



Sibelius[®] チュートリアル

Legal Notices

© 2015 Avid Technology, Inc., (“Avid”), all rights reserved.
This guide may not be duplicated in whole or in part without the written consent of Avid.

003, 192 Digital I/O, 192 I/O, 96 I/O, 96i I/O, Adrenaline, AirSpeed, ALEX, Alienbrain, AME, AniMatte, Archive, Archive II, Assistant Station, AudioPages, AudioStation, AutoLoop, AutoSync, Avid, Avid Active, Avid Advanced Response, Avid DNA, Avid DNxcel, Avid DNxHD, Avid DS Assist Station, Avid Ignite, Avid Liquid, Avid Media Engine, Avid Media Processor, Avid MEDIArray, Avid Mojo, Avid Remote Response, Avid Unity, Avid Unity ISIS, Avid VideoRAID, AvidRAID, AvidShare, AVIDStripe, AVX, Beat Detective, Beauty Without The Bandwidth, Beyond Reality, BF Essentials, Bomb Factory, Bruno, C|24, CaptureManager, ChromaCurve, ChromaWheel, Cineractive Engine, Cineractive Player, Cineractive Viewer, Color Conductor, Command|8, Control|24, Cosmonaut Voice, Countdown, d2, d3, DAE, D-Command, D-Control, Deko, DekoCast, D-Fi, D-fx, Digi 002, Digi 003, DigiBase, Digidesign, Digidesign Audio Engine, Digidesign Development Partners, Digidesign Intelligent Noise Reduction, Digidesign TDM Bus, DigiLink, DigiMeter, DigiPanner, DigiProNet, DigiRack, DigiSerial, DigiSnake, DigiSystem, Digital Choreography, Digital Nonlinear Accelerator, DigiTest, DigiTranslator, DigiWear, DINR, DNxchange, Do More, DPP-1, D-Show, DSP Manager, DS-StorageCalc, DV Toolkit, DVD Complete, D-Verb, Eleven, EM, Euphonix, EUCON, EveryPhase, Expander, ExpertRender, Fairchild, FastBreak, Fast Track, Film Cutter, FilmScribe, Flexevent, FluidMotion, Frame Chase, FXDeko, HD Core, HD Process, HDpack, Home-to-Hollywood, HyperSPACE, HyperSPACE HDCAM, iKnowledge, Impact, Improv, iNEWS, iNEWS Assign, iNEWS ControlAir, InGame, Instantwrite, Instinct, Intelligent Content Management, Intelligent Digital Actor Technology, IntelliRender, Intelli-Sat, Intelli-Sat Broadcasting Recording Manager, InterFX, Interplay, inTONE, Intraframe, iS Expander, iS9, iS18, iS23, iS36, ISIS, IsoSync, LaunchPad, LeaderPlus, LFX, Lightning, Link & Sync, ListSync, LKT-200, Lo-Fi, MachineControl, Magic Mask, Make Anything Hollywood, make manage move|media, Marquee, MassivePack, MassivePack Pro, Maxim, Mbox, Media Composer, MediaFlow, MediaLog, MediaMix, Media Reader, Media Recorder, MEDIArray, MediaServer, MediaShare, MetaFuze, MetaSync, MIDI I/O, Mix Rack, Moviestar, MultiShell, NaturalMatch, NewsCutter, NewsView, NewsVision, Nitris, NL3D, NLP, NSDOS, NSWIN, OMF, OMF Interchange, OMM, OnDVD, Open Media Framework, Open Media Management, Painterly Effects, Palladium, Personal Q, PET, Podcast Factory, PowerSwap, PRE, ProControl, ProEncode, Profiler, Pro Tools, Pro Tools|HD, Pro Tools LE, Pro Tools M-Powered, Pro Transfer, QuickPunch, QuietDrive, Realtime Motion Synthesis, Recti-Fi, Reel Tape Delay, Reel Tape Flanger, Reel Tape Saturation, Reprise, Res Rocket Surfer, Reso, RetroLoop, Reverb One, ReVibe, Revolution, rS9, rS18, RTAS, Salesview, Sci-Fi, Scorch, ScriptSync, SecureProductionEnvironment, Shape-to-Shape, ShuttleCase, Sibelius, SimulPlay, SimulRecord, Slightly Rude Compressor, Smack!, Soft SampleCell, Soft-Clip Limiter, SoundReplacer, SPACE, SPACEShift, SpectraGraph, SpectraMatte, SteadyGlide, Streamfactory, Streamgenie, StreamRAID, SubCap, Sundance,

Sundance Digital, SurroundScope, Symphony, SYNC HD, SYNC I/O, Synchronic, SynchroScope, Syntax, TDM FlexCable, TechFlix, Tel-Ray, Thunder, TimeLiner, Titansync, Titan, TL Aggro, TL AutoPan, TL Drum Rehab, TL Everyphase, TL Fauxlder, TL In Tune, TL MasterMeter, TL Metro, TL Space, TL Utilities, tools for storytellers, Transit, TransJammer, Trillium Lane Labs, TruTouch, UnityRAID, Vari-Fi, Video the Web Way, VideoRAID, VideoSPACE, VTEM, Work-N-Play, Xdeck, X-Form, and XMON are either registered trademarks or trademarks of Avid Technology, Inc. in the United States and/or other countries.

Bonjour, the Bonjour logo, and the Bonjour symbol are trademarks of Apple Computer, Inc.

Thunderbolt and the Thunderbolt logo are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and/or other countries.

This product may be protected by one or more U.S. and non-U.S. patents. Details are available at www.avid.com/patents.

Product features, specifications, system requirements, and availability are subject to change without notice.

Guide Part Number 9329-65579-01 REV A 7/15

目次

.はじめに	5	プロジェクト 3	75
.プロジェクトについて.....	8	3.1 キーボードの楽譜.....	77
プロジェクト 1	9	3.2 ギターの楽譜.....	79
1.1 スコアを開く	11	3.3 アイデアとドラムの楽譜	81
1.2 音符の入力と編集.....	18	3.4 コード記号.....	88
1.3 楽譜の選択とコピー.....	24	3.5 リピートとコーダ.....	94
1.4 フレキシタイム入力.....	28	3.6 アレンジと再生.....	97
1.5 アルファベット入力とステップ入力 ..	31	プロジェクト 4	103
1.6 再生	37	4.1 ワークシートの設定	105
1.7 テキストと強弱記号.....	40	4.2 スケールとアルペジオ	110
プロジェクト 2	45	4.3 レイアウトとフォーマット	113
2.1 新規スコアの作成.....	47	4.4 クラスルームコントロール	117
2.2 スキャニング.....	52	プロジェクト 5	121
2.3 音部記号、調号、連音符.....	56	5.1 ビデオの使用.....	123
2.4 スコアへの記号の追加.....	59	5.2 画に合わせた作曲.....	125
2.5 レイアウトとフォーマット.....	65	5.3 サウンドトラックのビデオへの追加..	129
2.6 ダイナミックパート.....	69	索引	131
2.7 エクスポート.....	73		

はじめに

注意！

Sibelius プログラムの使用を開始する前に、必ずこのセクションを通してお読みください。

Sibelius を使って独自の楽譜作成を始める前に、5つのチュートリアルプロジェクトのうち少なくとも最初の3つに目を通すことを強くおすすめします。Sibelius は、分かりやすく、ほとんどの操作について説明を要しませんが、これらのプロジェクトに目を通さないで作業を進めると、いくつかの基本的な機能を理解することのないまま使用することになる危険があります。特に、これまで別の楽譜作成ソフトウェアを使用していた場合は、Sibelius とは動作が異なることがあるため、その可能性が高まります。プロジェクトの所要時間は数時間です。プロジェクトに目を通せば、一般的な楽譜の入力、編集、再生、印刷の操作を理解することができ、より複雑な楽譜の扱いについても学ぶことができます。

これらのチュートリアルは、コンピュータの基本操作（マウスやキーボード、メニュー、ファイルなどについて）をご理解いただいていることを前提として説明しています。

オンスクリーンリファレンスガイド

より高度なトピックについては、Sibelius リファレンスガイドで個別に説明しています。リファレンスガイドでは、各機能を詳しく（専門用語について説明した用語集とともに）説明しています。画面上に『リファレンスガイド』を開くには、ツールバーのボタン（右図）をクリックするか、[ファイル] ▶ [ヘルプ] を選択し、[Sibelius リファレンスガイド] ボタン（ショートカットは **F1** または **⌘?**）をクリックします。



リファレンスガイドは、最初から最後まで通してお読みいただく必要はありません。多くのユーザーにとって、実際に必要となるのは記譜法のほんの一部だけである場合が多いからです。時間があるときに、リファレンスの関心のある部分に目を通してください。

印刷版の『リファレンスガイド』もあります。印刷版は Avid オンラインストア (shop.avid.com) またはお気に入りのオンライン書店でご購入いただけます。

『リファレンスガイド』の囲み記事
『リファレンス』の随所に置かれているこのようなコラムは、さまざまな記譜ルールについて説明しています。

タイポグラフィと相互参照

コンピューターのキーの名前、メニュー、ダイアログなどは次のように表記されます。

Sibelius のコマンドは、コマンドボタンの帯であるリボンから実行します。リボンは、[ファイル] や [ホーム] をクリックしたときに画面の一番上に表示されます。各タブにはコマンドの種類（[音符の入力]、[記譜]、[テキスト]、[レイアウト] など）が表記されています。タブをクリックすると、これらのコマンドを実行するためのボタンが表示されます。リボンの各タブには関連コマンドの複数のグループが含まれています。

コマンドの選択方法を簡単に記述するため、このチュートリアルでは以下の表記法を用います。「[ホーム] ▶ [楽器] ▶ [追加または削除] を選択」は、[ホーム] タブをクリックし、[楽器] グループの [追加または削除] ボタンをクリックすることを意味します。

リボンについては以下のページで詳しく説明します。今はまだよく分からなくても心配しないでください。

はじめに

☐ 2.1 臨時記号は、「『Sibelius リファレンスガイド』の臨時記号のトピックをご参照ください」という意味です。([ファイル] ▶ [ヘルプ] ▶ [Sibelius リファレンスガイド]) を選択して画面に表示するか、またはオプションの印刷版『リファレンスガイド』を参照してください。


基本的な用語

以下のコンピュータ用語はほとんどがよく知られているものですが、一部にはあまり知られていないものもありますので、念のため説明しています。

- コンピュータのキーによっては、MacとWindowsで名称が異なるものがあります。このチュートリアルでは、以下の表記方法を用います。

Macの記号	Macの名前	Windows 同等
⌘	Command	Ctrl (“Control”)
⇧	Shift	Shift
⌥	Option	Alt
↵	Return	Return (メインキーボード上)
↵	Enter	Enter (テンキー上)

- Sibeliusの操作方法は、Windows上でもMac上でもほとんど同じですが、違いがある場合には(主にキーボード ショートカット)、Windows上での操作が先に記載されます。MacとWindowsのキーボードショートカットの違いについては詳しくは、リファレンスガイドの☐ キーボードショートカットをご参照ください。すべてのショートカットの一覧が記載されています。キーボードショートカットはメニューにも表示されます。
- 「**Ctrl+A**または**⌘A**」は、「**Ctrl**キー (Windows) または**⌘**キー (Mac) を押さえたまま**A**を押す」ことを意味します。**A**が大文字で書かれていても、特に指示がない限り**Shift**キーは押さなくてください。同様に、同じキー上に**/**と**?**がある、**Ctrl + ?**または**⌘?**の様な標準のショートカットは、実際には**Shift**を押さずに**Ctrl + /**または**⌘/**をタイプします。
- 同様に、「**Alt + クリック**または**⌥-クリック**」は**Alt** (Windows) キーまたは**⌥**キー (Mac) を押さえたままクリックすることを意味します。
- Windowsの場合、クリックとは、マウスポインタを対象に置き、マウスの左ボタンでクリックすることを指します。右クリックとは、マウスポインタを対象に置き、マウスの右ボタンでクリックすることを指します。
- Macの場合、クリックとは、マウスポインタを対象に置き、左ボタンがある場合は左ボタンでクリックするか、旧型の1つボタンのマウスの場合はそのボタンでクリックすることを指します。**Control+クリック**とは、キーボードの**Control (Ctrl**と表記されることもある) キーを押したまま、左クリック(1つボタンではそのボタンをクリック)することを指します。ただし、マウスに右ボタンがある場合は右ボタンをクリックします。
- ドラッグとは、マウスポインタを対象に置き、マウスの左ボタン (Macの1つボタンではそのボタン) でクリックし、ボタンを押したままマウスを動かすことを指します。目的の位置まで動かしたら、マウスボタンを放します。
- ダイアログとは、各種選択ボタンを含むウィンドウです。ダイアログによっては、複数のページから構成され、ダイアログのページを切り換えるためのポップアップコンボボックス (Mac)、上部のタブ、リストボックスなどがあるものもあります。

- テンキーとは、コンピュータキーボードの右端にあるキーブロックで、数字や記号が割り当てられています。(ノートブック (ラップトップ) コンピューターは、通常は独立したテンキーを持っていません。詳しくはリファレンスガイドの  キーボードショートカットを参照。)
- **Return** キーは、文字キーの右の大きなキーです。キーボードによっては **Enter** や特別な矢印が表記されているものがありますが、本書では常に **Return** と呼びます。
- **Enter** キーは、テンキーの右下の大きなキーです。キーボードによってはキーに表記がないこともあります。その場合も **Enter** キーを意味します。

リファレンスガイドの最後の用語集では、あまり一般的でない用語について説明しています。

アメリカ英語とイギリス英語

Sibelius とチュートリアルはアメリカ英語を用います。しかし、その他各国のユーザーのために、アメリカ英語以外の表現を () 内に示すこともあります。

アメリカ英語とイギリス英語の表現の違いは、日本語の翻訳には反映されません。また、アメリカ英語とイギリス英語のつづりの違いも、日本語の翻訳には反映されません。

ご意見

弊社は、常にチュートリアルと『リファレンスガイド』の改善に努めています。弊社の説明書に対するご感想、ご指摘、ご意見がございましたら、docs@sibelius.com まで電子メールをお送りください。

Sibelius プログラムへのご意見もお待ちしております。Sibelius ウェブサイトのチャットページへご掲示いただくか、テクニカルヘルプまでご連絡ください。

プロジェクトについて

このチュートリアルは、5つのプロジェクトから構成されています。最初から最後まで通して取りかかった場合の所要時間は約8時間です。少なくとも、最初の3つのプロジェクトだけでも目を通すことをおすすめします。これらのプロジェクトでは、Sibeliusの基本コンセプトと重要な機能について説明しています。4番目と5番目のプロジェクトでは、特定の機能に焦点を当てて説明しています。時間のあるときに目を通してください。

プロジェクト1 (2時間)

このプロジェクトでは、スコアを開く方法について説明しています。また、[ナビゲーター] パネルとキーボードショートカットおよびマウスショートカットの組み合わせ、選択、コピー&ペーストを使った操作方法についても説明しています。英国のバラード「*Scarborough Fair*」のアレンジを使って、マウス、コンピュータキーボード、MIDIキーボードで音符を入力または編集する方法、および、歌詞を入力する方法について説明しています。再生方法、テキストと強弱記号をスコアに記入する方法についても説明しています。

プロジェクト2 (2時間)

このプロジェクトでは、PhotoScore Liteを使って4つのパート譜をスキャンし、スキャン内容を新規スコアへとコピー&ペーストして、エルガーの「弦楽四重奏曲ホ短調、作品83」の抜粋を再構築する方法について説明しています。音部記号と調号の変更、連音符などのより高度な音符入力、アーティキュレーション、ライン、タイ、スラー、テキストなどのスコアに記入されるさまざまなオブジェクトについても説明しています。ダイナミックパートについて、Sibeliusからのグラフィックのエクスポートについても説明しています。

プロジェクト3 (2時間)

このプロジェクトでは、キーボード、ギター、ドラム用の記譜の基本について説明しています。また、コード記号とリピート（1番括弧、2番括弧、D.S. al Codaなど）の作成方法についても説明しています。[ミキサー] パネルを使って再生を調整する方法、Sibeliusの[アイデア] パネルを使って楽譜の一部分を保存し再利用する方法についても説明しています。

プロジェクト4 (1時間)

このプロジェクトは、Sibeliusを使って授業を行ったり、生徒用の教材を作成する場合に特に役立ちます。また、楽譜のレイアウトやフォーマットに関するより高度なテクニックを身につけたい場合にも有益です。このプロジェクトでは、音階のワークシートを作成し、譜表のインデント方法、空の譜表を非表示にする方法、テキストフォントの変更方法などについて説明しています。

プロジェクト5 (1時間)

このプロジェクトでは、[ビデオ] ウィンドウについて説明しています。また、タイムコード、ヒットポイント、楽譜の一部分の長さを調整するプラグインなどを操作して、映像の画に合わせて作曲するテクニックについても説明しています。アニメシリーズ「*Mr. Bean*」のビデオを使って、Avid Studioなどの動画編集ソフトウェアでサウンドトラックとして使用できるオーディオトラックをSibeliusからエクスポートする方法についても説明しています。

1. プロジェクト 1

1.1 スコアを開く

このプロジェクトの最初のセクションでは、Sibeliusでスコアを開いて操作する方法について説明します。また、これ以降のセクションで作成するアレンジのコピーを印刷する方法についても説明します。

ファイルを開く

Sibeliusには、プログラムのさまざまな機能を示すサンプルスコアが多数含まれています。これらのサンプルスコアのオリジナルファイルは、SibeliusのインストールDVD-ROMにも収録されていますので、自由に変更してかまいません。それではスコアを開いてみましょう。

[クイックスタート] ダイアログの [最近使用] タブを選択して [プロジェクト1] をクリックし、[開く] をクリックします。

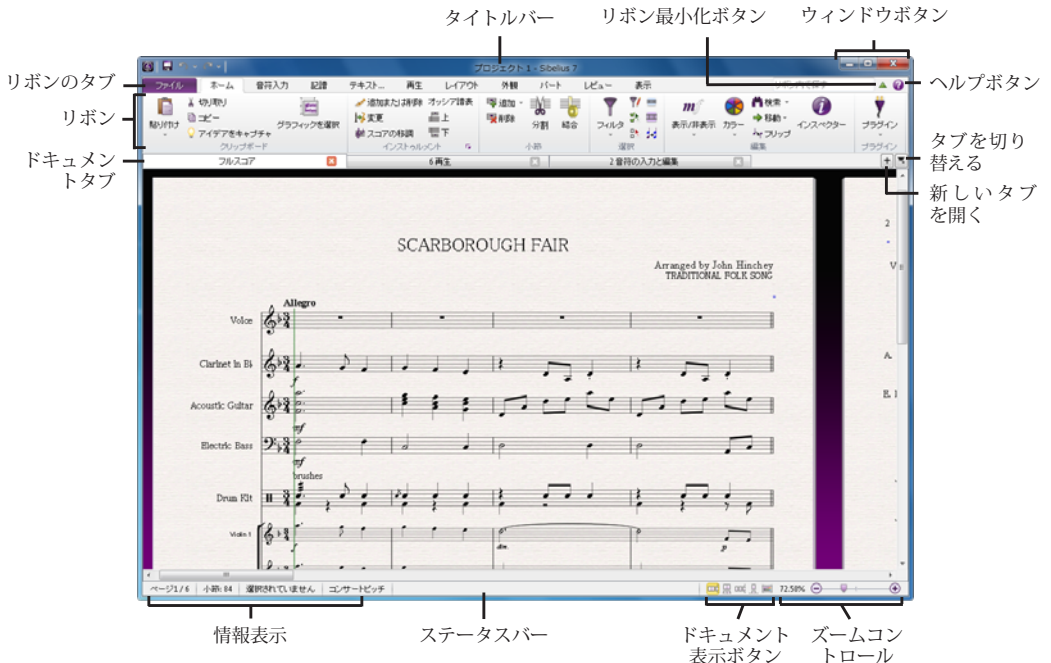
または、以前の様に [ファイル] ▶ [開く] (ショートカット **Ctrl + O** または **⌘O**) を選択してファイルを開きます。[開く] ダイアログが表示されます。

Windowsの場合、[スコア] というフォルダが表示されます。このフォルダ内に [Sibelius サンプルスコア] へのショートカットが含まれています。これをダブルクリックして [プロジェクトファイル] フォルダへ進み、[プロジェクト1] というスコアを選択してから [開く] をクリックします。これは、「スカボロー・フェア (Scarborough Fair)」という伝統的バラッドのアレンジです。

また、Sibeliusが起動していない状態でも、パソコン内にあるスコアファイルを直接ダブルクリックしてファイルを開くことができます (その場合、Sibeliusが自動的に起動します)。Sibeliusのスコアファイルのアイコンは、右図のように表示されます。




[Scarborough Fair] スコアを開くと、楽譜が表示され、次のような画面が表示されます。



プロジェクト1











リボンの導入


リボンは Sibelius のウィンドウの一番上に表示されるコマンドボタンの帯で、プログラムのすべての機能がタスク別に分けられています。

リボン自体は 11 のタブに別れています。[ファイル] タブは他のタブとは異なり、異なるフォーマットのファイルのインポートとエクスポート、印刷、特別な学習機能へのアクセス、詳しいヘルプの表示が行えます。これらについては『リファレンスガイド』の  **1.** [ファイル] タブ全体を通して説明しています。

他のタブは、スコアを作成するとき一般的にタスクを実行する順に従って並んでおり、プロジェクトの開始から終了へ向かってリボンのタブを左から右へ進むことになります。

後の 10 のタブには以下の種類のコマンドが含まれており、それぞれのグループに分かれています。

- ホーム：楽器（譜表）と小節の追加や削除などの基本的なスコアの設定、およびクリップボード操作と Sibelius のパワフルなフィルターを含む主な編集操作（『リファレンスガイド』の  **2.** [ホーム] タブ参照）。
- 音符入力：アルファベット入力、ステップ入力、フレキシタイム入力に関するコマンド、および声部の切り替え、エクスプロード/リダクションなどの作曲ツール、逆行/反行などの変換等を含む音符の編集操作（『リファレンスガイド』の  **3.** [音符入力] タブ参照）。
- 記譜：音部記号、調号、拍子記号、特別な小節線、ライン、シンボル、符頭タイプなど音符ではない基本的な記号のすべて。『リファレンスガイド』の  **4.** [記譜] タブ参照）。
- テキスト：フォントのスタイルとサイズのコントロール、および歌詞、コード記号、リハーサルマーク、小節番号とページ番号のオプション（『リファレンスガイド』の  **5.** [テキスト] タブ参照）。
- 再生：再生設定の選択、トランスポートコントロール、ライブテンポ、ライブプレイバック、再生中に Sibelius がスコアの記号をどの様に解釈するかオプション（『リファレンスガイド』の  **6.** [再生] タブ参照）。
- レイアウト：ページと譜表のサイズ、譜表の間隔、譜表の非表示、マグネティックレイアウトのオプションなどのドキュメント設定オプション、およびフォーマットのコントロール（『リファレンスガイド』の  **7.** [レイアウト] タブ参照）。
- 外観：ハウススタイルの選択、音符の間隔と楽器名、およびスコアのオブジェクトのデザイン、位置、その他のプロパティをリセットするコマンドなど、スコアの視覚的外観に作用するオプション（『リファレンスガイド』の  **8.** [外観] タブ参照）。
- パート：個々の楽器パートに関するオプション（『リファレンスガイド』の  **9.** [パート] タブ参照）。
- レビュー：貼り付くノートコメントの追加とレビュー、スコア内の複数のバージョンの管理、バージョンの比較、様々な校正プラグインへのアクセス（『リファレンスガイド』の  **10.** [レビュー] タブ参照）。
- 表示：「非表示」（印刷されないがスコアの設定に関する情報を提供するために役立つ記号）の外観に関する設定の変更、高度な操作のためのパネルの表示と非表示、開いているドキュメントの配置や切り替え（『リファレンスガイド』の  **11.** [表示] タブ参照）。

リボンについて詳しくは、『リファレンスガイド』の  リボンの操作をご参照ください。ここではスコア内の移動方法を学びましょう。

スコア内の移動


スコア内を移動する方法にはいくつかありますが、最も簡単な方法は、マウスを使って画面上の用紙をドラッグすることです。用紙の空の部分をクリックしてドラッグします。その際、左下隅にある灰色の四角形内の表示も同時に移動します。この四角形は「ナビゲーター」と呼ばれ、複数のページが縮小されて表示されます。ナビゲーター内の白いボックスの部分には、現在画面に表示されているスコア部分が表示されます。

[ナビゲーター] が表示されていない場合は、[表示] ▶ [パネル] ▶ [ナビゲーター] (ショートカットは **Ctrl + Alt + N** または **⌘ + ⌘N**) を選択してオンにします (以下のパネルの表示と非表示参照)。


ナビゲーターをクリックすると、クリックした部分にスコア表示が移動します。

あるいは、白いボックスをクリックしてドラッグすると、ウィンドウがスムーズにスコア内を移動します。この動作は、まるでビデオカメラを使ってスコアを写しているような感覚を与えます。

数ページにわたる長いスコアの場合、ナビゲーターの白いボックスをナビゲーターの左方向や右方向にドラッグすると、スコア表示が左方向や右方向に移動していきます。速くドラッグすればスコアも速く移動します。こうして、ページを順に移動することができます。


ナビゲーターを使ってスコア内を移動すると、青色いデスクの上に各スコアのページが横並びに置かれているのがわかります。長いスコアでは、ページはスコアを広げた見開きの形になっているので、ページがどこで切り替わるかが分かります。スコアのページのレイアウトを変更し、縦方向または横方向に、および、単一ページまたは見開きに表示させることができます (『リファレンスガイド』の  **11**. [表示] タブを参照)。

白いボックスは、ナビゲーターの上端または下端、あるいは、最初のページの左端または最後のページの右端を越えてドラッグすることはできません。しかし、用紙の端をクリックして、画面端を超えてスコアをドラッグすることができます。この操作を行った場合は、ナビゲーターをクリックして、スコアをもう一度表示します。

画面のスコアの動きが遅いときには、フルスコアとパート譜の紙質や模様を無地に変えてみてください。Sibelius の表示の変更に関するヒントについては、『リファレンスガイド』の  **1.25** 表示設定をご参照ください。

ホイールボタン付のマウスをお持ちの場合、ホイールを使ってスコアをスクロールすることもできます。

- 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。一度に画面全体を左右へ移動するには、**Alt** または **⌘** キーを押しながら操作します。
- **Shift** キーを押しながらマウスのホイールを上へ動かすとページが左に、下に動かすと右に移動します。また、一度に画面全体を左右へ移動するには **Alt** または **⌘** を同時に押しながら左右へ動かします。
- 画面を拡大/縮小するには、**Ctrl** または **⌘** キーを押しながらホイールを操作します。下のズームを参照してください。

キーボードショートカットを使用してスコア内を移動することもできます。Sibelius にはたくさんの方のキーボードショートカットが用意されていますので、マウスを使用するよりもキーを押す方が便利です。最も一般的な操作に使用されるショートカットだけでも覚えておくとよいでしょう。これらは『リファレンスガイド』の  キーボードショートカットに記載されています。

プロジェクト1

スコア内の移動に使用する次のショートカットを試してみましょう。

- **Page Up** (Macでは⇧)と**Page Down** (Macでは⇩)は、画面全体を上または下に移動します。
- **Home** (Macでは⌘)と**End** (Macでは⇧)は、画面全体（ページ幅全体が表示されている場合はページ全体）を左または右に移動します。
- **Ctrl + Home** または ⌘⇧で最初のページに、**Ctrl + End** または ⌘⇩で最後のページに移動します。（一部の Mac キーボードには ⇧ (End) キーがありません。この場合、代わりに ⇧⇧ で右に移動し、⇧⇧⇧ で最後のページに移動できます。）

Sibelius では、**Ctrl** または ⌘ キーを別のキーと使用する場合、通常「操作を大きなステップで実行」することを意味しています。つまり、**Ctrl** または ⌘ を押さないで別のキーを押すと、通常の操作が実行できます。**Ctrl** または ⌘ キーを押したまま別のキーを押すと、大きなステップで操作が実行できます。Sibelius では、さまざまな操作（テキストなどのオブジェクトの移動や音符間隔の増減など）を大きなステップで実行する場合に **Ctrl** または ⌘ キーが使用されます。

Sibelius で使用されるキーで最も重要となるのは、**Esc** キーです。**Esc** キーを押すと、現在選択されている対象の選択が解除されます。誤って音符（またはスコア内のその他のオブジェクト）をクリックして選択してしまった場合、**Esc** キーを押して選択を解除することができます。Sibelius の操作をキャンセルまたは停止したい場合、**Esc** キーを押します。

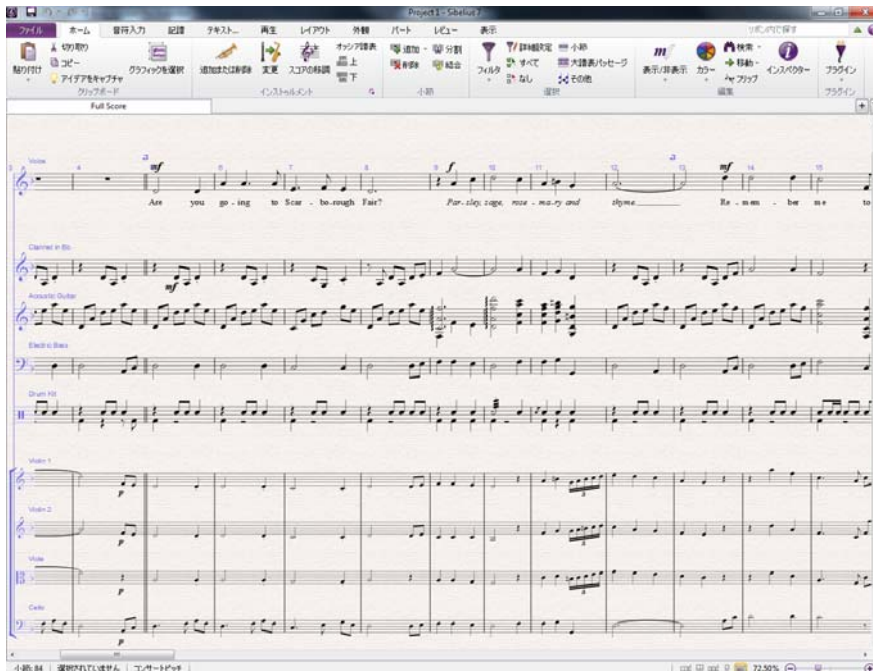
パノラマ

Sibelius には、スコアの操作をより簡単にするさまざまなツールが内蔵されています。スコアを使って作業を行う際、より作業しやすい状態を表示するには、パノラマを使用します。

パノラマへ切り替えるには、[表示] ▶ [ドキュメント表示] ▶ [パノラマ]（ショートカットは **Shift-P**）を選択するか、ウィンドウの下のステータスバーの [パノラマ] ボタンをクリックします。ボタンは右に表示されます。



スコアが無限長の単一の大譜表として表示されます。



パノラマを使用すると、スコアは左から右にのみスクロールするため、Sibelius内でページを上下に移動する面倒なく楽譜入力ができます。これまでに説明した操作方法は、標準の表示でもパノラマ表示でも同じように動作します。ただし、ナビゲーターはパノラマでは表示されません（パノラマではスコアがページ単位で表示されないため）。

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。パノラマを再びオフにするには、[表示] ▶ [ドキュメント表示] ▶ [パノラマ] を選択するか、ステータスバーのボタンをもう一度クリックします。パノラマ表示の左マージンに重ねて表示される青色のマジックマージンには、各譜表の音部記号、調号、楽器名が常に表示されます。

詳しくは、『リファレンスガイド』の  **11.1** ドキュメント表示をご参照ください。

ズーム

スコアの拡大率を調整する方法はいくつかありますが、最も簡単な方法は、キーボードショートカットを使用することです。**Ctrl** + **+** または **⌘** + **+** キーで拡大し、**Ctrl** + **-** または **⌘** - キーで縮小します。音符または他のオブジェクトが選択されている場合、選択されているものが拡大表示されます。[Scarborough Fair] スコアのボーカル譜表の最初の音符をクリックし、拡大表示してみましょう。ツールバーのドロップダウンリストに表示される倍率が操作に合わせて変化します。リストから特定の倍率を選択したり、タイプ入力して指定することもできます。

ホイールボタン付のマウスをお持ちの場合、**Ctrl** または **⌘** を押しながらホイールを上下させることで、スムーズに拡大/縮小が行えます。

画面に1ページ全体が表示されるように縮小してみてください。次に、拡大率を100%に戻してみましょう。これがSibeliusの作業で一番使いやすい大きさです。

パネルの表示と非表示

画面が乱雑になってきた場合は、[表示] ▶ [パネル] のチェックボックスを使って、すでに説明した [ナビゲーター] などのSibeliusのパネルを非表示にできます。

画面の右下のテンキーは、音符、臨時記号、アーティキュレーション、タイ、その他の記号の入力に欠かせないツールで、[表示] ▶ [パネル] ▶ [テンキー] をオンまたはオフにすることによって表示と非表示を切り替えられます。

また [表示] ▶ [パネル] ▶ [すべて非表示] を選択すると、Sibeliusのすべてのパネルを非表示にできます。ボタンをもう一度クリックすると、開いていたウィンドウが表示されます。

バージョン

音楽を作成する際、同一のスコアの異なるバージョンを保存しておくとは非常に便利です。特に、実験的な試みを行う場合や、ある作品のアレンジを作成したい場合などに役立ちます。Sibeliusでは、同一のファイル内に異なるバージョンすべてを保存することができますので、スコアのバージョンをさかのぼる（または先へと進む）ことができます。

このチュートリアルで扱うすべてのプロジェクトファイルには、それぞれ異なるバージョンがいくつか含まれています。各バージョンは見出し番号に対応していますので、どこでどのバージョンを使用するのがすぐに分かります。

プロジェクト1

リボンの下のドキュメントタブを参照すると、現在表示されているバージョンを確認（またはファイル内の別のバージョンを表示）できます。これらは、単一のウィンドウ内に同じドキュメントの複数の異なるビューを開くことを可能にします。

