイトル、テンポ、リタルダンド/アツェレランド、ラインなどのテキストスタイル) などすでに入力してあるオブジェクトに対しても有効です。つまり、これらの設定を変更するとスコア内の、すべての大譜表テキストが自動的に変更されます。
- ただし、譜表オブジェクト (コード記号、歌詞**ライン 1** テキスト、括弧のラインなど) に対しては、変更は新規に作成されるオブジェクトにのみ適用されます。たとえば、スコア内に発想記号テキストがあり、発想記号テキストスタイルの標準設定の位置を変更した場合、スコア内のすでに存在する発想記号テキストの位置は自動的に変更されません。

したがって、新規のものと同様、一部またはすべての既存のオブジェクトの位置を変更するには、フィルターを使用して選択したあと (☐ 5.4 フィルターと検索)、**[レイアウト]** ▶ **[位置をリセット]** (ショートカットは **Ctrl + Shift + P** または **⇧⌘P**) を選択します。

- **[ハウススタイル]** ▶ **[テキストスタイルの編集]** ダイアログで、ページを基準としてテキストを整理させる設定は **[ハウススタイル]** ▶ **[標準設定の位置]** ダイアログの設定よりも優先されます。
- スラーは **[標準設定の水平位置に作成]**、**[標準設定の垂直位置に作成]** オプションのどちらかのオプションがオフの場合、マウスを使用して作成すると非マグネティックスラーが作成されます。この2つのオプションのいずれかまたは両方のオプションがオンになっていると、マウスを使用してスラーを作成すると、マグネティックスラーが作成されます。マウスを使ってマグネティックスラーを作成することで、少し混乱があるかもしれません。たとえば、上湾曲スラー (ショートカットは **S**) を作成し、マウスを使って符尾が上向きの音符に配置しようとする、そのスラーは符尾ではなく、符頭の下に表示されます。しかし、マウスをうまく使えば、便利な機能かもしれません。
- リハーサルマークの水平位置は、**[その他のオブジェクト]** セクションの設定により決定され、垂直の位置は **[テキストスタイル]** セクションの設定により決定されます。
- 複雑な配置ルールを持つその他のオブジェクト (マグネティックスラーや連音符など) は、**[ハウススタイル]** ▶ **[標準設定の位置]** ダイアログではなく、**[ハウススタイル]** ▶ **[記譜ルール]** ダイアログでのみ変更できます。

## 大譜表オブジェクトの位置

大きなスコアでは、たとえば、リハーサルマークやテンポテキストのような大譜表オブジェクトはオーケストラの最上位と弦楽器セクションというように、同時にいくつかの譜表に表示されます。このように大譜表オブジェクトを配置するには次のように操作します。

- [ハウススタイル] ▶ [大譜表オブジェクトの位置] を選択します。
- 大譜表オブジェクトを表示させたい譜表を、最大 5 つまで選択します。最上位の譜表の選択は必須です。大譜表オブジェクトは、譜表の下に配置することもできます。

大譜表オブジェクトは、ここで指定したすべての場所に表示される必要はありません。[ハウススタイル] ▶ [テキストスタイルの編集] (ショートカットは **Ctrl + Shift + Alt + T** または **⌘ + ⌥ + T**) の [垂直位置] タブで、特定のテキストスタイルが実際に表示される位置を指定することができます。たとえば、リハーサルマークは最上位と弦楽器セクションの上、また最下位譜表の下に配置、テンポテキストは最上位の譜表のみ、という設定もできます (☞ 3.10 テキストスタイルの編集)。

大譜表オブジェクトを個々に削除することもできます。たとえば、スコアにテンポテキストが 3 段階に表示されているとすれば、下の 2 つを個々に [削除] することができます。しかし、最上位のものを削除すると、他の 2 つも削除されてしまいます。削除してしまったオブジェクトを復活させるには最上位のオブジェクトを選択し、[レイアウト] ▶ [デザインをリセット] (ショートカットは **Ctrl + Shift + D** または **⌘ + ⌥ + D**) を選択してください。



## アンサンブルの作成と削除

新しい楽器を作成したり、既存の楽器を編集したりするためにアンサンブルを作成する必要はありません。しかし、特定の楽器のセットをしばしば使用する場合や、スコア内の楽器の縦の順序に特定の嗜好がある場合は、任意の数の楽器を任意の順序で含めた独自のアンサンブルを作成したほうが便利かもしれません。

新しいアンサンブルを作成するには、次の手順に従います。

- 新しいアンサンブルの基本となるものを、**[アンサンブル]** リスト内の既存のアンサンブルから選択します。
- **[新規のアンサンブル]** をクリックすると、これに基づいて新規のアンサンブルを作成していかどうか尋ねられますので、**[はい]** をクリックします。
- ダイアログが表示され、新規のアンサンブルに名前を付けることができます。名前を入力し、**[OK]** をクリックします。

作成したアンサンブルを削除するには、**[アンサンブル]** リスト内でそのアンサンブルを選択し、**[アンサンブルの削除]** をクリックします。確認のメッセージが表示され、**[はい]** をクリックすると、アンサンブルが削除されます。

## ファミリーの作成と削除

新しいファミリーを作成するには、次の手順に従います。

- **[アンサンブル]** リスト内でアンサンブルを選択し、**[新規のファミリー]** をクリックします。
- ダイアログが表示され、新規のファミリーに名前を付けることができます。名前を入力し、**[OK]** をクリックします。
- 新規のファミリーは標準設定では空になります。
- 既存のファミリーのリスト内でそのファミリーの位置を変えるには、**[アンサンブル内のファミリー]** リストの下にある **[上へ]** と **[下へ]** ボタンを使用します。スコア内で楽器が作成される際に縦の標準設定の順序が決まるので、ファミリーの順序は重要です。たとえば、**[金管楽器]** ファミリーが **[弦楽器]** ファミリーの上にあると、**[金管楽器]** ファミリーから選択した楽器は常に **[弦楽器]** ファミリーから選択した楽器の上に置かれます。

ファミリーの名前を変更するには、そのファミリーを選択し、**[ファミリーの名称変更]** をクリックします。表示されたダイアログで新しい名前を入力し、**[OK]** をクリックします。ファミリーを削除するには、そのファミリーを選択し、**[ファミリーの削除]** をクリックします。確認を求める警告の後、ファミリーが削除されます。

## 既存の楽器の追加と削除

楽器（定義済みのもの）をファミリーに追加するには、次の手順に従います。

- **[アンサンブルにない楽器]** リストで追加したい1つが複数の楽器を探して選択します。同じアンサンブル内の複数のファミリーに同じ楽器を追加することはできません。そのため、すでにファミリーに追加された楽器は **[アンサンブルにない楽器]** リストに表示されません（ただし、同じ楽器を異なるファミリーに追加したい場合は、その楽器に基づいて新規の楽器を作成し、追加できます）。
- **[ファミリーに追加]** をクリックすると、選択した楽器が **[アンサンブルにない楽器]** から **[ファミリー内の楽器]** リストへ移動します。
- 既存のファミリーのリスト内でその楽器の位置を変えるには、**[ファミリー内の楽器]** リストの下にある **[上へ]** と **[下へ]** ボタンを使用します。ファミリーの順序と同じく、この楽器の順序により、スコア内で作成される楽器の縦の順序が決まります。

ファミリーから楽器を削除するには、[ファミリー内の楽器] リストでその楽器を選択し、[ファミリーから削除] をクリックします（ファミリーからすべての楽器を削除する場合は、ファミリーそのものを削除します）。

### 楽器の作成 / 編集 / 削除

スコア内で使用されておらず、またそれがあらかじめ設定されている楽器でない場合のみ削除できます。削除可能な楽器にのみ [楽器の削除] ボタンが有効になります。

[ファミリー内の楽器] リストまたは [アンサンブルにない楽器] リストのどちらかで既存の楽器を選択し、[楽器の編集] をクリックして編集できます。楽器がスコア内で使用されている場合は、楽器を編集するとスコアに影響するという警告があります。[はい] をクリックして続行します。

まったく新規のタイプの楽器を作成するには、最もよく似た楽器を選択し、[新規の楽器] をクリックします。続行を確認するダイアログが表示されたら、[はい] をクリックします。

既存の楽器を編集する場合も新規の楽器を作成する場合も、ダイアログは同じです。



[名前] オプションでは、Sibelius で使用される楽器名の 3 つの形式を設定できます。

- Sibelius の英語以外の言語に翻訳されているバージョンを使用している場合のみ、[言語] を変更できます。翻訳バージョンでは楽器名を英語またはその翻訳言語で選択できますが、英語版の Sibelius では [言語] は常に [英語] です。
- [ダイアログ内の名前] は、[ハウススタイル] ▶ [楽器の編集] および [作成] ▶ [楽器] のダイアログ内で表示される名前です。スコアに表示される名前よりも内容をよく表す名前を付けることができます。たとえば移調に特徴があることや、調号のないことを名前で表現できます。
- [スコア内のフルネーム] は、譜表の左側に表示される標準設定の名前です。普通は最初の大譜表と新しいセクションの冒頭で使用されます (☐ 3.9 楽器名)。
- [スコア内のショートネーム] は、普通最初の大譜表ではなくそれ以降の大譜表の左側に表示される標準設定の名前です。
- [楽器変更時の表記] は、譜表の上に表示される楽器名で、楽器を変更した位置に表示されます。標準設定では [スコア内のフルネーム] と同じです。

- [楽器変更警告時の表記] は、譜表の上に表示される楽器名で、楽器の変更を予告したい場合に表示されます。標準設定では [スコア内のショートネーム] と同じです。

たとえば、「Clarinet in B $\flat$ 」のフラット記号のように、スコアの楽器名に音楽テキストフォントの文字を使用したい場合は、フラットを示す文字 (**b**) またはシャープを示す文字 (**#**) の前に  $\wedge$  を入力します。226 ページのスコア情報の書式の変更にあるリストから任意の書式コードを使用できます。

[表記オプション] グループにより、スコア内の楽器の譜表の記譜設定が決まります。

- 以下の [譜表のタイプ] から任意に選択します。
  - [ピッチ付き] 楽器には 1 段譜 (フルート、クラリネット、バイオリンなど) と 2 段譜 (ピアノ、ハープ、チェレスタ、マリンバなど) の 2 種類あります。該当する [譜表数] を設定します。
  - [ピッチなしパーカッション] (ドラムキット、ウッドブロックなど) には 1 段譜が使用され、[移調の音部記号]、[音域]、[移調] などのオプションは使用できません。
  - [タブラチュア] 楽器 (ギター、リュート、ダルシマーなど) には 1 段譜が使用され、ピッチなしの楽器と同じく、[移調の音部記号]、[音域]、[移調] などのオプションは使用できません。
- 楽器に使用する譜表の詳細なプロパティを編集するには、[譜表タイプの編集] をクリックします (以下の譜表タイプの編集を参照)。
- [実音の音部記号] により使用される通常の音部記号が決まります。ピアノなどの 2 段譜のピッチ付き楽器の場合、この音部記号は上の譜表に使用される音部記号です。[選択] をクリックして音部記号を選択します (音部記号について詳しくは、 2.8 音部記号)。
- [移調の音部記号] により、1 段譜のピッチ付き楽器に使用される音部記号が決まります。移調する音程の幅が大きい楽器の場合は、移調譜での音部記号とは違う音部記号を実音譜で使うことがあります (音域の低い金管楽器や木管楽器など)。このオプションを使用するには、[移調の音部記号] をオンにし、それから [選択] をクリックして音部記号を選択します。ここで選択した音部記号は、[音符] ▶ [スコアの移調] をオンにすると使用されます。このオプションは、2 段譜のピッチ付き楽器、ピッチなしの楽器、タブラチュア楽器では使用できません。
- [第 2 譜表の音部記号] により、2 段譜のピッチ付き楽器の下の譜表に使用される音部記号 (ピアノの左手用低音部記号など) が決まります。[選択] をクリックして音部記号を選択します。
- [括弧] により、スコアに作成された楽器をどのように括弧でくくるかを決めます。ここでは、楽器ファミリーの括弧に使われる通例にしたがって付けられます。このリストは、あるアンサンブルのファミリーを反映するものではなく (アンサンブルごとにその中の楽器ファミリーが違うので)、むしろ一般的な楽器ファミリーのリストです。たとえば、他の弦楽器と括弧で結びたい場合は、[弦楽器] を選択します。

ただし、スコアに作成される楽器の縦の順序は、[括弧] オプションではなく、ファミリー内の楽器の順序とアンサンブル内のファミリーの順序により決まります。このオプションの機能は、同じ [括弧] 設定の楽器同士を隣接して作成すると、それらを括弧で連結することです。さらに、ピアノなどの 2 段譜のピッチ付き楽器には常に括弧が付き、他の楽器とは括弧で連結されません。

[音域] にあるオプションは、[表示] ▶ [音符のカラー] ▶ [音域外の音符] をオンにすると使用され、音域外の音符が赤で表示されます (456 ページの音符カラーを参照)。ここではピッチ付き楽器の音域のみを設定できます。タブラチュア楽器の場合は、音域は楽器の譜表タイプで定義される弦のピッチで設定されます。

[移調] のオプションで、移調楽器の移調方法を設定できます。

- A/B $\flat$  管のクラリネットなどの特定の調を持つ楽器、テナー/アルトサクソなどの同じファミリーで大きさやピッチのみが異なる楽器、替え管 (ボーゲン) を使用する 19 世紀のホルンなどは、[音符] ▶ [スコアの移調] をオンにすると移調されます。このような楽器の移調は、[スコアの移調]

## 2. レイアウトと記譜

ドロップダウンで設定します。たとえば、A管クラリネットの場合は、[A]のオクターブ [3] に設定します。A管クラリネットの記譜上のCの実音は、中央のC (C4) の下のAだからです。

- **[移調なしのスコア]** は、ピッコロ、コントラバス、テノールなど、移調なしのスコアにもかかわらず、実音より1オクターブ上か下に通常は記譜される楽器にのみ必要です。このオプションにより、このような楽器がどのオクターブで聞こえるかを指定できます。これらの楽器はすべてあらかじめ定義されているため、通常はこのオプションを使用したり、このオプションについて考えたりする必要はありません。

ただし、作成する楽器に小さな8または15の数字が付いた音部記号を使用した場合でも、このオプションをオンにすると、この任意の数字は意図的に無視され、代わりにオプションの情報に基づいて楽器をどのオクターブで再生するかが決まります。これは、オクターブの移調（ピッコロなど）が楽器のプロパティであり、音部記号のプロパティではないためです。

[再生] の **[標準設定]** により、この楽器の楽譜の再生方法が決まります。

- **[ベストサウンド]** はその楽器のサウンドの詳細を表示するサウンドIDです。再生デバイスで指定する音ではなく、実際の楽器によって鳴る音として考えてください。サウンドIDについて詳しくは、 4.16 SoundWorld™ を参照してください。
- **[パン]** はスコアに追加するときの標準設定のパン位置です。**-100** は最も左端、**100** は最も右端です。
- **[ディスタンス]** は楽器と聴衆の距離です。標準設定では、距離に相対するリバーブが与えられません。
- **[ボリューム]** で、スコアに追加したときの楽器の標準設定のボリュームレベルを指定します。
- **[グリッサンド]** は、**[連続]** ピッチベンドによるグリッサンド、個々の音が連続するグリッサンド (**[黒鍵]**、**[白鍵]**、**[半音階]**)、または **[なし]** によって決められます。

完了したら **[OK]** をクリックし、変更を確認します。

新規の楽器を作成していた場合、その楽器は自動的に作成の基本となった楽器と同じファミリー内の **[すべての楽器]** アンサンプルに追加されます。

### 譜表タイプの編集

**[新規の楽器]** / **[楽器の編集]** ダイアログの **[譜表タイプの編集]** をクリックすると、2または3ページのダイアログが表示されます。このページについて以下に説明します。

- **[一般]** はすべての種類の楽器に適用され、譜表ラインの数などを設定できます。
- **[音符と休符]** もすべての種類の楽器に適用され、符尾の方向や棒の長さなどを設定できます。
- **[パーカッション]** はピッチのない楽器にのみ適用され、譜表の符頭とピッチなしの楽器のサウンド間のマッピングを設定できます。
- **[タブ]** はタブラチュア楽器にのみ適用され、各弦のピッチなどを指定できます。

各ページのオプションは、以下に詳しく説明します。

## [一般] ページ

- [譜表の線数] では、任意の譜表ラインの数（タブ譜の場合は弦の数）を選択できます。
- [譜表ラインの間隔] では、譜表の線と線の距離を変更し、その結果、譜表の高さも調整できます。ただし、このパラメータを変更しても、他のオブジェクトが変更後の譜表の高さに合わせて大きくなったり小さくなったりしません。そのため、特殊な効果を求めない限り、このパラメータを変更する理由はありません（実際に譜表サイズを変更する適切な方法については、[2.23 譜表](#)を参照してください）。
- [括弧] では、括弧または大括弧を譜表の先頭に表示するかどうかを設定します。
- [先頭の音部記号] とは、スコアの前頭にある音部記号ではなく、各大譜表の前頭にある音部記号を指します。リードシートやマーチングブラスバンドのパート譜では、ほとんどの大譜表で音部記号が省略されます。
- [調号 / チューニング] では、調号を譜表に表示するかどうかを切り替えます。リードシートやマーチングブラスバンドのパート譜では、ほとんどの大譜表で調号も省略されます。
- [譜表の中央線から上へ伸ばす距離 n 譜表ラインの間隔分] では、小節線を譜表の中央の線から上へ伸ばす距離を指定します。5線譜では、これを「2」に設定すると、小節線は最上位の譜表ラインまで拡張されます。
- [譜表の中央線から下へ伸ばす距離 n 譜表ラインの間隔分] では、小節線を譜表の中央の線から下へ伸ばす距離を指定します。負の値を使用して、小節線の下半分を縮め、譜表の中央の線に届かない小節線を作成できます。
- [先頭の小節線] では、最初的小節線を各大譜表の前頭に表示するかどうかを設定します（1段譜の大譜表の最初的小節線は、このオプションでは決まりません。[ハウススタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログの [小節線] ページで設定してください）。
- [小節線] では、譜表に小節線を表示するかどうかを設定します。

[音符と休符] ページ



- [リズム (符尾、付点、タイ、休符など)] では、符尾、旗、付点などを調整します。このオプションは、タブ譜表タイプでは、一般的にオフになっています (タブ譜表には通常リズムを記譜した普通の譜表が併記されるためです)。
- [小節休符] では、特定の譜表に小節休符を表示したくない場合に、オフにすることができます。このオプションは [リズム] がオフになっている場合は、通常はオフにします。
- [アーティキュレーションは常に譜表の上に表示] は、ボーカルや1線のパーカッション譜表に便利です。アーティキュレーションを譜表の上に配置すると、歌詞との衝突などを避けることができます。
- [連桁は常に水平] は、すべての連桁を水平にします。これはパーカッション譜表でとても便利です。譜表の外側の符尾や連桁を使用してリズムを表示するタブの一部のスタイルでも使用されることがあります。
- [加線] は、音符が譜表の上や下に記譜されるときに、加線を表記するかどうかを決定します。パーカッション譜表では、通常はオフになっています。
- [符尾の長さ] オプションは、符尾を通常の長さにするかどうかを選択します (ほとんどの譜表タイプで標準設定とされています)。また、符尾を譜表の外側に延長するかどうかを選択することもできます (リズムが表示されるタブ譜表のタイプに便利です)。
- [符尾を譜表の外へ伸ばす] をオンした場合、[設定スペースを越えた符尾のみ描く] をオンすることで、符尾が完全に譜表外で描画されます (つまり、フレット番号/文字または符頭まで伸びていない)。こういった楽譜はリュートタブや一部のリズムギタータブに使用されます。
- [符尾を伸ばすスペース n 連桁分] は、譜表から外側に向かって、どれくらい符尾を延長するを決定します。標準設定では、3本の連桁が十分に描けるだけ、つまり32分音符を記譜するのに十分なスペースが設定されています。[余分に n スペース許可] は、[設定スペースを越えた符尾のみ描く] がオンになっている場合に、最も外側の譜表線と符尾の譜表側のポイントとの距離を決定します。
- [単一声部内の音符の符尾] オプションは、単一の声部の符尾の向きを決定します。中央ラインで符尾を下向きにする (ほとんどの譜表での慣習)、中央ラインで符尾を上向きにする (1線のパーカッション譜表の慣習)、単一の声部ですべての符尾を下向きにする (バンジョーのタブ譜での慣習)、単一の声部ですべて上向きにする (ほとんどのギターとリュートのタブ譜とバグパイプの譜での慣習) などから選択できます。複数の声部が使用される個所ではこれらの設定は無視され、符尾は声部の通常の方法で上向きまたは下向きに記譜されます。

- [休符の位置] では、この譜表の休符の位置を設定できます。

通常は小節休符は 5 線の第 4 線の下側に付きます。この位置を、[小節休符と中央線の距離 n 譜表ラインの間隔分] で「1」以外の値を使用して変更できます。「0」より大きな値は中央の線より上を意味し、負の値は下を意味します。

他の休符は、[他の休符と中央線の距離 n 譜表ラインの間隔分] では、「0」以外の値を使用して変更できます。

また、位置のずれた休符（他の声部に音符が休符があるため本来の場所にはない休符）の位置を調節できます。声部 1 と声部 2 にある音符と休符のみが自動的にずれます。たとえば、通常は声部 1 の小節休符は第 5 線の下側に付き、声部 2 の小節休符は第 2 線の下側に付きます。

## [パーカッション] ページ



- 譜表の図の表示はドラムのマッピングを示します。同じラインやスペースに配置しても、違う種類の符頭を設定することで異なるサウンドを出すことができます（129 ページの「ピッチなしのパーカッション」を参照）。
- 既存の符頭を削除するには、符頭をクリックして選択し、[削除] をクリックします。
- 符頭を変更するには、変更する符頭を選択し、[符頭] ドロップダウンメニューで希望する形を選択します。
- 選択した符頭にアーティキュレーションを追加するには、[アーティキュレーション] ドロップダウンメニューを使用します。
- 選択した符頭に使用されるサウンドは、サウンド ID（たとえば、**unpitched.wood.high.woodblock**）、または、特定のデバイスのドラムサウンド名（たとえば、**High Woodblock**）として表示されます。この表示は、[ファイル] ▶ [環境設定]（Mac では [Sibelius] メニュー内）の [再生] ページにある [表示] オプションの [サウンド ID] が [プログラム名] の設定で異なります（305 ページの「再生の環境設定」を参照）。

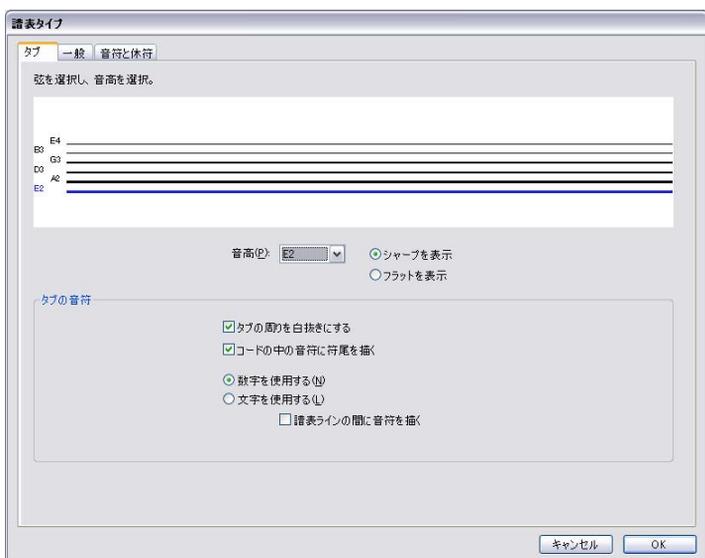
選択した符頭に使用されるサウンドを変更するには、[サウンドの選択] ボタンをクリックします。サウンド ID で作業している場合は、ピッチのないサウンド ID の階層メニューが表示され、そのメニューで希望する音に最も近いサウンド ID を選択できます。Sibelius の SoundWorld システムにより、最も近いサウンドが再生時に選択されます（ 4.16 SoundWorld™）。

## 7. レイアウトと記譜

プログラム名で作業している場合は、アクティブ再生設定の各サウンドセットを第 1 レベルで一覧する階層メニューが表示されます。そして、第 2 レベルに各サウンドセットからドラムプログラムが、最後の第 3 レベルに各ドラムサウンドの名前が表示されます。同じ譜表タイプ内で他のプログラムのサウンドを選択してはいけません。Sibelius では、単一のドラムプログラムのみを使用してその楽器に必要なすべてのサウンドが再生されるからです。

- 新しい符頭を追加するには、符頭とサウンドを [符頭]、[アーティキュレーション]、[サウンド] のリストから選択し、[新規] をクリックします。マウスポインタの色が変わるので、新しい符頭を挿入する位置で譜表をクリックします。
- ステップ入力やフレキシタイム入力を使用してドラムセットの記譜を作成する場合は、[ピッチを使用して入力] メニューにある各符頭の設定が MIDI キーボードで押すキーと一致し、同じサウンドが出るかどうかを確認する必要があります (130 ページのピッチなしパーカッションに音符を入力するを参照)。
- ドラムマップに新しい符頭を追加する場合、[ピッチを使用して入力] の標準設定は、高音部譜表で記譜されるピッチになります。符頭がすでにラインかスペースにある場合、ピッチにシャープが追加されます。

### [タブ] ページ



- 弦のチューニングを変更するには、ダイアログの一番上の大きいウィンドウで変更したい弦をクリックし、その下にある [音高] ドロップダウンメニューで新規のピッチを選択します。
- そのピッチをシャープまたはフラットのどちらで表示するかをラジオボタンで任意に選択できます (特別なチューニングが必要とされます)。
- 弦の数を変更する必要がある場合は、[一般] タブを選択し、弦の数を変更し、[タブ] タブに戻り、チューニングを設定します。
- [タブの音符] オプションは様々なタブ譜の記譜方法を設定します。[数字を使用する] (ギタータブでの慣習)、[文字を使用する] (ほとんどのリュートタブスタイルでの慣習)、その数字や文字を [譜表ラインの間に音符を描く] (ギタータブではライン上に、リュートタブではライン間に記譜するのが慣習)、数字または文字を白めきにする (リズムを書く際に便利)、和音内で符尾を音符間に描画する (標準設定では、符尾は和音のすべての音符を通して延長されますが、いくつかのリズム付きタブスタイルでは、最初に接する音符まで描画されるものもあります) などの選択があります。

## 7.13 ラインの編集

📖 2.16 ライン、2.22 スラー、7.7 ハウススタイル™

上級者用

Sibelius では、ラインのデザインを編集したり、独自のデザインを作成したりすることができます。すでに存在する 1 つのラインを編集すると、ラインに対して行った変更は、スコア内すべてに存在するライン、および以後、作成するラインに反映されます。

### ラインの編集

ラインを編集するには [ハウススタイル] ▶ [ラインの編集] を選択します。一覧からラインを選択して、[編集] したり [削除] (そのラインを自分で定義した場合) したりすることができます。また、[新規] をクリックして、そのラインを基に新しいラインを作成することができます。

新規のラインを作成するときには、似たような再生、配置の属性を持つラインを基にします。たとえば、トリルのように、再生させるラインを作成するには、トリルを基にして新しいラインを作成します。

[編集] をクリックすると、ダイアログが表示され、ラインの特性を変更できます。



一般に、ラインは次の 5 つの要素で構成されています。

- 開始 (選択可)：シンボル (「Ped」など) やテキストアイテム (「1.2」など)、そしてオプションの矢印、または「フック」と呼ばれる直角の短いライン (1 番括弧など) があります。
- 実際のライン：ラインには点線、破線、波線などがあり、幅も様々で、また水平線や斜線があります。
- ラインに沿って表示されるオプションのテキスト。たとえば *gliss.* (グリッサンド) など。
- 連続したシンボル (選択可)：前の大譜表からラインが連続するときに大譜表の先頭に表示されるものです。たとえばオクターブ (*8va*) ラインの (8) など。
- 終了 (選択可)：開始と同じで、シンボルやフックや矢印などがあります。

ダイアログからこれらの 5 つの要素を変更する方法は簡単であり説明の必要もないと思いますが、それぞれの要素について、簡単に説明します。

- **[ライン]** オプションは、ラインの形状を次のように制御します。
  - **[スタイル]** : 実線、点線、破線、波線を指定します。
  - **[ダッシュ長]** : 破線のダッシュの長さ
  - **[間隙]** : 破線 / 点線のダッシュ / 点の間際の距離
  - **[水平]** : ラインを水平にします (トリルなど)。
  - **[画面上でスムーズ化する]** : (全体のスムーズ設定に基づいて) 画面に表示されるラインをアンチエイリアス処理 (スムーズにする) しますが、印刷の方法には影響はありません (Sibelius では常にスムーズに印刷できます)。このオプションは通常はオンにしておいてください。
  - **[シンボル / テキストの右]** : ラインの左端を開始の後に置きます。
- **[開始]** オプションは、ラインの頭、シンボルまたはテキストオブジェクトがどこで始まるかを定義します。
  - **[なし]**、**[テキスト]**、**[シンボル]** : **[テキスト]** のラジオボタンをクリックするとダイアログが表示され、表示するテキスト、使用するテキストスタイルそして、ラインからのテキストの位置を選択できます。

テキストをラインの中央より上に配置するには、**[小さいテキスト]** スタイルを使って **x[スペース上]** パラメーターにマイナスの値を入力して変更します。理想的なスペースの値は **0.5** です。
  - **[スペース右]** / **[スペース上]** : シンボル、テキスト、フックの位置を調整するのに使用します。
  - **[スタイル]** : フックを選択 (そしてラインからのオフセットを定義する)、または定義されたリストから矢印を選択できます。
- **[連続]** オプションでは、大譜表または改ページにまたがったラインをどのようにするかを決定します。
  - **[シンボル]** : 継続をシンボルで開始します。
  - **[スペース右]** / **[スペース上]** : 任意のシンボルの位置に調整されます。
  - **[テキスト]** ボタンは、行に沿ってテキストを配置します。
- **[終了]** オプションは、**[開始]** オプションに似ていて、異なる点は、テキストでラインを終了することができないということです。

プレビューには、2段にまたがったときのラインが表示されるため、開始、途中、そして終了までの継続を見ることができます。

ためしに、標準のオクターブライン (8va で始まるライン) の頭を「8」に変えてみましょう。これを行うには、**[ラインの編集]** ダイアログの **[開始]** セクションにある **[選択]** をクリックし、新しいシンボルを選択します。同じ方法で **[連続]** シンボルも変更できます。

## 7.14 符頭の編集

☞ 2.20 符頭、2.24 符尾と加線

上級者用

符頭のデザインを変更するか新規の符頭を定義するには次のように行います。

- [ハウススタイル] ▶ [符頭の編集] を選択します。
- ダイアログが表示されるので、[新規] をクリックして新規の符頭を作成するか、一覧の中にある1つの符頭タイプをクリックし、[編集] をクリックして変更します（定義した符頭のタイプを選択して [削除] することもできます）。

上記の [符頭] ダイアログで、符頭の各要素を設定することができます。



- [名前]：符頭タイプの名前（名前を知っておく必要はありません）。
- [再生]：符頭タイプを再生するかどうかを決定します。スラッシュなどの符頭は標準設定では再生されません。
- [臨時記号]：符頭に臨時記号を付けない場合（たとえばスラッシュなど）、このオプションをオフにします。
- [移調]：符頭を移調するかを決定します（[音符] ▶ [スコアの移調] で、音符を変更、楽譜を移調、またパート譜で移調する場合など）。一部の符頭（スラッシュ）などは、標準設定では移調されません。
- [加線]：符頭を加線つきで表示するかどうかを決定します。
- [符尾]：符頭を符尾つきで表示するかどうかを決定します。
- 符頭に使用されるシンボルを変更するには、1つの音価を選択し、[シンボルの変更] をクリックし、次に使用するシンボルを [シンボル] ダイアログで選択します（☞ 2.25 シンボル）。4分音符の符頭は、8分音符やそれよりも音価の短い音符でも使用されます。

## 7. レイアウトと記譜

符頭シンボルの下には、符尾の上下の向きに応じた符尾と符頭の位置オプションが用意されています。

- **【符尾を n スペース短くする】**：クロス符頭などの特定の符頭が符尾と離れて見えないように、符尾との距離を整えます（このオプションは上にある**【符尾】**がオンになっている場合にのみ有効です）。
- **【符頭を n スペース右に移動 / 左に移動】**：符頭を指定されたスペース分だけ符尾から右または左に移動します。
- **【符頭を n スペース上に移動 / 下に移動】**：符頭を指定されたスペース分だけ符尾から上または下に移動します。

作業が終わったら、**【OK】** をクリックし、さらにもう一度 **【OK】** をクリックして、**【符頭の編集】** ダイアログを閉じます。

**【加線】** と **【符尾】** オプションは、和音の一番上にある音符の符頭タイプの設定に基づいて作用されます。たとえば、通常、加線が付く 2 つの音符がある和音で、一番上の符頭が加線を使用しない設定になっている場合、どちらの音符にも加線は表示されません。逆に言えば、加線で表示される 2 つの和音で低い音の方が加線を使用しない符頭を使用するように設定されていると、どちらの音符も加線と共に印刷されます（和音の一番上の符頭は、加線を使用しているためです）。

新規の符頭タイプを作成したときには、**【ハウススタイル】** ▶ **【符頭の編集】** ダイアログの一番下、そして **【プロパティ】** ウィンドウの **【符頭】** パネルの一覧に表示され、他の符頭と同じように、数字のショートカットで入力できるようになります。

## 7.15 シンボルの編集

☞ 2.25 シンボル、7.10 音楽フォント

上級者用

シンボルは、Sibelius が使用する符頭、音部記号、またはアーティキュレーションなどの標準オブジェクトで、**[作成] ▶ [シンボル]** ダイアログ（ショートカットは **Z**）にあります。そしてそれらは **[ハウススタイル] ▶ [シンボルの編集]** で編集することができます。

### 既存のシンボルの変更

**[ハウススタイル] ▶ [シンボルの編集]** ダイアログ内の標準オブジェクトのためのシンボルは特別な意味を持っています。シャープのシンボルをドルのマークなどに変更した場合、Sibelius は、それをシャープとして扱います（たとえば、再生や移調時など）。

シャープのシンボルをフラットのようなデザインに変えたときでさえも、それはシャープとして扱われます（なぜなら、それは見た目ではなく、記号がグリッド内のどこにあるかに基づいて判断されるからです）。これにより、Sibelius で特に問題が起きる訳ではありませんが、混乱を避けるために、既存のシンボルのデザインを変更する場合には、変更前と同じ意味を持つデザインのものに変更してください。

使用例としては、微分音に使用されているシンボルを変更するなどがあります。**[作成] ▶ [シンボル]** ダイアログの **[臨時記号]** の行にある最初の 9 つのシンボルは、テンキーの第 5 レイアウト（ショートカットは **F12**）のシンボルに対応しています。様々な代替シンボルのリストに関しては、2.25 シンボルで、よく使うシンボルの表をご覧ください。**[ハウススタイル] ▶ [シンボルの編集]** ダイアログのテンキーで使用するシンボルを変更すると、テンキーには元のシンボルが表示されますが、新規のシンボルが入力されます。

### 新規のシンボル

既存のシンボルのデザインを変更するのではなく、新規のシンボルを作成したい場合は、**[ハウススタイル] ▶ [シンボルの編集]** の表にたくさんの空白欄があり、そこに新規のシンボルを追加できます。意味がふさわしい行、あるいは一番下にある **[ユーザー定義]** の空白を使用してください。

**[ユーザー定義]** の行をすべて使い切ってしまった場合には、**[ハウススタイル] ▶ [シンボルの編集]** ダイアログの **[新規]** をクリックし、新規の行に新規のシンボルを作成してください。

### 複合シンボル

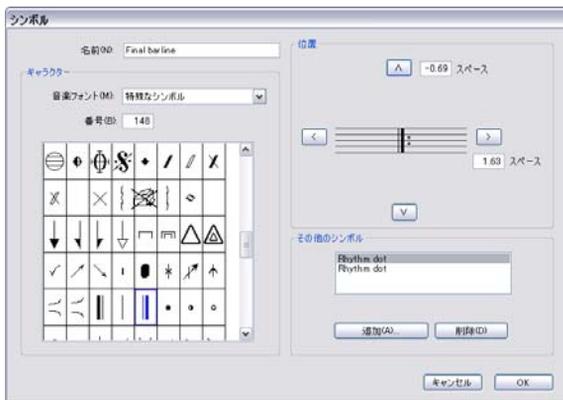
シンボルには、1 つ以上のシンボルを含んでいるものがあります。これには 2 つの利点があります。

- 必要なシンボルが音楽フォントにない場合、他のシンボルをいくつか組み合わせて、新規のシンボルを作成することができます。たとえば、テノールの声部の音部記号（下に 8 が付いた高音部記号）は高音部記号に 8 を足すことで作成できます。
- シンボルのフォントやサイズ、またはデザイン（たとえば高音部記号）を変更する場合、これに基づいたすべてのシンボルも変更されます。これにより、一貫した外観が得られ、同時に多くの他のシンボルを一度に変更することができます。

### シンボルの編集と新規作成

- **[ハウススタイル] ▶ [シンボルの編集]** を選択します。

- 編集するシンボルを選択し、**[編集]** をクリックします。新規のシンボルを作成するには、ダイアログの空白のスロットを選択し **[編集]** または **[新規]** をクリックして、新しい行に新規のシンボルを作成します。
- シンボルを他の記号に変更するには、ダイアログの左の表で、新規のシンボルをクリック、または記号番号を **[番号]** に入力します（混合した音楽フォントを使う場合、**[音楽フォント]** のリストから使用するフォントを選択することができます。以下に説明があります）。
- シンボルを空白にする、または既存のシンボルから複合シンボルを作成する場合（音楽フォントから直接記号を選択しないで）には **[番号]** を **0** にします。
- シンボルの **[名前]** を変更することもできます。名前を変更することで、複合シンボルで使用されているシンボルを確認しやすくなります。
- シンボルを元の場所に移動するには、ダイアログ右側の **[^]** / **[v]** / **[<]** / **[>]** ボタンをクリックします。
- 複合シンボルを作るために他のシンボルを追加するには、**[追加]** をクリックし、他のシンボルをクリックし、**[シンボルの追加]** をクリックします。これらの特別なシンボルは **[^]** / **[v]** / **[<]** / **[>]** ボタンで自由に移動することができます。



### シンボルのテキストスタイルの新規作成

この項目は重要ですが、抽象的な概念なので、例を使って説明するとわかりやすいでしょう。すべての音部記号に Sibelius では提供されない特別な音楽フォント (**TrebleFont** と呼ぶことにします) を使用すると仮定します（音楽フォントとシンボルがどう関係するかについては、[7.10 音楽フォント](#)を参照してください）。

フォントを変更すると言っても **[一般的なシンボル]** のテキストスタイルを変更しないでください。なぜなら、こうすると音符、臨時記号なども変更されてしまうからです。代わりに、たとえば、**[音部記号]** という新規のテキストスタイルを作成し、これを **TrebleFont** に設定し、すべての音部記号がこの **[音部記号]** テキストスタイルを使用するように設定します。こうすると、すべての音部記号シンボルがこのフォントを使用するようになります。この場合は、次の手順に従います。

- **[ハウススタイル]** ▶ **[シンボルの編集]** ダイアログで、**[音楽フォント]** をクリックします。
- **[音楽フォント]** ダイアログで、新規のテキストスタイルの基になる既存のテキストスタイル（たとえば、**[一般的なシンボル]**）を選択します。次に **[新規]** をクリックし、次に **[はい]** をクリックします。
- ダイアログが開くので、新規のテキストスタイルに **[音部記号]** と名前を入力し、フォントを **TrebleFont** に変更します。
- **[OK]** をクリックし、もう一度 **[OK]** をクリックして、**[音楽フォント]** ダイアログを閉じます。
- **[ハウススタイル]** ▶ **[シンボルの編集]** ダイアログの各音部記号に対し、音部記号を選択してから、**[編集]** をクリックし、**[音楽フォント]**（シンボルのフォントとサイズを指定するテキストスタイル）を **[音部記号]** に変更し、**[OK]** をクリックします。

