

# CUBASE

# VST

スコア

# 5

PC  
VERSION

Steinberg

本書の記載事項は、Steinberg Soft- und Hardware GmbH 社および株式会社スタインバーグ・ジャパンによって予告なしに変更されることがあり、同社は記載内容に対する責任を負いません。本書で取り扱われているソフトウェアは、ライセンス契約に基づいて供与されるもので、ソフトウェアの複製は、ライセンス契約の範囲内でのみ許可されます（バックアップ・コピー）。Steinberg Soft- und Hardware GmbH 社および株式会社スタインバーグ・ジャパンの書面による承諾がない限り、目的や形式の如何に関わらず、本書のいかなる部分も記録、複製、翻訳することは禁じられています。

本書に記載されている製品名および会社名は、全て各社の商標および登録商標です。

Original English Edition :

©Steinberg Soft- und Hardware GmbH, 2000.

Japanese Edition :

©Steinberg Japan Inc., 2000.

All rights reserved.

## 目次

## 7 スコアエディタの原理

---

- 8 ここで学ぶこと
- 8 ようこそ!
- 8 スコアエディタでの処理の仕組み
- 9 MIDI ノート vs スコアノート
- 10 表示用クオンタイズ機能
- 14 手動音符入力 vs 音符のレコーディング

## 15 チュートリアル

---

- 16 ここで学ぶこと
- 16 チュートリアル 1 : マウスクリックによる音符入力
- 27 チュートリアル 2 : MIDI レコーディングの変換
- 43 他のスコアチュートリアル

## 45 基本的な使用方法

---

- 46 ここで学ぶこと
- 46 準備
- 46 スコアエディタを開く
- 48 ソングポジション
- 49 ページモード
- 50 拡大率を変更する
- 51 アクティブな譜表
- 53 印刷及びページ設定
- 53 作業環境の設計
- 59 調号、音部記号、拍子記号の設定
- 65 移調楽器を使って作業する
- 66 作業の順序
- 67 画面表示を更新
- 67 スコアのユーザー設定について

## 69 MIDI レコーディングのスコア化

---

- 70 ここで学ぶこと
- 70 スコア化機能について
- 70 パートの準備
- 70 ヒント：スコア作成のためのパートの準備
- 71 譜表設定
- 79 特別なテクニックを必要とする状況
- 81 表示用クオンタイズチェンジの挿入
- 84 ヒント：表示用クオンタイズチェンジの追加
- 84 声部の振り分け
- 86 「音符データを MIDI に適用」の使用

## 87 マウスによる音符の入力と編集

---

- 88 ここで学ぶこと
- 88 譜表設定
- 91 音価と位置
- 95 音符の追加と編集
- 98 休符の追加
- 99 音符の選択方法
- 102 音符の削除
- 102 音符の移動
- 105 音符を複製する
- 105 " イベントを他のトラックに移動 (Move Events To) " 機能
- 107 小節線のハンドラを使って移動する
- 108 切り取り、コピー、貼り付け
- 109 個々の音符のピッチを編集
- 110 音符の長さを変更
- 113 音符を 2 つにスプリットする
- 113 音符をミュートする
- 114 表示用クオンタイズツールを使って作業する
- 114 分割 (ピアノ) 譜表
- 115 ヒント：一括譜表
- 116 音部記号、調号、拍子記号の挿入と編集

## 119 譜表設定

---

- 120 ここで学ぶこと
- 120 譜表設定
- 121 譜表の設定方法
- 121 譜表プリセットの使い方
- 123 譜表モード
- 123 調号と音部記号
- 124 表示用クオンタイズと音符の解釈
- 125 譜表オプション
- 127 譜表の設定と GM (General MIDI) 楽器

## 129 多声部化機能

---

- 130 ここで学ぶこと
- 130 背景知識：多声部化 (ポリフォニック化) 機能
- 132 多声部化の設定
- 135 ヒント：いくつの声部が必要ですか?
- 135 " 声部に自動移動 (Auto Move To Voice) " の使用

- 137 声部への音符入力
- 137 レコーディングとステップ入力
- 138 音符がどの声部に属しているのかをチェック
- 138 ある声部の全音符を選択
- 139 声部間の音符の移動
- 140 休符の処理
- 142 ピアノ譜表を多声部に変換
- 144 声部と表示用クオンタイズ
- 145 交差声部の作成
- 147 自動多声部化機能 - 譜表を別トラックに統合
- 148 声部をトラックに変換 - 声部を個別トラックに分割

## 149 音符と休符の追加 フォーマット処理

---

- 150 ここで学ぶこと
- 150 背景知識：符尾
- 151 符尾の向きの設定
- 154 符尾の長さの設定
- 156 臨時記号と異名同音的転換
- 158 符頭形状の変更
- 159 符頭色の変更
- 161 音符の情報
- 164 音符間での設定のコピー
- 164 連桁の処理
- 172 タイで連結された音符について
- 175 音符の表示上の移動
- 176 キューノート
- 178 装飾音符
- 181 連符

## 185 記号の処理

---

- 186 ここで学ぶこと
- 186 背景知識：レイアウトレイヤー (Layout Layer)
- 188 記号パレット
- 193 重要！：記号、譜表、声部
- 194 スコアに記号を追加
- 206 記号の選択
- 208 記号の移動と複製作成
- 215 長さや形状の変更
- 216 記号をダブルクリック
- 216 記号の削除
- 216 コピーと貼り付け
- 217 整列

- 219 記号に関する詳細

## 227 コードの処理

---

- 228 ここで学ぶこと
- 228 コード記号
- 234 リードシートの作成
- 235 コードトラックと臨時記号

## 237 テキストの処理

---

- 238 ここで学ぶこと
- 238 一般的なテキストの追加と編集
- 246 様々な種類のテキスト
- 251 テキスト機能
- 254 固定テキスト要素

## 263 レイアウトの処理

---

- 264 ここで学ぶこと
- 264 背景知識：レイアウト
- 265 レイアウトの作成
- 266 レイアウトのトラックを開く
- 267 レイアウトリスト
- 270 レイアウトの使用：一つの例
- 270 マーカーパートの記号を表示 (Marker Track to Form)

## 271 補足：レイアウトの設定と テクニック

---

- 272 ここで学ぶこと
- 272 ページモード設定
- 274 譜表サイズ
- 274 アイテムを隠す / 表示する
- 277 長休符
- 278 縦線の追加と編集
- 279 弱起の作成
- 282 1段あたりの小節数の設定
- 284 小節の挿入および削除
- 285 縦線 (小節線) の移動
- 287 譜表のドラッグ
- 289 大括弧および中括弧の追加
- 291 自動レイアウト
- 293 レイアウトの初期化
- 294 縦線の切断
- 295 大譜表間の設定のコピー

## 297 ドラム譜の作成

---

- 298 ここで学ぶこと
- 298 背景知識：ドラムマップとスコアエディタ
- 300 ドラムマップの設定
- 303 ドラム譜のための譜表設定
- 304 音符の入力と編集
- 304 単線ドラム譜表の使用

## 305 タブ譜の作成

---

- 306 ここで学べること
- 306 タブ譜の自動作成
- 309 タブ譜の手動作成
- 310 タブ譜上の数字の表示
- 311 タブ譜の編集
- 312 符頭の形状

## 313 ページの印刷と書き出し

---

- 314 印刷
- 315 ページの一部を書き出しのために選択

## 317 スコアとMIDI

---

- 318 ここで学ぶこと
- 318 MIDI と譜面の関連付け (MIDI Meaning)
- 319 ダンパーペダル記号
- 320 プログラムチェンジ記号
- 321 クレッシェンドをベロシティに適用
- 322 ダイナミクスをベロシティに適用

## 323 トラブルシューティング

---

- 324 ここで学ぶこと
- 324 この章の利用方法
- 324 音符の追加と編集
- 326 記号とレイアウト

## 327 ティップスとトリック

---

- 328 ここで学ぶこと

## 335 ショートカット

---

- 336 一括編集と一括入力
- 337 情報の表示
- 338 記号および他のオブジェクト用の「コンテキストメニュー」

## 339 索引

---

# 1

---

## スコアエディタの原理

## ここで学ぶこと

- スコアエディタとMIDIデータの関係。
- 表示用クオンタイズとは何か。そしてそれはどのように機能するのか。

## ようこそ!

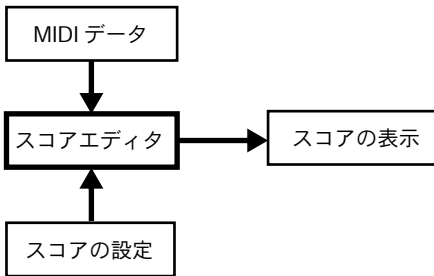
さあ、Cubase VST によるスコアの作成を始めましょう! スコアエディタは、あらゆる種類の音楽を、必要な記号やフォーマット処理を含んだ完全なスコアとして表示することを可能にします。スコアエディタによって、フルオーケストラのスコアからのパート譜の作成、歌詞やコメントの追加、リードシート（編曲の概要を記した楽譜）、ドラムスコア、タブ譜の作成、等々を行うことができます。言い換えれば、これまで作成したいと思っていたあらゆる種類の楽譜を作成することができます。

スコアエディタでの処理の仕組みについては2,3の基本的な原則があり、スコアエディタを完全に使いこなすためにはこれらの原則を理解しておかねばなりません。ここでは、この原則について解説します。できるだけ簡潔に述べますので、しばらく我慢して読み続けてください。

## スコアエディタでの処理の仕組み

スコアエディタは、基本的には以下のようなことを行っています。

- パート/トラックからMIDIノートを読み込みます。
- ユーザーが行った各設定を調べます。
- 設定に従い、MIDIノートを表示するかどうかを決定します。



スコアエディタは、MIDIデータとスコア設定を入力として読み込み、スコアを出力として作成します。

スコアエディタは、これら処理のすべてをリアルタイムで行います。MIDIデータのどれかを変更した場合には（たとえば、音符の移動や音価の変更など）、これは直ちにスコアに反映されます。スコア設定のどれかを変更した場合にも（拍子記号や調号の変更など）、変更は即座に反映されます。

スコアエディタは画像作成プログラムとして見なすべきではありません。むしろMIDIデータの解釈プログラムとして見なすべきです。



## MIDIノート vs スコアノート

Cubase VSTのMIDIトラックとドラムトラックは、MIDIノートと他のMIDIデータを記録します。すでにご存じの通り、Cubase VSTのMIDIノートは、位置、長さ、ピッチ、ベロシティによって定義されているだけです。それだけでは、各ノートをスコアにおいてどのように表示するのかを決定するには不十分です。Cubase VSTは、スコア作成のために、もっと多くの情報を必要とします。つまり、どのタイプの楽器が使用されているのか？ドラムか？ピアノか？調号は何か？基本的なリズムは何か？ノートを連符(Beam)によってどのようにグループ化するのか？等々です。このような情報は、各種の設定を行ったり、スコアエディタで利用可能なツールの使用によってCubase VSTに与えられます。

### MIDIとスコアの関係の例

Cubase VSTは、MIDIノートの位置を記録するとき、ティック (Tick) と呼ばれる絶対値によって計測を行います。4分音符は常に 15360ティックの長さを持ちます。以下の図の譜例をご覧ください。



4/4 拍子の小節の最後の拍の4分音符。

ノートは、小節の4拍目に位置しています。では、次に、拍子記号を3/4に変更してみましょう。これは、小節の長さを46080ティック(15360×3)に短縮します。突然、譜例の4分音符(ノート)は、次の小節の頭に移動してしまいます。



3/4 での同じ4分音符。

なぜでしょうか？答えは、こうです。拍子記号を変化させることによって、トラック/パートのMIDIデータは変更されません。このため音符は前と同じ絶対値の位置に留まります。ただし、各小節は短縮されるので、結局スコアでは音符は移動します。

ここで理解しようとしていることは、スコアエディタが、MIDIデータの解釈プログラムであるということです。この解釈プログラムは、ユーザーがダイアログボックスやメニューで設定した規則に従い処理を行います。そしてこの解釈は、「ダイナミック」(動的)に実行されます。つまり、データ(MIDIデータ)や規則(スコア設定)が変化すれば、解釈の処理も絶えず更新されていきます。

## 表示用クオンタイズ機能

アレンジウィンドウで、いくつかのスタッカートの8分音符からなる音形をレコーディングしたとしましょう。スコアエディタを開くと、それは以下のように表示されます。



これは実際に意図したものとは違います。つまり、Cubase VSTの観点からは16分音符を演奏したと解釈されたのであり、それが多数の休符が間に入っている理由です。しかし、演奏者は、そんなつもりで演奏したわけではありませんでした。この部分は、スタッカートです。確かに短いノートを演奏させたいのですが、譜面には別の形で表示させたいはず。この問題を解決するために、スコアエディタでは、表示用クオンタイズと呼ばれる機能を使用します。

表示用クオンタイズは、プログラムに2つの事柄を教えるために用いられる設定です。

- 音符の位置を表示する際のスコアエディットの精密性。
- スコアで表示したい音符の最小値（長さ）。

上記の例では、表示用クオンタイズ値は、32分音符（またはそれ以下の音価）に設定されていることが分かります。次の章を読み、チュートリアルに従うことで、表示用クオンタイズの値を自分で設定する方法について学ぶことができます。

例では、表示用クオンタイズの値を16分音符に変更するとしましょう。



表示用クオンタイズ値を16分音符に設定。

現在、タイミングは正しいように見えますが、音符はあなたの意図したものではないとします。コンピュータの観点から見ると、16分音符を演奏したと解釈されたため、間に多数の休符が入っていることが分かるかもしれません。しかし、あなたはそんなつもりで演奏したわけではありませんでした。スタッカート部分としてトラックに短い音符を演奏させたいのですが、譜面には別の形で表示させたいはず。表示用クオンタイズ値を8分音符に設定してみましょう。



表示用クオンタイズ値を8分音符に設定。

これで望み通りの8分音符が表示されました。あと行うべきことは、スタッカートのアーティキュレーションを追加するだけです。これは、鉛筆ツールを使用して、マウスを1回クリックするだけで、実現できます(この点については、『記号の処理』をお読みください)。

これは、どのような仕組みで処理されたのでしょうか?表示用クオンタイズを8分音符に設定することによって、言葉で表現すると以下のような指示をCubaseに与えられたことになります。「8分音符より短い音符は、どれくらい短いかに関係なく、すべて表示しないでください。」「表示」という言葉が使われていることにも注意してください。これは、ここで理解してもらいたい最も重要な事実の一つに関連しています。

- 
- 表示用クオンタイズの設定は、レコーディング、つまりMIDIノートに変更を加えるものではまったくありません。これは、他の通常のカンタイズ機能とは異なる点です。この設定は、スコアエディタで音符がどのように表示されるかについてだけ影響を及ぼします(その他の点ではまったく効力を持ちません)。
- 

## 表示用クオンタイズ値は注意して選択してください

すでに説明したように、音符の表示用クオンタイズ値は、表示可能な最小音価を指定します。たとえば、上記の例で4分音符にこの値を設定した場合に何が起きるかについて少し考えてみましょう。



表示用クオンタイズ値を4分音符に設定。

おやおや、これはあまり良くありません。もちろん、これでは困ります。この設定によって、フレーズに現れる最小音符は、4分音符であるとCubase VSTに指示してしまったわけです。これは、8分音符や16分音符は存在しないと指示したことになります。そこでCubase VSTはスコアを画面に描くときに、すべての8分音符に表示用クオンタイズを実行し、4分音符の位置に移動させてしまいました。このために上の図のような譜面になったのです。しかしプレイボタンをクリックすれば、このフレーズは、元のフレーズと同じように問題なくプレイバックされます。つまり表示用クオンタイズは、レコーディングのスコア表示にだけ影響を及ぼします。そして最後にもう一つ重要なことは、次の点です。

- 
- たとえマウスを使用して音符を入力し、完全に正確な音価を入力したとしても、音符と休符の表示用クオンタイズ設定を適切に行っておくことも大切です。これらの値は、MIDIレコーディングには関係ありません!たとえば、音符の表示用クオンタイズを4分音符に設定し、クリックにより8分音符の入力を開始した場合、トラックには(MIDIデータとして)8分音符が記録されますが、表示されるのは4分音符だけです。
-

## 休符の表示用クオンタイズ機能を使う

前のセクションでは、音符の表示用クオンタイズ機能を使用してきました。表示される最小休符を設定するために用いられる、"休符"表示用クオンタイズと呼ばれる、似たような設定があります。この設定は、ときに非常に効果的です。

オリジナルの音符例が以下のような場合、どうでしょうか。



ご覧の通り、最初の音符は、16分音符後ろに移動しています。この音符の表示用クオンタイズ値を8分音符に変更すると、スコアは以下ようになります。



音符の表示用クオンタイズを8分音符に設定

残念ながら、16分音符を使うことができないため、これによって最初の音符は2番目の音符と同じ場所に移動します。これは、表示用クオンタイズツールのバーにエクストラの表示用クオンタイズ値を挿入することで解決することができますが、より簡単な方法もあります。音符の表示用クオンタイズ値を16分音符に戻し、休符の表示用クオンタイズ値を8分音符に設定してください。これで、8分音符より小さい休符が必要な場合以外は表示しないよう、プログラムに指示されます。結果は以下ようになります。



音符の表示用クオンタイズを16分音符に設定し、休符の表示用クオンタイズを8分音符に設定

これはどのように機能するのでしょうか？8分音符より小さい休符が必要な場合以外は表示しないよう、プログラムに指示しました。最初の音符が2番目の16分音符の位置に表示されるため、最初に16分休符を置く必要がありました。しかし、他のすべての休符は、音符を8分音符として表示することにより隠され、不要になってしまいます。

このことから、以下の一般的なガイドラインに到達します。

- 音符の表示用クオンタイズ値を、スコアで表示したい最小音符の位置にしたがって設定します。

例えば、三連16分音符の位置に音符がある場合、音符の表示用クオンタイズ値は16分音符に設定します。

- 休符の表示用クオンタイズ値を、ビートに位置付けられた単一の音符に対して表示したい最小音符の位置（長さ）にしたがって設定します。

一般的な設定として挙げられるのは、音符の表示用クオンタイズを16（16分音符）に設定し、休符の表示用クオンタイズを4（4分音符）に設定することです。

## 例外の取扱い

残念ながら、前に述べたガイドラインは、どのシチュエーションでも完璧に機能するわけではありません。たとえば、ストレート音符および異なるタイプの連符のミックスマイクスがある場合や、コンテキストにしたがって、異なる音価を同じ長さの音符として表示したい場合などです。これらの例外に対する策として、以下のようなものが挙げられます。

### 自動表示用クオンタイズ

スコアにストレート音符および三連符の両方が含まれている場合、自動表示用クオンタイズを用いることができます。自動表示用クオンタイズが起動すると、Cubase VSTは音符がストレート音符あるいは三連符のどちらに表示用クオンタイズされるのかを"理解"しようとします(74ページ参照)。

### 休符の表示用クオンタイズツールを使う

クオンタイズツールを用いて、新しい表示用クオンタイズ値をスコアのどこにでも挿入することができます。挿入された表示用クオンタイズは、長さを持つ（結果例えば数ビートにしか影響しない）か、挿入ポイント以降のスタッフに影響します。81ページ参照。

### MIDIデータの永久的変更

最後の手段として、実際のノートイベント（音符）のサイズ変更（音価）、クオンタイズあるいは移動があります。しかし、これはプレイバックしたものが、オリジナルのものと違ってしまふ結果になることがあります。多くの場合、MIDIデータを変更することなく、スコアを希望通りのものにすることが可能です。

## まとめ

これで、表示用クオンタイズの基本概念についての説明は終わりです。さらに高度なテクニックを必要とする特殊なシチュエーションも数多くありますが、これについては次の章で説明します。また、表示用クオンタイズと同じラインで機能し、それぞれが独自のアプリケーションを持つ、他の設定についても学びます。それらは、"インタプリケーションフラッグ"と呼ばれます。

## 手動音符入力 vs 音符のレコーディング

音符の入力には、手動で(つまりマウスとコンピュータキーボードを使用して)入力する場合と、MIDIキーボードからレコーディングする場合の2種類があります。通常、両方を組み合わせて作業することになります。『スコア - MIDI レコーディングのスコア化』では、MIDIデータに永続的な変更を加えることなく、レコーディングされたスコアをできるだけ見やすくする方法について学びます。第5章では『スコア - マウスによる音符の入力と編集』の方法について説明します。現実には、たとえ完全に曲をレコーディングできたとしても、スコアとして印刷する前に、レコーディングを編集し、永続的な変更を加える必要がしばしばあります。このことは、次の結論につながります。

- 
- **読みやすいスコアを作り出すためには、両方の章を読む必要があります。**
-

**2**

---

**チュートリアル**

## ここで学ぶこと

- 単純なメロディをマウスクリックで入力し、歌詞を付け加える。
- レコーディングされた曲を多声部を使用して記譜する。

## チュートリアル1：マウスクリックによる音符入力

この短いチュートリアルでは、スコアエディタを開き、ページモードでマウスクリックによって音符を入力する方法について学びます。このチュートリアルによって、MIDI データとスコアがどのように関係しているのかについて理解することができますでしょう。

### ページモードの設定

1. Cubase VSTに付属する"DEF.ALL"ソングを開いてください。
2. トラック1を選択していることを確認してください。その名称を"Melody"に変更してください。
3. 小節1と5の間にパートを作成してください。

左右ロケーター間のパートディスプレイ（表示部）をダブルクリックすることによって、簡単にパートを作成することができます。



ここをダブルクリックしてください。

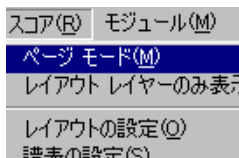


左右ロケーター間をダブルクリックすると、パートが作成されます。

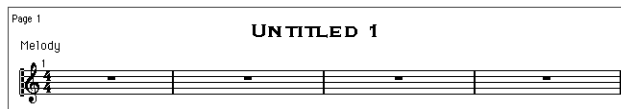
4. "編集 (Edit)"メニューをプルダウンして、"スコア (Score)"を選択してください。スコアエディタが開きます。
5. "スコア (Score)"メニューをプルダウンして、"ページモード (Page Mode)"を選択してください。

ページモードは、ページ上に印刷されたスコアのようにスコアを表示します。メニューのアイテムが"編集モード (Edit Mode)"と表示されている場合には、すでにページモードになっていますから、何も選択する必要はありません。

ページモードを選択します...



... ページにスコアが表示されます。





6. "スコア (Score)" "メニューをプルダウンして、"譜表の設定 (Staff Settings)" というアイテムを選択してください。  
ダイアログボックスが表示されます。



7. プリンタが正しく設定されていることを確認してください。
8. "OK"をクリックしてダイアログを閉じます。
9. ウィンドウのサイズを変更および/または横スクロールバーを使用して、4つのページすべてが画面上に同時に表示されるようにします。

## 譜表の設定

スコアに入力しようとしている4小節のフレーズは、以下の通りで、ある有名な曲の終わりの部分です。



More, much more than this, I did it my way.

これから作成することになるスコアです!

1. "スコア (Score)"メニューをプルダウンして、"譜表の設定 (Staff Settings)"というアイテムを選択してください。  
ダイアログボックスが表示されます。



"譜表の設定 (Staff Settings)"ダイアログ

2. 単純なメロディを入力するだけなので、"譜表モード (Staff Mode)"は"単独 (Single)"のままで結構です。

スコアを見ると、発生する"最小音符の位置"が8分音符であることが分かります (つまり、16分音符以下の位置には音符がないということを意味します)。さらに、ビート上の単一の音符に対する最小音価は、半音符です。12 ページに説明しているように、これで必要な表示用クオンタイズ設定が分かります。これから、五線符に"この情報を流し込み"ます。

3. ダイアログボックスの表示用クオンタイズのセクションで、"音符 (Notes)" "メニュー" をプルダウンし、"8"に設定してください。
4. 同じセクションで、"休符 (Rest)" "メニュー" をプルダウンして、これを "4"に設定します。一般的なガイドラインにしたがうと、値 "2" (2分音符) でも充分ですが、休符の表示用クオンタイズの最大有効値は "4"です。
5. このビースはシンプルな、三連符を含まないものなので、"自動クオンタイズ"が無効になっていることを確認してください。
6. 完全に適切な長さを持つ音符を描いて入力するので、"長さの整理 (Clean Length) " はオフに設定してください。
7. "オーバーラップなし (No Overlap) "、"シンコペーション (Syncopation) "、"シャッフル (Shuffle) "は、すべて必ずオフに設定してください。  
これらのフラグの機能については、『ストア -MIDIレコーディングのスコア化』で説明します。音部記号 (Clef) はこれでよいので、そのままにしておいてください。
8. 音部記号の右側にあるスクロールバーを使用して、調号 (Key) を "B♭" (フラット二つ) に設定してください。



音部記号 (Clef) はこれでよいので、そのままにしておいてください。

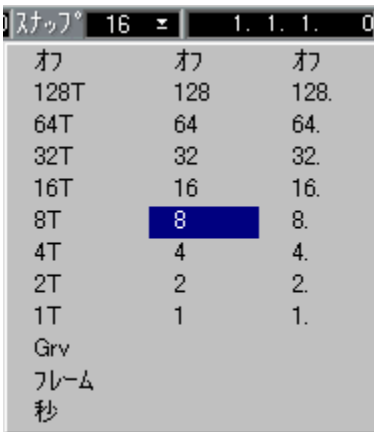
9. "OK" をクリックして、"譜表の設定 (Staff Settings)" "ダイアログボックス" を閉じてください。

## 取り消し機能の使用

以下のステップで何かうまく行かなかった場合には、常に"元に戻す (Undo) "によって最後の操作を取り消すことができることを思い出してください。

## 音符の入力

1. 音符を入力する最小位置は、8分音符の位置なので、"スナップ (Snap) "ポップアップメニューをプルダウンして、"8"に設定してください。  
これによって入力位置は8分音符の位置に限定されます。16分音符の位置に音符を入力することはできませんが、ここでは問題ないはずです。



"スナップ (Snap) "ポップアップメニュー。

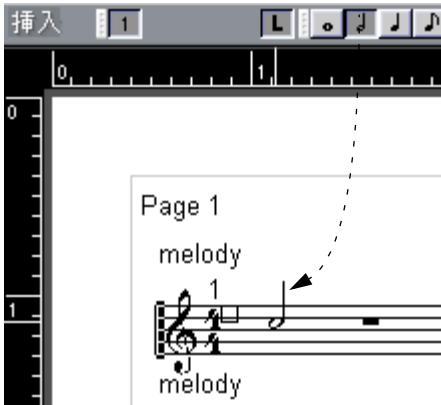
2. 最初の音符は、2分音符です。そこでツールバーの2分音符記号をクリックしてください。  
ツールバーは、スコアのすぐ上にあります。



2分音符が選択されたツールバー。

音符の記号をクリックし、マウスポインタをスコアの中に移動させると、Cubase VST は自動的に音符ツールを選択します。音符ツールは、他のエディタの場合と同じように、ツールボックスから手動で選択することもできます。

3. マウスポインタを譜線上に移動し、マウスボタンを離さずに押したままにしてください。  
ポインタの下に2分音符記号が現れます。



スコアで2分音符をドラッグしています。

4. この音符は、譜表の最初の位置に来ることになっていますから、マウスを譜表の左側までずっとドラッグしてください。
5. 適切な水平方向の位置が見つかったら、今度は垂直にドラッグして、適切なピッチを見つけてください。

ピッチは二つの方法でチェックすることができます。スコアで直接確認する方法と、ステータスバーのマウスボックスで確認する方法です。今、入力しようとしているピッチは、D4です。



ステータスバーは、ポップアップメニューの右側にマウスの位置と現在のピッチを表示します。

6. マウスボタンを離してください。  
音符が現れます。音符は選択されているので、符頭の回りに黒い四角の枠が表示されています。



最初の音符が入力されました！

7. 次の音符は、8分音符です。ツールバーで8分音符記号をクリックしてください。  
ポインタは8分音符の形に変わります。
8. 最初の音符の場合と同じように、マウスポインタをスコア上に移動させてください。
9. ボタンを離すことなく、音符を前後にドラッグしてください。  
音符が小節内の8分音符の位置に吸い寄せられることに気がつくことでしょう。これは、スナッチを8分音符に設定しているからです。次に入力すべき位置は、8分休符の位置の後の最初の弱拍です。位置は、ステータスバーのマウスボックスでも確認できます。
10. 適切な位置とピッチを見つけたら、マウスボタンを離してください。  
音符がスコアに表示され、プログラムは自動的に適切な休符をその前に挿入します。



第2の音符を追加した最初の小節。

- 取り消し機能を使用し、もう一度やり直してください。
  - ツールボックスから矢印を選択し、ポインタを符頭にあててマウスポタンを押し、適切な位置に音符をドラッグしてください。
11. クリックして次の二つの8分音符を入力してください。正確な位置をすぐに見つけることができると思う場合には、ポインタをその位置に持っていき、クリックしてください。音符が現れます。  
これらの二つの音符は、自動的に連符（Beam）によってまとめられます。

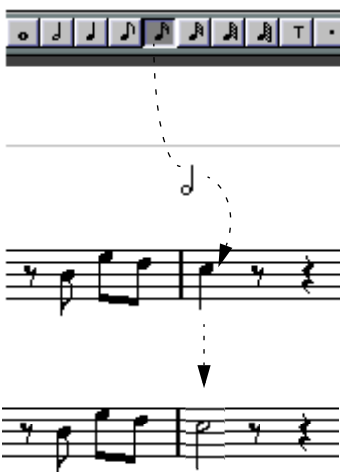


第1小節が完成!