ドキュメントタブバーの右側の [+] ボタン（右図）を使うと、新しいタブを開くことができます。これは、各バージョンを含む現在のスコアのすべてのビューを示すメニューを開きます。このメニューはドキュメントタブバーの任意の場所を右クリック（Macでは**Ctrl**-クリック）して開くこともできます。



[現在のバージョン] を除くすべてのバージョンは編集不可となっており、スコアに変更を加えることはできませんが、再生、印刷、音符その他のオブジェクトの選択、スコアからの楽譜のコピーは可能です。別のバージョンを見るには、そのバージョンをメニューから選択して新しいドキュメントタブに開きます。

このプロジェクトを完了するには、[Scarborough Fair] の完成アレンジのプリントアウトが必要となりますので、1部印刷しましょう。[レビュー] ▶ [バージョン] ▶ [バージョンを編集] を選択して [バージョンを編集] ダイアログを開きます。バージョンのリストから、[1 ファイルを開く] を選択し、[現在のバージョンにする] をクリックします。このバージョンを現在のバージョンにするかを尋ねるメッセージが表示され、新しい編集不可のバージョンが作成されます。[はい] をクリックします。弦楽器譜表が非表示の状態、[Scarborough Fair] の完成アレンジが表示されます。

詳しくは、『リファレンスガイド』の  **10.3** バージョンをご参照ください。

譜表にフォーカス

先ほど現在のバージョンにしたスコアでは、Sibeliusの「譜表にフォーカス」機能を使って、現在作業を行っていない譜表を非表示にしています。このプロジェクトでは弦楽器のパート譜で作業を行う必要はありませんので、非表示にして、プリントアウトに使用される用紙を節約しましょう。

[レイアウト] ▶ [譜表の非表示] ▶ [譜表にフォーカス]（ショートカットは**Ctrl + Alt + F**または **⌘+F**）を選択して [譜表にフォーカス] をオフにします。

直ちに非表示だった弦楽器パートが表示されます。これらはここでは必要はありませんので、[レイアウト] ▶ [譜表の非表示] ▶ [譜表にフォーカス] を選択して [譜表にフォーカス] をオンにしておきましょう。（この機能がオンのときは [譜表にフォーカス] がウィンドウの下ステータスバーに表示されますので、この方法で非表示になっている譜表があるかどうかは一目でわかります。）

詳しくは、『リファレンスガイド』の  **7.4** 譜表にフォーカスをご参照ください。

スコアの印刷

[ファイル] ▶ [印刷] (ショートカットは **Ctrl + P** または **⌘P**) を選択して [印刷] パネルとプレビューを見ます。すべてのオプションについて心配する必要はありません。単に [印刷] をクリックしてスコアを印刷してください。

しばらくすると、高画質の [Scarborough Fair] スコアが印刷されます。このプリントアウトは、以降の音符入力で使用しますので、そのままお手元に置いておいてください。

問題が発生した場合には、『リファレンスガイド』の  **1.10** 印刷をご参照ください。

このプロジェクトの次のセクションでは、別のバージョンを編集する必要があります。もう一度、[レビュー] ▶ [バージョン] ▶ [バージョンを編集] を選択します。バージョンのリストから、[2 音符の編集と入力] を選択し、[現在のバージョンにする] をクリックします。このバージョンを現在のバージョンにするかを尋ねるメッセージが表示され、新しい編集不可のバージョンが作成されます。[はい] をクリックします。[Scarborough Fair] の不完全なアレンジが表示されます。

1.2 音符の入力と編集

プロジェクトのこのセクションを完了するためには、[2 音符の編集と入力] バージョンを [現在のバージョン] にしておく必要があります（前項参照）。まだ行っていない場合は、[レビュー] ▶ [バージョン] ▶ [バージョンを編集] を選択し、リストからこのバージョンを選択して [現在のバージョンにする] をクリックします。

Sibelius での操作のほとんどは、音符の入力と編集に関連しています。Sibelius では、印刷された楽譜をスキャンしたり、MIDI キーボードやギターを演奏したり、マウスを使って音符を配置したり、他のプログラムで作成したファイルを開いたり、さまざまな方法で記譜することができますが、最も簡単な方法は、コンピュータのキーボードを使ってタイプ入力し、適宜編集していくことです。

Esc キーの使用

スコアに音符を入力し編集する方法を説明する前に、**Esc** キーについても一度説明しておきましょう。Sibelius で記譜を行う際、最も重要となるのが **Esc** キーです。次のような状況で使用することができます。

- マウスを使って音符を追加した場合、これ以降音符を追加しない場合は **Esc** キーを押します。
- コンピュータキーボードを使って音符を入力した場合、これ以降音符を追加せず、最後に入力した音符が選択された状態にする場合には **Esc** キーを押します。
- テキストを編集した場合、これ以降テキストを入力または削除せず、オブジェクトが選択された状態にするには **Esc** キーを押します。
- 何かが選択されている場合、その選択を解除するには **Esc** キーを押します。
- Sibelius がスコアを再生している場合、再生を停止するには **Esc** キーを押します。

テンキーレイアウトの左上のボタン（マウスポインタの画が描かれたもの）をクリックすることもできます（下のテンキーを参照）。

音符間の移動

Sibelius では、音符をクリックして選択することができます（選択すると青色に変化し、編集や変更が行えるようになります）。音符間を移動する最も簡単な方法は、コンピュータキーボードを使用することです。←と→キーを使用して、ある音符または休符から別の音符または休符へと前後に移動することができます。ある小節内の最初の音符または休符へ移動するには、**Ctrl** + ← または **Ctrl** + → を押します。もうお気づきでしょうか。これもまた、「操作を大きなステップで実行」する一例です。



Tab キー（コンピュータキーボードの **Caps Lock** キーの上）を使用して、ある特定の譜表に添付されているオブジェクトを順に移動することもできます。**Tab** キーを押すと、ページの最初のオブジェクトが選択されますので、マウスを使用する必要はありません。[Scarborough Fair] スコアで試してみましょう。（**Esc** キーを押して）何も選択されていないことを確認してから、**Tab** キーを押します。ボーカル譜表の最初の音符が青色に変わります。**Tab** を続けて押すと、音符、休符、強弱記号、歌詞などを順に移動していきます。同じ要領で逆方向に進むには、**Shift+Tab** キーを押します。

テンキー

画面右下のテンキーウィンドウでは、作成または編集する音符の音価、臨時記号、アーティキュレーション、タイ、その他の記号を選択することができます。(アーティキュレーションとは、音符の上または下に付加される、スタッカート、テヌート、アクセントなどの記号をいいます。音価とは、音符の長さのことです。これらの用語を含む専門用語については、『リファレンスガイド』の用語集で説明しています。)



コンピュータキーボードの右端にあるテンキーは、テンキーウィンドウに対応しています。これらのキーを使用すれば、マウスクリックと同じ操作が素早く簡単に行えます。ノートブック型(ラップトップ)コンピュータをご使用の場合、下記のノートブック(ラップトップ)のショートカットを参照してください。

「テンキー」と書かれたバーの下に配置された6つの小さなタブでは、6つの異なる音楽記号のレイアウトを選択することができます。レイアウトは、それぞれ第1レイアウト、第2レイアウトなどと呼ばれます。レイアウトを変更するには、マウスでタブをクリックするか、**F7-F12**を押すか、ボタン(ショートカットは**+**)をクリックしてレイアウトを順に選択します。ボタン(ショートカットは**F7 (Windows)** またはテンキーの **- (Mac)**) をクリックすると第1レイアウトに戻ります。

他のレイアウトがどのようなものか確認してみましょう。見慣れない記号も含まれています。使用頻度が最も高いのは第1レイアウトです。

一番下の数字の列は、「声部」に関する入力や編集を行うものです。こうして、1つの譜表に複数のリズムを加えることができます。これについては、後で説明します。

Sibeliusではテンキーが特別な機能に対して使用されているため、Sibelius使用中は、**Num Lock**機能をオフにしてテンキーを数字キーや矢印キーとして使用することはできません。




テンキーの各レイアウトの左上隅のボタン(左図)は、**Esc**キーの代用として使用できます。教室のインタラクティブホワイトボード上でSibeliusを使用する場合に、**Esc**キーを押すためにだけキーボードを持ち運ぶ必要がないので便利です。

ノートブック(ラップトップ)のショートカット

それでは、テンキーが付いていないノートブック型(ラップトップ)コンピュータをご使用の場合、どのように音符を入力するのでしょうか。マウスを使って音符をひとつひとつ入力する必要も、入力中に誰かに**Fn**キーを押してもらい必要もありません。

Sibeliusには、代用できるシングルキーショートカットが用意されています。シングルキーショートカットを使用すれば、同じように素早く簡単に音符が入力できます。これらを使用するには、[ファイル] ▶ [環境設定](ショートカットは**Ctrl**+または**⌘**)を選択し、[キーボードショートカット] ページを選択します。ダイアログの一番上の [現在の機能セット] メニューから [ノートブック(ラップトップ) ショートカット] を選択してから、[OK] をクリックします。

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。この機能を使用する場合、**Shift-1** から **Shift-9** キーを使用して、音符の上に音程を入力することができます(『リファレンスガイド』の  **.2** キーボードショートカットを参照)。

外付けのUSBテンキーを購入すれば、Sibeliusの標準ショートカットを使用することができます。

プロジェクト1

作業内容の保存

音符の入力と編集の方法について詳しく説明する前に、まずはスコアを保存しましょう。作業内容は、定期的に保存するようにしましょう。また、CD-RやUSBフラッシュメモリスティック（「ペンドライブ」とも呼ばれる）などのリムーバブルメディアにバックアップを保存するよう心がけましょう。

スコアを初めて保存する場合は、[ファイル] ▶ [保存]（ショートカットは **Ctrl + S** または **⌘S**）を選択またはツールバーボタン（右図）をクリックしてから、適切な保存場所（[Scores] フォルダなど）を選択し、スコアに名前を付けてから [保存] をクリックします。Windows では、[スコア] フォルダは [マイドキュメント] フォルダの中にあります。Mac では、[スコア] フォルダはログオンしているユーザーアカウントの [書類] フォルダにあります。

しかし、ここではすでに名前の付いた既存のスコアを使って作業をしていますので、[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**）を選択し、新しい名前を付けてスコアを保存します。[Scarborough] などの名前を付けて、デスクトップに保存しましょう。

Sibelius は、数分ごとにスコアのコピーを特殊なフォルダに自動保存します。停電やクラッシュが生じた場合でも、次回の Sibelius 起動時に失われた作業内容を復元することができます。

スコアのバージョンはいつでも保存できます。保存したバージョンは、下書き、アレンジの確認、大きな変更を行う前の念のための保存、作業の進行状況を示すログのエクスポートなどに使用できます。[レビュー] ▶ [バージョン] ▶ [新しいバージョン] を選択します。

さらに、[ファイル] ▶ [保存] でスコアを保存するたびに、Sibelius は、番号付きのバックアップファイルを作成し、それを [Scores] フォルダの [Backup Scores] フォルダに保存します。たとえば、スコアを誤って削除してしまった場合や、スコアに大幅な変更を行ったがそれが気に入らない場合、[Backup Scores] フォルダから最近のバージョンを取り出すことができます。

これらの便利な機能について詳しくは、『リファレンスガイド』の **10.3** バージョンと **11.1** ファイルの操作を参照してください。

テンキーを使用した音符の編集

テンキーのすべてのキーでは、現在選択されている音符をすぐさま変更することができます。音符の長さを変更したり、音符に臨時記号を追加するには、音符をクリックして選択してから、対応するテンキーのボタンを選択します。テンキーと矢印キーの使用方法を学べば、マウスでボタンをクリックするよりもずっと素早く簡単に操作することができます。

それでは試してみましょう。

- [Scarborough Fair] スコアで、小節11のボーカルパートの2番目の音符(Bナチュラルの4分音符)を選択します。
- **3**（テンキー）を押し、これを8分音符に変更しましょう。小節の長さが変更前と同じになるよう、8分音符の後に8分休符が Sibelius によって自動追加されます。
- 4分音符の長さに戻し、**9**（テンキー）を押し、ナチュラル をフラットに変更しましょう。もう一度 **9** を押すと、Sibelius により余分な臨時記号が削除されますが、音符は Bb で再生されます（調号に Bb があるため）。確認するには、**Esc** キーを押して音符の選択を解除してから、もう一度音符をクリックして選択します。すると、Bb が再生されます。もう一度 **7** キーを押し、音符をナチュラルに戻しましょう。

以上の操作が正しく動作しない場合は、テンキーウィンドウのレイアウトが第1レイアウトになっていないことが考えられます。第1レイアウトを選択して（または**F7**キーを押して）から、もう一度試してみてください。

キーボードの矢印キーを使って、選択されている音符の音高を変更することもできます。Bナチュラルが選択されている状態で、**↓**を押してみましよう。音高がDに変わるまで押し続けます。**Ctrl+↑/↓**または**⇧↑/↓**を押すと、選択されている音符の音高がオクターブ単位で移動します。**Ctrl+↑**または**⇧↑**を押して、Dを1オクターブ上に移動してみましよう。

最後にはこのようになります。



他の楽譜作成iプログラムからSibeliusへ移行した方は、**5**が4分音符に相当する、音価に対するテンキーショートカットの配置に慣れているかもしれません。お好みに合わせてSibeliusのキーボードのレイアウトをこの配置に変更することもできます。また通常とは逆に音価の前に音高を指定して音符を入力することもできます。その方法については、このプロジェクトの後半で説明します。34ページの音価の前に音高を指定するをご参照ください。


元に戻す/繰り返し

誤って入力した場合や、入力結果に不満がある場合、元に戻ってスコアを手動で修正する必要はありません。たとえば、Dの4分音符を選択し、



テンキーの**5**を押して2分音符へと変更します。小節内の次の音符が上書きされます。Windowsではクイックアクセスツールバーの左矢印ボタン（右図）をクリックし、Macでは[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。こうして、最後に行った操作を元に戻すことができ、削除した音符を再表示させることができます。Sibeliusでは、複数回にわたって元に戻す作業が行えます。**Ctrl+Z**または**⇧Z**を繰り返し押して、編集を始める前の状態にスコアを戻してみましよう。音符が再びBナチュラルになるまで戻します。

Windowsではクイックアクセスツールバーの右矢印ボタンをクリックし、Macでは[編集] ▶ [繰り返し]（ショートカットは**Ctrl+Y**または**⇧Y**）を選択します。

Sibeliusには、最近行った操作を一覧表示する「元に戻すの履歴」があり、いくつかの前の操作まで一気に戻ることができます。詳しくは、『リファレンスガイド』の  元に戻す/繰り返しを参照してください。

この機能は、Sibeliusで実行した操作のみに適用されます。コンピュータキーボードにコピーをこぼしてしまった場合には、この機能は役に立ちません。

プロジェクト1

マウス入力とキーボードパネル

Sibeliusでのマウスを使った音符の入力は簡単ですが、かなり時間がかかります。先ほど説明したショートカットを使用すると、作業時間を短縮することができます。



音符の入力を始める前に [表示] ▶ [パネル] ▶ [キーボード] を選択して [キーボード] パネルを開きます。これは画面面上に表示される仮想ピアノキーボードで、7オクターブにわたって3つの異なるサイズで表示されます。再生される音を聞くには、マウスで鍵盤をクリックします。

クラリネット譜表の先頭から、ボーカル旋律を引き立たせる対旋律の部分を入力していきます。まず、テンキーで最初の音を選択します。**Esc** キーを押し（またはテンキーの左上のボタンをクリックし）、スコア内で何も選択されていないことを確認します。**4**（テンキー）を押し、4分音符を選択します。マウスポインタが紺青色に変化し、音符を入力できる状態であることを示します。[.]（テンキー）を押し、4分音符に付点を追加します。マウスポインタをスコア上に移動すると音符がグレーの影になり、クリックした場所に付点4分音符が入力されます。五線の上下に移動すると、それに応じて加線が現れるので、高音と低音を正確に入力することができます。

次に、クラリネット譜表の先頭近くでAの位置にマウスポイントを置いてクリックします。



間違った場所をクリックしてしまった場合には、↑または↓キーを使用して、入力後に音高を調整できます。

入力した音符は濃い青色で表示され、この音符が選択されていることを示しています。音符の右には、濃い青色の縦線（カーソル）が表示されます。



カーソルは、続けて音符を入力する準備ができていることを意味しています。このカーソルは、ワープロソフトなどで見かけるカーソルと同じものと考えれば分かりやすいでしょう。カーソルは、後で説明するアルファベット入力に特に便利です。カーソルについて、詳しくはそこで説明します。

テンキーの**3**を押しして8分音符を選択し、第2線をマウスでクリックしてGを追加してから、**4**を押しして4分音符をもう一度選択し、第1間をクリックしてFを追加します。

テンキーウィンドウでは4分音符が選択された状態になっているので、マウスをクリックすることで、さらに音符を追加できます。4分音符ボタンを再び選択する必要はありません。次の小節に4分音符を3つ追加しましょう。マウスポインタをクリックして、G、F、Eを追加します。



次の小節は4分休符から始まりますので、テンキーの**0**を押し、休符を作成します（4分音符がまだ選択された状態である必要があります）。

[キーボード] パネルを使って、対旋律の入力を続けましょう。鍵盤とテンキーをクリックして音価を変更します。**3**を押しして8分音符を選択し、[キーボード] パネルを使ってその下に旋律を入力します。4分音符を追加する必要がある場合は、[キーボード] パネルの鍵盤をクリックする（またはスコア内をクリックする）前にテンキーの**4**を押しして音符を追加します。最後にはこのようになります。



コンピュータキーボードを使用してキーボードウィンドウを「演奏」することもできます（『リファレンスガイド』の **3.5** キーボードウィンドウを参照）。

テンキーを使用したアーティキュレーションとタイの追加

演奏者のためのアーティキュレーションを追加して、対旋律を完成させましょう。Sibeliusでスコアを再生する際も、これらのアーティキュレーションに従って再生されます。

選択されている音符の長さや臨時記号を変更する方法と同じく、テンキーボタンを使えば、アーティキュレーションやタイを簡単に追加または削除することができます。いずれかの音符をクリックしてからテンキーボタンを選択すると、音符にオブジェクトが追加され、同じキーをもう一度押すと削除されます。

それでは試してみましょう。

- ・クラリネット譜表の小節3のDの4分音符を選択します。
- ・テンキーの一番上の列のボタンの **[.]**（スタッカートの点）に対応するテンキーのキーを押します。音符にスタッカートが追加されます。
- ・次の小節のDの4分音符にもこれを繰り返します。



次の大譜表の先頭へと移動し、タイを追加しましょう。

- ・クラリネット譜表の小節9のAの2分音符を選択します。
- ・**Enter**（テンキー）を押し、タイを音符の後に追加します。
- ・矢印キーとテンキーを使って、アーティキュレーションとタイをクラリネットの対旋律の残りの部分に追加しましょう。

1.3 楽譜の選択とコピー

プロジェクトのこのセクションから開始する場合、サンプルスコア [プロジェクト 1] を開き、[3 楽譜の選択とコピー] バージョンを [現在のバージョン] にする必要があります。これを行うには、[レビュー] ▶ [バージョン] ▶ [バージョンを編集] を選択し、このバージョンをリストから選択してから [現在のバージョンにする] をクリックします。

既存の音符を編集する方法と、キーボードショートカットを使ってより素早く編集を行う方法についてはすでに説明しましたが、ここでは、パッセージを選択して音符やその他のオブジェクトをまとめて操作、コピー、削除する方法について説明します。

選択とパッセージ

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 のスコアを変更する操作のほとんどは何かを選択して実行します。

選択には次の3種類があります。

- 単一選択：1つ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）または紫色のボックス（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。

それぞれどのように選択するか、またどのように使用するか、[Scarborough Fair] スコアで見てください。1つのオブジェクトを選択する方法は、音符を選択する方法と同じです。マウスでクリックするか、**Tab** キーを押して選択します。

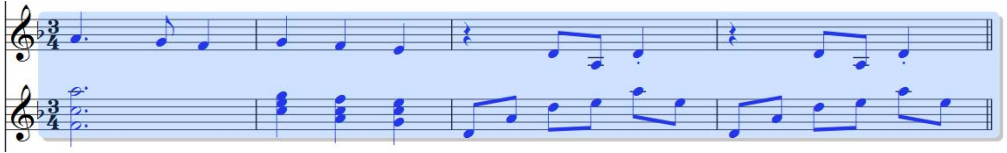
複数のオブジェクトを選択するには、あるオブジェクトを選択してから、別の1つまたは複数のオブジェクトを **Ctrl**+クリックまたは **⌘**-クリック (**Ctrl** または **⌘** キーを押したままマウスの左ボタンをクリック) し、これらのオブジェクトを選択に追加します。[Scarborough Fair] スコアのクラリネット譜表の最初の音符を選択して試してみましょう。次の音符を **Ctrl**+クリックまたは **⌘**+クリックします。テキストや他のオブジェクトもこの方法で選択できます。タイトルを **Ctrl**+クリックまたは **⌘**+クリックしてみましょう。この方法であるオブジェクトを誤って選択に加えてしまった場合、そのオブジェクトを **Ctrl**+クリックまたは **⌘**+クリックすれば削除できます。タイトルを選択から削除してみましょう。

複数選択では、特定のオブジェクトに編集を加えることができます。**↑** と **↓** キーを使って、選択されている音符を上下に移動してみましょう。複数選択は、音符、コード、休符ではない複数のオブジェクト（アーティキュレーションやテキスト）をまとめて選択する場合などに便利です。

パッセージを選択する方法について説明する前に、**Esc** キーを押す（またはテンキーの左上のボタンをクリックし）、現在選択されているオブジェクトの選択を解除しましょう。

パッセージとは、楽譜の連続的なまとまりのことで、数ページにまたがることもあります。1つの譜表または複数の譜表にまたがることもあります。パッセージの選択は、ある楽器のパート譜を別の楽器のパート譜へとコピーする場合にしばしば使用されます。パッセージでは、複数の音符をまとめて編集、コピー、削除することができます。

譜表パッセージを選択するには、まず、クラリネット譜表の最初の小節にある最初の音符をクリックします。アコースティックギター譜表の小節4の空の部分を **Shift**-クリックします。すると、選択されている範囲内を囲む青色いボックスが表示されます。



この譜表に添付されているオブジェクトは、すべてパッセージ範囲内で選択されています。こうすれば、この譜表に添付されているアーティキュレーション、強弱記号、テキスト、その他のオブジェクトすべてでもコピーすることができるため、楽譜のコピーに非常に便利です。もう一度、**↑**と**↓**キーを使って、選択されている音符を上下に移動してみましょう。ナビゲーターにも、選択範囲が縮小表示されます。

特定の種類の譜表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、譜表上のそ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、大譜表の長さ分だけその譜表が選択されます。
- 小節内の空白の部分をトリプルクリックすると、スコア全体にわたってその譜表が選択されます。
- クリック、ダブルクリック、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選択に追加されます。また、**Ctrl**+クリックまたは **⌘**+クリックすると、譜表を個別に追加または削除できます。

大譜表パッセージを選択するには、ボーカル譜表の小節1の空白の部分を **Ctrl**+クリックまたは **⌘**-クリックします。すべての譜表のこの小節を囲む紫色の二重線ボックスが表示されます。

- **Ctrl** または **⌘**を押したままクリック、ダブルクリック、トリプルクリックすると、それぞれ1小節分、その大譜表の長さ分、スコア全体にわたって大譜表パッセージを選択することができます。
- 一度にスコア全体を選択するには、[ホーム] ▶ [選択] ▶ [すべて] 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、スコア全体のフォーマットを変更する場合、スコア内である特定の種類のオブジェクトだけを選択する場合などに特に便利です。

選択について、詳しくは『リファレンスガイド』の **2.1** 選択とパッセージを参照してください。

プロジェクト1

音符とその他のオブジェクトの削除

さまざまなオブジェクトを選択してから、**Delete** キーで削除してみましょう。

- テキスト（最初のページの一番上にある編曲者テキストなど）を削除してみましょう。
- 音符を削除してみましょう。拍数が保たれるよう、音符が休符に変化します。

休符を削除することもできます。削除すると休符は非表示となり、リズムが保たれます。休符を削除すると、灰色表示に変化し、休符が非表示であることが示されます。休符の選択を解除すると、全く表示されなくなります。通常、休符を非表示にすることは避けるべきですが、特殊な記譜の場合には非表示にした方が便利なこともあります。同じように、他のオブジェクトも非表示にすることができます。非表示オブジェクトは、[表示] ▶ [非表示] ▶ [非表示オブジェクト]（ショートカットは、**Ctrl + Alt + H**または $\sim\#\text{H}$ ）をオンにすると、グレー表示で見ることができます。

Backspace を使ってオブジェクトを削除することもできます。

[ホーム] ▶ [クリップボード] ▶ [切り取り]（ショートカットは**Ctrl + X**または $\#\text{X}$ ）は、Delete キーに似ていますが、オブジェクトを切り取ってクリップボードへと保存し、[ホーム] ▶ [クリップボード] ▶ [貼り付け]（ショートカットは**Ctrl + V**または $\#\text{V}$ ）で別の場所に貼り付けることができます。Sibelius ではあまり使用されることのない操作ですので、ここで試す必要はありません。

削除してしまったものを復元したい場合は、[元に戻す] や [繰り返す] が使えることを覚えておきましょう。

小節の削除

スコアから1つまたは複数の小節（空または記譜済み）を削除する方法について説明します。重要な操作ですので覚えておきましょう。Sibelius では、2種類の方法で小節を削除することができます。

最も簡単な方法は、削除したい小節が含まれるようにパッセージを選択（上の選択とパッセージ参照）してから、[ホーム] ▶ [小節] ▶ [削除]（ショートカットは**Ctrl + Backspace**または $\#\text{Backspace}$ ）を選択する方法です。続けるかどうかを確認するメッセージが表示されます。[はい] をクリックします。次回以降、確認メッセージを表示させたくない場合は [次回から表示しない] のチェックボックスをオンにします（いつでも [元に戻す] ことができます）。[次回から表示しない] を選択した警告メッセージを再び表示させるには、[ファイル] ▶ [環境設定] の [その他] ページの [すべてのメッセージを表示] をクリックします。

小節を削除するもうひとつの方法は、大譜表パッセージを選択してから **Delete** キーを押す方法です。

[Scarborough Fair] スコアの最後の3小節を削除してから、[元に戻す] をクリックするか、[編集] ▶ [元に戻す] を選択して小節を復元させてみましょう。

1.4 フレキシタイム入力

プロジェクトのこのセクションから開始する場合、サンプルスコア [プロジェクト 1] を開き、[4 フレキシタイム入力] バージョンを [現在のバージョン] にする必要があります。これを行うには、[レビュー] ▶ [バージョン] ▶ [バージョンを編集] を選択し、このバージョンをリストから選択してから [現在のバージョンにする] をクリックします。

ここまでで、マウスを使って譜表をクリックしたり、キーボードウィンドウを使って行う音符入力について説明しました。他にも、より素早く音符を入力する方法があります。すべてを試してみて、一番自分に合った方法で入力するとよいでしょう。さまざまな入力方法を組み合わせて使用してもかまいません。このセクションでは、Sibelius 独自のリアルタイム音符入力システム「フレキシタイム」について説明します。

「リアルタイム」入力とは、演奏内容をコンピュータプログラムに取り込み、その音高とリズムをプログラムに読み取らせる入力方法です。理論上ではこのように機能します。しかし実際には、どのプログラムを使用しても、演奏したリズムを正確に認識することは非常に難しく、演奏後に音楽を分析したり、さまざまな機能を使用する必要があります。一般的に、メトロノームのクリック音に合わせてできるだけ正確に演奏し、演奏後に「クオンタイズ (タイミング修正)」してリズムを修正することが必要となります。

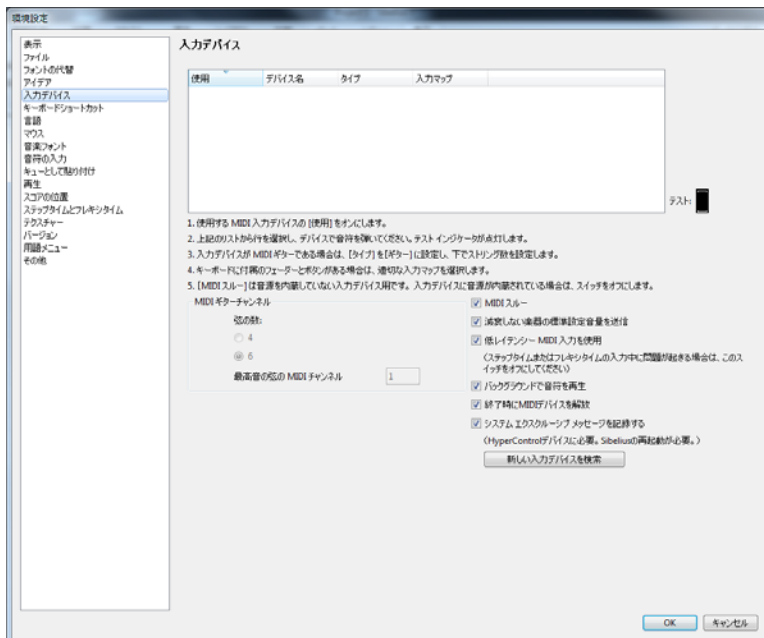
しかし、Sibelius は独自のアプローチを採用しているため、比較的自由に演奏しても、優れた結果が得られます。

MIDI キーボードまたは MIDI ギターをお持ちでない場合は、31 ページの **1.5** アルファベット入力とステップ入力に進んでください。


MIDI デバイスの使用

フレキシタイムを使用するには、ご使用のコンピュータに接続されている MIDI キーボードまたは MIDI ギターが必要です。

ご使用の MIDI デバイスが正しくインストールされていれば、Sibelius での入力と再生を設定することができます。これを行うには [音符入力] ▶ [設定] ▶ [入力デバイス] を選択します。



ページ最上部の表からご使用のデバイスの名前（**M-Audio Oxygen 8**など）を探し、[使用] チェックボックスがオンになっていることを確認します。MIDI ギターをご使用の場合、ドロップダウンメニューをクリックして（[キーボード]ではなく）[ギター]を選択し、[タイプ]を変更する必要があります。

このセクションでは、MIDI キーボードを使用します。MIDI デバイスの入力と再生の設定方法について、詳しくは『リファレンスガイド』の  **3.13** 入力デバイスを参照してください。

フレキシタイムのオプション

単音のメロディを弾いてみるのが一番簡単です。まずは試してみましょう。画面には、これまで作業を行ってきた [Scarborough Fair] スコアが表示されているはずです。

クラリネットパートの1番をレコーディングしていきます。最良の結果が得られるよう、[音符入力] ▶ [フレキシタイム] のダイアログランチャーボタン（ショートカットは **Ctrl + Shift + O** または **⌘ + ⌘O**）をクリックします。

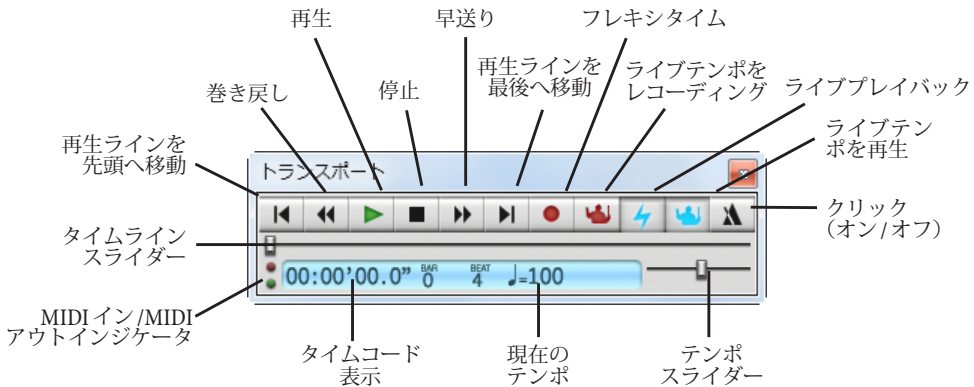
別の楽器に合わせて、1つのメロディラインのみをレコーディングしますので、[テンポの柔軟性] ドロップダウンリストから [なし（ルバートなし）] を選択し、[複数の声部に入力] チェックボックスをオフにします。

[OK] をクリックしてスコアに戻ります。

試してみましょう

このプロジェクトの最初に印刷したスコアのプリントアウトを参照しながら進めていきます。

[トランスポート] パネルでは、Sibelius の再生の表示と操作が行えます。[トランスポート] パネルが表示されていない場合は、[表示] ▶ [パネル] ▶ [トランスポート]（ショートカットは **Ctrl + Alt + Y** または **⌘ + ⌘Y**）を選択してオンにします。



必要に応じて、再生コントロールの多くは [再生] ▶ [トランスポート] からでも操作できます。

フレキシタイムを使って、小節43から小節61（1番の終わり）までの音符を入力していきます。クラリネット譜表の小節43を選択する（またはこの小節の小節休符を選択する）と、この小節が薄い青色のボックスで囲まれ、レコーディングを開始する小節が設定されます。

用意ができれば、[音符の入力] ▶ [フレキシタイム] ▶ [フレキシタイム入力] (ショートカットは **Ctrl + Shift + F** または **⇧F**) を選択するか、[トランスポート] パネルのレコードボタンをクリックします。すると1小節分のカウントが再生されたあと、レコーディングが開始されます。それでは試してみましょう。



- 標準設定では、フレキシタイムのカウントインは1小節です。この場合、カウントインのクリック音が3回聞こえます。(メトロノームのクリック音が聞こえない場合、再生デバイスがオンであることを確認してから、『リファレンスガイド』の **3.14** フレキシタイムまたは **6.1** 再生の操作を参照してください。)
- カウントインの後、クリック音に合わせて、続く2、3小節をスムーズに演奏してみましょう。
- 演奏を続けましょう。演奏から少し遅れて、画面に音符が表示されていきます。演奏中は画面を見ないほうが簡単かもしれません。
- レコーディングを停止するには、再生ウィンドウの四角い停止ボタンを押すか、スペースキーを押します。