ある特定のシンボルにだけ、特別なフォントの使用やサイズ変更を行いたい場合は、同じように行ってください。

## 7.16 出版

📖 5.16 SibeliusMusic.com、8.14 Scorch ウェブページのエクスポート

ここでは、出版の規模に関わらず楽譜を高品質で印刷する手順を紹介します。これによって、ご自身で楽譜の出版を最初から最後まで行うことができるようになります。

### Sibelius で作品を発表する

世に知らしめられることなく、眠ったままの名曲が数多くあります。一流の出版社に所属する著名な作曲家でさえ、オリジナルの手書きのスコアがあるだけの未発表作が多数という場合も多く、誰かに乞われて実際に演奏されて初めて日の目を見るといった状況さえあります。確かに、ここ 50 年に出版されたクラシック音楽の楽譜は「書店に並べておけば、誰かが買って演奏してくれるかも知れない」という希望の元に、赤字のまま販売が続けられているのが現状です。こうした状況は、ミュージカルのような営利目的の楽譜でさえ同じです。そのため、あまり知られていない作曲家やアレンジャーにとっての状況は、もっと絶望的です。

幸いにも、Sibelius は楽譜出版にまつわる現状をすべて打開してくれます。ご自身の楽譜をすばやく簡単に配布したいなら、インターネット上で出版できます（詳しくは、📖 5.16 SibeliusMusic.com をご覧ください）。実際の出版社が行うように、あなたが思い描いた音楽をスコアやパート譜という形にし、それを印刷・製本して倉庫に収めるまでを、Sibelius が手伝ってくれます。どんなに大きな出版社でも、ここまで対応してくれることはそうはありません。出版社がそれをやるには名声、ロゴ、さまざまな秘訣などが必要ですが、Sibelius ユーザーのあなたに必要なのは、ほんの少しのノウハウとコンピュータにつないだプリンタだけです。

### 楽譜浄書とハウススタイル

よい出版社は楽譜浄書に関して高い基準を持っています。高品質の楽譜浄書のノウハウを取得するには時間と経験を要します。手始めに、📖 7.2 楽譜浄書および 7.1 レイアウトとフォーマットをご覧ください。

さらに出版社は、それぞれのハウススタイルを確立しています。📖 7.7 ハウススタイル™ にアドバイスが書かれています。風格ある特徴的なフォントを選択することが、とても有効な手段です。📖 221 ページの「様々なフォント」をご覧ください。

### 手軽な印刷方法

もし、ご自身で作曲された楽譜を 100 部だけ作成しようとしたら、製版所で印刷をするのは経済的ではありません。手持ちのプリンタで印刷するか、オリジナルとなる 1 部だけを印刷して、それをコピーして製本するのが現実的です。

今日ではデジタル印刷技術を利用して手軽に印刷が楽しめるようになりました。自宅で使うレーザープリンターと比べてさほど違いもなく、しかも通常、高画質の画像が得られます。印刷前に版版一式を作成する必要があるリトグラフ印刷（以下を参照）とは異なり、デジタル印刷ではデジタルファイル（通常は PDF）を直接使用し、値段的にも 1 部コピーするのも 100 部コピーするのも同じになります。

良質のレーザープリンターを持っている場合も、自宅と同じような結果は得られます。ただし、折り畳み、ホッチキス留め、中とじなどの「最終仕上げ」処理に大量の時間がかかるため、印刷会社に処理を依頼した方が賢明でしょう。

### 専門的な印刷方法

何百部、あるいはそれ以上大量に楽譜を出版したい場合は、デジタル印刷処理を導入している印刷会社に依頼して印刷するべきです。昔は写真を撮るのと同じ原理で楽譜をフィルムに焼いてそれを印刷したのですが、最近では、PDF ファイル (☐ 8.11 グラフィックのエクスポートを参照) として保存したデータを CD-R や電子メールなどで提出するのが一般的です。

### リトグラフ印刷

何千もの部数を大量に印刷したい場合、イメージセッター (いわゆる 2540dpi 以上の超高解像度プリンタ) を使って楽譜を透明のフィルムに焼き、刷版を作成する印刷会社もあります。しかし、多くの会社はフィルムを使わずにディスクから直接刷版を作成します。

そして、刷版を印刷機にかけます。実際よりも大きい用紙に印刷して、後から余分な部分を裁ち落としします。そのため、印刷会社は、「トンボ」(裁ち落としサイズを示す、用紙周辺に記されるマーク) が記されているデータを好みます。スコアを EPS ファイルとして保存する時や PDF ファイルを作成する時に「トンボ」をオンにしておくで挿入できます。

印刷会社では、必要な部数だけ印刷して製本することができます。部数が多いほど、安くあがる傾向があります。それは、初期設定に費用がかかるためです。

### 印刷品質に影響する要因

- 解像度: 600dpi を超えると、プリントアウトの解像度は、大きな譜表では区別しにくくなりますが、小さい譜表サイズでは、違いが出ます。たとえば、1200dpi と 2540dpi の間では、明らかな違いが生じます。
- 用紙: たいいていの本や楽譜は、「ホワイトボンド」という、マット系の (光沢のない) 純白用紙に印刷されています。「lb/ream」(北アメリカ) と「g/m」や「gsm」(ヨーロッパ、1 平方あたりのグラムを意味します) は、用紙の重さや厚さを表します。21lb/ream あるいは 80gsm の厚い紙はタイプ用紙やコピー用紙、かなり厚い本などに使われます。26lb/ream あるいは 100gsm ぐらいが楽譜に適しています。これより薄いと裏の楽譜が透けて見えてしまいます。また、譜面台の上でペラペラ折れ曲がったりしにくくなります。
- 刷版: プレートはいろいろな素材のものがあります。通常は印刷会社が最適のものを決定します。金属製のプレートが一番高品質です。ポリエステルプレートは安価ですが、まずまずの品質です。紙のプレートは品質が劣り、ポスターや詳細でないドキュメントにのみ適しています。

### まとめ

大量印刷に適した出版品質の作品を作成するには、次のいずれかを行ってください。

- 600dpi 以上の高品質レーザープリンタを準備し、自分で印刷してください。
- 楽譜の PDF ファイルを作成し、CD-R にコピーして印刷会社に渡して (または電子メールで送信して) デジタルまたはリトグラフで印刷してください。また、できれば見本として、楽譜をプリントアウトしたのも渡しておきましょう。一般に、リトグラフ印刷はデジタル印刷に比べて (大量の部数を作成する以外は) たくさんの費用がかかりますが、非常に高画質の楽譜を作成することができます。

# 8. ファイル



## 8.1 ファイルを扱う作業

このトピックでは Sibelius フォーマットでのスコアの保存とカスタマイズ設定された Sibelius ファイル（ハウススタイルなど）の利用について説明します。このセクションでは、他のユーザーとファイルを共有する、ユーザーが Sibelius を持っているかどうか、および様々なフォーマットでファイルをインポート/エクスポートする方法についても紹介しています。

### スコアの作成

Sibelius で新規にスコアを作成する方法については、『ハンドブック』をご覧ください。

### ファイルサイズ

Sibelius のファイルサイズはバンド譜やオーケストラ譜でも 20KB 程度です（インポートしたグラフィックは除きます）。つまり、ハードディスクには数百万ページに及ぶ譜面が簡単に保存でき、大編成のスコアでも E メールで気軽に送れるということです。Sibelius を使っていれば、J.S.Bach（J.S. バッハ）のような大作曲家であってもスコアの保管場所に困るということはないはずで

### 保存

保存方法は他のプログラムと同様で、[ファイル] ▶ [名前を付けて保存]（ショートカットは **Ctrl + Shift + S** または **⌘S**）や、[ファイル] ▶ [保存]（ショートカットは **Ctrl + S** または **⌘S**）を使用します。スコアは Sibelius 形式のファイルとして保存できるだけでなく、MIDI、オーディオ、グラフィック、ASCII など、他のフォーマットにエクスポートすることもできます。詳しくは、『リファレンス』の関連トピックをご覧ください。歌詞の保存に関しては、 5.11 プラグインを参照してください。

ファイルを保存する場所は、Sibelius が作成する「スコア」フォルダが便利です。この「スコア」フォルダは Windows では「マイドキュメント」フォルダ内に、Mac では、ホームの「書類」フォルダ内に作成されます。

スコアの保存先にする標準設定のフォルダは [ファイル] ▶ [環境設定] ダイアログ（Mac では [Sibelius] メニュー内）の [ファイル] ページで設定できます。

保存後にスコアを開くと、保存したときの作業状態、つまりスコアの表示倍率も同じ状態で開かれます。最後に作業していたときの倍率でスコアを開かず、標準設定の倍率でスコアを開くようにするには、[ファイル] ▶ [環境設定] ダイアログ（Mac では [Sibelius] メニュー）にある [ファイル] ページの [スコアを開くときの倍率] をオンにします。

### 自動保存

Sibelius では一定時間ごとに自動的にスコアを保存できるので、万一コンピュータがクラッシュしても、失われるのは数分の作業分で済みます。この自動保存機能により、Sibelius は実際のスコアファイルのコピーを「スコアのバックアップ」フォルダ内の「自動保存」と呼ばれるフォルダに作成します（以下をご覧ください）。

コンピュータのクラッシュや停電などが原因で Sibelius を正常に終了できなかった場合、Sibelius は次の起動時に「自動保存」フォルダを確認し、フォルダ内にスコアがあると、スコアを回復するか尋ねます。

Sibelius は正常終了時に「自動保存」フォルダ内のファイルをすべて削除します。このため、このフォルダ内にはファイルを手動で保存しないようにしてください。

## 8. ファイル

自動保存は標準設定ではオンになっていますが、必要であれば [ファイル] ▶ [環境設定] ダイアログ (Mac では [Sibelius] メニュー内) の [ファイル] ページでオフにすることもできます。このダイアログでは、自動保存の頻度 (時間の間隔) も指定できます。標準設定は 10 分です。

### バックアップ

あなたがスコアを保存するたびに、Sibelius はそのバックアップを (バージョン番号を付けて) 「スコア」フォルダの「スコアのバックアップ」フォルダに保存します。このバックアップフォルダにより、スコアを誤って削除してしまった、あれこれと編集したが元に戻したいというような場合にも、最新もしくは以前のバージョンのスコアを手に入れられます。このフォルダには、あなたが保存した直近の 40 バージョン分のスコアが保存されます。ディスクがいっぱいにならないように、Sibelius はそれ以前のバージョンを順番に削除していくので、このフォルダをご自身のバックアップの保存用に使用しないようにしてください。

バックアップスコアは手動で保存したときに作成され、Sibelius が自動保存するときには作成されません。ただし、自動保存されたスコアとは異なり、バックアップスコアは Sibelius を終了しても削除されません。

### スコア情報

[ファイル] ▶ [スコア情報] は、タイトル、作曲者、編曲者、著作権など、スコアに関する情報を入力するダイアログで、インターネットでスコアを出版するときに自動的に使用されます (☞ 8.14 Scorch ウェブページのエクスポート)。この情報は、スコアの作成時に [ファイル] ▶ [新規] ダイアログの最後のページでも入力できます。[ファイル] ▶ [スコア情報] の [ファイル] タブには、作成または保存した日時やページ数、譜表や小節の数など、スコアに関する有用な情報が表示されます。このタブは、スコアを (少なくとも一度は) 保存しないと表示されません。

[スコア情報] ダイアログに入力した内容は、スコア全体のテキストオブジェクトの「ワイルドカード」としても使用されます。ワイルドカードについてと Sibelius での使用方法について詳しくは、☞ 3.11 ワイルドカードを参照してください。

### ユーザーが編集可能なファイル

Sibelius では、以下の環境ファイルをカスタマイズできます。

- アイデア (☞ 5.8 アイデア)
- ハウススタイル (☞ 7.7 ハウススタイル™)
- プラグイン (☞ 5.11 プラグイン)
- ワークシート (☞ 5.21 ワークシートクリエイター)
- アレンジスタイル (☞ 5.2 アレンジスタイルの編集)
- コードダイアグラムライブラリー (☞ 2.7 コードダイアグラム)
- テキストおよび音楽フォント関連 (☞ 3.1 テキストの作成と編集、7.10 音楽フォント)
- 譜面用紙 (☞ 2.18 譜面用紙)
- 機能セット (☞ 5.9 メニューとショートカット)
- 用語メニュー (☞ 3.1 テキストの作成と編集)

Sibelius はこれらのファイルの標準セットを備えており、あなたが追加で作成したものはプログラムの標準セットとは別の場所に保存されます。Sibelius に収録されている標準ファイルは削除できません。アプリケーションフォルダ自体 (またはアプリケーションパッケージ、Mac では「バンドル」と呼ばれることもあります) の中では一切変更は行わないでください。

あなたが作成したファイル（ユーザーが編集可能なファイル）はユーザーアカウントの「アプリケーションデータフォルダ」という指定のフォルダ内に保存されますが、このフォルダの場所は OS ごとに異なります。

- Windows Vista : **C:\Users\**ユーザー名 **\Application Data\Sibelius Software\Sibelius 5\**
- Windows XP の場合 : **C:\Documents and Settings\**ユーザー名 **\Application Data\Sibelius Software\Sibelius 5**
- Mac : **/Users/**ユーザー名 **/Library/Application Support/Sibelius Software/Sibelius 5**

Windows では「Application Data」フォルダは標準設定では非表示になっており、エクスプローラウィンドウでは見ることはできません。このフォルダを見るには、開いているエクスプローラウィンドウの [ツール] ▶ [フォルダオプション] を選択します。[表示] タブをクリックし、[ファイルとフォルダの表示] リストから [すべてのファイルとフォルダを表示する] を選択します。

Sibelius の「Application Data」フォルダ内にはさまざまなフォルダがあり、フォルダ名が内容を示しています（独自にファイルを作成または編集したときに初めてその場所に保存されるため、まったくフォルダがない可能性もあります）。

適切なファイルをユーザーエリアのディレクトリにコピーすると、次の Sibelius 起動時に使用できます。追加または作成したファイルは問題なく削除することもできます。

### Scorch テンプレートとテクスチャー

独自の Scorch テンプレートと用紙 / デスクテクスチャーを作成できます。アプリケーションデータフォルダの関連フォルダ内に入れると、Sibelius により検出されます。この場合、Scorch テンプレートは「**Scorch templates**」フォルダに、テクスチャーは「**Textures**」フォルダに入れてください。

## 8.2 ファイルの共有

---

Sibelius で作成した楽譜は他のユーザーと簡単に共有できます。

### Sibelius の他のユーザーとファイルを共有する

Sibelius で作成した曲を他の人に送りたい場合、相手が Sibelius を持っている場合は E メール（以下をご覧ください）や CD-R などのリムーバブルメディアでファイルを送ることができます。

その場合、ファイルの送信先の相手が使っている Sibelius のバージョンをご確認してください。相手が自分と同じまたは新しいバージョンを持っている場合は、通常の方法でファイルを保存して相手に送信します。相手が旧バージョンを使用している場合や、Sibelius Student または G7 を使用している場合は、スコアを旧ファイルフォーマットでエクスポートする必要があります（☞ 8.15 旧バージョンへのエクスポート）。

### Sibelius ユーザー以外の人とファイルを共有する

相手が Sibelius を持っていない場合は、他の方法でも共有することができます。

- Sibelius の無料体験版を [www.sibelius.jp](http://www.sibelius.jp) からダウンロードし、インストールしてもらって、ファイルを送ります。ただし、体験版では 1 ページしか印刷できず、透かしも入るので、印刷を目的とする場合には最良の方法とは言えません。
- SibeliusMusic.com、SibeliusEducation.com、あるいは自分のウェブサイトで楽譜を公開します（☞ 5.16 SibeliusMusic.com、5.15 SibeliusEducation.com、8.14 Scorch ウェブページのエクスポート）。
- PDF ファイルを作成して送ります（593 ページの「PDF ファイルの作成」）。
- Sibelius でグラフィックファイルとして楽譜をエクスポートして送ります（☞ 8.11 グラフィックのエクスポート）。
- Scorch ウェブページとして保存し、スコアとウェブページの両ファイルを E メールに添付します（以下をご覧ください）。
- 相手が他の音楽プログラムを持っていて、曲を聴いて編集をしたいような場合は、MIDI ファイルとして送るのがよいでしょう（☞ 8.12 MIDI ファイルのエクスポート）。
- スコアを誰かに送って聴かせたいがスコアを見せる必要はない場合は、Sibelius からオーディオファイルとしてエクスポートする方法もあります。それをオーディオ CD-R など書き込んだり、MP3 ファイルに圧縮して E メールで送ったりできます（☞ 8.13 オーディオファイルのエクスポート）。

### E メールでファイルを送信する

E メールでのファイル送信は簡単ですが、どの E メールプログラムを使用するかで、方法は異なります。

- Windows Mail、Outlook Express または Mozilla Thunderbird：新規メッセージを作成し、[添付] ボタン（クリップのアイコン）をクリックし、添付ファイルを探し、[添付] でメッセージに添付します。それから通常の方法でメールを送信します。
- Apple Mail：新規メッセージを作成し、メッセージに添付したいファイルをメッセージウィンドウにドラッグアンドドロップして通常の方法で送信します。
- Netscape Messenger：新規メッセージを作成し、[添付] ボタンをクリックし、ドロップダウンリストから [ファイル] を選択します。添付するファイルを探し、ファイル名をダブルクリックしてメッセージに添付します。それから通常の方法でメールを送信します。

- Eudora：新規メッセージを作成し、メッセージ欄で右クリック（Windows）、**Control** + クリック（Mac）し、**[添付ファイル]** を選択します。添付するファイルを探し、ファイル名をダブルクリックしてメッセージに添付します。それから通常の方法でメールを送信します。

上記以外のプログラムをご使用の場合、各メールプログラムの参考マニュアルなどから、添付ファイルの送信についてお調べください。

Sibelius ファイルを Scorch ウェブページと共に送信するときは、以下のように操作します。

- まずエクスポートします（☞ 8.14 Scorch ウェブページのエクスポート）。
- 「**.sib**」と「**.htm**」の両ファイルを E メールメッセージに添付します。
- 受信者に Scorch のインストールが必要なことを伝えます。その後、両ファイルをコンピュータ（デスクトップなど）上のフォルダに保存し、保存した **.htm** ファイルダブルクリックしてから、ウェブブラウザでスコアを開いてもらうようにします。

## Windows と Mac のファイル

Windows と Mac の Sibelius ファイルはまったく同じ形式です。このため、変換作業などを行うことなく、Windows と Mac の間で Sibelius スコアをやり取りできます。以下をご覧ください。

Sibelius ファイルでは文字セットに国際標準の Unicode を使用しているので、特殊文字（アクセント文字）なども Windows と Mac の間で相互にやり取りできます。音楽やテキストフォントなどは適切に代用されます（☞ 3.12 フォントの代替）。

Sibelius ファイルの拡張子は「**.sib**」です。Mac の Sibelius ファイルは、「Sibelius 書類」（内部的にはクリエータは「SIBE」、タイプは「SIBL」）となります。

## Windows で Mac のスコアを開く

CD-R や別のディスクに保存された、Mac で作成されたスコアを開く場合、ディスクが Windows でフォーマットされていることをご確認ください。Mac は Windows フォーマットのディスクを読み取ることができますが、Windows は Mac フォーマットのディスクを読みません。

Windows で Sibelius ファイルを開く場合は、「**.sib**」の拡張子を付ける必要があります。Sibelius では Windows と Mac の両コンピュータで、このファイル拡張子が標準設定として追加されますが、Mac ユーザーによってはファイル拡張子を使用しない方法をとる場合があります。Windows では、ファイル拡張子によって Sibelius ファイルを識別するため、この場合、Windows で問題が発生することになります。

Windows でファイル拡張子を追加するには、ファイルのアイコン（マイコンピュータか、Windows Explorer）上で右クリックし、**[名前の変更]** を選択します。拡張子を変更して、メインキーボードの **Return** キーを押します。Windows が「ファイルタイプを変更すると使用できなくなる」といったメッセージを表示しますが、それを無視して **[はい]** をクリックします。

一度ファイル名を変更したら、通常通り、ダブルクリックで開くことができます。

## Mac で Windows のスコアを開く

Windows で作成された Sibelius ファイルを開くには、**[ファイル]** ▶ **[開く]** を選択し、ダイアログ内のファイルの名前をダブルクリックします。

## 8.3 スコアの分割と結合

複数の楽章、歌曲、作品などを同じスコアファイル内に作成することも、それぞれを別個に作成して後で結合することもできます。また、複数の作品が含まれているスコアをそれぞれ独立したスコアにすることもできます。

### 複数の楽章、歌曲、または作品

複数のセクション（楽章、歌曲、小品など）は、それぞれを個別のファイルにするよりも、複数のセクションで構成される1つの楽曲としてまとめるのがよいでしょう。新しいセクションを同じページに作成するには、スコア譜でもパート譜でも、同じファイルに入力する必要があります。

結合したい複数のファイルに異なるセクションがある場合は、以下のスコアの追加を参照してください。

では、同じページに2段の課題を作成してみましょう。

- 通常どおりに、最初の課題を入力します。
- 最初の課題の最後の小節線を選択し、**Return** キー（メインキーボード）を押して大譜表を改行します。
- 楽器のフルネームとインデントされた譜表が必要な場合は、前の段の最後の小節を選択し、**[プロパティ]** ウィンドウの **[小節]** パネルを開き、**[セクションの最後]** をオンにします。
- 最初の課題（セクション）の小節の最後に、必要に応じて複縦線か終止線を作成します（**[作成]** ▶ **[小節線]** ▶ **[終止線]** または **[複縦線]**）。
- 2 番目の課題の調号が変更される場合は、通常どおり、新しく調号を作成します。このとき、**[作成]** ▶ **[調号]** の **[非表示]** がオンになっていることを確認してください。これにより、前の段の最後の調号変更を非表示にします。
- 同様に、次の課題で拍子記号を変更する場合は、通常の方法で作成し、**[拍子記号]** ダイアログの **[注記を許可]** をオフにします。これによって、前の段で最後の拍子記号の変更が表示されるのを防ぎます。
- 2 つめの課題の最初の小節番号をリセットします（**[作成]** ▶ **[その他]** ▶ **[小節番号の変更]**）。

### スコアを複数のファイルに挿入

1 つのスコアを別の複数のファイルに挿入したい場合（オーケストラの楽譜作成や編曲を数人で手分けして同時進行する場合など）では、各ファイルの最初の小節番号、最初のページ番号、最初のリハーサルマークを調節し、それらを前のファイル（セクション）から連続させることができます。

パート譜を使用する場合、フルスコアをセクションに分割すると、セクションが変わるごとに各パート譜が改ページされるため、譜めくりが不便になりますので注意してください。これを避けるには、スコアが完成したら **[ファイル]** ▶ **[スコアを最後に追加]** で各セクションを1つのファイルにまとめるようにします（以下を参照）。

### スコアの追加

歌曲集など、複数の歌のファイルをまとめて1つのスコアにしたい場合があります。このような目的のため、Sibelius にはスコアを別のスコアの最後に追加する（連結する）機能が用意されており、自動的に2つの譜表の数合うか確認し、連結したスコアを新しいページから始めることができます。

この機能を使用するには、先頭にするスコアを開き、**[ファイル]** ▶ **[スコアを最後に追加]** を選択します。連結するスコアを選択するダイアログが開きます（連結するファイル自体は変更されません）。

譜表の数が同じでない場合は、それを告げるメッセージが表示されます（数が一致しないかぎり、スコアは連結されません）。譜表の数が同じで楽器名の一部が異なる場合にもメッセージが表示されますが、スコアの連結は実行できます（この場合、先頭のスコアの楽器名が使用されます）。

2 ファイルのテキストスタイル、シンボル、符頭などが統合されます。テキストスタイル名が同じでも設定が異なる場合は、先頭のファイルの設定が使用されます。スコアがうまく連結されるように、必要に応じて、拍子記号、調号、音部記号、移調、譜表タイプなどが変更されます。先頭のスコアの最終小節線は「セクションの最後」となり、そこで改ページされるので、連結されたスコアは基本的に新しいページからフルネームの楽器名で始まります。そのため、連結したスコアのレイアウトが以前と変わってしまうことは通常はありません。

2 つのスコアの結合部、特に楽章や楽曲の切れ目にブレイクのある箇所で、必要に応じて、確認用の音部記号、拍子記号、調号などを変更してください（ 5.6 オブジェクトの非表示）。

## 8.4 グラフィックをインポートする

### ■ カラーとグラフィックのインポート

TIFF 形式の画像を Sibelius にインポートすることにより、グラフィックをスコアに挿入することができます。

楽譜のグラフィックファイル（スキャンした画像や PDF ファイル）をスコアに変換したい場合は、[図 1.4 スキャニング](#) を参照してください。

スコアを出版用にグラフィックファイル（EPS ファイルなど）に変換したり、楽譜を文書ファイルに挿入したりしたい場合は、[図 8.11 グラフィックのエクスポート](#) を参照してください。

### グラフィックのインポート

TIFF ファイル（グラフィックファイル）をインポートするには、次のようにします。

- スコア内で、グラフィックを表示したい場所にある音符、休符、小節、その他のオブジェクトを選択します。
- **[作成]** ▶ **[グラフィック]** を選択します。ダイアログが表示され、インポートしたい TIFF ファイルを指定できるようになります。ファイルを選択し、**[開く]** をクリックします。
- グラフィックがスコア内に作成され、移動、コピーなどができるようになります。
- また、マウスを使ってグラフィックを配置したい場合や空白ページ（[図 7.4 ブレーク](#)）にグラフィックを挿入したい場合は、スコア内で何も選択されていないことを確認してから、**[作成]** ▶ **[グラフィック]** を選択します。マウスポインタの色が変わり、オブジェクトを「読み込み」できる状態になります。この状態で、グラフィックを配置する場所をクリックします。

用紙のテクスチャーを白の無地に設定すると、インポートしたグラフィックが画面上できれいに見えます。こうすると、グラフィックの余白部分が白の背景とうまく調和します（[図 5.3 表示設定](#)）。ただし、画面のテクスチャーの設定にかかわらずグラフィックは適切に印刷されます。

オリジナルのグラフィックをわざわざ作成しなくても、Sibelius にはすぐに使える便利なグラフィックファイルがたくさん用意されています。これらは「スコア」フォルダ内の「グラフィックファイル」フォルダにあり、次のようなファイルが用意されています。

- 楽器の画像
- Sibelius ワークシートを作成するときのための、Sibelius のツールバーボタンとテンキーウィンドウのレイアウト。
- 重要なテキストなどを丸で囲んだ手書きの色付きの輪（手書きのため、その下にあるオブジェクトを誤って消去してしまわないように注意して位置指定します。音符の場合は譜表が消去されてしまうため、音符への使用には向いていません）。
- 便利で楽しいさまざまなグラフィック。注意を引くのに使用するメガネ、手、輪、笑顔などのグラフィックがあります。

このフォルダにある「グラフィック例」という Sibelius ファイルには、さまざまなグラフィックを使用したサンプルがあります。

### ファイルのフォーマット

Sibelius は、任意のカラー解像度（すなわち白黒、グレースケール、任意数の色を使用したフルカラーなど）の TIFF フォーマットのグラフィックファイルをインポートできます。

グラフィックが TIFF フォーマットでない場合は、グラフィックプログラムを使用して TIFF ファイルに変換できます。たとえば Mac 用の Graphic Converter ([www.lemkesoft.com](http://www.lemkesoft.com) からダウンロード可能)、Windows 用の Paint Shop Pro ([www.jasc.com](http://www.jasc.com) からダウンロード可能)、Windows 用のペイント (多くの PC の [スタート] ▶ [プログラム] ▶ [アクセサリ] メニューにあります) などがあります。

### グラフィックをコピー、編集、削除する

スコア内に挿入されたグラフィックは、他のオブジェクトと同じように操作できます。

- グラフィックをコピーするには、**Alt** + クリックまたは **⌘**-クリックします。
- 移動するには、グラフィックをクリックし、青色の影が付いた状態になったらマウスでドラッグするか、あるいは矢印キーで移動します (**Ctrl** または **⌘** キーと一緒に使用すると大きく移動できます)。
- 縦横比を維持して拡大縮小するには、まずグラフィックの右下にある小さいハンドルをクリックして青色のボックスで囲み、マウスでドラッグするかあるいは **↑/↓** キーを使用します (**Ctrl** または **⌘** キーと一緒に使用すると大きく拡大縮小できます)。
- 縦横比を変更して拡大縮小するには、一度グラフィックを選択し、右下のハンドルの位置を確認します。次にグラフィック以外をクリックして選択をはずします。そして、**Ctrl** または **⌘** キーを押さえながらグラフィックの右下のハンドルの位置をクリックしてハンドルを表示させます。この状態で押さえていた **Ctrl** または **⌘** キーを離し、ハンドルをマウスでドラッグするか、**↑/↓** キーで移動します。**Ctrl** または **⌘** キーと一緒に使用すると大きく拡大縮小できます。
- 削除するには **Delete** キーを使用します。

グラフィックを操作した後に戻すには、グラフィックが選択されている状態で [レイアウト] ▶ [デザインをリセット] (ショートカットは **Ctrl** + **Shift** + **D** または **⌘** **D**) を選択します。これによってグラフィックが元のサイズと縦横比に戻ります。

### ファイルサイズ

グラフィックをスコアにインポートすると、ファイルサイズがかなり増加することに注意してください。ファイルサイズをできるだけ小さく保つために、Sibelius では TIFF ファイルを圧縮してインポートします。スコア内で同じグラフィックファイルを何度も使用する場合は、そのたびにインポートするのではなく、コピーするようにしてください。

## 8.5 MIDI ファイルを開く

MIDI ファイルについてあまり知識がない場合は、[図 4.12 はじめての MIDI](#) を参照してください。この項では、MIDI ファイルについて説明されています。MIDI ファイルの取得場所については、以下の MIDI ファイルのダウンロードをご覧ください。

### MIDI ファイルをインポートする

通常の Sibelius ファイルと同じように、[ファイル] ▶ [開く] (ショートカットは **Ctrl + O** または **⌘O**) を選択して MIDI ファイルを開きます。次に、ファイルを探し (Windows では、通常 MIDI ファイルには拡張子 **.mid** が付きます)、[開く] をクリックします。

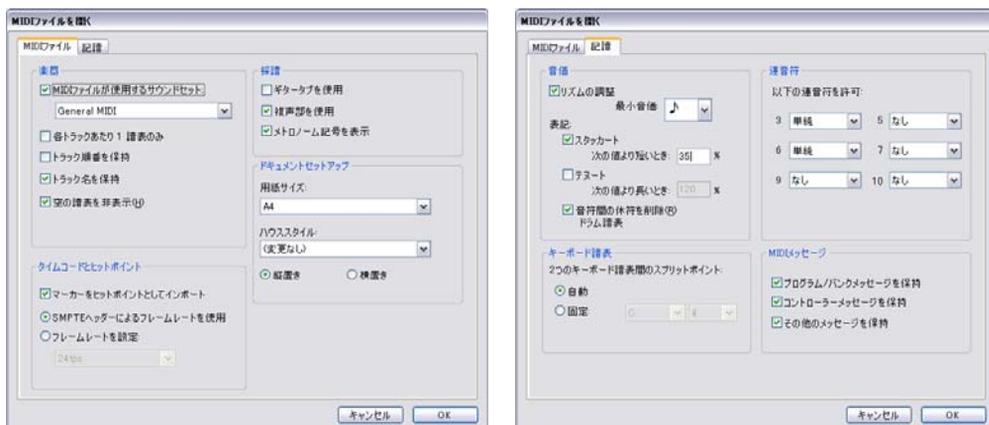
ダイアログが表示され、インポートのオプションを設定できます (詳しくは、以下の項目をご覧ください)。通常は、ここで [OK] をクリックします。しばらくすると MIDI ファイルが開きます。

MIDI ファイルによっては (楽器名が含まれていても) プログラムチェンジが含まれていない場合があります。この場合には、楽器を推測する必要があります。そこで、Sibelius は楽器名、サウンド、音部記号、その他の詳細情報が正しくない場合があることを示します。楽器の音部記号などを手動で調整するか、あるいは必要なプログラムチェンジ情報を含む MIDI ファイルのコピーを作成するか入手してから、インポートする必要があります。

インポートした MIDI ファイルの見栄えが、期待していた結果と異なる場合には、インポート設定の一部を変更してみてください。以下のインポートのオプションをご覧ください。

一度 MIDI ファイルがインポートされると、ご自分で楽譜を入力した場合と同じように、ファイルの再生、編集、保存、印刷、パート譜の作成が行えます。インポートされた MIDI ファイルは、元のシーケンサーと同じニュアンスで、つまり、ペロシティと各音符の長さが正確に、再生されます。これは Sibelius のライブプレイバック機能 ([図 4.7 ライブプレイバック](#)) のおかげです。

### インポートのオプション



[MIDI ファイルを開く] ダイアログの [MIDI ファイル] タブには、次のようなオプションが用意されています。

- **[MIDI ファイルはこのサウンドセットを使用]** を使うと、プログラムナンバーとバンクナンバーが General MIDI あるいは他のどの音色セットを使用するかを指定できます。これを指定すると、Sibelius が楽器を推測しやすくなります。通常、このオプションは General MIDI に設定しておきます。あるいは、MIDI ファイルをそのままの状態ですべてインポートする場合には、オフにします。
  - **[各トラックあたり 1 譜表のみ]** は、たとえば 1 つのトラックを左手用、もう 1 つのトラックを右手用というように、2 つの別々のピアノトラックとしてピアノを表記する MIDI ファイルを開くときに便利です。このオプションをオンにすると、それぞれの手が 2 つの譜表ではなく、1 つの譜表として書き込まれます。次に、新しいピアノ譜表を作成して 2 つの手をコピーすることでクリーニングすることができます。最後に、元の 2 つのピアノを削除します。
  - **[トラック順序を保持]** は標準設定ではオフです。このオプションをオフにしておくと、Sibelius が楽器の順序を決定します。オンにすると、楽器を MIDI ファイルのトラックと同じ順序で保持します。
  - **[トラック名を保持]** を使うと、MIDI ファイルのトラック名が、Sibelius の楽器名になります。このオプションをオフにすると、Sibelius が推測した楽器に対応した標準設定の楽器名が使用されます。
  - **[空の譜表を非表示]** は標準設定ではオンになっているため、Sibelius では MIDI から作成するスコア全体にわたって空の譜表が非表示になります。多くの MIDI ファイルには短いパッセージ以外は空のトラックが含まれているため、これは便利なお知らせがよくあります。その結果、空の譜表を非表示にすることでスコアが読みやすくなります。
  - **[マーカーをヒットポイントとしてインポート]** は MIDI ファイルのマーカーすべてをヒットポイントに変換します。これがオフの場合は、マーカーは標準テキストとしてインポートされます。
  - **[SMPTE ヘッダーによるフレームを使用]** は、**[再生]** ▶ **[ビデオと時間]** ▶ **[タイムコードとデュレーション]** で設定し、MIDI ファイルの設定に従って Sibelius は決められたフレーム率で再生します。以下の SMPTE オフセットをご覧ください。
  - **[ギタータブを使用]** では、MIDI ファイルのギタートラックをタブ譜表にインポートするかどうかを設定します。このオプションをオフにすると、ギタートラックは、音符の譜表としてインポートされます。
  - **[複声部を使用]** は、よりきれいな記譜を作成するのに適切な場所で、2 声部を使用するかどうかを決定します。通常、このオプションはオンにしておいてください。
  - **[メトロノーム記号を表示]** は、すべてのメトロノーム記号を表示します。たくさんのテンポ変化 (たとえば *rit.* や *accel.* など) がある場合は、このオプションをオフにすると、スコア内のメトロノーム記号が非表示になり、見た目がすっきりします。この場合も、メトロノーム記号を表示しているときと同様に、再生時のテンポ変化は有効です。
  - **[ドキュメントセットアップ]** オプションでは、MIDI から作成するスコアの **[用紙サイズ]**、**[ハウススタイル]**、用紙の向き (**[縦置き]** または **[横置き]**) の選択ができます。
- [記譜]** タブに用意されているオプションについて詳しくは、20 ページの「フレキシタイムオプション」をご覧ください。

### 推奨するインポートのオプション

**[MIDI ファイルを開く]** ダイアログで選択する必要のあるオプションの正確な組み合わせは、さまざまな要素によって異なってきます。たとえば、次のようなものがあります。

- MIDI ファイルをインポートしてきれいな楽譜を作成する場合、**[記譜]** タブから、表記の「スタックカート」や「テヌート」のオプションをオフにする必要があります。また、すっきりとした結果が出るまで **[最小音価]** の設定をいろいろな値で試してみてください。
- MIDI ファイルをインポートする目的が再生だけの場合には、どのようなオプション設定をしても構いません。ライブプレイバック機能を使うことで、常に MIDI ファイルを正確な音で再生します。

## 8. ファイル

- 第三者が別のデバイスを使って作成したと思われるファイル（たとえば、インターネットからダウンロードした MIDI ファイルなど）をインポートする場合には、**[MIDI ファイルはこのサウンドセットを使用]** オプションで、その MIDI データを作成したデバイスに設定する必要があります。
- General MIDI 音色セットを使用することが分かっているファイルをインポートする場合は、**[MIDI ファイルはこのサウンドセットを使用]** で **[General MIDI]** が選ばれていることを確認してください。

標準設定の **[記譜法]** タブは、ほとんどの場合でうまく機能するよう設定されています。その設定は次の通りです。**[リズムの調整]** はオン、**[最小音価]** は 16 分音符、**[スタッカート]** / **[テヌート]** はオンです。たとえば、すでにクオンタイズされているような、リズムが完全に正確な MIDI ファイルを読み込む場合は、**[リズムの調整]** をオフにしてください。

**[最小音価]** を現実的ではない長い値に設定した場合、たとえば、MIDI ファイルに連続した 16 分音符があるような場合に、この値を 8 分音符に設定しても、Sibelius はこれらの連続した音符を正しく表現できず、無意味な内容を無理に生成するような結果を招いてしまいます（Sibelius は、8 分音符の連音符を使ったり、いくつかの 16 分音符のペアを結合して 8 分音符の和音を作るなど、できるだけ元の連続した 16 分音符に似せようとしなければならないでしょう）。

連音符のオプションは、次のように好みで設定してください。

- **[単純]** は、同じ音価が含まれている場合にのみ、連音符を表記することを意味します。
- **[中程度]** と **[複雑]** はさらに変則的なリズムの連音符を記譜します。

特定の連音符（たとえば 3 連音符など）が MIDI ファイルで使用されている場合、このオプションを少なくとも **[単純]** に設定しておかないと、連音符が正しく読み込まれなくなることを覚えておいてください。ただし、たとえば、すべての連音符を **[複雑]** に設定すると、思わぬ場所に細かい連音符のリズムができてしまう場合もありますので、注意が必要です。

## バッチ変換

Sibelius には、フォルダ内の複数の MIDI ファイルを一度に変換できるプラグインが用意されています。これを使用するには、**[プラグイン]** ▶ **[バッチ処理]** ▶ **[フォルダ内の MIDI ファイルを変換]** を選択します。変換するファイルが入っているフォルダを指定するように指示されますので、フォルダを指定して、**[OK]** をクリックします。フォルダ内のすべての MIDI ファイルが Sibelius ファイルに変換されます。

## MIDI ファイルのクリーニング

MIDI ファイルには記譜データが含まれていないため、Sibelius でファイルを開くと少し乱雑に見えるかもしれません。よりよい結果を得るために変換前後に行える処理に関するヒントを以下に示します。