12. 現在の設定のまま、2小節目の最初の音符を入力してください。

おやおや、音符の長さが違います。音価の変更を行わなかったからです。もちろん、取り消し機能を使用して、再び音符入力を作り直すことができます。しかしここでは、別の方法で既存の音符の長さを変更してみましょう。

13. ツールバーの2分音符記号をクリックしてください。  
マウスポインタが2分音符の形になります。
14. [Alt]を押しながら、間違った長さの音符をクリックしてください。  
その音符の長さは、2分音符に変わります。

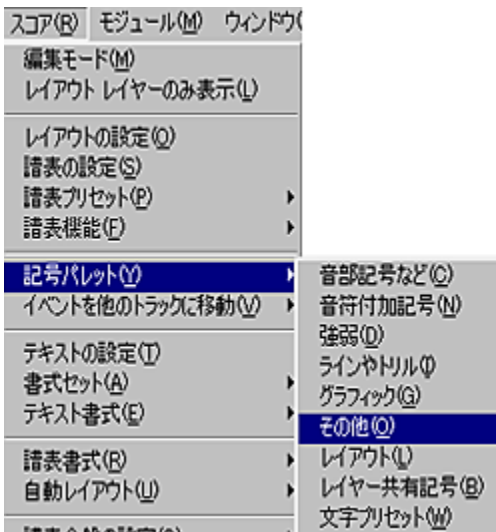


音符の長さを変更するこの方法は、音符入力ミスを訂正したり、MIDIレコーディングを修正したりする場合に、頻繁に使用することになるでしょう。



## 歌詞の追加

1. "スコア (Score) "メニューをプルダウンし、"記号パレット (Symbol Palette) "階層メニューから"その他 (Other) "を選択してください。



"その他 (Other) "パレットを選択。

2. 表示されるパレットで、"歌詞 (Lyrics) "をクリックしてください。



記号パレットの"その他の記号 (Other) "セクション

- このようなシンボルを選択すると、カーソルは自動的に鉛筆ツールに切り換わります。鉛筆ツールが表示されない場合、代わりに"Lyrics"ボタンをダブルクリックします (本マニュアルの後に説明するように、これにはユーザー設定があります)。
3. 最初の音符のすぐ下の位置にポインタを持って行ってください。





最初の音符の下にポインタを持っていきます。

4. マウスで1回クリックしてください。  
入力ボックスが表示されます。



クリックすると最初の言葉のための入力ボックスが表示されます。

各音符に対して1単語ずつ、"More, much more than this, I did it my way!"という歌詞を入力していきます。

5. 最初の単語の"More"をタイプ入力し、[Tab]キーを押してください。  
"More"が最初の音符の下に現れます。



[Tab]を押すと、次の音符に移動します。

6. 次の単語の"much"をタイプ入力し、また、[Tab]キーを押してください。
7. 最後の音符を除いて、すべての音符の歌詞入力をこの方法で行ってください。
8. 最後の音符のテキストを入力したら、[Tab]の代わりに[Enter]を押します。  
音符の下に歌詞が表示されます。



最後の単語を追加した直後のスコア

歌詞ブロックは、配置が非常にタイトで、また選択されているため、スコアの表示が好ましくありません。

9. ツールボックスから矢印のポインタを選択し、スコアの白いエリアをクリックします。  
すべてのテキストの選択が解除されます。
10. "スコア (Score)"メニューをプルダウンします。"自動レイアウト (Auto Layout)"メニューから"小節を調整 (Move Bars)"を選択します。  
主要なスペーシングが調整され、歌詞が読めるようになります。



"自動レイアウト (Auto Layout)" とサブメニュー

- 歌詞が音符に近すぎる場合、あるいは遠すぎる場合、これを簡単に調整することができます。矢印ツールですべての単語を四角で括り、上下にドラッグします。



完成したスコア

11. 画面のトップにある"Score Title"をダブルクリックします。  
"スコアタイトル (Score Title)" ダイアログが現われます。



12. "内容 (Text Element)"ポップアップ・メニューをプルダウンし、"タイトル欄 (Title)" を選択します。
13. ポップアップメニューの下のテキストフィールドに " ソング " のタイトルを入力し、"OK"をクリックしてダイアログを閉じます。

これで最初のチュートリアルは終わりです。次のチュートリアルにすぐに進むこともできますし、あるいは実際にプログラムを開始してから、多声部化機能 (Polyphonic Voicing) の世界に入る前に戻ってくることもできます。

## チュートリアル2：MIDIレコーディングの変換

チュートリアル2は、チュートリアル1よりもやや複雑です。このチュートリアルの主要目的は、多声部化機能（Polyphonic Voicing）の紹介を行うことにあります。チュートリアル2を試す前に、このマニュアルの第1章と、第2章のチュートリアル1を読んでおいた方がよいかもしれません。なぜならば、少なくとも音符の移動などに関するある程度の理解を前提にチュートリアル2は書かれているからです。

Cubase VSTのCD-ROM内の"Library"フォルダ内の"Scores"フォルダを開き、"tutorials"ディレクトリの中に"TUTOR\_2.ARR"という名称のファイルをCubase VSTフォルダにコピーします。これは、3小節のピアノ音楽のレコーディングを含むアレンジファイルです。これを適切にスコア化するためには、多声部化機能が必要になります。この機能についての紹介は、129ページにあります。以下では、多声部化機能の処理の仕組みではなく、その使用方法を中心に述べます。

### レコーディングのテスト

1. 上記のファイルをCubase VSTに読み込んでください。
2. MIDIチャンネル1でピアノサウンドが演奏されるようにインストゥルメントを設定してください。プレイバックしてその曲を聴いてみてください。

完全な演奏とは言えませんね。しかし、このチュートリアルでは必要以上にそれを修正するつもりはありません。それは、欠点なく演奏されたMIDIレコーディングではなくとも、完全なスコアに仕上げることができることを示すためです。

3. スコアエディタを開いてください。
  4. ページモードになっていない場合には、"スコア（Score）"メニューから"ページモード（Page Mode）"を選択してください。
  5. 必要ならば、すべての小節が表示されるようにウィンドウサイズを調節してください。
  6. 曲の内容を確認してください。
- 現段階では、このように表示されるはずです。



レコードされたスコア

終了すると、このようになります。

Piano



フォーマット処理と編集を行った後のスコア

## 基本的な設定

1. スコアの4/4の記号をダブルクリックし、表示されるダイアログボックスで"C"を選択して、"OK"をクリックしてください。



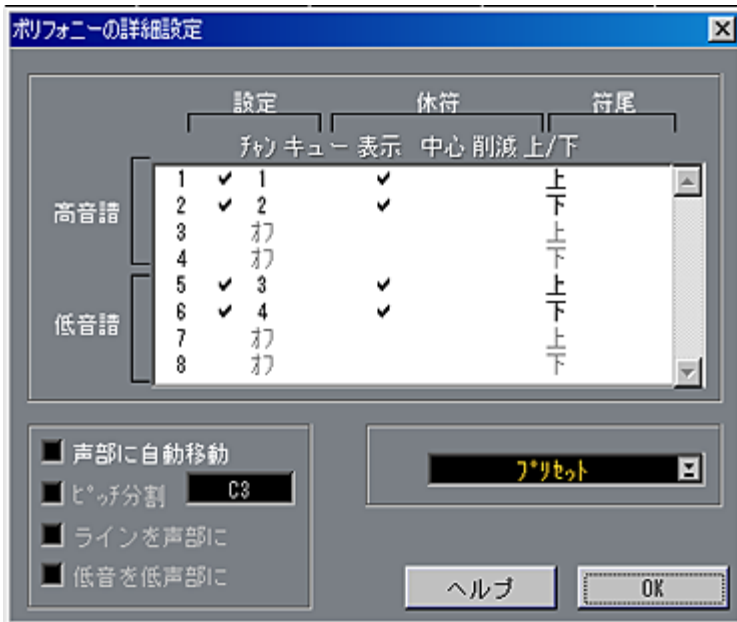
拍子記号

2. "スコア (Score)"メニューから"譜表の設定 (Staff Settings)"を選択してください。
3. "譜表モード (Staff Mode)"から"ポリフォニック (Polyphonic)"を選択してください。



"譜表の設定"の上部にある"譜表モード (Staff Mode)"ポップアップ

4. 右側にある"編集 (Edit)"ボタンをクリックしてください。  
"ポリフォニーの詳細設定 (Polyphonic Settings)"ダイアログ



"ポリフォニーの詳細設定 (Polyphonic Settings)" ダイアログ

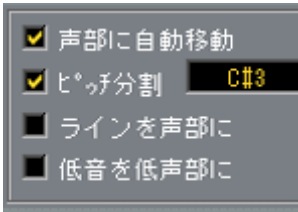
次に使用する声部 (Voice) を指定する必要があります。先の完成したスコアの図を見てください。少なくとも、同じコードに属さない二つの音符が同時に存在していることに気がつくでしょう (たとえば、第1小節の終わりと第2小節の初めですが、他にもたくさんあります)。これらを分離し、異なる方向の符尾を持たせてスコア化するためには、それぞれに対して声部を設けることが必要になります。ダイアログでは、すでに上の譜表は、二つの声部、符尾 (Stem) が上を向いているものと下を向いているものが設定されています。これは、このままにしておいてください。

ダイアログでは、既に上の五線譜の2声部—1つは符尾が上に、もう1つは符尾が下に設定がされているので、これはこのままにしておきます。

上の完成スコアの下の方の五線譜をチェックします。ここでも同じ現象が見られるので、2つの声部が異なる符尾を持つことに問題はありません。

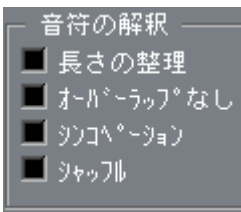
ここで、音符を自動的に声部に入れることで手動で行うよりも時間を大幅に短縮することのできる、"声部に自動移動 (Auto Move To Voices)" という機能を用います。この場合、供給する必要がある情報の1つは、後の作業をできる限り少なくするために最初にどこでシステムを分割するか、です。この例では最も良い場所は、C#3です。

5. "声部に自動移動 (Auto Move to Voice)" をアクティブにしてください。"ピッチ分割 (Split Note)" を、C#3に設定してください。"ラインを声部に (Lines To Voices)" と "低音を低声部に (Bass To Lowest)" は、必ずオフに設定してください。



"声部に自動移動 (Auto Move to Voice)" は、このように設定してください。

6. "OK" をクリックしてください。
7. スコアの最小の音符は8分音符なので、音符の表示用クオンタイズ値は8分音符に設定してください。
8. 休符はありませんが、一応、休符の表示用クオンタイズ値も8分休符に設定してください。
9. "自動クオンタイズ (Auto Quant)" "ポップアップ" は "なし (None)" に設定してください。自動クオンタイズは、普通の音符と3連符を一緒に使用するときにご利用しますので、この例では使用する必要はありません。
10. "音符の解釈 (Interpret Ftags)" は、すべてオフにしてください。多くの場合、これらを使用する必要があります。しかし初めのうちは常にオフにして処理を行っても結構です。



すべての解釈フラグはオフ。

11. "調号 / 音部記号 (Key & Clef)" セクションの右側のスクロールバーを使用して、フラット二つに設定してください。



12. "下段 (Lower Staff)" チェックボックスをクリックし、低音部譜表が、適切な音部記号と調号になっていることを確認してください (ヘ音記号とフラット二つ)。
13. "OK" をクリックしてください。

14. やや混雑したスコアになっているのでより見やすい小節間隔にするために、ツールバーの"自動レイアウト (Auto Layout) "ボタンをクリックしてください。



ツールバーの自動レイアウトボタン

スコアは、以下のように表示されるはずです。



"音部に自動移動 (Auto Move To Voice) "使用後のスコア

これで、完成に近付いてきました。とはいえ、まだすべきことが少し残っています。

## 取り消し機能 (Undo) の使用

以下のステップで何かうまく行かなかった場合には、いつでも取り消し機能を使用し、操作前の状態に戻せることを覚えておいてください。

## 各声部への音符の移動とその他の基本的な編集

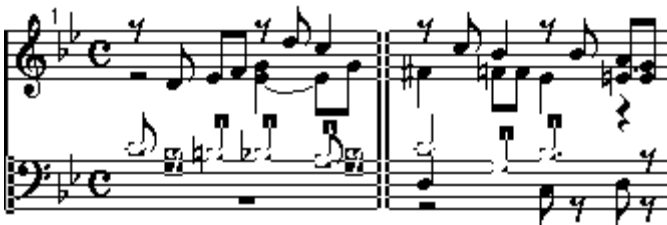
これまでのステップで作成されたスコアをよく見てください。高音部譜表で符尾が上向きになっている音符が第1声部です。同じく高音部譜表で符尾が下向きの音符は第2声部です。低音部譜表についても同様ですが、符尾が上向きの音符は第5声部、下向きの音符は第6声部です。

低音部譜表は、完全に間違っています。ほとんどの音符の符尾が、下を向いて欲しいものも含めて、上向きになっています。早速、いくつかの音符を適切な声部に移動させることにしましょう。

1. ドラッグして選択矩形枠で低音部譜表の音符の一部を囲み、マウスボタンを離すことによって選択してください。  
選択矩形枠は以下のように表示されるようにしてください。



これによって以下のように音符が選択されます。



2. "スコア (Score)"メニューをプルダウンし、"譜表機能 (Staff Functions)"を選択し、さらにその中の"音符を別の声部に移動 (Move to Voice)"を選択してください。表示されるグラフィックメニューから、"Voice 6 (声部6)"を選択してください。次にスコアの白い部分をクリックし、選択を解除してください。

低音部譜表の音符の多くが、これによって適切な向きの符尾に改められます。



低音部譜表の音符の一部を新しい声部に移動した後のスコア

第1小節の強拍の音符が欠けているように思われます。これは、どうしてこうなったのでしょうか?スコアの完成例を見ると、多くの音符が二つの声部において現れ、スコアをより見やすくしています。最初の音符もこの一例です。これは、低音部譜表に現れていますが、高音部譜表にも必要です。これから音符を入力しますが、最初にそれが適切な声部に属するように設定する必要があります。

3. ツールバーの声部ボタンに声部1と声部2を表示させるためには、高音部譜表のどこかをクリックしてください。
4. 音符が必ず適切な声部 (ここでは声部1) に属するように、ツールバーの声部1のボタンをクリックしてください。



ツールバーで第1声部が選択されています

5. ツールバーの8分音符記号をクリックし、高音部譜表の最初に C3 の8分音符を入力してください。

これは次の音符と同じ声部に属するので、これらは自動的に連符 (Beam) で結びつけられます。



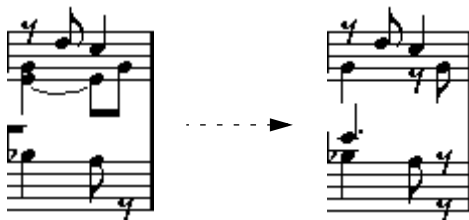
強拍に追加された音符



最初の小節の真ん中の音符をよく見てください。下側の二つの音符が間違った譜表に入っています。これらの音符は、符尾を上向きにし、低音部譜表に入れるべきです。つまり第5声部に移動する必要があります。

6. 矢印ツールで、その音符をクリックし、選択してください。
7. "スコア (Score) "メニューの"譜表機能 (Staff Functions) "から"音符を別の音部に移動 (Move To Voice) "を選択し、表示されるグラフィックメニューから声部 5 を選択してください。

音符は低音部譜表上に現れます。

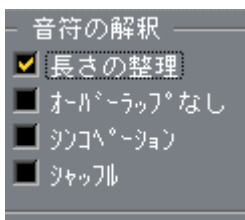


音符を低音部譜表の声部に移動させる前と後

## 長さの整理機能の使用

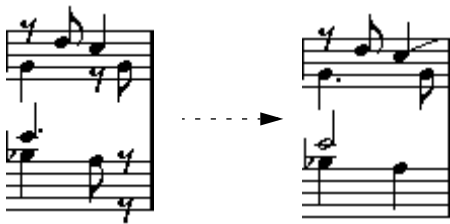
今、移動した音符を見てください。これは付点4分音符です。ところがここには2分音符が必要です。つまり音符の演奏の仕方が短すぎたのです。もちろん、音符の長さを修正することはできます。しかしもっと良い方法があります。音符はしばしば譜面上よりも短く演奏されることを Cubase VST は理解しており、このための専用の機能を持っています。

1. "譜表の設定 (Staff Settings) "をもう一度開いてください。
2. "長さの整理 (Clean Lengths) "をオンにしてください。



"長さの整理"機能をオンにします。

3. "OK"をクリックしてください。  
問題の音符は、これで、2分音符として表示されます。しかし、プレイバックしてみれば、サウンドの長さは同じです。"長さの整理 (Clean Lengths) "は、音符の表示だけに影響を及ぼすファンクションのもう一つの例です。

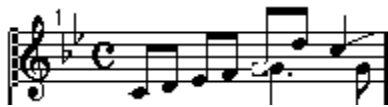


"長さの整理 (Clean Lengths)" をオフ/オンにした場合のスコアの同一部分

## 編集と声部間の移動

もう一度、高音部譜表の真ん中あたりをよく見てください。音符が一つ欠けているように思われます。ご覧の通り、同じピッチで同じ位置に、ただし異なる符尾の方向を持った二つの音符が必要です。下向きの符尾の音符はありますから、上向きの符尾の音符が必要です。つまり上向き符尾の音符を声部1に挿入すればよいわけです。

1. ツールバーの声部ボタンは、"5"か"6"を表示しているでしょうから、その場合には矢印ツールで高音部譜表をクリックしてください。
2. ツールバーで声部1ボタンをクリックしてください。
3. ツールバーで8分音符をクリックし、音符ツールを使用して既存の音符と正確に同じ位置、同じ音程で欠けた音符を入力してください。



既存のものと同じ位置、同じピッチで新しい音符を追加

おやおや、音符は、もう一つの音符の上ではなく、その直前に表示されてしまいました。これは、今は、このままにしておきます。それにこれは公認されてた記譜法でもあります。しかし後でこの箇所に戻って、さらに改善することにします。

"長さの整理 (Clean Lengths)" をオンにすることによって、低音部譜表の付点4分音符の問題を解決しました。しかしこれによって新しい問題が生まれました。高音部譜表の第1小節4拍目の位置にあるC4の音符は、これでは長すぎます。実際、それは、少し長めに演奏され過ぎています。この音符を短くすることにしましょう。

4. ツールバーの4分音符記号をクリックしてください。
5. [Alt]を押しながら、その音符をクリックしてください。タイがなくなります。



音符の長さを変更する前と後

6. 2小節目の強拍に、ステップ5と6と同じ方法で、F#3の8分音符を入力してください。音符入力の際には、ステータスバー上のピッチボックスをよく見て、正確なピッチで音符を入力してください。



既存のものと同じピッチで、同じ位置に新しい音符を追加

おやおや、二つの音符が重なって表示され、それぞれにシャープが付いてしまいました。これは格好が良くありません。

7. もしすでにそうなっていないければ、ステップ9で作成した音符を選択してください。それからツールバーの"No"ボタンをクリックしてください。

音符の変化記号は表示されていません。



8. 第2小節2拍目のBb3の長さを、8分音符に訂正してください。

今回は、音符の長さを変更する別の方法を試してみます。[Ctrl]を押さえたまま"矢印"ツールで音符をポイントし、マウスボタンをクリックします。"Length Slide"が現われます。

長さは、16分音符およびティックで表示されています。8分音符にしたいので、長さが"2.0" (16分音符×2+ゼロティック) になるよう、スライダをドラッグします。

9. 第2小節2拍目の裏のF3を声部2から声部1に移動してください。

今回は、キーボードを使用してみてください。[Ctrl]と[Alt]を押しながら、キーボードの文字キー部分の上部にある数字キーを押すことによって、音符を各声部に移動させることができます。たとえば、音符を声部1に移動させたい場合には、音符を選択してから [Ctrl] - [Alt] - [1] を押してください。

- 
- Cubase VSTでは、常にこれらのキーコマンドを "初期設定 (Preference) - キーコマンド (Key Command) "ダイアログで変更することができます。
- 

10. たった今移動した音符は、少し長すぎるようです。短くして8分音符にしてください。

11. 声部1の第2小節3拍目に Eb3 の8分音符が欠けています。クリックして入力してください。

クリックする前に、声部1を選択することを忘れないようにしてください。


12. 同小節の最後の拍の E3 が間違った声部に入っています。これを声部2に移動させてください

素早い声部変更方法は、矢印ツールで音符を選択し、[Ctrl] - [Alt] を押しながら [2] を押すことです。

ここまで適切に編集作業を行ってれば、スコアは以下のように表示されるはずです。

この時点で表示されるスコア

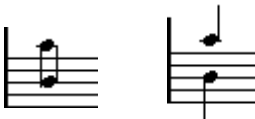
Piano



## 低音部譜表

低音部譜表の2小節目の最初の音符は、間違った方向を向いています。低音部譜表では、上向きは声部5、下向きは声部6に属することを思い出してください。

1. 二つの音符のそれぞれを選択し、適切な声部に移動させてください。



二つの音符の声部を変更する前と後

2. C3が短すぎます。2分音符にしてください。  
それに続く休符は消えます。

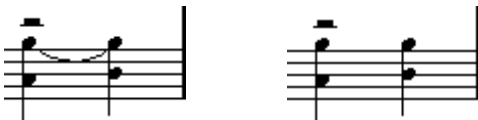
その小節の後半で、A#2の二つの音符はタイで結ばれていますが、二つの独立した音符であるはずですが。タイを切ることにしましょう。

3. ツールボックスからはさみツールを選択してください。



ツールボックスのはさみツールを選択

4. タイで結ばれたBb2をクリックしてください。  
タイで結ばれた音符は、二つに分割されます。

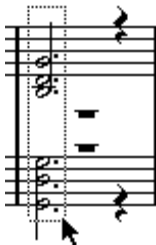


分割する前と後

5. 最後の小節のBb2は、高音部譜表にあるべきです。声部1に移動してください。

最後の小節のすべての音符は短すぎます。一度にすべてを長くしてみましょう。

1. マウスをドラッグして、最後の小節のすべての音符を選択矩形枠によって囲んでください。



選択矩形枠で最後の小節をすべて選択

2. ツールバーで全音符をクリックしてください。  
機能適用範囲メニューを見てください。それは自動的に " 選択されたイベント (To Selected) " に設定されています。
3. "機能 (Functions) "メニューから "長さの固定 (Fixed Length) "を選択してください。

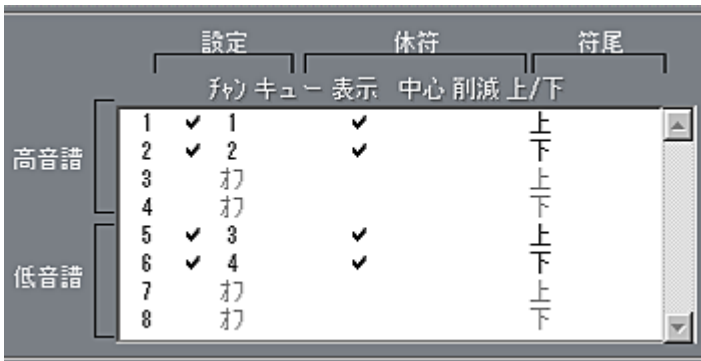


最後の小節の音符は全音符に変化します。

## 休符の削除と曲の長さの設定

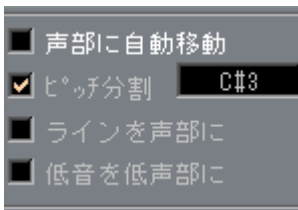
スコアには休符が多すぎます。スコアを調べると、音部2と声部5にこれらの休符は属しています。実際には休符はまったく必要ありません。

1. "譜表の設定 (Staff Settings) "を開いてください。
2. "編集 (Edit) " ボタンをクリックしてください。
3. 声部2と声部5の"休符 (Rest) "コラムを"隠す (Hide) " に設定してください。  
いくつかの声部の休符を "隠す (Hide) " に設定



- "音部に自動移動 (Auto Move To Voice) "がアクティブになっていないことを確認して、"OK"をクリックし、さらにその下にあるダイアログでも"OK"をクリックしてください。

"音部に自動移動 (Auto Move To Voice) "はオフにしておきます。理由は、スコアもほとんど完成に近い今の時点で、音符を新しい声部に移動させたくはないからです。



"音部に自動移動 (Auto Move To Voice) "はオフにしてください。

最後に非常に長い部分があります。これは、単にレコードしたパートが長すぎたためです。アレンジメントでパートを短くすることができますが、スコアエディタで最後のバーを削除の方が簡単です。

- "矢印"ツールが選択されていることを確認し、[Alt]および[Shift]キーを押したまま、最後のバーの前のバーラインをクリックします。  
これで、ソング位置が4つ目のバーの最初に移動します。トランスポートバーをチェックすると、"4.1.1.0"と表示されているはずですが。
- "スコア (Score) "メニューをプルダウンして、"譜表書式 (Format) "サブメニューから"小節を削除 (Remove Bar) "を選択します。  
バーが削除されます。

Piano



この時点で表示されるスコア

## 小節の幅と音符の位置

1. 小節の間隔を調節するためには、ツールバーの "自動レイアウト" のボタンをクリックしてください。



← ツールバーの "自動レイアウト" ボタン。

プログラムが、音符の "密度" によって小節線の幅を選択します。ピースを読みやすくするために、小節線の幅を少し広げたいと思うかもしれません。

2. 通常の矢印ツールを選択していない場合には、ツールボックスからそれを選択してください。
3. ポインタを最後の複縦線上に持っていき、マウスを押して左側に数センチ、ドラッグしてください。  
これに従いすべての小節の幅が短縮されます。
4. 最後の小節の幅だけを変更したい場合には、[Ctrl] を押しながら、複縦線をドラッグしてください。  
後でアルペジオの余地が必要なので、あまり狭くしないでください。



ドラッグによって短縮された最後の小節

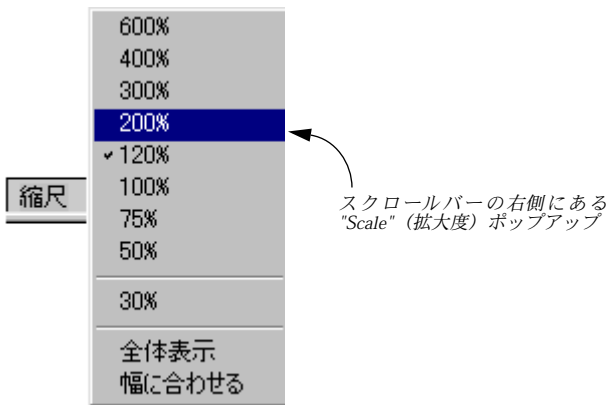
次に、レイアウトツールを使用します。この音符によって音符を、その音楽的な位置に影響することなく、譜面上で移動させることが可能になります。言い換えると、レイアウトツールで音符を移動させても、プレイバックにはまったく影響ありません。

5. ツールボックスからレイアウトツールを選択してください。



ツールボックスのレイアウトツール

6. 水平スクロールバーの右側にある "スケール (Scale)" ポップアップメニューから "200%" を選択してください。

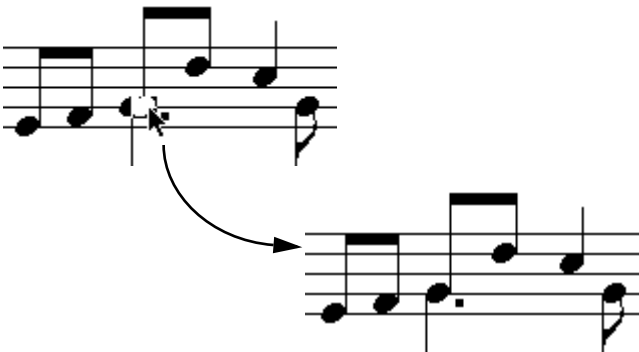


7. スクロールバーを使用して、高音部譜表の1小節目の中間部が見えるようにしてください。



拡大度"200%"のスコア

8. 付点4分音符を左側にドラッグし、ちょうどそのすぐ左側にある音符の上に重なるようにしてください。



レイアウトツールで音符をドラッグします。右の図は、その結果を示しています。

9. 拡大度"100%"をもう一度選択してください。

## 記号の挿入

1. "スコア (Score)"メニューをプルダウンして、"記号パレット (Symbol Palette)"を選び、表示されるメニューから、"強弱 (Dynamics)"を選択してください。  
強弱記号パレットが表示されます。



2. パレットのメゾ・フォルテ記号をクリックしてください。

鉛筆ツールは、自動的に選択されます。鉛筆ツールが表示されない場合、代わりにシンボルをダブルクリックします（本マニュアルの後に説明するように、これにはユーザー設定があります）。



メゾ・フォルテが選択された“強弱記号”パレット

3. ポインタをスコアの中に動かし、“mf”を入りたい場所でクリックします。

メゾ・フォルテ記号が表示されます。

4. ツールボックスから鉛筆ツールを選択してください。

5. 最初の小節の声部1の最初の5つの音符を選択します。

これは、四角をドラッグするか、[Shift]キーを押さえてクリックして行うこともできます。

6. “操作 (Do)”ポップアップメニューをブルダウンし、“スラーを挿入 (Insert Slur)”を選択します。

選択された音符に対応するスラーが自動的に作成されます。しかし、スラーを音符の下に置いた方が、見栄えは良いでしょう。

7. スラーシンボルが選択された状態で、“操作 (Do)”ポップアップメニューをブルダウンし、スラーが正しく配置されるまで“反転 (Flip)”を選択します。



挿入後に選択状態になったスラー

8. ダイナミック記号パレットのクレッシェンドシンボルをクリックまたはダブルクリックし、鉛筆ツールが再び選択されるようにします。

9. クレッシェンドの開始点をポイントし、右にドラッグして、マウスボタンを離します。  
27 ページの図にしたがって、他のクレッシェンドシンボルに対してもこれを繰り返します。

10. パレットのポップアップメニューから、“音符付加記号 (Note Symbols)”を選択します。

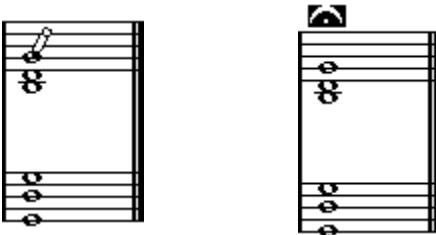
11. “パレット (Palette)”ウィンドウが、“音符付加記号 (Note Symbols)”パレットの表示に切り替わります。

12. 必要なフェルマータをクリックまたはダブルクリックし、鉛筆ツールを選択します。



パレットで選択したフェルマータ

13. ツールバーで声部1が選択されていることを確認してください。
14. ポインタをスコアに移動し、高音部譜表の最後のコードの一番上の音符をクリックしてください。



音符をクリックするとその上にフェルマータが追加されます。

15. 通常の矢印ツールを選択し、低音部譜表の一番上の音符をクリックしてください。この音符を声部5に移動し、これから入力しようとするもう一つのフェルマータが、音符の下ではなく、上に来るようにしてください。  
フェルマータは、その声部の符尾の方向に従って挿入されます。
16. パレットでフェルマータをもう一度クリックしてください。鉛筆ツールを選択してから、低音部譜表の最後の和音の一番上の音符をクリックしてください。
17. パレットのポップアップから、ラインやトリル (Line/Trill) セクションを選択してください。
18. 「上向き矢印」の付いたアルペジオを選択してください。
19. 鉛筆ツールを選択し、最後の小節の音符の直前の部分ををクリックしてください。  
アルペジオが表示されます。



ハンドルが表示された初期設定の長さのアルペジオ記号

20. アルペジオ記号の長さや位置を変更するためには、矢印ツールを選択し、上下ハンドルをドラッグしてください。  
ハンドルが見えない場合には、矢印ツールでアルペジオをクリックしてください。

Piano



The image shows a musical score for a piano piece. It consists of two staves: a treble clef staff on top and a bass clef staff on the bottom. The key signature has two flats (B-flat and E-flat), and the time signature is common time (C). The score is marked with a first ending bracket (1) and a dynamic marking of *mf* (mezzo-forte). The music features a melodic line in the treble staff and a supporting bass line in the bass staff. The piece concludes with a double bar line and repeat dots.