入力結果を確認しましょう。結果に満足できない場合は、入力した小節を選択してから **Delete** キーを押し、もう一度小節43を選択します。満足できる結果が得られるまでレコーディングを繰り返します。レコーディング中の Sibelius のスコア再生スピードを落としたい場合は、下記のレコーディングテンポの調整を参照してください。

このチュートリアルプロジェクト **3** では、2つの譜表に同時に入力する方法について説明しています。ルバート (テンポの柔軟性)、メトロノームクリック音のスピードや音色、カウントイン、3連符やその他の連音符の認識方法など、さまざまなオプションを変更することもできます (『リファレンスガイド』の **3.14** フレキシタイム参照)。

レコーディングテンポの調整

キーボードの操作に慣れていなくても、心配する必要はありません。Sibelius を使えば、名演奏家である必要はありません。まず、フレキシタイムレコーディングをより簡単に行う方法について説明し、その後、入力内容の修正方法について説明します。

[トランスポート] パネルのテンポスライダーでは、スコアの再生スピードを調整することができます。この操作は、フレキシタイム入力のレコーディングにも適用されます。スライダーを右に動かすとクリック音がゆっくりになり、慎重に演奏したい場合に便利です。

テンポスライダーは、スコア全体の再生スピードを変更する場合にのみ使用してください。テンポの変更には、テンポテキストとメトロノーム記号を使用してください (40ページの **1.7** テキストと強弱記号 参照)。

パフォーマンスの再表記

不要な休符、重複した音符、間違った長さの音符がある場合は、これらを読みやすく修正することができます。パッセージを選択し、[音符入力] ▶ [フレキシタイム] ▶ [パフォーマンスの再表記] を選択すると、ダイアログが開きます。レコーディングした楽譜では8分音符より短い音符を使っていないので、[クォンタイズの単位 (最小音価)] ドロップダウンを [標準: 8分音符] へ設定して、[OK] をクリックします。フレキシタイムの入力内容が再計算され、リズムと表記が単純化されます。

間違いがあれば、これまでに学んできた編集テクニックを使って、音価や音高を修正しましょう。また、[音符入力] ▶ [プラグイン] ▶ [プラグイン] メニューから特に [記譜の簡略化] の下のプラグインを試してみてください。

1.5 アルファベット入力とステップ入力

プロジェクトのこのセクションから開始する場合、サンプルスコア [プロジェクト1] を開き、[5 アルファベット入力とステップ入力] バージョンを [現在のバージョン] にする必要があります。これを行うには、[レビュー] ▶ [バージョン] ▶ [バージョンを編集] を選択し、このバージョンをリストから選択してから [現在のバージョンにする] をクリックします。

クラリネット譜表への音符入力を完成させましょう。Sibelius で音譜を作成する方法をさらに2つ説明します。このプロジェクトの最初に印刷したスコアのプリントアウトを参照しながら進めていきます。

アルファベット入力


コンピュータ キーボードの **A** から **G** の英字を使って音高を、(テンキーではなく) メインキーボードの **1** から **9** の数字を使って和音を Sibelius に入力することができます。マウスで音符を選択し、[音符入力] ▶ [音程] ▶ [上] と [音符入力] ▶ [音程] ▶ [下] を選択して和音を作成することもできます。この方法に慣れると、マウスよりもコンピューターのキーボードを使った方が速く音符が入力できます。

クラリネットパートの小節 66 から小節 68 に音符を追加してみましょう。

- クラリネット譜表の小節66の小節休符をクリックすると濃い青色に変化します。こうして開始小節を設定します。ここから先は、マウスを使わないで操作してみましょう。
- **N** キー (これは [音符入力] ▶ [音符入力] ▶ [音符入力] のショートカット) を押すとカーソルが表示されます。
- **F7** キーを押してテンキーの第1レイアウトを表示し、テンキーの **3** キーを押して8分音符を選択します。こうして、入力される音符の音価をあらかじめ指定しておきます。
- **F** をタイプします。Sibelius は、前の音との音程が最小限になるように音高を自動的に入力しますが、この場合は F が 1 オクターブ低すぎるので **Ctrl+↑** または **⇧↑** をタイプして音を 1 オクターブ上に移動します。
- **CA** とタイプし、**Ctrl+↑** または **⇧↑** を押して A を 1 オクターブ上に移動させます。音符が追加されるたびにカーソルが移動し、次の音符が追加される位置が示されます。
- **FC A** とタイプします (**Ctrl+↑** または **⇧↑** を押して C を 1 オクターブ上に移動させます)。
- テンキーの **5** キーを押して、2分音符を選択します。
- **D4** (4 はテンキー) **CA** とタイプ入力します。D の 2分音符、C と A の 4分音符が入力されます。
- B ナチュラルを入力するために、テンキーの **7** を押してナチュラルを選択します。
- **B G** とタイプ入力し、B ナチュラルと G の 4分音符を入力します。
- これ以降はしばらく入力作業は行わないので、**Esc** キーを 2 回押し、音符入力を停止し、最後に入力した音符の選択を解除します。

ステップ入力

MIDI デバイスを演奏することによって Sibelius に楽譜を入力する方法については、すでに説明しました。アルファベット入力に似た方法で、MIDI キーボード（または MIDI ギター）を使って音符を入力することもできます。

コンピュータに接続されている MIDI デバイスをお持ちでない場合、先ほど説明したアルファベット入力を使ってこのセクションを進めてください。また、キーボードウィンドウを仮想 MIDI キーボードとして使用することもできます。（『リファレンスガイド』の  3.5 キーボードウィンドウ参照。）

ステップ入力は、MIDI 入力デバイスを使い、実際の音高、音程を入力していくので、作業は少し速くなります。次のように行います。

- 音符の作成を開始する小節内の休符を選択してから **N** を押すと、カーソルが表示されます。
- テンキーで音価を選択します（この手順を忘れないようにしましょう）。
- MIDI キーボードで音符を演奏します。アルファベット入力と同様に、音符を作成する前にアーティキュレーションやその他の記号を選択します。選択されたテンキーのキーは、別のキーが選択されるまで、選択されたままの状態となります。
- 音価を変更するには、音符を作成する前にテンキーで新しい音価を選択します。
- 休符を入力するには、テンキーの **0** を押します。テンキーで選択されている音価の休符が入力されます。


アルファベット入力との違いは次の点です。

- 黒鍵を演奏すると、それが黒鍵であることが認識されるため、臨時記号を入力する必要はありません。黒鍵音符の表記（F# となるのか、Gb となるのかなど）は、調号と内容に基づいて判断されます。また、音符を作成した後で [音符入力] ▶ [音符入力] ▶ [異名同音] 選択するか、**Return** キー（メインキーボード上）を押して異名同音に変更することができます。
- 同じように、音符のオクターブも正しく認識されます。
- 和音は、演奏するだけで入力することができます（アルファベット入力のように、1つの音符を入力してから次の音符を入力していく必要はありません）。

これらの違いにより、ステップ入力を行う方が、アルファベット入力を行うよりも少し時間を短縮できます。ステップタイム入力を使って、アコースティックギター譜表の小節 69 以降に足りない部分を入力していきましょう。

- まず、アコースティックギター譜表のの小節 69 の小節休符を選択します（濃い青色に変化します）。
- 次に、テンキーで 8 分音符（クエーヴァー）を選択します。
- 音符を演奏します。テンキーで音符の長さを変更しながら演奏していきます。

間違えた場合や、変更したい場合は、いつでも矢印キーで戻ることができます。アルファベット入力の場合と同じように、音符または和音の音高を修正するには、音符を選択してから MIDI キーボードで演奏します。間違えても、[元に戻す] で修正できます。

コードを作成するには、マウスで音符をクリックしたり、コンピュータキーボードを使って入力するよりも、MIDI キーボード（または MIDI ギター）を使うとすばやく簡単に入力できます。詳しくは、『リファレンスガイド』の  3.1 音符入力についてをご参照ください。

楽譜をコピーするには **Alt**-クリックまたは **⌘**-クリック、音符または小節を繰り返すには **R** を使用できることを覚えておきましょう。

プロジェクト1

音価の前に音高を指定する


別の楽譜作成プログラムから Sibelius へ移行された方は、Sibelius の標準設定の音符入力方法が「シンプル入力」と呼ばれる方法と同じであることにお気づきになったでしょう。

音高の前にはなく、音高の後に音符や和音の長さを指定する入力方法に慣れている方は、Sibelius でも同じことができます。[ファイル] ▶ [環境設定] を選択し、[音符の入力] ページへ切り替えます。ダイアログの一番上の [音符入力プリセット] メニューから [音価の前に音高] を選択し、[OK] をクリックします。

以後は、他の記譜プログラムの音価のショートカットと同じ配列のボタンが [テンキー] の第1レイアウト上に表示され、例えば4分音符は **4** ではなく **5** を押して入力します。入力を開始する場所を選択し **N** を押すと、音符や和音を演奏するに従って、演奏した音がシャドー音符で示されます。ただし Sibelius が音符や和音を入力するのは、テンキーの音価をタイプすると同時に MIDI キーボードで音符や和音を押さえたときだけです。

[環境設定] ダイアログの [音符の入力] ページのオプションは自由に組み合わせられますので、いろいろな設定を試して最も快適な入力方法を見つけてください。

このチュートリアルでは Sibelius の標準設定の音符入力方法を使用することを前提として進めますので、[音価の前に音高] を使用する場合はテンキーのショートカットが異なることに注意してください。

Sibelius の音符入力について詳しくは、『リファレンスガイド』の  **3.12** 音符の入力オプションをご参照ください。

スコアの移調

標準設定では、実音（コンサートピッチ）で表示されます。演奏者に分かりやすいよう、移調譜へ切り替えてクラリネット譜表を正確な音高で表示させるには、[ホーム] ▶ [楽器] ▶ [スコアを移調する]（ショートカットは **Ctrl + Shift + T** または **⇧⌘T**）を選択します。それでは試してみましょう。クラリネット譜表の音符と調号すべてが、クラリネットのコンサートピッチにすぐさま変更されます。Sibelius では、移調楽器によって生じる複雑な問題すべてが自動処理されます。

移調楽器のスコアを再生すると、Sibelius は移調楽器を正しく読み取って、正しい音高に置き換えて再生します。移調楽器の間でコピーすると、同じ音程になるよう移調されます。（実音スコアからパート譜表示に切り換える場合も、移調楽器が自動移調されます。下を参照してください。）

表示されているスコアが実音か移調された音高かは、ウィンドウの一番下のステータスバーに [コンサートピッチ] または [移調スコア] が表示されるので一目で分かります。

Sibelius の音符入力方法では、[ホーム] ▶ [楽器] ▶ [スコアを移調する] がオンの場合にもスコアに音符を入力することができます。**A-G** の文字を使って音符を入力する場合、対応する記譜音が譜表に表示されます。


- まだの場合は [ホーム] ▶ [楽器] ▶ [スコアを移調する] を選択して移調スコアへ切り替えます。
- クラリネット譜表の最初の2小節を選択し、**Delete** キーを押して音符をクリアします。
- **N** を押してカーソルを表示させ、テンキーで音価を選択します。
- **A B C D** とタイプ入力し、譜表に音高 A、B、C、D を入力します。

1.5 アルファベット入力とステップ入力

- [ホーム] ▶ [楽器] ▶ [スコアを移調する] を選択するか、ツールバーボタンをクリックして、実音へと切り替えます。音高がそれぞれ G、A、Bb、C へと移調されます。

しかし、MIDI デバイスを使って実音で音高を演奏する場合は、実音が譜表に表示されます。

- [ホーム] ▶ [楽器] ▶ [スコアを移調する] を選択して移調スコアへ切り替えます。
- クラリネット譜表の最初の 2 小節を選択し、**Delete** キーを押して音符をクリアします。
- **N** を押してカーソルを表示させ、テンキーで音価を選択します。
- ご使用の MIDI デバイスで、**A、B、C、D** を演奏します。

音高 B、C#、D、E が譜表に入力されます。詳しくは、『リファレンスガイド』の  **2.4** 楽器をご参照ください。

[元に戻す] をクリックするか、[編集] ▶ [元に戻す] (Mac) を選択し、変更を取り消してクラリネットの対旋律を復元させましょう。

パート譜での作業

スコア内の楽器の自動移調に加え、Sibelius では、各楽器のパート譜を作成することができます。パート譜には、その楽器に関連する記譜のみが表示されます。フォーマット、移調、レイアウトは、Sibelius により自動処理されます。

Sibelius では画期的なアプローチが導入されており、スコアに変更を加えると変更内容がパート譜に反映され、逆に、パート譜に変更を加えると変更内容がスコアに反映されます。この機能を「ダイナミックパート」(Dynamic Parts™) と呼んでいます。

ダイナミックパートは、スコアを編集するのと同まったく同じ方法で編集することができます。音符の移動、追加、削除、スラーや発想記号の追加など、すべて通常どおりに行えます。スコア(またはパート譜)に加えた変更は、パート譜(またはスコア)にすぐさま反映されます。ダイナミックパートを別ファイルに書き出す必要はありません。Sibelius では、パート譜はフルスコアと同じファイルに保存されるため、管理も簡単です。

リボンの下のドキュメントタブを使うと、任意のパート(保存したバージョンなどの他のドキュメントビュー)を簡単に表示できます。これによって 1 つのウィンドウ内に同じスコアの複数のパートを開くことができます。

パート譜は、スコアを開始すると自動的に作成されるため、特別な操作は必要ありません。*[Scarborough Fair]* スコア内の楽器のパート譜を確認してみましょう。

- ドキュメントタブバーの右側の [新しいタブを開く] ボタンをクリックするか、またはドキュメントタブバーの任意の場所を右クリック (Mac では **Ctrl**-クリック) して選択可能なパートを表示します。
- リストから [クラリネット **Bb**] を選択します。パート譜のみ表示されるよう画面表示が変更されます。スコアとパート譜の違いがひと目で分かるよう、クリーム色の用紙上にレイアウトされます。

このパート譜は、このまま演奏者に提供することができます。タイトルと音符はスコアと同じです(ただし、正しい記譜音で表示されます)。パート譜には、演奏者がこのパートを演奏するために必要なすべての情報が含まれている一方、必要でない情報はすべて省かれています。

プロジェクト1

Ctrl+**↑**または**⌘**+**↑**を押して小節を1オクターブ上へ移調してから、フルスコアを表示したドキュメントタブに戻るか、または右の [タブ切り替え] ボタンをクリックし、メニューから [フルスコア] (ショートカットは**W**) を選択します。



フルスコアの同じパッセージが、1オクターブ上へ移調されます。**Ctrl**+**↓**または**⌘**+**↓**を押して、パッセージを元のオクターブへ戻します。

このチュートリアルでは、ダイナミックパートを使った作業についてもう少し説明していきます。詳しくは、『リファレンスガイド』の  **9.1** パート譜での作業を参照してください。

1.6 再生

プロジェクトのこのセクションから開始する場合、サンプルスコア [プロジェクト 1] を開き、[6 再生] バージョンを [現在のバージョン] にする必要があります。これを行うには、[レビュー] ▶ [バージョン] ▶ [バージョンを編集] を選択し、このバージョンをリストから選択してから [現在のバージョンにする] をクリックします。

Sibelius の最もパワフルな機能のひとつに、スコアを再生する機能があります。

再生コントロール

[トランスポート] パネルの [再生] ボタンをクリックするか、スペースキーを押すと、楽譜の再生が始まります (始まらない場合は下記を参照してください)。この機能は [再生] ▶ [トランスポート] ▶ [再生] にもあります。

Sibelius では、再生時にはテンキー (プロパティウィンドウが開いている場合はこのウィンドウも) が非表示に切り替えられ、楽譜のページ全体が表示されます。緑色の縦線 (再生ライン) が表示され、再生位置が示されます。スコアは、進行に合わせて移動します。

[Scarborough Fair] のアレンジを通して聴いてみましょう。再生を停止するには、[トランスポート] パネルの [停止] ボタンをクリックするか、もう一度スペースキーを押します。

スコアを巻き戻したり早送りするには、[トランスポート] パネルのそれぞれのボタンを使うか、キーボードショートカット [(巻き戻し) と] (早送り) を使います。

[再生] ボタンをクリックするか、スペースキーを押すと、再生を停止した位置から再生が再開されます。再び最初から再生するには、スコアの前頭まで巻き戻す必要があります。スコアの最初または最後まですばやく巻き戻しまたは早送りするには、**Ctrl + [I]** または **⌘[I]** を押します。

特定の位置から再生させるには、再生を開始させたい位置の音符をクリックして選択し、**P** キーをクリックします。スコアを最初から再生するには、**Esc** キーを押してすべての選択を解除してから **P** を押すのが最も簡単です。

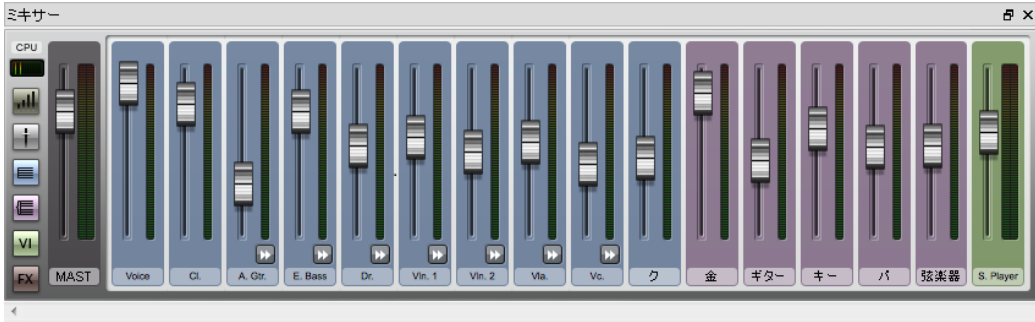
再生に問題がある場合は、下記の何も聴こえない! を参照してください。


ミキサーパネル

[Scarborough Fair] を再生すると、それぞれの楽器がそれぞれのステレオ位置で演奏されているように聞こえます。これは、Sibelius のサウンドステージ (SoundStage™) 機能によるものです。サウンドステージ機能は、コンサートステージで演奏されているかのような立体的な音響効果を生み出します。

各楽器の位置とボリューム (および、リバーブやその他のエフェクトの適用) は、Sibelius のパワフルな [ミキサー] パネルを使って手動で調整することができます。[ミキサー] を表示するには、[再生] ▶ [設定] ▶ [ミキサー] を選択するか、ショートカット **M** を押します。

ミキサーは、色付けされたストリップに分類されています。スコア内の各譜表は、それぞれ薄い青色の譜表ストリップで表示されます。アコースティックギター譜表ストリップを探して、ボリュームフェーダーを右へドラッグして再生中のギターのサウンドを大きくしてみましょう。ボリュームフェーダーを **118** までドラッグします。



それでは、ドラムのステレオ位置を変更してみましょう。これを行うには [ミキサー] のすべてのコントロールを表示する必要がありますから、サイズ変更ボタン () をクリックしてミキサーを最大にします。




[リバーブ] と [コーラス] のスライダーなど、より多くのコントロールが表示されます。ドラムセット譜表ストリップを見つけ、つまみが中央にあることを確認します。スペースキーを押し、Sibelius がスコアを再生しているときに、このつまみをクリック&ドラッグして左一杯へ回してみましょう。ドラムのサウンドが左へ「移動」したように聞こえましたか？

ミキサーを使って、リバーブやコーラスなどのエフェクトをスコア内の楽器へと加える方法を見てみましょう。

- ギター譜表ストリップを見つけます。
- [Reverb] と表記されたスライダーをクリックします。
- マウスでスライダーをドラッグし、ギターに適用されるエフェクトの量を調整します。サウンドがどのように変わるか聴いてください。[Scarborough Fair] スコアは、パワフルな内蔵 Sibelius Player と驚くほどリアルなサウンドを生み出す Sibelius Sounds サウンドライブラリーを使用します。ギターサウンドにリバーブをミックスしていくと、大きなコンサートホールでギターを演奏しているように聞こえてきます。

ミキサーで操作したボリューム、エフェクト、ステレオ位置（パン）の変更は、スコアを保存する際（またはスコアのバージョンを保存する際）に保存され、次にスコアを開いたときに再現されます。

Sibelius の再生とミキサーについて詳しくは、『リファレンスガイド』の  **6.** [再生] タブをご参照ください。

何も聴こえない！

[再生] ボタンを押しても何も聞こえない場合、次の点を確認してください。

まず、コンピュータのスピーカー、MIDI キーボード、その他の再生機器をチェックし、接続されていること、オンになっていること、ボリュームが正しく設定されていることを確認します。次に、コンピュータのオペレーティングシステムが Sibelius のオーディオを再生するよう設定されているかどうか確認します。次のオペレーティングシステム別の手順を参照してください。


Windows :

- [スタート] メニューから [コントロールパネル] を選択してから、[ハードウェアとサウンド] を選択します。
- [サウンド] 内の [システム音量の調整] を選択します。
- [アプリケーション] 内の [Sibelius] 音量と、メインの [デバイス] 音量が正しく設定されており、[ミュート] が選択されていないことを確認します。

Mac OS X:

- Apple メニューから [システム環境設定] を選択します。
- [サウンド] を選択してから、[出力] タブをクリックします。
- [主音量] が正しく設定されており、[消音] が選択されていないことを確認します。

それでもまだ再生が聞こえない場合、Sibelius が正しく設定されているかどうかを確認します。

- 右の [再生] ▶ [設定] のダイアログランチャーボタンをクリックし、[再生デバイス] ダイアログを開きます。 
- [設定] ドロップダウンメニューから [Sibelius Sounds] を選択します。
- 右列の [Sibelius Player] を選択してから、[テスト] ボタンをクリックします。
- 何も聞こえない場合、ダイアログの一番下の [オーディオエンジンのオプション] をクリックします。
- 推奨インターフェース (Windows では可能であれば ASIO、そうでない場合は [プライマリ サウンドドライバ]) が選択されていることを確認し、[閉じる] をクリックします。
- 右列の [Sibelius Player] を選択してから、[テスト] ボタンをクリックします。

それでもまだ Sibelius の再生内容が聞こえない場合、テクニカルヘルプまでご連絡ください。


詳しくは、『リファレンスガイド』の  **6.2** 再生デバイスをご参照ください。

1.7 テキストと強弱記号


プロジェクトのこのセクションから開始する場合、サンプルスコア [プロジェクト 1] を開き、[7 テキストと強弱記号] バージョンを [現在のバージョン] にする必要があります。これを行うには、[レビュー] ▶ [バージョン] ▶ [バージョンを編集] を選択し、このバージョンをリストから選択してから [現在のバージョンにする] をクリックします。

スコアに記載される音符以外の演奏者への指示は、多くがテキスト形式で記入されています。Sibelius のスコアでは、多くのテキスト（ページ番号、小節番号、楽器名など）が自動的に表示されます。しかし、強弱記号、歌詞、メトロノーム記号、テンポテキストなどのさまざまな記号を自由に追加することができます。テキストによる指示は、そのほとんどが再生に反映されます。Sibelius でスコアを再生すると、作成された強弱記号やテンポ記号などの指示に従って再生されます。

テキストについて

Sibelius で作成できる各種のテキストは「テキストスタイル」と呼ばれています。これは、フォントやサイズ、位置またはその他の特性を指定するものです。テキストスタイルには、タイトル、歌詞、テンポなど、その内容を示す名前が付けられています。テキストのフォントやサイズを変更する場合、テキストに直接変更を適用することもできますが、テキストスタイルを編集するのが一番です。テキストスタイルを編集すると、スコア内の同じ種類のテキストをまとめて変更することができます（『リファレンスガイド』の  5.6 テキストスタイルの編集）。

テキストを編集する際は、次の点に注意しましょう。

- ごく一部のテキストの属性を変更したい場合は、リボン上の [テキスト] ▶ [フォーマット] グループのオプションを使用します。
- ある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、テキストスタイルそのものを変更します（『リファレンスガイド』の  5.6 テキストスタイルの編集）。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、歌詞のフォントを変更したい場合、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。

歌詞の追加

[Scarborough Fair] スコアのボーカル譜表には歌詞がありません。

歌詞を追加しましょう。

- ボーカル譜表の小節 5 をクリックして選択します。
- [テキスト] ▶ [歌詞] ▶ [歌詞]（ショートカットは **Ctrl** + **L** または **⌘L**）を選択します。
- 最初の音符の下に点滅カーソルが表示されます。
- 最初の歌詞ラインをタイプ入力します。

音節の分割位置を指定するには、- (ハイフン) をタイプ入力します。音節が分割され、カーソルが次の音符の位置に移動します。1つの音節が2つ以上の音符にまたがる場合、カーソルが次の音節の入力位置に来るまで、ハイフンを繰り返し入力します (1音符につき1つ)。語と語の間を空けるには、スペースキーを押します。入力した単語の最後の音節が2つ以上の音符にまたがる場合、カーソルが次の語の入力位置に来るまで、スペースキーを繰り返し入力します。メリスマとなる場合、その音節が終了する位置までラインが自動的に追加されます。

次の図のようになります。



テキストファイルからの歌詞のインポート

歌詞を手動でタイプ入力するのは大変です。特に、音節の分割を行うにはかなりの手間がかかります。Sibeliusでは、歌詞をテキストファイルとしてインポートし、曲に合わせて音節を自動分割させることができます。[Scarborough Fair] の歌詞を含むテキストファイルは、[プロジェクトファイル] フォルダにあります。

歌詞をインポートしましょう。

- ボーカル譜表をトリプルクリックし、譜表全体が含まれるようパッセージを選択します。
- [テキスト] ▶ [歌詞] ▶ [テキストファイルから] を選択します。
- [参照] をクリックし、[開く] ダイアログを表示させます。Windows の場合、[スコア] というフォルダが表示されます。このフォルダ内に [Sibelius サンプルスコア] へのショートカットが含まれています。これをダブルクリックして [プロジェクトファイル] フォルダへ進み、[プロジェクト1 歌詞] というテキストファイルを選択してから [開く] をクリックします。
- [OK] をクリックして歌詞をインポートします (先ほど手動で入力した最初のラインが上書きされます)。

他のプログラム (ワープロソフトなど) から歌詞をコピーしたり、複数番の歌詞を作成したり、外観やフォーマットをコントロールすることもできます (『リファレンスガイド』の 5.7 歌詞)。

強弱記号

「強弱記号」という用語は、mpへアピン (cresc./dim.を示すV字のライン) の両方を意味しています。Sibeliusでスコアを再生すると、これらの指示が反映されます。強弱記号は、「発想記号」と呼ばれるテキストスタイルで書き込まれます。

選択可能なテキストスタイルは、[テキスト] ▶ [スタイル] ▶ [スタイル] ギャラリーに一覧表示されています。このギャラリーはリボンに直接組み込まれており、ギャラリーを開かなくても最初のいくつかのアイテムが見られます。この様なりボン内のギャラリーは右側の矢印ボタンを使ってリストを上下にスクロールでき、ドロップダウンメニューとしてギャラリーを開くこともできます。

プロジェクト1

曲の先頭にテキストの強弱記号を作成してみましょう。

- クラリネット譜表の最初の音符を選択します。
- [テキスト] ▶ [スタイル] ▶ [スタイル] ギャラリーを開きます。
- [共通] カテゴリーから [発想記号] を選択します (ショートカットは **Ctrl + E** または **⌘E**)。最初のカテゴリーである [使用] には、現在のスコアですでに使われているテキストスタイルが表示されます。最も重要なカテゴリーは [共通] で、一番上に表示されます。このカテゴリーには、最もよく使われるテキストスタイルのプリセットが含まれています。
- 最初の音符の下に点滅カーソルが表示されます。
- **Ctrl** または **⌘** を押したまま、**F** をタイプします。**Ctrl** または **⌘** を押したまま文字をタイプ入力すると、強弱記号に使用される特殊な太字で入力されます。右クリック (Windows) または **Control**-クリック (Mac) すると、役立つ用語のメニューが表示されます。このメニューは、「用語メニュー」と呼ばれます。
- **Esc** キーを押して、テキストの作成を終了します。

次の図のようになります。



このプロジェクトの最初に印刷した [Scarborough Fair] のプリントアウトを参考に、ボーカル譜表、クラリネット譜表、アコースティックギター譜表に残りのテキストを追加していきましょう。このアレンジの強弱記号はすべて、特殊な太字で表示されるよう **Ctrl** または **⌘** を押したまま文字をタイプ入力するか、用語メニューを使って書き込むことができます。

テンポテキスト

テンポテキストは、スコアの前頭と、音楽のテンポが劇的に変化する位置に記入されます。Sibelius でスコアを再生すると、テンポテキストの指示が再生に反映されます。前のセクションでスコアを再生した際、再生スピードが少し遅いことに気づきましたか。気づかなかった場合は、スペースキーを押してもう一度聴いてみましょう。

テンポテキストをいくつか追加し、テンポを変更させましょう。

- **Ctrl+Home** または **⌘⌘** を押してスコアの前頭に戻り、最初の小節を選択してテンポ記号を記入する場所を指定します。
- [テキスト] ▶ [スタイル] ▶ [スタイル] ギャラリーの [共通] カテゴリーから [テンポ] を選択します (ショートカットは **Ctrl + Alt + T** または **⌘+⌘T**)。
- 音符の上に点滅カーソルが表示されます。この種類のテキストは譜表の上に自動配置されます。
- 右クリック (Windows) または **Control**+クリック (Mac) して、テンポ記号の用語メニューを表示します。
- メニューから [**Allegro**] を選択してクリックします。メニューが消え、スコアに [**Allegro**] の文字が表示されます。
- **Esc** キーを押して、テキストの作成を終了します。

次の図のようになります。



スコアを先頭まで巻き戻し、スペースキーを押してスコアを再生してみましょう。正しいスピードで再生されるよう、[トランスポート] パネルのテンポスライダーが中央に配置されていることを確認してください。

[**Allegro**] 記号を削除してからギャラリーの [共通] カテゴリーから [テンポ] を選択し、他のテンポを試してみましょう。[**Prestissimo**] や [**Maestoso**] を用語メニューから選択し、サウンドがどのように変化するか聴いてみましょう。

[スイング] または [ストレート] をタイプすることによって、テンポテキストスタイルを使ってスコアや特定のパッセージのリズムのノリをか変えることもできます。

テクニックテキスト

テクニックテキストは、楽器のサウンドを変化させるよう、または、特定の演奏テクニックや部品を使用するよう演奏者に指示を出すのに使用します。Sibelius でスコアを再生すると、ミュート、ピッチカート、トレモロ、ディストーション、その他のエフェクトなどが再生に反映されます（反映される程度はご使用の再生機器に依存します）。

テクニックテキストは発想記号テキストに似ていますが、譜表の上に表示され、標準設定では斜体では表示されません。テクニック記号を作成するには、[テキスト] ▶ [スタイル] ▶ [スタイル] ギャラリーの [共通] カテゴリーから [テクニック] を選択します（ショートカットは **Ctrl + T** または **#T**）。

発想記号、テンポ、テクニックの各テキスト、およびその他の共通のテキストスタイルについて詳しくは、『リファレンスガイド』の **5.2** 一般的なテキストスタイルをご参照ください。

既存のテキストの編集

すでにスコア内にあるテキストを編集するには、そのテキストをダブルクリックするか、選択してからメインキーボードの **Return** キーを押します。この方法で楽器名を変更してみましょう。

- 最初の大譜表の先頭にある楽器名 [ドラムセット] を選択します。
- テキストをダブルクリックして編集します。
- テキストを削除し、[ドラムキット] とタイプ入力します。
- **Esc** キーを2回押し、編集を終了してテキストの選択を解除します。


この操作はスコア内のどのテキストにも行えますので、タイトル、歌詞、強弱記号、その他の指示を簡単に変更することができます。

プロジェクト1

マグネティックレイアウト

編集時、音符の移動に合わせてスコア内のテキストやその他のオブジェクトが移動しているのに気づきましたか。オブジェクトによっては、選択するとオブジェクトの下に影が表示されることもあります。

これは「マグネティックレイアウト」の効果です。マグネティックレイアウトは、Sibeliusの画期的な衝突防止および検出機能です。楽譜の作成と編集に合わせて、スコアを自動的にレイアウトしてくれる楽譜作成ソフトは他にはありません。マグネティックレイアウトは、他のオブジェクトと重ならないよう、また、音符が読みにくくならないよう、譜表に置かれたオブジェクトの位置を調節します。

マグネティックレイアウトがどの様に機能するかは [プロジェクト2] で学びます。詳しくは『リファレンスガイド』の  **7.5** マグネティックレイアウトをご参照ください。

2. プロジェクト 2

2.1 新規スコアの作成

このプロジェクトでは、新規のスコアを作成したり、Sibeliusに音楽をスキャンしたり、演奏者に見やすくかつ美しくスコアを表示する方法について説明します。

このプロジェクトの最初のセクションでは、弦楽四重奏用スコアを作成して音符を入力する方法を説明します。楽譜を書き始めるのに必要なものすべてが含まれる「譜面用紙」をすばやく設定する方法について説明します。

プリントアウト

弦楽四重奏用スコアの作成を始める前に、作成する音楽の完成版スコアを印刷する必要があります。このプロジェクトでは、印刷したこのスコアを参照しながら進めていきます。[ファイル] ▶ [開く] (ショートカットは **Ctrl + O** または **⌘O**) を選択し、[サンプルスコア] フォルダ内にある [プロジェクトファイル] フォルダの [プロジェクト 2] と名前の付いたサンプルスコアを見つけます。このスコアを開き、ドキュメントタブバーの右側の [新しいタブを開く] ボタンをクリックし、ツールバーのバージョンドロップダウンリストから [1 新規スコアの作成] を選択します。

エドワードエルガーの「弦楽四重奏曲ホ短調、作品 83、第三楽章アレグロモルト」からの抜粋の弦楽四重奏のアレンジが表示されます。

[ファイル] ▶ [印刷] (ショートカットは **Ctrl + P** または **⌘P**) を選択し、[印刷] ボタンをクリックしてスコアを印刷します。弦楽四重奏曲ホ短調のスコアが印刷されます。印刷されたスコアは、これ以降のアレンジの編集で使用しますので、そのままお手元に置いておいてください。