- MIDI ファイルで、標準以外のプログラムナンバーを使用している（たとえば、一般的でない MIDI デバイスで再生するように設定されている）場合には、Sibelius は楽器を正しく識別できないため、誤った音部記号や誤った順序など、予期しない結果になることがあります。同様に、MIDI ファイルが 10 チャンネルにピッチ付き楽器を使用している場合、Sibelius では、それらの楽器が打楽器としてインポートされる場合があります。これは、MIDI ファイルを開いたときに、適切な MIDI デバイスが選択されているかどうかに関わってきます。
- この問題が発生した場合は、**[MIDI ファイルはこのサウンドセットを使用]** の設定を変更して、ファイルをインポートし直してみてください。

- MIDI ファイルが十分または正しくクオンタイズされていない場合、リズムが正しくきれいには記譜されません。シーケンサーが使用できるのであれば、ファイルをクオンタイズし直してから、もう1度 Sibelius で開いてみてください。また、**[プラグイン] ▶ [記譜の簡略化] ▶ [パフォーマンスの再記譜]** を使用すると、フレーズを適切な声部に変更し、クオンタイズし直すことができます (詳しくは、420 ページの「パフォーマンスの再記譜」をご覧ください)。

MIDI ファイルを開いてから必要になる最も一般的なクリーニング作業は、ピッチのないパーカッション譜表を読みやすくすることです (☞ 2.21 パーカッション)。

MIDI ファイル内のピッチのないパーカッションをインポートする場合、各ドラムサウンドは、**[5 線 (ドラムセット)]** 楽器で定義された、符頭と譜表位置 (すなわちラインかスペース) に変換されます。もし、表記がこの楽器タイプで定義されていないところでドラムサウンドが使用されている場合、Sibelius は譜表の空白位置に、標準音符、クロス音符、ダイヤ音符を使って表記します。

音符の間に不要な休符が続いたり、不要なユニゾン (同じ音高に2つの符頭がついた音符) が記譜されたりすることがあります。**[プラグイン] ▶ [記譜の簡略化] ▶ [休符の削除]** および **[プラグイン] ▶ [記譜の簡略化] ▶ [ユニゾンの音符を削除]** プラグインを使用して、これらを修正します (☞ 5.11 プラグイン)。

## SMPTE オフセット

MIDI SMPTE オフセットはインポートされ、**[再生] ▶ [ビデオと時間] ▶ [タイムコードとデュレーション]** ダイアログで **[開始時間]** を設定します。スコアでもタイムコードで使うフレーム率を設定することが出来ませんが、MIDI SMPTE オフセットは、すべてのシーケンサープログラムで使われるフレーム率を描写するわけではないので、事前に使用するフレーム率が解っている場合は、**MIDI ファイル** ページの **[MIDI ファイルを開く]** ダイアログ **[フレームレートを設定]** を選択して、かわりにメニューから任意のフレーム率を選択します (もし説明に困惑したとしても心配することはありません。オプションを初期設定のままにしておいてください)。

## 技術的な詳細

Sibelius は、タイプ0とタイプ1のMIDIファイルをインポートします。インポート時に、Sibeliusの高度な機能によって、使用する楽器の種類を識別します (トラック名がある場合はそれを使用し、ない場合は使用されているサウンドで識別します)。たとえば、各トラック内の音符の音域によって、バイオリンとピオラ、クラリネットとバスクラリネット、あるいはソプラノとアルトなどを識別できます。Sibelius は、フレキシタイムアルゴリズムを使用してリズムをクリーニングし、ユーザーの指定に従って MIDI メッセージデータ (たとえば、メトロノーム記号やプログラムチェンジなど) を保持します。また、Sibelius は、その用紙サイズに対して楽器が多すぎる場合は、自動的に譜表サイズを縮小します。

## MIDI ファイルのダウンロード

MIDI ファイルにはたくさんのオンラインリソースがあります。特定のリソースが必要な場合は、**www.google.com** で検索してみてください (たとえば、「MIDI ファイル」と入力した後に必要とするリソース名を入力します)。または、以下のいずれかのサイトにアクセスして検索することもできます。

- **www.prs.net** : 16,000 以上のクラシック音楽ファイルを網羅 (すべてパブリックドメイン)
- **www.musicrobot.com** : ウェブ上でポップミュージックの MIDI ファイルを検索するためのサーチエンジン
- **www.cpdli.org** : 何千もの合唱曲のファイルを含んだ便利なパブリックドメインサイト
- **www.cyberhymnal.org** : 有名な賛美歌の楽曲をすべてリスト (ダウンロード可能な歌詞機能付き)

## 8. ファイル

上記サイトのすべてのファイルが MIDI フォーマットに設定されているわけではなく、Finale、PDF、または別のフォーマットになっている場合もあります。中には、MP3 など Sibelius では開くことができないオーディオフォーマットになっているものもあります。このため、ファイルの実際のフォーマットを正確に確認してから、ダウンロードを行うようにしてください（ただし、Sibelius はさまざまなフォーマットのファイルを開くことができます。詳しくは本章のその他のトピックを参照してください）。

ウェブブラウザで必要とする MIDI ファイルを見つけたら、リンク先からダウンロードを開始します。リンクには通常下線が入っています。リンクは直接クリックしないでください。直接クリックしてしまうと、ウェブブラウザ内で MIDI ファイルを再生することになってしまいます。再生でなくダウンロードする方法については、以下の手順に従ってください。

- リンクを右クリック (Windows) または **Control** - クリック (Mac) すると、メニューが表示されます。
- **[リンクに名前を付けて保存]**、**[ターゲットに名前を付けて保存]** または **[リンクのダウンロード]** (正確な表記名は使用されるウェブブラウザにより異なります) を選択します。
- ウェブブラウザによっては、ファイルの保存場所を選択するように指示するメッセージが表示されることがあります。この場合は、デスクトップなど覚えやすい場所を選択します。
- これでファイルのダウンロードの準備が整いました。MIDI ファイルは通常は非常にサイズが小さいため、ダウンロードは数秒で完了します。

これで、MIDI ファイルのダウンロードが完了しました。また、上記の手順はウェブからあらゆる種類のファイルをダウンロードする場合にも使用できます。

MIDI ファイルに付けた名前と保存先 (通常はデスクトップ上) を確認してから、Sibelius を開き、このトピックの最初の MIDI ファイルをインポートするに記載の手順に従います。

第三者の曲の MIDI ファイルを許可なくダウンロードする、あるいは公表する場合に、それは著作権の侵害にあたることに気をつけてください。著作権侵害は違法であり、それは Sibelius の使用許諾によっても禁止されています。

ほとんどの曲は、著作権とその著作権所有者が誰なのか明示されています。ダウンロードした MIDI ファイルの著作権の状況が不明の場合には、出版社や作曲家、または編曲者に連絡を取ってください。

## 8.6 MusicXML ファイルを開く

### 8.7 Finale 98-2003 ファイルを開く

Sibelius に組み込まれている MusicXML 2.0 ファイルコンバーターでは、Finale のバージョン 2003 以降と SharpeEye を含む多数の音楽アプリケーションで作成した MusicXML ファイルを開くことができます。

Finale2003 ファイルに関しては ETF (Enigma トランスポートファイル) ファイルを開いたほうがよい結果を得られる場合とそうでない場合があります (8.7 Finale 98-2003 ファイルを開く)。どちらの方法も試すことができますが、インポートするファイルにより結果は異なります。

ファイルコンバーターの目的は時間の節約です。すべてのファイルがコンバートによって元のファイルと同じようになるわけではありません。

### MusicXML とは

MusicXML は楽譜作成ソフト間でファイルを交換するのに用いるファイル形式で、演奏情報を伝えるだけの MIDI ファイル (SMF) などよりも、異なるソフト間で楽譜を交換するのに適しています。

### Finale で MusicXML ファイルを作成する

Finale で MusicXML ファイルを作成する方法は使用する Finale のバージョンにより異なります。

- Finale 2006 以降： [ファイル] ▶ [MusicXML] ▶ [エクスポート] の順に選択
- Finale 2003、2004、または 2005 (Windows 専用)： [プラグイン] ▶ [MusicXML のエクスポート] の順に選択

Mac OS X で Finale 2004 または Finale 2005 を使用している、あるいは Windows で Finale 2003 以前のバージョンを使用している場合は、Dolet プラグインを使って MusicXML ファイルをエクスポートする必要があります。Dolet を使用している場合は、[プラグイン] ▶ [MusicXML] ▶ [MusicXML のエクスポート] を選択して MusicXML ファイルをエクスポートできます。

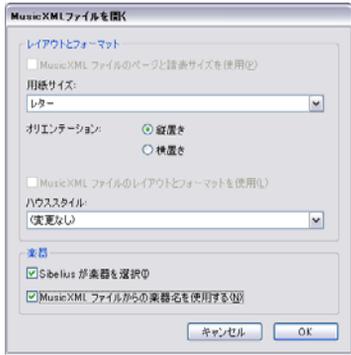
また、フル機能搭載の Dolet プラグインにはその他の Finale ファイル形式 (MusaData ファイルを含む) にも対応しているだけでなく、Dolet for Sibelius (Sibelius 用の Dolet) を使って保存した MusicXML ファイルの変換精度が向上し、パーカッション記譜、タブラチュア、譜表スタイル、カスタムラインや括弧も正確に再現できます。詳しくは、[www.recordare.com](http://www.recordare.com) を参照してください。

### MusicXML ファイルを開く

MusicXML ファイルは通常は 2 つのファイル拡張子を用います。非圧縮 MusicXML ファイルには .xml という拡張子が付いており、圧縮 MusicXML 2.0 以降のファイルには .mxl という拡張子が付いています。Sibelius では、いずれかの拡張子が付いた MusicXML ファイルを開くことができます。

## 8. ファイル

MusicXML ファイルは、通常の Sibelius ファイルと同じような方法で開きます。[ファイル] ▶ [開く] (ショートカットは **Ctrl + O** または **⌘O**) からファイルを指定し、[開く] をクリックします。Sibelius には以下のオプションを含んだダイアログ (右図) が表示されます。



- **[MusicXML ファイルのページと譜表サイズを使用]** は、開こうとする MusicXML ファイルのバージョンが 1.1 以降の場合は標準設定でオンになっています。これにより、Sibelius は MusicXML ファイルのページと譜表サイズを保持しようとします。このオプションがオフになっている場合は、インポートした MusicXML ファイルの用紙サイズと用紙の向きを設定できます。Sibelius はダイアログの下で選択したハウススタイルで指定した標準設定の譜表サイズを使用します。
- **[MusicXML ファイルのレイアウトとフォーマットを使用]** も、MusicXML ファイルのバージョンが 1.1 以降の場合は同様に、標準設定でオンになっています。オンの場合は、Sibelius は元の MusicXML ファイルのレイアウトとフォーマット (譜表間の距離や改行など) を保持しようとします。このオプションをオフにすると、Sibelius は作成されたスコアのフォーマットのロックを解除し、標準設定のレイアウトとフォーマットを適用します。
- **[ハウススタイル]** を使うと、作成されたスコアに特定のハウススタイルをインポートできます。これを **[変更なし]** のままに設定しておくと、標準設定のハウススタイルが適用されます。別のハウススタイルを選択する場合は、**[MusicXML ファイルのページと譜表サイズを使用]** をオフにしないと、ハウススタイルで指定したページサイズと譜表サイズは作成されたスコアに適用されないことに注意してください。
- **[Sibelius が楽器を選択]** を使うと、Sibelius は MusicXML ファイル内の楽器を自動的に特定しようとします。Sibelius により間違った楽器が作成された場合は、ファイルを再度インポートし、このオプションをオフにします。すると、**[OK]** をクリックした後に、次のダイアログが表示されます。



- 左側の **[ファイル内の楽器]** リストでは MusicXML の各パートを表示します。
- **[ファイル内の楽器]** リストに表示された譜表順に、**[アンサンブル]**、**[ファミリー]**、**[使用できる楽器]** の各リストから、Sibelius で使用する楽器を (**[楽器と譜表]** ダイアログの場合と同様に) 各パートに対して選びます。楽器をダブルクリックするか、**[追加]** ボタンを押して、ダイアログ右側の **[作成する楽器]** リストに追加します。
- Sibelius の楽器の割り当てが完了したら **[OK]** ボタンを押し、ファイルを開きます。
- **[MusicXML の楽器名を使用]** を使うと、大譜表の先頭の楽器名が MusicXML ファイルで指定した名前に設定されます。独自に標準設定した楽器名を使用したい場合は、このオプションをオフにします。

オプションを希望通りに設定し、[OK] をクリックすると、MusicXML ファイルがインポートされます。必要に応じてファイルを確認して編集します。

### 警告メッセージ

MusicXML ファイルにエラーがあると、Sibelius はメッセージを表示して、発生したエラーとその位置をリスト表示します。Sibelius が表示するエラーは次のいずれかです。

- 致命的なエラー：ファイルが有効な XML ファイルでないと、これは致命的なエラーで、ファイルを開くことは不可能です。
- エラーを確認：XML ファイルとしては有効であっても、MusicXML 要素に構文エラーや矛盾が生じていると、ファイルは開けるかも知れませんが、結果として表示されるスコアに予期せぬ問題が起こることがあります（注意して作業を進めてください）。
- 警告：XML ファイルを開いたときに、XML 検証機能による警告が表示されることがありますが、これによってファイルが正常に開けないことは、通常はありません。

警告リストは変換後のファイルを修正するときに役立ちます。[メッセージの保存] ボタンを使用してテキストファイルとしてエラーのリストを保存すれば、印刷したり、校正者に送ったりすることができます。

### シーケンサーで保存した MusicXML ファイルのインポート

Sibelius の MusicXML インポート機能は、Finale または Finale の Dolet プラグインで直接保存した MusicXML ファイルを開いたときに最もよい結果が得られるように最適化されています。このため、極端な例として、記譜機能を持たないシーケンサーで作成された XML ファイルをインポートしても、スコアとして成立しない（読みとれない）場合があります。

### サポートされているバージョン

Sibelius の MusicXML 変換エンジンは MusicXML 2.0 に基づいて設計されています。それ以前のバージョンの MusicXML に基づいて作成されたファイルは、構文などに誤りがなければ正しく開けます。それ以降のバージョンに基づいて作成された MusicXML ファイルも開けますが、新しく追加された機能の大部分はインポートされません。

Sibelius はトップレベルの DTD（文書型定義）とされる **partwise.dtd** に基づいて書かれた MusicXML ファイルだけを開きます。ファイルが **timewise.dtd** で書かれている場合は、XSLT を使って、文書型を **timewise** から **partwise** に変換する必要があります。この種のコンバーターは、[www2.freeweb.hu/mozartmusic/pttp/converter.html](http://www2.freeweb.hu/mozartmusic/pttp/converter.html) で入手できます。

### バッチ変換

Sibelius は、フォルダ内の複数の MusicXML ファイルを、まるごと一括変換できるプラグインを装備しています。このプラグインを使用するには、[プラグイン] ▶ [バッチ処理] ▶ [フォルダ内の MusicXML ファイルを変換] を選択します。変換するファイルが入っているフォルダを指定するように指示されますので、フォルダを指定して、[OK] をクリックします。指定したフォルダに含まれるすべての MusicXML ファイルが、Sibelius ファイルに変換されます。

## 8. ファイル

### 変換精度

変換結果のスコアは、まずまずの出来になるでしょう。ほとんどの MusicXML 要素は Sibelius によってインポートされます。その場合の制限については以下をご覧ください。

機能	制限事項
アーティキュレーション	ブレスマーク、休止、scoop、plops、doits、faloffs はインポートされません。一部のアーティキュレーションは音符や和音に対して正しい位置に配置されません。 technical、ornaments の要素はインポートされません。
小節線	譜表ごとに小節線タイプが異なる場合、Sibelius は最上段の譜表の小節線タイプを使用します。 heavy、heavy-light、heavy-heavy の各小節線はインポートされません。
連桁	Sub-beams はインポートされません。 repeater 属性はインポートされません (トレモロ用)。
コード記号	Finale の Dolet プラグインは、コードの再生が正確に定義されている場合のみ、コード記号をエクスポートします。 一部のコード記号はインポートされないものもあります (function 要素を使用している場合)。 MusicXML では、コード記号はすべて最上段のパート譜表の上のみ配置するよう指定されます。 kind インスタンスの Neapolitan、Italian、French、German、pedal (pedal-point bass)、Tristan は、すべてメジャーコードとしてインポートされます。 harmony 要素中に function 要素が存在しない場合、コード記号はインポートされません。 コードの転回が指定されている場合は、これは無視されます。
音部記号	MusicXML で使用できる特殊なパーカッション、タブ音部記号は、Sibelius で最も近い音部記号に置き換わります。 MusicXML は小節の最初と最後にある音部記号の違いを認識しません。
色	color 属性はインポートされないため、色の付いたオブジェクトは黒色になります。
譜表をまたぐ音符	譜表をまたぐ複数の声部を含む MusicXML ファイルは、いくつかの音符を間違った譜表にインポートする可能性があります。 違う譜表に属する音符を持つ和音がある場合は、正しくインポートされません。
リピート終止線	複雑なリピート線は正しくインポートされないことがあります。 XML ファイル中の最上段のパートのリピート終止線のみ正しくインポートされます。 リピート終止線の位置はインポート後に手で調節する必要があります。
ギタータブ	ハンマリングオン、プリングオフ、ベンドはインポートされません。 technical 要素の子要素の大半はインポートされません。
調号	major、minor のモードのみ、mode 要素として認識されます。 fifth 要素がない場合は、調号は無調としてインポートされます。 key のその他の子要素 (key-step と key-alter) は無視されます。 1 パートに複数の段がある場合、調号は 1 つもしくはそれ以上の譜表から省略されることがあります。 他の楽譜作成プログラムで小節線の後に配置される調号は、Sibelius では小節線が重なります。

機能	制限事項
レイアウト	インポートしたスコアのページサイズは1種類のみ使用できます。 ファイルで視覚的にだけオフセットされたオブジェクトは、Sibeliusの再生に影響を与えることがあります。
歌詞	laughing、humming、end-line、end-paragraph、editorial 要素は無視されます。
メトロノーム記号	256分音符、128分音符、64分音符もしくは長い(二全)音符を含むメトロノーム記号はインポートされません。 メトロノーム記号はすべてSibeliusの標準設定の位置に配置されます。 最上段のパート譜表の上にあるメトロノーム記号のみインポートされます。 ファイル内の最上段のパートに1つ以上の譜表がある場合、メトロノーム記号は複製されることがあります。
装飾音符	一部の装飾音符はインポートされません。モルデント、トリル、ターンはインポートされます。
休符	同じ譜表内の個々の声部に対する休符は自動的に削除されます。譜表をまたぐパッセージがあるような場合は休符が残ります。
スラー	continue 属性はインポートされません。 Position および bezier 属性はインポートされません。 破線と点線スラーはインポートされません。 placement と orientation はインポートされません。
シンボル	シンボルはインポートされません。
譜表	譜表タイプの変更はインポートされません。
符尾	符尾の値 none と double はインポートされません。
テキスト	一部のテキストは dynamics 要素を通じてインポートされますが、強弱記号の属性はインポートされません。 parentheses、elision、extend のような特定の数字つき低音の要素はインポートされません。 directive 要素はインポートされません。
タイ	tie 要素は完全に無視されます。tied 要素として指定されたタイのみインポートされます。 Number 属性は無視されます。 タイはすべて、固定のタイとしてインポートされます。 position、placement、orientation、bezier-offset、bezier-x、bezier-y の各属性はインポートされません。
拍子記号	Sibelius は複合拍子記号 (2/4 + 6/8 など) をインポートすることができませんが、分子の拍の分割 (2 + 3/4 など) はインポートできます。 Senza-misura 要素はインポートされません。 シンボルの single-number 属性が存在するときは、その属性値は normal としてインポートされます。 異なる拍子記号が同時に別の譜表にある場合、Sibelius は最上段の譜表にある拍子記号を使用します。
連音符	Finale の Dolet プラグインの一部のバージョンでは、連音符の開始と終了を正しく配置しません。その場合、連音符は正しくインポートされません。 tuplet 属性である placement、position、show-type、show-number、bracket、line-shape はインポートされません。

## 8.7 Finale 98-2003 ファイルを開く

Sibelius に組み込まれている Finale ファイルコンバーターでは、Finale の ETF ファイル (Enigma トランスポートファイル) を含む Finale、Allegro、PrintMusic、Finale Guitar で作成したファイルを開くことができます。このファイルコンバーターを使うことによって、時間の節約はある程度できますが、すべてのスコアが元のスコアとまったく同じ状態に変換できるわけではありません。Finale/Allegro/PrintMusic (Finale Guitar) と Sibelius では、操作方法と機能に違いがあるため、他のファイルコンバーターと同様に、現実的とは言えないのが今の実情です。

Finale 2004 以降のファイルを開く場合は、Finale で MusicXML をエクスポートし、それをインポートすることを推奨します (☞ 8.6 MusicXML ファイルを開く)。

### サポートされているバージョン

Sibelius では、次のような種類のファイルを開くことができます。

- Finale 98/2000、Allegro 98/2000、PrintMusic 1.0 の **.mus** ファイル
- Finale 98/2000/2001/2002/2003/2004/2005、Finale Guitar の **.etf** ファイル

Finale/Allegro 98 より古いバージョンのファイルでは、Finale/Allegro 98 以降のバージョンでファイルを保存して更新するように指示されます。こうすれば、Sibelius で開くことができます。

Finale 2001 ~ 2005 と Finale Guitar では、ファイルを **.etf** (ETF ファイルの拡張子です) として保存する必要があります。MusicXML で保存できる場合は、そちらを推奨します。Sibelius では、Finale 2001 以降や Finale NotePad で作成した **.mus** ファイルを開けません。

Finale 2003 形式で保存したファイルでは、そのまま開くかわりに、可能な場合は MusicXML フォーマットでエクスポートした後、開いた方が、ファイルによりませんが、よい結果をもたらすでしょう。Finale 2004 形式で保存した、または Finale 2005 形式で保存したファイルでは、MusicXML フォーマットでインポートした後、開いた方が、よりよい結果をもたらします。Finale 2006 形式またはそれ以降で保存したファイルでは、MusicXML フォーマットに保存し直してからでなければ、Sibelius で開くことはできません (☞ 8.6 MusicXML ファイルを開く)。

### ファイルの変換

Sibelius で [ファイル] ▶ [開く] を選択し (ショートカットは **Ctrl + O** または **⌘O**)、Finale、Allegro、PrintMusic または **ETF** ファイルを選んで、[開く] をクリックします。いくつかのオプションが表示されたダイアログが表示されます。[OK] をクリックしてしばらくすると、ファイルが開きます。必要であれば、ファイルをチェックして編集できます。

### 警告メッセージ

Finale の一部のファイルには、ファイルコンバーターで正しく変換できない表記が含まれていることがあります。この場合は、変換作業時に警告メッセージのダイアログが表示され、各問題の詳細と、問題が起きている譜表と小節の番号が表示されます。譜表の番号の付け方は、一番上の譜表を 1 として数えています。非表示の譜表も数に含まれています。すべての譜表の一覧は、Sibelius の [作成] ▶ [楽器と譜表] ダイアログ (ショートカットは **I**) で見ることができます。

警告の一覧は、ファイルを変換後に編集する場合に便利です。スコアを校正する際の基準として使用できます。

警告ダイアログには **[保存]** ボタンがあり、警告をテキストファイルとして保存して、印刷したり校正担当者に渡したりできます。警告はどの時点でも保存できます。連続したファイルを変換する場合には、警告が蓄積されるので、最後まで待ってから保存します。

## レイアウト

Sibelius は、変換後も元のファイルと同じレイアウトを維持しようとはしますが、オリジナルのレイアウト情報が決定できない場合は、注意を表示したあとで、スコア自体をレイアウトします。元のファイルに合わせたレイアウトを Sibelius 上で維持する必要がある場合は、Finale で元のファイルを開いて最後のページを表示し、そして **[編集]** ▶ **[レイアウトの更新]** を選択し、**ETF** ファイルとしてもう 1 度保存し直してください。これで、Sibelius は正しいファイルのレイアウトを決定することができます。

## サポートされている言語

Finale Guitar や Finale 2003 以降のバージョンで作成されたファイルには、あらゆる言語に関するユニコードテキストが含まれています。Windows と Mac のどちらでも、Sibelius はこれらのファイルから英語、ドイツ語、日本語のテキストを正しくインポートできます。

Sibelius は、ファイルのテキストエンコードに使用されているコードページを確認することによって Finale2003 以降のテキストの言語を決定します。ご使用の OS がその言語をサポートしていないと、テキストが正しくインポートされなかったり、まったく表示されなかったりします。ファイルに不明な言語のテキストがある場合は、ファイルを開く際に表示されるオプションダイアログで **[標準設定の言語]** を選択します。**[すべてのテキストに標準設定の言語を使用]** は強制的にすべての Finale のテキスト (Petrucci のような音楽フォントを除く) を、選択した標準の言語として扱います。通常、これはオフにした方がよいでしょう。

## バッチ処理

Sibelius には、フォルダ内の複数の Finale ファイルを一度に変換できるプラグインが用意されています。これは、Allegro、PrintMusic そして Finale Guitar のファイルでも、同様に機能します。

このプラグインを使用するには、**[プラグイン]** ▶ **[バッチ処理]** ▶ **[フォルダ内の Finale ファイルを変換]** を選択します。変換するファイルが入っているフォルダを指定するように指示されますので、フォルダを指定して、**[OK]** をクリックします。フォルダ内 (**ETF** ファイルを含む) の関連のあるファイルが、Sibelius ファイルに変換されます。

ファイルが Finale/Allegro 98 より古いバージョンで作成されている場合は、まず、Finale/Allegro 98 以降のバージョンを使用してファイルを開き、保存し直して更新します。それから、もう一度プラグインを実行してください。

## 変換後の状態

変換結果のスコアは、まずまずの出来になるでしょう。標準的な表記は通常問題なく変換され、変換後の状態は一般的に良好です。さらに、このコンバーターは、Finale でよく使用される様々な擬似的表記も認識し、Sibelius で適切な表記へと変更します。

## 8. ファイル

Finale ファイルを開く際の制限事項については、以下をご覧ください。ここにあるものの大部分（たとえば左右反転の音符など）は、実際にはあまり使われない Finale の機能なので、ほとんど発生することはないでしょう。

機能	制限事項
臨時記号	複声部にまたがるタイでつながれた音符がある状況、何にもつながっていないタイを持つ音符がある状況、これらのわかりにくい状況では臨時記号が誤って変換されることがあります。
アーティキュレーション	次のような Finale のアーティキュレーションは省略されます（これらの一部は元々アーティキュレーションとして表記されないことが多いからです）。トリル拡張、トリル、ブロークンコード、二重スラッシュ、装飾音符、ダイヤ、括弧、テヌート+アクセント（単一のアーティキュレーションとして）。 Finale の発想記号ツールを使って入力されたアーティキュレーションは、インポートされません。 Sibelius の標準アーティキュレーション（アクセント、テヌート、スタッカートなど）へ変換されるアーティキュレーションは、Sibelius の標準設定位置に配置されます。
小節番号	ファイルを開くときに、Sibelius の専用の小節番号か、Sibelius のテキストのどちらに変換するかを [オプション] ダイアログで選択できます。テキストに変換すると、より多くの Finale オプションが正しく機能するようになりますが、これによってスコアの編集が困難になり、小節番号をまったく表示できない結果になるかもしれません。
小節線	Finale の小節ツールを使って手動で行った小節線の水平方向の調整は、無視されます。 グラフィックの小節線は省略されます。 太い小節線は複縦線としてインポートされます。 ティックは普通の小節線としてインポートされます。 終止線は省略されます（2003 以降のバージョン）。
連桁	第 2 連桁の分断部分は、連続した第 2 連桁へと変換されます。
括弧と大括弧	ラインの括弧は普通の括弧としてインポートされます。 Finale で手動で移動した括弧は、Sibelius で設定されたスペーシングを使ってインポートされます。 個別に 2 度目に配置された括弧は変換されません（この機能は Sibelius の [ハウースタイル] ▶ [記譜ルール] ダイアログで全体に渡って設定されます）。
コードダイアグラム	ギターフォント文字（Seville フォントなど）を使ってテキストに入力された擬似的なコードダイアグラムは、正しくインポートされません。 Finale 「専用の」コードダイアグラムは変換されますが、次のような制限があります。別のコードダイアグラムを表示するために、Finale でコードの接尾辞のボーシングが変更されている場合、Sibelius は常に標準コードの接尾辞の標準設定の外観を変換します。ユーザーが追加した新しいコードの接尾辞は変換されません。これには、Finale がサポートするフレーム数が限られていることが原因となっている可能性があります。たとえば、Finale でコード D（第 3 音なし）に対して表示されるフレームにはその名前にもかかわらず第 3 音が含まれています。Sibelius はコードダイアグラムの元の外観を保持します。つまり、この場合は、Finale 同様に、第 3 音を含んだコードダイアグラムが表示されます。
コード記号	Finale が移調された状態で保存されていない限り、移調パートのコード記号はインポート時に正しく移調されません。
ドラム譜表	パーカッション譜表のドラムマッピングは正しくない場合があります。
装飾音符	装飾音符の連桁は必ずしも正確に変換されるとは限りません。

機能	制限事項
ギタータブ	<p>Finale のギタータブ譜で行う符尾の調整オプションは変換されません。Finale の TAB 音部記号オプションはサポートされていません。</p> <p>Finale2003 と Finale Guitar で使用されている新しいギタータブ記譜は、インポートされますが、次の点に注意してください。Finale で自動的に弦に割り当てられた音符は、Sibelius では同じ弦に割り当てられない場合があるかもしれません。ただし音高は正しくなります。Finale で弦を指定した場合は、Sibelius でも同じ弦に割り当てられます。Finale ファイルでユーザーが定義したギターチューニングを使用している場合、Sibelius でインポートされる譜表には、標準のギターチューニングを使用したような結果が反映されます。この時「音高は正しいですが、Finale の ETF ファイル形式のバグのために、フレット番号が間違っています」という、警告メッセージが現れます。ユーザーによって編集された Finale の標準ギターチューニングを使用したファイルの場合、Sibelius では音高は正しくなりますが、フレット番号は正しく表示されません。この場合は警告メッセージが現れません。なぜなら ETF ファイルに保存したときに、Finale のギターチューニング情報が削除されてしまい、それが編集されたものであることを伝えることができないからです。Finale の標準ギターチューニングの中には不正確なものがあります（すなわち、Finale で弦が誤ってチューニングされてしまいます）。そのため、音高は正しくインポートされるのですが、フレット番号は間違っていてインポートされてしまいます。</p>
楽器	<p>インポート時にコードページが正しく設定されていないと、Mac での楽器名が正しく変換されない場合があります。</p>
調号	<p>各譜表に個別に入力された調号は、標準設定の調号としてインポートされます。標準以外の調号（3 シャープと 2 フラットなど）は省略されます。これらの調号を使っている Finale スコアは、間違った異名同音を伴ってインポートされます。小節単位で非表示にされた Finale の調号は変換されません。</p>
レイアウトと間隔	<p>ページ外に出ないように余白を調整します。</p> <p>Finale の水平方向の音符間隔は無視されます。Sibelius の標準設定の音符間隔ルール（こちらの方が見やすい場合もあります）が代わりに使用されます。垂直に重なってしまう Finale の大譜表は、間隔を 0 とする 2 つの別々の大譜表としてインポートされます。</p>
ライン	<p>Finale の発想記号ツールの「図形作成」ダイアログで作成されたラインは、インポートされません。</p> <p>トリル拡張の配置は、必ずしも正確にインポートされるとは限りません。異なる譜表で始まって、終わるラインは省略されます。</p> <p>符尾の方向が反転している場合には、スラーが誤って配置される原因になることがあります。</p> <p>Finale のスラーの太さのオプションは無視されます。</p> <p>Finale の機能 [五線との衝突を避ける x] により指定された値は無視されます。</p> <p>Finale の発想記号ツールの図形として作成されたスラーはインポートされません。</p> <p>装飾音符に付いたスラーは正確な位置に配置されない場合があります。</p> <p>カスタマイズされたデザインのリピートマークは変換されません。</p>
歌詞	<p>Finale の歌詞の配置（左揃え、右揃え、中央揃え）は、Sibelius での標準設定の配置としてインポートされます。</p> <p>歌詞は、Sibelius の規則に従った間隔で配置し直されます。</p> <p>歌詞のテキストスタイルを編集した場合には、歌詞の書式は自動的に更新されない場合があります。この場合、[編集] ▶ [フィルター] ▶ [歌詞] を選択し、テキストスタイルを変更してから、[レイアウト] ▶ [デザインをリセット] を使用します。</p> <p>歌詞の音節が正しい順序に表示されない場合があります。</p> <p>歌詞が文字化けを起こす場合もあります。</p>

## 8. ファイル

機能	制限事項
メトロノーム記号	インポート時にコードページが正しく設定されていないときに、Mac で正しく表示されない場合があります。
音符とタイ	ファイルを開くときに、 <b>[オプション]</b> ダイアログで符頭のサイズを（Sibelius での通常のサイズの割合をパーセント値で）設定できます。 Finale での標準設定の符尾の方向は、Sibelius での標準設定の符尾の方向としてインポートされるので、元とは違う方向を向いている場合があります。 譜表をまたぐ音符は、Sibelius の規則を使って実現されるので、次のような音符は元の譜表に残ります。和音の一部の音符だけが譜表をまたいでいる場合や、他の楽器の譜表に交差する音符や連続していない譜表に交差する音符などです。
ページ番号	ページ番号をテキストにコンバートすると、完全にページ番号が表示されなくなる場合もあります。
パート譜の作成	パート譜のオプションによっては、インポートされないものがあります（たとえば、一部のパート譜にのみ作成される記号などです）。
再生	MIDI の再生設定は Finale 譜表の第 1 レイヤーからインポートされます。他のレイヤーでの設定は無視されます。
リハーサルマーク	リハーサルマークは、 <b>[リハーサルマーク]</b> のテキストスタイルにあるテキストとして変換されます。つまり、あとで編集しても自動的に文字や数字を付け替えることはありません。 テキストとして小節番号を使用したリハーサルマークを含むスコアは、Sibelius で開くことができません。
休符	休符の垂直位置は、Sibelius の標準設定の位置に変換されます。
シンボル	発想記号ツールで作成したシンボルは省略されます。
テキスト	Finale で現在の日時を埋め込んだテキストは、変換時の日時を使ってインポートされます。 ある種のテキスト文字（アクセント付き文字など）は、元の Finale ファイルを作成したプラットフォーム（Mac か Windows）と同じプラットフォームでインポートすれば、かなり正確にインポートされます（これは、Finale ファイルのフォーマットがプラットフォームに依存しているためです）。
移調の変更	Finale の <b>[移調楽器の設定]</b> ダイアログにある、 <b>[異名同調の簡略表記]</b> 、 <b>[クロマティック]</b> 、 <b>[音部記号指定]</b> の機能は無視されます。
連音符	連音符の括弧の垂直位置はインポートされません。 Finale の標準設定で括弧のない連音符は、括弧付きでインポートされます。 Finale での比率は、その比率の 2 桁目を使ってインポートされます。 Finale でスラーとして挿入された括弧は、角括弧としてインポートされます。 標準設定のマグネティック連音符としてのインポートはされません。
声部	左右反転の音符（減多に使用されません）は、正しくインポートされません。 これは、すべての音符を通常の音符に変換してからファイルをインポートすると、回避できます。 Finale の 4 つのレイヤーと 2 つの声部は、Sibelius の 4 つの声部へマッピングされます。これはすべての実用的な場面で機能しますが、このマッピングがうまく実行されず、音符が省略されるような状況も考えられます（たとえば、Finale で 5 つ以上のレイヤーや声部の組み合わせを同時に使用している場合など）。

## 8.8 SCORE ファイルを開く

Sibelius に組み込まれている SCORE ファイルコンバーターを使うと、SCORE 楽譜浄書プログラムで作成したファイルを開くことができます。

このファイルコンバーターを使うことによって、時間の節約はある程度できますが、すべてのスコアが元のスコアとまったく同じ状態に変換できるわけではありません。SCORE と Sibelius では、操作方法と機能に違いがあるため、他のファイルコンバーターと同様に、現実的とは言えないのが今の実情です。SCORE ファイルは特に変換しにくいファイルです。

### ファイルの変換

1 ページ（通常はファイル拡張子 **.mus** が付いている）または SCORE ファイルリスト（**.tmp** 拡張子が付いている）を変換できます。SCORE ファイルリストとは、スコアを構成する複数のページがリストされたものです。ファイルリストを変換する場合は、**.tmp** ファイルをスコアのページである個々のファイルと同じフォルダに入れてください。そうしないと、ファイルは見つかりません。

Sibelius で [ファイル] ▶ [開く] を選択し（ショートカットは **Ctrl + O** または **⌘O**）、**.tmp** または **.mus** ファイルを見つけて、[開く] をクリックします（ファイルがこのダイアログで表示されない場合は、ファイル名に正しい拡張子が付いているかを確認してください）。

[オプション] ダイアログが簡単な説明入りで表示されます。必要に応じて変更を加え、[OK] をクリックします。すぐに、ファイルが開きます。ファイルの変換後、変換できない機能が検出された場合はエラーリストがダイアログに表示されるので、ファイルをあとで校正するときに便利です。

ファイルを開いた後、必要であればファイルをチェックして編集します。

### バッチ変換

Sibelius には、フォルダ内の複数の SCORE ファイルを一度に変換できるプラグインが用意されています。このプラグインを使用するには、[プラグイン] ▶ [バッチ処理] ▶ [フォルダ内の SCORE ファイルを変換] を選択します。変換するファイルが入っているフォルダを指定するように指示されますので、フォルダを指定して、[OK] をクリックします。フォルダ内のすべての SCORE ファイルが Sibelius ファイルに変換されます。

SCORE プラグインはファイルリスト（個々のページではなく）を変換することに注意してください。したがって、複数の SCORE ファイルを変換する場合は、1 つのフォルダに各スコアのファイルリストとすべてのファイルを入れる必要があります。プラグインはファイルリストを変換し、Sibelius スコアを作成します。

### SCORE ファイルリスト

SCORE ファイルは通常は 1 ページで構成されています。複数のページにわたるスコアを変換する場合は、SCORE ファイルリストを作成します。このファイルには、ファイル拡張子 **.tmp** が付いており、その他の SCORE ファイルのリストが含まれています。ファイルリストはスコアの多くで既に作成されています。これは、SCORE 内の別の作業（譜表の抽出作業など）でファイルリストが必要になるためです。

## 8. ファイル

ファイルリストには「FList」と呼ばれる SCORE ユーティリティを使って簡単に作成できます。あるいは、テキストエディター（Windows Notepad など）を使って個々のページをリストし、ファイル名の終わりにファイル拡張子 **.tmp** を付けて保存することもできます。たとえば、「**page01a.mus**」、「**page02a.mus**」、「**page03a.mus**」、および「**page04a.mus**」と呼ばれるファイルで構成された 4 ページにわたるスコアがある場合、ファイルリストは以下のように表示されます。

```
page01a.mus 1
page02a.mus 1
page03a.mus 1
page04a.mus 1
```

各ファイル名の後にはページを構成するファイルの番号が付き（通常は 1）。スコアに多数の譜表が含まれており、複数のファイルに分割する必要がある場合などでは、「1」より上の番号が付くこともあります。

SCORE ファイルリストにリストされたファイルには好きなファイル拡張子を指定できます（つまり、ファイルを直接開く場合と同じように、「.mus」、「.pag」、「.pge」以外のファイル拡張子を使用できます）。