完成したスコア

## おめでとうございます!

これで、チュートリアル2は完了です。このチュートリアルでは、多声部化機能や、様々な種類の記号の追加、レイアウトツールの使用など、高度なテクニックを紹介しました。チュートリアル2の各ステップの内容を十分に理解すれば、Cubase VST Scoreの他の多くの追加機能についても問題なく最大限に活用できることでしょう。

## 他のスコアチュートリアル

"Score Tutorials" フォルダには、他のファイルもいくつか含まれています。これらは、ソングファイルで、それぞれスコアエディタの何らかの要素を説明するものです。各チュートリアルで何がデモンストレートされているかは、ソングのメモ帳 ([Edit] メニューから開く) に説明されています。いくつかの機能は、言葉で説明するよりもプログラム内でデモンストレートする方が簡単に理解できるため、これらのチュートリアルをチェックし、マニュアルと共に使用することをお勧めします。



# 3

---

## 基本的な使用方法

## ここで学ぶこと

- スコアエディタを開く方法。
- ページサイズとマージンの設定。
- ページモードと編集モードの切り替え。
- 記号パレット、ステータスバー、ツールバーを表示する方法と隠す方法。
- 拡大度を設定する方法。
- 拡大率を設定する方法。
- スコアプレファレンスを使用する方法。

## 準備

1. アレンジウィンドウで各インストゥルメントのためのトラックを設定してください。  
(分割された) ピアノ譜は、一つのトラックから作成できることに注意してください。  
低音部譜表と高音部譜表のために一つずつトラックを作成する必要はありません。
2. インストゥルメントにちなんだ名称を各トラックに付けてください。  
この名称は、後でスコアに使用されます。
3. トラックにレコーディングを行うか、または全トラックに空のパートを作成してください。  
曲全体をカバーするような非常に長いパートを作成することができます。あるいは、最初は短いパートから始めてもかまいません。短いパートから始めた場合には、いつでも後でそこに戻って新しいパートを追加したり、あるいは既存のパートをコピーすることができます。

## スコアエディタを開く

### 一つのトラックの編集

1. アレンジウィンドウで、まったくパートが選択されていないことを確認してください。  
パート表示部の白い部分のどこかをクリックすることにより、すべての選択を解除することができます。
2. トラックリストでトラックをクリックし、編集したいトラックを選択してください。
3. "編集 (Edit)" メニューから "スコア (Score)" を選択するか、または [Ctrl] - [R] を押してください。

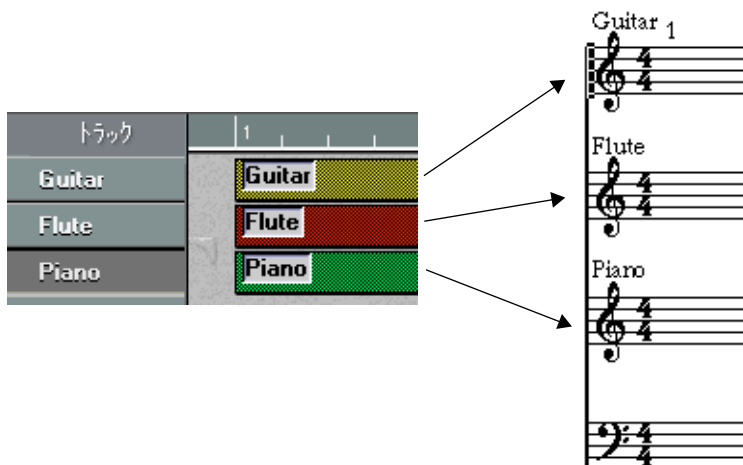
### 複数トラックの編集

それには次の2通りの方法があります。

#### アレンジウィンドウから

1. 編集作業を行いたいトラックのすべてのパートを選択してください。  
全トラックに対して作業を行いたい場合には、"編集 (Edit)" メニューから "すべて選択 (Select All)" を選択することもできます。一部のパートだけを編集したい場合には、"編集 (Edit)" メニューの各種選択ツールを利用することができます。[Shift] を押しながらトラックのどれかのパートをダブルクリックすることによって、そのトラックのすべてのパートを選択することが可能です。このようにして、編集を行いたいすべてのトラックのすべてのパートを選択します。一度に合計64トラックまで同時に編集することが可能です。

## 2. スコアエディタを開いてください。

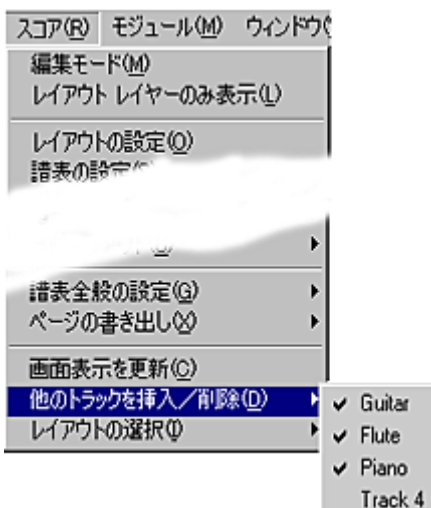


三つのトラックをスコアエディタで開くと三つのインストゥルメントの譜表が作成されます。上の図のように、ピアノ譜は分割することができます。

各トラックに対して一つの譜表が作成されます。一つ、またはそれ以上のトラックから分割譜表を作成することもできます（譜表設定の譜表モードで選択します）。このようにアレンジウィンドウは、全スコアの概観を示し、トラックは個々の楽器を表しているで見なすことができます。

### 複数のパートの編集

1. スコアに表示させたいパートを選択してください。
2. "スコア (Score)"メニューをプルダウンして、"他のトラックを挿入/削除 (Display Tracks)"サブメニューを開きます。  
このサブメニューには、アレンジメントの、空でないすべてのMIDIおよびDrumトラックが含まれます。



3. スコアエディタでトラックを表示するには、それをポップアップメニューから選択します。

表示されたトラックは、リストにチェックマークで示されます。トラックの表示を解除するには、ポップアップメニューから再び選択します。

このメソッドにより、スコアエディタを終了しなくても異なるトラック設定で作業を行うことができます。

## 1つあるいは複数のパートを編集する

1. スコアで表示したいパートを選択します。

特定のセクションの作業を行いたい場合、トラックのパートを自由に選択することができます。また、複数のトラックの任意のパートを選択することもできます。各トラックは、それぞれ独自の譜面に表示されます。

2. "編集 (Edit) "メニューから "スコア (Score) "を選択するか、キーコマンドを使用します (デフォルトでは[Ctrl] - [R])。

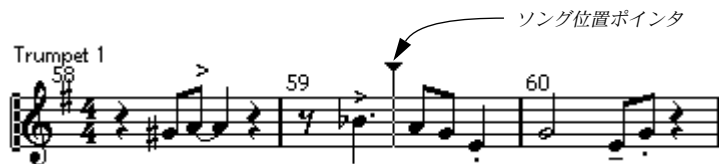
"初期設定 (Preferences) - 全般 (General) - 編集ウィンドウ (Editors) "ダイアログの "タブとクリックで開くウィンドウ (Double click opens) "ポップアップメニューで、"スコア (Score) "を選択した場合、選択されたパートのどれかをダブルクリックして、それらをスコアエディタで開くこともできます。

## トラックの定義済みコンビネーションを編集する

266ページでは、以前に編集したトラックの特定の組み合わせと共にスコアエディタを開く方法を学びます。

## ソングポジション

ソング位置は、譜面の縦棒として表示されます。



ソングポジションは、他のエディタの場合と同じように、譜表を横切る垂直線として表示されます。スコアエディタを開くと、譜表は自動的にスクロールされ、ソングポジションがウィンドウに見えるように表示されます。このことは、最初にスコアエディタを開くときにトラック/パートの開始位置が必ずしも表示されるとは限らないということを意味しています。

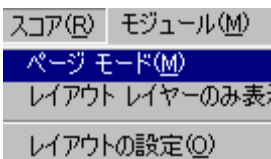
- ソング位置は、ドラッグすることで移動させることができます。
- また、"ポジション設定 (Set Position) "修正キーを押す (デフォルトでは [Shift] - [Alt])、スコアのどこかをクリックして、ソング位置をそこに移動させることも可能です。

これは、ソング位置ポインタが表示されていない時に便利です。"ポジション設定 (Set Position) "に対する修正キーは、"初期設定 (Preferences) - 全般 (General) - 編集ウィンドウ (Editors) "ダイアログで設定します。



## ページモード

印刷のためにスコアの編集を行うときには、スコアエディタをページモードに設定すべきです。"スコア (Score) "メニューから"ページモード (Page Mode) "を選択してください (すでにページモードになっている場合には、"編集モード (Edit Mode) "と表示されます)。



"スコア (Score) "メニューのページモード

"ページモード (Page Mode) "を選択すると、ウィンドウは、印刷された場合と同じように、一度に1ページずつ表示します。



スコアの周りの線は、印刷時のマージンです。

## ページモード vs 編集モード

編集モードで使用できるすべての機能は、ページモードでも使用可能です。しかしページモードでは、さらに多数の追加機能が提供されます。ページモードでは、すべてのツールが利用可能になります。



ページモードのツールボックス

- 以下の部分ではすでにページモードに切り替えられていることを前提に話を進めていきます。特に編集モードに関する事柄が何かある場合には、そのことを明示します。

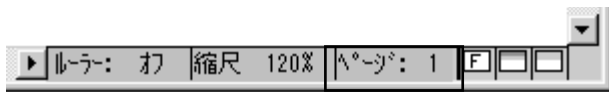
### ページモードでのスクロールバーの使用

ページモードではスクロールバーはウィンドウの内側のページの画像をスクロールするために使用します。

## ページモードでのページ間の移動

スコアが2ページ以上に渡る場合、ページ間をスキップする方法は2通りあります。

- 右下コーナーにあるページ番号インジケータを使う方法  
番号をスクロールするか、ダブルクリックして新しいページ番号を入力することができます。



ページ番号インジケータ。この数値を変更して別のページに移動します。

- "初期設定 (Preferences) - キーコマンド (Key Commands) - スコア (Score) "ダイアログで"次のページへ移動(Move to Next Page)"および"前のページへ移動(Move to Previous Page)"に割り当てられたキーコマンドを使う方法。

## プレイバックとレコーディング

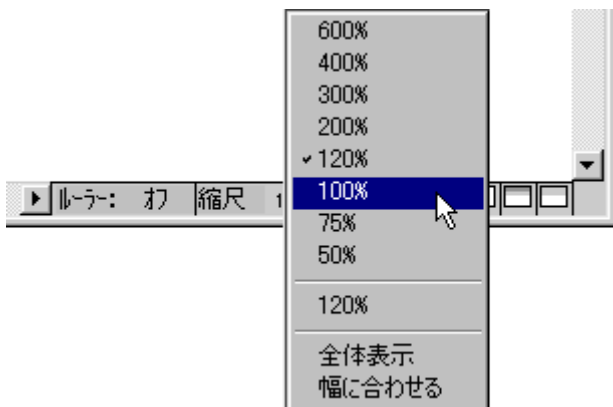
これは、他の編集モードの場合とまったく同じです (『入門』と、『詳細 - スコアエディタ』をご覧ください)。

## 拡大率を変更する

ページモードで拡大率を変更する一般的な方法は、次の2通りです。"スケール (Scale) "ポップアップメニューで拡大率を設定する方法、または虫めがねツールを使う方法。

### "スケール (Scale) "ポップアップメニューを使う

ページ番号インジケータの左に、拡大率を設定することができるポップアップがあります。



拡大率設定のポップアップメニュー

ズームインにより、シンボルなどの詳しい調整が可能になります。ズームアウトにより、全体像がよりよく見えるようになります。

- ダブルクリックして、カスタム拡大率を入力することができます。  
このカスタム拡大率は、新しい拡大率を設定するまでポップアップメニューに残ります。
- "全体表示 (Fit Page)" を選択すると、拡大率はウィンドウのサイズに合わせて調整され、ページ全体が見えるようになります。
- "幅に合わせる (Fit Width)" を選択すると、拡大率はウィンドウの幅に合わせて調整され、ページの全体幅が見えるようになります。

## 虫めがねツールを使う

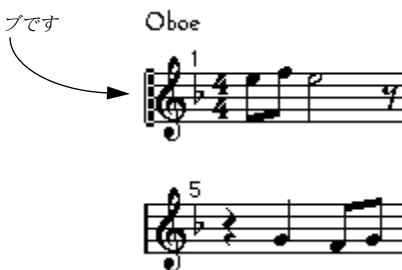
スコアエディタの虫めがねツールは、アレンジウィンドウで以下のように機能します。

- 虫めがねを1回クリックすると、1段階拡大されます。
- [Ctrl] キーを押しながら虫めがねを1回クリックすると、1段階縮小されます。  
[Ctrl] を押すと、虫めがねはマイナス記号 (-) で表示され、拡大率を下げることを示します。
- 虫めがねの四角をドラッグして、カスタム拡大率を設定します。  
四角で囲まれたセクションが、ウィンドウのサイズに拡大されます。

## アクティブな譜表

複数の譜表を処理する場合に注意すべきことは、どの譜表がアクティブになっているかということです。アクティブにすることができる譜表は一度に一つだけです。どの譜表がアクティブになっているかは、音部記号の左側の黒い矩形によって示されます。

この譜表がアクティブです



後に、アクティブな譜面に具体的に適用される設定について学びます。

## 譜表をアクティブにする

譜表をアクティブにする方法は、二つあります。

- 譜表のどこかをクリックしてください。
- コンピュータキーボードの上下矢印キーを使用して譜表を切り替えてください。

## "連結 (Link) "ボタンについて

" (連結) Link"ボタン



スコアエディタのウィンドウの左上コーナーに、" 連結 (Link) " というボタンがあるのが分かります。このボタンがオンになっていると、他のすべての開いたエディタは " スコア編集 (Score Edit) " のアクティブ譜面の選択に従います。つまり、譜面をアクティブにすると、対応するパート (またはトラック) も他の開いたエディタで自動的に表示されるということです。

## 印刷及びページ設定

スコアの印刷準備を開始する前に、ソングに対するプリンタおよびページ設定を行います。最初に必ずこれを行う必要はありませんが、設定の習慣をつけることは良いことです。

1. "ファイル (File)"メニューから"ページ設定 (Print & Page Setup)"を選択してください。"ページ設定 (Print and Page Setup)"ダイアログが表示されます。これは、Windowsの標準印刷・ページ設定ダイアログボックスなので、Windowsのドキュメンテーションに詳しく説明されています。Cubase VSTでは、マージン設定が追加されています。
  2. 希望するプリンタ、用紙サイズ、方向などを設定してください。
  3. 必要に応じて、新しい"左 (Left)"、"右 (Right)"、"上 (Top)"、"下 (Bottom)"の値を設定し、マージンを変更してください。
- 設定を永続的にするためには、ソングを保存します。

新しいソングを特定の印刷・ページ設定で開始したい場合は、Def.all ソングをセットアップし、保存してその設定を永続的にします。

## 作業環境の設計

ウィンドウのいくつかの部分は、表示したり隠したりすることができます。どの部分を表示させるかは、行う作業の種類と、モニターサイズによります。



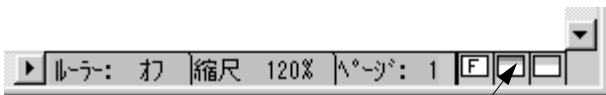
これらの部分は表示したり隠したりすることが可能です。

### 情報ライン

情報ラインには現在選択されている音符についての情報が表示されます。これは、ステータスバーの"Info"ボタンをクリックするか、"音符情報オン/オフ (Note Info on/off)"のキーコマンド ("初期設定 (Preferences) - キーコマンド (Key Commands) - アレンジ/エディタ (Arrangement/Editors)"ダイアログで設定、デフォルトは[Alt] - [I])を使うことで非表示/表示を切り替えることができます。

### ツールバー

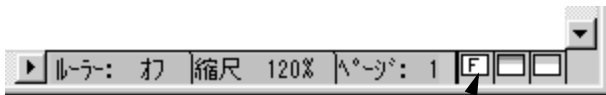
スコアツールバーは、横ツールバーの"F"ボタンの右にあるボタンをクリックすることで表示/非表示を切り替えることができます。



このボタンをクリックしてスコアツールバーの表示/非表示を切り替える。

## "非表示" フィルタバー

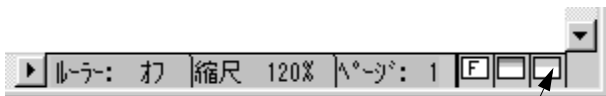
このエリアには、どのインジケータ、ハンドルおよび他の "非表示" エレメントをスコアに表示するかどうかを決定するためのチェックボックスが含まれています。フィルタバーは、横スクロールバーの "F" ボタンをクリックすることで表示/非表示を切り替えることができます。



このボタンをクリックしてフィルタバーの表示/非表示を切り替える。

## ステータスバー

全体ステータスバー（スコアツールバー、情報ライン、"e" フィルタバーを含む）は、横スクロールバーの一番右にあるボタンで表示/非表示を切り替えることができます。



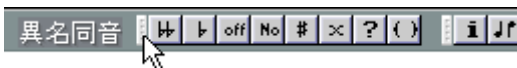
このボタンをクリックしてステータスバーの表示/非表示を切り替える。

拡大度を 50% に設定し、(Windows メニューを使用して) トランスポートバーを隠し、それからステータスバーとツールバーを隠すと、1 ページ全体が、800 × 600 の解像度のモニターにおさまります。

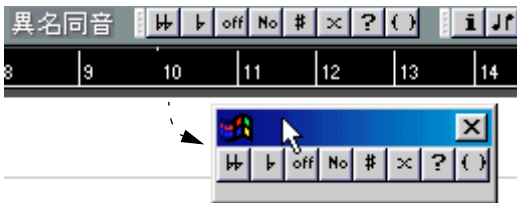
## スコアツールバーを"分割"する

スコアツールバーのセクションを "分割" して、画面上で別々のパレットとして移動させることが可能です。

1. セクションの隣のハンドルをクリックして、マウスボタンを押します。



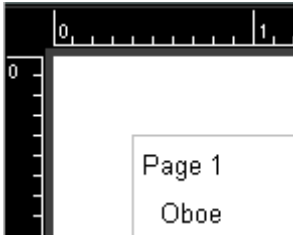
2. ツールバーからそのセクションをドラッグして外します。これで、別個のパレットウィンドウとして表示されます。



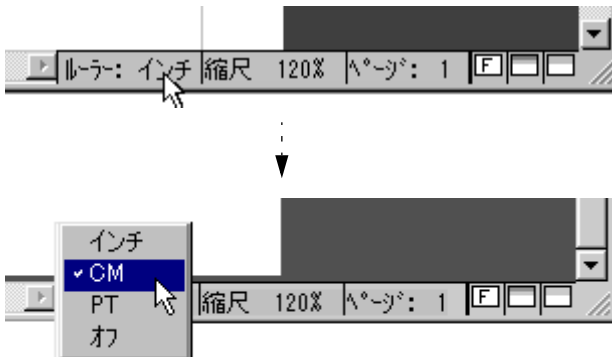
3. ツールバーのパレットウィンドウを閉じるには、そのウィンドウの閉じるボックスをクリックします。

## ルーラー

スコアエディタでは、他のエディタのような "Meter/Time Position" ルーラーはありません。その代わりに、ページモードの場合縦横の "Graphic" ルーラーがあります。これらは、スコアのシンボルおよびグラフィカルオブジェクトの位置付けに便利です。



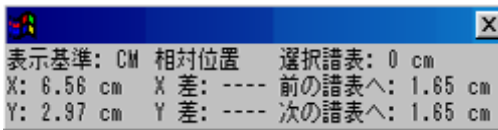
- ルーラーでどの単位を用いるかを設定するには、ウィンドウの下部にある "ルーラー (Ruler)" ポップアップメニューをプルダウンします。インチ、センチメートルまたはポイントのいずれかを選択してください。



- ルーラーを非表示にするには、ポップアップメニューから "Off" を選択します。

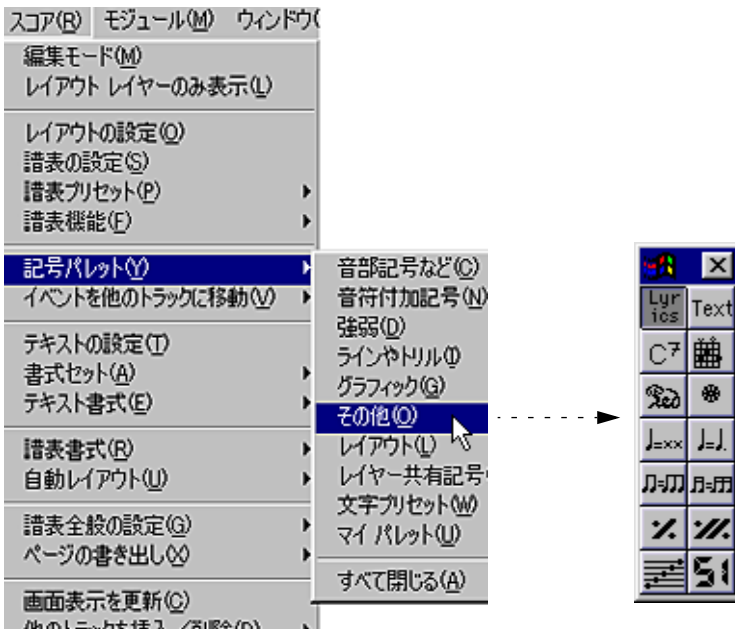
## "座標 (Position) "ウィンドウ

スコアのオブジェクトを位置付けしやすくするために、ページモードには特殊な "座標 (Position) "ウィンドウがあり、ここでルーラーの単位として設定した単位でオブジェクトの位置を数値的に表示・調整することができます。"座標 (Position) "ウィンドウの表示/非表示を切り替えるには、ルーラーをクリックします。

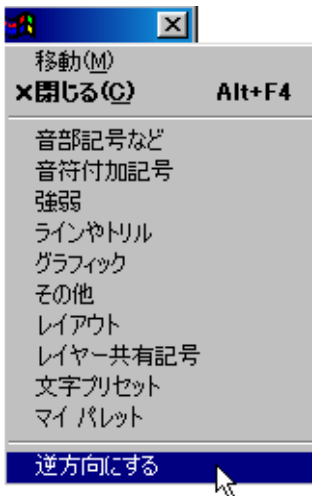


## 記号パレット

記号をスコアに追加する際に使用する記号パレットは、"スコア (Score) "メニューから "記号パレット (Symbol Palettes) "オプションのどれかを選択することによって表示することができます。



- パレットの左上コーナーの"Windows"アイコンをクリックして、ポップアップメニューから"逆方向にする (Flip Direction)" を選択することで、記号パレットを縦または横にするよう選択することができます。



- 同じポップアップメニューから、他の記号パレットを現在のものに代えて開くこともできます。

[Ctrl] を押した状態で、ポップアップメニューからパレットを選択すると、現在のパレットも開いたまま残ります。

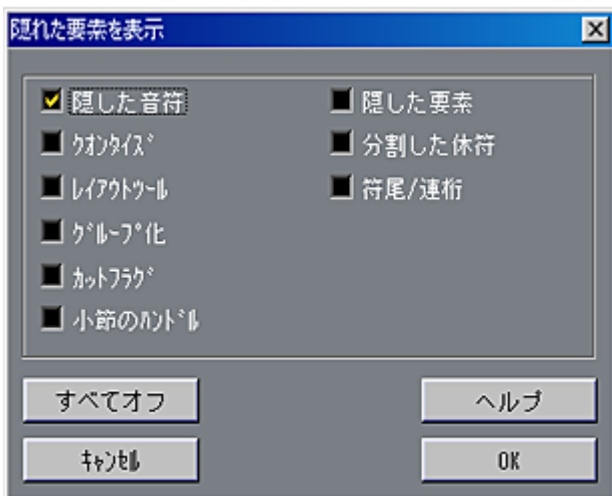


- 記号パレットを閉じるには、その"閉じる (close)" ボックスボタンをクリックします。開いているすべてのパレットを閉じたい場合、"記号パレット (Symbol Palettes)" サブメニューから"すべて閉じる (Close All)" を選択します。

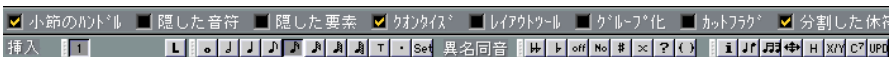
## "非表示"要素を表示/非表示にする

スコアのいくつかの要素は、印刷されないもののレイアウトの変更、管理などのためのインジケータとして機能します。これらの要素は、どのような組み合わせで非表示または表示にすることも可能です。それには次の2通りの方法があります。

- "スコア (Score)" メニューの"譜表全般の設定 (Global Settings)" サブメニューからアクセスする"隠された譜表要素を表示 (Show Invisible)" ダイアログを使う方法。



- "スコア (Score)" ツールバーの上の"非表示" フィルタバーを使う方法。フィルタバーは、"F" ボタンで表示/非表示を切り替えることができます (54 ページ参照)。



"非表示 (Show Invisible)" ダイアログおよびフィルタバーには、同じチェックボックスがあります。

オプション	説明
隠した音符 (HiddenNotes)	非表示にした音符を表示します ( <a href="#">274ページ</a> 参照 )。
クオンタイズ (Quantize)	スコアの、表示用クオンタイズの " 例外 " を設定した位置のマーカを表示します ( <a href="#">81ページ</a> 参照 )。
レイアウトツール (Layout Tool)	スコアの、表示用クオンタイズの " 例外 " を設定した位置のマーカを表示します ( <a href="#">175ページ</a> 参照 )。
グループ化 (Grouping)	スコアの、グループ化を設定した位置のマーカを表示します ( <a href="#">165ページ</a> 参照 )。
カットフラグ (Cutflag)	スコアの、カットフラグイベントを挿入した位置のマーカを表示します ( <a href="#">173ページ</a> 参照 )。
小節のハンドル (Bar Handles)	バーのコピーに用いられるバーハンドルを表示します ( <a href="#">211ページ</a> 参照 )。
隠した要素 (Hidden)	各非表示要素( 音符は除く )のマーカをスコアに表示します。 <a href="#">274ページ</a> 参照。
分割した休符 (SplitRests)	スコアの、複数休符を分割した位置のマーカを表示します ( <a href="#">277ページ</a> 参照 )。
符尾/連桁 (Stems/Beams)	スコアの、符尾または連桁の調整を行った場所にマーカを表示します ( <a href="#">151ページ</a> および <a href="#">171ページ</a> 参照 )。

- "隠れた要素を表示 (Show Invisible) "ダイアログの "すべてオン/すべてオフ (Check/Uncheck All) " ボタンをクリックすることで、すべてのオプションをチェック / アンチェックすることができます。  
フィルタバーでは、これは [Alt] を押した状態でどれかのチェックボックスをクリックすることで同様のことが行えます。

## 調号、音部記号、拍子記号の設定

音符をスコアに入力する下準備が整うと、譜表に希望する調号、音部記号、拍子記号を設定することから作業を始めることになります。以下、一つのトラックの処理を想定して話を進めます。複数の譜表を処理する場合には、各譜表に対して個々にこの設定を実行するか、または、すべての譜表に対して一度に設定を行います。詳しくは、[71ページ『譜表設定』](#)をご覧ください。

通常、これらの記号は各譜表の最初に使用されます。しかし、これについては"楽譜本体裁 (Real Book)" オプション ([273ページ『楽譜本体裁』](#)をご覧ください) や、"隠す (Hiding)" ([274ページ](#)をご覧ください) を使用して制御することができます。

### 曲頭の拍子記号の設定

#### スコア内からの設定

1. 譜表の最初の拍子記号をダブルクリックしてください。  
ダイアログボックスが開きます。



4/4 拍子の"拍子記号の編集 (Time Signature)" ダイアログ

2. 4/4 または 2/2 の曲では、右側の二つの記号のどちらかをクリックして、C (Common Time : 4/4) またはアラ・プレーヴェ (Cut Time : 2/2) を選択することもできます。これによって拍子は、それぞれ、4/4 または 2/2 になりますが、C またはアラ・プレーヴェが譜表に表示されます。
  3. それ以外の拍子の場合、それぞれラインの上下にある分子と分母を設定します。分子は、さまざまな拍子記号に対するいくつかの数字で構成されます。しかし、ピースがシンプルな拍子記号を使っている場合、必要なのは、ラインの上の最初の数字を入力するだけです。より詳細なオプションについては以下に説明しています。
    - "弱起小節 (As Pickup Bar)" オプションについては、[279ページ](#)で説明しています。
  4. "OK" をクリックするか、[Enter] を押してください。
- すべてのトラックが一つの拍子記号を共有します。言い換えれば、あるトラックに拍子記号を設定すれば、アレンジメントのすべてのトラックが同じ拍子記号に設定されます。

どこかに半分の小節を入力する必要がある場合には、拍子記号の変更を行う必要があります（たとえば、4/4 から 2/4 へ）。拍子記号変更（Time Signature Change）の入力の方法については、116ページ『音部記号、調号、拍子記号の挿入と編集』をご覧ください。

## 複合拍子とグループ化オプション

複合拍子については、分子値は、四つまでのグループから構成することができます。たとえば、分子の部分が "4+4+3+"、分母の部分が "8" の場合、それは 11/8 拍子になります。

分子の数値を複数の数字に分割する理由は、連桁（Beam）とタイ（Tie）の適切な表示を自動的に行うためです。これは、小節ルーラー（Bar Ruler）やメトロノームなど、その他には影響しません。専ら連桁とタイにだけ関係します。連桁に関するより詳しい情報は、164ページをご覧ください。

"グループ化のみ（For Grouping Only）" がアクティブになっていない場合には、分子の数値は、入力されたすべての数を表示します。アクティブになっている場合には、入力された数値の合計を、単純拍子の記号と同じように、表示します。



"グループ化のみ（For Grouping Only）" がオフの場合とオンの場合

"グループ化のみ（For Grouping Only）" がオンの状態で複合拍子を挿入すると、Cubase VSTは、分母を保持しようとします。つまり、4/4 拍子の場合にそれを複合値（例：3+3+2分の8拍子）に変えた場合、拍子記号は8/8ではなく、4/4のままとなります。

## トランスポートバーから拍子記号を設定



また、拍子記号を直接トランスポートバーで設定することもできます。これについては、Cubase VSTの主要マニュアルで説明されています。以下に注意してください。

- トランスポートバーの拍子記号ボックスは、常に、マスタートラックの最初の拍子記号イベントを表示しています。この値を変更するときには、実際には、マスタートラックの最初の拍子記号イベントを編集していることになります。
- トランスポートバーから複合拍子を作成することはできません。

## マスタートラックを編集することによって拍子記号を設定

また、拍子記号は、マスタートラック（マスタートラックの章で説明しています）を編集することで追加、編集および削除することもできます。以下に注意してください。

- スコアには、"Master" ボタンがオンかオフかに関係なく、常にマスタートラックの拍子記号イベントが表示されます。同様に、スコアエディタで作成したいかなる拍子記号も、マスタートラックに表示されます。
- マスタートラックから複合拍子を作成することはできません。

## "譜表の設定 (Staff Settings)" "ダイアログボックスで設定

### スコアで直接設定

1. 現在の音部記号 (Clef) をダブルクリックします。  
ダイアログが現われます。



音部記号 (clef) をダブルクリックすると "音部記号編集 (clef)" ダイアログが表示される。

2. 左側のスクロールバーを使用して音部記号を選択してください。
- 
- これは、"自動音部記号 (Auto Clef)" が "譜表の設定 (Staff setting)" "ダイアログボックスでオンになっている場合機能しません。下記をご参照ください。
- 
3. 上記のステップをシステムのすべての譜表に対して繰り返します。
    - 必要に応じて、このダイアログで "移調表示 (Display Transpose)" の値を設定することができます。

## "譜表の設定 (Staff Settings) "ダイアログボックスで設定

1. 譜表のすぐ左をダブルクリックするか、"スコア (Score) "メニューから"譜表の設定 (Staff Settings) "を選択します。  
ダイアログボックスが現われ、アクティブな譜表の現在の設定が表示されます。
2. "調合/音部記号 (Key/Clef) "セクションを探します。



"譜表の設定 (Staff Settings) "ダイアログの"調合/音部記号 (Key/Clef) "セクション

3. 左のスクロールバーを使っていずれかの有効な音部記号 (Clef) を選択します。  
音部記号の変更の挿入方法については、[116ページ](#)で説明しています。
4. "前 (Prev) "および"次 (Next) "ボタンをクリックするか、上下の矢印キーを使って、譜表間を移動し、各譜表に対して設定を行います。  
現在設定を行っているトラックの名称は、ウィンドウタイトルとして表示されています。
5. "OK"をクリックするか[Enter]を押してダイアログを閉じます。

## 分割譜表において

分割譜表 (Split System) を使用している場合には ([114ページ](#)と[135ページ](#)『[ヒント：いくつの声部が必要ですか？](#)』をご覧ください)、当然、上下の譜表に対して異なる音部記号を設定することができます。

1. "スコア (Score) "メニューから譜表設定を開いてください。
2. 高音部譜表の音部記号を設定してください。
3. "低音部譜表 (Lower Staff) "チェックボックスをアクティブにしてください。
4. 低音部譜表の音部記号を設定してください。

## "自動音部記号 (Auto Clef) "の使用



譜表設定で"自動音部記号 (Auto Clef) "をアクティブに設定

譜表設定には"自動音部記号 (Auto Clef) "というオプションがあります。これがアクティブになっていると、Cubase VST は、パートの音符の音域に従って、ト音記号 (高音部記号) か、ヘ音記号 (低音部記号) を自動的に選択します。

## 曲頭の調号の設定

"譜表の設定 (Staff Settings) "ダイアログボックスでの設定

1. 譜表のすぐ左をダブルクリックするか、"スコア (Score) "メニューから "譜表の設定 (Staff Settings) "を選択します。

"譜表の設定 (Staff Settings) "ダイアログボックスが現われます。



"譜表の設定 (Staff Settings) "ダイアログボックス

2. 調号/音部記号設定セクションの右側のスクロールバーを使用して調号 (Key) を選択してください。
3. "前 (Prev) "および"次 (Next) "ボタンをクリックし、譜表間を移動し、各譜表に対して設定を行います。

現在設定を行っているトラックの名称は、ウィンドウタイトルとして表示されています。

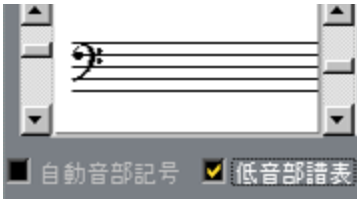
4. "OK"をクリックするか、[Enter] を押して、ダイアログボックスを閉じてください。

- スコアのすべての譜表を同じキーに設定したい場合 (通常はこのように設定するはずですが)、ショートカットがあります。譜表のどれかに対して目的のキーを選択し、[Alt] を押した状態で "OK" をクリックします。

## 分割譜表の調号を設定

二つの譜表を含む分割譜表 (Split System) を使用場合があります (114 ページと 135 ページ『ヒント: いくつの声部が必要ですか?』をご覧ください)。

1. "譜表の設定 (Staff Settings)" ダイアログボックスを開いてください。
2. 高音部譜表の調号を設定してください。  
これで、低音部譜表が自動的に同じキーに設定されます。
3. 低音部譜表に対して異なる譜表を設定する必要がある場合には、"低音部譜表 (Lower Staff)" チェックボックスをアクティブにし、調号を設定してください。



低音部譜表チェックボックス

## スコアで直接設定

現在の調号がC メジャー/A マイナー (変化記号無し) 以外の場合には、スコアで直接調号を設定することが可能です。

1. 譜表の初めに置かれた現在の変化記号の一つをダブルクリックしてください。

この部分をダブルクリックしてください。



ダイアログボックスが表示されます。

2. スクロールバーを使用して調号を選択してください。
  - 必要に応じて、このダイアログで"移調 (Display Transpose)" の値を設定することができます。
3. 各譜表に対して同様の設定を行ってください。  
調号変更 (Key Change) を挿入する方法については、116 ページに説明されています。

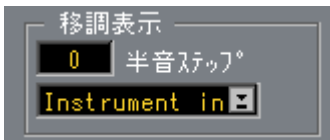


## 移調楽器を使って作業する

たとえば多くの管楽器など、いくつかの楽器は移調されます。このため、スコアエディタには移調表示機能があります。これを設定することで、音符がどのようにプレイバックされるかに影響を及ぼすことなく、スコアで音符を移調することができます。これにより、複数譜表のアレンジメントをレコード・プレイバックし、かつ各楽器をその独自の移調設定にしたがって表示することができます。

### 移調表示 (Display Transpose) の設定

1. 譜表の左側をダブルクリックするか、"スコア (Score)" メニューから譜表設定を選択してください。  
ダイアログボックスが開き、アクティブな譜表の現在の設定を表示します。
2. "譜表設定オプション (Staff Options)" ボタンをクリックしてください。  
"譜表オプション (Staff Options)" ダイアログが現われます。
3. "移調表示 (Display Transpose)" セクションの下のポップアップから移調楽器を選択するか、あるいは"半音ステップ (Semitones)" 値を直接スクロールさせて入力してください。



"譜表設定オプション (Staff Options)" ダイアログボックス

4. "閉じる (Exit)" ボタンをクリックしてください。  
調号は、移調設定に合わせて自動的に調整されます。
5. 必要に応じて、移調の設定をすべての譜表に対して行ってください。
6. "OK" をクリックするか、[Enter] を押して、"譜表の設定 (Staff Settings)" ダイアログボックスを閉じてください。

- 移調表示機能は MIDI プレイバックには影響しません!