新規スコアの設定

新規スコアを設定するには、[ファイル] ▶ [新規] を選択します (ショートカットは **Ctrl + N** または **⌘N**)。[クイックスタート] が表示されます。[新規スコア] タブを開くと、5つの簡単なステップでスコアを作成できます。

まず、あらかじめ設定された [譜面用紙] のリストの1つを選択するか、独自の楽器編成を作成します。以下の通り、スコアの様々な外観をカスタマイズできる設定オプションが表示されます。

- ページのサイズと向きを選択し、伝統的な楽譜やて手書きの楽譜などのスコアの外観を決めます。
- スコアの先頭の拍子記号とテンポを設定します。
- スコアの先頭の調号を設定します。
- 最後に、スコアのタイトルや作曲者名などを入力し、必要に応じてタイトルページを作成します。

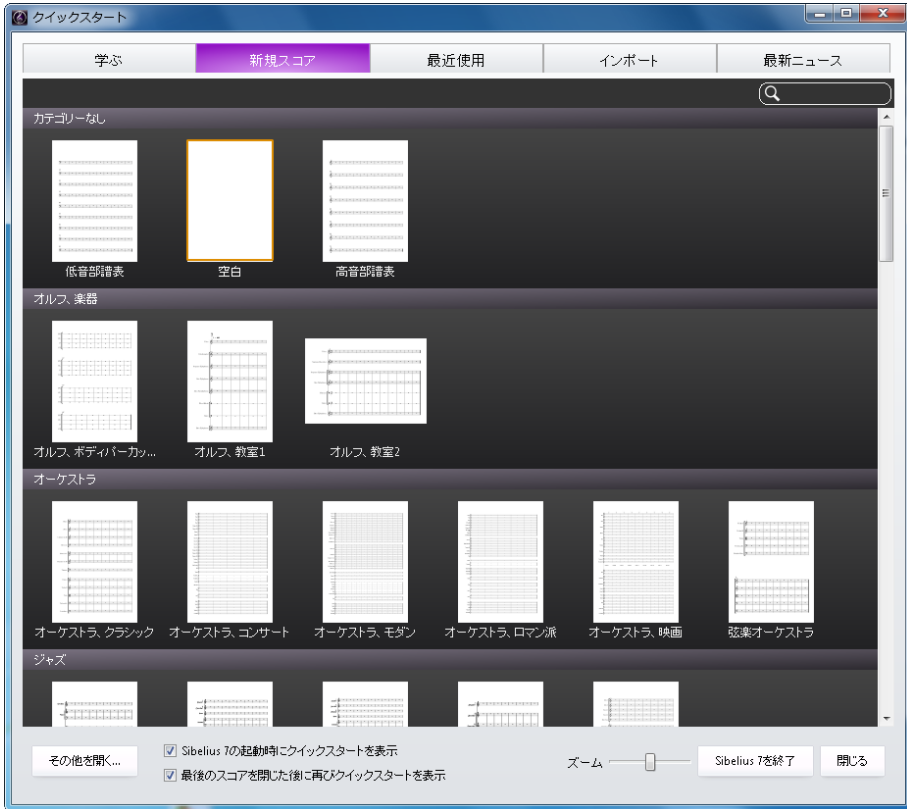
これらの変更がどの様にスコアに作用するかをプレビューが示します。ステップの途中であっても、[作成] をクリックすれば設定を終了することができます。この段階ですべてを設定しなくてもかまいません。

ダイアログは非常にシンプルで使いやすくなっています。ここでは、各設定をひとつずつ紹介しながら、特定の種類のスコアを設定していきましょう。

プロジェクト2

譜面用紙

[クイックスタート] ダイアログの [新規スコア] タブには多くの種類の楽器編成のリストがあり、[バンド]、[室内楽団]、[合唱と歌] などのカテゴリーに分けられています。



標準的なアンサンブルを書いている場合、自分でスコアを定義するよりも、Sibeliusにあらかじめ用意された譜面用紙のひとつを使った方が良いでしょう。なぜなら特殊な楽器名のフォーマットや最適な譜表サイズなどが、あらかじめ標準設定として用意されているからです（譜面用紙を独自に設定する方法については後ほど説明します。）

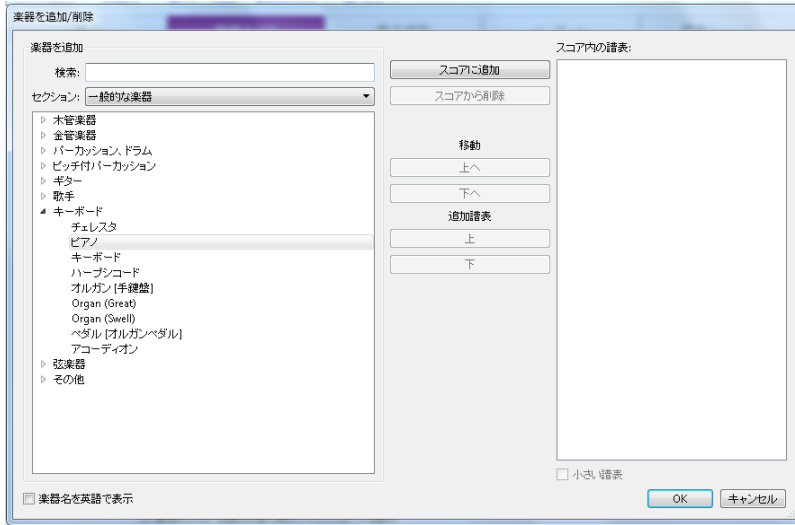
弦楽四重奏用スコアを開始するには [室内楽団] カテゴリーの [弦楽四重奏] 譜面用紙を使うのが最も簡単ですが、ここでは、どのように楽器を追加するかを学ぶために [カテゴリーなし] の [空白] を選択してみましょう。その名が示すとおり、まったく何もない空白の譜面用紙です。

サムネールをクリックすると、スコアのプレビューとスコアをカスタマイズするための設定オプションが表示されます。

使用する楽器の追加

新しい楽器はいつでも追加できますので、使用したい楽器をすべて最初に決めておく必要はありませんが、最低でも1つの楽器を選んでおかなければ楽譜を書くことができません。

右の [楽器変更] ボタンをクリックして [楽器を追加/削除] ダイアログを開きます。



Sibeliusには、650を超える楽器が登録されています。ダイアログ左上にある [セクション] リストには、その中から用途に適した楽器が表示されます。標準設定では、約90の一般的な楽器が表示されます。クイントファゴット、オンドマルトノ、ハーディーガーディーといった特殊な楽器の楽譜を書く場合には、[すべての楽器] をクリックすると、登録されているすべての楽器が表示されます。特にバンド、ジャズ、オーケストラなどの編成の楽譜を書く場合には、そのアンサンブルで使われている標準的な楽器をリストの中から選択します。特定の珍しい楽器が見つからなくても心配はありません。Sibeliusでは、楽器の譜表を独自にデザインすることもできます(『リファレンスガイド』の 2.6 楽器の編集)。

楽器は標準的な順序でリストされており、スコアにもその順序で表示されますが、好みに応じてこの順序を変更することもできます。

エルガーの弦楽四重奏ホ短調の抜粋を入力していきますので、バイオリンを2つ、ビオラとチェロをそれぞれ1つずつ追加する必要があります。左の小さな矢印をクリックして楽器ファミリーのリストから [弦楽器] グループを拡張し、[楽器] リストから [バイオリン (ソロ)] を選択し、[スコアに追加] を2回クリックして2つのソロバイオリン譜表を一番右の [スコア内の譜表] リストに追加します。同じように、[ビオラ (ソロ)] と [チェロ (ソロ)] を追加して、[OK] をクリックします。バイオリンの楽器名が正しくありませんが、これは後で修正できます。

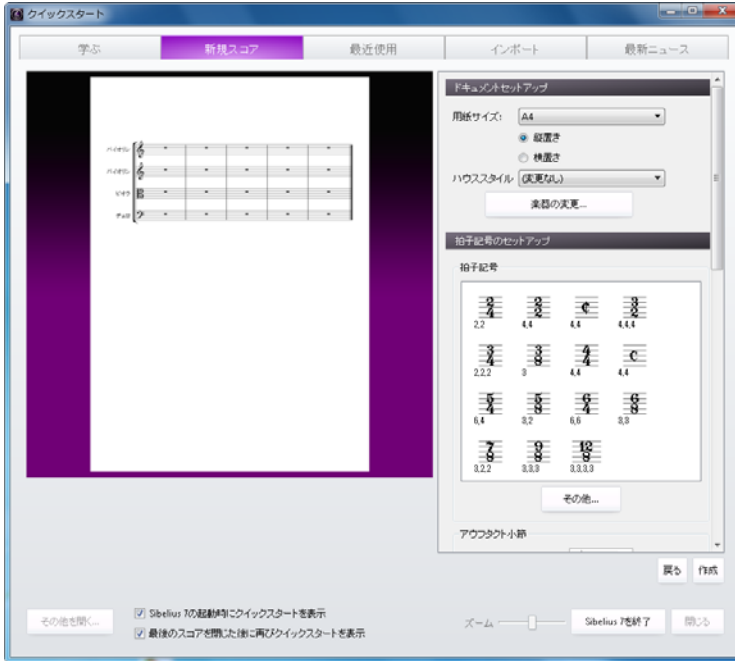
(このダイアログは、[ホーム] ▶ [楽器] ▶ [追加または削除] を選択するか、シングルキーショートカットのIキーを押していつでも開くことができます。楽器を追加する他にも、スコアから楽器を削除したり、楽器の順番を変更することもできます。)

プロジェクト2

ドキュメントセットアップ

これでプレビューのページへ戻り、これから作成する楽譜の用紙の形とサイズを選択したり、ハウススタイルを設定したりできます。

ハウススタイルは、スコアの「見た目」または外観と考えるとよいでしょう。ハウススタイルは出版社によって異なります。Sibeliusでは、使用するフォント、譜表や音符の大きさ、終止線の太さの微調整など、スコアの外観のあらゆる要素を調整することができます。



ここでは詳細を調整する必要はありませんので、リストで〔(変更なし)〕が選択されている状態のままにしておきます。画面上に表示されている、あらかじめ定義されているハウススタイルを見てみましょう。リストのハウススタイルをクリックすると、スコアのプレビュー表示が更新されます。Opusはこのハウススタイルで使用される音楽フォント（音符とその他の記号のデザイン）を、Timesは主に使用されるテキストフォントを表しています。（他のハウススタイルも試してみるとよいでしょう。RepriseとInkpen2音楽フォントを使用しているハウススタイルは手書き風で、特にジャズに合います。また、Helsinki音楽フォントを使用しているハウススタイルは、クラシックな浄書スタイルとなっています。）

拍子記号のセットアップ

設定オプションでは、拍子記号の選択とスコアのテンポの設定が行えます。

リストの〔4/4〕を選択してこの拍子記号を選択し、アウフタクト小節を作成するため〔開始する小節の長さ〕をオンにします。16分音符分のアウフタクト用の小節が必要なので、メニューから16分音符を選択します。もちろん、スコアの作成中には、いつでもどこでも拍子やその他の設定を変更することができます。ここでは、先頭の拍子記号だけを設定します。

テンポ記号を追加する必要がありますので、テンポテキストに〔Allegro molto〕と入力し、〔メトロノーム記号〕をオンにして特定のテンポを追加します。テンポは1分あたり4分音符で132拍でするので、メニューから4分音符を選択して〔132〕を入力します。

調号のセットアップ

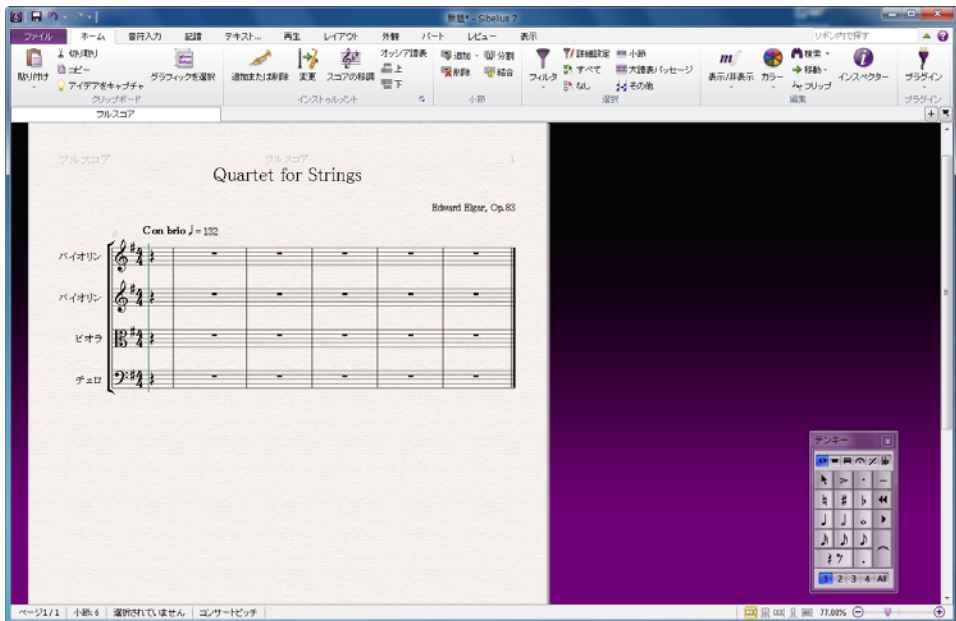
調号も選択できます。ドロップダウンメニューから [マイナーシャープキー] を選択し、リストから [Eマイナー] を選択します。

スコア情報のセットアップ

設定オプションの最後のセクションでは、スコアのタイトル、作曲者/作詞者の名前、著作権に関する情報などのテキストを入力します。これらのテキストは、楽譜の最初のページに追加されます。また、[タイトルページを作成] がオンの場合、別のタイトルページが作成され、タイトルと作曲者名がそこに追加されます。ここでは、このオプションをオフにしておきましょう。タイトルページの追加については後で説明します。

ここでは、[タイトル] に [QUARTET FOR STRINGS]、[作曲者] に [Edward Elgar, 作品 83] と入力し、[作成] をクリックします。(先に説明したとおり、ステップの途中で [作成] をクリックして、残りのステップを省略することもできます。)

すぐさまスコアが作成され、音符を入力するための準備が整いました。



最後に、1つ目のバイオリン譜表の楽器名 [Violin] をダブルクリックして [Violin I] に、2つ目のバイオリン譜表も同じようにダブルクリックして [Violin II] に書き換えます。

スコアの保存

ここでスコアを必ず保存しましょう。次のセクションでは、スキャンした楽譜をこのスコアに入力していきます。[ファイル] ▶ [保存] (ショートカットは **Ctrl + S** または **⌘S**) を選択し、適切な場所 (デスクトップの [スコア] フォルダなど) を選択してスコアに [エルガー] などの名前を付けたら [保存] をクリックします。Windowsでは、[スコア] フォルダは [マイドキュメント] フォルダの中にあります。Macでは、[スコア] フォルダはログオンしているユーザーアカウントの [書類] フォルダにあります。

2.2 スキャニング

プロジェクトのこのセクションから開始する場合、サンプルスコア [プロジェクト 2] を開き、[2 スキャニング] バージョンを [現在のバージョン] にする必要があります。これを行うには、[レビュー] ▶ [バージョン] ▶ [バージョンを編集] を選択し、このバージョンをリストから選択してから [現在のバージョンにする] をクリックします。

SibeliusにはPhotoScore Liteという無償のスキャニングプログラムが付属しています。PhotoScore Liteを使えば、印刷された楽譜をスキャンし、Sibeliusに読み込むことができます。印刷された楽譜やPDFファイルをお持ちの場合、これらをスキャンしてSibeliusに読み込ませ、独自に入力したスコアと同じように編集、移調、再生、パート譜の作成、印刷などを行うことができます。

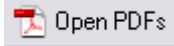
このセクションでは、弦楽四重奏のパート譜を使って、新規スコアから指揮者用のフルスコアを作成する方法について説明します。(このセクションではPDFファイルのスキャンしますので、コンピュータに接続されているスキャナをお持ちでない場合も、このセクションを通してお読みいただけます。)

PhotoScore Liteでのスキャニング

先へと進む前に、Sibelius DVD-ROMからPhotoScore Liteがインストールされていることを確認してください。

PhotoScoreをインストールしたら、Sibeliusで [ファイル] ▶ [新規] を選択して [クイックスタート] を開きます。[インポート] タブへ切り替え、PhotoScoreを起動します。

PhotoScoreプログラムが起動したら、ツールバーの [Open PDF] ボタンをクリックします。



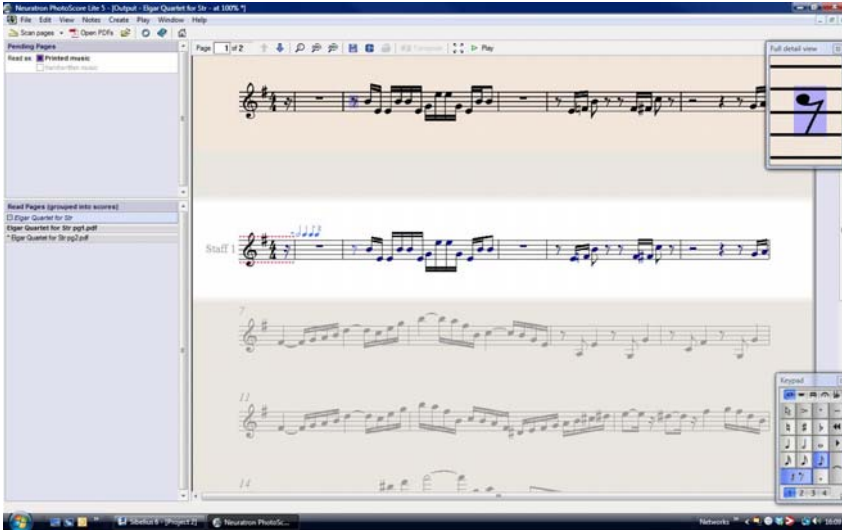
[開く] ダイアログが表示されます。[サンプルスコア] フォルダの [プロジェクトファイル] フォルダで、[弦楽四重奏 - バイオリン I.pdf] ファイルを選択し、[開く] をクリックします。

PhotoScoreがPDFファイルのスキャンし処理する前に、解像度をdpi単位で選択できます。解像度が高いほど詳細までスキャンすることができますが、処理にはより時間がかかります。解像度のテキストフィールドに [600] を入力し、[OK] をクリックします。

PhotoScoreがファイルの処理を開始します。スキャンされたページは自動的に読み込まれ、音符とその他の記号が解釈されます。

スキャンした楽譜の編集

PhotoScore を使った楽譜の読み込みが完了すると、バイオリンパートの1ページ目の読み込み結果がメインウィンドウに表示されます。PhotoScore Liteによる読み取りに間違いがあれば、ここで修正することができます。



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。そのため、この部分にはまだPhotoScore Liteによる読み取り間違いが含まれている可能性があります。

PhotoScore Lite の右下隅にはテンキーがあり、Sibelius のテンキーとほぼ同様に機能しますが、PhotoScore Lite に必要でない機能が省かれています。

ウィンドウ上部のスキャン画像と下部の読み取り結果を見比べて、間違いを修正していきましょう。

パート譜の先頭のアウフタクト小節には、譜表の上と下に赤色の点線が付けられています。その後には、小節線の上に青色の音符が並んでおり、足りない拍または多すぎる拍の数を示しています。これは、PhotoScore Lite は拍子記号を4/4として読み込んでおり、この小節が16分音符の長さしかないため、つじつまが合わないことを示しています。


出力ウィンドウの拍子記号を選択し（選択すると薄い青色に変化します）、[Create] ▶ [Time Signature]（ショートカットはT）を選択して、別の拍子記号を選択します。[Other] をクリックし、ドロップダウンリストから [1/16] を選択します。[Invisible (for pick-up and irregular bars)] がオンであることを確認します。こうすると、拍子記号がPhotoScoreに表示されません。

プロジェクト2


残りの小節が赤色に変化し、小節線の上に青色の音符が表示されます。これを修正するには、最初の完全小節の先頭に2つ目の拍子記号を追加します。

- もう一度**T**を押して拍子記号を作成し、**[4/4]**を選択して、**[Invisible (for pick-up and irregular bars)]** がオフになっていることを確認し、**[OK]** をクリックします。
- マウスポインタが青色に変化し、オブジェクトを入力できる状態であることが示されます。
- 最初の完全小節の先頭をクリックして拍子記号を配置すると、赤色の点線が消えます。

音高などは Sibelius でも修正できますが、調号と拍子記号 の修正は PhotoScore Lite で行う方がはるかに簡単ですので、スコアを Sibelius に送信する前にここで修正しておくことをおすすめします。

PhotoScore の出力の編集について、詳しくは『リファレンスガイド』の  **1.7 PhotoScore Lite** をご参照ください。

Sibelius への送信

スコアのすべてのページの編集が完了したら、スコアを Sibelius に送信します。**[File]** ▶ **[Send to]** ▶ **[Sibelius]** (ショートカットは **Ctrl + D** または **⌘D**) を選択するか、出力ウィンドウ上部の **[Save score]** ボタンの隣にある Sibelius アイコン () をクリックします。

[PhotoScore/AudioScore ファイルを開く] ダイアログが Sibelius に表示されます。ここではオプションを操作しないで、**[OK]** をクリックしてファイルを開きます。バイオリンのパート譜が Sibelius の新規スコア内に表示されます。これを、このプロジェクトの先のセクションで準備したスコアに転送します。

- PhotoScore Lite からインポートしたバイオリンのパート譜の最初的小節をトリプルクリックし、この譜表のすべての音楽を選択します。
- **[ホーム]** ▶ **[クリップボード]** ▶ **[コピー]** (ショートカットは **Ctrl + C** または **⌘C**) を選択し、楽譜をクリップボードにコピーします。
- **[表示]** ▶ **[ウィンドウ]** ▶ **[ウィンドウを切り替え]** メニューから以前に用意したスコアを選択します。
- **[Violin I]** 譜表のアウフタクト小節の 16 分休符を選択します。
- **[ホーム]** ▶ **[クリップボード]** ▶ **[貼り付け]** (ショートカットは **Ctrl + V** または **⌘V**) を選択し、インポートされたスコアから準備したスコアへ楽譜を貼り付けます。

適切な臨時記号、スラー、タイをすべて含む楽譜がスコアに挿入されます。小節がスコアに自動追加され、コピーした楽譜に埋められます。PhotoScore により音符の上のスラーが短縮されていますが、これは後で修正しますので、今は気にしなくてもかまいません。

残りの楽譜の追加

それでは、PhotoScore Liteを使って、残りの弦楽器パートをスキャンして読み込み、Sibeliusに送信しましょう。[弦楽四重奏 - バイオリン II.pdf]、[弦楽四重奏 - ビオラ.pdf]、[弦楽四重奏 - チェロ.pdf]です。これらのPDFファイルは、先にスキャンしたパート譜と同じフォルダに保存されています。

[Violin I] 譜表での操作と同じように、Sibeliusに送信したら、あらかじめ用意しておいたスコア内の適切な譜表にコピー&ペーストします。

バージョンの保存

ここで [レビュー] ▶ [バージョン] ▶ [新規バージョン] を選択してください。バージョン名を付けるかどうか、また後で見分けやすいようコメントを追加するかどうかを尋ねるメッセージが表示されます。このバージョンに [バージョン 1 - スキャン済み入力] などの分かりやすい名前を付けたら、[OK] をクリックします。

このバージョンは、後でスコアやバージョンをすばやく比較する方法を説明する際に使用します。

2.3 音部記号、調号、連音符

プロジェクトのこのセクションから開始する場合、サンプルスコア [プロジェクト 2] を開き、[3 音部記号、調号、連音符] バージョンを [現在のバージョン] にする必要があります。これを行うには、[レビュー] ▶ [バージョン] ▶ [バージョンを編集] を選択し、このバージョンをリストから選択してから [現在のバージョンにする] をクリックします。

先のセクションで作成したスコアをアレンジしていきましょう。[クイックスタート] を使ってスコアを設定する方法についてはすでに説明しましたが、スコアに音楽を入力した後に情報を追加し、スコアを後から変更することができます。このセクションでは、音部記号、調号、連音符（ここでは3連符）の変更を既存のスコアに追加する方法について説明します。

音部記号の変更

Sibelius でスコアを作成すると、大譜表の先頭に音部記号が自動的に追加されるため、音部記号について意識する必要はありません。しかし、状況によっては、音部記号の変更を譜表に追加したい場合があります。通常音部記号で表示される譜表から上下に音符が大きく離れて記譜される場合などは、音部記号の変更を挿入すると、演奏者にとって読みやすくなります。音部記号の変更は、短いパッセージ（1小節程度）に使用する場合や、挿入位置以降ずっとその音符記号を使用する場合もあります。

チェロのパート譜の小節15を見ると、小節の後半部分に非常に高い音符が2つ（AbとGの8分音符）あります。これらの音符の前に音部記号の変更を加えて、チェロの演奏者にとって読みやすい楽譜になるようにしましょう。

- Abの8分音符を選択します。
- Gの8分音符のすぐ後を **Shift**+クリックしてパッセージを選択します。
- [記譜] ▶ [共通] ▶ [音部記号] ギャラリー（ショートカットは **Q**）を開きます。
- リストの一番上の列のテノール記号をクリックします。
- 小さなテノール記号が追加されます。また、選択されているパッセージ以降は、元の音部記号に戻ります。音部記号のためのスペースを確保するために、音符が離れて配置されます。

小節26に、テノール記号への変更をもう1つ加えましょう。今度は、マウスを使って操作します。

- **Esc** キーを押し、何も選択されていない状態であることを確認します。
- [音部記号] ギャラリーを開きます。
- テノール記号を選択します。
- マウスポインタが紺青色に変化し、オブジェクトを入力できる状態であることが示されます。
- [Violoncello] 譜表の小節26の先頭の空白部分をクリックします。
- 小さなテノール記号が追加されますが、ここでは前の大譜表の小節25の最後に追加されます。各大譜表の先端にある標準の音部記号は、これ以降テノール記号に変わります。

同じように、小節28の最初の4分音符の後で譜表をバス記号に戻します。フルアレンジの印刷されたスコアを参考に、[Viola] 譜表と [Violoncello] 譜表の小節43-44に対して残りの音部記号の変更を行います。

詳しくは、『リファレンスガイド』の  **4.1** 音部記号をご参照ください。

調号

この抜粋の最後に近づくにつれて、調がAメジャーへと転調しているのに気づきましたか。音符にシャープの臨時記号がたくさん付けられています。小節53に調号を追加し、転調を表示しましょう。

- **Esc** キーを押し、何も選択されていない状態であることを確認します。
- [記譜] ▶ [共通] ▶ [調号] ギャラリー (ショートカットは**K**) を開きます。
- リストから [Aメジャー] を選択します。
- マウスポインタが紺青色に変化し、オブジェクトを入力できる状態であることが示されます。
- 小節53の先頭をクリックします。
- 複縦線と3つのシャープによる調号が作成されます。新しい調号によって無用となったそれ以降の小節のシャープ臨時記号は自動的に削除されます。

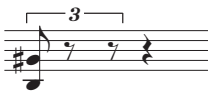
音部記号変更と調号は、選択、コピー、削除、移動することができます。音部記号変更または調号をドラッグすると、ドラッグ前とドラッグ後で同じ音で鳴るよう、移動に合わせて音符が上下にずれ、臨時記号が削除または追加されます。

詳しくは、『リファレンスガイド』の  **4.2** 調号をご参照ください。

3 連符とその他の連音符

連音符とは、音符を一定の割合で分割して演奏することで、最も一般的なのは3連符です。スキャンしたパート譜にない3連符を、[Violin II] 譜表の小節30に作成しましょう。

- 小節休符を選択し、**3** (テンキー) を押して8分音符を選択します。
- **8 G Shift-6** を入力します (テンキーではなくメインキーボードの**6**を使います)。G#の8分音符と、その6度下に音符が入力され、二和音が作成されます。(譜表の下に**B**を入力し、**8** (テンキー) と**G**を入力してシャープを選択し、Bの上にGを追加することもできます。)
- [音符入力] ▶ [音符入力] ▶ [3連符] ボタン (ショートカットは**Ctrl + 3**または**#3**) の上部をクリックすると、3連符の括弧と番号が表示されます。



- 残りの2つの音符 (第4間のEと別のG#) を入力して、3連符を完成させます。


括弧が自動的に消え、この場合の標準的な記譜法で表記されます。



Sibelius では、連音符の括弧は、連音符内の音符が連符でつながると自動的に非表示となります。また、連音符の括弧は (表示されている場合) 「マグネティック」となり、連音符の音高が変わると音符にくっつきます。

プロジェクト2

この小節の残りの音符を追加しましょう。その他の種類の連音符を作成するには、[音符入力] ▶ [音符入力] ▶ [3連符] ボタンの下部をクリックしてリストから選択するか、**Ctrl**または $\#$ と任意の数字（5連符なら**5**、6連符なら**6**）をタイプします。

73:51 といったさらに複雑な連音符を作成するには、[音符入力] ▶ [音符入力] ▶ [3連符] ボタンの下部をクリックし、[音符入力] ▶ [音符入力] ▶ [3連符] ▶ [その他] を選択して [連音符] ダイアログを開きます。詳しくは、『リファレンスガイド』の  **3.10 3連符**とその他の連音符をご参照ください。

2.4 スコアへの記号の追加

プロジェクトのこのセクションから開始する場合、サンプルスコア [プロジェクト 2] を開き、[4 スコアへの記号の追加] バージョンを [現在のバージョン] にする必要があります。これを行うには、[レビュー] ▶ [バージョン] ▶ [バージョンを編集] を選択し、このバージョンをリストから選択してから [現在のバージョンにする] をクリックします。

ここまでの過程で、空のスコアを作成し、PDF ファイルからパート譜をスキャンしスコアへとコピーして、エルガーの「弦楽四重奏曲ホ短調、作品83、第三楽章アレグロモルト」からの抜粋を作成しました。ここに、強弱記号、テクニックテキスト、テンポ記号、スラー、アーティキュレーションなどの記号を追加して、精彩を加えていきましょう。

このセクションでは、さまざまな記号を追加する方法と、それらの記号に Sibelius の革新的な衝突防止システム「マグネティックレイアウト」がどのように作用するのかについて説明します。

発想記号テキスト

このチュートリアル最初のプロジェクトでは、強弱記号、テクニック、テンポ記号の各テキストを追加する方法について説明しました。先に印刷したスコアを使って、強弱記号テキストを追加していきましょう。前回同様、以下のように行います。

- [テキスト] ▶ [スタイル] ▶ [スタイル] ギャラリーの [共通] カテゴリーから [発想記号] (ショートカットは **Ctrl + E** または **⌘E**) を選択して強弱記号テキストを追加します。
- **Ctrl** または **⌘** キーを押したまま入力すると、f、p、sf、rfz などの強弱記号の太字テキストが作成されます。**Ctrl** または **⌘** キーを押したままにすることで、強弱記号用の特殊な太字文字が使用されます。
- 右クリック (Windows) または **Control** + クリック (Mac) すると、使用されることの多い強弱記号の用語メニューが表示されます (*espress.*、*dolce*、*poco*、*cresc.*、*dim* などはこちらに表示されます)。
- 用語メニューに表示されない用語 (*risoluto*、*rubato*、*brillante*、*appassionato* など) は、Sibelius 上で直接入力すると、標準の斜体テキストで表示されます。

強弱記号テキストをある譜表から別の譜表へとコピーすると、スコアのマークアップ処理が簡単になります。最初のプロジェクトで説明したコピー方法すべてを使用できます。最も簡単な方法は、コピーしたいテキストを選択してから、表示させたい場所を **Alt** + クリックまたは **⌘** + クリックする方法です。マウスポインタが置かれている位置ではなく、その標準設定位置 (音符が選択されている状態でテキストオブジェクトを作成すると表示される場所) にテキストオブジェクトをコピーしたい場合は、**Shift+Alt** + クリックまたは **⌘** + **⌘** + クリックを使用します。

プロジェクト2

オブジェクトの複数コピー

スコア内のすべての譜表に同じ強弱記号がある場合（小節43の先頭のフォルテッシモ、小節53のスフォルツァンドなど）、強弱記号をすべての譜表にわたって複数コピーすることで作業時間を短縮できます。

- [Violin I] 譜表に（上記同様）発想記号テキストを使って強弱記号を作成します。
- 強弱記号を選択し、[ホーム] ▶ [クリップボード] ▶ [コピー]（ショートカットは **Ctrl + C** または **⌘C**）を選択して強弱記号をクリップボードへコピーします。
- **Esc** を押して選択を解除します。
- 残りの3つの譜表の同じ小節の周辺にパッセージを選択します。
- [ホーム] ▶ [クリップボード] ▶ [貼り付け]（ショートカットは **Ctrl + V** または **⌘V**）を選択し、パッセージの先頭へ譜表ごとに貼り付けます。

いくつかのオブジェクトを複数コピーし、いくつかの譜表にわたって同時に貼り付けることもできます。こうすることにより、スコアへの記号の追加の作業時間を大幅に短縮できます。

テクニックテキスト

強弱記号テキストをすべて追加できたら、テクニックテキストを追加していきましょう。

- [テキスト] ▶ [スタイル] ▶ [スタイル] ギャラリーの [共通] カテゴリーから [テクニック]（ショートカットは **Ctrl + T** または **⌘T**）を選択してテクニックの指示を追加します。
- 右クリック（Windows）または **Control-** クリック（Mac）すると、使用されることの多いテクニックテキストの用語メニューが表示されます（*senza sord* などはここに表示されます）。
- 用語メニューに表示されない用語（*colla parte* や *ten.* など）は、Sibelius 上で直接入力すると、標準の斜体テキストで表示されます。

テンポテキスト

テクニックテキストをスコアにすべて追加できたら、テンポ記号を追加しましょう。その前に、譜表テキストと大譜表テキストの違いを理解しておく必要があります。

発想記号テキストとテクニックテキストのスタイルは、どちらも譜表テキストです。譜表テキストは単一の譜表にのみ適用されます。同様の効果をスコア内の他の楽器にも適用させたい場合、そのテキストを別の譜表にも複製する必要があります。