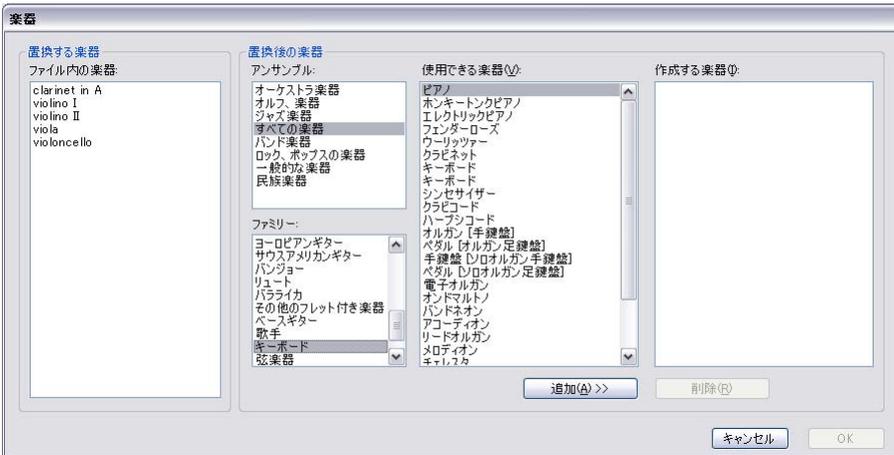
### 楽器番号

スコアを「最適化」されている場合（すべての大譜表に同じ数の譜表が含まれているわけではないため）、Sibelius は各楽器に対応する譜表を表記する必要があります。この操作を行う場合は、SCORE 内のファイルを開き、各譜表にパラメータ 9（楽器番号）を設定します。この作業は、SCORE からパート譜を抽出する場合に必要になります。

この情報を設定していない場合は、楽器番号を自動的に入力するかどうかを尋ねるダイアログが表示されます。または、抜けている楽器番号を自分で指定するという方法もあります。

### 移調スコア

SCORE ファイルに移調楽器が含まれている場合は、SCORE ファイルを開く際に表示される **[SCORE コンバーターオプション]** ダイアログの **[移調ダイアログを表示]** がオンになっていることを確認します。**[OK]** をクリックした後に、次のようなダイアログが表示されます。



このダイアログでは、スコア内の各譜表に使う楽器を指定できます。一番左の **[ファイル内の楽器]** リストから各楽器を選択し、**[ファミリー]** および **[使用できる楽器]** リストから適切な楽器を選択し、**[追加]** をクリックします。楽器を **[ファイル内の楽器]** リストのアイテムすべてに割り当てたら、**[OK]** ボタンをクリックしてファイルを変換します。

## 拍子記号

SCORE では小節の長さは表示されません。そのため、小節の長さがわかるように Sibelius ではスコアの先頭に拍子記号が必要になります。拍子記号がない場合、コンバーターは拍子記号を指定できるダイアログを表示します。この拍子記号は変換されたスコアには追加されません。

## 1 ページで構成されたスコア

コンバーターはファイルリスト以外にも、ファイル拡張子「.mus」、「.pge」、「.pag」が付いた 1 ページで構成されたファイルを読み込みます。上記の拡張子がファイルに付いていない場合は、ファイル名を編集して上記のいずれかの拡張子を付けてください。ただし、SCORE ファイルリストにより参照されるファイルは上記以外の拡張子を使用することもできます。

## 変換前にスコアを最適化する

ファイル変換は通常は、SCORE 内でファイルを調整しなくても問題なく処理されますが、以下の変更を変換前に加えると、作成されるスコアの品質を大幅に改善できる場合があります。

- 各小節内の拍が小節の長さに合っており、各小節の長さがその小節の拍子記号の音価に合っていることを確認します。
- 小節線が各大譜表で垂直方向に揃っていることを確認します。これを最も簡単に確認するには、SCORE の「整列 / 均等配置」作業を使用します (LJ)。
- 値をパラメータ 9 に設定し、楽器番号をすべての譜表に追加します。これにより、正しい楽器が配置されます。
- SCORE バージョン 3 以降を使用します。少なくともバージョン 3 を使って、旧バージョンの SCORE で作成されたファイルを開き再保存します。ファイルコンバーターでは SCORE バージョン 1 を使ってファイルを開くことはできません。SCORE バージョン 2 で作成したファイルは、バージョン 3 に比べるとインポート操作の面で劣ります。

## 制限事項

SCORE ファイルコンバーターの制限事項リストを以下にまとめてみました。

機能	制限事項
連桁	連桁は正しく変換されないことがあります。一部の複雑な連桁グループは Sibelius によって異なった解釈を示します。
コードダイアグラム	一部のコードダイアグラムは太い線や一番上に「ナット」が入っていない簡単なグリッドとして変換されます。
楽器名	複数譜表または複雑な楽器名 (Horn I & II など) は変換されません。
調号	SCORE の拡張調号パラメータ 8、9、10、11、12、13 は変換されません。これらを使用すると、関連譜表でピッチエラーが発生する場合があります。
ライン	ペダルラインはラインとしてでなくテクニックテキストとして変換されるため、演奏には影響を与えません。SCORE バージョン 4 のラインオフセットは変換されません。
歌詞	歌詞ラインが前の大譜表に続く大譜表の異なる垂直方向の高さで終了すると、状況によっては不正にインポートされる場合があります。
音符と休符	4 分音は変換されません。3 つの異なる声部が存在する譜表では誤った方向に符尾が向いている場合があります。
再生 / MIDI	譜表はすべてピアノ音で再生されます。[ミキサー] ウィンドウ (ショートカットは Ctrl+Alt+M または ~#M) を使うと、変換後の各譜表に正しい楽器音を設定できます。

## 8. ファイル

---

スラー	SCOREバージョン4のスラーオフセットは変換されません。
譜表 / 大譜表	D.S. 小節と同じ譜表に表示されるコーダは正しく変換されない場合があります。
シンボル	一部の特殊なシンボル（特にパーカッション）は正しく変換されない場合があります。
テキスト	サブタイトルのテキストは通常はタイトルテキストとして変換されます。[プロパティ] ウィンドウの [テキスト] パネルを使うと、テキストスタイルを [サブタイトル] に変換できます。
タイ	タイの付いた3連符では、タイにより次の音符がオーバーシュートされることがあります。
連音符	連音符番号（たとえば3）は連桁と一緒に使用できない場合があります。複雑な連音符は変換されず、「音符の長さはサポートされていません」というエラーメッセージが表示される場合があります。

---

## 8.9 Acorn Sibelius ファイルを開く

Windows または Mac の Sibelius の以前のバージョンで作成したスコアを開く場合は、 8.10 旧バージョンからファイルを開くを参照してください。

Sibelius に組み込まれている Acorn ファイルコンバーターでは、従来の Acorn Sibelius プログラム (Sibelius 7、Sibelius 7 Student、Sibelius 6、Junior Sibelius)、バージョン 3.01 以降で作成されたファイルを開くことができます。バージョン 3.01 より古いバージョンのファイルの場合、バージョン 3.01 以降のファイルとして保存し直すよう指示されます。こうすると、現在の Sibelius (Mac/Windows の両プラットフォーム) で、それらの古いファイルを開くことが可能になります。

このファイルコンバーターを使うことによって、時間の節約はある程度できますが、すべてのスコアが元のスコアとまったく同じ状態に変換できるわけではありません。Acorn と現在の Sibelius では、操作方法と機能に違いがあるため、他のファイルコンバーターと同様に、現実的とは言えないのが今の実状です。

### Acorn からのファイルの転送 (Windows または Mac)

一番簡単なファイルの転送方法は、次の通りです。

- 2HD フロッピーディスクを 1.44MB の DOS フォーマットにします (Acorn 上で、あるいは Windows/Mac 上で行えます)。次に、Acorn ファイルをフロッピーディスクにコピーし、アイコンバー上にある、(s7 と記されている) フロッピーディスクドライブアイコンの **[Menu]** ボタンをクリックします。そして **[Dismount]** を選択し、ファイルを完全に保存します。
- ディスクを取り出して、Windows または Mac に挿入します。
- 変換する前に、ファイルをフロッピーディスクから Windows または Mac のハードディスクにコピーします。これで、よりすばやく変換できるようになります。
- 必要であれば、ファイル名の後に「s7」と付けて、Acorn Sibelius ファイルであることを示すことができます (同様に Sibelius 6 ファイルにも「s7」を使用します)。あるいは、Acorn 上で名前を付け直すこともできます。最後に「/s7」を付けておくと、Windows または Mac 上では、スラッシュ (/) がドット (.) に変換されます。

### Acorn Sibelius ファイルの変換

Windows または Mac 上の Sibelius で、**[ファイル]** ▶ **[開く]** を選択し (ショートカットは **Ctrl + O** または **⌘O**)、Acorn Sibelius ファイル (拡張子は .s7) を選んで、**[開く]** をクリックします。フロッピーディスクから直接ファイルを開くのではなく、ハードディスクにコピーしてから開くことをおすすめします。すぐに、ファイルが開きます。必要であれば、ファイルをチェックして編集できます。

Acorn Sibelius のバージョン 3.01 より古いバージョンのファイルの場合は、バージョン 3.01 以降のファイルとして保存し直すように指示されます。保存し直してからもう 1 度試してみてください。

### バッチ処理

Sibelius には、フォルダ内の複数の Acorn Sibelius ファイルを一度に変換するプラグインが用意されています。これを使用するには、Windows または Mac 上の Sibelius で、**[プラグイン]** ▶ **[バッチ処理]** ▶ **[フォルダ内の Acorn Sibelius ファイルを変換]** を選択します。変換するファイルが入っているフォルダを指定するように指示されますので、フォルダを指定して、**[OK]** をクリックします。フォルダ内のすべての Acorn Sibelius ファイルが Windows または Mac 上の Sibelius ファイルに変換されます。

## 8. ファイル

もし Acorn Sibelius ファイルがバージョン 3.01 より古いバージョンのフォーマットである場合は、変換前に、Acorn Sibelius バージョン 3.01 以降のファイルとして保存し直してください。

### 制限事項

主な制限事項を次にまとめました。ただし、いくつかの技術的な制限事項は省略しています。

機能	制限事項
臨時記号	2 声部の場合、片方の声部の音符に付けられた臨時記号は、もう片方の声部にある同じ音高の音符には適用されません。つまり、臨時記号を正しく変換するためには、両方の声部の音符に入力しておく必要があります。 小節線を越えてタイで結ばれた臨時記号は、2 番目の音符では正しく変換できません（以下の音符とタイの項目をご覧ください）。
アーティキュレーション	小節休符上のフェルマータは、インポートされないことがあります。
小節番号の変更	小節番号の変更は、インポートされません。
コードダイアグラム	現時点ではインポートされません（Sibelius7 以降に追加された機能）。
音部記号	オクターブ音部記号で正しく変換されないことがあります。
Erasers（消しゴム）	直接的にはインポートされません。通常、現在の Sibelius では、大譜表の分割やオッサ、[非表示] の楽器の変更、非表示オブジェクトに置き換えられます。
装飾音符	ほとんどの場合、インポートされます。
ギタータブ	Sibelius 7 のギタータブを構成するテキストを変換することによって、基本的な手順で変換できます。ただし、現在の Sibelius で実際に用いるギタータブとは異なります。
ハウススタイル	ほとんどの場合、現在の Sibelius の標準設定に設定されます。たとえば、ページ番号は、1 から始まるように設定し直されます。
レイアウト / スペーシング	改行や改ページは変換されますが、ページ割りが変更されるかもしれません。これは、現在の Sibelius の [1 段にまとめる] や [ページにまとめる] を使用して修正できます。ただし譜表間の余白は同じにはなりません。音符間隔は、現在の Sibelius の標準設定が適用され、Acorn 上の音符間隔とは少し異なります。
ライン	すべてのラインが正しく変換されるわけではありません。中には、単なる直線に変換されてしまうものもあります。
音符とタイ	Acorn Sibelius では、スラーとタイは同じです。そのため、コンバーターは、現在の Sibelius 上で、どれをタイに変換するかを推測します。時折、誤ってスラーがタイに変換されることもあります。これは、スラーとタイが同じような状況で現れるためです。これらをそのままタイとして残しておいても見かけ上問題がないことがほとんどですが、簡単に修正してタイをスラーに戻すことができます。
パート譜の作成	変換された Acorn Sibelius ファイルからパート譜が作成されると、移調楽器が正しくないオクターブに表記されることがあります。それらの誤ったパートは、オクターブ単位で移調することで、簡単に修正できます。
再生	MIDI 再生設定はインポートされません。そのため、ほとんどの楽器は、標準設定ではピアノの音色で再生されます。Sibelius の [ウィンドウ] ▶ [ミキサー] ウィンドウを使用して、音色を正しく設定します。
リハーサルマーク	インポートされません。
休符	2 全休符は、通常の小節休符としてインポートされます。

機能	制限事項
譜表	非表示の譜表が変換後に再表示されることがありますが、[レイアウト] ▶ [空の譜表を非表示] を使って、非表示にすることができます。
シンボル	シンボル (「Transfers」) は、インポートされません。
テキスト	二重のテンポテキストは、1つのテキストアイテムとしてインポートされます。テキストスタイルの定義はインポートされません。つまり、テキストフォントは標準設定に戻ります。player テキストはインポートされません (現在の Sibelius に、同じオブジェクトのものがいないためです)。数字付き低音のテキストはインポートされません。表示されていたタイトルが、変換後に削除されてしまったように見える場合は、ページの先頭から離れた場所に配置された可能性があります。タイトルが表示されるようになるまで、先頭の譜表を下にドラッグし、タイトルを譜表から適切な位置になるよう下にドラッグし、最後に譜表を上ドラッグして元の位置に戻します。

## 8.10 旧バージョンからファイルを開く

Sibelius では、Windows または Mac の Sibelius の旧バージョンで作成したスコアを開くことができます。[ファイル] ▶ [開く] を選択して、通常どおりスコアを開きます。

### [スコアのアップデート] ダイアログ

既存のスコアを開く際には、新バージョンの Sibelius のどの新機能を使って旧バージョンのスコアを更新するかを、[スコアのアップデート] ダイアログを使って選択できます（スコアが保存された Sibelius のバージョンで使用できなかったオプションのみを選択できます）。

標準設定では、スコアの外觀が変わることはありませんが、[ダイナミックパートの作成] がオンになっている場合は、標準的なダイナミックパートが作成されます（☞ 6.1 パート譜での作業）。

[旧バージョンと同じサウンドを使用（可能な場合）] を使うと、前回保存した Sibelius の旧バージョンを使って再生した

ものと同じサウンドをスコア内の各譜表で保持するかを選択できます。このオプションは、スコアの前回保存時に使用していたデバイスに Sibelius 5 互換のサウンドセットがインストールされている場合にのみ有効となります。

[繰り返し再生] はスコア内のリピート小節線を再生に反映させるかどうかを決定します。このオプションは初期バージョンの Sibelius 以外ではすべて標準設定で有効になっているため、通常、このチェックボックスは無効になっています。有効になっている場合は、オンにして再生が正しく行われ、スコア内の小節番号が正しく表示されているか確認してください。

[ハウススタイル] ボタンをクリックすると、以下の新しいオプションでスコアの見た目を向上させることができます。

- [通常の音符にマグネティックスラーを適用] は、スラーを通常の音符の上に引き寄せ、各スラーの両端が最も近い音符か和音に付きます（☞ 2.22 スラー）。
- [譜表をまたぐ音符にマグネティックスラーを適用] も同じような動作をしますが、（キーボード譜表のように）譜表をまたぐ音符のみに適用されます（☞ 2.22 スラー）。
- [バージョン 1.3 の符尾の長さのルール] は、このオプションがオフのときよりも、真ん中の（譜表の）線の真上または線より上 / 下の音符につく符尾を、0.25 スペース分長く配置します。これは多くの浄書家や出版社に好まれます。
- Sibelius の声部の配置ルールは Sibelius 2 で向上しましたが、この新しいルールを旧バージョンのスコアに適用するには [バージョン 2 の声部位置のルール] をオンにします（☞ 2.30 声部）。
- [マグネティック連音符] は、連音符の数字や括弧を、譜表の位置に従って連音符の上 / 下に正しく配置します（☞ 2.29 3 連符とその他の連音符）。
- [離れた調号の移調楽器で、音符の置き換えを調整] は、移調楽器の臨時記号が異名同音で正しくなるようにします（☞ 2.14 楽器）。
- [音符と譜表間隔が縮小されることを許可] にチェックを入れると、Sibelius の音符と譜表間隔を整列させるアルゴリズムがより働き、旧楽譜の水平及び垂直位置での音符と譜表間隔が調整され引き締まります（☞ 7.8 音符間隔）。
- [連桁の位置（オプティカル）] は、連桁（オプティカル）の配置を適用します（☞ 2.5 連桁）。



- [タイ (オブティカル)] は、タイ (オブティカル) の配置を適用します (☐ 2.26 タイ)。
- [音符間隔 (オブティカル)] は、手動で調節したスコアの音符間隔を無効にし、オブティカルの配置ルールを適用します (☐ 7.8 音符間隔)。
- スコアで符尾の向きが反転され、休符の垂直位置が変更されており、これらの変更を保持したい場合を除いては、[非表示の音符と休符が符尾の方向と休符に影響しない] をオンにします。
- [バージョン 5 の垂直テキストの位置のルール] をオンにします。ただし、譜表ライン数を変更するような楽器の変更に伴い、テキストの位置が譜表に近くなりすぎた結果、(小節番号などの) テキストオブジェクトの垂直位置に調整を加えて補っている場合は、このオプションをオンにする必要はありません。

## 8.11 グラフィックのエクスポート

### ■ グラフィックのエクスポート

**Sibelius** は、楽譜のパスページまたはページを、さまざまな種類の標準的なグラフィックファイルとしてエクスポート（保存）することができます。また、**Sibelius** から **Microsoft Word** などの他のアプリケーションへ、直接グラフィックをコピー & ペーストすることも可能です。したがって、楽譜を、たとえば論文、ワークシート、エッセイ、楽譜集のカバーデザイン、ポスター、プログラムの解説などの他の文書に、簡単に挿入できます。

この『リファレンス』に用いられているすべての譜例は、**Sibelius** から **Adobe FrameMaker** 用に直接エクスポートされたものです。画像編集の作業は一切必要ありません。

また作成する文書がほとんど楽譜で構成される場合、**Sibelius** 自体をプログラムとして使用し、楽譜やグラフィックを文書として組んで、たとえば、グラフィック入りの表紙を付けたワークシートやスコアを作成することができます（☞ 8.4 グラフィックをインポートする）。

### グラフィックのクリップボードへのコピー

**Sibelius** では、スコア内のある範囲をクリップボードへコピーし、コピーした内容をグラフィックとして他のアプリケーションへ直接ペーストすることができます。

- 特定の小節やパスページをエクスポートしたい場合は、まず、それを選択します。
- **[編集]** ▶ **[選択]** ▶ **[グラフィックを選択]**（ショートカットは **Alt + G** または **⌘G**）を選択します。
- エクスポートする範囲を選択している場合は、その選択範囲の周りを囲むように破線の四角が表示されます。エクスポートする範囲を選択していなかった場合は、カーソルが十字の形状に変わり、スコア内のエクスポートしたい範囲をクリック & ドラッグ操作で選択することができます。
- 選択ボックスのサイズを調節します（以下をご覧ください）。これで、コピーしたい部分を正確に囲むことができます。
- **[編集]** ▶ **[コピー]**（ショートカットは **Ctrl + C** または **⌘C**）を選択します。
- コピー先のアプリケーションに切り替えて、**[編集]** ▶ **[ペースト]**（ショートカットは通常 **Ctrl + V** または **⌘V**）、または **[編集]** ▶ **[形式を選択してペースト]** を選択します。

**[ファイル]**（**Mac** の場合は **[Sibelius]** メニュー）▶ **[標準設定]** の **[その他]** ページでグラフィックの解像度を設定したり、白黒またはカラーのどちらでエクスポートするかを選択することができます（☞ 5.12 環境設定）。

コピー & ペーストを使用してグラフィックをエクスポートする場合、**Sibelius** はビットマップのグラフィックを生成します。ベクタグラフィックを使用する場合は、**[グラフィックのエクスポート]** ダイアログを使用してください。以下のグラフィックのエクスポートを参照してください。

### 選択ボックスの調節

選択ボックス（選択範囲の囲み線）を調節するためには、以下のような操作ができます。

- クリック & ドラッグ操作でハンドルを動かし、選択ボックスをハンドルの動く方向へ広げることができます。
- **Ctrl** または **⌘** キーを押したまま、右側または左側のハンドルをドラッグすることにより、選択ボックスの端を小節線にピッタリと合わせることができます。

- **Shift** キーを押したまま、いずれかのハンドルをドラッグすることにより、選択ボックスを両方向に比例して広げることができます。たとえば、選択ボックスを譜表の上下より縦長に伸ばしたい場合は、**Shift** キーを押したまま上端のハンドルの **1** つをつかんでドラッグすることにより、上下両方向に選択ボックスを広げることができます。

上記の手順を実行する前にパッセージや大譜表を選択している場合は、[編集] ▶ [選択] ▶ [グラフィックを選択] を選択したときに、**Sibelius** が自動的にその選択範囲の周りを四角で囲みます。四角の囲みは譜表の上下にピッタリと合った状態になりますので、たぶん選択範囲を上下両方向に広げる必要が出てくるでしょう。これを行うには、**Shift** キーを押したまま四角の上端のハンドルを上方向にドラッグします。

## グラフィックを Microsoft Word に挿入する

**Sibelius** で作成したグラフィック（上記の手順を使ってクリップボードにコピーしたグラフィック）を **Word** 文書に挿入するには、次のようにします。

- **Word** ドキュメントで、画像を挿入する場所にカーソルを置きます。
- [編集] ▶ [貼り付け]（ショートカットは通常 **Ctrl + V** または **⌘V**）を選択します。文書の中にグラフィックが表示されます。
- 次にボックスの四隅の **1** つをドラッグして、楽譜のサイズを希望の大きさにします。この際に辺の真ん中にあるハンドルをドラッグしないようにしてください。正しい縦横比が失われます（間違ってしまった場合は、**Ctrl+Z** または **⌘Z** キーと入力すると、元に戻すことができます）。

**Microsoft Word** のバージョンによっては、他のアプリケーションからグラフィックをペーストしようとしても正しく実行できない場合があります。このような場合は、[編集] ▶ [形式を選択して貼り付け] を選択し、有効なフォーマットの一覧から [ビットマップ] を選択してください。

**Word** 内で、インポートしたグラフィックを編集する場合は注意してください。**Word** のグラフィックエディターは楽譜をうまく処理できないため、予期せぬ結果が生じることがあります。代わりに専用のグラフィックプログラムを使用するようにしてください。

## グラフィックのエクスポート

クリップボードを使用する代わりに、グラフィックファイルをディスクにエクスポートすることができます。

グラフィックファイルのエクスポートでは、技術的な専門知識がなくても済むように考慮されています。したがって、エクスポートするファイルの種類などがわかっていなくても、使用するプログラムがわかっていれば大丈夫です。

エクスポートする範囲は、スコア全体、ページ単位、大譜表単位、あるいはスコア内の特定の範囲で簡単に指定できます。



## 8. ファイル

- 大譜表をエクスポートしたい場合は、エクスポートしたい大譜表をパッセージとして選択してから、[ファイル] ▶ [エクスポート] ▶ [グラフィック] を選択します。[グラフィックのエクスポート] ダイアログで [選択した大譜表] をクリックします。
- ページ単位でエクスポートしたい場合や、スコア全体をエクスポートしたい場合は、[ファイル] ▶ [エクスポート] ▶ [グラフィック] を選択するだけです。[グラフィックのエクスポート] ダイアログで [すべて] をクリックするか、または [指定ページ] をクリックして、エクスポートしたいページに対応する適切な番号を入力します。
- スコア内の特定の範囲をエクスポートしたい場合は、エクスポートしたい範囲をパッセージ選択し、[編集] ▶ [選択] ▶ [グラフィックを選択] (ショートカットは **Alt+G** または **⇧G**) を選択します。カーソルが十字の形状に変わり、選択ボックス (選択範囲の囲み線) のいずれかのハンドルをドラッグすることで、選んだ範囲を微調節することができます (上記をご覧ください)。それから [ファイル] ▶ [エクスポート] ▶ [グラフィック] を選択して、[選択したグラフィック] をクリックします。

[グラフィックのエクスポート] ダイアログには、次のオプションがあります。

- [プログラム/フォーマット]: このリストには、**Sibelius** が直接サポートしているプログラムと、保存可能なさまざまなグラフィックファイルフォーマットが用意されているので、希望のプログラムがリストになくても、ご使用のソフトウェアに最適なフォーマットを選択できます。
- [ファイル名]: エクスポートするグラフィックファイルに付けるファイルの名前を指定します。複数のページを保存する場合は、ここで指定した名前が各ファイルの基本名として使用され、スコアのページ番号が名前の先頭に付加されます。またここで指定した名前は、サブフォルダ名の基本名としても使用されます。
- [保存先フォルダ]: グラフィックファイルの保存先のフォルダを指定できます。[参照] をクリックしてフォルダを選択してください。
- [サブフォルダの作成]: 複数のページやスコア全体をエクスポートする場合、このオプションをオンにすると、**Sibelius** はフォルダを作成して、その中にすべてのグラフィックファイルを保存します。標準設定では、上記で指定した [ファイル名] に、フォーマット名を付けた形式になります。たとえば「**Concerto 1st movt**」というファイル名を指定して、**EPS** ファイルとしてエクスポートすると、フォルダ名は「**Concerto 1st movt EPS**」となります (変更も可能です)。
- [EPS グラフィック]: これらのオプションは、(名前が示している通り) **EPS** ファイルをエクスポートするときに使用します。
  - [TIFFプレビュー画像も含める]: モノクロームの **TIFF** プレビュー (**CCITT modified Huffman RLE** を使用して圧縮) を **EPS** ファイルに含めることができます。こうすると、ほとんどのグラフィックプログラムで、印刷前に **EPS** ファイルの低解像度プレビューを表示することができます。
  - [フォントを埋め込む]: このオプションがオンになっている場合、**Sibelius** はドキュメントに使用されているすべてのフォントを **EPS** ファイルに埋め込みます。フォントを埋め込むと作成する **EPS** ファイルのサイズが増えますが、**EPS** ファイルを使用する出版社または印刷会社が、ファイルに使用しているフォントを持っていなくても、**EPS** ファイルを正しく印刷することができます。このオプションは、特別な理由がない限りオンにしておくことをおすすめします。
- [サイズ]: これらのオプションは保存するグラフィックファイルのサイズを調整します。保存形式によっていろいろなオプションがあります。
  - [画像解像度] (**TIFF**、**PNG**、**BMP** ファイルのみ): このオプションは書き出すビットマップ画像の解像度を調整します。**dpi** 設定がより高いほど、エクスポートされるファイルの解像度がより高くなります。この数値はレーザープリンタの出力時の解像度にあたります。つまり、ここで **300** に設定すると、**300dpi** のレーザープリンタで印刷したときと同じクオリティになります。

- [譜表に合わせてサイズを調整する] (TIFF、PNG、BMP ファイルのみ) : このオプションは、指定した [画像解像度 (dpi)] / [倍率] の設定に合わせて、すべての譜表ラインの間隔が均等になるようにピクセル値を自動調整し、見栄えを良くしてくれる機能です。
- [最小の表示範囲選択を使用] : エクスポートされる EPS ファイルのサイズを定義します。このオプションがオフの場合、EPS ファイルはスコアのページサイズ (余白を含む) を境界ボックスに使用します。オンの場合には、EPS ファイルは可能な限り最小のサイズ (楽譜の端など) でトリミングされます。
- [オプション] : 以下のオプションは限られた形式でのみ有効です。
  - [モノクロ] (TIFF、BMP ファイルのみ) : もしエクスポートするスコアで、オブジェクト (またはインポートしたカラーの画像) をカラーで表示する必要がない場合は、このオプションをオンにしてください。モノクロ設定で保存するとファイルサイズが小さくなります。カラー表示の必要がないのであれば、品質の劣化もありません。
  - [表示] メニューオプションを含める : このオプションは、[表示] メニューの現在設定されているオプション (非表示オブジェクト、ハイライト、音符のカラーなど) を、グラフィックファイルに見えるように含めるかどうかを指定します。標準設定では、オフになっています。
  - [カラーのオブジェクトを含める] : もしこのオプションがオフになっている場合 (または [モノクロ] がオンになっている場合) は、すべてのカラーオブジェクトは、エクスポートされたグラフィックファイル内では黒で表示されます。
  - [代替印刷機能] : これらのオプションは、印刷 (☑ 5.13 印刷) の場合と同じで、ラインや大括弧を正しく描画しない一部のプリンタドライバのバグを修正します。

オプションを選択したら、[OK] をクリックしてグラフィックファイルをエクスポートします。

## バッチ変換

**Sibelius** には、フォルダ内のすべてのスコアを自動的にグラフィックファイルとして保存するプラグインを搭載しています。詳しくは ☑ 5.11 プラグインのフォルダ内のスコアをグラフィックへ変換を参照してください。

## グラフィックフォーマット

グラフィックファイルのフォーマットは、ベクターグラフィックとビットマップグラフィックの 2 種類に大別されます。

ベクターグラフィックはスケーラブル、つまり、品質を損なわずに大きくしたり小さくしたりすることができます。また、ファイルはビットマップグラフィックより使用メモリも少なく済みす。

ビットマップグラフィックは、(あまり高い解像度を使用しないため) ベクターグラフィックより質が低く、通常、ベクターフォーマットより多くの容量を必要としますが、このフォーマットは多数のプログラムでサポートされています。

**Sibelius** で使用できるフォーマットは次の通りです。

- ベクター : EPS (Windows および Mac)
- ビットマップ : TIFF、PNG、BMP (Windows および Mac)。

これらの各フォーマットの詳細を以下に説明します。また、**Sibelius** から PDF ファイルを作成することも可能です。以下の PDF ファイルの作成をご覧ください。

### カプセル化 PostScript (EPS) ファイル

ほとんどの出版社や印刷会社は出版する楽譜を **EPS** フォーマットまたは **PDF** フォーマットで受け取ることを好む傾向があるため、**Sibelius** では楽譜を直接 **EPS** ファイルにエクスポートできるようにしています。

**EPS** ファイルはほとんどのプログラムでは **PostScript** に対応していないプリンタで印刷することはできませんのでご注意ください。**EPS** ファイルを **PostScript** に対応していないプリンタで印刷すると、空白のページが印刷されたり、**PostScript** に対応していないプリンタでは **EPS** ファイルを印刷できないことを示すメッセージが表示されたり、**EPS** ファイルに埋め込まれている低解像度の **TIFF** プレビューが印刷されたりします。

フォントを **EPS** ファイルに埋め込むことをおすすめしますが、埋め込まない場合は、**EPS** ファイルを印刷する目的で出版社や印刷会社に **Opus** フォント、**Helsinki** フォント、**Reprise** フォントおよび **Inkpen2** フォントを提供してかまいません (**Sibelius** のユーザー規約の中で許可されています)。ただし他社製のフォントについては、その配布が許可されているかどうかを必ず確認してください。

**TrueType** フォントまたは **Type1** フォントのいずれを使用している場合でも、**Sibelius** で **EPS** ファイルを作成することができます。**TrueType** フォントは標準設定でインストールされています (**TrueType** と **PostScript Type1** のフォントを同時にインストールすることはできません)。☐ 7.10 音楽フォントの **Type1** フォーマットの音楽フォントをインストールするをご覧ください。ただし、**Sibelius** から **EPS** ファイルに埋め込むことができるフォントには、次のようないくつかの制限があります。

- **Type42** フォントはサポートされていません。**Type42** フォントフォーマットは、**TrueType** の **PostScript** バージョンです。**PS Type42** フォントフォーマットの中に **TrueType** フォントが組み込まれていれば、**PostScript** レベル 3 インタープリター (プリンタなど) はすべて、**TrueType** フォントを表示できます。
- **TrueType** フォントのアウトラインは、**PS** フォントのアウトラインとは異なるため、**EPS** ファイルに埋め込むために **TrueType** から **Type3** に変換すると、情報の一部が失われる可能性があります。**EPS** ファイルの埋め込みフォントと元の **TrueType** フォントの外観の違いはほんのわずかです。ほとんどの場合、これらの違いは検出不可能です。
- **Latin** 文字セットのフォントだけを埋め込むことができます。
- **PostScript** アウトラインの **OpenType** フォントは埋め込むことができます。**TrueType** アウトラインの **OpenType** フォントは埋め込むことができません。
- **Multiple Master** フォントを埋め込むことはできますが、埋め込まれたフォントは、**Multiple Master** インスタンスを使用したときとまったく同じには見えません。
- **Mac PostScript Type1** 対応のフォントスーツケース (**SFNT**) および **Mac PostScript Type1 CID** 対応のフォントスーツケース (**SFNT/CID**) は埋め込むことができません。

**Mac** で使用する一部のグラフィックプログラム (**Corel Draw 8** など) は、**Sibelius** の **EPS** ファイルを開くとエラーが生じることがあります。エラーメッセージが表示されたら、**Sibelius** で **[TIFF プレビュー画像も含める]** をオフにした状態で、再度 **EPS** ファイルを保存してみてください。

**EPS** ファイルを **Illustrator9.0** またはそれ以降のバージョンにインポートする場合は、**[文字]** ▶ **[句読点の自動調節]** をオフにすることをおすすめします。このオプションは特定のフォント文字を変更してしまうため、一部の音楽シンボルが消えることがあります。

**EPS** ファイルを **Adobe PageMaker** にインポートすると、**EPS** ファイルが挿入されたドキュメントを印刷するときに **EPS** ファイルのフォントが見つからないという注意のメッセージが表示されること

があります。**EPS** ファイルにフォントが埋め込まれている場合、これは問題にならず、警告が出てドキュメントを正しく印刷することができます。

## TIFF ファイル

**TIFF** ファイル (**Tagged Image File Format**) は、幅広く支持されているビットマップ形式であり、効率的に圧縮されるため、特に楽譜に最適です。もしあなたが **PostScript** 対応のプリンタなどを持っていてなくて **EPS** 形式が使えない場合は、この **TIFF** 形式を使用することをおすすめします。

**TIFF** のエクスポートには非常に多くのメモリを必要とします。しかし **TIFF** ファイルは **1200dpi** までの高画質を出力することができます。もし **TIFF** ファイルをカラーで表示する必要がないときは、**[モノクロ]** をオンにしてください。それによってファイルサイズを小さくすることができます。

## PNG ファイル

**PNG** (**Portable Network Graphics**) は、優れた圧縮性能を持つ、幅広くサポートされているもう **1** つのビットマップ形式です。**PNG** は **DTP** アプリケーションでは **TIFF** ほど広範にサポートされていませんが、音楽の画像をインターネットに配信する際には理想的な形式です。

## BMP ファイル

ビットマップファイルは、**TIFF** ファイルや **PNG** ファイルと似ていますが、**TIFF** ファイルほど広くサポートされていません。保存されたビットマップファイルのカラー深度は、現在の表示設定のカラー深度と同じになります。ただし、**[ファイル]** ▶ **[エクスポート]** ▶ **[グラフィック]** ダイアログの **[モノクロ]** をオンにすれば、ファイルのサイズを小さくすることができます。一般に、**PNG** の方が **BMP** 形式よりもサイズが小さく色数も多いので、ビットマップ形式ではなく **PNG** を使用することをお勧めします。

## PDF ファイルの作成

**PDF** (**Portable Document Format**) ファイルを使うと、ワープロや **DTP** などのプログラムで作成されたドキュメントを電子出版することができます。元の外観を損なわずに、すべてのシステムで **PDF** ファイルを表示および印刷することが可能です。

**Mac** の場合は、ソフトウェアを追加する必要はありません。**PDF** 形式で保存するには **[ファイル]** ▶ **[印刷]** を選び、**[PDF で保存]** ボタンをクリックします。

**Windows** の場合は、**Sibelius** が **PDF** ファイルの作成をサポートします。ただし、適切な **PDF** 作成プログラムをコンピュータにインストールしておく必要があります。**Sibelius** 公認の **PDF** 作成プログラムは **Adobe Acrobat** で、これは [www.adobe.co.jp](http://www.adobe.co.jp) から、**Windows** 版および **Mac** 版が購入できます。他にも無料で利用できるいくつかの **PDF** 作成プログラムを含む製品があります。これらは次のところからダウンロードできます。

<http://pdfcreator.sourceforge.net>

**PDF** ファイルは、プリンタドライバのようにインストールして動作するソフトウェアによって、作成されます。つまり、**PDF** の作成は、**[PDF プリンタ]** を選ぶことによって、**Sibelius** からファイルを印刷する場合と同じように簡単に行うことができます。詳しくは、**PDF** 作成ソフトウェアに付属のマニュアルをご覧ください。

**PDF** ファイルを表示するには無料の **Adobe Reader** をインストールしておく必要があります (**Mac** の場合、**Adobe Reader** がインストールされていない場合は、**[プレビュー]** で見ることができます)。**Adobe Reader** 日本語版の最新版は、次のところからダウンロードできます。

## 8. ファイル

<http://www.adobe.co.jp/products/acrobat/readstep2.html>

## 8.12 MIDI ファイルのエクスポート

スコアを MIDI ファイルとして保存できるので、ほぼすべての音楽プログラムへ音楽を簡単に転送することができます。MIDI ファイルをエクスポートするのに、MIDI インターフェイスやその他の MIDI デバイスは必要ありません。

### MIDI ファイルのエクスポート

- [ファイル] ▶ [エクスポート] ▶ [MIDI ファイル] を選択します。右側のようなダイアログが表示されます。
- MIDI ファイルを [現在の再生デバイス] にエクスポートするか、[別の再生デバイス] にエクスポートするかを選択できます。標準設定では、Sibelius は [General MIDI] デバイスでの再生に適した MIDI ファイルをエクスポートします。これは誰か別のユーザーに MIDI ファイルを送信するような場合に適しています。ただし、パーチャルインストゥルメントを使用してエクスポートした MIDI ファイルを Pro Tools のようなシーケンサーで開き、MIDI パフォーマンスの処理を続けたいような場合は、[別の再生デバイス] リストから適切なサウンドセットを選択してください。Sibelius は、該当するすべての MIDI コントロールチェンジやキースイッチと一緒に MIDI ファイルをエクスポートします。
- [タイプ 0] の MIDI ファイルをエクスポートするか、[タイプ 1] の MIDI ファイルをエクスポートするかを選択することもできます。ほとんどすべての目的に [タイプ 1] の MIDI ファイルを選択されることをお勧めします。ただし、一部の電子ピアノやキーボードなどのように、タイプ 0 の MIDI ファイルしか再生できないデバイスもありますので注意してください。タイプ 0 の MIDI ファイルが必要か、タイプ 1 の MIDI ファイルが必要かを調べるには、デバイスのマニュアルを参照してください。迷ったときは、[タイプ 1] を選択してください。
- [分解能] は少し高度なオプションです。標準設定の **256** の PPQN (Pulses Per Quarter Note) が Sibelius の内部の分解能に一致しているので、推奨設定です。しかしこちらにも、特定の PPQN 設定でしか MIDI ファイルを再生できないデバイスがあります。特定の値が必要かどうかを調べるには、デバイスのマニュアルを参照してください。迷ったときは、この設定を **256** のままにしておいてください。(PPQN 値を高く設定しても、エクスポートした MIDI ファイルの「精度」が高まるわけではありません。Sibelius の内部の分解能が 256 に固定されているからです。)
- 正しいオプションを選択し終わったら、[OK] をクリックします。[ファイル名] に希望のファイル名を入力します。混乱を避けるために、元の Sibelius のファイルとは違う名前を指定するとよいでしょう。適当な場所を指定して、[保存] をクリックします。

MIDI ファイルのエクスポートでは、Sibelius はエスプレッシーボ、ルバートおよびリズムフィールドなどの高度なオプションも含めます。そのため、Sibelius を創意工夫に富んだ「MIDI ファイル改良プログラム」として使うこともできます。MIDI ファイルを開き、いくつかの再生設定をオンにして、改良版の MIDI ファイルを保存してみてくださいはいかがでしょうか。