### "調号の編集 (Key)" ダイアログでの移調

スコアの途中で移調設定を変更したい場合、調号の変更を挿入することでこれを行うことができます (116ページ参照)。  
"調号の編集 (Key)" ダイアログには、"移調 (Display Transpose)" フィールドがあり、ここで半音単位で移調する値を入力します。これは、もしあなたがサキソフォンパートを作成していてプレイヤーに途中でアルトからソプラノサクソに切り替えてほしい時などに便利です。

## 作業の順序

スコアを作成するときは、作業を以下の順序で行うことを推奨します。この順序で行うと、どこかで失敗してやり直すときに、その時間を最小限に留めることができます。推奨する順序で作業をしてみて、あなたの作業状況に最適なメソッドが他にある場合は、そのメソッドを用いてください。

- レコードされたトラックのコピーで作業をした方がよいでしょう。  
パートが複雑な場合、永続的な編集を行う必要がある場合もあります。このような場合、編集後は編集前と同じようにはプレイバックされません。
- メモリが短い場合、スコアをセグメントに分けてください。  
たとえば、[ロケータのポジションでスプリット]を使ってすべてのトラックに渡ってパートをスプリットします。
- アレンジウィンドウで、スコアに置きたい順にトラックを置いていきます。  
スコアエディタでシステムの順序を再アレンジすることはできません。しかし、アレンジウィンドウで、戻って順序を変更することはできます。
- スコアエディタを開くときは、まずこの章で説明している調整を行ってください。  
最初に、ページのマージン設定などから始めてください。
- 音楽をすでにトラックにレコードしている場合は、スコアの"ピクチャ"を、可能な限り音符を永久的編集せずに調整するようにしてください。  
譜表設定、表示用クオンタイズ、グループ化などを使ってください。
- トラックが空の場合、基本的な譜表設定を行い、音符を入力してから、詳細調整を行い、表示用クオンタイズを追加します。
- 必要な場合、多声部化機能 (Polyphonic Voicing) を使って音符のオーバーラップを解決し、ピアノシステムを作成し、交差声部を扱います。
- すべてが完了したら、"ディストラクティブ"編集の実行が必要かどうかを判断します。  
たとえば、レコードされたいくつかの音符の長さを永久的に変更する必要があります。
- 不要なオブジェクトを隠し、音符依存および音符関連記号を追加します。  
これには、アクセント、ダイナミック記号、クレッシェンド、スラー、歌詞、グラフィック (図形表記) 休符などが含まれます。
- スコアを通して作業し、ページの小節数を調整します。
- 譜表と全体譜表間の縦のスペーシングを調整します。  
上のステップは、どちらも自動レイアウト機能を使うとプログラムによって自動的に実行されます。
- エンディング、ページテキストなどのレイアウト記号を追加します。
- 印刷します。
- 戻って、声部などを抽出する、別のレイアウトを作成します。

## 画面表示を更新

何らかの理由で（ページ表示に関するコンピュータの再計算の結果として）画面が適切に再描画されない場合には、"スコア（Score）"メニューの"画面表示を更新（Force Update）"によって、そのページ全体の表示を強制的に完全に再描画させることができます。ツールバー上の更新ボタンをクリックすることによって強制的に更新を行うことができます。



## スコアのユーザー設定について

スコアエディタにおける作業テクニックに加え、スコアの表示に影響する設定は数多くあります。これらの設定は、"編集（Edit）"メニューの"初期設定（Preferences）" - スコア（Scores）"ダイアログに集められています。

ページを変えるボタンを使う



"初期設定（Preferences）- スコア（Scores）- コードのタイプ（Chord Types）"ダイアログボックス。

他のユーザー設定と同様、スコアプレファレンスのダイアログはいくつかのページに分かれており、ダイアログのトップにあるボタンを使ってアクセスします。このマニュアルでユーザー設定を参照するときは、以下の構文を用いています。" 初期設定 (Preferences) -スコア (Scores) -ページ番号 (Page Numbering) "。

ほとんどの設定に対して、"ソングに保存 (Save with Song) "チェックボックスをオンまたはオフにすることで、ソングと共に保存するか、あるいはCubase VSTプレファレンスに保存するかを選択することができます (『入門』参照)。

- 
- **スコアのユーザー設定の完全なリストは、オンラインヘルプをご参照ください。**
-

# 4

---

## MIDIレコーディングのスコア化

## ここで学ぶこと

- スコアをできるだけ読みやすくするために最初に行うべき譜表設定の方法。
- クオンタイズツールを使用してスコアの「臨時設定」を処理する方法。
- 普通の音符と三連符が混在するパートの処理の方法。

## スコア化機能について

ここでは、印刷可能なスコアに変換するためのMIDIレコーディングデータがすでにあることを前提に話を進めます。しかし、各パートがかなり複雑な場合には音符に手作業で編集を加える必要があるかもしれません。このため次の章もあわせて読む必要があります！

- 
- 作業を開始する前にスコアの音符とMIDI ノートの関係についての基本原理と、表示用クオンタイズとは何かということを理解しておいてください。これらについては『[スコアエディタの原理](#)』に説明されています。
- 

## パートの準備

1. 音楽をレコーディングしてください。  
必ずメトロノームのクリック音に合わせて演奏してください。
2. プレイバックして、意図したとおりに音楽がレコーディングされていることを確かめてください。  
そうでない場合、レコーディングし直すか、何らかの編集を加える必要があります。
3. スコアの見栄えを良くするために、レコーディングにどれだけの永久的変更を加えても良いかを決定します。  
答えが"なし"の場合、トラックのコピーからスコアを作成したほうが良いでしょう。下記のヒントをご参照ください。
4. 編集作業を行いたい（すべてのトラックの）すべてのパートを選択してください。  
また、スコアエディタで"スコア (Score)"メニューのディスプレイトラック機能を使って、トラックを追加したり削除することもできます。
5. "編集 (Edit)"メニューから"スコア (Score)"を選択してください。
6. "ページモード (Page Mode)"に切り替えてください。

## ヒント：スコア作成のためのパートの準備

以下の、ピースの印刷準備の際に参照するいくつかのヒントに従います。

- パートが複雑な場合、たとえば音符の移動や長さの変更など、音符に対していくつかの"手動"編集を加える必要があるかもしれません（次章参照）。そのような変更を加えると、レコーディングしたものは、編集前のものと同じようにはプレイバックされません。これが問題である場合は、レコーディングのコピーを使って作業をすることを推奨します。トラックをコピーして、スコア化するためのトラックを作成します。トラックの名称を変更して、オリジナルのトラックをミュートしながらスコアを作成します。アレンジメント全体のコピーを使って作業をしたい場合、アレンジメントを保存し、開き直します（このようにすると、ソングに"プレイ"バージョンと"印刷"バージョンの2つのアレンジメントが含まれることとなります）。

- 前章で説明した理由により、トラックをクオンタイズすることは良い考えです。これで、スコアエディタで必要な詳細調整が最小限で済みます。上に説明したように、オリジナルトラックのコピーからスコアを作成することができるので、憶えておくと良いでしょう。
- クオンタイズが必要な場合、必ず後でトラックをプレイバックし、不適切なクオンタイズ値が原因でタイミングが損なわれていないか、確認してください。いくつかのセクションをある値でクオンタイズし、他のセクションを別の値でクオンタイズする必要があるかもしれません。
- ピースに繰り返が多い場合、繰り返される部分の1サイクル目のみをまずレコーディングした方が早いかもしれません。そして、各セクションのスコア作業が完了したら、アレンジウィンドウでパーツの作業を行ってピース全体を組み立てることができます。各セクションに対して必要な詳細調整は1度のみですので、時間を少し節約できるはずです。
- また、複数の楽器が同じリズムを演奏するセクションを作成するときも、似たようなアプローチを用いることができます (例: ホーンセクション)。最初の楽器をレコードして、スコアエディタで思い通りに表示されるよう、調整します。次に、パートを他のトラックにコピーし、MIDI 入力を使って音符のピッチを変更します。最後に、コピーされたパートを通して最終的な調整を加え、移調表示設定を変更するなどします。これは、複雑なリズムの多重パートを、非常にすばやく作成する方法です。
- また、いくつかの楽器のパートをレコーディングする方法として、単に MIDI インストゥルメントでコードを演奏することにより1度レコーディングするのが最も速い場合もあります。後にレコーディングを個別のトラックや多声部にスプリットしたい場合、[84ページ](#)に説明している声部の振り分け機能を使うと良いでしょう。

## 譜表設定

スコアエディタを開いた後に、まず最初に行うべきことは譜表の設定です。

### "譜表の設定 (Staff Settings) "ダイアログボックスを開く

トラックの譜表設定を開く方法は4種類あります。

- 譜表をアクティブにして"スコア (Score) "メニューから"譜表の設定 (Staff Settings) "を選択する。
- 譜表の左側をダブルクリックする。
- 譜表をアクティブにして、"編集 (Edit) "メニューから"情報を表示 (Get Info) "を選択する。
- 譜表をアクティブにして、スコアツールバーの"|" ボタンをクリックする。

後の2つの方法を使う場合、音符や記号が選択されていないことを確認してください。

どの方法を使っても、"譜表の設定 (Staff settings) "ダイアログが現われ、譜表の現在の設定が表示されます。



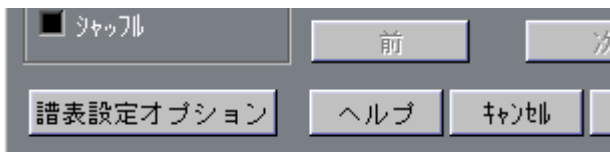
トラック"MIDI 1"の"譜表の設定"

## トラック/譜表の切り替え

複数の譜表がある場合には、ダイアログボックスを閉じることなく、譜表設定インジケータ（譜表左端の黒い矩形）を上下させ、譜表を切り替えたい場合があるでしょう。

1. ダイアログボックスのタイトルでどの譜表/トラックが、現在選択されているのかを確認してください。
2. 譜表設定インジケータを一つ下の譜表に移動させたいときには"次 (Next) "ボタンをクリックしてください。
3. インジケータを一つ上に移動させたいときには"前 (Prev) "ボタンをクリックしてください。

現在の譜表よりも上/下に譜表が存在しない場合には、それに応じてこれらのボタンもグレー表示になり、クリックすることができなくなります。



"譜表の設定"の右下隅に"前 (Prev) "と"次 (Next) "ボタンがあります。



譜表を切り替えると、ダイアログの表示内容も更新され、選択された譜表の設定を表示します。しかしダイアログは常にトラック全体に対して有効な譜表設定を表示します。表示用クオンタイズツールを使用して挿入した「臨時設定」は決して表示しません（この章の[81ページ](#)をご覧ください）。

- 譜表間をこのように移動するのは、“OK”をクリックして別の譜表の譜表設定を開くことと同じです。つまり、譜表に対する設定は、別の譜表を選択することで永久的になり、“Cancel”を押すことで前に選択されていた譜表の設定に戻すことができます。

## 複数の譜表に対する設定を一度に行う

[Alt]を押しながら“OK”をクリックして“譜表の設定（Staff Settings）”ダイアログを閉じると、行った設定は、スコアに現在あるすべての譜表にコピーされます。スコアのすべての譜表に共通する設定を素早く行うためには、この方法を使用してください。

1. “譜表の設定（Staff Settings）”を開いてください。
2. すべての譜表に共通するパラメーターをすべて設定してください。  
たとえば、調号、表示用クオンタイズ、シンクペーションの処理、シャッフル、連桁処理（Beaming）などが考えられます。
3. [Alt]を押しながらダイアログボックスを閉じてください。
4. 各譜表に対して“譜表の設定（Staff Settings）”を開き、その譜表にだけ関連する設定を行ってください。  
たとえば、音部記号や移調表示（リード楽器やブラス楽器などのため）などが考えられます。
5. “OK”をクリックしてダイアログボックスを閉じてください。

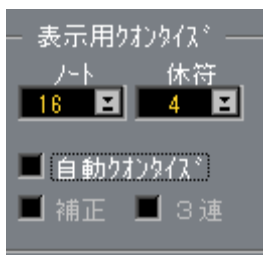
## 譜表プリセット

あるトラックのために行った設定を譜表プリセットとして保存し、他のトラックのために再利用することができます。これによって何度も同じ設定を繰り返す行わないので、時間の節約になります。詳しい説明は、[121ページ](#)『[譜表プリセットの使い方](#)』をご覧ください。

## 調号と音部記号

基本的な調号と音部記号の設定については、『[基本的な使用方法](#)』で詳しく説明しました。“低音部譜表（Lower Staff）”チェックボックスは、ピアノ譜や多声部化機能と一緒に使用します。これについては、[59ページ](#)をご覧ください。

## 表示用クオンタイズ



表示用クオンタイズ設定

ここで、演奏をどのように解釈するかに関する基本的な情報をプログラムに与えます。これらは、"固定"表示用クオンタイズ値に音楽に単純音符と三連符が混在する場合のみ用いる"自動クオンタイズ (Auto Quantize)"オプションを加えたものです。表示用クオンタイズに関するバックグラウンド情報に関しては、[10ページ](#)をご参照ください。

### 音楽に単純音符または三連符のどちらか一方が含まれる場合

1. 音符クオンタイズ値を、スコアで表示したい最小の音符位置にしたがって設定します。例えば、三連16分音符の位置に音符がある場合、音符ディスプレイクオンタイズ値は16分音符に設定します。ポップアップの"T"の値は三連符を示します。
2. 休符のクオンタイズ値を、ビートに位置付けられた単一の音符に対して表示したい最小の音符位置 (長さ) にしたがって設定します。たとえば、ビート (4分音符位置) に1つの短い音符を4分音符として表示させたい場合、休符のクオンタイズ値を4 (4分音符) に設定します。
3. "自動クオンタイズ (Auto Quantize)"オプションをオフにします。
4. すべての解釈フラグを設定します。これについては、後に詳しく説明しています。
5. スコアを確認します。
6. 必要に応じて、クオンタイズツールを用いて譜表設定に"例外"を挿入します。[81ページ](#)参照。

### 音楽に単純音符と三連符が混在している場合

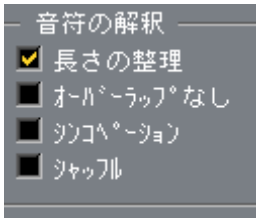
1. スコアを確認し、主に含まれているのが単純音符なのか三連符なのかを判断します。
2. それに応じて音符のクオンタイズ値を設定します。スコアに含まれているものが主に三連符の場合、スコアで用いられている最小の三連符の音符位置を選択します。主に単純音符の場合、最小の"通常"音符位置を選択します。
3. 休符のクオンタイズ値を設定します。これは、上と同じ規則にしたがって行われます。
4. "自動クオンタイズ (Auto Quantize)"オプションをオンにします。

## 5. "補正 (Dev.)" "および"3連"フラグを必要に応じてオンにします。

"補正"がオンの場合、三連符および単純音符は、正確にビートに乗っていない場合でも認識されます。ただし、三連符/単純音符がパーフェクトにレコーディングされている確信がある場合（クオンタイズされている、あるいは手入力した場合は、これをオフにしてください。

"3連"がオンの場合、プログラムは、ある三連符を認識するとその周りに他にも三連符があることを"推測"します。すべての三連符が認識されない場合、これをオンにしてください。

## 音符の解釈



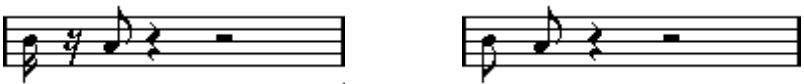
音符の解釈

### 長さの整理 (Clean Length)

オンの時、プログラムは、音符の長さに対して他の場合と異なる解釈をします。音符の長さ（ディスプレイ上）は、次の音符の始まり、あるいは次の休符のクオンタイズ"位置"まで拡張されることがあります。

例

- 音符が短すぎると、そのすぐ後に休符が現れます。
- "長さの整理 (Clean Length)" がオンになっている場合には休符は消えます。

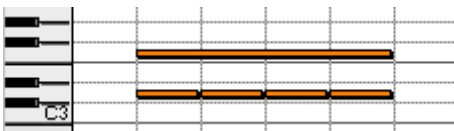


"長さの整理 (Clean Length)" をオフ/オンにした場合のやや短めに演奏された 8 分音符

"長さの整理 (Clean Length)" を使用しても改善されない特殊な場合には、音符の長さを手作業で変更するか、表示用クオンタイズツールを使用しなければなりません。この章の [81 ページ](#) をご覧ください。

### オーバーラップなし (No Overlap)

同じ位置から開始する音符が異なる長さを持つ場合には、一般的にCubase VSTは予想以上に多くのタイを追加します。"オーバーラップなし (No Overlap)" を利用することによって、回避することができます。



キーエディタでのこのレコーディングは...



..."オーバーラップなし (No Overlap)" がオフのときには、このように表示されますが...



..."オーバーラップなし (No Overlap)" がオンのときには、このように表示されます。

表示用クオンタイズツールを使用することによって、" 譜表の設定 (Staff Settings) " ダイアログの"オーバーラップなし (No Overlap) " 設定に「例外」(臨時設定) を設けて挿入することができます。

- どちらを選択しても完全な結果を生み出せない場合があるでしょう。このような状況に遭遇した場合には、おそらく多声部化機能の使用によってこれを解決することができます。129 ページ『[多声部化機能](#)』をご覧ください。

### シンコペーション (Syncopation)

"シンコペーション (Syncopation)" がオフのとき、一般的にCubase VSTは拍を越える長い音符にタイを追加します。これには、いくつかの例外があります。たとえば、4/4の2拍目から始まる2分音符は、常に2分音符として表示され、タイで結ばれた二つの4分音符としては表示されません。

より"モダンな"シンコペートされた音符を希望する場合は、シンコペーションをオンにします。



"シンコペーション (Syncopation)" をオフの場合と、オンの場合



再び"シンコペーション (Syncopation)" をオフの場合と、オンの場合

表示用クオンタイズツールを使用することによって、" 譜表の設定 "ダイアログのシンコペーション (Syncopation) 設定に「例外」(臨時設定) を設けて挿入することができます。

## シャッフルビート (Shuffle)

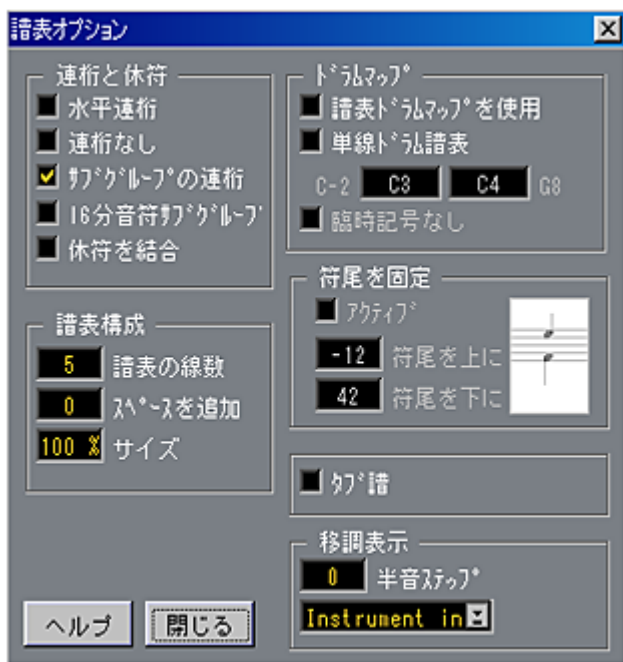
ジャズでは、スコアを読みやすくするためにシャッフルビートを単純音符で記譜することが一般的です。

"シャッフル (Shuffle)" がオンになっているときには、Cubase VSTは4分3連符と8分3連符、または8分3連符と16分3連符からなるグループを探します。これらを見つけ出すと、Cubase VSTは通常の8分音符、または16分音符を使用してそのグループを表記します。



"シャッフル (Shuffle)" がオフの場合と、オンの場合

## 譜表オプション



"譜表オプション (Staff Options)" ダイアログボックス

"譜表の設定 (Staff Settings)" ダイアログボックスで"譜表オプション (Staff Options)" ボタンをクリックすると、追加の譜表設定項目を含むもう一つのダイアログボックスが表示されます (このダイアログでの設定も、他の部分での設定と同様に、譜表設定の一部となります)。以下、これらの設定に関する短い説明と、さらに詳しい説明についての参照情報を提示します。

## 譜表オプション各種スイッチ (Switches)

スイッチ名	使用すべきとき
水平連桁 (Flat Beams)	音符の連桁を傾斜させるのではなく、フラットにしたいとき。170 ページ『連桁の表示と傾斜の設定』をご覧ください。
連桁なし (No Beams)	譜表に連桁を必要としないとき (たとえば、ボーカルの譜表など)。164 ページをご覧ください。
サブグループの連桁 (Beam Subgroups)	16 分音符の 8 つの音符を 2 グループに分割して連桁の下に表示したいとき。170 ページをご覧ください。



"サブグループの連桁 (Beam Subgroups)" をオフの場合と、オンの場合

16 分音符サブグループ (16th Subgroups)

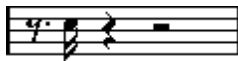
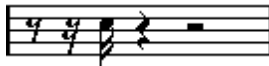
より小さな 16 分音符のサブグループが必要なとき。"サブグループの連桁 (Beam Subgroups)" がオンの場合には、この設定は効力を持ちません。



"16 分音符サブグループ (16th Subgroups)" がアクティブになっています

休符を結合 (Consolidate Rests)

連続した小休符を一つに統合したいとき。たとえば、8 分休符と 16 分休符を統合して、付点 8 分休符に変更できます。



"休符を結合 (Consolidate Rests)" のオフの場合と、オンの場合

## 譜表構成 (System)

この部分は、譜表の線の数を決定したり、譜線の間隔を制御するために使用します。タブ譜でこれをどのように使用するかについては、309 ページ『タブ譜の手動作成』をご覧ください。各譜表上のトラック名表示も、ここでオン/オフを切り替えることができます。

## 符尾を固定 (Fix Stems)

すべての符尾を同じ向きにする場合、これをオンにします。

## ドラムマップオプション (Drum Options)

詳しくは『スコア - ドラム譜の作成』をご覧ください。

## タブ譜 (Tablature)

タブ譜を作成するには、これをオンにします。

## 移調表示 (Display Transpose)

- 数値を設定することによって、実際にMIDIデータを移調することなくスコアを上下に移調することができます。プレイバックに影響を与えない表示上の移調です。
- ポップアップメニューは、あらかじめ設定された、移調して記譜される楽器のための移調値が含まれています。

詳しくは65ページ『移調楽器を使って作業する』をご覧ください。

## 特別なテクニックを必要とする状況

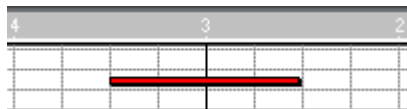
音符は、いつもあなたの期待通りに表示されるとは限りません。特別なテクニックや設定を必要とする状況があります。以下に、これら状況のいくつかと、それらの処理に関してどこに詳しい情報が掲載されているかをリストにまとめています。

- 同位置の音符はコードの一部として見なされます。声楽曲などのように、独立した声部（たとえば、符尾の向きが異なる音符）として音符を表示させたい場合には、特別な多声部化機能を使用する必要があります。129ページ『多声部化機能』をご覧ください。



多声部化機能を使用しない場合と、使用した場合。

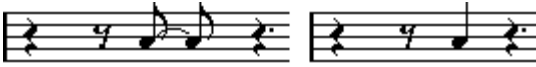
- 同位置に始まる音符が異なる長さを持つ場合、長い方の音符が、タイで結ばれた音符として表示されます。これを避けるためには、"オーバーラップなし (No Overlap)" 機能を使用するか（この章の75ページをご覧ください）、多声部化機能を使用してください（129ページ『多声部化機能』をご覧ください）。
- 交差声部の扱いに関する詳細は、145ページをご参照ください。
- 1つの音符が、タイによって2つの音符として表示されることがあります。これは、プログラムが音符を表示する手段というだけで、実際に保存されるのは1つの音符のみです。



この、キー編集の1つの音符は、スコア編集ではタイによってつながれた2つの音符として表示されます。



- 通常、プログラムは（音符がビートを超えている場合）必要な場所にタイを追加しますが、必ずというわけではありません。シンコペートされた（タイの少ない）音符の"モダンな"ノーターションを望む場合、76ページに説明しているシンコペーション機能を使う必要があります。



シンコペーションを行う場合と行わない場合の同じ音符

- 1つの長い音符を、タイを使った2つまたはそれ以上の音符として表示したい場合、カットフラグツールを使って行うことができます。173 ページ参照。
- 同じ位置の2つの音符がお互いに近すぎる場合、あるいはパートにおけるその音符の順序を入れ替えたい場合に、プレイバックに影響を与えることなく行うことができます。175 ページ参照。
- 音符の変化記号が誤っている場合、変更することができます。156 ページ参照。
- 符尾の方向および長さは自動ですが、必要に応じてマニュアルで変更することもできます。150 ページ参照。
- ピアノのためのスコアを作成していて、そのため（あるいは他の理由で）分割譜表を必要とする場合には、このための特別な機能がいくつかあります。114 ページ『分割（ピアノ）譜表』と129 ページをご覧ください。

## もしトラブルに遭遇したら

以下には、トラブル解決のために参考になるいくつかの事例を紹介します。これらのQ&Aは、一般的な問題を解決する際の手がかりとして役に立つことでしょう。

- レコーディングした音符が、間違った長さで表示されます。たとえば、16分音符をレコーディングしたのに、8分音符になってしまいます。  
おそらく不適切なクオンタイズ値を設定しています。詳しくは、この章の74 ページをご覧ください。表示用クオンタイズとは何か、それがどのように処理を行うのかについてあまり理解できていないと思われる場合には、『スコアエディタの原理』をお読みください。"オーバーラップなし (No Overlap)" がオンになっている場合には、オフにした方がよい場合もあります。
- 音符の後に不必要な休符が入ってしまいます。  
これは、音符がおそらく短すぎるからです。これを修正するためには、二つの方法があります。"長さの整理 (Clean Length)" を使用するか（この章の75 ページをご覧ください）、手で音符の長さを伸ばすかです（110 ページ『音符の長さを変更』をご覧ください）。
- 音符の後に休符があるべきなのに、まったくありません。  
音符が長すぎるか（"長さの整理 (Clean Length)" を使用するか、音符の現在の長さを変更してください）、あるいは休符のディスプレイクオンタイズ値があまりにも大きな休符値に設定されているかのどちらかです。後者の場合には、"譜表の設定" ダイアログを開き、この値を下げてください。
- 音符に、付いていないはずの臨時記号が付いています。あるいは、逆に付いていないはずの臨時記号が付いていません。  
異名同音的転換 (Enharmonic Shift) については、156 ページ『臨時記号と異名同音的転換』をご覧ください。
- 音符が希望通りに連桁の下にグループ化されません。  
通常、Cubase VST は、連桁 (Beams) の下に音符をグループ化します。これは、オフにすることができます。また、ある連桁の下にどの音符をグループ化するか、そしてどのようにグループ化するかについては、細かな制御を行うことができます。この点については、164 ページで詳しく説明します。