それに対して、大譜表テキストはスコア内のすべての譜表に適用されます。テンポテキストをスコアに追加すると、大譜表の上に1回だけ表記されます（楽器がたくさん含まれているスコアでは、スコア内のずっと下の別の譜表の上に表示されることもあります）が、楽器のパート譜それぞれに適用されます。

それでは、テンポ記号を追加しましょう。まず、[A tempo] を小節7に追加します。

- [Violin I] 譜表の小節7を選択します。
- [テキスト] ▶ [スタイル] ▶ [スタイル] ギャラリーの [共通] カテゴリーから [テンポ]（ショートカットは **Ctrl + Alt + T** または **⌘+⇧T**）を選択してテンポ記号を追加します。
- 右クリック（Windows）または **Control+** クリック（Mac）すると、テンポ記号の用語メニューが表示されます。
- [A tempo] をクリックし、スコアに追加します。
- **Esc** キーを2回押し、編集を終了してテキストの選択を解除します。

同様に、[A tempo] 記号を小節20、56、60に追加します。

ヘアピンと他のライン

印刷されたスコアにあるもので、まだスコアに追加していない強弱記号とテンポ記号があります。ヘアピン（クレッシェンドとディミヌエンド）、スラー、リタルダンドを示すさまざまなラインです。

ラインを追加するには、スコアで音符または他のオブジェクトを選択し、ラインの開始位置を指定し、**L**をタイプして [記譜] ▶ [ライン] ▶ [ライン] ギャラリーを開きます。

記号の追加を行っている抜粋に、ヘアピンとスラーを作成していきましょう。それぞれショートカットを使用できます。クレッシェンドのヘアピンには**H**、ディミヌエンドのヘアピンには**Shift+H**、スラーには**S**を使用します。

[Violin I] 譜表の抜粋の2番目の完全小節にクレッシェンドのヘアピンを追加しましょう。

- [Violin I] 譜表の（アウフタクト小節の後の）2番目の小節の2番目の音符を選択します。
- **H**キーを押して、音符の下にクレッシェンドのヘアピンを追加します。
- スペースキーを4回押し、小節の中央のEの16分音符までヘアピンを伸ばします（一度押すごとに1音符分だけヘアピンが伸びます）。伸ばしすぎた場合は、**Shift+スペース**を押すと縮みます。



- ここで、同じ小節の9番目の音符（とEの16分音符）を選択し、小節の最後の音符を**Shift+クリック**して、選択範囲を小節の最後まで伸ばします。
- **Shift-H**をタイプしてディミヌエンドを追加します。ディミヌエンドは選択した範囲と同じ長さで作成されます。こうすることで作業時間を短縮できます。



スコアの残りの部分にもヘアピンを追加していきましょう。強弱記号で行った方法で、ヘアピンを複数の譜表へ複数コピーすることができます。

不足しているテンポラインを追加しましょう。

- [Violin I] 譜表の小節19を、小節の空白部分をクリックして選択します。
- **L**を押して [ライン] ギャラリーを開きます。
- [リタルダンド/アツチェレランド] カテゴリーから **[poco rit.]**（テキストのみ）を選択します（このラインではテキストの後に長さを示す点線が表示されません）。

同じように **[poco rit.]** を小節59に加えますが、今回は、小節中央あたりの8分音符を選択し、**L**を押します。

最後に **[rit.]** ラインを抜粋の最後の小節に追加します。前回同様、テキストの後に長さを示す点線が表示されないよう [リタルダンド/アツチェレランド] カテゴリーの **[rit.]**（テキストのみ）を選択します。

ラインについて詳しくは、『リファレンスガイド』の  **4.6** ラインをご参照ください。

プロジェクト2

スラー


スラーとフレーズマークは、ヘアピンと同じように特殊な種類のラインです。頻繁に使用されるため、覚えやすいショートカット **S** が用意されています。Sibelius では、どちらも「スラー」と呼びます。フレーズマークは、実質的に大きなスラーとして描画されるためです。

弦楽四重奏のパート譜のPDFファイルをスキャンする際、PhotoScore Lite ではパート譜のスラーが認識されません（フルバージョンの PhotoScore Ultimate を使用すると認識されます）。そのため、認識されなかったスラーを追加する必要があります。

スラーを配置するには、スラーを開始させたい音符を選択し、**S** を押します。間違った位置にスラーを作成してしまった場合は、スラーを選択して **Delete** キーを押し、スラーを開始させたい音符または休符を選択してから **S** を押します。ヘアピンを伸ばすときと同じように、スペースキーを押すとスラーが伸び（一度押すごとに1音符分だけ伸びます）、**Shift**+スペースキーを押すと縮みます。

スラーのどちらかの端にある音符を選択して、上下に移動させてみてください。スラーは「磁石」のように音符の片方の端にくっついてくることに注目してください（これをマグネティックスラーと呼びます）。スラーを選択すると、6つのボックスからなる細い枠がスラーの周りに表示されます。ハンドルと呼ばれるこれらのボックスを使えば、スラーの形状を詳細にコントロールすることができます。ドラッグすると、特定の方向に向かって形状を変化させることができます。

タイとスラーを混同しないよう十分に注意しましょう。タイはスコア内の音符と音符の間に置かれ、テンキーを使って追加します（下を参照）。また、タイの操作はスラーの操作とは大きく異なります。

スラーについて詳しくは、『リファレンスガイド』の  **4.8** スラーをご参照ください。

アーティキュレーション

このチュートリアル最初のプロジェクトでは、スタッカート、テヌート、アクセント、タイなどのアーティキュレーションをテンキーを使って音符に追加する方法を説明しました。**F10** を押す（またはテンキーの [アーティキュレーション] タブをクリック）すると、テンキーの第4レイアウトのアーティキュレーションが表示されます。ここでは、楔、運弓マーク、マルカート、スタッカーティシモ、さまざまな長さのフェルマータを追加することができます。

複数の音符やパッセージにアーティキュレーションを追加することができます。こうすることで、記号を記入する作業時間を大幅に短縮できます。たとえば、[Violin I] と [Violin II] 譜表の小節内のすべての音符はスタッカートで演奏されます。

- [Violin I] 譜表の小節3の空白部分をクリックし、[Violin II] 譜表の小節3を **Shift**+クリックしてパッセージを選択します。
- **F7** を押し、テンキーの第1レイアウトが表示されていることを確認します。
- テンキーの一番上の列の []（スタッカートのドット）に対応するキーを押します。これで、両譜表の小節内のすべての音符にスタッカートが追加されます。

残りのアーティキュレーションを追加していきましょう。追加する必要があるアーティキュレーションのほとんどはテンキーの第1レイアウトに表示されていますが、以下の記号はテンキーの第4レイアウトを使用する必要があります。

- [Violin I] 譜表の小節8および38のマルカート
- [Violin II] 譜表の小節20、22、29、40のマルカート
- [Viola] 譜表の小節9、10、21、23、40、49-52のマルカート
- [Violoncello] 譜表の小節49-52のマルカート
- すべての譜表の小節48のスタッカーティシモ
- [Violin II] 譜表の小節49のスタッカーティシモ

アーティキュレーションについて詳しくは、『リファレンスガイド』の **4.22** アーティキュレーションをご参照ください。

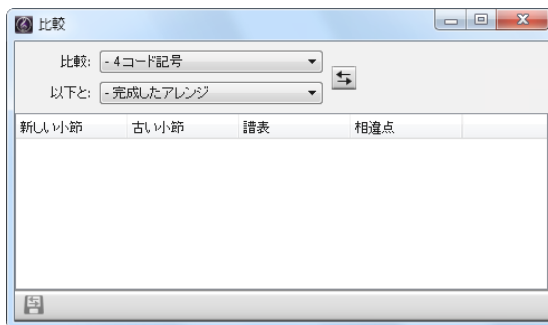
バージョンの比較

作曲者、編曲者、浄書者にとって、新たに記号を追加したバージョンと記号を追加する前のバージョンのスコアを比較することができれば非常に便利です。Sibeliusの[比較]ウィンドウでは、2つのスコア(または同じスコアの2つのバージョン)を比較し、相違点の概要を作成することができます。好みに応じて、すべての相違点を詳しく比較することもできます。校正や、楽譜作成の過程を記録するのに非常に便利です。


[比較] ウィンドウを表示するには、[レビュー] ▶ [比較] ▶ [比較] を選択します。

[比較] ウィンドウ最上部には2つのドロップダウンメニューがあり、スコアとスコアに含まれるバージョンを選択できます。現在の状態と以前保存した状態とでスコアを比較してみましょう。

- 1番目のドロップダウンメニューから、スコアのタイトル([エルガー]など保存した際に付けた名前)を選択します(これが現在のバージョンのスコアと比較されます)。
- 2番目のドロップダウンメニューから、[バージョン1 - スキャン済み入力](バージョンを保存した際に付けた名前)を選択します。




(前のセクションをとばしてプロジェクトファイルをこの時点で開いた場合、2番目のリストに[3 音部記号、調号、連音符]バージョンを選択する必要があります。)

- ドロップダウンメニューの隣の[比較] ボタン() をクリックします。
- バージョンが分析され、スコアの相違点を簡単にまとめたダイアログが表示されます。
- [閉じる] をクリックすると、[比較] ウィンドウに詳細な相違点が表示されます。

プロジェクト2

[比較] ウィンドウに表示された相違点のいずれかをダブルクリックすると、両方のウィンドウにその相違点が表示されるよう表示位置が移動します。また、オブジェクトの背景がその状態に応じて色づけされ、追加されているものは緑色、移動されているものは赤色、変更されているものはオレンジ色で表示されます。

プロジェクトスコア内の異なるバージョンを比較し、相違点がどれほど詳細に表示されるかを確認してみましょう。

このパワフルなツールを使えば、ご使用のワープロソフトで開くことのできる、スクリーンショットやスコアを用いた詳細なレポートを作成することができます。バージョンとスコアの比較について、詳しくは『リファレンスガイド』の  **10.3** バージョンをご参照ください。

2.5 レイアウトとフォーマット

プロジェクトのこのセクションから開始する場合、サンプルスコア [プロジェクト 2] を開き、[5 レイアウトとフォーマット] バージョンを [現在のバージョン] にする必要があります。これを行うには、[レビュー] ▶ [バージョン] ▶ [バージョンを編集] を選択し、このバージョンをリストから選択してから [現在のバージョンにする] をクリックします。

スコアに音符を入力し、記号を記入できたら、楽譜が問題なく表示されるよう調整します。Sibelius では、楽譜、楽器、テキスト、その他のオブジェクトが追加されるとスコアが自動調整されるため、スコアがほぼ完成の状態になってから行うとよいでしょう。さもないと、せっかくの調整をやり直すことになります。

Sibelius に搭載されている衝突防止および検出機能「マグネティックレイアウト」の効果については少し説明しました。楽譜の作成と編集中にスコアを自動調整してくれる機能です。Sibelius には、楽譜のフォーマットを調整することのできるさまざまなツールと機能が搭載されています。フォーマットとは、ページに楽譜をレイアウトする処理のことをいいます。

このセクションでは、ブレークを作成したり、ページの向き、譜表サイズ、譜表の間隔を変更したり、タイトルページを作成し、美しく洗練されたスコアを作成する方法について説明します。

マグネティックレイアウト

まず、音符の重なりや分かりにくさを解消するために、どのようにマグネティックレイアウトが機能し、譜表上のオブジェクトの位置が再計算されるのかを見てみましょう。どの様に機能するか見てみましょう。


- [Violoncello] 譜表の最初の完全小節の最後にある F# の 16 分音符を選択します。
- ↓ を使って音高を下げます。
- 音高を下げると、譜表下の強弱記号が下に移動し、音符との衝突が避けられます。

強弱記号全体がまとめて大譜表の下に移動し、水平方向の相対位置が維持されます。強弱記号（ヘアピンなど）のいずれかをクリックして選択すると、強弱記号がグループにまとめられていることを示す薄い青色の点線が表示されます。これは、衝突を避けるため強弱記号のいずれかを移動させる必要がある場合、強弱記号すべてがまとめて移動されることを示しています。灰色のシャドー付の強弱記号は、その強弱記号が通常置かれる位置に大譜表全体にわたって表示されます。（ズームインすると、よりはっきりと見ることができます。）

これは、すべてのテキストオブジェクト、記号、ライン、その他のオブジェクト（コード記号など）でも同様です。

譜表上のオブジェクトをドラッグすると、オブジェクトが重なり合わないよう、使用可能な空きスペースが利用されます。この場合、重要なオブジェクト（音符、臨時記号、休符、アーティキュレーションなど）は、あまり重要でないオブジェクト（テキスト、ライン、記号など）に優先して配置されます。重要なオブジェクトの位置が維持され、譜表により近い部分に表示されます。

プロジェクト2

また、オブジェクトごとにマグネティックレイアウトのオンとオフを切り換えることができるため、レイアウトが完了したら、それ以降マグネティックレイアウトにより移動することがないようにオブジェクトの位置をスコア内で固定することができます。その方法については、『リファレンスガイド』の  **7.5** マグネティックレイアウトをご参照ください。

それではここで、Sibelius で使用可能なフォーマットの操作について見ていきましょう。



改行

作曲、アレンジ、楽譜の複写など、いずれの作業においても、すでに書き終えた楽譜に小節を付け加えるなど、後から変更を加えたい場合があります。Sibelius では、このような場合にも、楽譜が即座に再フォーマットされます。

自動再フォーマットの利点は、大譜表やページを新たに追加する必要がないことです。変更に合わせて、自動的に再フォーマットが行われます。

しかし、場合によっては、特定の位置で大譜表やページが終わるよう調整する必要があることもあります。たとえば、エルガーの弦楽四重奏の抜粋の小節7にある [**A tempo**] は、そこに改行が追加されているため、新しい大譜表の先頭に記入されています。

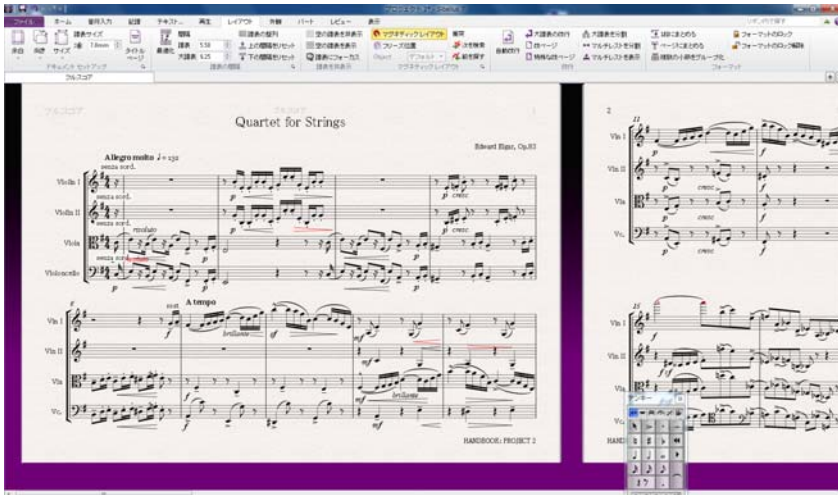
改行を挿入するには、小節線を選択して[レイアウト] ▶ [改行] ▶ [大譜表の改行] を選択するか、ショートカットの **Return** キー（メインキーボード）を押します。ある大譜表が混み合っているように感じられたら、このようにして間隔を空けます。逆に、前の大譜表に比べて間隔が空きすぎているように感じられたら、前の大譜表に改行を挿入して、前の大譜表の小節の1つを次の大譜表に移動させます。スコアに改行を挿入してみてください。

Sibelius では改ページを挿入することもできます。通常、改ページは、セクションの最後（複数の楽章を含む楽曲など）や、次のセクションの先頭に新しいタイトルがある場合にのみ使用されます。改ページについて、および、パッセージが再フォーマットされないよう「ロック」する方法について詳しくは、『リファレンスガイド』の  **7.9** レイアウトとフォーマットをご参照ください。パート譜では、改行や改ページを便利な位置に自動挿入させることもできます（『リファレンスガイド』の  **7.6** 自動改行）。

ドキュメントセットアップ

自動再フォーマットのもうひとつの利点は、すでに入力した楽譜に対して、用紙の変更などの大きな変更を加えることができることです。加えられた変更に合わせて、スコア全体のレイアウトが即時に更新されます。

この種類の再フォーマットでしばしば行われる例として、スコア用の紙の向きを縦置きから横置きに変更してみましょう。[レイアウト] ▶ [ドキュメントセットアップ] ▶ [向き] ▶ [横置き]を選択します。スコアの表示はこのようになります。



[レイアウト] ▶ [ドキュメントセットアップ] ▶ [譜表サイズ] を [4mm] に変更してみましょう。楽譜がより少ないページ数に収まるようになります。

別のプリセットの用紙サイズと余白はリボン上の [レイアウト] ▶ [ドキュメントセットアップ] グループから選択できます。独自の用紙サイズと余白を設定したい場合は、右に表示されている [レイアウト] ▶ [ドキュメントセットアップ] のダイアログランチャーボタンをクリックして [ドキュメントセットアップ] ダイアログを開きます。

これらの設定について詳しくは、『リファレンスガイド』の **7.1** ドキュメントセットアップをご参照ください。

譜表の間隔

スコアに音楽を追加していくと、ページが混み合ってきますので、音符やその他のオブジェクトがうまく配置されるよう、譜表の間隔を広げる必要があります。譜表の間隔は、いろいろな方法で広げることができます。それではスコアで試してみましょう。

譜表と大譜表の標準設定の間隔は、[レイアウト] ▶ [譜表の間隔] グループの [スペース、譜表間] の設定で操作できます。この設定では、スコアの外観を1回の操作で変更できます。個々の譜表の調整を行う前に、この値を調整してみてください。

場合によっては、大譜表内の譜表の間隔を広げることで、高音と低音の音符の衝突を避けることができます。[レイアウト] ▶ [譜表の間隔] ▶ [最適化] を選択すると、設定されている間隔に合わせて、譜表と大譜表の間隔が自動的に最適化されます。譜表上のオブジェクトが別の譜表のオブジェクトと衝突しない程度の最小間隔が計算され、譜表が移動されます。それでは、スコアの最初のページで試してみましょう。

- [Violin I] 譜表のアウトタクト小節をクリックして選択します。
- 最初のページの一番下の大譜表にある [Violoncello] 譜表を **Shift+** クリックします。
- [レイアウト] ▶ [譜表の間隔] ▶ [最適化] を選択します。
- ある譜表のオブジェクトが他の譜表のオブジェクトと衝突しないよう、最良の方法が試みられます。


プロジェクト2

最終手段として、大譜表内の譜表をドラッグして、大譜表内の衝突を手動で解決しなければならない場合もあります。[Violin II] 譜表の空白部分をクリックして小節を選択してから上下にドラッグするか、ショートカット **Alt + ↑/↓** または **⇧↑/↓** を使用します（大きなステップで移動させるには **Ctrl** または **⌘** を押したまま操作します）。譜表の動きに合わせて、楽譜が再フォーマットされます。

この方法で、スコア全体、1つの大譜表、選択したその他のパッセージの間隔が変更できます。間違えた場合は、[レイアウト] ▶ [譜表の間隔] ▶ [上の間隔をリセット] / [下の間隔をリセット] オプションを使えば標準設定の間隔にリセットできます。

譜表の間隔をより細かく操作するには、右に表示されている [レイアウト] ▶ [譜表の間隔] のダイアログランチャーボタンをクリックし、[記譜ルール] ダイアログの [譜表] ページを開きます。



これらについて詳しくは、『リファレンスガイド』の  **7.3** 譜表の間隔をご参照ください。


タイトルページの作成


[クイックスタート] の [新規スコア] タブの設定オプションの [タイトルページを作成] をオンにすると、スコアを作成する際（このプロジェクトの最初の章で行ったように）にタイトルページを作成できます。

タイトルページはいつでも作成できます。それでは作成してみましょう。[レイアウト] ▶ [ドキュメントセットアップ] ▶ [タイトルページ] を選択すると、スコアの最初に追加される空白ページの数と他の追加事項を選択できるダイアログが表示されます。（新規スコア設定オプションにタイトルと作曲者名を追加しているため、これらは自動的に入力され、そのままタイトルページに追加できます。）

[パート名を含める] オプションをオンにしてページの先頭に [フルスコア] と表示されるようにしてから [OK] をクリックすると、タイトル名と作曲者名が追加されたタイトルページが作成されます。

タイトルページの削除

 [レイアウト] ▶ [ドキュメントセットアップ] ▶ [タイトルページ] を選択するか、新規スコア設定オプションの1つを追加してタイトルページを作成すると、スコアの先頭に特殊なレイアウト記号（左図）が表示されます。これが表示されない場合は、[表示] ▶ [非表示] ▶ [レイアウト記号] がオンになっているかどうか確認してください。

作成したタイトルページを削除するには、レイアウト記号をクリックして選択してから **Delete** キーを押します。（この操作を行うと、スコアの先頭からすべての空白ページが削除されます。空白ページを1ページだけ削除したい場合の操作については、『リファレンスガイド』の  **7.7** ブレークをご参照ください。）

Sibelius の他の編集機能と同じく、タイトルページに対して行なった変更はすべて元に戻すことができます。[元に戻す] をクリックするか、[編集] ▶ [元に戻す] (Mac) を選択すると、たった今削除したタイトルページが復元されます。

2.6 ダイナミックパート

プロジェクトのこのセクションから開始する場合、サンプルスコア [プロジェクト 2] を開き、[6 ダイナミックパート] バージョンを [現在のバージョン] にする必要があります。これを行うには、[レビュー] ▶ [バージョン] ▶ [バージョンを編集] を選択し、このバージョンをリストから選択してから [現在のバージョンにする] をクリックします。

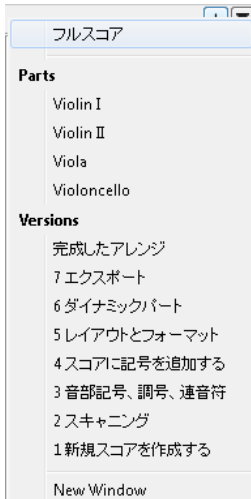
最初のプロジェクトでは、ダイナミックパートについて説明しました。ダイナミックパートとは、各スコアに対して作成される楽器のパート譜のことで、1つの楽器に関連する記譜が表示され、フルスコアと一致するよう自動更新されます。フルスコアに対して行った編集や移動はすべてパート譜に反映されることに注意してください。しかし、パート譜で音符やコード以外のものを移動しても、スコアには反映されません。移動した部分はオレンジ色に変化し、パート譜とスコアで異なることを示します。このため、スコアのレイアウトに影響を与えずに、パート譜の中で記号の位置を微調整することができます。


このセクションでは、キューを作成したり、パート譜のレイアウトを編集したり、新しい楽器のパート譜を作成したり、弦楽四重奏アレンジのピアノリダクションを作成する方法について説明します。

[パート] タブ

リボンの [パート] タブでは、個別のパート譜、すべてのパート譜、または指定の複数のパート譜に対してさまざまな変更を行うことができます。[パート] タブでは、複数のパート譜の印刷、パート譜の自動レイアウトの調整、新しいパート譜の作成、パート譜中の譜表の削除や追加などが行えます。

ドキュメントタブバーの右側の [新規タブを開く] ボタン (下図) を使うと、任意のパートが表示できます。このボタンは、現在のスコアのすべてのダイナミックパートとその他のビューをリストにしたメニューを開きます。このメニューは、ドキュメントタブバーの任意の場所を右クリック (Macでは **Ctrl**-クリック) して開くこともできます。



通常は、スコアが完成に近づくまでは [パート] タブを使う必要はありません。しかし、パート譜の自動レイアウトの調整や、またはパート譜に2つ以上の楽器を含ませる必要がある場合 (楽器のダブリングや合唱曲など) の処理に使用すると非常に便利です。詳しくは、『リファレンスガイド』の  9. [パート] タブをご参照ください。

プロジェクト2

キュー

キュー音符は、演奏者が音符の位置を把握できるよう記入される小さい音符で、実際には演奏されません。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。

Sibelius では、パート譜にキューを簡単に加えることができます。それではやってみましょう。

- フルスコアが表示されていることを確認します。
- [Violin I] 譜表の小節8を、譜表の空の部分をクリックして選択します。
- [ホーム] > [クリップボード] ▶ [コピー] (ショートカットは **Ctrl + C** または **⌘C**) を選択し、楽譜をクリップボードにコピーします。
- [Violin II] 譜表の対応する空の小節を選択します。
- [ホーム] ▶ [クリップボード] ▶ [貼り付け] ボタンの下部をクリックし、[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**) を選択してキューを作成します。

Wキーを押すと、[Violin II] のパート譜が表示されます。**Esc**キーを押すと、キューの選択が解除され、小さなキューサイズの音符とその他の記号が作成されます。また、別個の声部に小節休止が追加され (フルスコアではキューは非表示となります)、譜表の上にキューが付けられた楽器が示されます。必要に応じて、自動音部記号の変更やオクターブの移調が追加され、譜表タイプ (ギタータブ譜) が変更され、歌詞がコピーされます。

Wをもう一度押すとフルスコアに戻ります。[Violin II] 譜表の同じ小節は、キューが非表示になっているため、空として表示されます。

パート譜のレイアウト

一般的に、スコアを編集する場合には、まずパート譜ではなくフルスコアを作成し、その後、最終調整の過程で、パート譜中のさまざまなオブジェクトの位置やデザインを微調整します。

しかし、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といったレイアウトの変更は、それぞれのパート譜で自由に行うことができます。これらの変更はオブジェクトの移動とは見なされません。スコアとパート譜でレイアウトが非常に異なったとしても問題にはならないためです。

Sibelius では、自動レイアウト機能を使って、パート譜を自動的にレイアウトすることができます。演奏者に便利な位置での改ページや、テンポ変更あるいはセクションの区切り場所での改行、基本的なオブジェクトの適切な配置などが、適切に処理されます。これらはすべて Sibelius の [レイアウト] ▶ [改行] ▶ [自動改行] 機能で行えます。また、自動レイアウトを適用させるレイアウト項目と適用させないレイアウト項目を任意に選択することもできます。自動レイアウトをまったく使用したくない場合は、すべてのレイアウト項目をオフにします。

詳しくは、『リファレンスガイド』の  **7.6** 自動改行をご参照ください。

新規パートの作成

さまざまな楽器に合わせて楽譜を再アレンジする必要がある場合、既存の楽譜から新規パート譜を作成すれば、時間を大幅に短縮することができます。ここでは、チェロ譜表からファゴットのパート譜を作成してみましょう。

- まず、新しいドキュメントタブに既存のチェロのパートを開きます。
- [パート] ▶ [セットアップ] ▶ [楽器をコピーと変更] を選択します。
- ダイアログが表示され、新しいパートを作成するために楽器を選択できます。
- [検索] テキストボックスに「ファゴット」とタイプし、**Return** を押してリストのファゴットを選択し、**[OK]** をクリックします。

新しいファゴットのパートが自動的に作成され、ページの左上の楽器名と「新規タブを開く」リストのパート名が更新されます。

また、複数の楽器を含む別のパートを作成したい場合もあるでしょう。

- [パート] ▶ [セットアップ] ▶ [新規パート] を選択します。
- 表示されるダイアログで、新しいパート譜が含まれる譜表を選択します。
- 左側のリストから [ピオラ] を選択し、[パートに追加] をクリックします。
- 左側のリストから [チェロ] を選択し、[パートに追加] をクリックしてから **[OK]** をクリックします。

新しいドキュメントタブに2番目のパート [ピオラ]、[チェロ] が表示されます。

このスコアの楽器は、楽器の変更を追加することによっていつでも変更できます。楽器の変更はスコアのパートへ追加したり（楽器の持ち替え）、既存の楽譜を維持したまま別の楽器と置き換えたりすることができます。

- 新たに作成したパートが開いた状態で [ホーム] ▶ [楽器] ▶ [変更]（ショートカットは **Ctrl + Shift + Alt+I** または **⌘+⇧+I**）を選択します。
- もう一度 [検索] テキストボックスに「ファゴット」とタイプし、**Return** を押してリストのファゴットを選択し、**[OK]** をクリックします。
- マウスのポインターが紺青色に変わり、オブジェクトを「持っている」ことを示します。
- 一番下の譜表の最初の小節線の左、パートの楽譜の最初の大譜表が始まる前をクリックします。

譜表がファゴットに自動的に変わり、ページの左上の楽器名と「新規タブを開く」リストのパート名が更新されます。

プロジェクト2

ピアノリダクション（要約）の作成

エルガーの抜粋のシンプルなピアノリダクションがいかに簡単に作成できるかをお見せしましょう。

- **W**を押し、フルスコアを表示します。
- [ホーム] > [楽器] ▶ [追加または削除] (ショートカットは **I**) を選択し、[ピアノ] 楽器をスコアに追加します。
- [Violin I] 譜表をトリプルクリックして譜表全体をパッセージとして選択してから、[Violin II] 譜表を **Shift+** クリックして両譜表のすべての小節を選択します。
- [音符入力] ▶ [配置] ▶ [リダクション] を選択します。
- 表示されるダイアログで、[既存の譜表を移動先に使用] を選択し、ドロップダウンリストから [ピアノ] を選択します。
- [**OK**] をクリックすると、[リダクション] プラグインにより、2 つのバイオリン譜表が右手用ピアノ譜表へと要約されます。
- [Viola] 譜表をトリプルクリックして譜表全体をパッセージとして選択してから、[Violoncello] 譜表を **Shift+** クリックして両譜表のすべての小節を選択します。
- もう一度 [音符入力] ▶ [配置] ▶ [リダクション] を選択します。
- 今回は、ダイアログのドロップダウンリストから [ピアノ ~(**2**)] を選択します。
- [**OK**] をクリックすると、[リダクション] プラグインにより、[Viola] 譜表と [Violoncello] 譜表が左手用ピアノ譜表へと要約されます。

これまでに学んだスキルを使ってピアノのパート譜を修正したり、[音符入力] ▶ [フレキシタイム] ▶ [パフォーマンスを再表記] を使用してパッセージを修正してみてもよいでしょう。

[新規タブを開く] リストを見ると、両方のピアノ譜表が含まれた楽譜と共に新しい [ピアノ] パートが作成されていることが分かります。

[音符入力] ▶ [配置] ▶ [リダクション] は、100を超える便利なプラグイン (Sibelius の内蔵プログラム言語「ManuScript」で記述された特別機能) の1つです。プラグインを使えば、普通なら非常に時間のかかる作業が自動で行われるため、繰り返しの多い作業をすばやく処理することができます。

リボンのタブのほとんどに、そのタブ上のタスクに関連したプラグインを実行できる [プラグイン] グループがあり、コード記号の追加、旋律へのハーモニーの追加、ハープのペダルの変更、楽譜の校正など、様々な処理が自動で行えます。また、独自のプラグインを記述することも可能です。

2.7 エクスポート

プロジェクトのこのセクションから開始する場合、サンプルスコア [プロジェクト 2] を開き、[7 エクスポート] バージョンを [現在のバージョン] にする必要があります。これを行うには、[レビュー] ▶ [バージョン] ▶ [バージョンを編集] を選択し、このバージョンをリストから選択してから [現在のバージョンにする] をクリックします。

Sibelius では、ファイル、スコアのページ、ページ中の一部分を、PDF またはさまざまなグラフィックフォーマットでエクスポートすることができます。スコアを MusicXML ファイルとして共有し、他の楽譜作成プログラムで開くこともできます。また Sibelius からグラフィックを直接コピー&ペーストすることもできます。さらに、他の人が Sibelius の無償の Scorch プラグインを使って楽譜を閲覧、再生、移調、楽器変更、印刷できるようなインターネットで楽譜を公開することもできます。


このセクションでは、Sibelius から別のプログラム（Microsoft Word など）へグラフィックをコピーしたり、他の楽譜作成プログラムで開くために MusicXML ファイルをエクスポートする方法を説明します。

他のプログラムへのグラフィックのコピー

それでは、単純なコピー&ペーストを使って楽譜の一部をグラフィックとしてエクスポートする方法を学びましょう。

- 楽譜の最初の大譜表全体が含まれるようパッセージを選択します。
- [ホーム] ▶ [クリップボード] ▶ [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。楽譜の周りに、ハンドルの付いた点線の枠が表示されます。
- 必要に応じて、枠端のハンドルをドラッグして選択範囲を調節します。
- [ホーム] ▶ [クリップボード] ▶ [コピー]（ショートカットは **Ctrl + C** または **⌘C**）を選択し、枠内の内容をクリップボードにコピーします。
- **Esc** キーを押して選択を解除します。
- ペースト先のアプリケーションソフト（Microsoft Word など）を開きます。
- [ホーム] ▶ [クリップボード] ▶ [貼り付け]（ショートカットは **Ctrl + V** または **⌘V**）を選択します。

これで完了です。貼り付けたグラフィックが思ったより鮮明でなかった場合は、[ファイル] ▶ [環境設定] の [その他] ページで [画像解像度 (dpi)] の設定を変更してから上記の操作をやり直してみてください。

また Sibelius はグラフィックを EPS、SVG、PNG、TIFF、BMP フォーマットのファイルとしてエクスポートできます。詳しくは、『リファレンスガイド』の  **1.12** グラフィックのエクスポートをご参照ください。

プロジェクト2

他のプログラムへ **MusicXML** をエクスポートする

まだ他の楽譜作成プログラムを使っている人と仕事をしている場合は、スコアを MusicXML ファイルとしてエクスポートすると楽譜を共有できます。

- [ファイル] タブをクリックし、[エクスポート] を選択し、[**MusicXML**] を選択してください。
- 次に [圧縮] または [非圧縮] の MusicXML ファイルのどちらをエクスポートするかを選択します。
- [エクスポート] ボタンをクリックして MusicXML ファイルを保存します。
- 標準の [保存] ダイアログが表示されますので、ファイルに名前を付けて [保存] をクリックします。