### バッチ変換

Sibelius にはフォルダ内のスコアを一度にまとめて MIDI に自動変換するプラグインが搭載されています。詳しくは 390 ページの「フォルダ内のスコアを MIDI へ変換」をご覧ください。



## 8. ファイル

### ルバート

[再生] ▶ [パフォーマンス] ダイアログでルバートをオンにして、スコアを MIDI ファイルとして保存すると、ルバートによって加えられたタイミング変更がファイルに反映されるため、MIDI ファイルをシーケンサーで開いた時に、音符の「整列が乱れる」こととなります。

これは、ルバートがテンポ変更を作成せずに音符の開始時間を直接操作するために起こります。そのため、他のプログラムで使用する目的のために MIDI ファイルで保存して、正しくクオンタイズしたい場合は、MIDI ファイルを保存する前に [ルバート] を [メカニコ] に設定してください。

### リピート

標準設定で Sibelius から保存された MIDI ファイルには、元のスコアのリピートも含まれています。何らかの理由でリピートを含めたくない場合は、MIDI ファイルに保存する前に、[再生] ▶ [パフォーマンス] ダイアログの [繰り返し再生] をオフにします。

## 15 譜表以上のスコア

上級者用

Sibelius はスコアの再生の場合と同じコードを使用して MIDI ファイルをエクスポートするため、エスプレッシャーボなどの効果を MIDI ファイルに組み込むことができます。ただし、15 以上の譜表を持つスコアの場合は、大きな違いが 1 つあります。

スタンダード MIDI ファイルには、16 チャンネルしかありません（ただしそれよりずっと多くのトラック数を持つことはできます）。つまり理論上は、一度に再生できるのは異なる 16 の音だけということになります。Sibelius では、複数の楽器が同じ MIDI チャンネルを共有できるようになっており、この場合は、適切なプログラムチェンジメッセージが音符の前に挿入されているので、正しいサウンドで再生されます。

ただし、MIDI ファイルをエクスポートする場合、各譜表はスタンダード MIDI ファイルタイプ 1 に、それぞれ異なる MIDI トラックとして割り振られます。Sibelius で同じチャンネルを共有している 2 つの譜表は、MIDI ファイルでは異なるトラックを使用することになり、しかも両方が同じチャンネルに割り当てられます。つまり、16 以上の譜表が含まれる MIDI ファイルを再生すると、1 つまたは複数の譜表が間違ったサウンドで再生される可能性があります。

これを回避する唯一の方法は、スコアの各音符の前にプログラムチェンジを挿入することですが、一部の MIDI デバイスはプログラムチェンジへの応答が遅く、MIDI ファイルがスムーズに再生されないため、おすすめできません。各音符の前にプログラムチェンジを挿入すると、シーケンサーで MIDI ファイルを編集するのがとても困難になるため、Sibelius では共有チャンネルでファイルのエクスポートしています。シーケンサーで MIDI ファイルを開いて、他の再生デバイスを使用するために共有されている一部のチャンネルを割り当て直すことができます（なぜなら、現在 MIDI デバイスが 16 チャンネルではなく 2 系統、合計 32 チャンネルを提供することは、ごく普通のことだからです）。

この問題に対する理想的な解決方法はありません。MIDI は大規模なスコアを再生するようには作られていないため、どのような解決策も妥協に過ぎません。ただし、Sibelius の方法は、シーケンサーで音楽を編集する必要のあるユーザーにとっては便利な方法であり、MIDI の制約のなかで最善の再生方法を提供するものだといえます。

## 8.13 オーディオファイルのエクスポート

📖 4.4 Sibelius Sounds Essentials

🎧 Kontakt Player

**Sibelius** では、作成したスコアをデジタルオーディオファイルとして保存し、**CD** に書き込む準備をしたり、**MP3** ファイルに変換してインターネットを使って配信することができます。**Sibelius** からオーディオファイルを保存するには、**Kontakt Player 2** を使用する **Sibelius Sounds Essentials** ライブラリなど、1 つ以上のバーチャルインストゥルメントを持つ再生設定を使用する必要があります (📖 4.4 Sibelius Sounds Essentials)。

### オーディオのエクスポート

作成したスコアのデジタルオーディオファイルを **WAV** フォーマット (**Windows**) あるいは **AIFF** フォーマット (**Mac**) で作成するには、以下の操作を行ってください。

- 再生用に他の **MIDI** デバイスと一緒にバーチャルインストゥルメントを使用している場合は、バーチャルインストゥルメントで再生される譜表だけがオーディオファイルとしてエクスポートされます。そのため、作業を開始する前に、現在の再生設定がバーチャルインストゥルメントのみ使用する設定となっているよう確認することをお勧めします (📖 4.11 再生デバイス)。
- [ファイル] ▶ [エクスポート] ▶ [オーディオ] を選択するか、表示されているツールバーボタンをクリックします。 
- ダイアログが表示され、そこでオーディオファイルの保存場所やそのファイル名を設定できます。オーディオファイルの長さや、どれくらいハードディスクのスペースを使用するかも示されます。
- 希望通りに設定できたら、[保存] をクリックすると、エクスポートが開始されます。**Sibelius** ではオーディオファイルがオフラインでエクスポートされます。つまり、エクスポートの最中にスコアは再生されず、オーディオデータがハードディスクに直接ストリーミングされます。エクスポートは、スコアの複雑さとコンピュータの速度によってリアルタイムよりも速くなったり遅くなったりします。このことは、スコアが複雑すぎて、リアルタイムで再生しようとするとうるさくしたり問題が生じる場合でも、欠陥のないオーディオトラックをエクスポートできるという利点につながります。ただし、その場合は、スコアを直接再生するよりもエクスポートに時間がかかることを覚えておいてください。
- 途中で録音を停止したい場合は、表示されている進行状況を示すウィンドウの [キャンセル] をクリックしてください。すると、それまでに録音された部分的なオーディオファイルが指定した場所に保存されます。たとえば、より大きなスコアの開始部分だけを録音したい場合などに、この方法を使用してください。

### オーディオファイルを CD に書き込む

コンピュータに **CD-R/RW** ドライブが実装されている場合は、データ **CD** やオーディオ **CD** を作成するソフトウェアによって、オーディオファイルを **CD** に書き込むことができます。**Sibelius** から保存したオーディオファイルをオーディオ **CD** に書き込む正確な手順は、使用するプログラムによって異なります。詳しくは、プログラムに付属するマニュアルなどをご覧ください。

## 8. ファイル

### MP3 ファイルの作成

**MP3**（正式名は **MPEG Audio Layer 3**）は、**WAV** や **AIFF** ファイルに比べると、容量が非常に小さいため、インターネットやメールで音楽を配信するために広く使用されているフォーマットです。**Sibelius** からオーディオファイルを保存しさえすれば、簡単にそれを **MP3** ファイルに変換することができます。**MP3** に変換するには、フリーウェアを使用します。たとえば、次のようになります。

- **Mac** : **mAC3dec** は、**AIFF** と **MP3** をドラッグ & ドロップ形式で、簡単に変換できるインターフェイスのソフトウェアです。（<http://sourceforge.net/projects/mac3dec/>）
- **Windows** : **dbPowerAmp Music Converter** は、**Windows Explorer** でファイルを右クリックして、多彩なフォーマットに変換できるソフトウェアです。（<http://www.dbpoweramp.com/dmc.htm>）

他にも多くの **MP3** 両方向変換用ソフトウェアがありますが、ここでは **audio editor Audacity** (<http://audacity.sourceforge.net/>)、**QuickTime Pro** (<http://www.apple.co.jp/quicktime/pro/>) を併記しておきます。

## 8.14 Scorch ウェブページのエクスポート

📖 5.15 SibeliusEducation.com、5.16 SibeliusMusic.com

### 🖨 インターネット出版

インターネットは、自分の楽曲を世界中の人々に広めるための理想的な方法です。Sibelius は無償の Scorch プラグイン (📖 5.16 SibeliusMusic.com) を使用して、自分のウェブサイト上から、誰もがスコアを表示、再生、移調、および印刷することを可能にします。

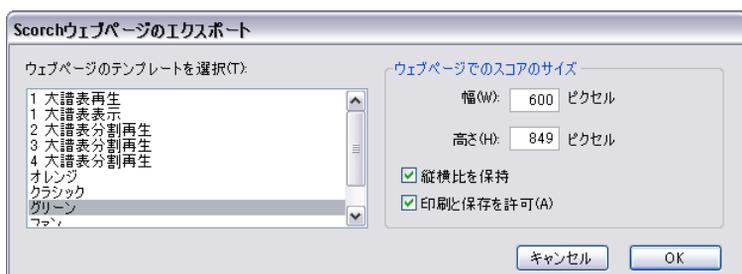
### 推奨設定

📖 5.16 SibeliusMusic.com には、他の人がどのようなコンピュータ環境で操作していても、楽譜の表示、再生、印刷が確実にできるようにするためのさまざまな設定が用意されています。

スコアを自分のウェブサイトに出版する場合は、画面上でスコアができるだけ読みやすくなるように、ページや譜表のサイズを変更することも考慮してください。小規模アンサンブル用の縦置きフォーマットのスコアでは、各ページに 1 つの大譜表のみを配置するようにページサイズを設定してみてください。つまり、これによって、ウェブサイトへアクセスした人が楽譜の各大譜表を見る際、ページを上下にスクロールする必要がなくなるわけです。大譜表を 1 つだけ表示するように設定するウェブ用のテンプレートが用意されています。以下のウェブページのテンプレートをご覧ください。

### エクスポート

- まず、[ファイル] ▶ [スコア情報] を選択し、[作者/タイトル] タブをクリックし、作品に関する情報を入力します (スコアを作成したときに [新規のスコア] ダイアログでこれらの情報を入力しなかった場合)。これから作成しようとするウェブページは、[タイトル] と [作者] のフィールドに既に情報が入力してあり、これらの情報をウェブページに含めることができるものと仮定しています。
- [ファイル] ▶ [エクスポート] ▶ [Scorch ウェブページ] を選択します。
- ファイル名を入力します。Sibelius (.sib) ファイルと HTML (.htm) ファイルのどちらのファイル名からもスペースが取り除かれ、27 文字に 3 文字の拡張子を足したものに短縮され、どのウェブサーバーでも問題なく処理できるようになります。
- [ファイル] ▶ [スコア情報] ダイアログに何も入力していない場合、たとえば [タイトル] と [作者] のフィールドが空白の場合、注意が表示されます。
- スコアを挿入するためのテンプレートウェブページを選択するよう求められます (以下のウェブページのテンプレートをご覧ください)。ウェブページ内に収まるようにスコアの幅と高さを調整することもできます。調整しなくてもかまわない場合は、標準設定の [クラシック] ウェブテンプレートを選択し、他の設定はそのままにして [OK] をクリックします。



## 8. ファイル

【幅】に、より大きな値を設定すると、ページが大きくなり、それにしががって楽譜も大きくなります。ページの縦横比を維持したい場合は、【高さ】に値を入力する必要はありません。そのままにしておくことをおすすめします。

【縦横比を保持】オプション（標準設定ではオン）は、スコアのサイズを自動的に調整し、譜表ラインが常に均等間隔で表示されるようにします。このオプションはオンのままにしてください。

【印刷と保存を許可】は、ウェブサイトへアクセスした人が楽譜を印刷するか、保存できるようにするか、または単に再生だけを可能にするかを選択できます。以下の Scorch からの印刷と保存をご覧ください。

- 指定した保存場所に、(ファイル拡張子が **.htm** の) HTML ファイルと、(拡張子が **.sib** の) Sibelius スコアの 2 ファイルが保存されます。

以上で、これら 2 つのファイルをご自分のウェブサイトにアップロードする準備ができました。ファイルのアップロードは、ご自分のウェブサイトがどのようにサーバーに設置されているかにより、FTP クライアントを使用しなければならない場合と、ウェブブラウザでアップロードしなければならない場合があります。

実際の Sibelius スコアファイルとウェブページの両方を、ウェブサイト上の同じディレクトリに入れる必要があります。また、Sibelius ファイルの名前は変更しないでください。HTML ファイルが Sibelius ファイルを参照します。

### バッチ変換

Sibelius には、フォルダ内にあるすべてのスコアを、Scorch ウェブページとして保存するプラグインが用意されています。このプラグインでは同時に、変換したそれぞれのリンクを記載したインデックページも作成されます。390 ページの「フォルダ内のスコアをウェブページへ変換」をご覧ください。

### Scorch からの印刷と保存

スコアを Scorch ウェブページとして保存する際に【印刷と保存を許可】をオンにした場合、サイトを訪れた人はスコアを自分のコンピュータのプリンタで印刷したり、スコアを Sibelius ファイルとして自分のハードディスクに保存して Sibelius で開いたりできるようになります。

こうすると、楽譜を他のユーザーと簡単に共有できるようになります。教師の方々なら学校のウェブサイトにワークシートを置いておくことで、生徒はこれらを自分のウェブブラウザから直接印刷できます。生徒が Sibelius を持っている場合には、楽譜を自分のコンピュータにダウンロードして、Sibelius でワークシートを完成させることもできます。

【印刷と保存を許可】オプションは、SibeliusMusic.com での楽譜出版の利点がすべて得られるわけではないことに注意してください。

- Sibelius 社から特別なライセンスを取得しない限り、ご自分のウェブサイトで Scorch を商業的に利用することは許可されていません。つまり、サイトを訪れた人が楽譜を印刷および保存するときに料金を請求することはできません。
- 自分で作成したウェブサイト上の楽譜は安全に暗号化されていないため、Sibelius のユーザーがサイトを訪れた場合、誰でも Scorch で【保存】ボタンをクリックするだけで楽譜をダウンロードし、それを Sibelius で編集できてしまいます。

印刷と保存を許可しない場合でも、スコアは訪問者のコンピュータに暗号化されない形式でダウンロードされることに注意してください。ウェブブラウザに何かを表示するとき、それがテキスト、画像、または Scorch プラグインを使用した Sibelius のスコアのいずれであっても、これらはコンピュータのハードディスクにある一時的なインターネットファイルフォルダにダウンロードされています。つまり、あなたのウェブページで楽譜を閲覧した人は、(Sibelius を持っていれば) そのファイルを編集できる可能性があることになります。

言い換えると、楽譜を自分のウェブサイトには出版した場合は、それがまったく保護されない方法で出版されることになります。しかし楽譜を SibeliusMusic.com に出版した場合は、安全に保護されます。

SibeliusMusic.comはScorchプラグインのみが解読できる暗号化されたファイル形式を使用します。つまり、誰かが自分のハードディスクにあるファイルを見つけたとしても、Scorch 以外のプログラムでそれを開くことはできません（たとえ Sibelius でも不可能です）。また、たとえ誰かが Scorch を使って、暗号化されている Sibelius ファイルを Scorch で表示したとしても、それを印刷することはできません。これらのファイルを印刷するには Scorch と SibeliusMusic.com サーバー間で情報のやりとりが必要だからです。

自分のウェブサイトで安全に出版したい場合は、Sibelius 社に連絡して Sibelius Internet Edition のライセンスの取得についてお問い合わせください。これは、インターネットでの商業出版用に用意されている特別な Sibelius バージョンです。

## スコア情報

ウェブサイトには、作曲者、タイトルなどのカタログ情報を含めることができます。必要な作業は、スコアを作成するときに、詳細を [ファイル] ▶ [新規] ダイアログに入力するだけです。また、後から入力するには [ファイル] ▶ [スコア情報] ダイアログで行います。そして、ウェブページを保存するときに、Sibelius はこの情報を HTML タグとして自動的に含めると同時に、いくつかの主な情報をテキストとしてウェブページに挿入します。

まず、含めたいカタログ情報を表示するためのテンプレートウェブページをデザインする必要があります（以下のウェブサイトのカスタマイズをご覧ください）。

プログラミングについて深い知識をお持ちなら、プログラムを作成してこれらのタグから自動的に自分のウェブサイトにはスコアのオンラインカタログ（または検索エンジン）を作成して、スコアにリンクさせることができます。

## ウェブページのテンプレート

様々なスタイルと色の組み合わせを持つたくさんのウェブページのテンプレートが用意されています。いくつかのテンプレートは Scorch の最も便利な機能のうちの1つ「分割再生」を使用しています。この分割再生は、Scorch を使って演奏するときに、譜めくりの心配がいらぬように設計されています。合図をするとページをめくってくれる、利口なページめくり手を持っているようです。

Scorch は、再生中に大譜表の終わりまで来ると、ページを下げて、ちょうど今再生している大譜表を自動的に再配置してくれます。そのため、あなたは自然にページを下って楽譜を目で追っていき、そしてページの最後までくると、次の大譜表がすでに Scorch ウィンドウのトップに用意されて、目で追える状態になっているわけです。

分割再生は、ソロ楽器や小さなアンサンブル（ソロ楽器とキーボードなど）で効力を発揮します。[2 大譜表分割再生]、[3 大譜表分割再生]、または [4 大譜表分割再生] をテンプレートから選択し、この機能を試してみてください。

[1 大譜表再生] と [1 大譜表表示] テンプレートでは、表示するのは1つの大譜表のみです。これは、ご自分のウェブサイトを訪れた人が、ウェブブラウザのウィンドウを上下にスクロールしなくてもあなたの楽譜を追っていくことができるようにしたい場合にとっても便利です。（[1 大譜表再生] では、Scorch が再生していないときには全ページを表示し、再生時は1つの大譜表のみが表示されます。）

Scorch からの印刷と保存が有効になっている場合は、Sibelius の場合とまったく同じ方法でスコアの保存と印刷が行えます。言い換えるならば、分割再生は、スコア自体には何も影響を与えずに、Scorch でスコアを表示するもう1つの手段だということになります。

## ウェブサイトのカスタマイズ

Sibelius に用意されたウェブページテンプレートを使用したくない場合、またはテンプレートに手を加えたい場合は、HTML の基本的な知識が必要です。

Sibelius が生成するウェブページは非常に単純であるため、自由に変更を加えることができます。独自の背景やグラフィック、詳細情報、リンクなどを追加することもできます。

独自のテンプレートウェブページをデザインし、**htm**の拡張子を付けてアプリケーションデータフォルダ内の **[Scorch Template]** フォルダに保存できます (556 ページの「ユーザーが編集可能なファイル」を参照してください)。そうするとこのファイルがウェブページテンプレートの一覧に表示されます。

ウェブページテンプレートは標準の HTML ファイルで、Scorch ウェブページとして保存するときにファイル名と画像のサイズが挿入される特殊なタグを含んでいます。また、**[ファイル]** ▶ **[スコア情報]** ダイアログの **[タイトル]**、**[作曲者]** などのフィールドによって置換されるオプションのタグもあります。タグの完全な一覧は次の通りです (すべてがサンプルテンプレートで使用されているわけではありません)。

\$FILENAME\$	ファイルのファイル名 + Sibelius の拡張子
\$PATHNAME\$	Sibelius ファイルのパス
\$WIDTH\$, \$HEIGHT\$	Scorch ウェブページのエクスポートダイアログより
\$TITLE\$, \$COMPOSER\$, \$ARRANGER\$, \$LYRICIST\$, \$ARTIST\$, \$MOREINFO\$	[ファイル] ▶ [新規] ダイアログ、および [ファイル] ▶ [スコア情報] ダイアログより

これらのタグの使用例については、標準ウェブページテンプレートをご覧ください。

唯一必要とされる要素は、**<object>** タグと **<embed>** タグ一式です。これらは次のように使用されます。

```
<object id="ScorchPlugin"
  classid="clsid:A8F2B9BD-A6A0-486A-9744-18920D898429"
  width="x"
  height="y"
  codebase="http://www.sibelius.com/download/software/win/ActiveXPlugin.cab">
<param name="src" value="filename.sib">
<embed src="filename.sib"
  width="x"
  height="y"
  type="application/x-sibelius-score"
  pluginspage="http://www.sibelius.com/cgi/plugin.pl">
</object>
```

ここで、filename.sib は Sibelius ファイルのパス、「x」は Scorch ウィンドウの幅 (ピクセル単位)、「y」は Scorch ウィンドウの高さ (ピクセル単位) です。これらは Sibelius で **[ファイル]** ▶ **[エクスポート]** ▶ **[Scorch ウェブページ]** を使用したときに自動的に記入されるようにできます。そうするには、ウェブページテンプレートの中でこれらを **\$FILENAME\$**、**\$WIDTH\$**、**\$HEIGHT\$** にそれぞれ設定しておく必要があります。

**classid**、**codebase**、**type**、または **pluginspage** の属性は変更しないでください。これらはブラウザに Scorch に関する情報と、Scorch がインストールされていない場合にそのダウンロードサイトを伝えるためのものです。

## 問題と解決策

ウェブサーバーによっては、Scorch ウェブページを表示できず、適切なプラグインが見つからないという警告がブラウザに表示される場合があります。これは、サーバーが Sibelius の **.sib** ファイル拡張子を認識しないために発生します。

このようなことが発生した場合は、インターネットサービスプロバイダーまたはウェブサーバーのシステム管理者に連絡し、Sibelius の MIME タイプをサーバーの設定に追加するよう依頼してください。これによって問題は解決されるはずですが。

## E メール、CD-ROM の使用

Sibelius のファイルをインターネット経由で送って Scorch で表示されるようにするには、 8.2 ファイルの共有を参照してください。

CD-ROM を利用してご自分の音楽を宣伝する場合にも、Sibelius のインターネット出版機能は同じように使用できます。ご自分のウェブサイトを CD に保存してください。これによって、他の人がインターネットを経由した場合とまったく同じように、CD から Sibelius ファイルにアクセスできるようになります。

ただし、この場合にももちろんインターネットから Scorch をダウンロードする必要があることに注意してください。ダウンロードは、ディスク上の Scorch ウェブページにあるリンクに従うことで可能になります。なお、Scorch をご自分で配布することは禁止されています（以下の法的通告をご覧ください）。

## 法的通告

著作権保護されている音楽を著作権保持者の許可なしにインターネット上に掲載することは禁じられています。これは、著作権保護されている音楽を自分でアレンジした場合にも通常適用されます。

Sibelius のインターネット出版機能は、商業目的以外の使用に対してのみライセンスが許諾されています。（詳しくは Sibelius の「使用許諾契約」をご覧ください。）

Scorch インストーラーをご自分のウェブサイトに掲載し配布することは許可されていません。あなたのサイトに訪れた人は、リンクに従って Scorch をダウンロードする必要があります。このプラグインの使用許諾条件は、インストールするときに表示されます。

## 8.15 旧バージョンへのエクスポート

Sibelius は旧バージョンにも対応しています。Sibelius 5 は旧バージョンの Sibelius で作成されたファイル（Sibelius Student および G7 で作成したファイルを含む）を開くことができます。

旧バージョンでは、現行バージョンで保存したファイルを開くことはできませんが、**[ファイル]** ▶ **[エクスポート]** ▶ **[Sibelius 2、3、4]** からは、Sibelius 2、Sibelius 3、Sibelius 4 で開くファイルを保存できます（ギタープログラム G7 も Sibelius 3 と Sibelius 3 Student と同じフォーマットを使用できます）。ただし、これらの旧バージョンでは Sibelius 5 の全機能に対応していないため、スコアの見た目が厳密には Sibelius 5 とは違ってしまいます。特に以下の要素は省略または変更されてしまいます（つまり、ファイルではエクスポートされません）。

Sibelius 3 Student や Sibelius 5 Student で開けるファイルのエクスポートするには、**[ファイル]** ▶ **[エクスポート]** ▶ **[Sibelius Student]** を選択します。Sibelius 3 Student が開けるスコアは譜表数 8 まで、Sibelius 5 Student が開けるスコアは譜表数 12 までであることに注意してください。

### Sibelius 2、3、4、G7 および Sibelius 3 Student の違い

ファイルを旧バージョンの Sibelius にエクスポートする場合には以下の要素が省略または変更されます。

- 小節番号：
  - 小節番号が n 小節ごとに表示されるように設定されている場合は、n は旧バージョンの既存のオプションの 1 つに変換されるため、小節番号が別の小節に表示されることがあります。
  - 新しい小節番号のフォーマットを含んだ小節番号の変更は、通常の小節番号の変更に交換されます。
  - 番号の前後にテキストが入力された小節番号の変更は、通常の小節番号の変更に交換されます。
  - リハーサルマークと同じ場所に自動非表示の小節番号は非表示になりません。
  - 小節番号はリピートを考慮に入れません。
  - 小節番号は **[ハウススタイル]** ▶ **[記譜ルール]** で設定した譜表でなく、**[レイアウト]** ▶ **[大譜表オブジェクトの位置]** で設定した譜表に表示されます。
- **[特殊な改ページ]** は通常の改ページに変換され、空白ページに表示されるよう設定されたテキスト、シンボル、またはグラフィックは空白ページのテキストスタイルと一緒にスコアから削除されます。
- **[ページ番号の変更]** は省略されます。旧バージョンで開いた場合、ページは最初のページから番号付けされます。
- **[余白の変更]** (**[レイアウト]** ▶ **[ドキュメントセットアップ]** の **[先頭ページの後]** オプションと特殊な改ページにより作成されるものを含む) は省略されます。スコア内のすべてのページは、スコアの最初のページで定義した余白を使います。
- **[符尾の方向と休符の配置]** は変更されることがあります。ただし、**[非表示の音符と休符が符尾の方向と休符に影響しない]** が (**[ハウススタイル]** ▶ **[記譜ルール]** の **[音符とトレモロ]** ページで) オンになっている場合に限られます。
- 音符以外の **[キューサイズのオブジェクト]** は「通常の」サイズで表示されます。
- スコア内で保存する **[アイデア]** は省略されます。
- 「pizz.」や「acro」などのテクニックテキストは旧バージョンでは正しく再生されません。

- Sibelius 4 以前のバージョンでは、パート譜内の [マルチレスト] の分割方法は Sibelius 5 とは異なります。これは、Sibelius 5 では、ページに付いた大譜表テキストによりマルチレストが分割されないためです。
- [楽器の変更] は適切な譜表タイプと移調の変更に交換されます。ただし、スコアを旧バージョンの Sibelius で再生する場合、再生音は楽器の変更時には変更されません。
- 新しい楽器の定義、譜表タイプ、アンサンブルデータはすべて省略されます (☞ 7.12 楽器の編集)。

### Sibelius 2、3、G7 および Sibelius 3 Student の違い

Sibelius 4 ではそのまま使用できるが、旧バージョンでは省略または変更される要素は以下のとおりです。

- ダイナミックパート：スコアに含まれるパート譜は省略されます (☞ 6.1 パート譜での作業)。ただし、Sibelius 5 からパート譜を別に作成し、スコアと同様にエクスポートをすれば問題ありません。
- 自動レイアウトオプション：自動レイアウトオプションはすべて省略されます。自動改行、マルチレストの分割、タセットマルチレスト、また高度な改ページ設定も同様です。
- 連桁の位置 (オブティカル)：旧バージョンで開くと、位置がわずかに変わります (☞ 2.5 連桁)。
- タイ (オブティカル)：旧バージョンで開くと、位置がわずかに変わります (☞ 2.26 タイ)。
- 調整：音符や大譜表に対する、水平および垂直方向の均等そろえは旧バージョンで開いたときに変更されます (☞ 7.9 譜表間隔)。
- [絶対値を使用] でサイズ設定されたテキストスタイルは、小さい譜表では正しい比率にはなりません (☞ 3.10 テキストスタイルの編集)。

### Sibelius 2 の違い

Sibelius 4、Sibelius 3、G7、Sibelius Student ではそのまま使用できるが、Sibelius 2 では省略または変更される要素は以下のとおりです。

- 音符間隔：一部の音符間隔オプション (音符や旗の最小間隔値など) は省略されます。ファイルを開いたとき、音符間隔が狭過ぎたり広過ぎたりすると微調整されますが、全体的なレイアウト (大譜表やページの小節数) は変わりません。
- 再生：[繰り返しオプション] (☞ 4.6 リピート)、リピートや正規表現を使用する [再生] ▶ [辞書] の用語 (☞ 4.8 再生辞書)、同スコア内の音符間隔 (☞ 4.5 パフォーマンス) など、ライブプレイバックのデータはすべて省略されます (☞ 4.7 ライブプレイバック)。
- レイアウト：譜表にフォーカスの状態は省略されます (☞ 5.5 譜表にフォーカス)。
- 記譜ルール：[休符から連桁を開始] オプション (☞ 2.5 連桁) は省略され、[スタッカートを符尾の中央に置く] は [スタッカートを符尾の中央の半分に置く] に変換されます (☞ 2.2 アーティキュレーション)。
- [色付きオブジェクト] (ハイライトの色を含む) は Sibelius 2 で開いたスコアでは色付きで表示されませんが、色はそのまま保存され、Sibelius 3 または 4 でファイルを開いたときに色付きで再度表示されます (ただし、それまでにファイルを Sibelius 2 で再保存していない場合に限りです)。

### Sibelius 1.4 のユーザー

Sibelius 5 形式のファイルは Sibelius 1.4 にエクスポートできないため、Sibelius 1.4 を使用しているユーザーとファイルを共有したい場合、Sibelius 1.4 ユーザーには現行バージョンの Sibelius にアップデートしてもらう必要があります。

## 8.16 ASCII タブファイル

### 📖 1.5 ギタータブ入力、2.13 ギターの記譜とタブ

ASCII タブは、インターネットでギタータブ譜を共有するためのポピュラーなフォーマットです。ASCII タブフォーマットでダウンロードできる歌は数十万にも及びます。Sibelius ではそれらのファイルを開くことができるだけでなく、インターネットやEメールで自分の曲を共有できるように保存することも可能です。

### ASCII タブファイルとは

ASCII タブファイルの書き方は人によって様々なので、ASCII タブに含まれる情報は、ファイルによって異なります。いくつかのファイルはオリジナルの曲で使われるコードを示すだけのものもあり、また一方ではスライド、ベンド、ハンマリングオン、プリングオフ、ハーモニクスなどのすべてのギターテクニックを示しているものもあります。しかし、すべてのASCII タブファイルは、同じ基本的構成を使用します。ハイフンが譜表の各弦を示し、数はフレット番号、そして垂直のバー（「パイプ」）として知られています）が小節線を示します。たとえば、ASCII タブファイルの1つの小節は次のような図になります。

```

                                P
e | --0-----0---x-0-----|
B | --0--2/3-----1---x-1--3-2--|
G | --0-----1/2--2---x-2-----|
D | --2-----0-----|
A | --2-----0-----|
E | --0-----|

```

### ASCII タブファイルのインポート

ASCII タブファイルのファイル名の終わりには、通常 **.tab** という拡張子が付きます（通常のテキストファイルの拡張子である **.txt** が付いているかもしれませんが、この場合 Sibelius で開くことができるように、拡張子を **.tab** に変更します。また、ベースギター用の特別なファイルの場合、**.btb** という拡張子が付いています）。

タブファイルを Sibelius で開くには [ファイル] ▶ [開く]（ショートカットは **Ctrl + O** または **⌘O**）を選択し、開きたいタブファイルを選択し、[開く] をクリックします。いくつかのオプションを含んだダイアログが現れます。

- [常にリズムをインポートする]：すべてのリズムが正確に示されない場合でも、Sibelius は常にタブファイルからリズムを読み込みます。
- [リズムが表示されているときのみインポートする]：なんらかの方法で、タブファイルからリズムが表示されている時のみ Sibelius はタブファイルからリズムを読み込みます。
- [リズムをインポートしない]：Sibelius はタブファイルのリズムを無視し、そしてリズムがファイルにあるにもかかわらず、すべての音符を8分音符としてコードをインポートします。

標準設定では、Sibelius は [リズムが表示されているときのみインポートする] に設定されています。もし、タブファイルの状態がわからない場合には、この設定にしておくといよいでしょう。

Sibelius は、コード記号やテキストラベル（たとえばどこで歌詞やコーラスが始まるのかを示すもの）をタブファイルに配置します。しかし歌詞は通常、その場所を特定できないためインポートしません。また、バンド、スライド、ハンマリングオン、プリングオフ、などのようなテクニックも同様です（ASCII タブではどのように表記されるべきかが定義されていからです）。

ASCII タブファイルをインポートする時、通常は正しい音符、コードを含むスコアで、正しいリズムではありません。これはほとんどのタブファイルがリズムを含んでおらず、含まれていてもリズムの表示に一貫性がないからです。つまり、ASCII タブファイルは、コードの形を指で覚えたりすることには非常に便利ということなのです。しかし、その曲を弾いてみてもたいていの場合、それがオリジナルの歌だということを理解するのは難しいでしょう。

ASCII タブファイルは、特別な歌を演奏できるというステップだと考えましょう。コードや運指法がどのようになるのか、ということに時間をかけずに、この Sibelius でタブファイルを開き、ギターを使って、表示された各コードの音を確認することができるのです。

ASCII タブファイルには、最初に不必要なテキストが含まれていることがあります（たとえば、作成した人のコメントなど）。Sibelius は、通常このテキストを無視しますが、もしも無視しなかった場合には、テキストを編集するプログラム（たとえば、Windows ではメモ帳、Mac ではテキストエディットなど）を使用して余分なテキストを削除してから、もう 1 度インポートし直してみてください。

### ASCII タブファイルのエクスポート

Sibelius を使って ASCII タブファイルを作成することができます。[ファイル] ▶ [エクスポート] ▶ [ASCII タブ] を選択し、ファイル名を入力してから [保存] をクリックします。

Sibelius は、その結果をテキストエディタで表示するかを尋ねてくるので、その ASCII タブがどのようになったかを見ることができます。もし、この表示を必要としない場合は、保存したあとで、[ファイル] ▶ [環境設定] ダイアログの [ファイル] ページで（Mac の場合 [Sibelius] メニューで）、[ASCII タブファイルのエクスポートした後にプレビューする] をオフにしてください。

Sibelius によって保存された ASCII タブファイルには、リズム（各音符またはコードなどの上に表示される文字、たとえば E は 8 分音符、S は 16 分音符など）、リピート回数（開始および終了などの小節線、第 1 括弧、第 2 括弧など）、そしてコード記号を含みます。

スコアにタブ譜と音符譜表が混在する場合は、タブ譜のみが保存されます（スコアに 2 つのタブ譜がある場合は、両方保存されます）。

### 音楽著作権

第三者の曲の ASCII タブファイルを許可なくダウンロードする、あるいは公表する場合に、それは著作権の侵害にあたることに気をつけてください。著作権侵害は違法であり、それは Sibelius の使用許諾によっても禁止されています。

ほとんどの曲は、著作権とその著作権所有者が誰なのかが明示されています。ダウンロードした ASCII タブファイルの著作権の状況が不明の場合には、出版社や作曲家、または編曲者に連絡を取ってください。



# 用語集

ここでは、『リファレンス』で使われている音楽用語やコンピュータ用語で、なじみのうすい用語や専門用語、Sibelius 独自の用語について説明します。相互参照は**太字**で表記してあります。

**Audio Unit** (または **AU**) : Apple が開発した仮想楽器とエフェクトのためのフォーマットです。Audio Unit は Mac コンピュータでのみ使用できます。

**BMP ファイル** : Windows の標準的なビットマップグラフィックフォーマットです。

**dpi (ドット数 / インチ)** : 印刷やスキャニングでの**解像度**の単位です。印刷やスキャニングに使用する dpi が高いほどより高解像度になり、印刷や**スキャニング**の結果がより鮮明になります。

印刷のときに、100 dpi 以上にすると、粒子状のない高品質の印刷が行えます。ほとんどの場合、600 dpi (ほとんどのレーザープリンタの標準解像度) でも十分で、楽譜の出版の場合もこの解像度で十分です。

楽譜のスキャンニングでは、200 dpi ~ 400 dpi が標準的な解像度です。600 dpi などの高解像度は、写真やグラフィックを高品質でスキャニングする場合に使用されます。

**EMF (Enhanced MetaFile)** : Windows の標準的なベクターグラフィックフォーマットです。

**EPS (Encapsulated PostScript)** : **PostScript** ファイルフォーマットに非常に近い標準的なベクターグラフィックファイルフォーマットです。ただし PostScript ファイルと異なり、EPS ファイルは、Quark XPress などの DTP ソフトウェアに、1 ページのテキストまたはグラフィックをイラストとして入れるために使用されます。EPS ファイルはおもに商業出版で使用されます。

**General MIDI (GM)** : 最も広く使われている**サウンドセット**の名称です。

**Kontakt Player 2** : Sibelius に装備されている、高品位なサウンドでスコアを再生できるオーディオ再生プログラムです。オーディオファイルを生成して CD を制作することもできます。

**MIDI** : Musical Instrument Digital Interface の略で、電子楽器やコンピュータのサウンドカードについての世界標準規格です。📖 **「MIDI ファイル」** も参照

**MIDI ファイル** : Standard MIDI File フォーマットの MIDI ファイルを指します。MIDI ファイルはほぼすべての音楽プログラムで利用できます。ただし、MIDI ファイルには、再生のための固有のデータ (情報) が含まれているため、楽譜データとしてのプログラム間での利用には必ずしも理想的ではありません。

**MIDI メッセージ** : MIDI デバイスに送信される、**プログラムナンバーチェンジ**や**ピッチベンド**などの様々な再生情報です。Sibelius はこれらの情報をスコア再生時に反映しますが、特殊なテキストを使用してスコアに明記することもできます。

**MusicXML** : 楽譜を異なるプログラム間で開けるようにするファイルフォーマットです。Finale 2004 以降の楽譜を Sibelius で開く場合に、MusicXML を利用することをお勧めします。

**OCR** : スキャニング用語で、光学的な文字認識を指します。一般的にはテキストのスキャニングについてのことですが、楽譜においても適用されます。

**PDF (Portable Document Format)** :ワードプロセッサやレイアウトソフトウェア (DTP ソフトウェア) などで作成した文書を、オリジナルの外観を保持したまま、どのコンピュータでも閲覧や印刷ができるかたちで電子的に出版するための、汎用ファイルフォーマットです。PDF ファイルの作成や閲覧には、通常 Adobe Acrobat や Adobe Reader を使用します。

**PhotoScore** : 楽譜の印刷物をスキャニングして Sibelius に取り込むためのプログラムです。PhotoScore には 2 つのバージョンがあります。PhotoScore Lite は Sibelius に装備されているバージョンです。PhotoScore Professional は別途ご購入いただけるバージョンで、他の追加機能を持っています。

**PICT** : 標準的な Mac のベクターグラフィックファイルフォーマットです。

**PNG (Portable Network Graphics)** 標準的なビットマップのグラフィックファイルフォーマットです。

**PostScript** : 多くのレーザープリンターやほとんどの**イメージセッター**で使用されるベクターグラフィックファイルフォーマットです。「**EPS**」も参照してください。

**SoundWorld** : Sibelius Software 社が、**MIDI デバイス**や**バーチャルインストゥルメント**によって使用されるプログラム名や**プログラムナンバー**の混乱を解決するための代替策として作成した規格です。SoundWorld は、ツリー構造に編成された**サウンド ID**の集合です。

**TIFF (Tagged Image File Format)** : 標準的なビットマップのグラフィックフォーマットです。

**TWAIN** : スキャナとコンピュータ上のプログラム間のデータ認識のための規格です。MIDI デバイスにおける MIDI 規格と類似したものです。

**USB (Universal Serial Bus)** プリンターや MIDI デバイスを含む各種周辺機器とコンピュータを接続する端子です。最新のコンピュータの多くは、複数の USB 端子を備えています。

**VST (Virtual Studio Technology)** Steinberg が開発したバーチャルインストゥルメントとエフェクトのためのフォーマットです。VST のバーチャルインストゥルメントとエフェクトは、Windows および Mac のいずれのコンピュータでも実行できます。