## 表示用クオンタイズチェンジの挿入

トラックの異なるセクションに異なる譜表設定を指定したいという場合があります。譜表設定はトラック全体に有効ですが、必要な変更を挿入することもできます。それには次の2通りの方法があります。

### 表示用クオンタイズチェンジの挿入

1. ツールボックスから表示用クオンタイズツールを選択してください。

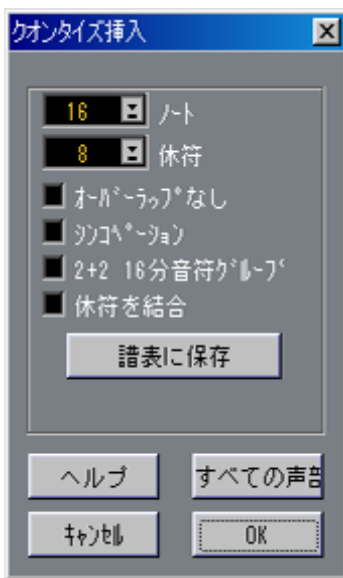


ツールボックスで表示用クオンタイズツールを選択

2. 譜表上の、新しい表示用クオンタイズ値を挿入したい位置にマウスポインタを持って行ってください。
3. マウスポジションボックスを使用して正確な位置を見つけてください。垂直方向の位置は、譜表内であればどこでも結構です。



4. マウスボタンをクリックしてください。  
"クオンタイズ挿入 (Display Quantize)" ダイアログが表示されます。



5. 必要なフラグをオンにして、クオンタイズ値を目的に応じて設定します。  
詳細は74ページにあります。以下に追加のヒントもあります。

6. 譜表設定で用いられている設定に戻したい場合、" 譜表に保存 (Restore to Staff) " をクリックします。
7. "OK" をクリックしてください (多声部を使用する場合には、次ページをご覧ください)。

新しいクオンタイズ設定が、ダイアログで表示されている譜表上の位置に挿入されます。この設定は、次に新しい設定が挿入されるまで効力を持ち続けます。表示用クオンタイズチェンジが挿入されたことを示すテキストが音符の下に表示されます。

## "操作 (Do) "ポップアップメニューを使う

このメソッドを使う場合、重要な相違点が1つあります。表示用クオンタイズイベントに長さがあるという点です。つまり、設定内容が、スコアのみに限られたセクションに影響します。そのような表示用クオンタイズイベントの"終了"後、表示用クオンタイズ設定は、譜表設定に戻ります。

1. 表示用クオンタイズ設定を適用させたい音符を選択します。  
このセクションは、表示用クオンタイズチェンジの"長さ"の設定に自動的に用いられます。つまり、実際にカウントされるのは選択した最初の音符と最後の音符のみで、その間にあるすべての音符が影響されるということです。
2. "操作 (Do) "ポップアップメニューをプルダウンし、"クオンタイズ挿入 (Insert Quantize...)" を選択します。  
表示用クオンタイズダイアログが現われます。
3. 目的に応じて表示用クオンタイズの設定を行ってください。
4. "OK" をクリックします (多声部化機能を用いる場合は、以下を参照)。  
表示用クオンタイズイベントが挿入され、選択されたイベントが囲まれます。

## 表示用クオンタイズと多声部

多声部 (Polyphonic Voices) を使用している場合には (『[多声部化機能](#)』をご覧ください)、ダイアログに二つのボタンが現れます。"全声部 (All Voices) "と"この声部 (This Voice) "です。

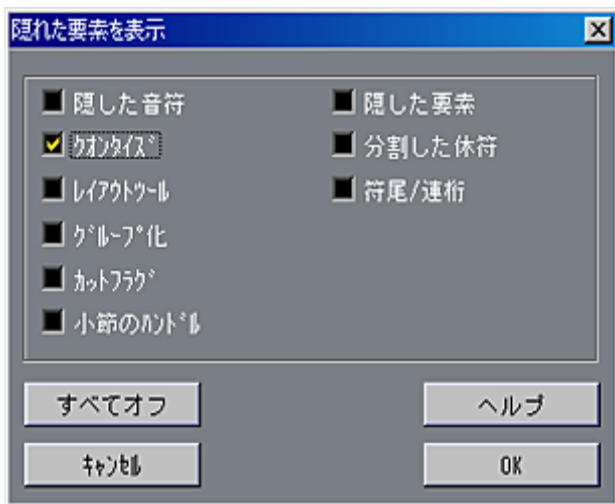
- "全声部 (All Voices) " ボタンをクリックすると、各声部に対して一つのイベントが挿入されます。
- "この声部 (This Voice) " ボタンをクリックすると、一つのイベントだけが、現在、選択されている声部 (ダイアログの"Active Voice" フィールドに表示) に挿入されます。詳しくは、[144ページ](#)をご覧ください。

- 
- "初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) - その他の表示 (Additional Settings) " ダイアログで "表示用クオンタイズツールを全声部に (Display Quantize Tool affects All Voices) " オプションがオンになっている場合、"OK" をクリックするとすべての音声に影響されます。
- 

## 表示用クオンタイズイベントを隠す

表示用クオンタイズイベントを挿入するとき、挿入された位置の音符の下にテキストマーカーが現れます。これらを隠したい場合があるでしょう。

1. "スコア (Score) "メニューの"譜表全般の設定 (Global Settings) "階層メニューから"隠された譜表要素を表示 (Show Invisible) "を選択してください。



"隠れた要素を表示 (Show Invisible) "ダイアログボックス

2. ダイアログボックスで"クオンタイズ (Quantize) "をオフにしてください。
3. ダイアログボックスを閉じてください。

後で表示用クオンタイズマーカを表示させなくなった場合には、このオプションにチェックを付けてください。

- 挿入した表示用クオンタイズ値を編集または削除したい場合、マーカを表示する必要があります。

また、57 ページで説明するように、"隠された譜表要素を表示 (Show Invisible) "フィルターバーを使い"非表示"要素の表示/非表示を切り替えることもできます。

## 表示用クオンタイズチェンジの編集

スコアで表示用クオンタイズチェンジが表示されていることを確認してください。

4. 表示用クオンタイズ表示記号をダブルクリックしてください。  
"クオンタイズ挿入 (Insert Quantize) "ダイアログボックスが現われます。
5. 上に説明したように、ダイアログボックスの設定を変更します。
  - 編集された表示用クオンタイズイベントが、"操作 (Do) "ポップアップメニューの"クオンタイズ挿入 (Insert Quantize) "コマンドを使って作成された場合、ダイアログには"長さ (Length) "フィールドがあります。

これにより、表示用クオンタイズイベントの長さ、つまり選択するセクションの大きさを調整することができます。長さを0に設定すると、イベントを効果的に"標準の"表示用クオンタイズイベント、つまり長さのないイベント (次の表示用クオンタイズイベントまで有効) として変換することができます。

- 先に説明したようにダイアログボックスの設定を行い、"OK"をクリックしてそれを閉じてください。

## 表示用クオンタイズチェンジの削除

- スコアで表示用クオンタイズチェンジが表示されていることを確認してください。
- 消しゴムツールで表示用クオンタイズをクリックするか、矢印ツールでそれを選択し、[Delete]または[Backspace]を押してください。



選択された表示用クオンタイズイベント

## ヒント：表示用クオンタイズチェンジの追加

スコアの中のいくつかのバーが問題になる場合があります。問題となるバーを選択し、"操作 (Do)" ポップアップメニューから表示用クオンタイズを挿入して、問題を解決します。

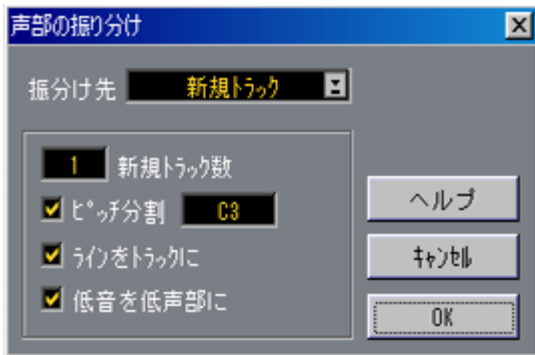
三連符と通常の音符を混在させている場合、多くの表示用クオンタイズチェンジを挿入すると良いでしょう。そのようにする前に、"自動クオンタイズ (Auto Quantize)" オプションおよびその追加設定を試してみてください。[75 ページ](#)参照。

## 声部の振り分け

この機能を使うことで、譜表の音符を別々のトラックに"スプリット"することができます。また、この機能を使って多重譜表を多声部に変換することもできます。ただし、この場合、機能はほぼ"ポリフォニーの詳細設定 (Polyphonic Voices)" ダイアログのものと同じになります。したがって、[135 ページ](#)をご参照ください。以下で説明するのは、譜表の音符を複数のトラックにスプリットする方法についてのみです。

- オリジナルのトラックは処理によって変更されてしまうので、オリジナルトラックのコピーを最初に作成した方が良いでしょう。

1. "スコア (Score) "メニューをプルダウンして、"譜表機能 (Staff Functions) "サブメニューから"声部の振り分け (Explode...) "を選択します。



トラック作成設定をした"声部の振り分け (Explode) "ダイアログ

2. ダイアログのトップで"新規トラック (To New Tracks) "が選択されていることを確認します。
3. そのすぐ下にある値フィールドで必要な新規トラックの数を選択します。  
これは、作成する新規トラックの数ですので、注意してください。たとえば、3パートの多声部があり、これを3つの個別トラックにスプリットしたい場合、オリジナルトラックが1つのパートを保持するため、2つの新規トラックを指定します。
4. ダイアログの下部で、スプリットに対する条件を設定します。  
以下のオプションから選択します。

オプション	説明
ピッチ分割 (Split Note)	特定のピッチを下回るすべての音符を別のトラックに移動するために使います。これを選択した場合は、複数の新規トラックを指定するのは無意味です。
ラインをトラックに (Lines To Voices)	すべての音楽"ライン"をそれぞれ1つのトラックに置きたい場合に使います。最高ピッチの音符は、オリジナルトラックに残り、2番目に高いピッチの音符は最初の新規トラックに置かれる、というように続きます。
低音を低声部に (Bass To Lowest)	これがオンになっているとき、最も低い音符は常に最も低いトラックに置かれます。

5. [OK]をクリックします。

いくつかの新しいトラックがスコアエディタおよびアレンジウィンドウに追加されました。新しいトラックの名称は、処理済みパートの名称を元に付けられています。たとえば、"Vocal"は、"Vocal\_1"、"Vocal\_2"、そして"Vocal\_3"となります。

## 「音符データをMIDIに適用」の使用

非常に複雑なスコアでは、ディスプレイクオンタイズや解釈パラメーターを最善の値に設定しても、依然としてスコアが希望通りに適切に表示されない場合があるかもしれません。おそらく、設定はトラックのある部分ではうまく適用されていますが、別の部分では異なる設定が必要になるかもしれません。

このような場合には、"音符データをMIDIに適用 (Score Notes To MIDI)" が解決策になるでしょう。これは、MIDIノートのいくつか、またはすべての長さや位置を変更し、現在、画面に表示されている値に正確に合わせます。

1. 万が一の場合に備えて、アレンジウィンドウに戻り、そのトラックの複製を作成してください。
2. スコアエディタで、もう一度そのトラックを開いてください。
3. 編集を行う音符が、隠れていないことを確認してください (274ページ『アイテムを隠す/表示する』をご覧ください)。
4. スコアの一部だけを変換したい場合には、選択適用範囲ポップアップメニューを使用してください。

いくつかの音符を選択することによって、選択された音符、サイクル範囲内の音符、等々、だけを変換することができます。すべての音符を処理の対象にしたい場合には、選択適用範囲ポップアップメニューから"全てのイベント (All)" を選択してください。

5. "スコア (Score) "メニューの"譜表書式 (Format) "階層メニューから"音符データをMIDIに適用 (Score Notes To MIDI)" を選択してください。  
音符が変換されます。

6. 希望どおりのスコアになるよう必要な調整を加えます。

これで、音符は、これまで表示されているだけだった長さや位置を正確に持ち、譜表設定の多くのオプションをオフにしたり、表示用クオンタイズ設定を削除したりすることができるはずです。

操作の結果が好ましいものでなかった場合、オリジナルトラックに戻ってコピーを作り、最初からやり直すことが可能です。

# 5

---

## マウスによる 音符の入力と編集

## ここで学ぶこと

- 音符の表示方法に関する様々な設定。
- マウスを使用して音符を入力する方法。
- スコアをできるだけ見やすくするためのツール使用方法と設定方法。
- ピアノ（分割）譜表の設定。
- 一括譜表の使用。

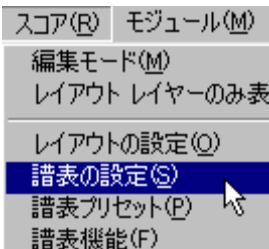
## 譜表設定

音符の入力を開始する前に、『**基本的な使用方法**』で説明した設定に付け加えて、いくつかの曲頭の譜表設定を行う必要があります。これらの設定とスコアが、どのように相関しているのかについて理解するためには、『**スコアエディタの原理**』をお読みください。

### "譜表の設定 (Staff Settings) "ダイアログボックスを開く

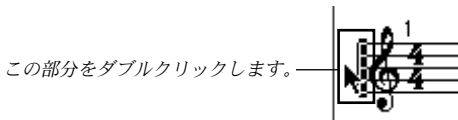
アクティブな譜表に対して"譜表の設定 (Staff Settings) "ダイアログボックスを開く方法は、4種類あります。

- 譜表をアクティブにし、"スコア (Score) "メニューから"譜表の設定 (Staff Settings) ..."を選択してください。



"スコア (Score) "メニューから譜表設定を開きます。

- 譜表の左側をダブルクリックしてください。



- 譜表をアクティブにし、コンピュータキーボードで [Ctrl] - [I] を押してください。これは、" 情報を表示 (Get Info) " のデフォルトのキーコマンドです—これに対して、別のキーコマンドを割り当てることも可能です。
- 譜表をアクティブにし、ツールバーの"i" ボタンをクリックしてください。

どの方法でも、"譜表の設定 (Staff Settings) "ダイアログボックスが現れ、譜表の現在の設定を表示します。



トラック名がウィンドウタイトルに表示されます。



"譜表の設定 (Staff Settings)" ダイアログボックス

## トラック/譜表の切り替え

一括譜表の処理 (複数の譜表を同時に編集すること) を行う場合、ダイアログボックスを閉じずに譜表設定インジケータを上下させて譜表を切り替えることができます。

1. ダイアログボックスのタイトルで、現在どの譜表/トラックが選択されているのかを確認してください。
2. 譜表設定インジケータ (譜表の左端に表示される黒い矩形) を一つ下の譜表に移動させたいときには、"次 (Next)" ボタンをクリックしてください。
3. インジケータを一つ上に移動させたいときには、"前 (Prev)" ボタンをクリックしてください。

現在の譜表の上/下に譜表が存在しない場合には、これらのボタンは、グレー表示になり、クリックすることができなくなります。

譜表を切り替えると、ダイアログの表示内容も更新され、選択された譜表の設定を表示します。しかしこれは常にトラック全体に対して有効な譜表設定を表示します。表示用クオンタイズツールを使用して挿入した「臨時設定」は決して表示しません。

## 譜表プリセット

あるトラックのために行った設定を譜表プリセットとして保存し、他のトラックのために再使用することができます。何度も同じ設定を繰り返す必要がなくなるので、時間の節約になります。詳しい説明は、『[譜表プリセットの使い方](#)』をご覧ください。

### 推奨される初期設定値

マウスを使用して音符の入力を始めるとき、音符が入力されたとおりに表示されるように譜表設定を行う必要があります。以下の設定を推奨します。

パラメーター	設定
譜表モード (Staff Mode)	単独 (Single) 分割譜表については、この章の <a href="#">114ページ</a> をご覧ください。
表示用クオンタイズ (Display Quantize) 音符 (Notes)	64
表示用クオンタイズ (Display Quantize) 休符 (Rests)	64
自動クオンタイズ (Auto Quant)	単純音符と三連符が混在していない場合には " なし (None) "、混在している場合には"補正 (Distance) "。
長さ整理 (Clean Length)	オフ
オーバーラップなし (No Overlap)	オフ
シンコペーション (Syncopation)	オフ
シャッフル (Shuffle)	オフ
調号 (Key)	必要に応じて
音部記号 (Clef)	必要に応じて
自動音部記号 (Auto Clef)	単一譜表構成の場合にはオフ。
譜表設定オプション (Staff Options...)	希望に応じて追加設定のダイアログを開きます。

後に、思い通りのスコアにするためにこれらの設定を具体的に適用する方法について学びます。

- 音符および休符の表示用クオンタイズがスコアとどのように相互作用するかを理解することは、"非常に重要"です。音符/休符値として大きすぎる値を選択してしまうと、"クリックイン"した音符は思い通りに表示されません。『スコア - [スコアエディタの原理](#)』をご参照ください。三連符と通常の音符が混在している場合は、[74ページ](#)をご参照ください。

## 音価と位置

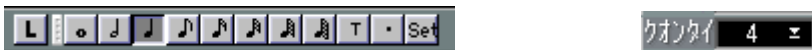
音符を入力するために最も重要な二つの設定（そして最も頻繁に変更する設定）は、音符の長さ（音価）と音符間の最低間隔（スナップ値）です。

### 入力する音価の選択

音価の選択方法は3種類あります。

- ツールバーで音符の記号をクリックする。

1/1から1/128までのどの音価を選択したり、通常の音価の右にある2つのボックスをクリックして付点音符および三連符オプションをオンまたはオフすることができます。選択された音価は、常に音符ツールカーソルの形で"クオンタイ（Quant）"ボックスに表示されます。



音価は、スコアツールバー、"クオンタイ（Quant）"ボックスおよび音符ツールの形に反映されません。

- "クオンタイズ（Quant）"ポップアップからクオンタイズ値を選択する。



- コンピュータのキーボードのタイプライタ部分の数値キーを押す。

この最後の方法は、"スナップ（Snap）"（下記参照）も同じ値に設定するため、これが好ましくない場合もあるでしょう。デフォルトのキーコマンドは以下の通りです。

キー	音価	キー	音価
1	1/1	6	1/32
2	1/2	7	1/64
3	1/4	8	1/128
4	1/8	T	三連符のオン/オフ
5	1/16	.	付点音符のオン/オフ

- 上記で示したキーは、キーボードの文字キーの上にある数値キーで、テンキーではありません。

- また、クオンタイズ値間を移動するためにキーコマンドを使うこともできます。これに対するキーコマンドは、"初期設定 (Preferences) - キーコマンド (Key Commands) - スコア (Score) "ダイアログの"次/前のクオンタイズ値 (Next/Last Quantize Value) "で割り当てます。

## 例外の音価について

すべての音価が直接的に選択できるわけではありません。たとえば、複付点音符などは例外となります。このような音符は、音符を置いた後に長さを変更したり（110ページ参照）、音符をまとめて貼り付けたり（111ページ参照）あるいはディスプレイレンダリング機能を使ったりすることで作成します。

## スナップ値の選択

### スナップ値と音符の位置

スコア上でマウスポインタを移動させると、ステータスバーのポジションボックスが移動するポインタの現在位置を小節、拍、ティックで表示します。後で説明するように、音符を描いて入力する、または移動する際にも、画面上の音符の位置は同じように制限されます。

画面上の位置決定は、現在のスナップ値によって制御されます。たとえば、スナップ値を8分音符に設定した場合、音符は、8分音符、4分音符、2分音符、そして小節の開始位置にだけ挿入/移動することができます。スナップ値は、その曲で使用される最小音価に設定してください。最小音価に設定しても、より大きな音価の位置に音符入力ができなくなるわけではありません。しかしスナップ値をあまりにも小さくしすぎると、不適切な位置に音符が入力される可能性は高くなります。

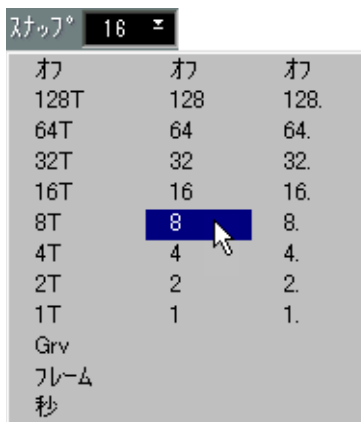


"スナップ (Snap) " を "8" に設定すると、音符は8分音符位置にしか入力できません。

## スナップ値の設定

スナップ値設定の方法は2種類あります

- "スナップ (Snap) "ポップアップから選択する。

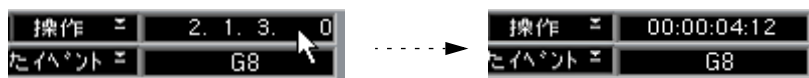


- コンピュータのキーボードのタイプライタ部分の数値キーを押す。  
これで、クオンタイズが同じ値に設定されます。どのキーがどの音価を選択するかは、上に説明しています。
- "スナップ (Snap) "ポップアップメニューを使い、フレーム、秒または選択したグループにスナップすることもできます。しかし、これは、スコアノートの入力の際にはあまり用いられません。

## マウスボックス

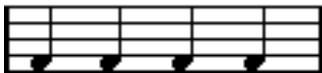
実際のスコアにおけるグラフィカル位置によって音符の位置を決める場合が最も多いのに対し、マウス位置ボックスを見ながら位置を数値的に確認する場合があります。

- これは、マウス位置ボックスがメータ位置を表示する場合です。時間位置を示している場合、それをクリックしてメータ位置に戻してください。



- 最初の数は、小節の番号です。
- 2番目の数は、拍です。4分の4拍子では1小節に4拍あります。8分の8拍子では8拍、8分の6拍子では6拍あります。
- 3番目の数は、各拍子の中の16分音符です。拍子記号は、各拍子に対する16分音符の数を決定するものです。4分音符ベースの拍子記号 (4/4、2/4 など) では、各拍子に4つの16分音符があり、8分音符ベースの拍子記号 (3/8、4/8など)、2つの16分音符があります。

- 最後の数は、ティックで示されています。Cubase VST全体で言えることですが、ティック数は"初期設定 (Preferences) - 全般 (General) - 全般 (General) "ダイアログの表示用分解能設定にしたがいます。以下の図では、最大表示用分解能 (15360) が選択された場合に表示されるメータ位置の値を示しています。



2/2 1.1.1.0 1.1.5.0 1.2.1.0 1.2.5.0  
 4/4 1.1.1.0 1.2.1.0 1.3.1.0 1.4.1.0  
 8/8 1.1.1.0 1.3.1.0 1.5.1.0 1.7.1.0

4分音符位置



2/2 1.1.1.0 1.1.3.0 1.1.5.0 1.1.7.0 1.2.1.0 1.2.3.0 1.2.5.0 1.2.7.0  
 4/4 1.1.1.0 1.1.3.0 1.2.1.0 1.2.3.0 1.3.1.0 1.3.3.0 1.4.1.0 1.4.3.0  
 8/8 1.1.1.0 1.2.1.0 1.3.1.0 1.4.1.0 1.5.1.0 1.6.1.0 1.7.1.0 1.8.1.0

8分音符位置



2/2 1.1.1.0 1.1.2.1280 1.1.3.2560 1.1.5.0 1.1.6.1280 1.1.7.2560 1.2.1.0 etc.  
 4/4 1.1.1.0 1.1.2.1280 1.1.3.2560 1.2.1.0 1.2.2.1280 1.2.3.2560 1.3.1.0 etc.-  
 8/8 1.1.1.0 1.1.2.1280 1.2.1.2560 1.3.1.0 1.3.2.1280 1.4.1.2560 1.5.1.0 etc.

8分三連符位置



2/2 1.1.1.0 1.1.2.0 1.1.3.0 1.1.4.0 1.1.5.0 1.1.6.0 1.1.7.0 1.1.8.0 1.2.1.0 etc.  
 4/4 1.1.1.0 1.1.2.0 1.1.3.0 1.1.4.0 1.2.1.0 1.2.2.0 1.2.3.0 1.2.4.0 1.3.1.0 etc.  
 8/8 1.1.1.0 1.1.2.0 1.2.1.0 1.2.2.0 1.3.1.0 1.3.2.0 1.4.1.0 1.4.2.0 1.5.1.0 etc.

16分音符位置

## 音符の追加と編集

### ポイントをドラッグして音符を入力

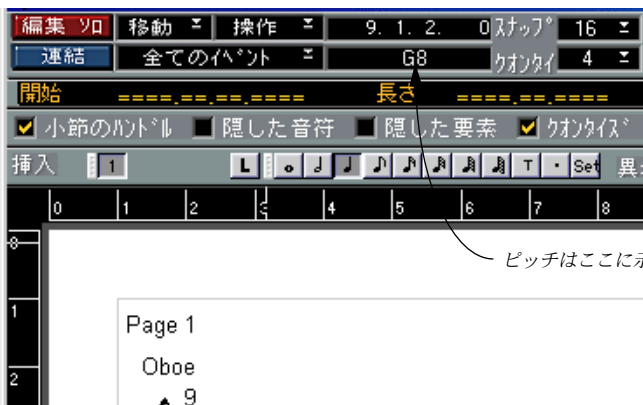
音符を追加するには以下の手順に従ってください。

1. 譜表をアクティブにしてください。  
音符は常にアクティブな譜表に入力されます。詳しくは、51 ページ『アクティブな譜表』をご覧ください。
2. ツールボックスから音符付加記号を選択してください。  
これについては、上で説明しています。
3. スコアツールバーの記号をクリックして音符を選択した場合、音符ツールは自動的に選択されます。そうでない場合、ツールボックスから音符ツールを選択します。



ツールボックスの音符ツール

4. スナップ値を選択してください。  
上記参照。"スナップ (Snap)" は、音符間のスペーシングを決定します。スナップを "1" に設定している場合、ダウンビートで音符を追加することしかできません。スナップを "8" に設定している場合、8つすべての位置に音符を追加することができます。
5. マウスポイントを譜表の線上に持って行ってください。
6. マウスボタンを押したままの状態にしてください。  
マウスポイントの下に音符が現れます。
7. マウスを横に動かし、現在の位置を見つけます。  
音符は、現在のスナップ値による定義に、"磁石のように" 引き寄せられます。これにより、正確な位置を簡単に見つけることができます。
8. マウスを縦に動かし、正しいピッチを見つけます。



9. マウスボタンを離します。  
音符がスコアに現われます。

## 直接クリックする

スコアエディタに慣れ、正しい位置を直接指定することが簡単だと思われた場合、上に説明したように音符をドラッグする必要はありません。正しい位置を1度クリックします。

## 正しいピッチを得られない場合

- 通常、どのピッチでも音符を"描く"ことができます。しかし、"初期設定 (Preferences) - スコア (Score) - エディタの動作 (Editor Behavior) "ダイアログの"上下移動先を現在の調に制限 (Keep moved notes within key) "がオンになっている場合、ピッチは、現在のキーの範囲内に制限されます。
- ボタンを離す前にマウスを上下にドラッグすると、変化記号が音符の横に表示され、現在のピッチを示します。これは、マウスボタンを離す前に縦位置を確認するのに便利です。

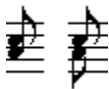
## さらに音符を追加する

1. 異なる音価の音符を入力したい場合には、新しい音価を選択してください。素早く選択する方法は、すでに説明したように数字キーを使用することです。しかしこの方法を使用すると、スナップ値も変化します。
2. より細かい位置の調節を行いたい場合、あるいは現在のスナップ値が小さすぎる場合にはスナップ値を変更してください。
3. マウスポインタを適切な場所に持っていき、クリックして新しい音符を入力してください。同じ位置に入力された音符は自動的にコードとして見なされます。以下をご覧ください。

## 解釈機能について

音符は、必ずしも最初から期待通りに表示されるとは限りません。特別なテクニックや設定を必要とする状況もあります。以下に、これらの状況のいくつかと、それらの処理に関する情報がどこに掲載されているかを一覧に示します。

- 同位置の音符はコードの一部として見なされます。声楽曲などのように、独立した声部（たとえば、符尾の向きが異なる音符）として音符を表示させたい場合には、特別な多声部化機能を使用する必要があります。[129 ページ『多声部化機能』](#)をご覧ください。

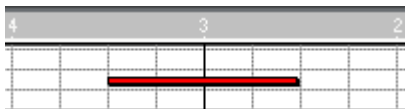


多声部化機能を使用しない場合と、使用した場合。

- 同位置に始まる音符が異なる長さを持つ場合、長い方の音符が、タイで結ばれた音符として表示されます。これを避けるためには、"オーバーラップなし (NoOverlap) "機能を使用するか ([75 ページ](#)をご覧ください)、多声部化機能を使用してください ([129 ページ『多声部化機能』](#)をご覧ください)。

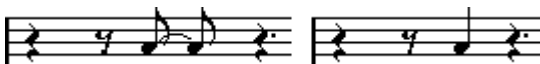


- 一つの音符がしばしばタイが付いた二つの音符として表示されることがあります。これは、Cubase VST がこのように音符を表示するようにプログラムされているからで、実際に記録されている音符は一つだけです。



キーエディタでは一つの音符ですが、スコアエディタではタイで結ばれた二つの音符として表示されます。

- 一般的にCubase VSTは、必要な部分（音符が拍を越えて延びている場合）にはタイを追加しますが、しかしいつもそうする訳ではありません。シンコペーションの音符をより現代的な方法で記譜したい場合（あまりタイを使用しないで記譜する）は、[76ページ](#)に説明されたシンコペーション機能を使用する必要があります。



同じ音符で、“シンコペーション”をオフにした場合と、オンにした場合。

- 1つの長い音符を、タイを使った2つまたそれ以上の音符として表示したい場合、Cutflag ツールを使って行うことができます。
- クロッシングボイスの扱いに関する詳細は、[145ページ](#)をご参照ください。
- 音符の変化記号が誤っている場合、変更することができます。[156ページ](#)参照。
- 同じ位置の2つの音符がお互いに近すぎる場合、あるいはその音符の“グラフィカルな順序”を入れ替えたい場合に、プレイバックに影響を与えることなく行うことができます。[175ページ](#)参照。
- ステムの方向および長さは通常自動ですが、自分で設定することもできます。[150ページ](#)参照。
- ピアノのスコアリングにおいて（あるいはその他の理由で）譜表をスプリットする必要がある場合、[114ページ](#)と[129ページ](#)に説明されている特殊なテクニックがあります。

## もしトラブルに遭遇したら

以下、トラブル解決のために参考になるいくつかの事例を紹介します。これらのQ&Aは、一般的な問題を解決する際の手がかりとして役に立つことでしょう。

- 自分が置いた音符の長さが正しくありません。たとえば、16分音符を追加したのに4分音符になってしまいます。

設定された表示用クオンタイズの値が正しくないことが考えられます。“譜表の設定 (Staff Settings)”を開きます。“自動クオンタイズ (Auto Quantize)”がオンになっている場合、三連符と単純音符が混在していない限りこれをオフにします。また、音符および休符クオンタイズの値を確認します。設定が荒すぎる場合、これらをもっと小さな音価に変更します。たとえば、プログラムに8分休符を表示させたい場合、休符クオンタイズ値は“8”以下の値に設定されていなくてはなりません。(『スコアエディタの原理』をご参照ください)。“オーバーラップなし (No Overlap)”がオンになっている場合、オフにした方が良いかもしれません。

- 音符の後に不本意なポーズが入っています。  
誤った音価で音符を追加したことが考えられます。音符を長くする（物理的またはグラフィカル的—[110ページ](#)参照）か、音符を削除して正しい音価で追加し直します。