ほとんどの楽譜作成プログラムが、非圧縮 MusicXML ファイルよりも小さくてメールしやすい圧縮 MusicXML ファイルを開くことができます。もちろん Sibelius は MusicXML ファイルをエクスポートできるだけでなく、圧縮と非圧縮 MusicXML ファイルをインポートできます。

3. プロジェクト 3

3.1 キーボードの楽譜

このプロジェクトでは、ジャズや商業音楽の作曲に便利な、いくつかの重要な機能について説明します。複雑なキーボード用の曲の入力、ギター用の記譜、[アイデア] パネルを使った楽譜の断片の保存と再利用、テキストとMIDI入力を使ったコード記号の作成、リピートの使用とホーンアレンジの作成、オーディオ録音に備えてスコアのサウンドをよりリアルにする方法などについて説明します。

このプロジェクトの最初のセクションは、このチュートリアルプロジェクト1で説明した音符の入力方法に基づいて進められます。Sibeliusのフレキシタイム入力を使用してMIDIキーボードでより複雑な鍵盤音楽を入力する方法について説明します。

印刷されたスコア

はじめに、[ファイル] ▶ [開く] (ショートカットは **Ctrl + O** または **⌘O**) を選択し、[サンプルスコア] フォルダ内にある [プロジェクトファイル] フォルダの [プロジェクト 3] と名前の付いたサンプルスコアを見つけます。このスコアを開きます。「*Urbane Filigree*」と名前の付いたファンクチューンの完全なアレンジが表示されます。


このプロジェクトを通してこのアレンジのプリントアウトが必要となりますので、[ファイル] ▶ [印刷] (ショートカットは **Ctrl + P** または **⌘P**) を選択し、[印刷] ボタンをクリックしてスコアを印刷します。

「*Urbane Filigree*」が印刷されます。印刷されたスコアは、これ以降のアレンジの編集で使用しますので、そのままお手元に置いておいてください。

[レビュー] ▶ [バージョン] ▶ [バージョンを編集] を選択してから、リストから [1 キーボードの楽譜] バージョンを [現在のバージョンにする] を選択します。[はい] をクリックしてこれを現在のバージョンにしてから、[閉じる] をクリックします。[Electric Stage Piano] と [Electric Guitar] のパート譜にない楽譜アレンジが表示されます。

MIDI キーボードを使う

フレキシタイムを使用するには、ご使用のコンピュータに接続されているMIDIデバイスが必要です。Sibeliusでの入力と再生を設定するには、[ファイル] ▶ [環境設定] を選択し、[入力デバイス] ページに進みます。

このセクションでは、MIDIキーボードを使用します。MIDIデバイスの入力と再生の設定方法について、詳しくは『リファレンスガイド』の  **3.13** 入力デバイスをご参照ください。

フレキシタイムのオプション

ここでは、フレキシタイム入力を使用して、MIDIキーボードを使って複雑な楽曲をSibeliusで再生する方法について説明します。Sibeliusにリアルタイムで音楽を録音したくない場合は、このチュートリアルプロジェクト1で説明したステップタイム入力を使用して音楽を入力することができます。MIDIキーボードをお持ちでない場合、**3.2** ギターの楽譜の77ページに進んでください。

[Electric Stage Piano] パート譜の欠けている部分をレコーディングしていきましょう。最良の結果が得られるよう、右に表示されている [音符入力] ▶ [フレキシタイム] (ショートカットは **Ctrl + Shift + O** または **⇧⌘O**) のダイアログランチャーボタンをクリックして [フレキシタイムのオプション] を開きます。




プロジェクト3

[テンポの柔軟性] ドロップダウンリストから [なし (ルパートなし)] を選択し、[複数の声部に入力] チェックボックスをオフにします。[OK] をクリックしてスコアに戻ります。レコーディングしやすいようテンポを落としたい場合は、[トランスポート] パネルのテンポスライダーを左端へドラッグします。

両手によるフレキシタイム入力

[Electric Stage Piano] 譜表の楽譜がはっきりと読める位置にプリントアウトを置きます (プリントアウトの譜表の上のコード記号の後に続けて独自のパートを即興で演奏してもかまいません)。その後、スコア内の隣り合う2つの [Electric Stage Piano] 譜表の最初の小節を選択します。上の譜表をクリックしてから、下の譜表を **Shift** + クリックして両方の譜表を選択します。こうして、どこからどの楽器をレコーディングするのかを指定します。次のように行います。

- [トランスポート] パネルの赤い [レコード] ボタンをクリックするか、[音符入力] ▶ [フレキシタイム] ▶ [レコード] (ショートカットは **Ctrl + Shift + F** または **⇧F**) を選択します。
- フレキシタイムでは、標準設定では少なくとも1小節分のカウントインが挿入されます。ですので、この場合は1小節と3拍分のカウントインがアウフタクト小節の前に挿入されます。
- カウントが終わったら、クリックのスピードに合わせて次の2、3小節分をスムーズに弾いてみましょう。演奏するに従い、画面に音符が表示されていきます。
- 上の譜表の小節9に到達したら、右手の演奏を止めます。
- 小節17で、[Electric Stage Piano] パート譜の右手の演奏を再開します。
- 録音を停止するには、[トランスポート] パネルの四角い [停止] ボタンをクリックするか、スペースキーまたは **Esc** キーを押します。


フレキシタイム入力のレコーディングについて詳しくは、『リファレンスガイド』の  **3.14** フレキシタイムをご参照ください。

記譜の簡略化プラグイン

フレキシタイムによる記譜が複雑すぎると感じる場合、記譜を簡略化するには、以下の2つのプラグインが便利です。

- [音符入力] ▶ [フレキシタイム] ▶ [パフォーマンスの再表記] では、必要のない休符、重複している音符、正確でない音符の長さを修正することができます。プロジェクト1で行ったように、両方の譜表でパッセージを選択してプラグインを実行することにより、フレキシタイム採譜を再計算し、リズムと見た目においてより簡単なバージョンを作成することができます。
- [音符入力] ▶ [プラグイン] ▶ [プラグイン] ▶ [記譜の簡略化] ▶ [分割点の変更] では、キーボードの譜表の右手と左手の譜表の間で音符が分割される位置を変更することができます。録音された入力にパッセージがあり、音符が別の譜表にある方が都合がよい場合は、両方の譜表の楽譜を選択してプラグインを実行します。

間違いがあったら、これまでに学んできた編集テクニックを使って、音価や音高を修正しましょう。また、[音符入力] タブの最後の [プラグイン] メニューから他のプラグインを試してみることもできます。

プラグインについて詳しくは、『リファレンスガイド』の  **1.22** プラグインの操作をご参照ください。

3.2 ギターの楽譜

プロジェクトのこのセクションから開始する場合、サンプルスコア [プロジェクト 3] を開き、[2 ギターの楽譜] バージョンを [現在のバージョン] にする必要があります。これを行うには、[レビュー] ▶ [バージョン] ▶ [バージョンを編集] を選択し、このバージョンをリストから選択してから [現在のバージョンにする] をクリックします。

Sibelius には、ギターの記譜が簡単に行えるようデザインされた数多くのツールと機能が搭載されています。そのひとつが、ギターのタブ譜を使用した記譜機能です。Sibelius には、タブ譜を使った記譜が可能な種類の弦楽器すべての情報が含まれており、一般的なギター、4/5/6 弦のベースギター、リュート、バスバラライカなど、楽器の種類に関わらず、記譜する楽器の正確な弦の数と適切なチューニングが表示されます。音符譜表からギタータブ譜表へ（またはその逆）とコピーすることができます。また、大譜表の途中で標準的な音符譜表からタブ譜表へと変更することもできます。


このセクションでは、標準的な記譜譜表として楽譜を Sibelius に記録してギタータブ譜へと変更したり、ギタータブを入力する方法について説明します。

(MIDI ギターをお持ちの場合、Sibelius への音符の入力に MIDI ギターを使用して、このセクションを進めてください。その他の場合、MIDI キーボードか、プロジェクト 1 で学んだアルファベット入力方法を使用することができます。)

MIDI ギターを使用する

このセクションで使用するコンピュータに接続されている MIDI ギター（またはディバイデッド・ピックアップを持つギターとギター MIDI インターフェイス）をお持ちの場合、Sibelius での入力と再生を設定する必要があります。これを行うには、[ファイル] ▶ [環境設定] を選択し、[入力デバイス] ページに進みます。

ページ最上部の表からご使用のデバイスの名前を探し、[使用] チェックボックスがオンになっていることを確認します。ドロップダウンリストメニューをクリックして [タイプ] 値を変更し、([キーボード] ではなく) [ギター] を選択してから、弦の数を選択する必要があります。

MIDI ギターの入力と再生を設定する方法について詳しくは、『リファレンスガイド』の  **3.13** 入力デバイスをご参照ください。


ギターパートの入力

印刷したスコアを参照しながら、楽譜を入力していきます。

ご使用のコンピュータに接続されている MIDI デバイスをお持ちの場合、フレキシタイム入力を使って小節 20 までのギターパートを録音します。譜表の最初の小節を選択し、[音符入力] ▶ [フレキシタイム] ▶ [レコード] を選択するか、[トランスポート] パネルの赤色の [レコード] ボタンをクリックします。

その他の場合、任意の音符入力の方法（マウス入力、アルファベット入力、ステップタイム入力、[キーボード] パネル、[フレットボード] パネル）を使用して、小節 20 までの楽譜を入力します。これらは、オンとオフを切り換える必要のある記譜モードではありません。入力方法はいつでも変更することができます。

プロジェクト3

ギターのパートが入力できたら、ミュートされている符頭（クロス符頭）を使用するために音符と和音を変更する必要があります。これを行うには、音符または和音（和音をダブルクリックするとその和音に含まれるすべての音符が選択できます）を選択し、[記譜] ▶ [符頭] ▶ [タイプ] ボタンの上部をクリックして符頭をクロス符頭に変更します。符頭の変更については、このプロジェクトでさらに説明しています。また、『リファレンスガイド』の  4.12 符頭をご参照ください。

タブ譜への変換

Sibelius では、楽器の変更を使って通常の楽譜をタブ譜へと簡単に変換することができます。

- [ホーム] ▶ [楽器] ▶ [変更] (ショートカットは **Ctrl + Shift + Alt + I** または **⌘+⇧+I**) を選択します。
- [エレキギター、スタンダードチューニング [タブ]] を選択し、[OK] をクリックします。
- マウスのポインターが紺青色に変わり、オブジェクトを「持っている」ことを示します。
- 最初の大譜表の先頭の [Electric Guitar] 譜表の最初の小節線の左をクリックします。

音符譜表が6弦のタブ譜表に自動的に変更され、すべての楽譜がタブ譜に変わります。**Alt+** クリックまたは **⌘+** クリックを使用して、楽譜とこのタブ譜の間でコピーすることができます。Sibelius では、コピーされた楽譜が譜表タイプに合う記譜に変換されます。

タブ譜の記譜

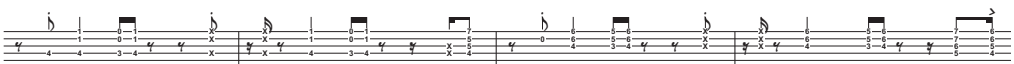
Sibelius で通常の音符譜表をタブ譜表に変換する方法について説明しました。ここでは、一から楽譜を入力してみましょう。

- ギター譜表の小節 21 の小節休符を選択します。
- **N**を押して音符の入力を開始します。テンキーの第1レイアウトが表示されていることを確認します (**F7**を押して確認します)。
- [**3 0**] を (テンキーで) タイプ入力し、8分休符を入力します。
- **↑**を1回押し、第4弦へと移動して [**4**] を (今度はメインキーボードで) タイプ入力します。
- テンキーからスタッカートのアーティキュレーションを追加します。
- **→**をタイプ入力して次の位置へと進んでから、[**4**] を (テンキーで) タイプ入力して4分音符へ変更します。
- **↑**を2回押し、第2弦へと移動して [**1**] を (今度はメインキーボードで) タイプ入力します。
- 第1弦へと移動し、[**1**] をもう一度タイプ入力します。

次のように表示されます。



ここで、最後の4小節の覚え書きをタブ譜として入力します。次のように表示されます。



ギター譜表を通常の音符譜表へと戻してみましょう。楽器の変更を使用して、譜表を [エレキギター [記譜]] に戻します。

3.3 アイデアとドラムの楽譜

プロジェクトのこのセクションから開始する場合、サンプルスコア [プロジェクト 3] を開き、[3 アイデアとドラムの記譜] バージョンを [現在のバージョン] にする必要があります。これを行うには、[レビュー] ▶ [バージョン] ▶ [バージョンを編集] を選択し、このバージョンをリストから選択してから [現在のバージョンにする] をクリックします。

このセクションでは、Sibelius の最も強力なクリエイティブツールである [アイデア] パネルについて説明します。このパネルでは、「アイデア」と呼ばれる任意の長さの音楽の断片を保存し、後で検索して再使用できます。後で見つけやすくなるよう、アイデアごとに「タグ」(キーワード) を付けることができます。

Sibelius では、独自のクリエイティビティを簡単にキャプチャすることができるだけでなく、さまざまな楽器と音楽ジャンルを網羅した1500以上の内蔵のアイデアを活用することができます。インスピレーションや創造力を刺激する斬新な楽想を求めたりするときにぴったりのアイデアがすぐに見つかることでしょう。

ここまでキーボードとギター用の記譜を説明しましたが、このセクションでは、ドラム用の記譜方法について説明します。パーカッションの記譜を簡単にする [アイデア] パネルを使用すれば、作業時間を大幅に短縮することができます。

ドラム譜表のスコアへの追加

これまで作業してきたスコアにはドラム譜表がありません。それではドラム譜表を加えていきましょう。

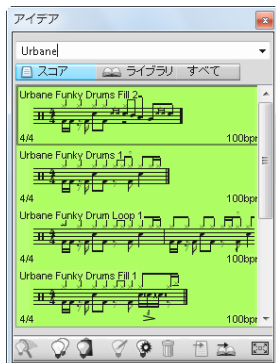
- [ホーム] ▶ [楽器] ▶ [追加または削除] を選択するか、ショートカット I を押します。
- [ドラムセット (ロック)] を選択し、[スコアに追加] をクリックします。
- [スコア内の譜表] リストに [ドラムセット (ロック)] が表示されます。これをクリックして選択します。
- [下へ] ボタンを使用して、[ドラムセット (ロック)] が [5弦ベースギター] と [シンセサイザー] の間になるよう、順序を変更します。
- [OK] をクリックしてスコアに戻ります。

スコアに追加されたパーカッション譜表が表示され、ドラムパートを記譜することができます。

プロジェクト3

ドラムのアイデアの試聴

[表示] ▶ [パネル] ▶ [アイデア] (ショートカットは **Ctrl + Alt + I** または **⌘+I**) を選択して、[アイデア] ウィンドウを表示します。[アイデア] パネルには「簡略」と「詳細」の2つの表示画面があります。標準設定では簡略表示で開かれ、次のように表示されます。



[ライブラリ]、[スコア]、および [すべて] の間で切り替えてみてください。[ライブラリ] ボタンをオンにすると、あらかじめ用意されている 2000 以上ものアイデアにアクセスできます。リストを上下にスクロールしてみてください。

それぞれのアイデアには、楽譜やその他のオブジェクトの小さなプレビューが表示されます。通常、1つの譜表の2、3小節分が表示されます（しかし、アイデアに含まれる小節や楽器の数には制限はありません）。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にでは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。

アイデアがどのように聴こえるかを試聴する場合は、アイデアをクリックしたままにします。アイデアはマウスを放すまで繰り返し再生されます。

ウィンドウ上部にさまざまなタグをタイプ入力して、特定のスタイルやジャンルのアイデアを検索することができます。こうすれば、アイデアのリストから適切なアイデアをすばやく絞り込むことができます。

タグをいくつか入力してみてください。モータウン、ファンク、ハッピー、メロディー、スローなど、いかにさまざまなスタイルとジャンルのアイデアが Sibelius に含まれているかがおわかりになるでしょう。ここで、作成したスコアに適したアイデアをいくつか使用してみましょう。ウィンドウ上部に入力したタグをクリアし、[スコア] ボタンをクリックします。リストの最上部近くに **[Urbane Funky Drum Loop 1]** が表示されています。

アイデアの貼り付け

それでは、このアイデアを使用してみましょう。まず、[アイデア] パネルの [Urbane Funky Drum Loop 1] を選択します。このアイデアが枠で囲まれ、選択されていることが分かります。**Ctrl + C** または **⌘C** を押すか、ウィンドウの下部の [コピー] ボタンを押し、これをクリップボードにコピーします。

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てから [ホーム] ▶ [クリップボード] ▶ [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 [ホーム] ▶ [クリップボード] ▶ [貼り付け] を選択し、アイデアを貼り付けたいスコア内の位置をクリックします。また、[アイデア] パネルの一番下にある [貼り付け] ボタンをクリックすることもできます。スコアの [Drum Set] 譜表の最初の完全小節を選択し、**Ctrl+V** または **⌘V** を押して貼り付けます。

貼り付けたアイデアは、印刷されたスコアのドラム譜表の (アウフタクト小節に続く) 最初の4小節に一致しています。

同じ方法で [Urbane Funky Drums 2] アイデアを小節5に貼り付け、次の小節を追加することができます。

ドラム記譜の入力

パーカッション譜表へ入力する際は、これまでに学んだどの音符入力方法を使ってもかまいませんが、ドラムの記譜 (異なる種類の符頭を使用します) には、ステップタイム入力やフレキシブルタイム入力を使うと、より入力が簡単になります。

ご使用のコンピュータに接続されている MIDI キーボードをお持ちの場合、(高音部譜表の) 譜表上のラインまたはスペースに対応している音符を再生すると、自動的に正しい符頭が選択されます。(接続されている MIDI キーボードをお持ちでない場合、アルファベット入力を使用して音符を入力し、下の符頭の変更を参照して手動で変更します。)

小節6にドラムパターンを入力していきましょう。

- 小節6の小節休符を選択し、**N**を押して音符入力を開始します。
- テンキーの**3**を押し、8分音符を選択します。
- MIDIキーボードで、譜表上の**G**を再生します。この音高は、クローズドハイハットに対応しています。
- 符頭がクロス符頭になります。



- 他3つの8分音符のハイハットを入力します。
- テンキーの**2**を押し、16分音符を選択します。
- MIDIキーボードで**G**を2回再生し、16分音符のハイハットを2つ入力します。

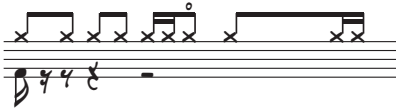
プロジェクト3

この方法で、小節内に残りのハイハットを入力していきます。オープンハイハットを示す○記号を追加するには、**F10**を押してテンキーの第4レイアウトを選択してから、(テンキーの) [.] を押します。この [.] キーは、[ハーモニック / オープン] ボタンに対応しています。[,] キーをもう一度押すと、○記号が削除されます。音符の入力を続ける前には、**F7**を押してテンキーの第1レイアウトに戻すことを忘れないようにしましょう。

Sibelius では、4つの個別の声部、つまり4パート分の音符または和音をひとつの譜表に書き込むことができます。声部1 (これまで使用してきたもの) は濃い青、声部2は緑、声部3はオレンジ、声部4はピンクです。2つ以上の声部を同時に使用する必要はほとんどありません。

バスドラムとスネアの符尾は常に下向きに、ハイハットは上向きになるよう、バスドラムとスネアのパターンを加えるために、声部2を使用します。

- まず、**Esc** キーを押し、何も選択されていない状態であることを確認します。
- 次に [音符入力] ▶ [声部] ▶ [声部] ▶ **[2]** (ショートカットは **Alt + 2** または **~2**) を選択して声部を切り替えるか、テンキーの一番下のボタンの列の **[2]** をクリックします。
- テンキーの **[2]** をクリックして16分音符を選択します。
- マウスのポインターが緑色に変わり、声部2へ入力されるオブジェクトを「持っている」ことを示します。
- 次に、小節6の先頭のFの位置 (譜表上の一番下のスペース) にマウスポインタを置いてクリックします。



前回と同じようにMIDIキーボードを使用して、小節6にバスドラムとスネアドラムのパターンを追加します。

声部について、詳しくは『リファレンスガイド』の **3.15 声部** をご参照ください。

符頭の変更

アルファベット入力を使用してパーカッション譜表に音符を入力する場合、Sibeliusでは符頭が自動的に変更されます。それでは、今度はコンピュータのキーボードを使用して同じパターンを小節7に入力してみましょう。

- 小節7の小節休符を選択し、**N**を押して音符入力を開始します。
- テンキーの**3**を押し、8分音符を選択します。
- コンピュータのキーボードで**G**を入力します。譜表の上になるよう確認しましょう。
- **R**を押して、他3つの8分音符を入力します。
- テンキーの**2**を押し、16分音符を選択します。
- コンピュータのキーボードで**G**を2回押し、16分音符を2つ入力します。

残りのハイハットを追加し、バスドラムとスネアのパターンを声部2に入力します。

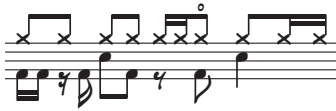


Sibelius では、選択対象をフィルターすることができます。「フィルター」とは、特定の属性を持つオブジェクトだけを選び出す機能です。それでは試してみましょう。

- 小節全体が青色の枠で囲まれるよう小節7を選択します。
- [ホーム] ▶ [選択] ▶ [フィルター] を選択し、[声部] カテゴリの [声部1] を選択します（ショートカットは **Ctrl + Shift + Alt + 1** または **⌘⇧⌘1**）。
- 声部1の音符だけ（ハイハットなど）が複数選択されます。

これで、声部1内の選択されている音符にのみ編集が適用されるようになります。それでは、符頭を変更しましょう。

- [記譜] ▶ [符頭] ▶ [タイプ] ボタンの上部をクリックして（ショートカットは **Shift + Alt + 1** または **⇧⌘1**）、符頭を変更します。
- すべての音符がクロス符頭に変更されて表示されます。



別のタイプの符頭を使いたい場合は、[符頭] ▶ [符頭] ▶ [タイプ] ボタンの下部をクリックして [符頭] ギャラリーを開いてください。

符頭について詳しくは、『リファレンスガイド』の **4.12** 符頭をご参照ください。

アイデアのキャプチャ

それではここで、新しいアイデアを作成してみましょう。[アイデア] パネル内にアイデアを置く操作を、アイデアの「キャプチャ」と呼びます。

- 小節7を選択します。小節が青色の枠で囲まれます。
- [ホーム] ▶ [クリップボード] ▶ [アイデアをキャプチャ]（ショートカットは **Shift-I**）を選択するか、[アイデア] パネル下部の [アイデアをキャプチャ] ボタン (📌) をクリックします。

選択した楽譜が [アイデア] パネルにすぐさま表示され、後で再利用することができます。


アイデアの編集

楽譜とタグの両方を編集できます。

アイデアのタグを編集するには、[アイデア] パネルからキャプチャしたアイデアを選択し、パネル下部の [アイデア情報の編集] ボタン (🔗) をクリックします（または、リストのアイデアを右クリック (Windows) または **Control-** クリック (Mac) し、表示されたコンテキストメニューから [アイデア情報の編集] を選択します)。ダイアログが表示されます。


- アイデアに新しい名前を付けます。[Urbane Funky Drums 1] と入力しましょう。
- [タグ] ボックスにタグをいくつか入力することもできます。タグの内容や字数に制限はありませんので、アイデアを探すときに見つけやすくなるようなキーワードを書き込んでおきましょう。
- [カラー] をクリックしてカラーピッカーを表示し、アイデアの新しい背景色を選択します。ここでも、アイデアを探すときに見つけやすくなるように配色しておきましょう。
- すべての選択が完了したら [OK] をクリックし、[アイデア情報の編集] ダイアログを閉じます。

プロジェクト3

アイデアの楽譜を編集するには、アイデアを [アイデア] パネルから選択し、ウィンドウ最下部の [アイデアの編集] ボタン () をクリックします (または、コンテキストメニューの [アイデアの編集] を選択します)。新しいドキュメントタブが表示されます。アイデアは、スコアのように編集することができます。音符/小節の追加/削除、テキスト/ライン/その他のマークの追加などの操作を行うことができます。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、タブの右の十字をクリックするか、**Ctrl+W** または **⌘W** をタイプしてタブを閉じ、元のスコアに戻ります。

アイデアに保存されていない変更を破棄する場合は、単にタブを閉じ、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。

ライブラリーのアイデアの1つを開くと、既存のウィンドウ内に新しいドキュメントタブを開く代わりに、新しい Sibelius ウィンドウが開きます。これは、別のスコア (この場合はライブラリーのアイデア) 用の別のウィンドウを保持しながら、同じスコアの別のビューをタブとしていっしょにしておくためです。

ここで紹介したものは、アイデアに関する操作のほんの一部に過ぎません。ぜひ、『リファレンスガイド』の  **2.3** アイデアをご参照ください。

リピート小節

ドラムや他のパーカッションのパートは、1小節か2小節の長さで繰り返されるパターンによって構成されていることがよくあります。このような場合、編曲者は、小節を繰り返シコピーするのではなく、リピート小節記号を記入することが多いのです。こう表記することで、演奏者は、前の小節とまったく同じパターンを演奏するということを理解することができます。Sibelius では、演奏者が演奏するようにリピート小節が再生されます。

タンバリンのパートをスコアに加えて、どのように動作するのか見てみましょう。


- [ホーム] ▶ [楽器] ▶ [追加または削除] を選択するか、ショートカット **I** を押します。
- [パーカッションとドラム] ファミリーの [タンバリン] を選択します。
- [スコアに追加] をクリックします。
- [スコア内の譜表] リストから [タンバリン] を選択し、[下へ] ボタンを使って [ドラムセット (ロック)] と [シンセサイザー (**a**)] の間に表示されるよう順序を変更します。
- [**OK**] をクリックしてスコアに戻ります。

この時点で、楽譜がページに収まるよう楽譜の大きさを変更するか尋ねられます (楽器が増えたため)。タンバリンはあまり場所を取らないので、[いいえ] をクリックします。

スコアに追加されたパーカッション譜表が表示され、ドラムパートを記譜することができます。次に、[アイデア] パネルの [スコア] ボタンをクリックし、リストから [**Urbane Tambourine 1**] アイデアを見つけます。このアイデアを、小節9へコピー & ペーストします。

リピート小節記号を追加するには、タンバリン譜表の小節10を選択し、**F11** を押してテンキーの第5レイアウトを表示させます。ここで (テンキーの) **1** を押して、リピート小節を1つ追加します。小節16に到達するまで、**1** を何度か押します。

テンキーの第5レイアウトからは、2小節および4小節のリピート小節も追加することができます。Sibelius では、さまざまな種類のリピートを再生することができます。

リピート小節について詳しくは、『リファレンスガイド』の  **4.25** リピート小節をご参照ください。

パーカッションのパートの完了


印刷されたスコアを参考に、楽譜の [Drum Set] と [Tambourine] のパートに覚え書きを入力します。[アイデア] パネル、リピート小節、複数の声部を使用して、パーカッションのパートの入力を完了します。

3.4 コード記号

プロジェクトのこのセクションから開始する場合、サンプルスコア [プロジェクト 3] を開き、[4 コード記号] バージョンを [現在のバージョン] にする必要があります。これを行うには、[レビュー] ▶ [バージョン] ▶ [バージョンを編集] を選択し、このバージョンをリストから選択してから [現在のバージョンにする] をクリックします。

Sibelius では、コード記号は、楽譜のその位置における和音を示す、コードテキストとコードダイアグラムの2部分から構成されています。コードダイアグラムは、演奏者がどの指でギターのどのフレットのどの弦を押さえるべきなのかを示しており、ときにコードボックス、フレットボードグリッド、ギターフレームなどとも呼ばれます。

コード記号は、2つの方法で入力することができます。スコアに直接入力するか、MIDI デバイスで和音の音符を演奏します。その後、コード記号の2部分の一方または両方を表示するかどうかを選択できます。

このセクションでは、コード記号をタイプ入力で入力・編集したり、MIDI コード記号入力を再生・修正したり、コード記号プラグインを使用する方法について説明します。コード記号について詳しくは、『リファレンスガイド』の  **5.8** コード記号をご参照ください。

タイプしてコード記号を作成する

Sibelius では、タイプ入力するだけでコード記号をスコアに追加することができます。

- コード記号を置きたい音符または和音の上をクリックします。この例では、[Electric Stage Piano] 譜表の最初の完全小節を選択します。
- [テキスト] ▶ [コード記号] ▶ [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。
- 選択した音符の上に、点滅カーソルが表示されます。
- 表示させたい和音を英語でタイプ入力します。Sibelius では、コード記号が首尾一貫し読みやすいものになるよう、必要に応じて特殊な記号が自動作成されます。Ab13 (#11) を入力してみましょう。
- スペースキーを押して次の音符または拍へと進むか、**Tab** キーを押して次の小節の先頭へと移動します。

特殊なシャープとフラット記号および特殊文字を使って適切なコード記号が作成されます。この例では、Ab13(#11) と表示されます。

コード記号を入力する一番簡単な方法は、MIDI デバイスで和音を再生して Sibelius に読み取らせる方法です。

演奏してコード記号を作成する


Sibeliusでは、コードに含まれる音符から750以上のコードタイプを認識することができるため、MIDIキーボード（またはギター）を使用して、コード記号をスコアにすばやく入力することができます。

（和音を演奏してSibeliusに入力するには、ご使用のコンピュータに接続されているMIDIデバイスが必要です。接続されているMIDIデバイスをお持ちでない場合、上記の方法でコード記号をスコアへタイプ入力します。）

それでは試してみましょう。

- [Electric Stage Piano] 譜表の3番目の完全小節を選択します。
- [テキスト] ▶ [コード記号] ▶ [コード記号] を選択します。
- 最初の音符の上に点滅カーソルが表示されます。
- MIDIキーボードでCメジャーを演奏します。
- Cのコード記号が入力され、次の拍へと移動します。

シンプルな三和音から非常に複雑な拡張和音まで、さまざまな和音を演奏することができます。演奏した和音に対して最も適切なコード記号が、Sibeliusにより記譜されます。さまざまな組み合わせの音符をMIDIキーボードで演奏し、どのように記譜されるのか確認してみましょう。

標準設定では、コードのボイスイングにより、コードの種類だけではなくコードの記譜の方法も決まります。たとえば、このコードを転回形で演奏すると、別のベース音を使用するコード記号（D/F#など）が作成されます。Sibeliusの和音認識のカスタマイズについて詳しくは、『リファレンスガイド』の  **5.9** コード記号の編集をご参照ください。

プロジェクト3

先ほど作成したコード記号を**Ctrl**または $\#$ を押したまま選択して削除するか、「元に戻す」を使ってスコアから削除します。それでは、「*Urbane Filigree*」で使用されている和音のコード記号を入力していきましょう。これらの和音は非常に複雑です。対応するコード記号を書き込むために再生する必要のある音符は次のとおりです。

Ab13(#11) Db13(#11) Gb13(#11) A13(#11)

F7alt. Bbm7 Eb13(#11) Em9

Abø7 Db7alt. Gb/Ab Ab13(b9)

F#ø7 B7(#5) B13(b9) F13(#11)

E13(#11)

印刷されたスコアを参考に、コード記号のスコアへの追加を完了させます。MIDI キーボードで和音を再生するか、和音名をタイプ入力するか、好みの方法で追加します。

既存の音高からコード記号を作成する

同様に、Sibeliusは既存の音符を分析することによって和音を認識できます。音符を含む範囲を選択すると、ウィンドウの一番下のステータスバーに選択された音符（一定の範囲の楽譜を選択した場合は最初の音符または和音）の音高が表示されます。また、選択範囲の最初のすべての音符（必要に応じて複数の譜表にわたる）から成る和音がコード記号として表示されます。それでは試してみましょう。

- 5弦ベースギター譜表の9の最初の音符を選択します。
- **Shift**を押さえ、エレキギターのパートの小節の最初の和音を選択します（エレクトリックステージピアノ譜表のすべてでも選択されます）。
- ウィンドウの一番下のステータスバーの「和音」情報に「Bbm7」が表示されます。

この同じ分析結果を使ってスコアにコード記号を追加することもできます。パッセージを選択して「テキスト」▶「コード記号」▶「音符から追加」を選択すると、選択された音符から計算されたコード記号の頻度と場所に対する様々なオプションが選択できるダイアログが表示されます。

同等のコードテキスト

Sibeliusでは、音高の組み合わせに対して最適なコード記号が自動的に選択されますが、別のコードタイプを表示させたい場合があるかもしれません。同じ音程のパターンで他にどのような和音があるのかどうかを確認するには、変更したいコード記号（1つまたは複数）を選択してから「テキスト」▶「コード記号」▶「同等のコードテキスト」（ショートカットは**Ctrl + Shift + K**または**⇧⌘K**）を選択するか、右クリック（Windows）または**Control** + クリック（Mac）し、「コード記号」サブメニューから「同等のコードテキスト」を選択します。

たとえばG#7をAb7へ変更する方法については、下のコード記号の異名同音を参照してください。

以下を試してみましょう。

- 「Electric Stage Piano」譜表の最初の小節の和音Ab13(#11)を選択します。
- **Ctrl+Shift+K**または**⇧⌘K**を入力して、次の同等のコードテキストへと変更します。
- コードタイプがD7[ⁱⁱⁱ i]/G#へと変更されます。
- **Ctrl+Shift+K**または**⇧⌘K**を入力して、次のコード記号へと変更します。
- コードタイプがAb7[#11'13]へと変更されます。
- この方法で、Ab13(#11)へと再び戻るまでコードテキストを変更していきます。

このように、Sibeliusにより好みのコードテキストが選択されなかった場合や、再生したボイスシングにより別の種類の和音が推奨された場合にも、コード記号のコードテキストを簡単に変更することができます。

ここで、入力した和音がすべて正確に記譜されているかどうかを確認する必要があります。必要に応じて、**Ctrl+Shift+K**または**⇧⌘K**を入力して変更します。既存のコード記号を編集するには、コード記号をダブルクリックするか、変更したいコード記号を選択してから（メインキーボードの）**Return**キーを押します。その後、MIDIデバイスで和音を再生するか、正しいテキストを英語で入力します。