**アーティキュレーション** : スタッカートやテヌート、上げ弓を示す記号、アクセント、フェルマータ (ポーズ) など、音符の演奏方法を指示する記号です。音符や和音の上側か下側に付けられます。

**アウトプット (出力)** : スキャニング用語で、**スキャニングで読み込み**を行ったあと、楽譜データとして出力することです。

**アフタータッチ** : MIDI 用語で、鍵盤を弾いてから、さらに鍵盤を押し込む強さのことです。通常、モジュレーション (ビブラート) のコントロールに使われます。

**アルファベット入力** : コンピュータキーボードを使って楽譜を入力する方法です。主に **A ~ G** キーとテンキーを使います。「**ステップ入力**」、「**マウス入力**」、「**フレキシタイム**」を参照

**アンサンブル** : 一連の楽器を 1 つ以上の**ファミリー**にグループ化し、各ファミリーに 1 つ以上の楽器を割り当てたもの。[作成] ▶ [楽器] にいくつかのアンサンブルが表示されます。

**移調楽器** : クラリネットやピッコロなど、楽譜上のピッチと異なるピッチで演奏される楽器のことです。移調楽器の移調幅は、奏者が楽譜上の **C** を演奏したときの鳴り音のピッチでわかります。たとえば、**B $\flat$**  のトランペット奏者が楽譜上の **C** を演奏すると、鳴り音のピッチは **B $\flat$**  になります。

**移調スコア**：移調楽器の譜表が鳴り音のピッチどおりに書かれていないスコアのことです。移調されていないスコアは、「Cのスコア」または「実音ピッチで書かれたスコア」、「コンサートピッチのスコア」と呼ばれます。

**異名同音**：音高を臨時記号で音符名として書く方法。ほとんどの音高は3つの異名同音を持っています。たとえば中央のCは、B $\sharp$ やD $\flat$ としても表記できます。

**イメージセッター**：印刷用のフィルムやプレート（印刷板）の作成に使われる、高解像度（たとえば2540dpi以上など）のプリンターです。Linotronicなどのブランドが知られています。イメージセッターは**ポストスクリプト**を使用し、大きいサイズのページを印刷することができます。

**インポート**：他のプログラムフォーマットのファイルを変換して開くことです。「**エクスポート**」の反対です。

**エクスプロード（拡散）**：1つまたは2つの譜表上の和音や和音のパスセージをより多数の譜表に拡散させることを言います。「**リダクション（要約）**」の反対です。

**エクスポート**：ファイルを他のプログラム用のフォーマットで保存することです。「**インポート**」の反対です。

**エフェクト**：オーディオ信号を処理して音の1つ以上の性質を変更するコンピュータプログラムです。たとえば、**リバーブ**をつける処理などがあります。

**エレメント**：**サウンド ID**の2つのピリオド間にある部分です。たとえば、**strings.violin.ensemble**というサウンドIDは、「弦楽器」、「バイオリン」、「アンサンブル」です。

**大括弧**：鍵盤楽器などのグランド譜表を示す、譜表左端の「{」です。（初期のオーケストラスコアでは、特にホルンをグループ化するために、副括弧の代わりに使われることがあります。）

**オッシア**：通常のサイズの譜表の上に付ける小さな小節のことで、代替の演奏方法などを示すものです。

**オブジェクト**：音符や臨時記号、音部記号、テキスト、スラーなど、スコアに記載されるすべてのものをオブジェクトと呼びます。☞「**譜表オブジェクト**」、「**大譜表オブジェクト**」も参照

**オプティカル™**：Sibelius独自の、いくつかの特別な**記譜ルール**です。これにより、音符やタイ、連桁などが自動的に最適な位置に配置されます。

**オリジナル（原稿）**：スキャニング用語で、スキャニングする原紙です。

**音価**：音符や和音、休符の長さです。たとえば8分音符や2分音符といったものです。

**音楽テキストフォント**：「mf」や「♩=60」などの音楽記号を持った、OpusTextなどの特別なフォントです。

**音引き線**：歌詞の単語の最終音節が、続く2音符以上にわたって歌われることを示す線です。

**音符**：音符は、**符頭**と**符尾**で構成されます（ただし、全音符や2全音符には符尾は付きません）。音符はまた、臨時記号やアーティキュレーション、付点、連桁、加線、トレモロなどを伴う場合もあります。和音における個々の音高の音符は、正確には「音符」ではなく「符頭」と呼ばれます。

**音符ライン**：Sibeliusのアレンジ機能を実行するプロセスで、元のパスセージから抽出される単音符と休符の一つながりのパスセージです。たとえば、3音構成の和音からは、3つの別々の音符ラインが抽出されます。

**カーソル**：音符やテキストの入力位置を示す縦のラインです。

**改行**：特定の小節線で、新しい行（段）に移行することです。音楽的セクションの区切りで改行したりします。☐「**改ページ**」も参照してください。

**解像度**：印刷やスキャニングにおける鮮明さの度合いで、「**dpi**」の単位で表記されます。コンピュータディスプレイのピクセル数（たとえば 1024x768 のような表記）のことを指す場合もあります。

**改ページ**：特定の小節線でページを切り替えることです。音楽的**セクション**の終わりや**パート譜**でのページめくりの利便性を考慮して設定されたりします。☐「**改行**」も参照

**楽譜浄書**：楽譜を描く技術です。音楽記号のデザイン、音符とその他のオブジェクトの配置や間隔、ページレイアウト、テキストのフォントとサイズなどに関することを含みます。記譜技術の多く（すべてではありません）は、**記譜ルール**に集約されています。

**楽器**：Sibelius の用語としては、大譜表の左側にパートの名称として示されるものすべてを指します。したがって、歌い手やオーディオシーケンスデータなども含みます。1つの楽器が複数の譜表を持つ場合もあります（キーボードなど）。また、複数の**奏者**を指し示す場合もあります（オーケストラやバンドで同じ管楽器を複数の奏者が演奏する場合など）。

**括弧**：a) 同族楽器をグループ化する、譜表左端の「**[**」（太い垂直方向の角括弧）です。「**[**」（細い垂直方向の角括弧）は「**副括弧**」と呼ばれ、分奏される楽器セクションのグループを示します。

(b) 水平方向の「**[**」は連音符の音符グループを示すことがあります。

**キースイッチ**：多くの**バーチャルインストゥルメント**で使用されているテクニックです。一般的には、演奏したときに発音しないような非常に低い音符を、バーチャルインストゥルメントに対して、通常の音域で再生できるようにそれ以降の音符に対して別のサウンドを使用するように指示することを意味します。

**記譜ルール**：楽譜を書くための**楽譜浄書**ルールです。Sibelius は標準的は記譜ルールのすべてを取り入れています。各種の記譜ルールは、**[ハウススタイル]** ▶ **[記譜ルール]** ダイアログのオプション設定やその他の設定を使って、適用させることができます。

**キュー音符**：小さいサイズ（キューサイズ）の音符です。主に、楽器パート譜でキューパッセージ（演奏のタイミングをとるための他のパートの譜表のコピー）を表記するために使われることからこのように呼ばれます。**装飾音符**と違い、キュー音符は実際の音価を持ち、小節中の拍に割り当てられます。どのような音符や休符、小節休符もキューサイズにすることができます（通常の音符でも特別な**符頭**や装飾音符でも可能です）。また、小さい譜表上にキュー音符を書くこともでき、その場合さらにキュー音符は小さくなります。

**行間**：（業界用語では「**leading**」（レディング）と言います。）テキストの行と行の間隔です。I 書籍での標準的な行間は 120% です。120% とは、行と行との距離が**ポイントサイズ**の 1.2 倍であるということです。楽譜では、多くの場合 100% が好ましいとされます。

**強弱記号**：音の強弱や強弱の変化を指示するテキスト（たとえば ***mf*** など）や**ヘアピン**です。

**区切り記号**：段の区切りに描かれる太い斜めの二重線です。大きなスコアで、1 ページに複数の大譜表の段がある場合、段の区切りをわかりやすくするために描かれます。

**クリップボード**：スコアのオブジェクトの切り取りやコピーの際、別の場所にペーストされるまでの間、切り取りやコピー操作中のオブジェクトを一時的に保管しておくコンピュータ上の場所です（ユーザーからは見えません）。

**グループ**：Sibelius のアレンジ機能において、**音符ライン**のコピー先の楽器グループのことです。

**グレースケール**：グレーの濃淡を表現することで、カラーや単純モノクロと対比されます。

**合成**：数学的な手段によってサウンドを生成すること。

**コーデック (codec)**：compressor/decompressor あるいは coder/decoder の略語です。ビデオデータやオーディオデータを圧縮 / 伸張するプログラムです。

**コード記号**：演奏者のための、譜表の上側に記載されるコードを示す記号です。たとえば Bbm (B フラットマイナー) のように記載されます。

**コントローラ**：MIDI 用語で、キーボードやサステインペダル、モジュレーションホイール、ピッチベンドホイールなどの MIDI 入力デバイスを指します。

**コントロールチェンジ**：MIDI 用語で、リバーブやパン、サステインなどのエフェクトをコントロールする **MIDI メッセージ**です。

**再生ライン**：緑色の縦のラインで、スコアの再生位置（再生中の位置または次回の再生開始位置）を示します。このラインはフレキシタイム入力時にも使用されますが、この場合は赤色になります。

**再フォーマット**：☐ 「フォーマット」を参照してください。

**サウンド ID**：特定の音色を指定するために特別の書式で表現した名前です。たとえば、**woodwind.flutes.flute**、**woodwind.flutes.piccolo.flutter-tongue**、**strings.violin.ensemble.pizzicato** などのように表現します。これらのサウンド ID の集合を「**SoundWorld**」と呼びます。

**サウンドセット**：MIDI デバイスまたは**バーチャルインストゥルメント**で利用できるサウンドをすべて集めた完全なセットです。Sibelius では、General MIDI サウンドセット、Garritan Personal Orchestra 用のサウンドセットなどが選択できるようになっています。

**サウンドフォント**：サンプリングされたサウンドの集合です。通常は 2 つのフォーマット (SF2 と DLS) のいずれかで提供されます。元々は特定のメーカーのサウンドカードのサウンドを変更する方法として提供されましたが、現在は特定のサウンドカードを使用しなくてもサウンドフォントを使用することが可能です。一般的には、サウンドフォントを**バーチャルインストゥルメント**にロードして使用します。

**サンセリフフォント**：**セリフ**（文字の線の撥ね）のないフォントです。一般的には、タイトルなどの短いテキストに向くとされています。

**サンプル**：サウンドをデジタルで録音したもの。一般的には、ドラムループや 1 つの音符など、短いサウンドを意味します。

**シーケンサー**：MIDI を使用して主に音楽の録音や編集、再生を行うためのコンピュータプログラムです。MIDI に加えて、歌声などのオーディオデータの録音や編集ができるものもあります。多くのシーケンサーでは、ある程度まで音楽データを楽譜として印刷することができますが、基本的に楽譜というより MIDI を中心にしていますので、楽譜作成プログラムとはまったく別のものとされています。

**小節**：ある長さのある拍子数として定義される時間区間です。

**ショートカットメニュー**：混乱しがちな用語ですが、右クリック (Windows) や **Control** + クリック (Mac) で表示されるメニューのことです。キーボードショートカットのことではありません。右クリック (Windows) や **Control** + クリック (Mac) する場所に応じて適切なメニューが表示されます。「コンテキストメニュー」と呼ばれることもあります。

**シンボル**：特定の決まった形のオブジェクトです。スコアのどの場所にも置くことができます。飾りやパーカッションのシンボルなどいろいろな用途に使えます。シンボルはまた、カスタマイズすることもできます。すべてのフォントのすべての文字をシンボルにすることができますし、すでにあるシンボルをいくつでも組み合わせて、新たに作ることもできます。

**スキャンドライバ**：コンピュータにスキャナを認識させるためのドライバです。プリンタにおけるプリンタドライバと類似したものです。

**スキャン**：(a) スキャナを使用して印刷物の楽譜や文字、グラフィックをコンピュータプログラムに取り込むことです。

(b) ページがスキャンされたときに生成された画像のこと。PhotoScore Lite では、スキャンングで生成されたイメージは、**読み込み**された楽譜と区別するため、また Sibelius の楽譜と区別するため、淡黄色の背景で表示されます。

**スコア**：あらゆる形態の楽譜を指します（拡大解釈的に**フルスコア**の意味で使われることもあります）。「**フルスコア**」、「**パート譜**」、「**移調スコア**」も参照してください。

**ステップタイム入力**：MIDI キーボードで音高を指定し、**テンキー**で音価などを指定して音符や和音を入力する方法です。☐「**フレキシタイム™**」、「**アルファベット入力**」、「**マウス入力**」も参照してください。

**スペース**：譜表上の、ライン間の距離のことです。**記譜**での基本的な計測の単位として使用されます。たとえば、連桁のラインは通常 0.5 スペースの太さで描かれます。また 5 線譜の場合の**譜表サイズ**は 4 スペースに相当することになります。

**声部**：1つの譜表上で、独立したリズム拍を持つ音符や和音と休符の**パッセージ**のことです（「**レイヤー**」と呼ばれたり、あるいはもっと大づかみに「**パート**」や「**ライン**」と呼ばれたりすることもあります）。通常は、1つの譜表上には1つの声部があります。この場合、符尾の向きは音符の音高によって符頭の上側に付いたり下側に付いたりします。

2つの異なるリズム拍の**パッセージ**を同一譜表上で表現する必要がある場合に、2つの声部が同一譜表上に表記されます。2つの異なるリズム拍の**パッセージ**を同一譜表上で表現する必要がある場合に、2つの声部が同一譜表上に表記されます。声部は符尾の向きにより区別されます。声部1の符尾は符頭の上側に、声部2の符尾は符頭の下側に付けられます。

ギターやキーボードの楽譜では、声部3と声部4も使われることがあります。この場合も、声部3の符尾は符頭の上側に、声部4の符尾は符頭の下側に付けられます。**セクション**：アルバム中の一曲や、交響曲の一楽章などのような、楽曲中の大きな区画です。新たなセクションは、新たなタイトルと、省略しない正式な楽器パート名を記載して始めることもあります。また、小節番号やリハーサルマークも、リセットして1やAから始めることもあります。

**セクション**：アルバム中の一曲や、交響曲の一楽章などのような、楽曲中の大きな区画です。新たなセクションは、新たなタイトルと、省略しない正式な楽器パート名を記載して始めることもあります。また、小節番号やリハーサルマークも、リセットして1やAから始めることもあります。

**設定（再生のための）**：Sibelius が使用できるデバイス、およびそれらのデバイスを再生するときの使用方法を決定する一連の再生デバイス設定です。

**セリフ**：フォントに関する用語です。文字の線の撥ねなどのデザイン要素ことで、セリフを持つフォントはセリフフォントと呼ばれます。セリフフォントは、書籍などのような長文で使用するフォントとして、サンセリフフォントよりも適している（文が読みやすい）とされています。

**前打音 (アボジャチューラ)：**長い装飾音符で、通常、装飾する音符の拍の中で演奏されます。短前打音と異なり、符尾に斜線は引かれません。

**選択：**編集やコピー、移動、削除を行うために、オブジェクト (または**パッセージ**) をクリックして選択することです。選択すると色が変わります。選択されたオブジェクトは種類別に色付けされ、色によって、属する**声部**や、**大譜表オブジェクト**かどうかを示されます。

**選択対象：**選択された対象を指します。単一のオブジェクトであることもありますし、複数のオブジェクトであることもあります。「**パッセージ**」を参照してください。

**先頭の小節線：**すべての譜表を結合する各段 (行) 左端の小節線です。単一譜表の楽譜では通常省略されます。

**奏者 (複数の)：**同じ譜表を使用して演奏する複数の奏者です。それぞれの奏者は、通常、番号で区別されます。たとえば、ホルンの複数の奏者はよく1つか2つの譜表を共通に使用しますが、それぞれの奏者は1、2、3、4といった番号で区別されます。

**装飾音符：**前や後の音符を装飾する小さく表記される音符です。**キュー音符**とは異なり、それ自体に拍は与えられず、演奏上で装飾する音符の拍に畳み込まれます。符尾に斜線が引かれる装飾音符は「短前打音 (アチャカチューラ)」と呼ばれ、符尾に斜線が引かれない装飾音符は「**前打音 (アボジャチューラ)**」と呼ばれます。

**ダイアトニック：**ダイアトニックスケール (全音階) とは、長音階または短音階のことです。ダイアトニックに移調するとは、音符をダイアトニックスケール (全音階) に沿って移調することです。たとえば、八長調のダイアトニックスケール (全音階) で、Gメジャーの三和音をダイアトニックに2度上に移調するとAマイナーに、3度上に移調するとBディミニッシュになります。

**ダイアログ：** (または**ダイアログボックス**) 設定の選択や情報の入力を行うウィンドウです。選択後や入力後に押す、**[OK]**、**[キャンセル]** のボタンがあります。

**ダイナミックパート：**パート譜を参照

**大譜表：**同時に演奏される譜表のグループで、通常、譜表左端に描かれる**先頭の小節線**でグループ化されます。ソコ楽器用の楽譜は単一の譜表だけの場合もあり、この場合は、大譜表と譜表は同じものを指すこととなります。

**大譜表オブジェクト：**すべての楽器パートに共通に適用されるオブジェクトです。たとえば、拍子記号や調号、テンポテキスト、タイトルテキスト、リハーサルマーク、いくつかのライン、シンボルなどです。多くの大譜表オブジェクトは大譜表の上側に記載されますが、大譜表の中間の位置にも記載されることもあります。大譜表オブジェクトは、どの特定の譜表にも属しません。また、すべての**パート譜**に表示されます。☐「**譜表オブジェクト**」も参照してください。

**大譜表パッセージ：**紫色の二重ボックスで囲まれた**パッセージ**です。大譜表パッセージと通常の**パッセージ**の主な違いは、大譜表パッセージのコピーでは、既存の楽譜に上書きされるのではなく挿入されることと、**譜表オブジェクト**に加えて**大譜表オブジェクト**もコピーされるということです。また、大譜表パッセージの削除では、オブジェクトのみ削除されて休符に置き替わるのではなく、小節そのものが削除されます。

**タイムコード：**スコアやビデオの時間的位置を示す数値です。タイムコードは、通常、時間 / 分 / 秒と、0.1 秒の単位または1秒間のフレーム数を表示します。

**タイムラインスライダー：**再生ウィンドウにあるスライダーです。スコアの再生ライン (とビデオの再生位置) を任意に移動させることができます。

**タブ：**(a) ギタータブ譜を指します。タブとは「タブラチュア」の略です。ギタータブ譜では、譜表ラインがギターの各弦を表し、そこに押弦すべきフレット番号が記載されます。

(b) Sibelius のダイアログの上端にある、オプションを集めたページを切り替えるタブボタンを指します。**テンキー** (ウィンドウ) にも 5 種類のレイアウトがあり、これらを 5 つのタブで切り替えるようになっています。

**短前打音 (アチャカチュウラ)：**短い装飾音符で、通常、装飾する音符の拍の直前に演奏されます。符尾に斜線が引かれます。

**チター：**箱のような形の弦楽器です。ハンガリーの楽器です。

**チャンネル：**MIDI 用語で、MIDI における一つ一つの譜表に相当します。通常 1 ~ 16 の番号で示されます。MIDI デバイスの多くは 16 チャンネルまでのみの対応となっています。1 つのチャンネルには、同時には特定の 1 つの**プログラムナンバー**や**パン位置**などが設定されます。

**抽出：**パート譜を別ファイルとして作成することです。

**調整 (ジャスティファイ)：**ページの上下左右のマージン端にそろえてレイアウトを調整することです。たとえば、この『リファレンス』のテキストのほとんどは、左右のマージン端にそろえてレイアウトされています。楽譜の小節も同様に、通常、左右のマージン端にそろえてレイアウトされます。譜表は、ページの縦方向についても、ページの下方にスペースを残さないように下のマージン端まで引き伸ばして(上下マージン端ぞろえで)レイアウトされることもあります。

**ティック：**Sibelius でのテンポや時間の最小単位です。256 ティックが 4 分音符に相当します。

**テキストスタイル：**スコア中のテキストが持っている、フォントの種類やサイズ、配置などの属性のことです。テキストの用途によりテキストスタイルは異なります。たとえば強弱記号テキスト (*mp* など) は発想記号のテキストスタイルに含まれています。

**テンキー：**音符やアーティキュレーション、臨時記号などを、マウスやコンピュータのテンキーを使って選択できる、Sibelius 画面上のウィンドウです。テンキーウィンドウは 5 種類のレイアウト (第 1 レイアウト ~ 第 5 レイアウト) を備えており、テンキーウィンドウの上端にある小さい 5 つのボタンをクリックする (またはコンピュータのテンキーで「+」を押すか **F8** ~ **F12** を押す) と、テンキーのレイアウトを変更することができます。

**添付：**スコア内のすべてのオブジェクト (音符やテキスト、ライン、シンボルなど) は、特定の譜表中の、特定の小節拍に「添付」されています。このことにより、スコアのフォーマットが変更された場合でも、オブジェクトも連動して適切な場所に移動します。オブジェクトを選択すると、ほとんどの場合、オブジェクトの添付先を示すグレーの破線矢印が表示されます。

**トラック：**MIDI ファイルで、スコアの一つ一つの譜表に相当するものです。(初期の MIDI ファイル (フォーマット 0) では MIDI チャンネルと合致していましたが、16 トラック (16 チャンネル) に限られるという制限がありました。現在の MIDI ファイルフォーマット 1 ではトラック数の制限がなくなっています)。

**トンボ：**印刷用語で、製本の際、ページの裁断位置を示す十字線です。

**ナビゲータ：**Sibelius 画面左下の、スコアの縮小版を表示するウィンドウです。ナビゲーター中の白い長方形の枠をマウスでドラッグして、スコアの画面表示部分を移動させることができます。

**ノートオン / ノートオフ：**音符の鳴り始めと終わりを指示する MIDI メッセージです。

**バーチャルインストゥルメント**：シンセサイザーやアナログ楽器などの実際の楽器のサウンドをエミュレートするプログラムです。一般的には、**サンプル**または**合成**を使用してサウンドを生成しています。

**パート譜**：フルスコアから抽出される1つまたは複数の楽器用の楽譜です。楽器パート譜、オーケストラパート譜、バンドパート譜と呼ばれることもあります。奏者は、自身が演奏する楽譜としてパート譜を見て演奏します。「ダイナミックパート」は、スコアと同一のファイル中にあり、スコアのアップデートが自動的に反映されるパート譜です。それに対して「書き出されたパート譜」は、スコアから別ファイルに書き出されたパート譜で、スコアのアップデートが自動的に反映されることはありません。

**ハウススタイル**：スコアの全体的な「外観」のスタイルです。出版社などが固有のハウススタイルを持っていたりします。Sibeliusでのハウススタイルは、主に**[ハウススタイル]**メニューの、**記譜ルール**や**テキストスタイル**、**ライン**、**符頭タイプ**などの項目により決定されます。

**旗**：付点拍を含む連桁で現れる短く飛び出ている連桁のラインです。「**断断された連桁**」とも呼ばれます。

**パッセージ**：1つまたは複数の譜表中の、音楽的な一続きのフレーズです。パッセージのシンプルな形としては、楽譜中の長方形で囲んで選択した部分をイメージしてください。パッセージは複数の譜表やスコア全体に及んで選択されることもあります。必ずしも常に、各譜表の同じ位置に同じパッセージとしてくくられる部分があるとは限りません（たとえばオーケストラスコアでフルートとチェロのパッセージが同じ位置でくくられることは少ないでしょう）。通常、選択されたパッセージは青色のボックスで囲まれます。また、すべての楽器パート譜を含んで紫色の二重ボックスで囲まれる、**大譜表パッセージ**と呼ばれる特別なパッセージもあります。

**パン位置**：単に**パン**とも言いますが、ステレオ再生での、サウンドが左右のどの位置で鳴るかを示します。

**バンク**：MIDI用語で、128音色までの**プログラムナンバー**のセットです。128以上の音色を持つMIDIデバイスでは、音色が複数のバンクにグループ分けされます。

**ピッチベンド**：ピッチをベンドする（その場で変える）奏法です。レバーやホイールで操作します。または、ピッチベンドの**MIDIメッセージ**を送信します。

**ヒットポイント**：映画などでのシーンのタイミング（たとえば銃の発砲など）が、スコアの音楽的タイミング（たとえば大音量の和音やパッセージのクライマックスなど）と同期すべきポイントです。ヒットポイントは、スコア中の専用の囲みテキストで示されます。

**微分音**：アバンギャルド音楽や民族音楽で使われる、半音よりも狭い音程の音です。よく知られている微分音としては、半音の半分にあたる4分音があります。微分音の表記法は様々ありますが、多くは通常のシャープやフラット、ナチュラルの記号を基に加工（分割したり他の符号を付加したりなど）したものが使われます。微分音を生成するには、いくつかの楽器を分割したり、付加する必要があります。

**標準設定**：各機能で任意設定可能なオプション項目にあらかじめ設定されている設定です。Sibeliusの標準設定は一般的な使用に適合するように考慮されていますので、特に必要な場合にだけ変更してください。

**ファミリー**：同族楽器群のことで、スコアでは同族楽器群の譜表は隣接し、まとまっています。たとえば木管楽器族、金管楽器族、パーカッション族、弦楽器族ごとというようにです。それぞれの楽器の「セクション」とも呼ばれます。

**フィルタ**：特定の種類のオブジェクト（たとえばヘアピン、テキストなど）や、特定の属性を持ったオブジェクト（たとえば3音構成の和音など）だけを選び出すSibeliusの機能です。

**フェーダー**：ミキサーなどのオーディオ装置で使われているスライドノブ。特定のオーディオチャンネルのボリュームを調整したりするために使用されます。Sibelius のミキサー ウィンドウには、個々の譜表のボリュームとパン位置をコントロールするためのフェーダーがあります。

**フォーマット**：楽譜を、行やページに適切に配置することです。Sibelius は、スコアに変更を加えると、リアルタイムにスコアを再フォーマットしますので、作業中のどの時点でも、印刷されたときと同じレイアウトを画面で確認できます。

**副括弧**：☐「**括弧**」を参照してください。

**フッター**：ドキュメントの各ページの下部に表示されるテキストです。「**ヘッダー**」も参照してください。

**符頭**：音符や和音の表記中の、球状あるいは十字形やひし形などの部分です。符頭は、音高や**音価**、ときには演奏上のテクニックも特定します。

**符尾 (stem)**：音符の符頭に付く縦の線のことです。☐「**符尾 (tail)**」も参照

**符尾 (tail)**：8 分音符やそれより短い音符で連桁が付かない場合の、音符の尾の部分です。(英語で符尾 (tail) と符尾 (stem) の 2 つの言葉が曖昧に同意に用いられることもあります。)

**譜表**：五線譜など、音符の音高をその位置によって表現できるようにしたもの(楽譜の五線の部分)。

**譜表オブジェクト**：特定の譜表に属する(添付される)オブジェクトです。音符や和音、休符、音部記号の変更、また、ほとんどのライン、テキストスタイル、シンボルなどが含まれます。☐「**大譜表オブジェクト**」も参照してください。

**譜表サイズ**：5 線譜のサイズです。一番上の線と一番下の線の間隔(詳しくは各線幅の中心と中心の距離)で表します。スコア中のあらゆるオブジェクト(音符やライン、ほとんどのテキストなど)は、譜表サイズに比例したサイズで表示されます。5 線譜の場合の譜表サイズは 4 **スペース**に相当します。

**譜面用紙**：楽譜作成を開始するときを選ぶ譜面用紙のタイプです。譜面用紙は、パートを構成する楽器やハウススタイル設定などの属性を持ちます。

**プラグイン**：別のソフトウェア環境内で動作する小さなソフトウェアのこと。Sibelius では、プラグインは Sibelius の標準機能を補足する追加機能を実行する小さなプログラムです。ManuScript というスクリプト言語で作成されています。「プラグイン」という用語は、Sibelius のようなホストアプリケーションに読み込んで使用できる**バーチャルインストルメント**を表すためにしばしば使われています。

**フルスコア**：楽曲を構成するすべての楽器**パート譜**を含んだ**スコア**です。個々のパート譜に対しての呼び方です。

**ブレーク**：「**改行**」、「**改ページ**」を参照

**フレキシタイム**™：Sibelius の高度なリアルタイム入力機能です。☐「**ステップ入力**」、「**アルファベット入力**」、「**マウス入力**」も参照してください。

**プロパティ**：スコア中のオブジェクトに付随する属性のことです。オブジェクトの配置のされ方や再生のされ方、フォントの種類やサイズなどです。Sibelius 画面のプロパティウィンドウで確認や変更ができます。

**プログラム**：1つの**プログラムナンバー**によってアクセスされるサウンド(または複数の**レイヤー**のサウンドの集合)です。

**プログラムチェンジ**：MIDI において、**MIDI チャンネルのプログラムナンバー**を変更する **MIDI メッセージ**です。

**プログラムナンバー**：（パッチナンバーあるいはボイスナンバーと呼ばれることもあります。）MIDI デバイスで、楽器サウンド（音色）を指定する番号です。プログラムナンバーは 0 ～ 127 または 1 ～ 128 の値を持ちます。128 を超える楽器サウンド（音色）がある場合は、他の**バンク**に割り当てられます。

**ヘアピン**：クレッシェンドやディミヌエンドを示すヘアピンのような形の複線です。

**ページ**：(a) 最終的に製本されたときの 1 ページです。ページサイズは印刷時の用紙サイズに応じて異なります。

(b) Sibelius のダイアログ中のページ（たとえば **[ハウススタイル] ▶ 記譜ルール**）ダイアログ中のページ）です。項目ごとのオプション一覧が表示されます。ページの選択方式には、**タブ**をクリックして選択する方式と、ダイアログ中の項目リストから選択する方式があります。

**ヘッダー**：ドキュメントの印刷時に各ページの上部に表示されるテキストです。「**フッター**」も参照してください。

**ベロシティ**：MIDI で、キーボードの鍵盤を弾く速さ（強さ）のことです。これにより音の大きさが決定します。（ベロシティは、音が消える速さを決定する、鍵盤を離す速さについて用いられる場合もあります。）

**変換**：ファイルのフォーマットを変換することです。

**ポイントサイズ**：フォントの縦方向のサイズです。大文字での上端から、下垂部を持つ小文字（たとえば「**p**」など）の下端までを計ります。このサイズが、ポイントという単位で示されます。1 ポイント (pt) は 1/72 インチ（およそ 0.353mm）です。

**ボリューム**：MIDI で、**チャンネル**全体のボリュームを指します。**ベロシティ**は個々の音符の強弱を決定するもので、ボリュームとは異なります。

**マウス入力**：マウスを使って楽譜を入力する方法です。他の入力方法に比べて時間がかかる方法かもしれませんが、 **「アルファベット入力」、「ステップ入力」、「フレキシタイム™」**も参照してください。

**マグネティック**：スラーや連音符、臨時記号、アーティキュレーション、タイ、スライド、バンドなどの記号が、それらが付加された音符の音高を変更しても自動的に適切な位置に置き直されるという、高度な Sibelius の機能です。

**マルチレスト**：パート譜で使われる、複数小節にわたる休符を示す記号です。長いマルチレストは、通常数字付きの**連休止小節**で表記されます。

**ミキサー**：スコアの再生時に、**ボリューム**や**パン位置**、譜表ごとの再生のオン/オフやサウンドを調整する Sibelius 画面上のウィンドウです。

**見開き**：連続したページが用紙の左右に割り付けられる印刷フォーマットです。製本されてページを開いたときの見え方を確認することができます。

**ライン**：**[作成] ▶ [ライン]**ダイアログにあるすべてのオブジェクトを指します。たとえばヘアピンやスラー、オクターブ、グリッサンドなどがあります。

**ライブ**：スコアの特別な再生方法です。ベロシティや音符ごとの微妙なタイミングなど、オリジナル演奏のニュアンスを捉えて再生します。

**リアルタイム入力**：MIDI キーボードなどで楽譜（音符の拍やピッチ）をリアルタイムに入力することです。Sibelius のリアルタイム入力方式は**フレキシタイム**™ と呼ばれます。

**リード（読み込み）**：**スキャニング**で、音符や他のオブジェクトを検出して読み込むことです。

**リダクション**：（または要約）多くの楽器パート譜を 1 つか 2 つの譜表に集約させることです。たとえば、キーボード伴奏譜やキーボードリダクション（要約）譜を作成するときに行います。「**エクスブロード**」（拡散）の反対です。

**リハーサルマーク**：長いスコアで、リハーサル（練習）時に利用するマークです。通常、大きい囲みのテキストや番号で表記されます。

**リバーブ**：部屋の中などでの反響音効果です。大きな部屋ほどリバーブも大きくなります。リバーブの量はリバーブタイム（リバーブが消える（60 デシベル以下になる）までの時間）によって表されることもあります。

**臨時記号**：シャープやフラットなど、音符の音程を、通常半音上下させて演奏することを指示する記号です。上下させる音程の幅は、全音であったり**微分音**であったりする場合もあります。

**レイテンシー**：再生において、Sibelius が音符再生のメッセージを再生デバイスに発信してから実際に音が鳴らされるタイミングまでの時間的な遅れのことです。レイテンシーは一般的に、サウンドモジュールなどのハードウェアに比べて、Kontakt Player などのソフトウェアプログラムのほうが大きい（遅れが大きい）傾向にあります。

**レイヤー**：一部の記譜プログラムで使用されている用語で、**声部**を意味しています。また、**バーチャルインストゥルメント**では、同じ**プログラム**内の異なるサウンドを意味することもあり、このようなサウンドの変更は**キースイッチ**や**コントロールチェンジ**といったテクニックを使って行われます。

**連音符**：3 連音符に代表されるような、通常の音符の刻みを別の数値の割合で刻んで演奏する音符です。音符の上または下に刻みを示す数字が記載されます。該当する音符が**括弧**でくくられて示される場合や、数字で示された刻みの単位を示す小さい音符が添付される場合もあります。

**連休止小節**：太い水平のラインで、通常**マルチレスト**の表記に使われます。

**連桁**：8 分音符やそれより短い音符を連結する太いラインです。分断された連桁は、**譜旗**の別称です。

**ローマンフォント（明朝体）**：ミディアムウェイト（中程度の太さ）で斜体がかかっていない**セリフ**フォントです。

**ワイルドカード**：テキストオブジェクトに使用されるコードで、他の参照先からのテキスト（たとえば日付や楽器名、ページ番号など）を引用して表示します。

**ワークシート**：生徒がクラスでやったり自宅でやったりする課題シートです。Sibelius では、ワークシートはもっと広い意味に使われ、ワークシートクリエイターで作成される、参考資料やポスターなども含むあらゆるシートを指します。

**和音**：この『**リファレンス**』では、和音は、1 つの**譜尾**にある（または、同じ**声部**内の 2 全音符や全音符で重なって表記される）2 つ以上の**譜頭**を指します。異なる声部や異なる譜表上にある符頭は、別の和音と見なします。

# 索引

## 数字

- 1 番括弧.....「1 番括弧と 2 番括弧」を参照
- 1 番括弧と 2 番括弧 115, .....268
- 1 譜表上の対位法.....「声部」を参照
- 12 トーンマトリックスプラグイン .....396
- 15va .....「オクターブライン」を参照
- 1 段にまとめる .....494
- 2 全音符.....「音価」を参照
- 2 番括弧.....「1 番括弧と 2 番括弧」を参照
- 2 分音符.....「音価」を参照
- 2 連符.....「連音符」を参照
- 3 番括弧.....「1 番括弧と 2 番括弧」を参照
- 3 番目の終止.....「1 番括弧と 2 番括弧」を参照
- 3 連符 .....157  
「連音符」も参照
- 4 分音  
「臨時記号」、「微分音」も参照
- 4 分音符.....「音価」を参照
- 4 分音  
再生 .....413
- 5 連符.....「連音符」を参照
- 6 連符.....「連音符」を参照
- 7 連符.....「連音符」を参照
- 8 分音符.....「音価」を参照
- 8va. ....「オクターブライン」を参照

## A

- A tempo .....179, 236
- A4 .....「用紙サイズ」を参照
- accented letters .....376
- Acorn Sibelius ファイル .....583
- Adobe Acrobat .....593
- AIFF フォーマット .....597
- Allegro ファイル .....574
- ASCII タブファイル  
インポート .....606  
エクスポート .....607
- ATM.....「Adobe Type Manager」を参照
- AU .....「Audio Units」を参照
- Audio Units .....312  
定義 .....609

## B

- B4 .....「用紙サイズ」を参照
- BMP ファイル .....593  
エクスポート .....593  
定義 .....609
- Boomwhacker 用の音符の着色プラグイン .....403
- Brandt/Roemer 表記 .....195

## C

- C のスコア .....「移調スコア」を参照 616
- CD  
作成 .....597
- Chaconne フォント .....528

- characters  
special .....376
- copyright symbol .....376

## D

- D.C. (da capo) .....269
- D.S. (dal segno) .....270
- Dolet プラグイン .....「MusicXML」を参照
- dpi  
定義 .....609
- DXi .....312

## E

- EastWest Quantum Leap Symphonic Orchestra .....311
- EMF ファイル  
定義 .....609
- Enigma ファイル.....「Finale ファイル」を参照
- EPS ファイル  
エクスポート .....592  
定義 .....609
- EWQLSO .....「EastWest Quantum Leap Symphonic Orchestra」を参照

## F

- Finale の変換「インポート」、「エクスポート」を参照
- Finale ファイル .....574
- Fine .....270
- Franck フォント .....528

## G

- Garritan Personal Orchestra .....311
- General MIDI (GM)  
定義 .....609
- Ghent フォント .....528
- Ghostscript .....24
- GM.....「General MIDI」を参照
- G.P.....「ゲナラルパウゼ」を参照
- GPO.....「Garritan Personal Orchestra」を参照
- Groovy Music マークアッププラグイン .....408

## H

- Hauptstimme .....147
- Helsinki フォント .....528
- HTML .....600

## I

- IME.....「Input Method Editor」を参照 175
- Inkpen2 フォント .....221, 518
- Input Method Editor .....175

## J

- Jazz フォント .....528

## K

- Kirschennoten .....「変化ユニゾン」を参照
- Kodaly (コーダイ) のスティック記譜 .....128

## 索引

Kontakt Player 2 .....247, 310  
定義 ..... 609

## M

Maestro フォント ..... 528  
ManuScript 言語 ..... 384  
MAS ..... 312  
Mensurstriche ..... 64  
Microsoft Word ..... 589

## MIDI

ギター ..... 51  
再生デバイス ..... 296  
ステップタイム入力 ..... 「ステップ入力」を参照  
定義 ..... 609  
バッチ ..... 「プログラムナンバー」を参照  
リアルタイム入力 ..... 「フレキシタイム」を参照

MIDI ギター ..... 13, 51

MIDI 入力 ..... 「フレキシタイム」を参照

MIDI ファイル ..... 564

インポート ..... 564  
エクスポート ..... 595  
オーディオに変換 ..... 597  
クリーニング ..... 566  
ダウンロード ..... 567  
定義 ..... 609

MIDI メッセージ ..... 22, 306, 322

アフタータッチ ..... 327

サステインペダル ..... 328

書式 ..... 323

定義 ..... 609

パン ..... 328

ピッチベンド ..... 326

非表示 ..... 329

フレキシタイムで録音する ..... 20

プログラムチェンジとバンクセレクト ..... 324

ポリューム ..... 327

ポルタメント ..... 327

モジュレーション ..... 327

Mighty Mouse ..... 457

Miroslav Philharmonik ..... 311

MP3 ..... 598

MusicXML ..... 569

定義 ..... 616

## N

Native Instruments ..... 「Kontakt Player 2」を参照

Nebenstimme ..... 147

Neuratron PhotoScore Lite ..... 23

November フォント ..... 528

## O

### OCR

「スキヤニング」も参照

定義 ..... 609

Opus Metronome フォント ..... 179

Opus PlainChords フォント ..... 195

Opus フォント ..... 178, 217, 517, 528

## P

Partita フォント ..... 528

PDF ファイル ..... 475, 593

PhotoScore Lite での読み取り ..... 24

定義 ..... 617

Petrucci フォント ..... 528

PhotoScore

定義 ..... 610

PhotoScore Lite ..... 23

Piu フォント ..... 528

PNG ファイル ..... 593

定義 ..... 610

PostScript ファイル ..... 592

定義 ..... 610

PrintMusic ファイル ..... 574

## Q

QuickTime ..... 290

## R

Reprise Script に角括弧を追加プラグイン ..... 421

Reprise スタンプフォント ..... 518

Reprise タイトルフォント ..... 518

Reprise フォント ..... 212, 221, 421, 518  
rit.