- 音符の後にポーズが必要なのにポーズが入りません。  
まず、音符が長すぎることが考えられます（音符を削除して新しい音符を追加し直すか、現在の音符の長さを物理的またはグラフィカルに変更します）。あるいは、休符ディスプレイオンサイズが大きすぎることが考えられます。" 譜表の設定（Staff Settings）"を開き、値を小さくします。
- 音符に不要な変化記号がある、またはあるべき変化記号がありません。  
音符のピッチは正確ですか？（矢印ツールを使って）それをクリックし、音符の情報行を確認します（オンになっている場合、53 ページ参照）。正しいピッチに変えます（109 ページ参照）。音符のピッチが原因でない場合、キーの設定は正確ですか？最後に、細分律シフティングについては156 ページで説明しています。
- 音符が希望通りに連桁の下にグループ化されません。  
通常、プログラムは 8 分音符、16 分音符などをビームの下でグループ化します。これは、オフにすることができます。また、音符をビームの下でグループ化するための具体的なコントロールもあります。これについてはすべて 164 ページで説明しています。

## 休符の追加

休符をスコアに入力することができます。方法は、音符の入力の場合と同じですが、一つ違いがあります。休符は常にスコアに「挿入」されます。つまり、休符を入力することによって、その後に来る音符は右に移動します。

1. 音価を選ぶことで休符の値を選択します。  
これについては、上で説明しています。
2. スナップ値を選択してください。  
これについても、上で説明しています。" スナップ (Snap) " は音符同様、どこに休符を挿入することができるかを決定するものです。
3. ツールボックスから休符記号を選択します。

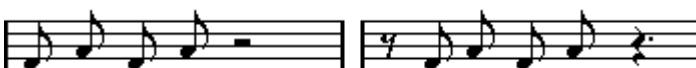


ツールボックスの休符ツール

4. マウスポインタを譜表の線上に持って行ってください。
5. マウスを水平方向に移動させて、正確な位置を見つけてください。  
正しい位置に確信が持てない場合は、位置ボックスを使います。



6. マウスボタンでクリックしてください。  
休符がスコアに現れます。譜表上のその後に来る音符はすべて右に移動します。



小節の初めに 8 分休符が挿入される前と後

## 音符の選択方法

本章のこれ以降に説明されている操作で、選択された音符を使って作業をすることがあります。以下に、音符の選択方法について説明します。

### クリックによる選択

1. 矢印ツールが選択されていることを確認してください。  
アローポインタを選択する簡単な方法として挙げられるのが、[Tab]キーを押すことです。これを押すと、矢印ポインタと、その前に使われていたツールをトグルします。他の場合と同じく、これに対して別のキーコマンドを指定することも可能です。
2. 音符の符頭(Head)をクリックしてください。  
音符の符頭が、選択されていることを示す表示に変わります。
3. さらにたくさんの音符を選択するためには、[Shift]を押しながら音符をクリックしてください。

選択された音符



4. 音符の選択を解除するためには、[Shift]を押しながら符頭をクリックしてください。
  - [Shift] を押したまま音符をダブルクリックすると、この音符と、同じ譜表におけるそれ以降のすべての音符が選択されます。

### 選択矩形枠による選択

1. 矢印ツールをスコアの空白の部分(白い部分)に持っていき、マウスボタンを押してください。
2. マウスポインタをドラッグしてください。  
点線の四角が表示されます。これをドラッグして、複数ボイスまたは譜表の音符を選択することができます。



3. マウスボタンを離してください。  
矩形枠の中に符頭が入ったすべての音符が選択されます。



一つ、またはそれ以上の音符の選択を解除したい場合には、すでに説明したように[Shift]を押しながら符頭をクリックしてください。

## キーボードによる選択

- [←]と[→]を使用して譜表の音符の選択を切り替えることができます。
- [Shift]を押しながら上記の方法で切り替えることによって複数の音符を選択することができます。
- 多声部化機能 (Polyphonic Voicing) をオンにしている場合には、その声部に属する音符だけを上記の方法で切り替えることができます。

## タイで結ばれた音符の選択

長い音符は、タイの付いた1つの音符として表示される場合もあります。削除などの目的で全体の音符を選択する場合、タイで括られた音符ではなく、最初の音符を選択します。

- 
- これについては、"初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) - エディタの動作 (Editor Behavior) " ダイアログにプレファレンスがあります。"タイで結ばれた音符は一緒に選択 (Tied notes selected as Single Unites) "がオンになっている場合、タイで括られた音符のどれか1つをクリックしても、音符全体が選択されます。
- 

## 全選択解除

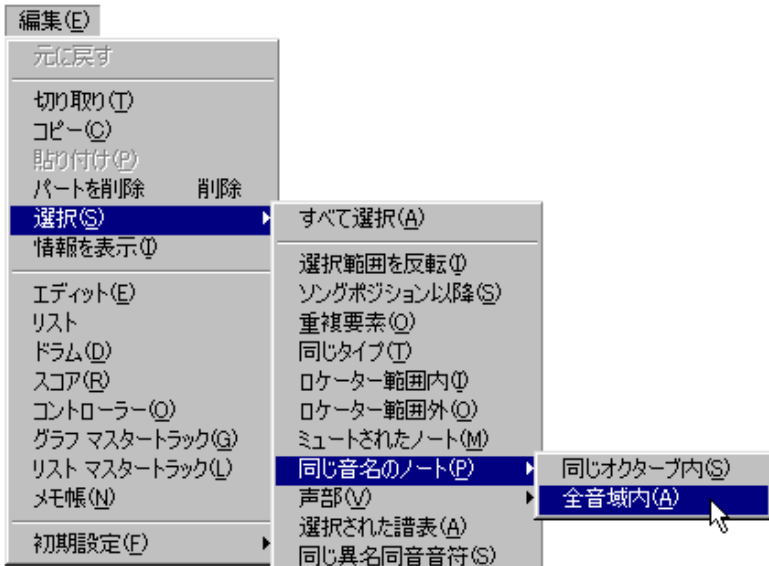
- 全選択解除を行うためには、スコアの空いている白い部分を矢印ツールをクリックしてください。

## 1声部だけに対する選択

複数の声部を使用している場合 (129 ページ『多声部化機能』をご覧ください) には、1声部のすべての音符を選択することができます。これには2種類の選択方法があります。

## "同じ音名のノート (Select Equal Pitch) "の使用

- 
- このセクションは、音符の実際のピッチに基づいています。異なる譜表の音符は、移調表示設定をしている場合、異なった表示になります。
- 
1. 音符を一つだけ選択してください。
  2. "編集 (Edit) "メニューをプルダウンして、"選択 (Select) "サブメニューを開きます。
  3. "同じ音名のノート (Equal Pitch) "オプションをポイントします。
  4. このとき現われるサブメニューからどれか1つのオプションを選択します。



すべてのオクターブの音符を選択するか、同じオクターブのみの音符を選択するかを選ぶことができます。たとえば、「F」が選択されており、「全音域内 (In All Octaves)」を選択した場合、F0、F1およびF2のすべてが選択されます。どちらの場合も、すべての譜表およびボイスの、最初に選択されたものと同じピッチの音符が選択されます。また、どちらのオプションにもショートカットキー操作があります。

- 同じオクターブの同じピッチのすべての音符を選択するには、[Ctrl]を押しながらどれかの音符をダブルクリックします。
- すべてのオクターブの同じピッチのすべての音符を選択するには、[Alt]を押しながらどれかの音符をダブルクリックします。

どちらの場合も、すべての譜表の、そしてすべての声部の音符が選択されます。

### 同じピッチと変化記号の音符を選択する

同じピッチで、同じ変化記号を持つすべての音符を選択したい場合があるかもしれません。たとえば、Gb 音符ではなく、すべてのF# 音符を選択することができます。

1. 目的のピッチおよび変化記号の音符を1つ選択します。
  2. "編集 (Edit)"メニューをプルダウンして、「選択 (Select) "サブメニューを開きます。
  3. "同じ異名同音音符 (Same Enharmonic)"を選択します。  
アクティブな譜表のみの、すべてのボイスの同じピッチと変化記号を持つ音符が選択されます。
- 
- "選択 (Select) "サブメニューのその他の項目については、オンラインヘルプで説明しています。
-

## 音符の削除

音符削除の方法は2種類あります。

### 消しゴムツールによる削除

1. ツールボックスから消しゴムツールを選択してください。



ツールボックスの消しゴムツール

2. 削除したい音符を、一度に一つずつクリックするか、あるいはマウスボタンを押しながら音符の上をドラッグしてください。

### キーボード、または削除メニューアイテムによる削除

1. 矢印ツールか、コンピュータキーボードを使用して、削除したい音符を選択してください。
2. "編集 (Edit) "メニューから"削除 (Delete) "を選択するか、コンピュータキーボードで [Delete] または [Backspace] を押してください。

## 音符の移動

### ロックレイヤーについて

スコアの音符を移動したり編集したりする時に、誤って近くにある他のオブジェクトも移動してしまう場合があります。これを防ぐために、異なるタイプのオブジェクトを異なる"ロックレイヤー" (3つまで) に割り当て、Cubase VSTにこれらのレイヤーの内の1つまたは2つを"ロック"して動かないようにすることができます。

- どのタイプのオブジェクトがどのロックレイヤーに属するかを設定するには、ステータスバーの"ロックレイヤー (Lock Layer) "ボタンをダブルクリックします。

ダイアログが現われ、ここで各オブジェクトタイプに対してロックレイヤー (1から3まで) を選択することができます。



"ロックレイヤー (Lock Layer) "ボタン

- レイヤーをロックするには、"ロックレイヤー (Lock Layer) "ボタンの該当する番号をクリックして、ダーク表示にします。レイヤー番号がダーク表示になっていないレイヤーのオブジェクトのみ、選択したり移動させたりすることができます。詳細は、[207ページ](#)をご参照ください。

## オーディショニングをアクティブにする



オーディショニングがアクティブ

音符を移動する際に音符のピッチを聞きたい場合、ステータスバーのスピーカーボタンをオンにします。これがオンになっている場合、以下に説明されているように、"ドラッグされた"音符の現在のピッチを聞くことができます。

## 様々な方向に移動する

### 1. スナップ値を設定します。

スナップ値は、音の動きを制限するものです。スナップ値よりも小さい音価を持つ音符を入れることはできません。たとえば、スナップが"8"に設定されている場合、音符を16分音符の位置に動かすことはできません。けれども、8分音符、4分音符、2分音符あるいは全音符は、自由に入れることができます。

### 2. 動かす音符を選択します。

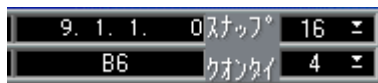
必要な場合、複数の譜表に渡って音符を選択します。

### 3. 択された音符のどれかにポインタを起き、マウスのボタンを押したままにします。

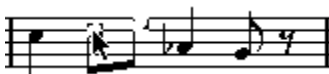
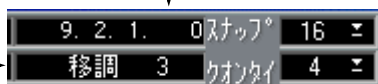
### 4. マウスを動かします。

音符の横方向の移動は、現在のスナップ値に"磁石のように引き寄せられ"ます。"ポジション (Position)"ボックスには、ドラッグされた音符の新しい位置が表示されます。"移調 (Transpose)"ボックスには、音符をどれだけ移調したかが表示されます。

1つまたは複数の音符を選択し、新しい位置までドラッグします。



"移調 (Transpose)"ボックスに、音符をどれだけ動かしたか (半音単位) が表示されます。



そして、マウスのボタンを離れたときにそれらを移調します。



5. マウスを離します。  
音符が新しい位置に表示されます。

## 縦方向または横方向のみに移動する

[Shift]キーを使うと、音符を移調するか、または移動させるかを決定することができます。

1. 上記ステップ1から3までを実行します。
2. [Shift]キーを押したまま、マウスを（マウスボタンを押したまま）動かします。  
ドラッグをどの方向にしたかにより、移動が横方向または縦方向のみにロックされます。いつでも[Shift]キーを離してどの方向にも動くようにすることができますし、再び押してもう1度動きをロックすることもできます。
3. マウスを離します。  
音符が新しい位置に表示されます。

- 
- 音符を縦方向に動かすときに " 初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) - エディタの動作 (Editor Behavior) "ダイアログの " 上下の移動先を現存の調に制限 (Keep moved notes within key) " がオンになっている場合、音符は現在の調の範囲内で移調されません。
- 

## 矢印キーを使って動かす

マウスで音符をドラッグする代わりに、コンピュータのキーボードを使って動かすこともできます。

1. 1つあるいは複数の音符を選択します。
2. スナップ値を設定します。  
音符は、設定されたスナップ値にしたがって移動します。
3. [Ctrl]を押します。
4. [Ctrl]を押したまま、矢印キーを使って音符を動かします。  
左右の矢印キーを使うと、音符はスナップ値単位で横に動きます。上下の矢印キーを使うと、音符は半音単位で移調されます（詳細は[109ページ](#)参照）。

## 譜表間を移動する - Lock ボタン

複数のトラックを編集している場合、音符のある譜表から別の譜表に移動させたい場合があるかもしれません。それには次の2通りの方法があります。

### ドラッグする方法

1. スナップを設定して、音符を選択します（上記参照）。  
複数の譜表から音符を選択することはできますが、ドラッグ元の譜表の音符のみが移動するため、これは避けた方が良いでしょう。
2. スコアツールバーの "L" (Lock) ボタンがオフになっていることを確認します。  
このボタンがオンの場合、音符や他のオブジェクトを1つの譜表から別の譜表に移動する（音符を非常に高くまたは低く移調する必要があるときなどに便利）ことができません。



3. 音符のどれかをクリックし、それを新しいシステムにドラッグします。  
"Active Staff"の四角が、ドラッグされた音符がどの譜表に現われるかを示します。

### キーコマンドを使う方法

1. 音符を選択します。
  2. "上へ/下へ (Next/Prev Dynamic/Text Size/String) "に対するキーコマンドを使って音符を次の、または前の譜表に移動します。  
デフォルトでは、キーボードの文字部分の [+] および [-] キーです。
- 
- 1つのシステムから別のシステムに音符を移動すると、実際は、トラック間でMIDIデータが移動します。
- 

## 音符を複製する

1. 移動の場合と同様、スナップを設定して、音符を選択します。  
複数のシステムにまたがる場合でも、音符のどのブロックも同時に複製することができます。
2. ドラッグする前に、[Alt] を押した状態にします。
3. [Alt] を押したまま、音符を上記説明の通りに移動します。
  - 一方向のみに移動を制限したい場合は、[Shift] を押したままにします。  
これは、前に説明した通り、移動のみに作用します。
  - ピッチを現在のキーの範囲内に制限したい場合は、"初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) - エディタの動作 (Editor Behavior) "ダイアログで"上下移動先を現在の調に制限 (Keep moved notes within key) "がオンになっていることを確認してください。
4. マウスボタンとすべてのキーを離します。  
新しい音符がスコアに現われます。

## "イベントを他のトラックに移動 (Move Events To) "機能

この機能により、音符や他のイベントを譜表間やスコア編集に表示されていないトラック間で移動させたりコピーしたりすることができます。

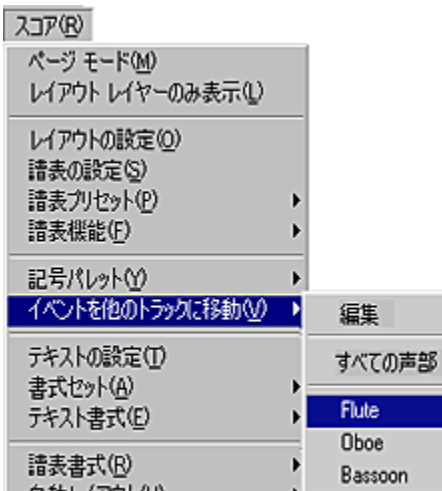
### セットアップする

まず、イベントの移動やコピーができるよう、トラックを準備します。

1. "スコア (Score) "メニューをプルダウンして、"イベントを他のトラックに移動 (Move Events To) "サブメニューから"編集 (Edit...) "を選択します。  
アレンジメントの全トラックを示すダイアログが表示されます。



2. イベントを移動またはコピーしたい先のトラックを探し、これらのトラックに対する "In Menu" をクリックします。  
 現在どのトラックを編集しているかに関わらず、この欄にチェックマークがついているどのトラックにもイベントを移動したりコピーすることができます。
3. "閉じる (Exit) " をクリックしてダイアログを閉じます。  
 ここで "イベントを他のトラックに移動 (Move Events To) " サブメニューをプルダウンすると、選択したトラックが表示されるはずですが、



- 複数のトラックを編集している場合、"編集 (Edit)" ダイアログでチェックされていない場合でも、これらのトラックもサブメニューに表示されます。  
これで、最初にリストにトラックを追加しなくても譜表間でイベントの移動やコピーが可能になります。同様に、"すべての声部 (All Staves)" オプションも有効です。

## イベントを移動する

1. 移動したいイベントを選択します。
2. "スコア (Score)" "メニューの"イベントと他のトラックに移動 (Move Events To)" サブメニューをプルダウンし、イベントの移動先のトラックを選択します。  
イベントは現在のトラックから削除され、選択したトラックの同じ位置に挿入されます。

## イベントをコピーする

これは、イベントの移動と同様に操作しますが、"イベントを他のトラックに移動 (Move Events To)" サブメニューからコピー先トラックを選択する際に[Alt]を押しながら行うという点が異なります。

## イベントを全譜表にコピーする

"すべての声部 (All Staves)" オプションを使うことで、選択したイベントを現在編集中の全譜表に簡単にコピーすることができます。これは、フレーズ、ダイナミックあるいはテキストコメントをスコアのすべての譜表にコピーするのに便利です。

1. 目的のトラックがスコアエディタで開かれていることを確認します。  
スコアエディタにおいてトラックを追加したり削除したりする簡単な方法は、"スコア (Score)" "メニューの"他のトラックを挿入/削除 (Display Tracks)" を使うことです ([47ページ](#)参照)。
2. コピーしたいイベントを選択します。
3. "スコア (Score)" "メニューの"1ベッドを他のトラックに移動 (Move Events To)" サブメニューをプルダウンして、"すべての声部 (All Staves)" オプションを選択します。  
イベントがスコアエディタのすべての譜表にコピーされます。分割された譜表 (例: ピアノ譜表) は、1つの譜表としてみなされます。

## 小節線のハンドラを使って移動する

小節線のハンドラをドラッグすることで、バー全体を移動またはコピーすることができます。これについては [211ページ](#) で説明しています。

## 切り取り、コピー、貼り付け

### 音符のカット

1. カットする音符を選択してください。
2. "編集 (Edit)"メニューから"切り取り (Cut)"を選択するか、または [Ctrl] - [X] を押してください。  
音符は、スコアから目には見えない場所であるクリップボードに移動します。クリップボードからスコアに音符を移動させる方法については次に述べます。

- 
- クリップボードに保持できるのは、音符の 1 セットのみです。切り取り (あるいはコピー) を行ってから、再び切り取りを行うと、最初にクリップボードにあった音符の 1 セットは失われます。
- 

### 音符のコピー

1. 音符を選択してください。
2. "編集 (Edit)"メニューから"コピー (Copy)"を選択するか、[Ctrl] - [C] を押してください。  
音符は、スコアから、目には見えない場所であるクリップボードにコピーされます。クリップボードからスコアに音符をコピーする方法については以下に述べます。

- 
- 上に説明したように、クリップボードは一度に一つのデータ (一組の音符群) しか保持することはできません。
- 

### 音符の貼り付け

カットまたはコピーを使用してクリップボードに入れた音符は、スコアに貼り付けることができます。

1. 貼り付けしたい譜表をアクティブにしてください。
2. 貼り付けする音符群の最初の音符を表示させたい位置にソングポジションを移動させてください。
3. "編集 (Edit)"メニューから"貼り付け (Paste)"を選択するか、[Ctrl] - [V] を押してください。  
音符は、ソング位置の最初に貼り付けられます。切り取られた、あるいはコピーされた音符が異なる譜表からのものである場合、元の譜表に貼り付けられます。それ以外の場合は、アクティブな譜表に貼り付けられます。音符は、切り取りまたはコピーされたときのピッチおよび相対位置を保持します。

### ドラッグアンドドロップを使う

コピーしたい音符や他のスコアオブジェクトがある場合、ドラッグアンドドロップを使って行うこともできます。このメソッドを用いると、コンピュータのデスクトップを複数エントリの可能な1つの大きなクリップボードとして用いることができます。

1. デスクトップの空のセクションが見えることを確認します。
2. コピーしたい音符を選択します。

3. デスクトップにドラッグします。  
パートファイルが作成され、現在編集されている音符の名称が付けられます。同じ音符から複数のオブジェクトをドラッグした場合、ファイル名は数字によって区別されます。デスクトップに長い時間保持する場合、より分かりやすい名称に変更した方が良いでしょう。
4. コピーされた音符を挿入したいスコア内の位置を決めます。  
これは、別のトラック、あるいは別のアレンジメント、別のソングでも問題ありません。
5. パートファイルをスコアにドラッグし、目的の位置でドロップします。  
複数のトラックを編集している場合、正しい譜表が選択されていることを確認してください。

## 個々の音符のピッチを編集

### ドラッグする方法

音符のピッチを編集する最も基本的な方法は、104ページに説明されているように上下にドラッグすることでしょう。[Shift]を押しつけて音符が横に動かないようにすることも忘れないようにしましょう。

- "初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) - エディタ動作 (Editor Behavior) "ダイアログの"上下移動先を現在の調に制限 (Keep moved notes within key) "がオンになっている場合、音符は現在のキーの範囲内で移調されます。
- 音符を誤って別の譜表に移動させてしまうのを防ぐために、104ページに説明されているように"Lock"ボタンをオンにします。

### 矢印キーを使う方法

コンピュータのキーボードの上下矢印キーを使い、以下のようにして音符を移調します。

1. 移調する音符を選択します。
  2. [Ctrl]を押します。
  3. 上下矢印キーを使って音符を（半音単位で）上下に移調します。
- 上記ステップ2で[Shift]と[Ctrl]を押した場合、音符は半音単位ではなくオクターブ単位で移調されます。

### 情報ラインの使用

『入門』マニュアルに説明されているように、情報ラインを使って、1つまたは複数の音符のピッチ（および他のプロパティ）を数値的に変更することができます。

- 複数の音符を選択し、情報ラインでピッチを変更すると、変更は相互的になります。つまり、選択されたすべての音符が同じ量だけ移調されます。
- 複数の音符を選択し、[Alt] を押した状態で情報ラインでピッチを変更すると、変更は絶対的になります。つまり、選択されたすべての音符が同じピッチに設定されます。

## MIDI経由で

1. MIDI Inボタンと、ピッチボタンをアクティブにしてください。

クリックしてアクティブにしてください。MIDI経由で音符のベロシティ（強弱）も変更したい場合には、ベロシティボタンをアクティブにしてください。これについては、『詳細 - 各種MIDIエディタ：一般情報』をご覧ください。



MIDI経由でピッチだけを編集する場合にはこのようにボタンを設定してください。

2. 編集したい最初の音符を選択してください。
3. シンセサイザーキーボードのキーを押してください。  
音符は、押されたキーのピッチに変わります。そして次の音符が選択状態になります。
4. 現在、選択されている音符のピッチを変更するためには、同様にどれかのキーを押してください。

このようにキーを押すことによって、いくつでも音符のピッチを変更することができます。[←]と[→]を使用して音符の選択を切り替えることもできます。たとえば、間違った場合には、[←]キーによって前の音符に戻り、間違いを修正することができます。

## 音符の長さを変更

音符の長さに関して、スコア編集では必ずしも実際の長さで表示する必要がない、という点で特殊です。状況に応じて、音符の"物理的長さ"と"表示長さ"を変更する場合があります。

### "物理的長さ"を変更する

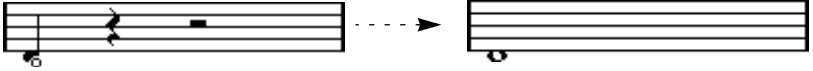
これは、音符の実際の長さを変更するものです。変更は、音楽をプレイバックするときに反映されます。

- スコアにおける音符および休符の表示は、" 譜表の設定 (Staff Settings) " ダイアログの表示用クオンタイズ設定によって決定されます。表示用クオンタイズの"ノート (音符)"および"休符"の値により、音符は実際よりも長く表示されることもあります (10 ページ参照)。

### 音符ツールを使用して

1. 音符に適用したい音価を選択してください。  
音価は、ツールバーの音符の記号をクリックするか、新しい"クオンタイ (Quan)"値を選択するか、コンピュータキーボードで数字キーを押すことによって選択します。

2. 音符ツールを選択してください。
3. [Alt] を押しながら、ステップ1で設定した長さに変更したい音符をクリックしてください。



### 矢印ツールを使う方法

別のツールに切り替えることなく音符の長さを設定することができます。この方法を使うと、音符を"アンイーブン"な長さ（例：5/16、9/8など）に設定することもできます。その手順は以下のとおりです。

1. **スナップ値を、設定したい長さの最小の"分母"に設定します。**  
たとえば、長さを5/16に変更したい場合、スナップ値を16に設定します。
2. **複数の音符の長さを同時に設定したい場合、それらの音符を選択します。**  
これを可能にするためには、"初期設定 (Preferences) - 全般 (General) - 編集ウィンドウ (Editors) " ダイアログで "編集ツールを全選択イベントに適用 (Tools work on all selected Events) " オプションがオンになっている必要があります。
3. **[Ctrl] を押さえたまま矢印ツールで音符をポイントし、マウスボタンをクリックします。**  
小さな"長さ (Length) " スライダーが現われます。



長さは、右に16分音符およびティックで表示されています。

4. **スライダーを、目的の長さの値にドラッグします。**  
スナップ値は、選択できる長さを決定するものです。
5. **マウスボタンを離します。**

### スコアツールバーを使う方法

スコアツールバーの使用は、複数の音符を同じ長さに設定するもう1つの簡単な手段です。

1. **変更したい音符を選択します。**
2. **[Ctrl] を押さえたまま、スコアツールバーの音符のどれか1つをクリックします。**  
選択されたすべての音符に、その音符の長さが反映されます。

### 情報ラインを使う方法

情報ラインで長さの値を数値的に編集することもできます。音符のピッチを変更する場合と同じルールが適用されます（109ページ参照）。

### 2つの音符を付けて音符を長くする

同じピッチの音符を（貼り）合わせて、異例の長さの音符を作ることができます。

1. **貼り合わせたい音符を挿入します（まだ存在しない場合）。**
2. **ツールボックスからのリツールを選択します。**



ツールボックスののり

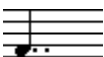
3. 最初の音符をクリックします。  
この音符は、その直後の同じビッチを持つ音符とつながられます。

- 表示用クオンタイズのノート（音符）/休符値が作成された音価の音符を表示できるよう設定されていることを確認してください。

4. さらに音符をのり付けしたい場合、再度クリックします。



4分音符、8分音符そして16分音符をのり付け...



... 複付点付きの4分音符になります。

### "機能（Function）"を使って長さを変更する

"機能（Functions）"メニューをプルダウンし、"MIDI 機能（MIDI Functions）"サブメニューを開くと、"音符の長さ（Note Length）"という別のサブメニューが表示されます。これには、音符の長さを変更するための様々な機能が含まれています。

- すべての編集機能と同様、選択適用範囲ポップアップメニューおよび/または選択により、どの音符に適用されるかが決まります。

### "表示上の長さ"を変更する

それらがどのようにプレイバックされるかに影響を及ぼすことなく音符の表示上の長さを変更したい場合、最初に行うことは、譜表の全体あるいは一部に対し、クオンタイズツールを使って表示用クオンタイズの値を調整することです（81ページ参照）。また、"音符の情報（Note Info）"ダイアログで、個別の音符の長さを調節することもできます。

1. 音符の符頭をダブルクリックします。  
"音符の情報（Note Info）"ダイアログが現われます。
2. "長さを表示（Display Len）"設定を探します。  
デフォルトでは、これは"自動（Auto）"に設定されており、音符は実際の長さ（および表示用クオンタイズ設定）にしたがって表示されます。
3. 新しい長さの値を設定します（16分音符およびティックで表示されています）。  
表示長さを"自動（Auto）"に戻すには、値をゼロにスクロールダウンします。
4. "OK"をクリックしてダイアログを閉じます。  
音符は表示長さ設定にしたがって表示されます。ただし、表示用クオンタイズ設定も適用されます。



## 音符を2つにスプリットする

2つの音符がタイによってつながっている場合に、"タイ"が適用されている音符の符頭をさみツールでクリックするとその音符は"メイン"および"タイが適用された"音符のそれぞれの長さにより2つに分割されます。



タイが適用された音符のスプリット前、スプリット後

## 音符をミュートする

音符をプレイバックせずに表示だけしたい場合、グラフィック記号を使うことができます。しかし、音符を通常通り挿入して、それをミュートした方が簡単です。

1. ミュートしたい音符を選択します。
2. "操作 (Do)" ポップアップメニューをプルダウンし、"選択音符をミュート (Mute Selected)" を選択します。  
音符がミュートされます。
3. 音符のミュートを解除するには、それらを選択肢"操作 (Do)" ポップアップメニューで"選択音符のミュートを解除 (Unmute Selected)" を選択します。

## ミュートされた音符を探す

ミュートされた音符を区別するためには次の2通りの方法があります。

- "初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) - エディタの動作 (Editor Behavior)" ダイアログで"表示色を特定用途に用いる (Use Colors for Additional Meanings)" がオンになっている場合、ミュートされた音符はグレーで表示されます。
- 音符を選択すると、通常の反転音符符頭の代わりに、小さな"フレーム"と共に表示されます。

## すべての音符のミュートを解除する

1. "編集 (Edit)" メニューをプルダウンして、"選択 (Select)" サブメニューから"すべて選択 (All)" を開きます。  
すべての音符が選択されます。
2. "操作 (Do)" ポップアップメニューをプルダウンし、"選択音符のミュートを解除 (Unmute Selected)" を選択します。  
選択されたすべての音符のミュートが解除されます。
- 特定の位置から後の全音符のミュートを解除したい場合は、[Shift] を押した状態でその位置の直後の音符をダブルクリックします。  
その音符の後のすべての音符が選択され、それ以前の音符に影響を及ぼすことなく、"選択音符のミュートを解除 (Unmute Selected)" コマンドを使うことができます。

## 表示用クオンタイズツールを使って作業する

トラックの異なるセクションに異なる譜表設定を指定したいという場合があります。" 譜表の設定 (Staff Settings) " ダイアログの設定は、トラック全体に有効ですが、表示用クオンタイズツールを使うことにより、必要な場所に変更や例外を挿入することができます。これについては[81 ページ](#)で詳しく説明しています。

## 分割 (ピアノ) 譜表

### 分割譜表の設定

1. 譜表をアクティブにしてください。
2. "譜表の設定 (Staff Settings) " を開いてください。
3. "譜表モード (Staff Mode) " ポップアップから"分割 (Split) " を選択してください。
4. "分割ポイント (Split Point) " フィールドを設定してください。



"譜表の設定 (Staff Settings) " の"分割ポイント (Split Point) " の設定

これより下のすべての音符は下の譜表へ、これより上のすべての音符は上の譜表に配置されます。

5. 音部記号と調号を選択してください。  
上の譜表に対するキーを設定すると、この設定は自動的に下の譜表にもコピーされます。下の譜表に別のキーを設定したい場合、"低音部譜表 (Lower Staff) " をオンにしてキーを変更します。
6. 必要な追加譜表設定を加えます。  
これらは、上下の音部記号に適用されます。
7. "譜表の設定 (Staff Settings) " ダイアログボックスを閉じてください。