プロジェクト3

コード記号の異名同音

Sibeliusでは、直前の調号に従って和音が自動的に「表記」されますが、ときに、あるコード記号の異名同音のコードタイプを変更しないでコード記号のルートを変更したい場合があります。どの様にするか見てみましょう。

- 異名同音に書き換えたいコード記号を選択します。
- [テキスト] ▶ [コード記号] ▶ [コード記号の異名同音] を選択します。
- コード記号のルート（および、スラッシュを付けて表記される和音の場合、いずれかの交互ベース音）が、異名同音で書き換えられます。

コード記号のコピー

ここまで、コード記号をキーボード譜表に表示する方法を見てきましたが、Sibeliusでは、コード記号を他の楽器にコピーすると、コードダイアグラムを表示するかどうかが判別され、移調するスコアに正確な移調が表示されるよう、コードダイアグラムが自動更新されます。

先ほど入力したコード記号をコピーしてみましょう。

- [Electric Stage Piano] の一番上の譜表をトリプルクリックし、スコア全体を通してこの譜表を選択します。
- [ホーム] ▶ [選択] ▶ [フィルタ] を選択し、[テキスト] カテゴリの [コード記号] を選択してコード記号だけを選択します。
- [Electric Guitar] 譜表の最初の完全小節の先頭を **Alt+** クリックまたは **⌘+** クリックし、コード記号をギター譜表へとコピーします。
- [4-string Bass Guitar] 譜表の最初の完全小節の先頭を **Alt+** クリックまたは **⌘+** クリックし、コード記号をベースギター譜表へとコピーします。

コード記号は、複数の譜表にわたって複数コピーすることができます。**Ctrl+C** または **⌘C** を押し、複製したいコード記号をクリップボードへコピーしてからコピー先の譜表を選択し、**Ctrl+V** または **⌘V** を押します。

コードダイアグラムのリボイス

Sibeliusでは、ギター譜表に表示されているコード記号のすべてにコードダイアグラムが自動的に割り当てられます。6弦ギターのスタンダードチューニングに対してあらかじめ用意されているコードダイアグラムから演奏しやすいものが選択されるか、和音に含まれる音符に合わせて自動計算されます。つまり、特殊なギターチューニングを使用する場合でも、Sibeliusでは特定のコードタイプに対する演奏可能なダイアグラムを幅広く選択できます。

標準設定で選択されるコードダイアグラムは、任意に変更できます。MIDI デバイスを演奏する際に選択されるコード記号も、同じように変更できます。これを行うには、コードダイアグラムを変更したい1つまたは複数のコード記号を選択し、[テキスト] ▶ [コード記号] ▶ [コードダイアグラムをリボイス]（ショートカットは **Ctrl + Shift + Alt + K** または **⌘⇧⌘K**）を選択するか、右クリック（Windows）または **Control-** クリック（Mac）して、[コード記号] サブメニューから [コードダイアグラムをリボイス] を選択します。

以下を試してみましょう。

- [Electric Guitar] 譜表の最初の小節の和音 Ab13(#11)を選択します。
- **Ctrl+Shift+Alt+K** または **⇧⇧#K** を押し、表示されているコードダイアグラムのボイスングを変更します。何度か繰り返し試してみて、どのようなボイスングが選択できるか確認してみましょう。

標準設定のコードタイプまたはコードダイアグラムを設定する方法、および、コード記号の外観を変更する方法について、詳しくは『リファレンスガイド』の **5.8** コード記号と **5.9** コード記号の編集をご参照ください。

コード記号プラグイン

Sibelius には、コード記号を操作するのに非常に便利なプラグインがいくつか搭載されています。これらは、リボンの [テキスト] タブの最後の [プラグイン] ギャラリーの [コード記号] カテゴリにあります。

既存のコード記号から簡単な伴奏を追加するには、[プラグイン] ▶ [コード記号] ▶ [コード記号の音符化] を動作させます。このプラグインは、スコア内のコード記号を使用して、さまざまなスタイルのピアノまたはギター伴奏を作成します。

3.5 リピートとコーダ

プロジェクトのこのセクションから開始する場合、サンプルスコア [プロジェクト 3] を開き、[5 リピートとコーダ] バージョンを [現在のバージョン] にする必要があります。これを行うには、[レビュー] ▶ [バージョン] ▶ [バージョンを編集] を選択し、このバージョンをリストから選択してから [現在のバージョンにする] をクリックします。

このセクションでは、リピート小節線、1 番括弧、2 番括弧、コーダを使用して楽譜の表記を変更する方法について説明します。Sibelius では、スコアを再生すると、これらの一般的なリピート指示すべてが演奏者が演奏するとおりに再生されます。

リピート小節線

リピート小節線を使って、この楽曲の最初の4小節をリピートさせてみましょう。まずは、リピートされる部分の最後にリピート小節線を追加します。

- 小節4の最後の小節線をクリックします。紫色に変化し、選択されていることが示されます。
- [記譜] ▶ [共通] ▶ [小節線] ギャラリーを開きます。
- リストから [リピート終了] を選択します。
- 小節線がリピート小節線に変化し、リピートされる部分の終了位置を示します。

この場合、演奏者はここからスコアの先頭へと戻り、繰り返して演奏します。リピートには、アウフタクト小節も含まれます。リピートされる部分の開始位置を作成するには、別のリピート小節線を作成する必要があります。

- [記譜] ▶ [共通] ▶ [小節線] ギャラリーから [リピート開始] を選択します。
- マウスのポインターが紺青色に変わり、オブジェクトを「持っている」ことを示します。
- 最初の小節の先頭の小節線をクリックし、リピート開始小節線を配置します。
- **Esc** キーを押してすべての選択を解除してから **P** を押し、スコアを先頭から再生します。

これで、小節4まで再生されると、小節1へと戻って再生されるようになります。

1 番括弧と 2 番括弧

作曲家や編曲者は、より複雑なリピートには1番括弧と2番括弧を使用します。1番括弧は1回目のリピート時のみ、2番括弧は2回目のリピート時にのみ演奏されます。Sibelius では、1番括弧と2番括弧のラインは大譜表ラインとなり、プロジェクト2で使用したテンポラインと同じように動作します。

1番括弧と2番括弧を使ったりリピートを作成してみましょう。1回目のリピートの終止として使用するために、小節を1つ挿入する必要があります。

- 先ほど追加したりリピート終了小節線を選択し、**Delete** キーを押して削除します。
- いずれかの譜表の小節4を **Ctrl**+クリックまたは **⌘**+クリックして大譜表を選択します。すべての譜表を囲む紫色の二重の枠が表示されます。
- **Ctrl** + **C** または **⌘C** をタイプして、その小節のすべての楽器の楽譜をコピーします。
- [Trumpets in Bb] 譜表の小節8を選択します。この小節を、2回目のリピートの終止として使用します。

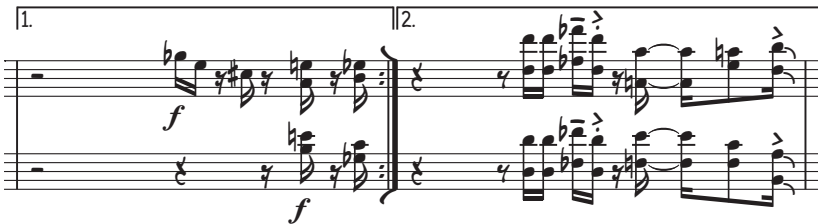
- **Ctrl + V**または \mathbb{V} をタイプして、コピーした小節をスコアに貼り付けます。新しい小節が既存の小節の間に挿入され、小節8になります。
- この小節が選択されている状態で**L**を押し、[記譜] ▶ [ライン] ▶ [ライン] ギャラリーを開きます。
- [共通] カテゴリーの[1番括弧] ラインを選択して小節8へラインを追加します。



ラインはスコアの一番上に追加されましたが、それぞれのパートの小節8の上に表示されます。それでは、リピート終了小節線と2番括弧追加して、リピートを完成させましょう。

- 小節8の最後の小節線をクリックします。紫色に変化し、選択されていることが示されます。
- [記譜] ▶ [共通] ▶ [小節線] ギャラリーから[リピート終了]を選択します。
- 小節線がリピート小節線へと変化します。
- [Trumpets in Bb] 小節9を選択します。
- **L**を押しして[記譜] ▶ [ライン] ▶ [ライン] ギャラリーを開きます。
- [共通] カテゴリーの[2番括弧] ラインを選択して小節8へラインを追加します。

ライン同士が重なり合わないよう縮めるには、マウスを使ってラインの端をドラッグするか、←または→キーを使用します（より大きなステップでドラッグするには、**Ctrl**キーまたは \mathbb{H} キーを押しながら操作します）。



コーダとダルセーニョ (D.S.) のリピート

コーダとダルセーニョ (D.S.) を使ったリピートを作成してみましょう。小節22-25をコーダ部分に変化させます。

- 小節22の先頭の小節線を選択します。
- [記譜] ▶ [共通] ▶ [小節線] ギャラリーの[複縦線]を選択して複縦線を追加します。複縦線は、ある部分の終了位置を示します。
- [レイアウト] ▶ [ブレイク] ▶ [大譜表の分割]を選択し、複縦線の後に間隔を空けます。Sibeliusにより、音部記号、調号、括弧が自動的に再記述されます。
- [Trumpets in Bb] 譜表の小節22の先頭の休符を選択します。
- [テキスト] ▶ [改行] ▶ [大譜表を分割] ギャラリーの[共通] カテゴリーから[テンポ]を選択します。
- 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ます。
- 推奨される用語と記号のリストから、2つのセーニョ記号のうち最初の記号(∅)を選択します。
- **Coda** とタイプ入力し、**Esc** キーを押します。


プロジェクト3

それでは、ダルセーニョを追加しましょう。こうして、小節21の末尾に到達したら小節1へと戻ることを演奏者に指示します。

- 小節21の末尾の複縦線を選択します。
- [テキスト] ▶ [スタイル] ▶ [スタイル] ギャラリーの [共通] カテゴリーから [リピート (D.C./D.S./To Coda)] を選択します。
- 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ます。
- 推奨される用語と記号のリストから、[D.S. al Coda] を選択します。
- **Esc** を押して選択を解除します。
- いずれかの譜表の小節14を**Ctrl**+クリックまたは $\#$ -クリックして大譜表を選択します。すべての譜表を囲む紫色の二重の枠が表示されます。
- **Z** を押して [記譜] ▶ [シンボル] ▶ [シンボル] ギャラリーを開きます。
- [共通] カテゴリーからセーニョ (\$) を選択してスコアにシンボルを作成します。
- 譜表の上のシンボルを、小節の末尾の適切な位置へとドラッグします。(シンボルと他のオブジェクトの違いは、シンボルでは Sibelius の配置ルールを無視してその位置を自由に変更することができる点です。)

最後に「To Coda」指示を追加しましょう。こうして、小節4の末尾に到達したら小節1へと戻ることを演奏者に指示します。

- 小節4の最後の小節線を選択します。
- [テキスト] ▶ [スタイル] ▶ [スタイル] ギャラリーの [共通] カテゴリーから [リピート (D.C./D.S./To Coda)] を選択します。
- 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ます。
- 推奨される用語と記号のリストから、[To Coda] を選択します。
- **Esc** を押して選択を解除します。

スコアを再生すると、追加されたリピートに従って再生されます。リピートの使い方について詳しくは、『リファレンスガイド』の  **6.9** リピートをご参照ください。

3.6 アレンジと再生

プロジェクトのこのセクションから開始する場合、サンプルスコア [プロジェクト **3**] を開き、[6 アレンジと再生] バージョンを [現在のバージョン] にする必要があります。これを行うには、[レビュー] ▶ [バージョン] ▶ [バージョンを編集] を選択し、このバージョンをリストから選択してから [現在のバージョンにする] をクリックします。

このセクションでは、Sibelius のアレンジツールについて説明します。アレンジ機能は、別の楽器に対して楽譜を自動的に再アレンジする機能です。スコアの再生に使用されるサウンドを変更したり、エフェクトを追加したり、スコアからオーディオファイルを作成する方法についても説明します。

弦楽器の伴奏の追加

「*Urbane Filigree*」スコアの [Synthesizer] パートを使って、弦楽器の伴奏を作成してみましょう。

- [ホーム] ▶ [楽器] ▶ [追加または削除] (ショートカットは **I**) を選択し、弦楽器パートをスコアへ追加します。
- [弦楽器] カテゴリの [Violin 1] をクリックして選択し、**Ctrl** または **⌘** を押さえて [Violin 2]、[Viola]、[Violoncello] を選択します。
- [スコアに追加] をクリックして、選択されているすべての楽器をスコアに追加します。
- **[OK]** をクリックしてスコアに戻ります。
- この時点で、楽譜がページに収まるよう楽譜の大きさを変更するか尋ねられます (楽器が増えたため)。**[Synthesizer]** 譜表はすぐに削除しますので [いいえ] をクリックしてください。

Sibelius のアレンジ機能は、編曲やオーケストレーションの手助けするために設計されており、多くの時間を節約することができます。この機能を使えば、どのような種類の音楽も素早く簡単に作曲できます。

- [Synthesizer] 譜表の小節 10 の空の部分をクリックして選択します。
- 次に、別の [Synthesizer] 譜表の最後の小節を **Shift**-クリックし、両方の譜表が青色の枠で囲まれるようにします。
- **Ctrl + C** または **⌘C** をタイプしてクリップボードへ楽譜をコピーします。
- [Violin 1] 譜表の小節 10 を、譜表の空の部分をクリックして選択します。
- [Violoncello] 譜表の小節 10 を **Shift+**クリックして、弦楽器譜表をすべて選択します。
- [音符入力] ▶ [配置] ▶ [配置] ボタン (ショートカットは **Ctrl + Shift + V** または **⌘⇧V**) の上部をクリックします。
- 表示されるダイアログで [標準アレンジ] を選択し、**[OK]** をクリックします。

スコア内の弦楽器譜表で楽譜がアレンジされ、パートが楽器に振り分けられます。

アレンジ機能を使えば、任意の数の譜表からなる音楽を、別の任意の数の譜表へとコピーすることができます。ピアノのパートを要約 (ピアノリダクション) したり、和音を複数の譜表へと拡散 (エクスプロード) させたりすることができます。なによりも、アレンジの優れた機能を使用すれば、さまざまなスタイルやアンサンブルのアレンジや楽器編成が簡単にできるようになります。

詳しくは、『リファレンスガイド』の  **3.16** アレンジをご参照ください。

プロジェクト3

スコアのみキシング

プロジェクト1で説明したとおり、[ミキサー] パネルは、スコアの再生をコントロールする非常にパワフルなツールです。スコア内の各楽器の再生に使用されるサウンドを変更したり、リバーブやコーラスなどのエフェクトを追加したり、特定のパラメータを編集して各楽器のサウンドやスコア全体のミックスを調整することができます。


ここではまず、先ほど弦楽器セクションのアレンジに使用し、もう必要なくなった [Synthesizer] 譜表を、ミキサーを使ってミュートしてみましょう。

- **M**を押して [ミキサー] パネルを開きます。
- [Synthesizer (a)] と [Synthesizer (b)] 譜表ストリップを見つけます。
- 各ストリップの中程にある [ミュート] ボタン (**M**) をクリックすると、その譜表がミュートされます ([ミュート] ボタンが表示されていない場合は、[ミキサー] パネルがフルサイズで表示されているか確かめてください)。
- もう一度クリックすると完全にミュートされます。



スコアを再生してみましょう。弦楽器のパートが [Synthesizer] サウンドに置きかわっているのが聞き取れるはずです。

譜表ストリップのボリュームを調整し、弦楽器の各パートのバランスを調整します。弦楽器セクション全体のボリュームを変更したい場合は、[ミキサー] パネルの右側のグループストリップを使います。スコア内の楽器の各ファミリーに対してグループストリップがあります。これらを調整すると、その楽器ファミリー全体の相対的なボリュームとパンを変更することができます。

グループストリップが表示されていない場合は、[ミキサー] パネルの左側の [グループ表示/非表示] ボタン () をクリックしてオンにしてください。

楽器のサウンドの変更

Sibelius でそれぞれの楽器を再生するのに、ご使用のコンピュータで使用可能なサウンドのうち、どのサウンドを使用するかを選択することができます。アンサンブルではなくソロ楽器を使用するよう、弦楽器のサウンドすべてを変更してみましょう。こうすることで、より小さなスコアとなり、くつろいだ雰囲気になります。

- [ミキサー] パネルがフルサイズで表示されていることを確かめます。
- [Violin 1] 譜表ストリップを見つけます。
- ストリップ上部の3つのディスプレイの中央に Sibelius Player 再生デバイス (**S. Play**) が表示されていることを確かめます。
- 現在の表示 ([Violins]) の隣の矢印をクリックします。
- 表示されるメニューには、Sibelius で使用可能な再生デバイスが表示されます。ここでは、Sibelius Sounds を使用しましょう。
- [Sibelius Sounds] ▶ [Strings] ▶ [Violin] ▶ [Violin 1 Solo] を選択し、ソロバイオリンのサウンドへ変更します。



[Violin 2]、[Viola]、[Violoncello] 譜表を同じように変更します。それぞれ、[Violin 2 Solo]、[Viola 1 Solo]、[Cello 1 Solo] の各サウンドを使用します。

スコアを再生して違いを聴いてみましょう。新しいサウンドに合うよう、バランスを調整するとよいでしょう。

プロジェクト3

エフェクトのパラメーター

それぞれの楽器のサウンドには、最大6つのパラメーターがあります。パラメーターは、譜表ストリップを拡大表示すると表示されるフェーダーでコントロールします。楽器がその他のパラメーターを持っている場合は、譜表ストリップの一番下に矢印ボタン (▶) が表示されます。このボタンをクリックすると、エフェクトのその他のパラメーターが表示されます。



いずれかの矢印ボタンを **Shift**-クリックすると、[ミキサー] パネルのすべての譜表ストリップが拡大表示されます。

フェーダーを調整し、さまざまなエフェクトを変更して、Sibelius での再生がどのように変化するか聴いてみましょう。標準設定に戻すには、フェーダーをダブルクリックします。(これはパンつまみ、ボリュームフェーダー、リバーブとコーラスのスライダーに対しても行うことができます)。

ミキサーを使って Sibelius の再生を変更する方法については、『リファレンスガイド』の **6.3** ミキサーをご参照ください。

スコアから楽器を削除する

弦楽器のパートを追加したため、このスコアには [Synthesizer] が不要になりましたので削除します。スコアから楽器を削除する方法は2つあります。

- 楽器の譜表をトリプルクリックしてスコアの初めから終わりまで選択し、**Delete** を押します (これは単一の譜表の楽器を削除するときの手軽な方法です)。
- [ホーム] ▶ [楽器] ▶ [追加または削除] を選択し、[スコア内の譜表] リストから削除するすべての楽器 (この場合は [Synthesizer (a)] と [Synthesizer (b)]) を選択します。[スコアから削除] をクリックしてこれらを削除し、本当に削除してよいか尋ねられたら [はい] をクリックします。[OK] をクリックしてスコアに戻ります。


後者は複数の楽器を一度に削除したい場合に便利です。

オーディオファイルのエクスポート

Sibelius Sounds などの VST/AU バーチャルインストゥルメントを使えば、クリック1つでスコアをオーディオファイルとしてエクスポートすることができます。オーディオファイルは、CDに直接書き込んだり、MP3などの他のフォーマットに変換することができます。これらを利用すれば、楽曲の雰囲気を変えたり、練習時の伴奏として使用するために、指揮者や演奏者に録音物を提供することができます。

「*Urbane Filigree*」のオーディオファイルをエクスポートしてみましょう。

- [ファイル] ▶ [エクスポート] ▶ [オーディオ] を選択します。
- [オーディオのエクスポート] パネルの [再生ライン] オプションの下の [先頭からエクスポート] が選択されていることを確かめます。
- [エクスポート] ボタンをクリックします。
- オーディオファイルのファイル名を選択し、[保存] をクリックします。
- スコアがオーディオファイルとして録音され、スコアと同じフォルダ内に保存されます。

詳しくは、『リファレンスガイド』の  **1.11** オーディオファイルのエクスポートをご参照ください。

4. プロジェクト 4

4.1 ワークシートの設定

このプロジェクトでは、Sibeliusの教育機関用の機能の使用方法について説明します。この機能では、ワークシートや教材を作成し、Sibeliusの教室での使用を管理することができます。

このプロジェクトの最初のセクションでは、Sibeliusでワークシートを設定し、後で活用できるようにテンプレートとして保存します。スコア全体に使用されるテキストフォントを変更したり、さまざまな種類のテキストのプロパティを編集する方法についても説明します。

ワークシートクリエータ

広範な領域をカバーするワークシートクリエータ機能（『リファレンスガイド』の

☞ **1.20** ワークシートクリエータ参照）では、あらゆるレベルの生徒用のワークシート、練習問題、ポスター、フラッシュカード、参考資料などの教材を作成することができます。ワークシートを作成する際は、用途に適したワークシートがワークシートクリエータにすでに用意されていないかどうか、作成を始める前に確認してください。

適したワークシートがない場合は、ワークシートクリエータのテンプレートを利用しましょう。さまざまなフォーマットのテンプレートが用意されており、空の小節に音符などを入力していくだけでワークシートを作成することができます。これだけで大幅に作業時間を短縮できますので、適したテンプレートがある場合は、新しいワークシートをゼロから作成するのではなく、テンプレートを活用しましょう。

（テンプレートを使用するには、[ファイル] ▶ [教育] を選択し、[ワークシートクリエータ] ボタンをクリックすると表示されるダイアログで [テンプレート] を選択し、[次へ] をクリックします。使用可能なワークシートテンプレートのリストが左側に表示されます。ここでは独自のワークシートを作成していきますので、[キャンセル] をクリックしましょう。）


新規ワークシートの作成

テンプレートを使わずワークシートをゼロから作成したい場合、Sibeliusで使用可能なレイアウトツールについて知っておく必要があります。レイアウトツールでは、主に譜表間隔、改行、改ページを調整します（これらについてはプロジェクト2で詳しく説明しています）。

これまでに学んだスキルと、ここで新しく学ぶスキルを使って、ワークシートテンプレートのサンプルを作成し、ワークシートクリエータにテンプレートとして追加しましょう。

まず、新規スコアを設定します。

- [ファイル] ▶ [新規] を選択します。
- [クイックスタート] が表示され、[新規スコア] タブが表示されます。
- [空白] 譜面用紙を選択し、[楽器の変更] をクリックします。
- 表示されたダイアログで、使用できる楽器のリストから [名前なし (高音部譜表)] を見つけます。これは [その他] カテゴリにあります。
- [スコアに追加] をクリックしてから [OK] をクリックします。
- [作成] をクリックして [クイックスタート] ダイアログを閉じ、スコアを作成します。

垂直位置の均等配置は、ここで行ったようなワークシート、試験用紙、その他の特殊な楽譜例を作成する場合にのみオフにしてください。その他の種類のスコアを作成する場合には、垂直位置の均等配置を常にオンにしておきましょう。時間があれば『リファレンスガイド』の  **7.3** 譜表の間隔のアドバイスをお読みください。

[OK] をクリックし、[記譜ルール] ダイアログを閉じます。

すべての小節が1枚のA4用紙に収まるよう、譜表のサイズを調整することもできます。

- [レイアウト] ▶ [ドキュメントセットアップ] ▶ [譜表サイズ] の値を6mmに変更します。

テキストの追加

タイトルと、生徒が自分の名前を書き込むためのプレースホルダテキストを追加してみましょう。

- [テキスト] ▶ [スタイル] ▶ [スタイル] ギャラリーの [共通] カテゴリーから [タイトル] を選択します。
- マウスのポインターが紺青色に変わり、オブジェクトを「持っている」ことを示します。
- 最初のページの最上部をクリックし、「SCALES AND ARPEGGIOS」とタイプします。
- **Esc** キーを2回押し、編集を終了してテキストの選択を解除します。
- ギャラリーの [共通] カテゴリーから [サブタイトル] を選択します。
- 最初のページの最上部をクリックし、「ワークシート1」とタイプします。
- **Esc** キーを2回押し、編集を終了してテキストの選択を解除します。
- ギャラリーの [ヘッダーとフッター] カテゴリーから [ワークシートのヘッダ (先頭ページ、右)] (このカテゴリーの最後のテキストスタイル) を選択します。
- 最初のページの最上部をクリックし、「名前: _____」とタイプ入力し、**Return** キーを押して改行します。
- 「クラス: _____」とタイプ入力します。
- **Esc** キーを2回押し、編集を終了してテキストの選択を解除します。

次のように表示されます。

音階とアルペジオ ワークシート1

氏名: _____
クラス名: _____



プロジェクト4

テキストフォントを変更する

分かりやすく読みやすいフォントが使用されるよう、このワークシートのテキストを変更しましょう。スコアのすべてのテキストの基本的なプロパティを変更するには、[単純テキスト] テキストスタイルを編集します。他のすべてのテキストスタイルは、このフォントのサイズ、位置、その他の特徴を継承します。

- [テキスト] ▶ [スタイル] ▶ [スタイル] のダイアログランチャーボタンをクリックします。これで [テキストスタイルの編集] ダイアログ開きます。
- [スタイル] リストの [単純テキスト] を選択し、[編集] をクリックします。
- ドロップダウンリストから [Verdana] を選択してフォントを変更し、[OK] をクリックし、[閉じる] をクリックしてスコアに戻ります。

テキスト表示がこのように変化します。

氏名: _____
クラス名: _____

音階とアルペジオ
ワークシート1



テキストスタイルの編集

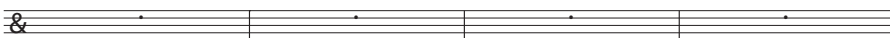
特定の種類のテキストのプロパティを変更したい場合、テキストスタイルを編集する必要があります。これにより、ある種類のテキストのフォント、サイズ、位置、その他の特性が特定されます。

これまで設定してきたワークシートの [タイトル] と [サブタイトル] のテキストスタイルを編集し、テキストがページの左に揃えられるようにします。

- タイトルをクリックして選択します。
- [テキスト] ▶ [スタイル] ▶ [スタイル] のダイアログランチャーボタンをクリックして [テキストスタイルを編集] ダイアログを開きます。
- テキストスタイルの一覧で [タイトル] が選択されていることを確認してから [編集] をクリックします。
- [水平位置] ページで、[ページに揃える] から [左] を選択し、[OK] をクリックします。
- テキストスタイルの一覧から [サブタイトル] を選択し、[編集] をクリックします。
- [一般] ページで、[斜体] をオンにします。
- [水平位置] ページで、[ページに揃える] から [左] を選択し、[OK] をクリックします。
- [閉じる] をクリックしてスコアに戻ります。

氏名: _____
クラス名: _____

音階とアルペジオ
ワークシート1



ワークシートテンプレートへの追加

このスコアを、ワークシートクリエータのテンプレートに加えましょう。テンプレートに加えれば、後で使用することができ、テンプレートを準備する時間を短縮することができます。

- [ファイル] ▶ [教育] を選択し、[ワークシートを追加] ボタンをクリックします。
- [タイプ] オプションから [テンプレート] を選択し、ワークシートに名前（[スケールとアルペジオ] など）を付けます。
- どのようなテンプレートなのかが後でも分かりやすいよう、その他の情報を付け加えたい場合は、[説明（教師用）] ボックスにタイプ入力します。
- [OK] をクリックし、ワークシートをテンプレートリストに追加し、スコアに戻ります。

次に [ワークシートクリエータ] を開き、テンプレートのリストを表示すると、作成した [スケールとアルペジオ] テンプレートがリスト内に表示されます。

4.2 スケールとアルペジオ

プロジェクトのこのセクションから開始する場合、サンプルスコア [プロジェクト 4] を開き、[2 スケールとアルペジオ] バージョンを [現在のバージョン] にする必要があります。これを行うには、[レビュー] ▶ [バージョン] ▶ [バージョンを編集] を選択し、このバージョンをリストから選択してから [現在のバージョンにする] をクリックします。

このセクションでは、プラグインを使用して、同じ種類のスケールを簡単に作成する方法について説明します。作成したスケールは、練習、校正、評価に使用できます。音高を G# から Ab へ異名同音に変更したり、音高を再入力してスケールの種類を変更する方法についても説明します。これらのツールすべてを使用することで、さまざまなスケールシートを簡単に作成することができます。

スケールの追加

Sibelius のパワフルなプラグインを使えば、ほんの数クリックであらゆる調のスケールシートを作成することができます。この作業は、このプロジェクトで作成するワークシート練習の基本となります。すべての調の長音階を追加してみましょう。

- [ホーム] ▶ [プラグイン] ▶ [プラグイン] ▶ [その他] ▶ [スケールとアルペジオ] を選択します。
- 表示されるダイアログで、[スケールとアルペジオを現在のスコアに追加] が選択されていることを確認してから [次へ] をクリックします。
- ドロップダウンメニューから [長音階] を選択し、[次へ] をクリックします。
- スコアに追加されるスケールのさまざまなオプションを選択するダイアログが表示されます。スケールの表示方法（上行または下行）、オクターブの幅、開始音、音符の長さなど、さまざまなオプションを選択することができます。
- [スケールタイプ] が [長調] に設定されており、[調号を含む] オプションがオンになっていることを確認します。
- [スケールまたはアルペジオの数] ドロップダウンリストから [すべてのオクターブを除く] を選択し、[開始音の音程] ドロップダウンリストから [半音階] を選択します。これで、C から B までのすべての音で開始する長音階が追加されます。
- [完了] をクリックすると、スケールがスコアに追加されます。

長音階が上行と下行の2オクターブにわたって表示されます。枠で囲まれたテキストは各スケールを示しています。Sibelius により、各スケールの前に調号が追加されます。また、次のスケールは新たに別の大譜表の上に表示されます。

臨時記号の異名同音

臨時記号の異名同音は、音符（1つまたは複数）を選択し、**Return** キー（メインキーボード）を押すことで、簡単に変更することができます。D# メジャーをEb メジャーに変更してみましょう。

- D# メジャーの4小節を選択します。
- **Return** キーを押し、すべての臨時記号の異名同音を変更します。
- **Esc**を押して音符の選択を解除します。

調号が正しくありませんので、変更しましょう。

- **K**を押して [記譜] ▶ [共通] ▶ [調号] ギャラリーを開きます。
- [メジャーフラットキー] カテゴリから [**Eb**メジャー] を選択します。
- マウスポインタが青色に変化します。
- 新しいEb メジャースケールの最初の小節の先頭をクリックし、そこに調号を作成します。
- 譜表の上のラベルをダブルクリックし（または選択してから**Return** キーを押し）、テキストを**Eb**メジャーに変更します。



前の大譜表の調号が変更されますが、作業中のワークシートには必要ありませんので、非表示に切り替えましょう。

- 前の大譜表の最後の小節にある調号の変更（複縦線の後）を選択すると、紫色に変化し、選択されていることが示されます。
- [ホーム] ▶ [編集] ▶ [表示/非表示] ボタン（ショートカットは **Ctrl + Shift + H** または **⇧#H**）の上部をクリックして調号の変更を非表示にします。
- 音符と複縦線の間隔を元に戻すには、小節全体を選択し、[外観] ▶ [音符をリセット] ▶ [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。

音符とその他のオブジェクトの表示と非表示について、詳しくは『リファレンスガイド』の **2.10** オブジェクトの非表示をご参照ください。

ここで、E# メジャースケールをFメジャーに書き換え（Fbの音高をEへ再び変更します）、A# メジャースケールをBbメジャーに変更し、同じ方法で調号の変更を非表示にします。ラベルを変更することを忘れないようにしましょう。

4.3 レイアウトとフォーマット

プロジェクトのこのセクションから開始する場合、サンプルスコア [プロジェクト 4] を開き、[3 レイアウトとフォーマット] バージョンを [現在のバージョン] にする必要があります。これを行うには、[レビュー] ▶ [バージョン] ▶ [バージョンを編集] を選択し、このバージョンをリストから選択してから [現在のバージョンにする] をクリックします。

このセクションでは、生徒が記入して完成させることのできる未完成のワークシートの作成に使用する、より複雑なレイアウトやフォーマットの操作方法について説明します。生徒がスケールを完成させ、異なる音部記号を持つ譜表へスケールをコピーし、スケールの種類を見分ける練習問題を設定する方法についても説明します。

別の譜表の追加

まず、アルト記号の付いたビオラ譜表を追加します。

- [ホーム] ▶ [楽器] ▶ [追加または削除] を選択します。
- [弦楽器] ファミリーから、[ビオラ] を選択して [スコアに追加] をクリックします。
- 右側のリストから [ビオラ] を選択し、[下へ] ボタンを使って [名前なし (高音部譜表)] の下へと移動させます。
- [OK] をクリックしてスコアに戻ります。

[外観] ▶ [楽器名] グループの設定を変更して、各大譜表の最初に表示されている楽器名を非表示にします。[先頭] と [以降] と表記されたドロップダウンメニューから [なし] を選択します。

[Viola] 譜表の大譜表の最後に作成される注記の調号を非表示にしたい場合があります。これを行うには、大譜表の最後の調号を選択し、[ホーム] ▶ [編集] ▶ [表示 / 非表示] ボタンの上部をクリックします。

不完全なスケール

生徒の手で完成させる、未完成のスケールの練習問題をいくつか作成しましょう。まず、高音部譜表をトリプルクリックしてすべて選択してから、ビオラ譜表を **Alt**-クリックまたは **⌘**-クリックして譜表全体にわたってすべてのスケールをコピーし、**Ctrl** + **↓** または **⌘** + **↓** を押して音高を1オクターブ下げます。これで、生徒の手で完成させるスケール部分の素材をスコアから削除することができます。

- [ビオラ] 譜表のハーモニックマイナースケールの最後の3小節を選択し、**Delete** キーを押して削除します。
- 小節が選択されている状態で、**Ctrl** + **Shift** + **H** または **⌘** + **⌘** + **H** を押して小節休符を非表示にします。(印刷物として生徒に配布するためのワークシートを作成している場合、音符を削除せず非表示に切り替えます。非表示にすれば、音符は印刷されません。また、こうすることで、生徒が正しい音符を書き込むための十分なスペースを確保することができます。)
- **Esc** キーを押して、すべての選択を解除します。