再生 235

RTAS ..... 312

## S

Scorch ウェブページ

エクスポート ..... 599

SCORE ファイル ..... 579

Sibelius 7 ..... 583

SibeliusEducation.com ..... 447

SibeliusMusic.com ..... 449

SMF ..... 「MIDI ファイル」を参照

SMPTTE ..... 567

Sonata フォント ..... 528

Sonivox Symphonic Orchestra ..... 311

SoundFont ..... 320

SoundWorld ..... 330

SoundWorld(TM)

定義 ..... 610

Sprechstimme ..... 148

Susato フォント ..... 528

Swing フォント ..... 528

synesthesia ..... 457

## T

Tamburo フォント ..... 528

TapSPACE ..... 311

TDM ..... 312

TIFF ファイル ..... 593

定義 ..... 610

TrueType フォント ..... 「フォント」を参照

TWAIN

定義 ..... 610

## U

Unicode ..... 174, 559, 575

USB

定義 ..... 610

## V

VDL	「Virtual Drumline」を参照
verso subito	「V.S.」を参照
Vienna Symphonic Library	311
Virtual Drumline	311
VSL	「Vienna Symphonic Library」を参照
VST	312
定義	610
プリセット	305
V.S.	503

## W

WAV フォーマット	597
Whacky Music	403
Windows Media	290
Word	「Microsoft Word」を参照
www.sibeliuseducation.com	447
www.sibeliusmusic.com	449

## あ

アーティキュレーション	59
移動	59
カスタマイズ	60
休符上	60
コピー	60, 404
削除	59
小節線をまたぐ	61
シンボル	146
定義	610
譜表の上のアーティキュレーション	61
編集	12
アーティキュレーションとスラーをコピープラグイン	404
アイデア	361
キャプチャ	364
定義	361
アフタクト	「アフタクト小節」を参照
アフタクト小節 69,	152
アフタクト小節	「小節アフタクト」を参照
青	「声部」、「選択とパッセージ」を参照
赤	「音域外の音符」、「添付」、「再生ライン」を参照
アクセントアクセント	「アクセント付き文字」を参照
アクセント「アーティキュレーション」、「アクセント付き文字」	を参照
アクセント付き文字	174
上げ弓	「アーティキュレーション」を参照
アツェレランド	
再生	115, 235
連桁	「羽根付きの連桁」を参照
アップデートの確認	434
アフタータッチ	
定義	610
アポストロフィ	「スマート引用符」を参照
アルファベット入力	9
定義	610
アルペジオ	101, 116, 409
印刷の問題	438
「ライン」も参照	
アレンジ	335

アレンジスタイルの編集	343
スタイル	337
アロッターバ	「オクターブライン」を参照
アンサンブル	
削除	537
作成	537
定義	610
アンダーレイ	「歌詞」を参照
アンチエイリアス	348

## い

## 位置

音符	「音符」を参照
テキスト	「テキスト」を参照
標準設定	532
ライン	「ライン」を参照
移動	451
8va ライン	「オクターブライン」を参照
オクターブごと	452
楽器	
定義	610
楽器	「楽器」を参照
コード記号 196,	452
スコア	112
定義	611
すべての音符を1つの音高へ	405
ダイアトニック	451
調	451
パート譜	482
半音ごと	452
ピッチ	
録音	22
モーダル	400
位置をリセット	495
移動する	
小節	206
ページ	210
異名同音	
定義	611
「臨時記号、異名同音」も参照	
異名同音	「臨時記号」、「異名同音」を参照
異名同音	臨時記号、異名同音をご覧ください。
イメージセッター	
定義	611
色	
音符	403, 456
選択の	42
「ハイライト」も参照	
用紙とデスク	347
印刷	436
2面割付け	440
PDF ファイル	593
Scorch から	600
色	438
境界	437
小冊子	440
代替印刷機能	438
トンボ	437
ハイライト	359
倍率	438

## 索引

非表示オブジェクト	358
表示メニューオプション	437
フォルダ内のすべてのスコア	391
複数部	391
見開き	439
用紙に合わせる	438
両面	220, 439
インストール	
音楽フォント	530
インターネット出版	390, 449
インチャーピット	445
インデントされた大譜表	139
インポート	
Acorn Sibelius ファイル	583
ASCII タブファイル	606
Finale 98-2003 ファイル	574
MIDI ファイル	564
MusicXML ファイル	569
SCORE ファイル	579
音楽を Word 文書に	589
グラフィックファイル	562
定義	611
ハウススタイル	519
プラグイン	390
引用	「譜例」を参照
引用符	「スマート引用符」を参照
引用符	「文字、特別な」を参照

## う

ウィンドウメニュー	459
Windows 固有のオプション	459
アイデア 361,	459
新しいウィンドウ	459
再生	459
次のパート	460
テンキー 15,	459
ナビゲータ	459
パート / フルスコアに切り替え	460
パート譜	459
ビデオ	460
プロパティ	460
前のパート	460
ミキサー 238,	459
プロパティ 442	
ウェブページ	
エクスポート	599
バッチ作成	390
薄く表示される音符	11
ウムラウト	「アクセント付き文字」を参照
運弓マーク「アーティキュレーション」、「スラー」を参照	
運指	180
金管楽器	421
弦楽器	422
シンボル	148
リセット	41

## え

エクスプロード (拡散) プラグイン	398
エクスプロード (拡散)	338, 398

定義	611
エクスポート	
ASCII タブファイル	607
MIDI ファイル	595
Scorch ウェブページ	599
オーディオ	597
歌詞	424
旧バージョンの Sibelius	604
グラフィック	588
BMP ファイル	593
EPS ファイル	592
PDF ファイル	593
PNG ファイル	593
TIFF ファイル	593
クリップボード経由	588
定義	611
ハウススタイル	519
譜面用紙	122
譜例	588
エグゼクティブ	「用紙サイズ」を参照
エスプレッシャーボ	246, 264, 595
エフェクト	302, 312
定義	611
バス	302
プリセット	305
エラー	「ヘルプ」を参照
エレキギター「コードダイアグラム」、「ギタータブ」を参照	
エレメント	
定義	611
演奏	「再生」を参照
延長線	「音引き線」を参照

## お

大きな音符	93
オーケストラパート	「パート譜」を参照
オーディオ	291
オーディオフィール	
インポート	291
エクスポート	597
オーバーダブ	21
オープンキー	「調号」を参照
オクターバ	「オクターブライン」を参照
オクターブ	
音部記号	87
ライン 116,	147
オツシア	138
定義	611
音度	387
オブジェクト	
整列	496
選択する	「選択」を参照
大譜表	515
定義	611
非表示	357
譜表	515
オブジェクトに解析プラグイン	418
オプティカル	
音符間隔	521
タイ	150

- 定義 .....611  
 連桁 .....77  
 折り丁 .....「見開き」を参照  
 オルガン楽譜  
   ペダルシンボル .....145  
 オレンジ .....「パート譜での違い」、「声部」を参照  
 音域の検索プラグイン .....388  
 音価  
   2倍化 .....405  
   定義 .....611  
   半価 .....405  
   編集 .....12  
 音楽テキストフォント .....529  
 音楽フォント .....144, 528, 550  
   インストール .....530  
 音価の2倍化プラグイン .....405  
 音価の半価プラグイン .....405  
 音高スペクトル .....「音符、色付け」を参照  
 音高マッピングプラグイン .....400  
 音引き線  
   定義 .....611  
 音符 .....9  
   位置の調整 .....165  
   色 .....403, 456  
   色付け 89  
   エクスプロード (拡散) .....338  
   大きい .....93  
   音域外 106  
   音域外の .....40, 456  
   音高の再入力 .....12, 12  
   音符名の追加プラグイン .....422  
   重なりを削除 .....419  
   括弧付き .....128  
   括弧で囲まれた .....128  
   間隔 .....521  
   「楽譜浄書」も参照  
   擬似的 .....147  
   ギタータブ譜へチューニング .....39  
   クラスター .....148  
   再生の音価 .....266  
   シェイプ .....「シェイプノート」を参照  
   シャドー .....11  
   整列のずれた 522  
   小さい .....「キュー音符」、「装飾音符」を参照  
   定義 .....611  
   テキスト内 .....179  
   鳴り続ける .....232  
   入力 .....9  
   非表示 .....14  
   フィルタ .....350  
   不揃い .....165, 442  
   符頭のない .....126  
   「符頭」も参照  
   符尾なし 143  
   符尾のない .....127  
   プロパティ .....445  
   無音 .....127  
   ユニゾン .....「ユニゾン」を参照  
 音符化  
   コード記号 .....394  
   数字付き低音 .....400  
   音符間隔ルール .....521  
   「楽譜浄書」も参照  
   音符間隔をリセット .....45, 520, 521  
   音部記号 .....86  
   オクターブ .....87  
   シンボル .....147  
   注記 .....87  
   非表示 .....445  
   音符に色付けプラグイン .....403  
   音符の上にフィクタを追加プラグイン .....386  
   音符のグループ .....「パッセージ」を参照  
   音符の束 .....147  
   音符の入力 .....9  
   音符名を符頭に追加プラグイン .....408  
   音符メニュー  
     アレンジ .....335  
     アレンジスタイルの編集 .....343  
     移調 .....451  
     移調スコア .....106  
     音高の再入力 .....12  
     音高の追加サブメニュー .....10  
     音程の追加サブメニュー .....10  
     フィルタサブメニュー .....350  
     符尾と連桁の位置のリセット .....74  
     譜表をまたぐ音符サブメニュー .....75  
     フレキシタイム入力 .....18  
     フレキシタイムのオプション .....20  
     臨時記号の異名同音 .....56  
     連桁グループのリセット .....72  
**か**  
 カーソル .....9, 11, 40, 68, 162  
   定義 .....611  
   テキスト .....169, 589  
   入力中に移動 .....433  
 改行 .....505  
   大譜表 .....505  
   自動 .....502  
   表示 .....454  
   ページ .....494  
   自動 .....502  
 外国語 .....「アクセント付き文字」を参照  
 解像度  
   定義 .....612  
 楽章 .....560  
 角度  
   の付いたテキスト .....218  
 楽譜浄書 .....497  
   定義 .....612  
 楽譜の再小節化 .....152  
 囲みテキスト .....180  
 重なっている音符を削除プラグイン .....419  
 歌詞 .....182  
   エクスポート .....424  
   音節単位で連桁 .....427  
   歌詞番号 .....423  
   間隔の最適化 .....523  
   推奨フォント .....222  
   スラーを追加 .....422

## 索引

整列	424, 496
選択	350
定義	611
テキストファイルから	185
入力	182
ハイフン	416
発音省略	188
歌詞テキスト	180
加線	142
避ける	116
シンボル	148
非表示	143
太さの調整	143
下線 (テキスト)	「テキスト」を参照
カタログ情報	「スコア、についての情報」を参照
楽器	104
2倍化	108
移調	106, 111, 113
移調楽器の異名同音	106
へ入力する	22
サウンドの選択	301
削除	105
作成	104
スコア全体での選択	105
スコア内での順序を変更	105
定義	536, 612
範囲	106
「譜表」も参照	
変更	108
編集	536
楽器のパート譜	「パート譜」を参照
楽器の持ち替え	「楽器、持ち替え」を参照
楽器名	
新しいセクション	214
推奨スタイル	213
変更	213
括弧	79
鍵盤楽器用	117
重音用	117
定義	612
プロパティ	445
括弧	「1 番括弧と 2 番括弧」を参照
括弧付き臨時記号	55
合唱曲	
ブレスマーク	146
分割シンボル	147
分割矢印	147
カデンツァ	95
カポ	391
カポコード記号を追加プラグイン	391
画面解像度	347
カラー	
オブジェクト	89
間隔	
「楽譜浄書」も参照	
水平	521
定義	614
環境設定	430
アイデア	363, 364, 365
音楽フォント	530

音符の入力	13
キューとして貼り付け	92
再生	305
スコアの位置	433
スムージング	348
その他	434
タブの運指をリセットする	41
テクスチャー	347
入力デバイス	47
表示	430
表示設定	347
ファイル	430
フォントの代替	227
マウス	432
メニューとショートカット	371
用語メニュー	173
環境設定プラグイン	409
韓国語テキスト	174
簡単な和音を追加プラグイン	398
簡単入力	「アルファベット入力」を参照

## き

キースイッチ	311
定義	612
キーで入力	「アルファベット入力」を参照
キーボード入力	「フレキシタイム」を参照
キーボードショートカット	370
Windows 版と Mac 版の相違点	370
カスタマイズ	371
標準設定の復元	373
キーボードの連桁	「連桁、譜表をまたぐ」を参照
擬似的な音符	147
ギター	
MIDI	13
アルペジオ	101
運指	101
カポ	391
シェイク	101
シンボル	146
ストラミング	413
スライド	100
スラップ	101
タッピング	101
チューニング	102
トリル	101
トレモロピッキング	101
倍音 (ハーモニクス)	101
ハンマリングオン	101
ピックスクラッチ	101
ビブラート	101
ビブラートバー (トレモロバー) のスクープ	100
ビブラートバー (トレモロバー) のディップ	101
プリベンド	99
プリベンドとリリース	99
プリングオフ	101
フレーズの指示	271
ベンド	98
ベンドとリリース	99
ポップ	101
ミュートした弦	101

- ユニゾンバンド ..... 99
- ライン ..... 117
- レイク ..... 101
- 和音のステップ入力 ..... 13
- ギタータブ
  - 運指オプション ..... 40
  - 音符譜表へチューニング ..... 39
  - カスタマイズ ..... 102
  - タブ楽器を作成 ..... 39
  - チューニング ..... 102
  - 定義 ..... 616
  - 入力 ..... 39
  - ビブラートバー (トレモロバー) のアームダウン ..... 100
  - 周りを白抜きにする ..... 102
- ギターフレーム ..... 「コードダイアグラム」を参照
- 機能分析 ..... 200
- 記譜音高 ..... 「移調スコア」を参照
- 記譜ルール ..... 518
  - アーティキュレーション ..... 61
  - 音符間隔 ..... 521
  - 音部記号 ..... 88
  - 「楽譜浄書」も参照
  - 加線 ..... 143
  - 括弧と大括弧 ..... 79
  - ギタータブ ..... 103
  - 区切り記号 ..... 105
  - コードダイアグラム ..... 85
  - 小節線 ..... 66
  - 小節番号 ..... 202
  - スラー ..... 136
  - 声部 ..... 166
  - 装飾音符とキュー音符 ..... 93, 97
  - タイ ..... 150
  - 調号 ..... 113
  - 定義 ..... 612
  - 拍子記号 ..... 154
  - フォント ..... 529
  - 符尾 ..... 143
  - 譜表と大譜表 ..... 141, 525
  - マルチレスト ..... 125
  - リハーサルマーク ..... 212
  - 臨時記号 ..... 58
  - 連音符 ..... 160
  - 連桁 ..... 77
- 脚注 ..... 181
- 逆行プラグイン ..... 402
- キャプチャ、リアルタイム「フレキシタイム」を参照
- キュー ..... 91
  - キューの位置の提案プラグイン ..... 410
  - 校正 ..... 415
  - 作成 ..... 91
  - スコア内で隠す ..... 91
  - テキストスタイル ..... 91
  - パート譜内 ..... 91
- キュー音符
  - 作成 ..... 93
  - 定義 ..... 612
- 休止符 ..... 「フェルマータ」を参照
- 休符 ..... 9
  - 上のステムレット ..... 73
  - キューサイズ ..... 93
  - 休符の削除プラグイン ..... 419
  - 結合 ..... 418
  - 削除 ..... 14
  - 「小節休符」、「マルチレスト」も参照
  - シンボル ..... 147
  - 拍にグループ化 ..... 70, 153
  - 非表示 ..... 14
  - 不揃い ..... 442
  - 付点4分休符の分割 ..... 407
  - またぐ連桁 ..... 72
- 休符の削除プラグイン ..... 419
- 教育機関向けの機能 ..... 371
- 行間
  - 定義 ..... 612
- 強弱記号
  - キーボード譜表間の ..... 267
  - 再生 ..... 233
  - 選択 ..... 350
  - 定義 ..... 612
  - 「発想記号」、「ライブプレイバック」、「ヘアピン」も参照
  - 変更 ..... 424
- 強弱記号の変更プラグイン ..... 424
- 行で整列 ..... 496
- ギリシャ語テキスト ..... 174
- キリル文字テキスト ..... 174
- 均等配置 ..... 525
  - 定義 ..... 616
  - テキスト ..... 「テキストスタイルの編集」を参照
  - 譜表 ..... 139, 525
- ◀
- クイックスタート ..... 434
- 偶然性音楽 ..... 94
- 空白ページ ..... 506
- クエスチョンマーク ..... 40
- クオンタイズ ..... 18
- クラスター ..... 147, 148
- グラフィックファイル ..... 588
  - PDF ファイル ..... 593
  - インポート ..... 562
  - 「エクスポート」、「インポート」も参照
- グランド休止符 ..... 「ゲナラルパウゼ」を参照
- グランド譜表 ..... 「鍵盤楽器」を参照
- 繰り返し ..... 453
- 繰り返しオプション ..... 271
- クリックトラック ..... 306
- グリッサンド ..... 116
  - 再生 ..... 236
- グリッドライン ..... 348, 496
- グリッド、ギター ..... 「コードダイアグラム」を参照
- クリップボード
  - 定義 ..... 612
- グループ
  - 定義 ..... 612
- グレースケール
  - 定義 ..... 613
- グレーのオブジェクト ..... 「非表示」を参照

## 索引

グレーブアクセント、「アクセント付き文字」を参照	
クレッシェンド	114
持続音の再生	412
「ヘアピン」も参照	
放物線	148

## け

警告メッセージ	435
消しゴム「背景を消去」、「オッシア」、「コーダ」、「インチャービット」、「譜表」を参照	
ゲナラルパウゼ	123
原稿	
定義	611
検索	350
音域	388
テキストの置換	425
モチーフ	388
献辞	180
献辞テキスト	180
鍵盤楽器	104
強弱記号	267
シンボル	145

## こ

合成	
定義	613
コーダ 269,	445
コード拡散ライン	「アルペジオ」を参照
コード記号	169, 192
Brandt/Roemer 表記	195
移調 196,	452
上付きなし	195
コードダイアグラムの上	84
再生	394
自動的に追加	392
推奨フォント	222
整列	196
単純	195
定義	613
テキストスタイル	197
ナッシュビル	196
頻度	197
ローマ数字	199
コード記号とダイアグラムの音符化プラグイン	394
コード記号の分数化プラグイン	394
コードダイアグラム	81
赤	85
運指	83
コピー	82
再生	85
最大ストレッチ	82
削除	82
作成	82
認識不可能	85
編集	82
ライブラリ	84
コードネーム	「コード記号」を参照
コードボックス	「コードダイアグラム」を参照
コーラスフック	「括弧」を参照
古楽	

「小節線」、「インチャービット」、「数字付き低音」、「音部記号」も参照	
小節線	64
ノッチ付きのスタックカート	146
フィクタ	386
コピー	45
アーティキュレーションとスラー	404
コードダイアグラム	82
スコア間	560
声部	164
パート譜のレイアウト	481
複数のオブジェクト	「複数コピー」を参照
コンサート	「用紙サイズ」を参照
コンサートピッチ	「移調スコア」を参照
コンダクターのシンボル	147
コントローラ (MIDI)	322
定義	613
コントロールチェンジ	
定義	613
コンプレッサ	313

## さ

最初の <small>小節線</small>	「 <small>小節線</small> 、 <small>最初の</small> 」を参照
サイズ「ページサイズ」、「用紙サイズ」、「ポイントサイズ」、「譜表サイズ」を参照	
再生	231
4分音	413
Kontakt Player 2	247
エスプレッシーボ	264
音符の音価	266
キーボード譜表間の強弱記号	267
強弱記号	「 <small>発想記号</small> 」、「 <small>ヘアピン</small> 」を参照
向上	246
コードダイアグラム	85
辞書	233
持続音のクレッシェンド/ディミヌエンド	412
小節をスキップ	271
スイング	「 <small>スイング</small> 」を参照
スラー	266
装飾記号	「 <small>トリル</small> 」、「 <small>ブラグイン</small> 」を参照
速度	235
タイ	266
テンポ	235
倍率	433
プロパティ	444
ヘアピン	「 <small>ヘアピン</small> 」を参照
編集中に音符を再生	232
ライブレイバック	273
リバーブ	「 <small>リバーブ</small> 」を参照
リピート	268
リピート小節	270
ルパート	264
再生辞書 278	
再生辞書	「 <small>再生</small> 」を参照
再生設定	「 <small>設定</small> 」を参照
再生の速度	235
再生メニュー	
再生デバイス	296
再生ラインを選択位置に移動	45
辞書	278

すべての音符をオフ	232	歌詞サブメニュー	182
パフォーマンス	264	テキストファイルから	185
ビデオと時間サブメニュー		拍子記号	152
2倍のサイズ (200%)	289	ライン	114
全画面	289	リハーサルマーク	211
タイムコードとデュレーション	292	連音符	157
半分のサイズ (50%)	289	下げ弓	「アーティキュレーション」を参照
ヒットポイント	292	作曲者テキスト	180
ビデオの追加	287	サブタイトル	180
フルサイズ (100%)	289	サンセリフフォント	
ライブプレイバック	273	定義	613
ライブプレイバックの変換	276	サンプル	
再生ライン		定義	613
移動	287	サンプルスコア	「スコア」を参照
再生中に移動	433		
選択位置に移動	45	<b>し</b>	
定義	613	シーケンサー	
最適化	「空の譜表を非表示」を参照	定義	613
再フォーマット		シェイク	101, 148
定義	613	シェイプノート	128, 403
再フォーマット	「フォーマット」を参照	シェンカー理論の音度を追加プラグイン	387
サウンドID	330	次回から表示しない	435
定義	613	試験用紙	139
サウンドステージ	245	システムエクスクルーシブ	329
サウンドセット	330	実音ピッチ	
定義	613	「移調スコア」を参照	
サウンドフォント		実際のサイズ	458
定義	613	質問	「ヘルプ」を参照
サウンドモジュール	「MIDI」を参照	自動バックアップ	556
削除		自動保存	555
削除するオブジェクトの名前も参照		自動レイアウト	409, 495, 502
コードダイアグラム	82	シャープ	55
選択的	351	シャープまたはフラットしている音符すべてに臨時記号を追加プラグイン	385
パート譜	476	シャープをフラットに書き換えプラグイン	386
作成		ジャズ	
「作成メニュー」、「入力」も参照		フォル	148
小節	67	リフト (ドゥワ)	148
マウスを使用するオブジェクト	432	斜線	「スラッシュ」を参照
作成メニュー		斜体 (テキスト)	「テキスト」を参照
テキスト	169	シャドー音符	11
ハイライト	359	無効化	432
楽器	138	重音	117
音部記号	86	主音のドレミファ	
楽器 104		自動的に追加	422
グラフィック	562	縮小	405
コードダイアグラム	81	出版	551
小節サブメニュー	67	出力	
小節線サブメニュー	63	定義	610
シンボル	144	詳細設定ダイアログ	352
その他サブメニュー		小冊子の印刷	440
オssia譜表サブメニュー	138	小節	67
楽器の変更	108	アウフタクト 69,	152
括弧または大括弧	79	番号付け	206
小節番号の変更	204	移動する	206
ヒットポイント	292	再小節化	152
複円弧スラー	136	再生時にスキップ	271
ページ番号の変更	207	削除	67
タイトルページ	507	挿入	67
調号	111	大譜表あたりの固定数	408, 494
テキスト			

## 索引

- 追加 ..... 67  
定義 ..... 613  
内容だけの削除 ..... 67  
長さの変更 ..... 67  
番号付け ..... 「小節番号」を参照  
複数の ..... 「パッセージ」を参照  
プロパティ ..... 445  
分割 ..... 66, 69  
変則的 ..... 68  
前の間隙 ..... 445  
まとめる ..... 494  
リピート 69 ..... 115  
再生 ..... 270  
リピート小節に番号を振る ..... 426
- 小節休符 ..... 67  
2 全音符 ..... 69  
移動 ..... 69  
空白 ..... 69  
削除 ..... 68  
作成 ..... 68
- 小節線 ..... 63  
一部の譜表のみ ..... 66  
移動 ..... 63  
カスタマイズ ..... 65, 541  
古楽 ..... 64  
最初 66  
終止 ..... 64  
ショート ..... 64  
シンボル ..... 145  
先頭 ..... 445  
定義 ..... 615  
その他 ..... 63  
大譜表の ..... 「小節線、最初の」を参照  
ティック ..... 64  
羽根付き ..... 64  
非表示 ..... 65  
非表示の小節線 ..... 65  
またぐ連桁 ..... 73  
リピート ..... 64, 268  
連結 ..... 65
- 小節の分割 410  
小節番号 ..... 201  
移動 ..... 204  
小節線の上の整列 ..... 202  
推奨フォント ..... 222  
すべての小節に表示 ..... 454  
選択 ..... 204  
大譜表の先頭 ..... 202  
テキストスタイル ..... 202  
パート譜内 ..... 206  
範囲 ..... 202  
非表示 ..... 204  
譜表の下 ..... 203  
変更 ..... 204  
マルチレスト上 ..... 202  
リピート内 ..... 203
- 小節番号プラグイン ..... 426
- 衝突  
「楽譜浄書」も参照  
テキストと音符の間 ..... 426
- 省略 ..... 376  
ショートカット、キーボード、「キーボードショート  
カット」を参照  
ショートカットメニュー  
定義 ..... 613  
「用語メニュー」も参照  
辞書、再生 ..... 「再生」を参照  
シルコンフレックス、「アクセント付き文字」を参照  
新ウイーン楽派  
Hauptstimme ..... 147  
Nebenstimme ..... 147  
Sprechstimme ..... 148  
強調および強調解除記号 ..... 146  
神聖なハーブ音楽 ..... 「シェイプノート」を参照  
シンボル ..... 144  
小節の上の水色 ..... 509  
定義 ..... 614  
ハンドベル ..... 148  
複合 ..... 549  
編集 ..... 549
- ## す
- 垂直  
テキストの位置 ..... 220  
添付 ..... 515  
譜表間隔 ..... 493
- 水平  
音符間隔 ..... 521  
ずれた ..... 522  
テキストの位置 ..... 219  
添付 ..... 514  
連桁 ..... 74  
スイング ..... 265  
書き出す ..... 407  
スイングをストレートに書き出すプラグイン ..... 407  
数字キーボード ..... 「テンキー」を参照  
数字付き低音 ..... 198  
自動的に音符化 ..... 400  
数字付き低音を音符化プラグイン ..... 400  
ズーム ..... 458  
再生中 ..... 433  
標準設定の倍率 ..... 555
- スキャナドライバ  
定義 ..... 614  
スキャニング ..... 23  
定義 ..... 614  
スクラップブックのような外観 ..... 141  
スクロールバー  
表示 ..... 457  
スケール ..... 409  
スケールとアルペジオプラグイン ..... 409
- スコア  
C の ..... 「移調スコア」を参照  
移調 ..... 112  
結合 ..... 560  
追加 ..... 560  
定義 ..... 614  
長さの計算 ..... 293  
についての情報 ..... 601  
「ファイル」、「譜例」も参照

スコア情報	226
スコアの位置にリセット	495
スコアの結合	560
スコアのデザインにリセット	496
スコアの長さ	293
スタイル	517
「ハウススタイル」、「テキストスタイルの編集」、 「アレンジスタイルの編集」、「記譜 ルール」も参照	
スタッカート	「アーティキュレーション」を参照
スティック記譜	128
ステートメント	「用紙サイズ」を参照
ステップ入力	9
定義	614
ステムレット	73
ステレオ	240
ストラマープラグイン	413
ストレス	「テヌート」を参照
スピードに関するヒント	349
スラッシュ 405	
スプリットポイント	21
変更	418, 419
スプレーのように広がる連符「羽根付きの連符」を参 照	
スペクトル	「音符、色付け」を参照
すべての音符に臨時記号を付けるプラグイン	385
すべての音符をオフ	232
すべてのフォントを編集	217
スマート引用符	「文字、特別な」を参照
スマート引用符プラグイン	427
スムージング	348
スラー	134
歌詞の下	422
歌詞の中	136
コピー	404
再生	266
点線	136
破線	136
非マグネティック	135
複円弧	136
マグネティック	134
スライド	100
スラッシュ	126, 403
スラップ	101

## せ

声部	161
間のタイ	266
結合	163
交換	164
交差	165
コピー	164
削除	163
作成	162
小節休符の作成	68
定義	614
テンキーボタン	16
非表示	165
フレキシタイムで録音する	22
分割	164

声部 (歌手)「コーラス」、「歌詞」、「ボーカル曲」を 参照	
声部の結合	163
声部の交換	164
整理	
オブジェクト	496
歌詞	424
譜表	527
セーニョ	270
セクション 214,	445, 505
定義	614
セクションの最後	445
設定	
定義	614
セディーユ	「アクセント付き文字」を参照
セリフ	
定義	614
全音符	「音価」を参照
全音符の休符	68
全画面	457
前後で異なる引用符	「スマート引用符」を参照
前打音	96
「装飾音符」も参照	
定義	615
選択	42
歌詞	350
強弱記号	350
小節	44
スラー	350
単一	42
定義	615
「フィルタ」、「選択」も参照	
複数	43
選択対象	
定義	615
選択部分に時間に合わせるプラグイン	399
選択ボックス	43

## そ

奏者	107
「楽器」、「譜表」も参照	
定義	615, 618
装飾音符	96
間隔	97
小節の終わりの	97
定義	615
トリルの後	97
バンド (ギタータブ)	99
装飾記号	145, 148
再生	413
トリル	115
増大	405
挿入「作成メニュー」、「入力」、「パッセージ」を参照	9

## た

ターン	145
再生	413
タイ	149
2 番括弧へのタイ	150
アルペジオに対する	150

## 索引

再生	266
削除	406
響かせたままにする	149
第1連桁	71
変更	72
第2連桁	71
ダイアトニック	
移調	451
定義	615
ダイアログ	
定義	615
大括弧	79
印刷の問題	438
定義	611
非表示	79
代替印刷機能	438
アルペジオ、グリッサンドなど	438
シンボル	438
大括弧	438
ライン	438
タイトルテキスト 180,	515
タイトルページ	507
ダイナミックパート	473
定義	615
「パート譜」も参照	
タイのついた音符	
結合	418
タイのついた音符と休符を結合プラグイン	418
大譜表	
インデントされた	139
オブジェクト	535
定義	615
515	
改行	505
間隙	445
区切り記号	105
定義	612
固定数の小節	408
小節数	494
定義	615
パッセージ	44
定義	615
「譜表」も参照	
ブレイク	
「改行」も参照	
定義	612
大譜表の小節線	「小節線、最初の」を参照
タイムコード	292
開始時間	293
スコアの長さ	293
スタイル	295
ツールバーの表示値	292
定義	615
表記	293
フレーム/秒	293
タイムラインスライダー	
定義	615
ダウンロード	567
タセット	504

タッピング	101
縦置き	511
他の諸表に移動プラグイン	419
タブ「ギタータブ」、「リュートタブラチュア」を参照	
タブ入力	39
タブラチュア「ギタータブ」、「リュートタブラチュア」を参照	
タブロイド	「用紙サイズ」を参照
単純テキスト	181
単純な拍子	
複合拍子に変換	404
短前打音	96
「装飾音符」も参照	
定義	616
単旋律聖歌	64, 94

## ち

小さい音符	「キュー音符」、「装飾音符」を参照
チェック	
音部記号	414
歌詞のハイフン	416
校正	414
重音奏法	417
添付	414
ハープペダリング	414
範囲	388
ピッチカート	414
平行5度/8度	416
リピート小節線	414
遅延	313
チター	
定義	616
チャート	「スコア」を参照
チャンネル	
定義	616
中間休止	146
注記の臨時記号	「臨時記号」、「注記」を参照
注記の臨時記号を追加プラグイン	385
注記マーク	「注記」を参照
注記マーク「臨時記号」、「音部記号」、「調号」、「拍子記号」を参照	
抽出	
定義	616
チューニング	
ギター	102
変更	102
長音	「音引き線」を参照
長休符	「マルチレスト」を参照
調号	
移動	111
異名同音	113
削除	111
作成	111
注記	112
パート譜内	482
非表示 112,	445
複数	113
著作権ライン 181,	221
チルダ	323

## つ

## 追加

## 運指

金管楽器	421
弦楽器	422
音程	10
音符の上にフィクタ	386
音符名	422
歌詞番号	423
金管楽器の運指	421
弦楽器の運指	422
コード記号	392
シェンカー理論の音度	387
シャープまたはフラットしている音符すべてに臨時記号を追加	385
主音のドレミファ	422
すべての音符に臨時記号を追加	385
スラーを歌詞に	422
注記の臨時記号	385
ドラムパターン	397
ハーブペダリング	407
ピッチ	10
通奏低音	「数字付き低音」を参照
ツールウィンドウ	459
ツールバー	
表示	457

## て

ディヴィジ	107
ディスク「バックアップ」、「ファイル」、「ロード」、「保存」を参照	
ディヴィジドット	「トレモロ」を参照
ディミヌエンド	114
持続音の再生	412
「ヘアピン」も参照	
手書きの楽譜「ハウススタイル、Inkpen2 フォント」を参照	
テキスト	169
位置をリセット	172
音符の作成	179
角度	218
囲み	180
「歌詞」も参照	
下線	170
楽器名	213
韓国語	174
キューサイズ	93
ギリシャ語	174
キリル文字	174
検索し置換	425
再配置	426
作成	169
斜体	170
スタイル	
定義	616
編集	217
スタイルの変更	171
選択	170
タイムコード	295
単純	181
著作権	221
テキストスタイル	「テキストスタイルの編集」、「フォント」を参照
デザインをリセット	172
日本語	174
入力方式	175
パート譜でのスタイル	480
非表示	172
フィルタ	350
複雑なスクリプト	174
複数位置	221
フッター	221
太字	170
譜表間	172
プログラム間でのコピー	171
プロパティ	443
ヘッダー	221
編集	170
用語メニュー	169
臨時記号の入力	57
ローマ数字	198
ワイルドカード	223
テキストスタイルの編集	217
一般タブ	218
境界タブ	219
繰り返しタブ	221
垂直位置タブ	220
水平位置タブ	219
テキストの再配置プラグイン	426
テクスチャー	347
テクニクテキスト	178
推奨フォント	222
デクレシェンド	「ディミヌエンド」を参照
デザインをリセット	495
デジタルビデオ	287
テスト用紙	139
デバイス	「MIDI デバイス」を参照
テンキー	15
声部	16
定義	616
テンキーのないキーボードの場合	17
表示	459
レイアウト	
第1	55, 59
第2	9, 96
第3	72
第4	59
第5	55
伝統的な歌詞の連桁プラグイン	427
添付	443, 514
チェック	414
定義	616
パート譜内514	
表示	455, 514
譜表間のテキスト	172
添付のチェックプラグイン	414
テンプレート	
「譜面用紙」も参照	
ワークシート	465
テンポ	

## 索引

タッピングして設定	410
ツールバーの表示値	292
テンポ	179
テンポ記号	
再生	235
テンポテキスト	179
テンポのタッピング	410

## と

統計値	
スコアについて	「スコア情報」を参照
フォルダに対して計算	388
統計の計算プラグイン	388
透明度	349
ドゥワシンボル	148
ドキュメントセットアップ	510
特殊文字	「アクセント付き文字」を参照
ドット	「スタッカート」、「付点」を参照
ドブロ	「コードダイアグラム」、「ギタータブ」を参照
トラック	
定義	616
ドラッグ (ドラム)	「装飾音符」を参照
ドラムキット記譜	「ドラムセット」を参照
ドラムセット記譜	「パーカッション」を参照
ドラムセット (ドラムキット)	「パーカッション」を参照
ドラムパターン	
自動的に追加	397
ドラムパターンの追加プラグイン	397
ドラムマッピング	「パーカッション」を参照
ドラムロール	「トレモロ」を参照
トリル	101, 115
再生	234
装飾音符の前	97
ドレミ表記	
自動的に追加	422
トレモロ	155
再生	444
トリルの使用	235
バズロール (符尾上の Z 記号)	133, 156
ビッキング (ギター)	101
トレモロバー	「ビブラートバー」を参照
トンボ	552
定義	616

## な

投げ縄	43
ナチュラル	55
ナッシュビルコード番号	196
ナビゲータ	
定義	616
表示	459
鳴らしたばなしタイ	「響かせたままにするタイ」を参照

## に

日本語テキスト	174
入力	
フレキシタイム入力	18
MIDI ギター	13

アルファベット入力	9
オプション	13
歌詞	182
キーで入力	9
ギタータブ	39
「作成」も参照	
スキャンング	23
ステップ入力	9
テキスト	169
ファイル変換	「ファイル変換」を参照
複数の声部	162
マウス入力	9
ライン	114
入力	「作成、入力」を参照
入力位置	「カーソル」を参照

## の

ノートオフ	
定義	616
ノートオン	
定義	616
ノートパソコン	
数値テンキー機能を使用する	17

## は

パーカッション	129, 138
シンボル	146
ドラムマッピング	543
トリルの再生	235
符頭	126
バーチャルインストゥルメント	310
定義	617
プリセット	305
パートウィンドウ	474
パート譜	473
キュー	91
個々の奏者	488
異なる移調	482
削除	476
違い	358
定義	617
パート譜の作成	488
ページ番号付け	208, 485
レイアウトのコピー	481
パート譜での違い	358
パート譜の作成	487, 488
パート譜での違い	478
ハーブ	
ペダルダイアグラム	
自動的に追加	407
ペダリングのチェック	414
倍音 (ハーモニクス) の再生プラグイン	412
倍音 (ハーモニクス)	101, 126
再生	236, 412
背景を消去	219
ハイフン	
大譜表の先頭	190
余分なスペースを許可	189
ハイライト	359
削除	409