C3を分割ポイントとして譜表を分割する前と後

## 音符の追加

これは、1つのシステム上のみで行われます (95ページ参照)。以下に注意してください。

- 音符を入力する際は、(ステータスバーの) ピッチボックスを使ってピッチを決定します。上下どちらの譜表でウィンドアップしたかは、マウスでどこを指すかには関係ありません。"分割 (Split Note)" 設定が、音符が上下どちらの音部記号に属するかを常に判断します。分割ポイントを変更すると、これは既存の音符に影響を及ぼします (下記参照)。
- 固定分割ポイントでは不十分な場合もあります。同じピッチの2つの音符を、ピースの異なるパートの別々の音部記号に置きたい場合もあるでしょう。これを行うには、多声部化機能を使う必要があります (129ページ参照)。

## 分割ポイントの変更

1. 分割点を変更したい譜表の "譜表の設定 (Staff Settings)" ダイアログボックスを開いてください。
2. "分割ポイント (Split Point)" の値を変更してください。
3. ダイアログボックスを閉じてください。

これで、これまで下の譜表にあったいくつかの音符が上の譜表に、あるいは上にあった音符が下に置かれます。

## ヒント：一括譜表

上記で説明しているように、アレンジウィンドウの複数のトラックでパートが選択されている場合、スコアエディタを開くとそれぞれ1つの譜表に置かれます。これにより、複数の譜表で並行して作業をすることが可能になります。

複数の譜表で並行して作業を行うことは、1つの譜表で作業を行うことと大差はありません。以下で、複数譜表で作業を行う場合にあってはまるいくつかのガイドラインを説明しています。

### 譜表設定

- すでに説明したように、"譜表の設定 (Staff Settings)" ダイアログボックスでは各譜表毎に設定を行います。"前 (Prev)" と "次 (Next)" を使用するか、あるいはコンピュータキーボードで [Page Up] と [Page Down] キーを使用して譜表を切り替え、必要に応じて各譜表に設定を行うことが可能です。譜表ごとにダイアログを開閉する必要はありません。
- 複数の譜表で共通の設定を使用する場合には、譜表プリセットの使用によって時間の節約ができます。最初のトラックのために行った設定を譜表プリセットとして保存してください。プリセットは、他のすべての譜表に再使用することができます。詳しい説明は、121ページ『譜表プリセットの使い方』をご覧ください。

### 音符の選択

- 99ページで説明したごとの選択方法を使っても、1つまたは複数の譜表から同時に音符を選択することができます。

### 音符の選択

- 譜表の内側をクリックすることによって音符を譜表に追加することができます。アクティブな譜表を示す矩形マークは、音符が入力された譜表に移動します。

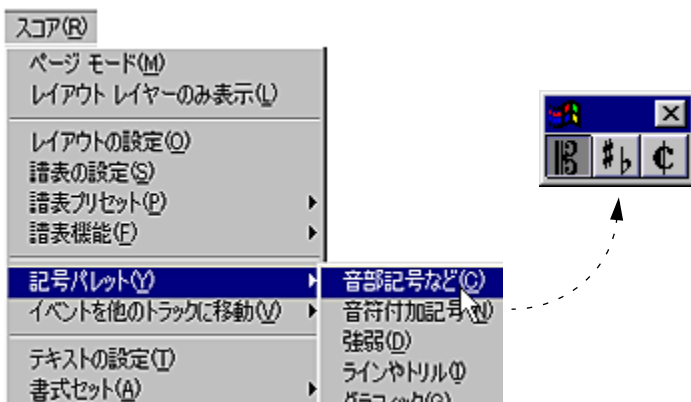
- 非常に高い、あるいは非常に低いピッチの音符を入力する必要がある、クリックして入力した際にそれが間違っただ譜表に現れてしまう場合には、最初に違うピッチの音符を入力し、それからそのピッチを、この章の109 ページで説明した方法で編集してください。

## 音部記号、調号、拍子記号の挿入と編集

スコアのあらゆる位置に音部記号/調号/拍子記号変更を挿入することが可能です。

### 譜表に記号を挿入

"スコア (Score)" メニューの "記号パレット (Symbol Palettes)" から "音部記号など (Clef etc.)" を選択してください。



記号パレットメニューと音部記号パレット

- パレットからスコアに挿入したい記号を選択してください。鉛筆ツールは、自動的に選択されます (194 ページ参照)



パレットで選択された音部記号

- 新しい記号を挿入したい譜表上の位置にマウスを移動させてください。譜表のどこかをクリックすれば、縦位置は関係ありません。拍子記号の変更は、バーの最初にのみ挿入されます。
- マウスボタンをクリックしてください。
  - 新しい音部希望を挿入した場合、有効な音部記号を示すダイアログが現われます。
  - 新しいキーシグネチャを挿入した場合、有効なキーを示すダイアログが現われます。スプリットされたシステムの上の譜表にキーの変更を挿入すると、同じキー変更が下の譜表にも自動的に挿入されます。

- 拍子記号を挿入すると、"拍子記号の編集 (Time Signature) "ダイアログボックスが現われます。  
"拍子記号"ダイアログボックスについては、[59 ページ](#)で詳しく説明しています。
- 7. **ダイアログからオプションを選択します。**  
記号が現われます。それに対するスペースがバーにある場合、音符は移動してスペースを作ります。そうでない場合、"自動レイアウト (Auto Layout) "を使うか、マニュアル調整を加える必要があります (下記の"音部記号を移動する"参照)。

- 
- 1.1.1.0 の位置に記号を挿入することは、トラックに保存されている譜表設定を変更することと同じです。どこか別の場所に挿入すると、パートに変更が追加されます。
- 

## すべての譜表に記号を挿入する

[Alt]+[Ctrl] を押しながら上記記号のいずれかを挿入した場合、記号は、現在スコアエディタで編集集中の全譜表の同じ位置に挿入されます。

- 
- 調号に対しては、移調表記を考慮に入れます。これにより、全譜表を新しいキーに設定し、移調表記に設定されている譜表がキー変更後も正しいキーを表示することができます。
- 

## 音部記号、調号、拍子記号の編集

記号をダブルクリックすると、挿入したときと同じダイアログボックスが現れます。これによって記号の設定を変更することが可能です。

[Ctrl] キーと [Alt] キーを押しながらダブルクリックすると、同位置のすべての記号がそれに従って変更されます。調号については、上に説明したように移調設定が考慮されます。

- 調、音部記号および拍子記号の変更方法に関するいくつかのオプションが " 初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) - その他の表示 (Additional Settings) "ダイアログにあることに気が付くと思います。  
また、"初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) - 間隔 (Spacing) "ダイアログで、これらの記号間の自動スペーシングを調整することもできます。

## 音部記号の移動

スコアに挿入された音部記号は、音符がどのように表示されるかについて影響を及ぼします。たとえば、ト音記号（高音部記号）の譜表の途中にヘ音記号（低音部記号）を挿入した場合、譜表は低音ピッチの表示に切り替わります。このためどこに音部記号を挿入するかが非常に大切です。

しかし音部記号と音符の関係を乱すことなく、表示位置に関してのみ音部記号を移動させたい場合もあるかもしれません。このような場合には、以下の手順に従ってください。

1. ツールボックスからレイアウトツールを選択してください。

これはページモードでしか使用できません。



2. 通常の矢印ツールで行う場合と同じように、音部記号をクリックし、ドラッグして移動してください。

これによって音部記号は移動しますが、Cubase VSTは、それが元の位置に依然としてあるかのようにスコアを解釈します。

# 6

---

## 譜表設定

## ここで学ぶこと

- ・ 譜表設定の方法。
- ・ 譜表プリセットの使用方法。

## 譜表設定

以下、譜表設定のすべての項目について説明を行います。これまでの説明よりも詳しい情報と、他のオプションを利用するための参照情報を含んでいます。

このセクションを分割譜表と多声部を アクティブなトラックの名称 このセクションを調号と音部記号を選択するために、使用してください。

このセクションを表示をクオンタイズする方法を設定するために、使用してください。

このセクションを音符の表示方法に関する、追加の設定を行なうために、使用してください。



このボタンは、追加の設定がある、もう一つの別のダイアログを開きます。

これらのボタンを譜表を切り換えるために、使用してください。

このセクションを現在の設定をプリセットにするために、使用してください。

"譜表の設定 (Staff Settings)" ダイアログボックス



## 譜表の設定方法

### 複数の譜表の譜表設定：一度に一つずつ

1. "譜表の設定 (Staff Settings) "ダイアログボックスを開いてください。
2. "前 (Prev) "と"次 (Next) "を使用して、設定を行う譜表に切り替えてください。  
ウィンドウタイトルは、どのトラックが選択されているかを表示します。ダイアログは、現在、選択された譜表の設定を示します。
3. 必要に応じて設定を行ってください。  
"譜表設定オプション (Staff Options) "ボタンをクリックして更に追加設定を行うこともできます。
4. 次の譜表に切り替え、設定を行ってください。  
ステップ2と3を繰り返し、すべての譜表に対して適切な譜表設定を行ってください。
5. [Enter] を押すか、"OK"をクリックしてください。

### 複数の譜表の譜表設定：一度に全部

1. "譜表の設定 (Staff Settings) "ダイアログボックスを開いてください。
2. 必要に応じて設定を行ってください。
3. [Alt] を押しながら [Enter] を押すか、"OK"をクリックしてください。  
行った設定は、スコアエディタに現在表示されているすべての譜表に適用されます。この機能によって、様々なトラックの組み合わせを開き、トラックの組み合わせのそれぞれに異なる同一設定を持たせることができます。

## 譜表プリセットの使い方

スコアの譜表設定にはかなりの時間を費やすことになります。そこで、これらの設定の中でよく使用する設定を譜表プリセットとして保存してください。プリセットと同一/類似の設定を使用する必要がある場合には、このプリセットを呼び出して再使用することができます。

- 
- 譜表設定プリセットは、調号設定を除いて、" 譜表の設定 (Staff Settings) " ダイアログボックスの中のすべての設定を含みます。
- 

### 譜表プリセットの作成

1. 希望に応じて譜表設定を行ってください。  
これには、" 譜表設定オプション (Staff Options) " ダイアログボックスでの設定も含まれます。以下をご覧ください。
2. 新しいプリセットアイテムが必要な場合には、プリセットメニューの最後のアイテムを選択してください。  
このアイテムの名は、常に"空白 (empty) "です。



プリセットメニューの一番下には常に"空白 (empty) " アイテムがあります

3. 既存のプリセットを上書きしたい場合には、[Alt] を押しながら、プリセットメニューから上書きしたいプリセットを選択してください。
4. プリセットの名称を変更したい場合には、その名称をダブルクリックしてください。いつもと同じ方法で名称をタイプ入力することができます。
5. "保存 (Store) " ボタンをクリックしてください。



プリセット保存ボタンのダイアログ

### 譜表プリセットの利用

1. スコアエディタで譜表をアクティブにしてください。
  2. "スコア (Score) " メニューから"譜表プリセット (Staff Presets) " を選択し、表示される階層メニューからプリセットの一つを選択してください。  
選択されたプリセットに含まれるすべての設定が、アクティブな譜表に適用されます。
- [Alt] を押しながら、"譜表プリセット (Staff Preset) " サブメニューからプリセットを選択すると、プリセットの中の設定をスコアエディタ内に開いたすべての譜表に適用します。

### 譜表プリセット名の変更

1. "譜表の設定 (Staff Settings) " ダイアログボックスを開いてください。
2. プリセットを選択してください。
3. プリセットをダブルクリックして、新しい名称を入力してください。
4. "保存 (Store) " をクリックしてください。

### プリセットのコピー

1. "譜表の設定 (Staff Settings) " ダイアログボックスを開いてください。
2. プリセットを選択してください。
3. [Alt] を押しながら別のプリセットを選択してください。
4. 名称を変更したい場合には、それをダブルクリックして、新しい名称を入力してください。

5. "保存 (Store)" をクリックしてください。

## 譜表プリセットの保存と読み込み

譜表のプリセットはCubase VSTのプリファレンスに登録されます。すなわち、一旦譜表のプリセットを一組作成すると、作成、もしくは編集する曲で、それを選択することができます。

## 譜表モード



"譜表の設定 (Staff Settings)" ダイアログボックスの譜表モードセクション

"譜表モード (Staff Mode)" 設定により、様々な種類の譜表を作成することが可能です。

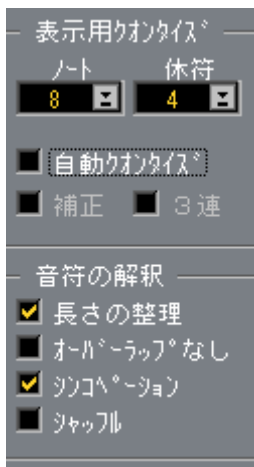
譜表モード	説明
単独 (Single)	単一声部、またはコードパートの楽譜を作成します。
分割 (Split)	ピアノ譜などの分割譜表の楽譜を作成します (詳しくは、 <a href="#">114 ページ『分割 (ピアノ) 譜表』</a> をご覧ください)。
ポリフォック (Polyphonic)	単一、または分割譜表で多声部を使用した複雑なパートのための楽譜を作成します (詳しくは <a href="#">129 ページ『多声部化機能』</a> をご覧ください)。

## 調号と音部記号



調号と音部記号の基本的な設定方法については、[59 ページ『調号、音部記号、拍子記号の設定』](#)で説明しました。"低音部譜表 (Lower Staff)" チェックボックスは、ピアノ譜表や多声部化機能とともに使用するもので、これについては [62 ページ](#) をご覧ください。

## 表示用クオンタイズと音符の解釈



これら2つのダイアログのセクションには、音符をどのように解釈するのかを決定するために使用される設定が含まれています。それらの設定はMIDIで記録された音楽を可能なかぎり見やすくするために重要ですが、マウスを使って音符を入力するときにも、正しく設定しなければなりません。次に設定の概略を述べます。詳細については、[74ページ](#)をご参照ください。

### 音符と休符の表示用クオンタイズ

- 一般的に、音符と休符の表示用クオンタイズ値は、スコアに使用される最小の音価（あるいはより短い音価）に設定しておくべきです。
- "休符のクオンタイズ (Rest Quantize)" 値は、1 拍上の一つの音符に対して表示したい、最小の音符の値（長さ）以下に設定してください。
- 曲が三連符だけの場合、またはほとんど三連符である場合には三連符オプションのいずれかを選択すべきです。

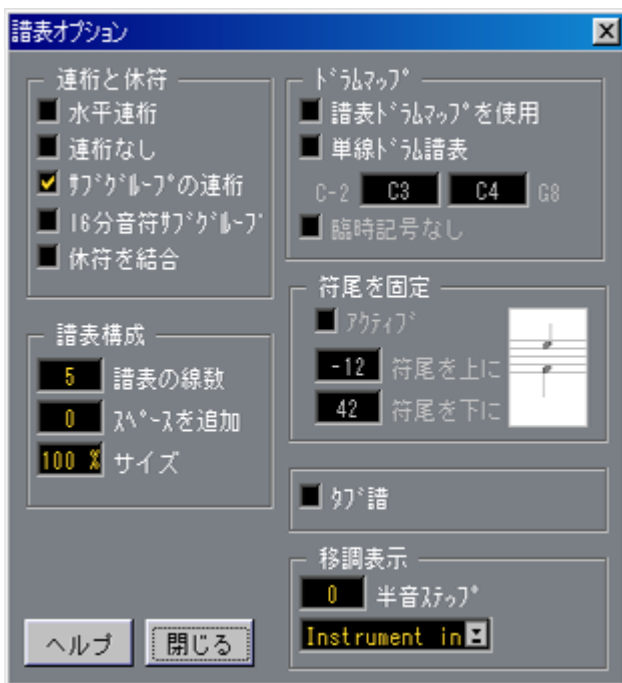
### 自動クオンタイズ (Auto Quant)

- 作品が三連符をまったく含まないか、または三連符のみを含む場合には、このオプションを無効にしてください。
- 曲がまったく三連符を含まないか、あるいは三連符だけの場合には、これは " なし (None) " に設定すべきです。

## 音符の解釈

項目名	どういう場合に使用するか
長さ整理 (Clean Length)	概してCubase VSTが期待するよりも音符を短く解釈するとき。
オーバーラップなし (No Overlap)	同位置から始まり、異なる長さを持つ音符が必要以上にタイで結ばれるとき。75ページをご覧ください。
シンコペーション (Syncopation)	拍や縦線を越える音符に対して Cubase VST が希望する以上にタイを付け加えるとき。
シャッフル (Shuffle)	シャッフルビートの演奏を行い、それを単純音符で（三連符ではなく）記譜したいとき。詳しくは77ページをご覧ください。

## 譜表オプション



"譜表の設定(Staff Settings)"ダイアログボックスの"譜表設定オプション(Staff Option)"ボタンをクリックすると、更に別のダイアログボックスが開き、追加の譜表設定を行うことができます（このダイアログでの設定も、譜表プリセットの一部になります）。以下、これらに関する簡単な説明と、更に詳しい説明についての参照情報を示します。

## 譜表オプション各種スイッチ (Switches)

スイッチ名	どういう場合に使用するか
水平連桁 (Flat Beams)	音符の上の連桁を傾斜させるのではなく、水平にしたいとき。 <a href="#">170ページ『連桁の表示と傾斜の設定』</a> をご覧ください。
連桁なし (No Beams)	譜表上に連桁を必要としないとき(ボーカルの譜表など)。 <a href="#">164ページ</a> をご覧ください。
サブグループの連桁 (Beam Subgroups)	連桁の下に16分音符の8つの音符を2グループに分割して表示したいとき。 <a href="#">170ページ</a> をご覧ください。
16分音符サブグループ (16th Subgroups)	16分音符のより小さなサブグループが必要なとき。連桁サブグループがオンの場合にはこの設定は効力を持ちません。
休符を結合 (Consolidate Rests)	連続した休符を一つに統合したいとき。たとえば8分休符と16分休符が統合されて、付点8分休符に変更されます。 <a href="#">78ページ</a> をご覧ください。

## 譜表構成 (System)

このセクションは譜表の線数を設定し、線の間隔を制御することを可能にします。

設定	説明
譜表の線数 (System Lines)	譜表の線数。通常の楽譜作成では、この値は5に設定してください。
スペースを追加 (Add Space)	譜表の線の間隔を増減少することができます。
サイズ (Size)	システムのサイズをパーセントで設定することができます(100%がデフォルト)。実際、この設定では、スコアを垂直にスケールリングします。

これを"タブ譜 (Tablature)"と一緒に使用する際の例については、[309ページ](#)をご参照ください。

## ドラムマップオプション (Drum Options)

これらについては、[ドラム譜の作成](#)においてすべて説明します。

### 符尾を固定 (Fixed Stems)

このチェックボックスをアクティブにすると、すべての音符の符尾が垂直方向に同じ位置になります。ドラムの楽譜作成で、おそらくこの機能が最も多く使用されます([303ページ](#)をご参照ください)。



"符尾を固定 (Fixed Stem Length)" をアクティブにしたドラムパターン。

この値はそれぞれ上下の符尾に使用する位置を（譜表の上端を基準として）決定します。グラフィック表示によって、正しく設定できます。

### 移調表示（Display Transpose）

- 数値を設定することによって、実際にMIDIデータをトランスポーズすることなくスコアを上下に移調することができます。プレイバックには影響を与えません。
- ポップアップメニューには、あらかじめ設定された、一般的に移調して記譜される楽器のための移調値が含まれています。

より詳しくは[65ページ『移調楽器を使って作業する』](#)をご覧ください。

### タブ譜（Tablature Mode）

このオプションは『[譜表設定](#)』の章で説明します。

## 譜表の設定とGM（General MIDI）楽器

GM（General MIDI）と互換性のある楽器で作業している場合には、スコアのフォーマットを「ただ」で多数入手することができます。

1. "初期設定（Preferences） - スコア（Scores） - エディタの動作（Editor Behaviour）" ダイアログを開いてください。
2. "General MIDIの設定を譜表に適用する（Staff Settings adapt to General MIDI rules）" オプションをアクティブにしてください。
3. ダイアログを閉じてください。

ここで、アレンジウィンドウでトラック用に設定されたプログラムチェンジナンバーとMIDIチャンネルは、スコアの中の特定の特性にリンクされます。

- プログラムチェンジ1から8までに設定されたトラックは、ピアノの譜表に自動的に設定されます（それらのプログラムチェンジナンバーはGeneral MIDIでピアノに対応します）。
- コントラバスの音、チューバ、およびトロンボーンを演奏するように設定されたトラックは、低音部記号で表示されます。
- ヴィオラの音を演奏するように設定されたトラックには、アルト記号が付きます。
- トランペットを演奏するように設定されたトラックでは、"移調表記（Display Transpose）"が+2に設定されます。
- 他の金管楽器と木管楽器でも、"移調表記（Display Transpose）"が設定されます。ソプラノサクスは+2、アルトサクスは+9、テナーサクスは+14、バリトンサクスは+21、ピッコロとパンフルートは-12です。
- MIDIチャンネル10に設定されたすべてのトラックは、ドラムの音部記号に設定され、2つの声部と、ドラムの音符のデフォルトのマッピングがあります。（変更方法は[300ページ](#)をご参照ください。）





# 7

---

## 多声部化機能

## ここで学ぶこと

- どのような場合に多声部化機能を使用するか。
- 多声部化の設定方法。
- スコアを自動的に多声部化する方法。
- 音符を声部に入力し、移動させる方法。

## 背景知識：多声部化（ポリフォニック化）機能

多声部化機能（Polyphonic Voicing）は、それ以外の方法を使用しては不可能な数々の状況を解決することを可能にしてくれます。

- 同位置から開始し、異なる長さを持つ音符があります。多声部化機能なしでは、不要なタイがたくさん表示されてしまいます。



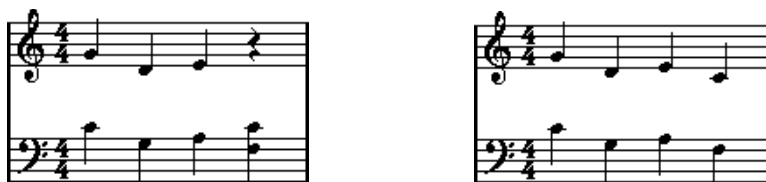
多声部化機能を使用していない譜表と、使用している譜表

- 声楽の楽譜やそれに類似するものでは、多声部化機能なしの場合、同位置から開始する音符は、コードの一部と見なされます。多声部化機能を使用すると、それぞれの音符に適切な方向の符尾を設定することができ、各声部ごとに個々に休符を処理することも可能です。



多声部化機能を使用していない譜表と、使用している譜表

- 複雑なピアノ譜表があります。多声部化機能を使用しない場合、どの音符がどちらの譜表に現れるのかを決定するために固定分割点に頼らなければなりません。多声部化機能を使用する場合、分割点をその都度移動させることが可能になります。低音部譜表に自動的にベースラインを入力することもできます。



多声部化機能を使用していないピアノ譜と、使用しているピアノ譜

## 多声部の作成方法

全部で8声部があります。最初になすべきことは、各声部の設定を行うことです。どの声部が高音部譜表に属し、どの声部が低音部譜表に属するのか、各声部において休符をどのように表示するのかなどの指示を、設定によってCubase VSTに与えます。

第二に行うべきことは、音符を各声部に移動、または入力することです。すでにレコーディングを行っている場合には、Cubase VSTは自動的にこの作業の大部分を行います。その後、音符を他の声部に移動させたり、ある声部に音符を追加したり、等の細かい調節を行うことが必要になる場合もあるでしょう。

- 各声部はポリフォニックです。言い換えれば、一つの声部にコードが含まれる場合があります。

## 重複する音符

この章の全体に渡って「重複する音符」という言葉に出くわすでしょう。同じ譜表にあり、以下の条件を満たすときに、二つの譜表は重複していると見なされます。

- 二つの音符が同位置から開始し、異なる音価を持つ場合。たとえば、全音符と4分音符が両方とも小節の最初から開始する場合などです。



多声部化機能を使用していない場合と、使用している場合

- ある音符が継続している間に、別の音符が開始し、重複している場合。たとえば小節の開始位置に2分音符があり、2拍目に4分音符がある場合です。



多声部化機能を使用していない場合と、使用している場合

## 声部とMIDIチャンネル

Cubase VSTは、内部的にMIDIチャンネルの値を変化させることによって、音符を各声部に振り分けています。つまり、MIDIチャンネル3の音符は、声部3に属する、などのように設定します。MIDIチャンネルと声部の関連は、通常、ユーザーにはほぼ完全に見えないようになっていて気にかける必要はありません。しかし、時には、この章の後で述べるように、この特徴を利用した特殊な編集方法があります。その他にもいくつか注意すべき大切な事項があります。

- 音符を声部の一部にすると、実際はその音符のMIDIチャンネルの値を変更していることになります。

しかし"ポリフォニー設定 (Polyphonic Settings) "ダイアログでその声部のMIDIチャンネル値を変更するときには、これは音符のMIDIチャンネル設定には影響を及ぼしません。このことは深刻な混乱につながる場合があります。なぜならば、音符と声部の関係に影響が及ぶからです。このために音符が消えてしまう場合もあります (これが発生する場合には Cubase VST は警告を發します)。つまり言い換えると、自分が行っている操作について完全に理解している場合を除いては、音符を声部に入れた後で、"ポリフォニー設定 (Polyphonic Settings) "ダイアログのMIDIチャンネルを変更してはいけません。また、様々なMIDIチャンネルに属する音符を含むパートを開くときには、これらの音符は、事実上、すでに声部に振り分けられていることに注意してください (音符はMIDIチャンネルの設定によって声部に振り分けられるからです)。この事実をうまく利用することもできますが、混乱を引き起こしたり、上に述べたように音符が消失することも起こり得ます。

## 多声部化の設定

以下の部分では、"ポリフォニーの詳細設定 (Polyphonic Settings)" ダイアログボックスについての概略を述べます。その後で、多数のオプションをどのように使用するかについてより詳しく説明します。

- "譜表を別トラックに統合 (Merge All Staves)" 機能を使用して、作成したトラックを自動的に多声部に変換することもできます。
1. 多声部化したい譜表の"譜表の設定 (Staff Settings)" ダイアログボックスを開きます。
  2. "譜表モード (Staff Mode)" ポップアップから"ポリフォニック (Polyphonic)" を選択します。
  3. "編集 (Edit)" ボタンをクリックします。



"ポリフォニーの詳細設定 (Polyphonic Settings)" ダイアログボックス

"ポリフォニーの詳細設定 (Polyphonic Settings)" ダイアログボックスが開きます。それは、8列の設定から構成されていて、それぞれが一つの声部 (Voice) の設定を受け持ちます。それぞれには番号が付けられており、声部1から声部8まであります。

- 声部番号を各声部のチャンネル設定と混同しないでください。

4. 声部をアクティブにするためには、"オン (On)" コラムをクリックします。チェックマークが表示されます。

各譜表に四つの声部があり、合計して八つの声部があります。少なくとも上の譜表に一つの声部、下の譜表に一つの声部をアクティブにすると、分割 (ピアノ) 譜表が作成されます。
  5. 特定の MIDI チャンネルを使用する特別な理由がある場合には、声部の MIDI チャンネル設定を変更します。

Cubase VST は自動的に各声部を異なる MIDI チャンネルに設定します。変更を行う十分な理由がない場合には、チャンネル設定はそのままにしておいてください。
- 
- この章の [131 ページ](#) に述べた、MIDI チャンネル設定の変更に関する警告に注意してください。また、二つの声部が同じ MIDI チャンネルに設定されている場合には、下の声部はオフになっているかのように取り扱われます。
- 
6. 休符 (Rests) コラムのポップアップを使用して、どの声部に対して休符を表示するかを決定します。

譜表ごとに一つの声部だけを "表示 (Show)" に設定する場合があります。以下をご参照ください。
  7. 空の小節に休符が不要な場合には、その声部の "休符-削減 (Rests-Reduce)" 欄をクリックします。

これは、キュー音符の声部 (Cue Voices) を使用する際には、特に便利です。詳しくは、[176 ページ](#) をご参照ください。
  8. 休符表示をオンに設定した声部に対しては "中心 (Center)" コラムのチェックボックスをチェックします。

"中心 (Center)" がアクティブになっている場合には、休符は譜表の真ん中に表示されます。アクティブではない場合には、休符は、他の音符のピッチに従い表示されます。
  9. "符尾 (Stems)" コラムのポップアップから選択し、各声部の符尾の向きを決定します。

"自動 (Auto)" を選択すると、どの符尾がどの方向を向くかについて Cubase VST が判断します。ただし、どの選択肢を選ぶにしろ、"符尾逆転 (Flip Stem)" ファンクションを使用することによって、常に個々の音符の符尾の方向を強制的に変更することができます。詳しくは、[152 ページ](#) をご参照ください。
- 
- 声部 1 には特別な符尾の設定があります。"自動 (Auto)" に設定すると、符尾の向きは、通常の音符のピッチによって決定します。ただし、小節内に別の声部がある場合、声部 2 の符尾は自動的に上向きに作成されます。
- 
10. 声部の音符を通常の音符よりも小さくしたい場合には、その声部の最後のコラム "キュー (Cue)" にチェックマークを付けます。
  11. "声部に自動移動 (Auto Move To Voice)" を使用するかどうかを決めます。

この機能については以下に詳しく説明します。これを使用したい場合には、以下のオプションの一つ、またはそれ以上をアクティブにしてください。
  12. "ポリフォニーの詳細設定 (Polyphonic Settings)" ダイアログボックスを閉じ、それから "譜表の設定 (Staff Settings)" ダイアログボックスを閉じます。

## 「いくつかの音符が声部に属していません」というダイアログが表示された場合

" 譜表の設定 (Staff Settings) " ダイアログを閉じる時、" いくつかの音符が声部に属していないので、表示されなくなるかもしれません。(Some notes do not belong to any voice and may be hidden. Correct/Ignore) " という警告ダイアログが表示されることがあります。

" 声部に自動移動 (Auto Move To Voice) " を使用せずに多声部化を行い、アクティブな声部のどれにも適合しないMIDIチャンネルに属する音符が残っている場合に、このダイアログが表示されます。

" 修正 (Correct) " ボタンをクリックすると、これらの音符はアクティブな声部に移動します。" 無視 (Ignore) " をクリックすると、何も変更されず、いくつかの音符が表示されなくなります。しかしこれらの隠れた音符は、消失したわけではなく、他のエディタでは表示されますし、たとえば" 声部に自動移動 (Auto Move To Voice) " を使用すればスコアエディタでも表示されるようになります。

## 多声部のプリセットについて

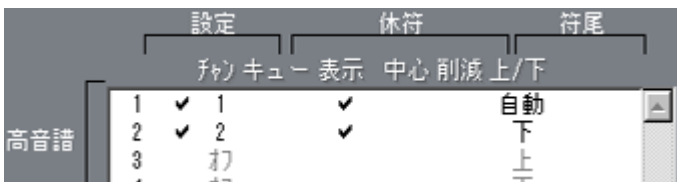
" ポリフォニー (Polyphonic Settings) " ダイアログ内の " プリセット (Presets) " ポップアップメニューは、三種類の非常に有益な設定を含んでいます。手作業で設定する代わりに、プリセットの一つを選択して、時間を節約することができます。プリセットは次のものです。

### 上下各一声 (Variable Split)

これは2つの声部 (それぞれの譜表に一つずつ、それぞれに自動符尾指示機能) 用のダイアログを設定します。固定分割オプションが充分でない場合に、これがピアノの譜表について、よい出発点になります。