プロジェクト4

高音部譜表には完全形のFハーモニックマイナースケールが、またビオラ譜表には最初の8つの音符だけが表示されます。



それでは、Ebメジャースケールで同じ操作を行ってみましょう。今回は、高音部譜表全体を非表示にします。

- 上記と同じ手順で、Ebメジャースケールの不完全なビオラバージョンのレイアウトが完了したら、同じスケールの高音部譜表バージョンの4小節を選択します。
- **Delete** キーを押してすべての音符を削除します。
- [レイアウト] ▶ [譜表を非表示] ▶ [空の譜表を非表示] (ショートカットは **Ctrl + Shift + Alt + H** または **⌘ + ⌥ + H**) を選択します。
- 高音部譜表が非表示となり、ビオラ譜表だけが表示されます。



この方法で、未完成のスケールを完成させるためのヒントを提供したり、生徒が書き込むことができるよう音符の一部を削除することができます。

このレイアウトスキルを使って、いくつかのスケールを練習問題へと変えてみましょう。

- 両方の譜表のEメジャーの下行音階を削除し、休符を非表示にします。
- ビオラ譜表のFメジャースケールの中央の2小節を削除し、小節休符を非表示にし、高音部譜表からスケールを削除し、高音部譜表を完全に非表示にします。
- [レイアウト] ▶ [改行] ▶ [改ページ] を選択してEメジャースケールとFメジャースケールの間に改ページを追加します (改ページは、[レイアウト] ▶ [改行] ▶ [改ページ] をもう一度選択すると削除することができます)。
- G#メジャースケールとAメジャースケールの間にもう1つ改ページを追加します。
- F#メジャースケール、Gメジャースケール、G#メジャースケールを高音部譜表から削除し、小節休符を非表示にします。
- Aメジャースケール、Bbメジャースケール、Bメジャースケールをビオラ譜表から削除し、小節休符を非表示にします。

譜表のドラッグとインデント

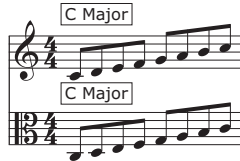
ワークシートにはまだ質問が書かれていません。これを完成させるためにいくつかの課題を加えていきましょう。それにはまず、大譜表を移動またはインデントして、テキストの入るスペースを確保する必要があります。

例として、CメジャースケールとC#メジャースケールを使用してみましょう。大譜表の左にテキストが配置できるよう、大譜表をインデントします。

- [表示] ▶ [非表示] ▶ [ハンドル] を選択します（譜表、小節線、音符の符尾などのオブジェクト上に、ドラッグして移動可能であることを示す小さな四角形が表示されます）。
- 高音部譜表の最初の小節の先頭にある四角形をクリックします。
- 最初の小節線が、先に追加したタイトルの「と」の部分と同じ位置に並ぶように譜表をドラッグします。

音階とアルペジオ

ワークシート1



同じように、C#メジャースケールの大譜表の先頭を同じ位置へドラッグします。

氏名: _____

クラス名: _____

音階とアルペジオ

ワークシート1

プロジェクト4

テキストを追加する前に、Fハーモニックマイナースケールの高音部譜表を下へドラッグし、この譜表とその上の譜表の間隔を空けます。これを行うには、譜表の空の部分をクリックしてドラッグします。

同じように、Ebメジャースケールのビオラ譜表とEメジャースケールの高音部譜表をドラッグして、その上のスペースを広げます。

ワークシートへのテキストの追加

ワークシートへ追加するテキストにはさまざまな種類（問題、引用、例、説明など）がありますので、テキストの追加にはSibeliusの単純テキストスタイルを使用することをおすすめします。

ワークシートに追加された単純テキストは、主なテキストフォント（前にVerdanaに変更しました）で表示されます。特殊文字や特殊記号はありませんので、ワープロソフトを使って入力するときのように書き込むことができます。

先ほどインデントした最初の2つのスケール例の左に、説明を追加してみましょう。

- [テキスト] ▶ [スタイル] ▶ [スタイル] ギャラリーの [共通] カテゴリーから [単純テキスト] を選択します。
- マウスポインタが青色に変化します。
- テキストをクリックして配置すると、最初の譜表の一番上と同じ高さの位置にタイトルに沿って点滅するカーソルが表示されます。
- 単に以下をタイプします。

長音階は、クラシック音楽において最も重要なスケールのひとつです。

このワークシート内の未完成のスケールをすべて完成させなさい。高音部譜表とアルト譜表の欠けている音符を書き込みなさい。

- **Esc** キーを2回押し、編集を終了してテキストの選択を解除します。

テキストボックスが楽譜の上に配置されます。テキストボックスの隅のハンドルをドラッグして大きさを変え、楽譜の最初の大譜表の左に作成したスペースに配置します。

単純テキストを作成し、スケールの上に説明を追加しましょう。同じ方法で、Fハーモニックマイナースケールの上に次のようにタイプ入力します。

ハーモニックマイナースケールも、クラシック音楽および他の多くの伝統的音楽において非常に重要なスケールです。音符をアルト譜表へとコピーして、下のFハーモニックマイナースケールを完成させなさい。

その後、Ebメジャースケールの上に次のようにタイプ入力します。

アルト譜表のEbメジャースケールを完成させなさい。

最後に、次のようにタイプ入力します。

高音部譜表およびアルト譜表のEメジャースケールを完成させなさい。

単純テキストはマウスのポインタをクリックした場所に正確に表示されるため、様々な状況において便利です。ページの任意の場所にテキストを配置でき、用意されたスペースにテキストが収まるようテキストボックスの大きさが変えられるからです。

4.4 クラスルームコントロール

プロジェクトのこのセクションから開始する場合、サンプルスコア [プロジェクト 4] を開き、[4 クラスルームコントロール] バージョンを [現在のバージョン] にする必要があります。これを行うには、[レビュー] ▶ [バージョン] ▶ [バージョンを編集] を選択し、このバージョンをリストから選択してから [現在のバージョンにする] をクリックします。

Sibelius ライセンスサーバー上で動作するネットワークライセンス版の Sibelius をお持ちの場合、Sibelius の教室での活用度を高める教師用の機能を使用できます。このセクションでは、生徒に課題を配布したり、生徒が作業したスコアを回収する方法について説明します。また、生徒の作業内容を解答用紙と比較する方法についても説明します。

Sibelius ライセンスサーバーを使用した課題の配布

Sibelius のクラスルームコントロール機能を使用するには、[ファイル] ▶ [教育] を選択し、[クラスルームコントロール] ボタンをクリックしてライセンスサーバーコントロールパネルで設定した教師用のパスワードを入力します。表示されるダイアログに、ライセンスサーバーと現在作業中のスコアに接続されているコンピュータの一覧が表示されます。

これまでに作成してきたワークシートを教室の生徒全員に送信してみましょう。

- [すべて選択] をクリックし、リストされている生徒全員を選択します。
- [現在のスコアを送る] をクリックします。

Sibelius により、ネットワークに接続しているコンピュータすべてにスコアが配布されます。

この方法で、教室全体にスコアを送信することができます（別のスコアを送信する場合は [他のスコアを送る] をクリックします）。特定の生徒に対して個別に送信したい場合は、リストから生徒の名前を選択し、[現在のスコアを送る] / [他のスコアを送る] をクリックします。

Sibelius ライセンスサーバーを使用した課題の回収

ネットワークを経由して課題を配布する場合と同じように、ボタンクリックひとつで生徒のスコアを回収することができます。作業の終わったワークシートを生徒全員から回収してみましょう。

- [すべて選択] をクリックし、リストされている生徒全員を選択します。
- ダイアログ右側の [回収したスコアを保存して開く] ラジオボタンが選択されていることを確認します。
- [スコアを取得する] をクリックします。

ネットワークに接続されている各コンピュータからスコアが回収されます。回収されたスコアは教師用コンピュータに保存され、個別に開かれます。

スコアを見るには、[スコア] フォルダを開きます。[生徒のスコア] フォルダには、生徒ごとにフォルダが作成されており、フォルダ内には各生徒のスコアが保存されています。

リストから生徒の名前を選択してから [スコアを取得する] をクリックし、特定の生徒から個別にスコアを回収することもできます。

詳しくは、『リファレンスガイド』の  **1.19** クラスルームコントロールをご参照ください。

プロジェクト4

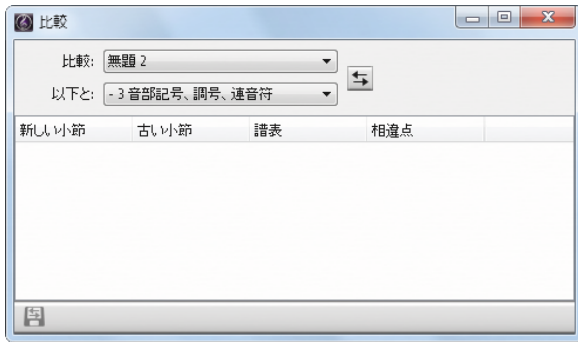
スコアの切り替え

生徒全員のスコアを開くと、どれがどの生徒のスコアなのかが分かりにくく感じられることがあります。Sibeliusでは、生徒のユーザー名がスコアのファイル名の末尾に追加されるため、[表示] ▶ [ウィンドウ] ▶ [ウィンドウを切り替え] メニューをクリックすると、どれが誰のスコアであるかをひと目で判別することができます。


作業済みワークシートの比較

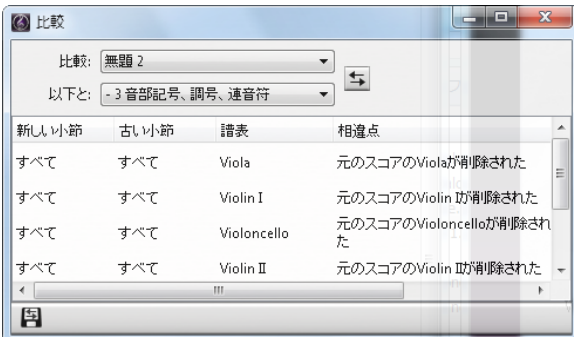
Sibeliusの[比較] ウィンドウを使えば、生徒による作業の完了したワークシートと解答用紙の差異を表示させることができます。

[比較] ウィンドウが表示されていない場合、[レビュー] ▶ [比較] ▶ [比較] (ショートカットは **Ctrl + Alt + C** または **⌘ + ⌘C**) を選択してオンにします。




生徒のスコアと解答を比較してみましょう。(生徒のスコアを回収していない場合、ご自身でワークシートを完成させてもかまいません。その場合、相違を確認できるよう、誤答をいくつか含めておきましょう。)

- [プロジェクト4] サンプルスコアを開きます。
- [比較] ウィンドウの [比較] ドロップダウンリストから、生徒が完成させたワークシートを選択します。
- [以下と] ドロップダウンリストから、[プロジェクト4] ファイルの [完了したワークシート] バージョンを選択します。
- [比較] ボタン () をクリックします。
- 両方のスコアが並んで表示され、相違の概要が表示されます。相違から、生徒が正確にワークシートを完成させたかどうかを確認することができます。
- [閉じる] をクリックしてスコアに戻ります。[比較] ウィンドウに、2つのワークシート間の相違が一覧表示されます。



相違をダブルクリックすると、対応する小節が両方のスコア内に表示されます。また、オブジェクトの背景がその状態に応じて色づけされ、追加されているものは緑色、移動されているものは赤色、変更されているものはオレンジ色で表示されます。

このパワフルなツールを使えば、練習問題を答えることができなかった生徒をすばやく確認することができ、ご使用のワープロソフトで開くことのできるスクリーンショットやスコアを用いた詳細なレポートを作成することができます。バージョンとスコアの比較について詳しくは、『リファレンスガイド』の  **10.3** バージョンをご参照ください。


5. プロジェクト 5

5.1 ビデオの使用

Sibelius では、スコアにビデオを追加して同期再生させたり、ビデオ用にスコアを書いたりすることができます。SMPTE、LTC、ストリッピングなどの難解な同期再生に関する技術を気にする必要はありません。学校、自宅、スタジオなど、ロケーションに関係なく、コンピュータさえあればどこでも操作が行えます。

このプロジェクトでは、プラグインを使ったヒットポイントの作成、タイムコードのスコア上への表示、音楽とビデオの合わせ方など、Sibelius でのビデオの使用方法について説明します。また、Avid Studio などの動画編集ソフトウェアで動画用サウンドトラックとして使用するオーディオを Sibelius からエクスポートする方法についても説明します。

このプロジェクトの最初のセクションでは、ビデオを既存のスコアへ添付する方法について説明します。

Sibelius でのビデオ再生には、Windows では Windows Media Player または QuickTime (インストールされている場合) が、Mac では QuickTime が使用されます。したがって、ご使用のオペレーティングシステムで再生できるビデオはすべて、Sibelius でも再生できます。ご使用のオペレーティングシステムが対応しているフォーマットの一覧については、『リファレンスガイド』の  **6.10** ビデオをご参照ください。

まず、[ファイル] ▶ [開く] (ショートカットは **Ctrl+O** または **⌘O**) を選択し、[サンプルスコア] フォルダ内にある [プロジェクトファイル] フォルダの [プロジェクト **5**] と名前の付いたサンプルスコアを見つけます。このスコアを開きます。

このスコアは、有名なコメディ・キャラクターである Mr. ビーンが登場する TV アニメシリーズの抜粋に対して書かれた、ハワード・グッドオール作曲のオリジナルスコアです。

このスコアにビデオファイルを追加する前に、[1 ビデオ機能を使う] バージョンを [現在のバージョン] にする必要があります。[レビュー] ▶ [バージョン] ▶ [バージョンを編集] を選択し、リストからこのバージョンを選択してから [現在のバージョンにする] をクリックします。

スコアへのビデオの追加

スコアにビデオを追加するには、次のように操作します。

- [再生] ▶ [ビデオ] ▶ [ビデオ] ▶ [ビデオを追加] を選択します。
- [**Mr. Bean**] ビデオファイルは、[プロジェクト **5**] スコアと同じフォルダ内にあります。このファイルを選択し、[開く] をクリックします。

Sibelius の [ビデオ] ウィンドウが開き、緑色の再生ラインが現在置かれている位置のフレームが表示されます。

ビデオを添付した状態で、スペースキーを押すと再生が開始されます。このプロジェクトの後半では、音楽をキャラクターの動きに合わせる操作を行いますので、このスコアと [Mr. Bean] クリップがどのようなものか、ここでよく確認しておきましょう。

テンポスライダーをドラッグして再生スピードを変えても、ビデオとスコアは常に同期再生されます。また、[トランスポート] パネルのタイムラインスライダーを動かしても、同期再生がとぎれることはありません。

プロジェクト5

[ビデオ] ウィンドウ

[ビデオ] ウィンドウの表示と非表示を切り替えるには、[ウィンドウ] ▶ [パネル] ▶ [ビデオ] を選択するか、ショートカット **Ctrl + Alt + V** または **⌘+V** を使用します。

ビデオには会話が含まれていますが、スコアのボリュームに合うよう、会話のボリュームを設定することができます。設定には、[ビデオ] ウィンドウのボリュームスライダーを使用します。最も左へ動かすと、ビデオのサウンドトラックは聴こえなくなります。

[ビデオ] ウィンドウのサイズは、[ビデオ] ウィンドウのボリュームスライダーの左にある4つのボタンから選択することができます。オリジナルサイズの50%、100%、200%、全画面表示から選択できます。また、[再生] ▶ [ビデオ] ▶ [ビデオ] メニューのメニュー項目を使って選択することもできます。

ビデオを探す

作曲対象となるビデオを探すなら、インターネットが便利です。映画の広告や予告編がダウンロードできるウェブサイトが多数ありますので、生徒用の作曲課題素材として利用するとよいでしょう。

ご自身で制作されたビデオに対して作曲することもできます。このプロジェクトの後半では、Sibelius のスコアを使って、動画編集ソフトウェアのサウンドトラックを作成する方法について説明します。

5.2 画に合わせた作曲


プロジェクトのこのセクションから開始する場合、サンプルスコア [プロジェクト 5] を開き、[2 画に合わせた作曲] バージョンを [現在のバージョン] にする必要があります。これを行うには、[レビュー] ▶ [バージョン] ▶ [バージョンを編集] を選択し、このバージョンをリストから選択してから [現在のバージョンにする] をクリックします。

このバージョンにビデオを追加するには、[再生] ▶ [ビデオ] ▶ [ビデオ] ▶ [ビデオを追加] を選択し、[プロジェクト 5] スコアと同じフォルダから [Mr. Bean] ビデオファイルを選択します。

Sibelius の [ビデオ] ウィンドウが開き、緑色の再生ラインが現在置かれている位置のフレームが表示されます。

このセクションでは、タイムコードツール、ヒットポイントツール、プラグインを使用して音楽を画に合わせる方法について説明します。

タイムコードとデュレーションの追加

タイムコードとは、スコアやビデオ内の位置を経過時間で表したものです。通常、スコアの前頭から計測していきます。映画やテレビ用の音楽では、リールの先頭やその他の任意の位置から計測します。スコアを再生すると、現在のテンポ（単位はBPM（1分あたりの拍数））とともにタイムコードの値が [トランスポート] パネルに表示されます（『リファレンスガイド』の  **6.1** 再生の操作参照）。

ヒットポイントとは、スコア内の時間の参照符で、映画やビデオ内の重要なイベントの位置を示しています。こうすることで、これらの位置に合わせてより簡単に作曲することができます。

Sibelius では、テキストとしてタイムコードがスコア内に自動表示されます。その位置までの小節数、小節の長さ、メトロノーム記号に基づいて、小節線の時間位置が算出されます。タイムコードは、音楽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）を同期させる場合に特に便利です。

プロジェクト5

スコア内のすべての大譜表の上に表示されるタイムコードと、算出されたデュレーションを示すマーカーを追加していきましょう。

- [再生] ▶ [ビデオ] ▶ [タイムコード] を選択します。



- [各大譜表の先頭] ラジオボタンを選択し、各大譜表にタイムコードが表示されるようにします。
- [スコアの経過時間] をオンにします。
- [単位] で [フレーム (01:23:04:15)] を選択し、1秒あたりのフレーム数単位でタイムコードが算出されるようにします。(映画/テレビ用の作曲の標準フォーマットです。)
- 1秒あたりのフレーム数が [24] に設定されていることを確認したら、[OK] をクリックしてスコアに戻ります。

スコアの各大譜表の上にタイムコード値が表示されます。テンポを変更したり、小節を削除したり、小節の長さを変更したりすると、タイムコードが再計算されます。

ヒットポイントの追加

スコアにヒットポイントを追加すると、再生ラインが置かれている位置に追加されます。ヒットポイントを追加するには、[ビデオ] ウィンドウの [ヒットポイントを追加] ボタン (🎬) をクリックするか、[再生] ▶ [ビデオ] ▶ [ヒットポイント] ボタンの上部をクリックします。ヒットポイントがスコア内のその位置に追加されます。タイムコード同様、テンポを変更したり、小節を追加または削除したり、小節の長さを変更したりすると、ヒットポイントの位置が再計算されます。

[Mr. Bean] クリップ内の特定のポイントを指定していきましょう。作業員がピアノを落とすシーンで、ピアノを落とすたびに動作と音楽を合わせる必要があります。

- 再生ラインがスコアの先頭にあることを確認したら、スペースキーを押して再生を開始します。
- [Mr. Bean] クリップで作業員がピアノを落とすたびに、[ヒットポイントを追加] ボタンをクリックします。

スコアを通して、合計5つのヒットポイントを作成します。ヒットポイントはほぼ次の位置になります。

- ヒット **01** – 00:00:27:00
- ヒット **02** – 00:00:40:01
- ヒット **03** – 00:00:50:12
- ヒット **04** – 00:01:00:19
- ヒット **05** – 00:01:07:23

追加したヒットポイントが上記の位置ちょうどになかったり、ヒットポイントが多すぎたりしても、気にする必要はありません。ヒットポイントの調整や削除については、この後で説明しています。

ヒットポイントの編集

[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**) をクリックして先ほどスコアに追加したヒットポイントを編集しましょう。

- 表示されたダイアログには、先ほど追加したヒットポイントのリストが表示されています。
- ヒットポイントのタイムコードを変更するには、[タイムコード] 値を1回クリックして選択してから、もう1回クリックして上記の値をタイプ入力します。
- **Return** キー (メインキーボード) を押し、変更を確定します。

ヒットポイントの名前も同じ方法で編集することができます。[ヒット **01**] を [Piano Drop **01**] へというふうにすべてのヒットポイント名を変更してみましょう。

また、ヒットポイントを選択してから **Delete** キーを押してヒットポイントを削除したり、[新規] をクリックして新しいヒットポイントを作成することもできます。編集が完了したら、[OK] を押してスコアに戻ります。

詳しくは、『リファレンスガイド』の  **6.11** タイムコードとヒットポイントをご参照ください。

既存の音楽を画に合わせる

スコアのテンポを変更することで、ビデオクリップ内のシーンに音楽を合わせることはできますが、これにはプラグインを使うと便利です。

- [ファゴット] 譜表の小節8の先頭から小節12の最初の音符までのパッセージを選択します。
- [音符入力] ▶ [プラグイン] ▶ [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。
- [選択部分の終わりを設定] オプションを [選択したヒットポイントの時間] に変更します。
- ドロップダウンリストから [Piano Drop **01**] を選択し、[OK] をクリックします。
- 音楽中の間隔にヒットポイントを合わせるために必要なテンポの変更が計算され、なされた変更の概要が表示されます。[閉じる] をクリックしてスコアに戻ります。
- スコアを再生すると、小節12の2拍目で作業員がピアノを落として以降、ビデオとサウンドが完全に同期再生されます。
- 同じように、小節12の2拍目から小節16の3拍目までのパッセージを作成してから、[Piano Drop **02**] ヒットポイントに合うように [選択部分の終わりを設定] オプションを変更します。

プロジェクト5

最後の3つのヒットポイントにも同じように行います。

- [Piano Drop 03] を小節20の2拍目に
- [Piano Drop 04] 小節23の最後の拍の前の8分休符に
- [Piano Drop 05] 小節26の2拍目の前の8分休符に

最後に、Mr. Beanが笑うとエンディングが始まるようにします。

- 小節26の8分休符から小節29の最初の拍までのパッセージを選択します。
- [音符入力] ▶ [プラグイン] ▶ [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。
- [選択部分の終わりを設定] オプションを [新規の終了時間] に変更します。
- [0時間1分17秒] を入力し、[OK] をクリックします。

スコア全体を再生し、結果を確認します。

5.3 サウンドトラックのビデオへの追加

プロジェクトのこのセクションから開始する場合、サンプルスコア [プロジェクト 3] を開き、[3 サウンドトラックのビデオへの追加] バージョンを [現在のバージョン] にする必要があります。これを行うには、[レビュー] ▶ [バージョン] ▶ [バージョンを編集] を選択し、このバージョンをリストから選択してから [現在のバージョンにする] をクリックします。

このバージョンにビデオを追加するには、[再生] ▶ [ビデオ] ▶ [ビデオ] ▶ [ビデオを追加] を選択し、[プロジェクト 5] スコアと同じフォルダから [Mr. Bean] ビデオファイルを選択します。


このセクションでは、Sibelius からスコアをオーディオファイルとしてエクスポートする方法について説明します。エクスポートしたオーディオファイルは、動画編集プログラムを使用することでサウンドトラックとしてビデオに追加できます。

オーディオファイルのエクスポート

Sibelius Sound などのバーチャルインストゥルメントを使用して、1回のクリック操作だけで、スコアをオーディオファイルとしてエクスポートすることができます。オーディオファイルは、CD に直接書き込んだり、MP3 などの他のフォーマットに変換することができます。これらを利用すれば、楽曲の雰囲気を伝えたり、練習時の伴奏として使用するために、指揮者や演奏者に録音物を提供することができます。

Mr.Bean のサウンドトラックのオーディオファイルのエクスポートを試みましょう。

- [再生] ▶ [トランスポート] ▶ [再生ラインを最初へ移動] (ショートカットは **Ctrl** + [または ⌘]) を選択するか、[トランスポート] パネルのボタンをクリックします。
- [ファイル] ▶ [エクスポート] ▶ [オーディオ] を選択し、[エクスポート] ボタンをクリックします。
- オーディオファイルのファイル名を選択し、[保存] をクリックします。
- スコアがオーディオファイルとして録音され、スコアと同じフォルダ内に保存されます。

詳しくは、『リファレンスガイド』の  **1.11** オーディオファイルのエクスポートをご参照ください。

動画編集プログラムでムービーを開く

動画編集ソフトウェアを起動します。ここでは、Avid Studio (Windows のみ) を使用したビデオ編集方法を見ていきますが、iMovie、Windows Movie Maker などの他のプログラムを使用することもできます。

サウンドトラックを追加するムービーを開きます。

サウンドトラックを **Avid Studio** に追加します。

[インポート] ボタンをクリックします。

Sibelius からエクスポートしたオーディオファイルをブラウザし、サムネールをクリックして選択し、[インポート開始] をクリックしてそのコピーをライブラリーに追加します。[ムービー] タブに切り替え、ライブラリーのオーディオファイルをタイムライン上の任意のトラックヘッドドラッグします。

プロジェクト5

Avid Studio のムービーを完了します。

[エクスポート] ボタンをクリックします。

ウェブサイト、Eメール、またはプレゼンテーション用かを選択してムービーを保存します。
ディスクを焼いたり、直接YouTubeへ公開することもできます。

ブルーレイまたはDVDを焼くには、記録可能ディスクを挿入して [ディスク] タブをクリック
します。[ディスク作成] をクリックしてムービーをDVDに書き込みます。

索引

この索引はチュートリアル用です。Sibeliusの機能について詳しくは『Sibelius リファレンス ガイド』に記載されていますので、この索引で見つからない項目は『リファレンス ガイド』で検索してください。

数字

1 番括弧と 2 番括弧	94
3 連符	57

A

ASIO	39
------	----

D

D.S.	95
DirectSound	39

I

Inkpen2 フォント	50
--------------	----

M

MIDI ギター	79
MIDI 入力	28, 33
コード記号	89

O

Opus フォント	50
-----------	----

P

PDF ファイル	
PhotoScore を使って開く	52
PhotoScore Lite	52
Pinnacle Studio	129

R

Reprise フォント	50
--------------	----

S

Sibelius Player	38
Sibelius ライセンスサーバー	117

Sibelius リファレンス	5
-----------------	---

あ

アーティキュレーション	23, 62
アイデアウィンドウ	82
アイデアをキャプチャする	85
アフタクト小節	50
アッチェレランド	61
アルファベット入力	31
アルペジオ	
作成する	110
アンサンブル	48

い

移調する	
オクターブ単位で	31
楽器	34
移調するス	
スコア	34
移調ピッチ	34
異名同音の変更	110
印刷する	17

う

ウィンドウ	
切り替える	118

え

エクスポートする	73
オーディオトラック	101, 129
グラフィック	73
エフェクト	100
演奏テクニック	43

お

オーディオエンジンのオプション	39
オーディオトラック	101, 129
オブジェクト	
削除する	26
音階	
作成する	110
音高	
記譜音 (移調された)	34
実音 (コンサート)	34
音高の再入力	111
音節	41

索引

音符

アーティキュレーション	62
移調する	21, 31
異名同音	110
大きくする	66
音符名を追加する	112
間隔をリセットする	111
コピーする	27
削除する	26
タブ譜への変換	80
小さくする	67
入力する	31
非表示にする	113
符頭タイプを変更する	84
編集する	20
連音符	57
音符間隔をリセット	111
音部記号	56

か

カーソル	22
カーソル	再生、入力、テキスト参照
改行	
自動	70
大譜表	66
改善点	7
囲みテキスト	ヒットポイント参照
歌詞	40
エクステンダー	41
テキストファイルからインポートする	41
ハイフン	41
ライン	41

楽器

移調する	34
音部記号	56
作成する	49
追加する	113
変更する	71
楽器のパート	35, 69
楽器編成	48
楽器名	43
空の譜表を非表示	114
間隔	
譜表の	67
環境設定	19

き

キーボードウィンドウ	22
キーボードショートカット	6, 19
キーボードリダクション	72

ギター	79
ギターフレーム	コード記号参照
記譜音	34
キュー	70
キューとして貼り付け	70
休符	
削除する	26
非表示にする	113
強弱記号	41, 59
ヘアピン	41

く

空白ページ	68
クオンタイズ	再表記、フレキシタイム参照
クラスルームコントロール	117
グラフィック	
エクスポートする	73
フォーマット	73
繰り返し	21
クリック	30
クレッシエンド	41, 61

こ

コーダ	94
コード記号	88
異名同音	91
演奏して作成する	89
コードダイアグラムをリボイス	92
コピーする	92
タイプして作成する	88
同等のコードテキスト	91
コードボックス	コード記号参照
ご意見	7
コピーする	27
アイデア	83
歌詞	41
グラフィックを Word へ	73
コード記号	92
テキスト	59
複数のオブジェクトを同時に	60
マウスを使って	27
コンサートピッチ	34
コンテキストメニュー	59

さ

サイズ

譜表の	66
ページの	66

再生	37
開始する	37
楽器のサウンドを変更する	99
停止する	37
トラブルシューティング	39
早送り	37
ボリューム	37
巻き戻し	37
ライン	37
再表記	30, 72
サウンドトラック	129
削除する	26
小節	26
タイトルページ	68
作成する	
楽器	49, 113
パート	71
し	
次回から表示しない	26
実音	34
自動レイアウト	70, 106
弱起小節	50
小節	
アウフタクト	50
コピーする	27
削除する	26
リピート	86
小節線	
リピート	94
衝突防止	44
上拍	50
す	
ズーム	15
スキャンニング	52
スコア	
あちこち移動する	13
切り替える	118
作成する	47
バックアップ	20
比較する	63, 118
開く	11
複数のバージョン	15
スコア情報	51
スコアを比較する	63
ステップ入力	33
ステレオ位置	38
ストリップ	ミキサーウィンドウ参照
スラー	61, 62

せ

声部	85
全経過時間をスコアの最後に表示	125
選択	
グラフィック	73
大譜表のパスセージ	25
パスセージ	25
複数	24

た

ダイアログ	
定義された	6
タイトルページ	51, 68
削除する	68
ダイナミックパート	35, 69
大譜表	
改行	66
パスセージの選択	25
分割する	95
大譜表の分割	95
タイムコード	125
縦置き	67
タブラチュア	79
ダルセーニョ	95

ち

注記	
調号	111
調号	51, 57
非表示にする	111

つ

ツールウィンドウ	15
----------	----

て

ディミヌエンド	41, 61
テキスト	40
音符名	112
楽器名	43
強弱記号	59
コピーする	59
削除する	26
せいれつする	65
テクニックテキスト	43, 60
テンポ	42
テンポテキスト	60
発想記号テキスト	59
編集する	43
テクニックテキスト	43, 60
テンキーウィンドウ	19

索引

テンポ	50, 60
テキストを使って設定する	42
フレキシタイムの調整	30

と

トラブルシューティング	
印刷する	17
再生	39
ドラムセット	81
トランスポートウィンドウ	29, 37

な

ナビゲーター	13
--------------	----

に

入力する	
2つの譜表に	78
MIDIを使ってリアルタイムで	28
音高のみ	111
ギターのタブ譜	80
コード記号	88
ステップで	33
ドラムセットの記譜	83
和音	32

の

ノートブック	19
--------------	----

は

パーカッション	81
バージョン	15
比較する	63
パート	35, 69
作成する	71
レイアウト	70
バックアップ	20
パッセージの選択	25
発想記号テキスト	59
パノラマ	14
早送り	37
バランス	37
貼り付ける	コピーする参照
パン位置	38
ハンドル	115

ひ

ピアノ	
キーボード	22
ピアノリダクション	72
比較ウィンドウ	118

ヒットポイント	125, 126
編集する	127
ビデオ	123
ウィンドウ	124
サウンドトラック	129

非表示にする	
音符と休符	113
記入済みの譜表	16
ちょうごう	111
譜表	114
拍子記号	50
表示する	
パート	36

ふ

ファイル	スコア参照
フィルター	85
フォーマット	65, 113
複数コピー	60
複数選択	24
符頭	84
譜表	
インデントする	115
大きくする	67
間隔を変更する	67, 107
再生サウンドを変更する	99
作成する	49
追加する	113
非表示にする	16, 114
ミュートする	98
譜表サイズ	66, 107
譜表にフォーカス	16
譜表をインデントする	115
譜面用紙	48
プライマリサウンドドライバ	39
ブレーク	66
フレーズマーク	スラー参照
フレキシタイム	28
2つの譜表に	78
フレットボードのグリッド	コード記号参照
分割位置	
変更する	78

へ

ページ	
空白	68
表示する	13
ヘアピン	41, 61
ヘルプ	トラブルシューティング参照
編集する	
テキスト	43
変則リズム	57

ほ	
ボリューム	37
強弱記号も参照	
ミュートする	98
ま	
マウスホイール	13
巻き戻し	37
マグネティックレイアウト	44, 65
み	
ミキサーウィンドウ	98
楽器のサウンドを変更する	99
緑色のライン	37
ミュート	98
め	
メトロノームのクリック音	30
も	
元に戻す	21, 26, 35, 68
よ	
用語	6
用語メニュー	59, 96
用紙サイズ	66
横置き	67
より大きな譜表	66
ら	
ライセンスサーバー	117
ライン	
1 番括弧と 2 番括弧	94
rit./accel.	61
歌詞の後	41
再生	37
大譜表	61
ヘアピン	61
緑色	37
ラップトップ	19
ラレンタンド	61
り	
リダクション	72
リダクションプラグイン	72
リタルダンド	61
リバーブ	38
リピート	94
括弧	94
リピート小節	86
リファレンス	5
れ	
レイアウト	65, 113
音符の間隔	111
パートの	70
譜表の間隔	67, 107
レイアウト記号	68
連音符	57
練習問題	音階、アルペジオ参照
わ	
ワークシート	105