- ハイライトをすべて削除プラグイン .....409  
 ハウススタイル .....517  
   インポート .....519  
     スコアのフォルダへ .....390  
   エクスポート .....519  
   定義 .....617  
   パート譜からエクスポート .....481  
 ハウススタイルメニュー  
   音符間隔ルール .....499, 521  
   楽器の編集 .....536  
   記譜ルール .....518  
   シンボルの編集 .....549  
   すべてのフォントを編集 .....170, 217, 528  
   大譜表オブジェクトの位置 .....535  
   テキストスタイルの編集 .....217  
   ハウススタイルのインポート .....519  
   ハウススタイルのエクスポート .....519  
   標準設定の位置 .....532  
   符頭の編集 .....547  
   ラインの編集 .....545  
 ハウススタイルをスコアのフォルダへインポートプ  
   ラグイン .....390  
 拍  
   番号 .....426  
 拍グループ .....153  
 拍番号プラグイン .....426  
 バス .....「エフェクトバス」を参照  
 バズロール .....156  
 旗  
   定義 .....617  
   非表示 .....77  
 八分音符 .....「音価」を参照  
 発音区別符 .....「アクセント付き文字」を参照  
 発音省略 .....188, 376  
 バックアップ .....556  
 パッセージ .....42, 43  
   大譜表  
     定義 .....615  
     定義 .....617  
 発想記号テキスト .....178  
   推奨フォント .....222  
 パッチ .....「プログラムナンバー」を参照  
 パッチ処理  
   パート譜の印刷 .....475  
   ファイル変換 .....389  
   プラグイン .....388  
 パッチナンバー .....「プログラムナンバー」を参照  
 ハット .....「アーティキュレーション」を参照  
 羽根付きのリピート .....64  
 羽根付きの連桁 .....76  
 羽付きの連桁 .....「羽根付きの連桁」を参照  
 パノラマ .....382  
 パフォーマンスの再表記プラグイン .....420  
 バリエーション .....400  
 範囲  
   外の音符 .....「範囲外の音符」を参照  
   小節番号 .....202  
   チェック .....388  
 パン位置 240, .....328  
   「MIDI メッセージ」も参照  
   定義 .....617  
 反行 (ミラー反転) プラグイン .....399  
 バンク  
   定義 .....617  
   番号付け  
     小節 .....201  
     ページ .....207  
 バンジョー .....102  
   「コードダイアグラム」、「ギタータブ」も参照  
 バンセ .....148  
 伴奏  
   「音符化」、「リダクション」も参照  
   自動的に生成 .....394  
   反転する .....142  
   「編集メニュー、反転」も参照  
 バンド .....「用紙サイズ」を参照  
 ハンドベル  
   シンボル .....148  
 ハンマリングオン .....101  
**ひ**  
 ピアノ  
   「鍵盤楽器」も参照  
   連桁 .....「連桁、譜表をまたぐ」を参照  
   連弾 .....409  
 ピッキング .....「アーティキュレーション」を参照  
 ピックスクラッチ .....101  
 ピッチ  
   移調ピッチで録音する .....22  
   「音符」も参照  
   均一化 .....405  
   マッピング .....400  
   ユニゾン .....「ユニゾン」を参照  
   リズムの変更なしに編集 .....12  
 ピッチカート  
   再生 .....233  
 ピッチベンド .....326  
   定義 .....617  
 ヒットポイント .....294  
   削除 .....295  
   シフト .....295  
   追加 .....294  
   定義 .....617  
   編集 .....294  
 ビットマップグラフィック .....591  
 必要なハンドベルを表示プラグイン .....402  
 ビデオ .....287  
   Windows Media と QuickTime .....290  
   ウィンドウの表示 / 非表示 .....289  
   開始時間 .....290  
   全画面表示モード .....289  
   半透明 .....290  
   ビデオウィンドウサイズの調節 .....289  
   ビデオの削除 .....287  
   ビデオの追加 .....287  
   ファイルフォーマット .....288  
   ボリュームの調節 .....289  
   響かせたままにするタイ .....147, 149  
   非表示  
     MIDI メッセージ .....329

## 索引

オブジェクト	357
空の譜表	140
大譜表のなかの譜表	141
テキスト	172
非表示オブジェクト	
表示	455
ビブラート	101
バーのアームダウン	100
バーのスクープ	100
バーのディップ	101
微分音	
再生	413
定義	617
「臨時記号」、「微分音」も参照	
非マグネティックスラー	135
拍子	
同時	「複数拍子記号」を参照
拍子	「拍子記号」を参照
拍子記号	152
交互に使用する	154
推奨フォント	222
注記	153
拍グループ	153
複合	
休符のグループ	407
複雑な	153
複数	94, 153
変換	404
連桁のグループ	70
表示メニュー	454
スクロールバー	457
ツールバー	457
ページの余白	454
音符カラーサブメニュー	456
音高スペクトル	456
声部カラー	162, 456
なし	456
範囲外の音符	456
再生ライン	231, 457
ズームサブメニュー	458
全画面	457
添付ライン	455, 514
パート譜との違い	456
パート譜の非表示オブジェクト	358
ハイライト 359,	456
パノラマ	382
非表示オブジェクト 358,	455
譜表にフォーカス	355
譜表名と小節番号	454
ページの余白 512	
ライブプレイバックのペロシティ	274
ルーラーサブメニュー	455
レイアウト記号	454, 509
標準 MIDI ファイル (SMF) ..「MIDI ファイル」を参照	
標準設定	
位置	532
既存のオブジェクトの変更	534
定義	617
開く	「インポート」も参照

## ふ

ファイル	555
AIFF フォーマット	597
Eメールで送信	558
WAV フォーマット	597
「エクスポート」、「インポート」、「スコア」も参照	
オーディオ	597
共有する	558
自動バックアップ	556
自動保存	555
開く	
Windows で Mac のファイルを	559
「インポート」も参照	
保存	555
ファイルの復元「自動保存」、「自動バックアップ」を参照	
ファイル変換	
Finale、Allegro、および PrintMusic ファイル ..	574
ファイル変換「インポート」、「エクスポート」を参照	
ファイルメニュー	
SibeliusEducation.com に出版	447
SibeliusMusic.com に出版	450
印刷	436
エクスポートサブメニュー	
オーディオ	597
グラフィック	588, 589
譜面用紙	122
ASCII タブ	607
MIDI ファイル	595
Scorch ウェブページ	599
Sibelius 2、3、4 または Student	604
環境設定	430
スキャン	25
スコア情報	450, 601
スコアを最後に追加	560
すべてのパートを印刷	475
開く	586
ワークシートクリエイター	461
ワークシートクリエイターへの追加	467
ワークシートの編集	469
スコア情報 556	
ファイルを Eメールで送信	558
ファソラ音楽	128
ファミリー	
削除	537
作成	537
定義	617
フィクタ	386
「臨時記号」も参照	
フィルタ	350
クイック	350
定義	617
フィルタ	「エフェクト」も参照
フェーダー	
定義	618
「ミキサー」も参照	
フェルマータ	59
小節線の上	61
フォーマット	493

- 定義 ..... 618
- フォーマットのロック ..... 494
- フォーマットのロック解除 ..... 494
- フォールシンボル ..... 148
- フォルオ ..... 「用紙サイズ」を参照
- フォルダ内の Acorn Sibelius ファイルを変換プラグイン ..... 389
- フォルダ内の Finale ファイルを変換プラグイン ..... 389
- フォルダ内の MIDI ファイルを変換プラグイン ..... 389
- フォルダ内の MusicXML ファイルを変換プラグイン ..... 389
- フォルダ内の SCORE ファイルを変換プラグイン ..... 389
- フォルダ内のスコアを MIDI へ変換プラグイン ..... 390
- フォルダ内のスコアをウェブページへ変換プラグイン ..... 390
- フォルダ内のスコアをグラフィックへ変換プラグイン ..... 389
- フォント ..... 144, 217
  - Adobe Type 1 ..... 530
  - PostScript ..... 530
  - TrueType ..... 530
  - インストール ..... 530
  - サンセリフ ..... 221
  - 推奨 ..... 221
  - セリフ ..... 221
  - 変更 ..... 170, 217
  - ポイントサイズ ..... 219
- 複円弧スラー ..... 136
- 副括弧
  - 「括弧も参照
  - 定義 ..... 618
- 複合拍子
  - 休符のグループ ..... 407
- 複数
  - 括弧 ..... 「1 番括弧と 2 番括弧」を参照
  - 声部 ..... 161
  - 選択 ..... 43
  - 奏者 ..... 107
  - 調号 ..... 113
  - 停止
    - チェック ..... 417
    - テキストの位置 ..... 221
    - 拍子記号 ..... 94, 153
    - 複数個のテキスト ..... 172
    - 複数部、印刷プラグイン ..... 391
    - モニタ ..... 349
- 複数コピー ..... 45
  - 単一オブジェクト ..... 45
  - パッセージ ..... 46
  - 複数選択 ..... 46
- 複数部の印刷プラグイン ..... 391
- 複付点 ..... 9
  - 普通拍子 ..... 「拍子記号」を参照
  - フック ..... 「符尾」を参照
  - フッター 181, ..... 221
    - 定義 ..... 618
- 付点 ..... 55, 59
  - 移動 ..... 166
- 付点 4 分休符の分割プラグイン ..... 407
- 付点休符 ..... 407
- 付点リズム ..... 「付点」を参照
- 符頭 ..... 126
  - X (ギタータブ) ..... 101
  - 大きい ..... 128
  - スラッシュ ..... 126
  - 小さい ..... 128
  - 定義 ..... 618
  - 編集 ..... 547
  - 和音内のさまざまなサイズの混在 ..... 128
- 符頭のない音符 ..... 126
- 符頭をシェイプノートに変更プラグイン ..... 403
- 太字 (テキスト) ..... 「テキスト」を参照
- 符尾 ..... 142
  - 1 線譜の ..... 142
  - 強制的に向きを変える ..... 142
  - シンボル ..... 148
  - 中央ラインの ..... 142
  - 反転 ..... 142
  - 譜表をまたぐ ..... 76
- 符尾 (stem)
  - 定義 ..... 618
- 符尾 (tail)
  - 定義 ..... 618
  - 「符尾 (stem)」も参照
- 符尾上の Z 記号 ..... 156
- 譜表 ..... 138
  - 間で分割する和音 ..... 76
  - 移動 ..... 526
  - 印刷の問題 ..... 438
  - オssia ..... 138
  - 「楽器」、「譜表」も参照
  - 間隔 ..... 525
  - 間隔の削除 ..... 141
  - 均等配置 ..... 525
  - 結合 ..... 163
  - 削除 ..... 141
  - 作成 ..... 138
  - 整列 ..... 527
  - 選択 ..... 526
  - 空の譜表を非表示 ..... 140
  - 空の譜表を表示 ..... 140
  - 小さい ..... 141
  - 比較 ..... 387
  - 左揃え ..... 139
  - 標準の間隔に戻す ..... 527
  - フォーカス ..... 355
  - 譜表の中を非表示にする ..... 141
  - 譜表名を表示 ..... 454
  - 前置き ..... 271
  - 短く止める ..... 139
  - ミュート ..... 245
- 譜表オブジェクト ..... 515
  - 定義 ..... 618
  - 譜表間の音符の重複プラグイン ..... 419
  - 譜表サイズ ..... 141, 493, 512
    - 定義 ..... 618
  - 譜表にフォーカス ..... 355
  - 譜表の余白 ..... 512
  - スコアの途中で変更する ..... 508
  - 譜表を比較プラグイン ..... 387

## 索引

譜表をまたぐ連桁	75	必要なハンドベルを表示	402
「連桁、譜表をまたぐ」も参照		リダクション	401
和音	76	シエンカー理論の音度を追加	
譜面用紙	121	音域の検索	388
定義	618	シエンカー理論の音度を追加	387
ブラグイン	384	譜表を比較	387
エフェクト	302	モチーフの検索	388
定義	618	その他サブメニュー	
ブラグイン「バーチャルインストゥルメント」、「エフェクト」も参照		Groovy Music マークアップ	408
ブラグインの編集	384	音符名を符頭に追加	408
ブラグインメニュー		環境設定	409
音符と休符サブメニュー		キューの位置の提案	410
Boomwhacker 用の音符の着色	403	小節の分割	410
アーティキュレーションとスラーをコピー	404	スケールとアルペジオ	409
音価の2倍化	405	ハーブペダリングを追加	407
音価の半化	405	ハイライトをすべて削除	409
音高に色付け	403	ピアノ連弾レイアウト	409
音高の均一化	405	メトロノーム記号の設定	291, 410
スイングをストレートに書き出す	407	レイアウトの統一	408
スラッシュ符頭をパートへ追加	403	テキストサブメニュー	
単純な拍子を複合拍子に変換	404	Reprise Script に角括弧を追加	421
付点4分休符の分割	407	音符名の追加	422
符頭をシェイプノートに変更	403	歌詞にスラーを追加	422
ぶら下がリタイの削除	406	歌詞の整列	424
校正サブメニュー		歌詞の保存	424
オブジェクトに解析	418	歌詞番号の追加	423
音部記号のチェック	414	強弱記号の変更	424
歌詞のハイフンのチェック	416	金管楽器運指の追加	421
キューのチェック	415	弦楽器運指の追加	422
校正	414	主音のドレミファを追加	422
重音奏法のチェック	417	小節番号	426
添付のチェック	414	スマート引用符	427
ハーブペダリングのチェック	414	テキストの再配置	426
ピッチカートのチェック	414	テキストを検索し置換	425
平行5度/8度のチェック	416	伝統的な歌詞の連桁	427
リピートマークのチェック	414	拍番号	426
コード記号サブメニュー		バッチ処理サブメニュー	
カポコード記号を追加	391	統計の計算	388
コード記号とダイアグラムの音符化	394	ハウススタイルをスコアのフォルダヘインポート	390
コード記号の追加	392	フォルダ内の Acorn Sibelius ファイルを変換	389
コード記号の分数化	394	フォルダ内の Finale ファイルを変換	389
再生サブメニュー		フォルダ内の MIDI ファイルを変換	389
装飾記号の再生	413	フォルダ内の MusicXML ファイルを変換	389
クレッシェンド/ディミヌエンド再生	412	フォルダ内の SCORE ファイルを変換	389
4分音の再生	413	フォルダ内のスコアを MIDI へ変換	390
ストラー	413	フォルダ内のスコアをウェブページへ変換	390
倍音 (ハーモニクス) の再生	412	フォルダ内のスコアをグラフィックへ変換	389
連続的なコントロールチェンジの追加	411	複数部の印刷	391
作曲ツールサブメニュー		表記の単純化サブメニュー	
12 トーンマトリックス	396	重なっている音符を削除	419
エクスプロード (拡散)	398	休符の削除	419
音高マッピング	400	タイのついた音符と休符を結合	418
簡単な和音を追加	398	他の諸表に移動	419
逆行	402	パフォーマンスの再表記	420
数字付き低音の音符化	400	譜表間の音符の重複	419
選択部分を時間に合わせる	399	分割点の変更	418
ドラムパターンの追加	397	ユニゾンの音符を削除	420
反行 (ミラー反転)	399	ブラグイン追跡ウィンドウを表示	385
ヒットポイント譜表を追加	397	ブラグインの編集	384

- 臨時記号サブメニュー  
 音符の上にフィクタを追加 .....386  
 シャープをフラットに書き換え .....386  
 すべての音符に臨時記号を追加 .....385  
 注記の臨時記号の追加 .....385  
 フラットをシャープに書き換え .....386  
 臨時記号の単純化 .....386
- 連音符サブメニュー  
 連音符から音符を削除 .....428  
 連音符に音符を追加 .....428  
 連音符にする .....428  
 連音符の環境設定 .....429  
 連音符の比率の変更 .....428  
 連音符の分割と結合 .....428  
 連音符を長くする .....428  
 連音符を短くする .....428
- ぶら下がリタイの削除プラグイン .....406
- プラスバンド .....「バンド譜」を参照  
 フラット .....55  
 フラットをシャープに書き換えプラグイン .....386
- フランス式音符 .....「装飾音符」を参照
- フリーリズム .....94  
 プリセット .....305  
 プリベンド .....99  
 プリベンドとリリース .....99  
 プリングオフ .....101
- フルスコア  
 定義 .....618
- 譜例 .....588  
 「グラフィックファイル」も参照
- ブレイク  
 定義 .....618  
 ページ  
 定義 .....612  
 506  
 表示 509
- フレーズの指示 .....271  
 フレーズマーク .....「スラー」を参照  
 フレーム表記 .....117  
 フレームレート .....567  
 「タイムコード」も参照  
 フレーム、ギター...「コードダイアグラム」を参照
- フレキシタイム .....18  
 2つの楽器に入力する .....20  
 移調ピッチで録音する .....22  
 オプション .....20  
 クリーニング .....19  
 声部 .....22  
 定義 .....618  
 録音 .....18
- プレスマーク .....146
- フレットボードダイアグラム「コードダイアグラム」を参照
- プログラム  
 定義 .....618
- プログラムチェンジ  
 定義 .....619  
 「プログラムナンバー」も参照
- プログラムナンバー .....566  
 定義 .....619
- ブロックコピー.....「パッセージ」を参照  
 プロパティ .....442  
 定義 .....618  
 表示 .....460
- プロラツィオ .....148  
 分音符号 .....「アクセント付き文字」を参照  
 分割点の変更プラグイン .....418
- 分析  
 音度表記 .....387  
 機能 .....200  
 シェンカー理論 .....387  
 範囲 .....388  
 譜表を比較 .....387  
 モチーフ .....388  
 ローマ数字 .....199
- へ
- ヘアピン .....114  
 再生 .....234  
 定義 .....619
- 平行 5度 /8 度  
 チェック .....416
- ページ  
 空白 .....506  
 固定数の小節 .....408  
 定義 .....619  
 「ドキュメントセットアップ」、「ページサイズ」、  
 「用紙サイズ」も参照  
 番号 .....207  
 左側からの開始 .....209  
 ブレイク .....「ブレイク、ページ」を参照
- ページサイズ .....493  
 ページにまとめる .....494  
 ページの余白 .....512  
 スコアの途中で変更する .....508  
 表示 .....454
- ページ幅に合わせる .....458
- ページ番号 .....207  
 推奨フォント .....222  
 パート譜内 .....208, 485  
 ページめくり.....「ブレイク」、「ページ」を参照
- ベースギター「コードダイアグラム」、「ギター」、  
 「ギタータブ」を参照
- ベクタグラフィック .....591
- ペダリング 115, .....145  
 「MIDI メッセージ」も参照
- ヘッダー 181, .....221  
 定義 .....619
- ヘルプ  
 赤いクエスションマーク .....40  
 アルベジオ線が印刷されない .....438  
 印刷時に楽譜の端が切れる .....441  
 インターネット出版 .....603  
 オンスクリーンリファレンス .....5  
 音符やシンボルが印刷されない .....438  
 再生で鳴り続ける音符 .....232, 406  
 最適な画面解像度の設定 .....347  
 大括弧が印刷されない .....438  
 正しく描画されていないボタン .....347  
 ビデオが全画面表示で再生されない .....289

## 索引

譜表線が印刷されない	438
フレキシタイムでリズムが合わない	21
「ヘルプメニュー」も参照	
リピートが再生されない	268
両面印刷すると紙詰まりがおきる	441
ヘルプメニュー	
Sibelius リファレンス	5
アップデートの確認	434
ペロシティ	
定義	619
変化ユニゾン	57
変換	
「エクスポート」、「インポート」も参照	
単純な拍子を複合拍子に	404
定義	619
ファイルのフォルダ	「プラグイン」を参照
編集「カスタマイズ」、「変更」、「編集メニュー」を参照	
編集集中に音符を再生	13, 232
編集メニュー	
リピート	46
検索	350
アイデアのキャプチャ	364
カラー	89
カラーを再適用	89
キューとして貼り付け	91
繰り返し	453
繰り返しの履歴	453
コードダイアグラムの変更	82
サブメニューの選択	42
グラフィックを選択	588
さらに選択	170, 196
小節を選択	44
サブメニューの表示 / 非表示	357
小節に移動する	206
小節の削除	67
声部サブメニュー	164
次を検索	350
反転 142,	159
フィルタサブメニュー	350
詳細設定	352
ページに移動	210
元に戻す	453
元に戻すの履歴	453
変則的な小節	68
バンド	98
ユニゾン	99
バンドとリリース	99
<b>ほ</b>	
ホイールマウス	458
ポイントサイズ	219
定義	619
ボーカル曲、「コーラス」、「合唱曲」、「歌詞」を参照	
ポータブルネットワークグラフィックス「PNG」を参照	
ポールドボア	148
保存	
歌詞	424
「自動バックアップ」、「自動保存」、「エクスポート」を参照	

ツリー	140
保存場所を変更する	555
ボックス	117
ポップ	101
ボリューム 240,	327
定義	619
ポリリズム ... 「複数拍子記号」、「連音符」を参照	
ポルタメント	116
MIDI メッセージ	327
再生	236

## ま

マウス	
ホイールの使用	457
マウス入力	11
定義	619
前置き譜表	
「インチャーピット」も参照	
マグネティック	
スラー	134
定義	619
連音符	159
マルカート ... 「アーティキュレーション」を参照	
マルチレスト	123
削除	124
小節番号を表示する ... 「小節番号」を参照	124
スタイル	125
定義	619
幅の増減	125
非表示	124
表示する	123
分割	123, 124
へ入力する	123
マンドリン「コードダイアグラム」、「ギタータブ」を参照	

## み

ミキサー	238
定義	619
表示	459
緑 ... 「声部」、「再生ライン」を参照	
緑色の線 ... 「再生ライン」を参照	
見開き	439
定義	619
ミュート	178
シンボル	148
ミキサーでの譜表	245
ミュートした弦	101

## む

無音の音符	127
無調の音楽 112,	452
紫 ... 「声部」、「大譜表バッセージ」を参照	

## め

メトリックモジュレーション	179
再生	235
メトロノーム記号	
再生	233, 235
作成	178

設定	410
メトロノーム記号の設定プラグイン	291, 410
メトロノームのクリック音	18, 306
「クリック」も参照	
メニューとショートカット	371
「キーボードショートカット」も参照	
教育機関向けの機能	371
ノートブック型 (ラップトップ) 機能	371
メリスマ線	「音引き線」を参照
面付け	440

## も

文字	
アクセント付き...「アクセント付き文字」を参照	
特殊	174
文字パレット	175
モジュレーションエフェクト	313
モチーフの検索プラグイン	388
持ち替え	108
元に戻す	453
モルデント	145
再生	413
問題	「ヘルプ」を参照
問題の解決	「ヘルプ」を参照

## や

矢印	147
----	-----

## ゆ

歪み	313
ユニゾン	
削除	420
変化	57
ユニゾンの音符を削除プラグイン	420
ユニゾンバンド	99

## よ

用語メニュー	169
変更	173
用紙	
上質紙の選択	441
用紙サイズ	436, 510
A3	511
A4	511
A5	511
B4	511
B5	511
エグゼクティブ	511
コンサート	511
賛美歌	511
推奨	511
ステートメント	511
タブロイド	511
パート	511
バンド	511
フォリオ	511
八つ折	511
四つ折	511
リーガル	511
レター	511

要約	「リダクション」を参照
横置き	511
四つ折	「用紙サイズ」を参照
余白	441, 493, 510
スコアの途中で変更する	508
表示	454
譜表	512
ページ	512

## ら

ライブプレイバック	273
定義	619
フレキシタイムの	20
ライン	114
8va	「オクターブライン」を参照
印刷の問題	438
オクターブ	「オクターブライン」を参照
ギター	117
キューサイズ	93
作成	114
定義	619
破線	117
フィルタ	350
プロパティ	444
編集	545
ラップトップ	「ノートパソコン」を参照
ラレンタンド	「リタルダンド」を参照

## り

リアルタイム入力	
定義	620
「フレキシタイム」も参照	
リーガル	「用紙サイズ」を参照
リード	
定義	620
リードシート	
最初の小節線	66
リードシート記号	「コード記号」を参照
リストテンテンボ「メトリックモジュレーション」を参照	
リズムミックフィール	265
リズム	
「音価」も参照	
縮小	405
スラッシュ	126
増大	405
リダクション	163, 338, 401
定義	620
リダクションプラグイン	401
リタルダンド	
再生	115
リハーサルマーク 211,	219, 220, 515
記譜ルールのオプション	212
作成	211
推奨フォント	222
定義	620
編集	211
リバーブ 266,	313
定義	620
リピート	268

## 索引

- 1 番括弧と 2 番括弧 ..... 268  
D.C. .... 269  
D.S. .... 269  
da capo ..... 269  
dal segno ..... 269, 270  
Fine ..... 270  
to coda ..... 270  
小節 ..... 270  
小節番号付け ..... 203  
リピート小節線 ..... 268  
リピート記号 ..... 「リピート小節」を参照  
リピート小節 69, ..... 115  
最後の 2 つの小節を繰り返すシンボル ..... 145  
最後の小節を繰り返すシンボル ..... 145  
羽根付きのリピート ..... 64  
リフトシンボル ..... 148  
略記譜表のスコア ..... 141  
リュートタブラチュア ..... 119  
リズム ..... 119  
両面印刷 ..... 220, 439  
リリック ..... 「歌詞」を参照  
臨時記号 55  
移動 ..... 57  
異名同音 56, ..... 386  
異名同音 (フレキシタイム) ..... 22  
音符に臨時記号を追加する ..... 57  
音符の上 ..... 386  
書き換え ..... 386  
括弧付き ..... 55  
括弧で囲まれた ..... 55  
すべての音符に ..... 385  
ダブルシャープ / ダブルフラット ..... 452  
単純化 ..... 56, 386  
小さい ..... 56  
注記 ..... 55  
自動的に追加 ..... 385  
注記の臨時記号を追加プラグイン ..... 385  
定義 ..... 620  
テキストとして入力する ..... 57  
微分音 56  
微分音の ..... 146  
再生 ..... 413  
フィクタ ..... 57  
微分音  
再生 58  
変化ユニゾン ..... 57  
編集 ..... 12, 55  
編集上の ..... 386  
マウス入力 ..... 11  
臨時記号の単純化プラグイン ..... 386
- る**  
ルーラー ..... 455  
測定単位 ..... 434  
ルバート ..... 264
- れ**  
レイアウト ..... 481, 493  
改行 ..... 505  
改ページ ..... 506
- 「楽譜浄書」も参照  
自動 ..... 502  
垂直方向の間隔 ..... 493  
統一 ..... 494  
表示 ..... 509  
譜表サイズ ..... 493  
譜表の均等配置 ..... 525  
譜表の整列 ..... 527  
ページサイズ ..... 493  
レイアウトの統一プラグイン ..... 408  
レイアウトの統一プラグイン ..... 408  
レイアウトメニュー  
位置をリセット ..... 172, 495  
音符間隔をリセット ..... 45, 520, 521  
行で整列 ..... 496  
自動レイアウト ..... 502  
空の譜表を非表示 ..... 140  
空の譜表を表示 ..... 140  
デザインをリセット ..... 172, 495  
ドキュメントセットアップ ..... 493, 510  
フォーマットサブメニュー  
1 段にまとめる ..... 494  
フォーマットのロック ..... 494  
フォーマットのロック解除 ..... 494  
複数の小節をグループ化 ..... 494  
ページにまとめる ..... 494  
譜表下部スペースをリセット ..... 527  
譜表上部スペースをリセット ..... 527  
譜表の整列 ..... 527  
ブレイクサブメニュー  
改行 ..... 504, 505  
改ページ ..... 504, 505  
大譜表の分割 ..... 269, 445, 481  
特殊な改ページ ..... 506  
マルチレストの分割 ..... 124  
列で整列 ..... 496  
デザインをリセット 496  
位置をリセット 495  
レイアウト、テンキー「テンキー、レイアウト」を参  
照  
レイク ..... 101  
レイヤー  
定義 ..... 620  
レイヤー ..... 「声部」を参照  
レター ..... 「用紙サイズ」を参照  
レチタティーボ ..... 95  
列で整列 ..... 496  
レディング  
「行間」も参照  
定義 ..... 612  
連音符 ..... 157  
移動 ..... 159  
インポートした MIDI ファイルにおける ..... 21  
音符の削除 ..... 428  
音符の追加 ..... 428  
音符の変化 ..... 428  
括弧の削除 ..... 94  
記譜ルールのオプション ..... 160  
結合 ..... 428  
コピー ..... 158

削除	158
作成	157
小節線をまたぐ	160
推奨フォント	222
単位長	158
定義	620
長くする	428
非表示	159
標準設定	157
比率	158
比率の変更	428
複合	76
フレキシタイム	21
分割	428
編集	158
マグネティック	159
短くする	428
連桁	74
連音符から音符を削除プラグイン	428
連音符に音符を追加プラグイン	428
連音符にするプラグイン	428
連音符の環境設定プラグイン	429
連音符の比率の変更プラグイン	428
連音符の分割と結合プラグイン	428
連音符を長くするプラグイン	428
連音符を短くするプラグイン	428
連休止小節	
定義	620
「マルチレスト」も参照	
連結	「タイ」を参照
連結線	「連桁」、「スラー」、「タイ」を参照
連桁	70
音符間	76
改行をまたぐ	73
角度	74
歌詞に従って	427
休符をまたぐ	72
グループ	70
グループ化の変更	153
グループのリセット	72
個別に編集	72
サブグループ	71
小節線をまたぐ	73
水平	74
ステムレット	73
スプレーのように広がる	76
第1	71
変更	72
第2	71
定義	620
羽根付き	76
羽付き	「連桁、羽根付き」を参照
反転	75
非表示	77
譜表をまたぐ	75
レベル	74
連音符	74
連桁ライン	117
連桁グループのリセット	72
連続的なコントロールチェンジの追加プラグイン	
411	
レイテンシー	
定義	620
<b>ろ</b>	
ローマ数字	198, 199
ローマンフォント	
定義	620
ロールしたコード	「アルベジオ」を参照
ロール、ドラム	「トレモロ」、「トリル」を参照
録音	
CDに	597
移調ピッチで録音する	22
「フレキシタイム」も参照	
<b>わ</b>	
ワークシート	139, 409
独自のワークシートの追加	467
ワークシートクリエータ	461
ワークシートの編集	469
ワイルドカード	223, 620
和音	9
エクスプロード（拡散）	338
「音符」、「声部」も参照	
作成	9
定義	620
不揃い	442
譜表間で分割	76
ロールした	「アルベジオ」を参照
割り付け	「フォーマット」を参照

# 使用許諾契約

本ソフトウェアの一部または全部のインストールまたは使用、または本製品の登録は、使用者（個人または法人）が、ライセンス供与者に対して、本製品の使用の可否を決定する本使用許諾契約書の条件に拘束されることに同意した上で行うものとします。これらの条件を承諾できない場合は、購入日から14日以内に無傷かつ未使用の製品、梱包、説明書を日付が記載された購入証明と共に購買先に返品すると購入金額全額の払い戻しを受けることができます。

本製品の著作権は Avid Technology, Inc. の事業部 Sibelius Software およびそのライセンス供与者に帰属します ©1987-2008。

本許諾契約は Sibelius Internet Edition には適用されません。

## 1. 定義

本使用許諾契約で使用する用語と表現の意味は以下のとおりです。

- 「ドキュメンテーション」: Sibelius ハンドブック、Sibelius リファレンス、最新情報とテクニカルヘルプ、チュートリアルビデオその他ソフトウェアに付属している文書およびライセンス供与者が個別に提供する文書を含む本ソフトウェアに関するすべての文書。
- 「使用許諾契約」: ライセンス供与者と使用者の間で交わされる契約およびこの契約が状況に応じて認める条件付き使用許諾契約。
- 「ライセンス供与者」: Sibelius Software Limited. 本社を The Old Toy Factory, 20-22 City North, Fonthill Road, London N4 3HF, UK に置く英国企業（登録番号 3338819）です。
- 「ネットワーク版」: ネットワーク上の複数のコンピュータ端末で使用できる製品。
- 「製品」: 本ソフトウェアとドキュメンテーション。
- 「シングル版」: 単一のコンピュータ端末で使用できる製品。
- 「ソフトウェア」: Windows/Mac 用 Sibelius、Sibelius Scorch、Opus、Helsinki、Reprise および Inkpen2 フォントファミリー、サンプル楽譜ファイルとビデオ、PhotoScore Lite、Kontakt Player Silver、インストーラ、その他のソフトウェアのデモ、および、Sibelius DVD-ROM またはダウンロードによって提供されるその他のプログラムやファイル。
- 「スタンドアロンサイトライセンス版」: ネットワークに接続されていない複数のコンピュータ端末で使用できる製品。

## 2. 使用許諾契約

### 2. 使用許諾契約

- (1) ライセンス供与者は、教育目的その他の割引条件および本製品を取得する際に示された提案やスキームに従って、使用者による本ソフトウェアとドキュメンテーションの非独占的かつ譲渡不可能な使用を認めます。また、教育用割引コピーは商用には使えません。本ソフトウェアの一部の使用には別途使用許諾契約が必要な場合があります。
  - (2) 本製品が「シングル版」の場合は、本ソフトウェアを単一のコンピュータにインストールできます。本ソフトウェアの使用者が同一であり、本ソフトウェアを同時に2台のコンピュータで使用しない限り、本ソフトウェアをもう1台のコンピュータにインストールすることもできます。
  - (3) 本製品が「スタンドアロンサイトライセンス版」の場合は、本ソフトウェアをネットワークに接続されていないアプリケーションとしてのみ使用でき、単一の地理的場所にあるライセンスで許可された数のコンピュータ端末でのみ使用できます。
  - (4) 本製品が「ネットワークコピー」の場合は、本ソフトウェアを地理的に一つの場所にある単一のネットワーク上のコンピュータにのみインストールでき（ライセンス供与者の書面による特別な許可がある場合を除く）、使用許諾数を超えないコンピュータ端末で同時に使用できます。この範囲を超える使用は禁止します。
  - (5) 本製品の所有権は使用者には譲渡されません。本製品の所有権はライセンス供与者に帰属し、この契約の下に使用者に許可される権利は当該所有権に従属するものです。ライセンス供与者は、その他すべての権利を所有しています。
  - (6) 本ソフトウェアが旧バージョンからのアップグレードまたはアップデートとして供給された場合は、これによって旧バージョンを使用する使用許諾契約が終了します。
- 2.2 電子書式で提供されたドキュメンテーションは、個人で使用することを目的としてその任意の部分を一部だけ印刷することができます。本製品のいかなる部分もこの範囲を超えて目視や機械による読み取り可能な書式で複製したり第三者に複製を許可したりすることはできません。

- 2.3 理由の如何を問わず（エラー修正を目的としたものもすべてを含め）、ドキュメンテーションが明確に許可したものを除き、本製品またはその一部の翻訳、機能拡張、変更、改造、応用、派生物の作成を行うこと、本製品を他のプログラム、ファイル、製品に組み込んだり一体化すること、およびその原因となること、または第三者にそれを許可することはできません。
- 2.4 理由の如何を問わず、本製品の一部または全部の逆コンパイル、解読、分解、リバースエンジニアを行うこと、およびその原因となること、または第三者にそれを許可することはできません。
- 2.5 理由の如何を問わず、すべてのバージョンの Sibelius または Sibelius Scorch 形式のすべてのファイル（使用者のソフトウェアによって作成されたかどうかを問わず）の一部または全部の翻訳、変換、解読、リバースエンジニアを行うこと、ファイルを変更すること（ドキュメンテーションに従い本ソフトウェアを使って変更する場合を除き）、および第三者が行う原因になることはできません。
- 2.6 ドキュメンテーションに従い、2.1 条項を遵守することを前提に本ソフトウェアの「Scorch ウェブページとして保存」機能と Sibelius Scorch ウェブブラウザ プラグインを使って楽譜をインターネット上に公開したり DVD-ROM、CD-ROM、フロッピーディスクその他同様の手段で配布したりすることができます。ただし、ライセンス供与者の書面による明確な許可がない限り、本ソフトウェアによって作成したファイル（およびそのファイルを基に作成したファイル）の閲覧、再生、印刷、または Sibelius Scorch やインターネットを経由した使用に対して課金すること、手数料、支払い、その他の報酬を受け取ること、または第三者にそれを許可することは直接的にも間接的にもできません。
- 2.7 本製品またはその一部を、PhotoScore Lite、PhotoScore MIDI、または PhotoScore Ultimate 等のスキャニングプログラムと共に使ったり、または本製品のインターネット出版機能を使って、著作権、プライバシーの権利、その他の個人または法人の公的または私的な権利を侵害する行為に使用したりすることはできません。
- 2.8 本製品に付属している教材、アイデアの内容、楽譜ファイル、ビデオの使用は、使用者個人、使用者の生徒、教育施設に限ります。これらの一部または全部を公開したり商用目的に使用したりすることはできません。

### 3. 著作権

- 3.1 使用者は、本製品の一部または全部の著作権がライセンス供与者に帰属し、著作権法、国内法、国際法、その他適用可能なすべての法律によって保護されていることを認めます。本製品の各部の著作権の所有について詳しくは本製品内に表示しています。

### 4. ライセンス供与者の責任

- 4.1 ライセンス供与者は本製品の素材や仕上がりに欠陥がなくドキュメンテーションに従った通常の使用の下で十分に機能することを購入日から 90 日間（即ち「保証期間」）保証します。保証期間内に本製品の欠陥が見つかった場合は、日付が記載された購入証明と共に本製品をライセンス供与者に返品するとライセンス供与者の判断で購入金額の返金、修理、または交換を行います。
- 4.2 ライセンス供与者は以下を事由とした損害賠償請求に対する一切の責任を負いません。
  - (1) 使用者の不注意、操作ミス、ドキュメンテーションに記載されていない方法での使用、その他本製品の誤使用や乱用による故障や誤動作。
  - (2) 原因の如何を問わず、安全な場所にバックアップコピーを保存しておけば回避、修正、または著しく軽減できたデータの損失や損傷。
  - (3) 本ソフトウェアの逆コンパイルや改造、他のプログラムとの一体化、ライセンス供与者またはその正式な代理人以外による本ソフトウェアの保守、修理、調整、改造、機能拡張。
  - (4) 本製品に関し、また障害の解決策としてライセンス供与者があらかじめ通知した推奨事項の実行に対する使用者の不履行。
  - (5) 本製品に含まれる情報やデータの遺漏や不正確さに因る損失や損害。
  - (6) 4.1 条項で明確に示されていない限り、すべての条件、保証、期間の陳述および明示または暗示された、法定かそうでない本製品に関する保証はこれを明示的に除外します。
  - (7) 4.1 条項で明確に示されていない限り、その損失の原因がライセンス供与者の契約上の義務の不履行または不注意またはその他の不法行為または手落ちであっても、ライセンス供与者は利益、収入または得意先の損失、特殊な損失、間接的または結果的な損失（第三者による行為の結果として使用者が被った損失や損害を含む）に対する賠償責任を負いません。
  - (8) この契約の条項や保証の不履行および本製品の欠陥やエラーに対するライセンス供与者の全賠償責任（4.1 条項に明確に示されたものを除く）は本製品の購入金額を上限とします。

### 5. 終了

- 5.1 この契約は本製品を使用者が破棄した時に自動的に終了します。また、この契約の条件または使用者の陳述、保証、誓約または義務に対する使用者の不履行があった場合、ライセンス供与者はこの契約を終了させることができます。ライセンス供与者によって契約の終了が通知されたときは、使用者は直ちに本ソフトウェアのすべてのコピーをコンピュータから削除し、その他の本製品の一部または全部のコピーを破棄し、本製品をライセンス供与者に返却しなければなりません。

## 6. その他

- 6.1 ライセンス供与者の本契約に関わる権利、権力、特権の行使の不履行および行使の遅延は権利を放棄することにはならず、権利、権力、特権の一つまたは一部の行使は更なる行使またはその他の権利、権力、特権の行使を妨げるものではありません。本契約に関するライセンス供与者の権利と救済手段は法律によって定められた権利と救済手段から除外されるものではありません。
- 6.2 使用者は、ライセンス供与者の裁量による条件や制限を伴ったライセンス供与者の書面による事前の同意なく本製品を第三者に配布、貸与、二次許可、賃貸、リース（本製品がインストールされたコンピュータの賃貸やリースを含む）または譲渡することはできません。
- 6.3 使用者は本製品の登録に際し正確な個人データを提供することおよびこのデータがライセンス許可者の随時変更されるプライバシーポリシー（ライセンス供与者または [www.sibelius.com](http://www.sibelius.com) で確認可）に従って使用されることに同意します。
- 6.4 本使用許諾契約は本契約の内容に関する同意およびその同意の完全かつ排他的な条件の最終的な表現を当事者によって意図するものです。本使用許諾契約は書面または口頭を問わず本契約の内容に関して使用者とライセンス供与者の間で従前に行われた同意に取って代わります。
- 6.5 （この条項は EU の居住者にのみ適用されます。）本使用許諾契約は英国の法律によって解釈および適用されるもので、両当事者は英国の裁判所の専属管轄へ申し立てることに同意します。
- 6.6 （この条項は EU 以外の居住者にのみ適用されます。）本使用許諾契約はカリフォルニア州の法律によって適用され解釈および施行されるものです。本使用許諾契約に関連または連結して発生する告発、訴訟、訴訟手続はサンフランシスコ市にあるカリフォルニア北管区の合衆国地方裁判所でのみ行えます。両当事者はその様な告発、訴訟、訴訟手続の間、連邦政府裁判所の管区を変更することはできません。本使用許諾契約または本契約の内容に関連または連結して発生する法的または衡平法による告発、訴訟、訴訟手続（反訴を含む）については、両当事者は故意、自発的かつ取り消しできないように陪審による裁判を放棄します。

（使用許諾 v5、2007 年 4 月 10 日）