### 2声最適化 (Optimize Two Voices)

このプリセットでは、声部1と声部2のみが、このような設定でアクティブになります。



これで最初の声部は" 単独 (Single Staff) " モードと同じように振舞いますが、声部2の中に音符があれば、最初の声部の符尾は上向きに設定されます。

### 4声最適化 (Optimize Four Voices)

これは" 2声最適化 (Optimize Two Voices) " に似ていますが、譜表は二つあります。声部5と声部6は声部1と声部2と同じ設定で、同様にアクティブ化されます。この方法は、ピアノ曲を書くときにお勧めします。

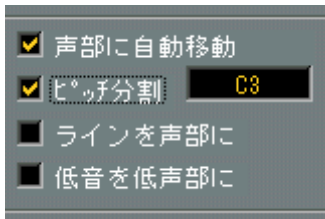
## ヒント：いくつかの声部が必要ですか？

これは状況によります。

- 声楽曲のためのスコアを作成している場合には、各音域の声に対して一つの声部が必要になります。
- 重複する音符の問題を解決するために多声部化機能がしばしば使用されます（この章の [131ページ](#) をご覧ください）。たとえば、ピアノ譜の作成の場合などです。この場合、二つの音符が重複するごとに、二つの声部が必要になります。三つの音符が重複する場合には、三つの声部が必要です。言い換えれば、「最悪の場合」（譜表内の重複する音符の最高数）を確認し、それに応じて声部を増やす必要があります。スコアの作成を開始する時点でいくつの声部が必要か分からなくても心配する必要はありません。声部は後で追加することが可能です。
- 上の譜表の第1と第2声部、下の譜表の第5と第6声部は、特別な声部です。これらは「衝突」（間隔の狭い音符、あまりにも接近しすぎる臨時記号など）を自動的に処理しますが、他の声部はそれを行いません。常にこれらの声部を最初に使用してください。
- 一例を示します。下図の場合には、三つの声部が必要です。最も低い音符が、メロディとコードの両方に重複しています。最低音の音符は、コードと同一声部を共有することはできません。コードもメロディと重複しています。メロディもコードと同一声部を共有することはできません。



## "声部に自動移動 (Auto Move To Voice)" の使用



すでにレコーディングを行ったトラックがあり、それに対して多声部化を行いたい場合には、音符を声部に自動的に割り振ることが可能です。これを行うには、「ポリフォニーの詳細設定 (Polyphonic Settings) 」ダイアログボックスで「声部に自動移動 (Auto Move To Voice) 」をアクティブにしてください。

1. 多声部化を行いたい譜表の「譜表の設定 (Staff Settings) 」ダイアログボックスを開きます。
2. 譜表を「ポリフォニック (Polyphonic) 」に切り替えます。
3. 「編集 (Edit) 」をクリックし、上に説明した方法によって各声部を設定します。
4. 「声部に自動移動 (Auto Move To Voice) 」をアクティブにし、必要なオプションをオンにします。

詳しくは次ページをご参照ください。

5. "ポリフォニーの詳細設定 (Polyphonic Settings) "ダイアログボックスを閉じ、それから" 譜表の設定 (Staff Settings) "ダイアログボックスを閉じます。

音符は各声部に移動します。

---

オプション	使用すべきとき
オプションはすべてオフ	Cubase VST に重複する音符を自動的に解決させたいとき。Cubase VST は音符を異なる声部に移動して解決しようとします。たとえば、全音符と4分音符が同じ位置から始まるとすると、全音符は別の声部に移動します。これを使用するためには、もちろん、"ポリフォニーの詳細設定 (Polyphonic Settings) "ダイアログボックスで十分な数の声部がアクティブになっていることが必要です。
ピッチ分割 (Split Note)	あるピッチよりも下のすべての音符を下の声部、つまり低音部譜表に移動させたいとき。このためには低音部譜表で最低一つの声部をアクティブにしておく必要があります。重複している音符はすでに説明した通りに取り扱われます。このオプションを使用するときには、分割ポイントを理に合ったピッチの値に設定するように注意してください。
ラインを声部に (Lines To Voices)	重複する音符の解決に必要なかどうかに関係なく、各声部にそれぞれ一つのライン(メロディラインやベースラインなど)を振り分けて入れたいとき。このオプションは声楽曲のスコア作成などに使用してください。最高のピッチを持つ音符が声部1に入り、以下、順次同様に処理されます。十分な数の声部をアクティブにしてください。そうしない場合、最低音域の声部には予想以上に多数の音符が入ることになります。ベースの音符を低音部譜表に移動させたい場合には、低音部譜表の一つ以上の声部がアクティブになっていることを確認してください。
低音を低声部に (Bass To Lowest)	最低音の音符を低音部譜表の独自の声部に入れたいとき。もちろん低音部譜表で最低一つの声部をアクティブにしていることが前提です。そうしない場合、音符は高音部譜表の最低音域声部の中に入ります。

---

期待したとおりの結果が出なかった場合には、同じ操作をもう一度行うか、あるいは他の設定を試みてください。適切な設定の組み合わせを見つけ出すためには、試行錯誤が必要かもしれません。しかしコンピュータプログラムが自動的に処理できないケースは必ずあります。たとえば交差声部が必要な場合には手動での調節が必要になります。詳しくは[145 ページ](#)をご参照ください。

- グラフィック上の (表示上の)「衝突」を自動処理できるのは、高音部譜表の声部1と声部2、低音部譜表の声部5と声部6だけです。一つの譜表において三つ以上の声部を使用する場合には、スコアをより見やすくするために、レイアウトツールを使用して音符のグラフィック上の移動を行う必要があるでしょう。
-



## 声部への音符入力

新しい音符を入力するときには、それがどの声部に属するのかを定める必要があります。

1. ツールバーが表示されていることを確認します。
2. 矢印ツールを選択します。
3. 分割譜表を開いている場合には、"声部挿入 (voice Insert)" ボタンをチェックします。



声部挿入ボタン：高音部譜表には三つの声部が使用されています。

これらのボタンは、ツールバーの左側の"挿入 (Insert)" というラベルの隣に表示されます。"ポリフォニーの詳細設定 (Polyphonic Settings)" "ダイアログでアクティブに設定された声部だけが表示されます。高音部譜表がアクティブである場合には、声部挿入ボタンは、1、2、等の番号になり、低音部譜表がアクティブである場合には、5、6、等の番号になります。

4. 音符を挿入したい譜表の声部ボタンを表示させたい場合には、その譜表のどこかをクリックして譜表を切り替えます。
5. ボタンのいずれかをクリックして、声部を選択します。  
これによって、この後、入力されるすべての音符はこの声部に挿入されます。



第3声部がアクティブになっています。

6. 通常どおり、音符を挿入します。
7. 別の声部に切り替えたいときには、該当するボタンをクリックします。
8. 別の譜表の声部に音符を入力したい場合には、その譜表をクリックし、ボタンを使用して声部を選択します。

## 記号と声部

このマニュアルの後半ではスコアに追加することができる記号について学ぶことになります。これらの記号の多くは、指定された声部に入力しなければいけません。詳しくは、[193ページ](#)をご参照ください。

## レコーディングとステップ入力

スコアエディタでレコーディングを行うとき、またはステップ入力を行うとき、音符はアクティブな声部だけに挿入されます。

1. "初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) - エディタの動作 (Editor Behaviour)" を開いて、"録音した音符は選択声部に送る (Send Recorded Notes to Active Voice)" がアクティブになっていることを確認します。
2. 音符を入力したい譜表をアクティブにします。  
譜表のどこかをクリックすると簡単にアクティブにすることができます。
3. 声部挿入ボタンをクリックして、どの声部に音符を属させたいかを選択します。
4. レコーディングを開始するか、ステップ入力を始めます。  
音符はアクティブ譜表の選択された声部に表示されます。

## 音符がどの声部に属しているのかをチェック

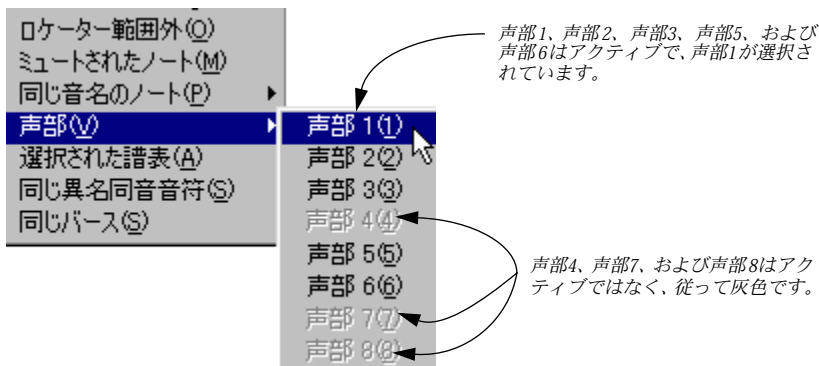
- 音符を一つだけ選択しているとき、ツールバーの該当する声部ボタンが選択されます。これによって、("声部に自動移動 (Auto Move To Voice)" 使用後等に) ある音符がどの声部に属するのかを簡単に調べることができます。
- 矢印キーを使用して音符の選択を切り替えるときには、一度に一つの声部の音符しか切り替えることはできません。これによってどの音符が他の音符と同じ声部に属しているのかを簡単に調べることができます。

## ある声部の全音符を選択

ある一つの声部だけのすべての音符を簡単に選択することができます。

### "編集 (Edit)" メニューを使用して

1. "編集 (Edit)" メニューをプルダウンして、"選択 (Select)" サブメニューを表示してください。
2. "声部 (Voice)" グラフィックサブメニューを表示して、声部の一つを選択してください。アクティブではない声部は、サブメニューで灰色になります。



指示された声部のすべての音符が選択されます。

### ダブルクリックを使用

1. [Shift] を押し続けます。
2. 選択したい声部の音符のどれか一つをダブルクリックします。同じ声部内のクリックした音符以降のすべての音符が選択されます。従って、この方法を使用して声部内のすべてのノトを選択したい場合には、声部の一番初めの音符をクリックする必要があります。

## 声部間の音符の移動

声部間で手で音符を移動させる必要がある主な状況は以下の二つです。

- レコーディングを行い、譜表を多声部に切り替えたが、"声部に自動移動 (Auto Move To Voice) " を使用していないとき。
  - "声部に自動移動 (Auto Move To Voice) " を使用したが、その多声部化の結果に対して手で調整を行う必要があるとき。
- ある特定の声部に移動させたい音符を選択します。
  - "スコア (Score) "メニューの"譜表機能 (Staff Functions) "サブメニューから"音符を別の声部に移動 (Move To Voice) "を選択します。



"ノートを別の声部に移動 (Move To Voice) "とそこから開くサブメニュー

- サブメニューの中から音符の移動先にしたい声部を選択します。  
アクティブではない声部は、選択できないように灰色表示されています。

あるいはメニューの代わりにコンピュータキーボードを使用することもできます。

1. ある特定の声部に移動させたい音符を選択します。
2. [Ctrl] と [Alt] を同時に押しながら、音符移動先の声部の番号に該当する数字キーをコンピュータキーボード上で押します。  
これは初期設定で設定されているキーコマンドです。"初期設定 (Preferences) - キーコマンド (Key Commands) - スコア (Score) " ダイアログでカスタムキーコマンドを設定することもできます。

## 声部を取り扱うその他の方法

音符を声部に割り振る高度な技法をいくつか以下に紹介します。これらは、声部と MIDI チャンネルの関係を利用するものですから、両者がどのように関係しているのかをよく理解した上でお試しください。

- ロジカルエディタを使用することによって、ピッチや長さなどのより複雑な判断基準に従って音符を声部に割り振ることができます。ロジカルエディタで、ある判断基準に合致する音符の MIDI チャンネルを、移動させたい声部のチャンネルに変更します。ロジカルエディタについては、『詳細 - ロジカルエディタ』をご覧ください。
- ステップ入力を使用して音符を入力するとき、入力装置の MIDI チャンネルを変更することによって、直接音符を別々の声部に入力することが可能です。
- トラックを "any" に設定し、各声部を異なる MIDI チャンネルでプレイバックすることができます。これは、各声部を個別に聴きながら校正を行う際に使用すると便利です。
- インプットトランスフォーマー (Input Transformer) を使用して、ある範囲の鍵盤を任意の MIDI チャンネルに割り振ることができ、これによってレコーディングの際に音符を声部に自動的に入力することが可能です。インプットトランスフォーマーについては、『詳細 (Getting into the Details) - MIDI データのフィルタリングとマッピング』をご覧ください。
- プラスやボーカルについては、各声部をそれぞれ別のトラックにレコーディングし、"構成 (Structure) "メニューから"ミックスダウン (Mix Down) "を実行して、ミキシングされたトラックをスコアエディタで開くとよいでしょう。
- パートを声部に割り振ったとき、"構成 (Structure) "メニューにある"リミックス (Remix) "を使用して、各声部から一つのトラックを作成することができます。ミックスダウンやリミックスについては、『詳細 (Getting into the Details) - アレンジメント：パートとトラック』をご覧ください。

## 休符の処理

多声部を使用する場合、必要以上に休符記号が表示されることがしばしばあります。

- いくつかの声部において休符をまったく必要としない場合には、"ポリフォニーの詳細設定 (Polyphonic Settings) " ダイアログボックスで個々の声部の休符をオフにすることができます。
- 譜表の一つの声部の休符だけがが必要な場合には、その声部の"中心 (Center) "をチェックしてください (この設定は同じダイアログボックスで行います)。二つ、あるいはそれ以上の声部が休符を持っている場合には、"中心 (Center) "をオフにしてください。Cubase VST は、休符がスコアで衝突しないようにそれらの垂直方向の位置を自動的に調節します。
- 空の小節に休符を表示させないためには、(休符のある) 声部を1つだけ残して、その他すべての声部に対して"休符 - 削減 (Rests - Reduce) "オプションをアクティブにします。

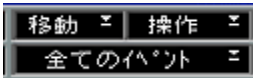
- "隠す (Hide) " (274ページ参照) を使用することによって、スコアから個々の余分な休符を完全に取り除くことができます。
- 矢印ツールを使用して手動で休符を上下、左右に動かし、表示上の位置を調節することが可能です。
- 必要ならば記号パレットを使用して休符記号を追加することができます。休符記号は、プレイバックされるデータにはまったく影響を及ぼしません。

## ピアノ譜表を多声部に変換

"譜表の設定 (Staff Settings)" ダイアログボックスで"分割 (Split)" モードを選択し、ピアノ譜表を作成したとしましょう。このモードでは、固定分割点を使用しますが、これだけでは十分ではない場合があります。低音部譜表に属すべき音符が高音部譜表に属していたり、あるいはその逆が発生していることに気が付いた場合には、譜表を多声部モードに切り替えてください。

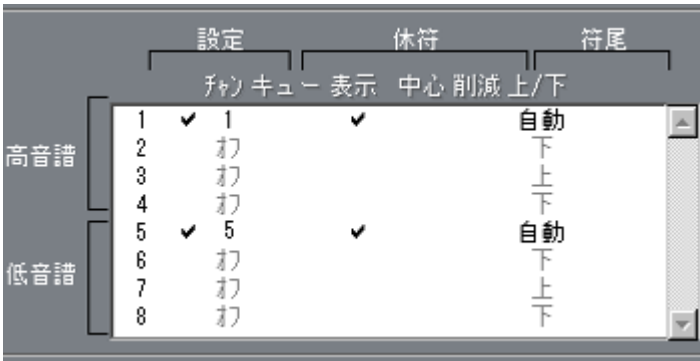
1. 選択適用範囲メニューが"全て (All)" に設定され、全パートが処理の対象になっていることを確認します。

譜表モード ("単独 (Single)"、"分割 (Split)"、または"ポリフォニック (Polyphonic)") がトラック全体に対して「グローバル」であっても、実際に行われる声部の割当て (手動、または自動的) は、選択適用範囲ポップアップメニューの影響を他の機能と同様に受けます。



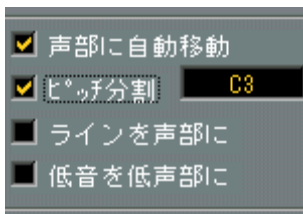
選択適用範囲メニューを"すべてのイベント (All)" に設定

2. "譜表の設定 (Staff Settings)" ダイアログボックスを開きます。
3. 現在の分割点を記憶しておきます。
4. "譜表モード (Staff mode)" メニューから"ポリフォニック (Polyphonic)" を選択します。
5. "編集 (Edit)" ボタンをクリックします。
6. 少なくとも声部1と声部5をオンにし、それぞれの設定を行います。休符は表示し、"キュー (Cue)" はおそらく必要ないでしょう。上と下の譜表にさらに声部を追加しても結構です (重複した音符を解決するためなど)。



各譜表に一つずつ二つの声部を含む最小規模のピアノ譜表

7. "声部に自動移動 (Auto Move To Voice)" をアクティブにします。
8. "ピッチ分割 (Split Note)" をアクティブにし、分割ポイントを、譜表モードの設定の際の分割ポイントの値と同じにします。



ピッチ分割をオンにした "声部に自動移動 (Auto Move To Voice) "セクション

9. 必要に応じて他のオプションをオンにします。  
詳しくは、[135 ページ](#)をご参照ください。
10. "OK"をクリックします。
11. "譜表の設定 (Staff Setting) "を閉じます。
12. スコアを確認します。  
音符が間違った譜表に属していないか、重複した音符がスコアを見にくくしていないか、この二点に注意してください。
13. "譜表機能 (Staff Functions) "の"音符を別の声部に移動 (Move To Voice) "を使用して音符を適切な声部に移動します。  
場合には、それらの音符を声部5など下の譜表に移動してください。

## 声部と表示用クオンタイズ

表示用クオンタイズチェンジ (81 ページ参照) を挿入するときには、その設定をすべての声部に適用することもできますし (ダイアログで"全声部 (All Voices) "をクリックしてください)、あるいは現在選択されている声部だけに適用することもできます ("OK"をクリックしてください)。

- "初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) - その他の表示 (Additional Settings) "ダイアログで"表示用クオンタイズツールを全声部に (Display Quantize Tool affects all Voices) "オプションがアクティブになっていると、表示用クオンタイズ設定はすべての声部に適用されます ("全声部 (All Voices) "オプションを使用せずにOKをクリックしただけでも同様です)。

"表示用クオンタイズツールを一つの声部のみ (Display Quantize Tool affects one Voices only) "オプションを使用する ("OK"をクリックすることによって、二つのことを行うことが可能になります)。

- 表示用クオンタイズイベントを譜表の最初に各声部に挿入することによって、それぞれの声部が独自の表示用クオンタイズ設定を持つことが可能になります。この設定は、別の表示用クオンタイズイベントが挿入されるまで、その譜表全体に対して有効になります。
  - 譜表毎に、譜表の任意の場所に表示用クオンタイズ臨時設定を挿入することができます。以下の手順に従ってください。
1. "初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) - その他の設定 (Additional Settings) "ダイアログの"表示用クオンタイズツールを全声部に (Display Quantize Tool affects all Voices) "オプションがオフになっていることを確認します。
  2. 表示用クオンタイズイベントを挿入したい声部を選択します。  
上に説明したように、ツールバーの該当する声部ボタンをクリックするか、あるいはその声部に属する音符を選択することによって選択してください。
  3. 表示用クオンタイズツールを選択します。



4. イベントを挿入したい位置でクリックします。  
"表示用クオンタイズ (Display Quantize) "ダイアログが表示されます。
5. 74 ページで説明したように、ダイアログの設定を行います。  
さらに詳しい情報については、81 ページを御参照ください。
6. "OK" ボタンをクリックします。



## 交差声部の作成

たとえば声楽曲のスコア作成の場合などのように、譜表の中に交差声部が発生することがしばしばあります。もちろん手動で音符を適切な声部に移動させ、符尾や属性を設定することはできますが、より簡単な方法があります。例を取り上げて、この方法を解説しましょう。多声部化機能を使用せずに、以下のように音符を入力したとします。



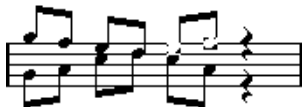
1. 選択適用範囲ポップアップメニューが "全てのイベント (All)" に設定され、パートの全ての音符が処理の対象になっていることを確認します。
2. "譜表の設定 (Staff Settings)" "ダイアログボックスを開きます。
3. "譜表モード (Staff Mode)" "ポップアップから"ポリフォニック (Polyphonic)" "を選択します。
4. "編集 (Edit)" "ボタンをクリックします。
5. 声部1と声部2をアクティブにし、以下の図のように設定を行います。
6. "声部に自動移動 (Auto Move To Voice)" "と"ラインを声部に (Lines To Voices)" "をアクティブにします。



この例ではダイアログは上の図のように設定してください。

7. "OK"をクリックします。

8. "譜表の設定 (Staff Settings)" "ダイアログボックスを閉じます。
9. スコアを確認します。  
小節の後半の、声部1にある音符は声部2に属しているべきであり、そして声部2にある音符は声部1に属しているべきです。
10. 声部1から声部2に移動すべき二つの音符を選択します。  
選択適用範囲メニューは自動的に"選択されたイベント"に設定されます。



第1声部の二つの音符を選択

11. 選択した二つの音符を声部2に移動します。  
これを素早く行う方法は、[Alt] - [2] を押すことです。



二つの音符を適切な声部に移動

12. 声部2から声部1に移動すべき二つの音符も、選択し、移動させます。



すべての音符が適切な声部に移動

符尾を見れば分かるように、これで声部への割り振りは適切になりました。しかし表示上の音符の位置 (次章の [175ページ](#) をご参照ください) といくつかの音符の符尾の長さ (次章の [171ページ](#) をご参照ください) について行うべき作業が残っています。これらのグラフィックに関する修正を行うと、次のような譜面が完成します。



表示上の修正を行った後の譜面

## 自動多声部化機能 - 譜表を別トラックに統合

すでにいくつかのトラックを作成していて、それらが正しく表示されプレイバックされているときに、それらを多声部を持つ一つのトラックに結合したい場合には、"スコア (Score)"メニュー上にそのための特別な機能があります。

1. スコアエディタで(四つまでの)トラックを開いてください。  
以前に説明したように最初にトラックをアレンジウィンドウで選択するか、もしくは"他のトラックを挿入/削除 (Display Tracks)"機能を使って、スコアエディタにトラックを追加することができます。
2. "スコア (Score)"メニューをプルダウンして、"譜表機能 (Staff Functions)"サブメニューこれで新しいトラックが作成されスコアエディタ表示に追加されました。このトラックでは多声部化機能がアクティブで、元の四つのトラックがそれぞれ一つの声部に割当てられます(声部1、声部2、声部5、および声部6を使用します)。

A musical score snippet showing six staves. The first four staves (Staff 1-4) are grouped together, and the last two (Staff 5-6) are grouped together. Each staff contains musical notation, including notes, rests, and bar lines. The notation is in a 4/4 time signature with a key signature of two flats. The first four staves appear to be vocal parts, while the last two are likely piano accompaniment.

さらにマージされた譜表の中で、最初の多声部になる譜表に属するすべてのリンクされていない記号がコピーされます。それらの位置は、元の記号と同じになります。

- 後程曲をプレイバックするときに、元の四つのトラックをミュートしなければなりません。そうしないと音符が二重に発音されます。

## 声部をトラックに変換 - 声部を個別トラックに分割

この機能は「譜表を別トラックに統合」の逆です - 既存のトラックから多声部を抽出し、各声部に一つ、新しいトラックを作成します。次のように、作業してください。

1. スコアエディタで、2-8の多声部を含むトラックを開いてください。
2. "スコア (Score)"メニューをプルダウンして、"譜表機能 (Staff Functions)"サブメニューから"声部を個別トラックに分割 (Extract Voices)"を選択してください。

いくつかの新しいトラックが作成され、スコアエディタ表示に追加されます。それぞれのトラックは、一つの多声部の曲を含んでいます。元のトラックにリンクされていない記号がある場合には、個々の新しいトラックに、それらの記号をコピーします。個々の新しいトラックは、自動的にレイアウト (多声部トラックの、元のレイアウトのコピー、"サイズ (Size) ": 100%、"長休符 (Multi Rests) ": 1) されます。レイアウトの詳細については、[264ページ](#)をご参照ください。

The image displays a musical score in a software interface. It features five staves. The top staff is a grand staff (treble and bass clefs) containing a multi-measure rest. Below it, four individual voice tracks have been created, each containing a portion of the original multi-measure rest, effectively splitting the multi-measure rest into individual voice parts. The notation includes various note values, rests, and accidentals.

- 後戻りをプレイバックするときに、元のトラック (多声部を持つもの) をミュートしなければなりません。そうしないと音符が二重に発音されます。

2.1.3.0にある2分音符。これは、デフォルトで2.3.1.0 (縦線の中央) でカットされます。

2.2.1.0の位置をクリックすると、"カットフラグ (Cutflag)" イベントが挿入されます。

その結果通常のカットメカニズムが無効になり、音符はクリックした位置でカットされます。

# 8

---

## 音符と休符の追加 フォーマット処理

## ここで学ぶこと

- 符尾の向きを制御する方法。
- 連桁の制御と譜表交差連桁の作成。
- 音符表示に詳細な調節を施す方法。
- 音符の表示上の移動。
- 装飾音の作成方法。
- 連符の作成方法。

## 背景知識：符尾

符尾 (Note Stem) の向きは、以下の6つによって決定されます。

- 音符が連桁 (Beam) の下にどのようにグループ化されているか。
- 手動による連桁の操作。
- "符尾反転 (Flip Stem)" 機能。
- 各音符に設定される音符情報の内容。
- 多声部化設定の内容 (多声部化機能を使用する場合)。

これらはまた、ちょうどこのリストの順番に優先順位が決まっています。言い換えれば、手動で連桁を斜めにした場合、以前に符尾反転を実行していても、あるいは音符がどのように設定されていても関係なく、手動での設定が優先的に実行されます。符尾反転を使用した場合には、音符の設定や声部の設定は重要ではなくなります。

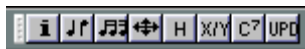
- 
- 音符の符尾の長さを編集した後、符尾反転を使用した場合には、符尾は初期設定の長さに戻ってしまいます。
- 
- "譜表設定 (Staff Options)" [ダイアログ \(126ページ参照\)](#) で"符尾を固定 (Fixed Stems)" オプションをアクティブにすると、符尾の長さに関する多くの自動設定が無視されます。しかしその場合でも個々のノートの符尾の長さや向きはエディット可能です。
-



## 符尾反転の使用

### 一つの音符の符尾反転

1. 音符を選択します。
  2. 符尾反転 (Flip Stems) を実行します。  
符尾反転には3種類の実行方法があります。
- ツールバーの符尾反転ボタンをクリックする。



符尾反転ボタン

- "操作 (Do)" ポップアップメニューから "符尾の反転 (Flip Stems)" を選択する。
- 符尾反転のキーコマンドを使用する。(初期設定では [Alt]- [X] に設定されています。)

### 選択された複数の音符の符尾反転

1. 音符を複数選択します。
2. 上記の方法のいずれかで符尾反転を実行する。  
選択された音符のすべての符尾が反転します。つまり、上を向いていた符尾は下を向き、下を向いていた符尾は上を向きます。

### 連桁の下にグループ化された音符の符尾反転

1. グループ内の音符をどれか選択します。
2. 上に説明した方法のどれかで、符尾反転を実行します。  
グループの全音符の符尾が反転します。



符尾反転の前と後。どの音符を選択してもグループ全体の符尾が反転します。

- ドラッグによって連桁の傾斜を調節した場合には、この機能は使えません。このような場合には、[154ページ](#)の方法で連桁の設定をまづリセットする必要があります。

## 同一連桁に属す符尾を異なる向きに変更

同じ連桁に属す音符の符尾を異なる向きに変更するためには、連桁の開始位置と終了位置をドラッグすることによってこれを行います。具体的な方法については、この章の[171ページ](#)をご参照ください。なお、この機能はページモード時のみ使用可能です。



同一連桁に属す異なる向きの符尾



## "音符の情報 (Note Info) "ダイアログでの符尾の向きの設定

" 音符の情報 (Note Info) " ダイアログボックスは、音符の符頭をダブルクリックすることによって開きます。符尾の向きを設定する " 符尾 (Stem) " ポップアップは左下隅にあります。



"音符の情報 (Note Info) "ダイアログボックスの"符尾 (Stem) "ポップアップ

- これを"下 (Down) "や"上 (Up) "に設定することは、上記の符尾反転の使用と同じ結果になります。
- これを"自動 (Auto) "に設定すると、Cubase VSTが符尾の向きについて自動的に判断します。

## 符尾の長さの設定

### 符尾の長さの調節（ページモード）

1. 符尾の長さを変更するためには、以下の手順に従ってください。
2. 符尾の端をクリックして、ハンドルを表示させます。



符尾ハンドルを選択

3. [Shift]を押しながら複数の符尾を選択すると、それらの符尾の長さを一度に変更することができます。
4. (選択された符尾の)ハンドルを上下にドラッグし、符尾の長さを調節します。

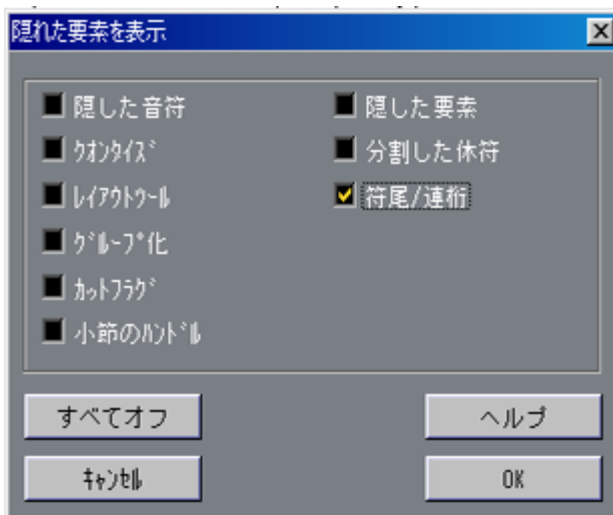


符尾をドラッグ

選択された符尾は、すべて同じ割合で調節されます。

### 符尾の長さと同軸傾斜のリセット（初期設定に戻す）

1. "スコア (Score)"メニューの"譜表全般の設定 (Global Settings)"サブメニューから"隠された譜表要素を表示 (Show Invisible)"を選択します。  
"隠された要素を表示 (Show Invisible)"ダイアログが表示されます。
2. "符尾/連桁 (Stems/Beams)"がアクティブになっていることを確認します。
  - これは"隠した要素 (Show Invisible)"フィルタバーを使用して行うこともできます ([57ページ参照](#))。



3. "OK"をクリックします。

これによって、手動で符尾が変更されたり、連桁傾斜が修正された音符の下には"符尾 (Stem)"という言葉が表示されます。

4. "符尾 (Stem)"という言葉をクリックして選択します。

5. [Backspace]を押します。



"符尾 (Stem)" を削除する前と後

# 臨時記号と異名同音的転換

## 全般の設定

"初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) - 臨時記号 (Accidentals) "ダイアログでは臨時記号をスコアでどのように表示するかに関するいくつかのオプションが用意されています。この設定を行うと、アレンジメントのすべてのトラックに対して設定が有効になります。以下の手順に従ってください。

1. "編集 (Edit)" メニューの "初期設定 (Preferences) "サブメニューから "スコア (Scores) "を選択します。  
"初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) "ダイアログが表示されます。
2. "臨時記号 (Accidentals) "のページを開きます。



"初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) "ダイアログの"臨時記号 (Accidentals) "ページ

3. 4つのメインオプションのどれか1つのボタンをクリックして、アクティブにします。

オプション	説明
標準 (Regular)	スケール (scale) 外の音符に臨時記号を付けたいときに設定。このモードでは臨時記号は一つの小節の中で繰り返し表示されることはありません。
補助 (Help)	上のモードと同じですが、スケール外の音符の次にスケール内の音符が(続く小節において)続く場合には、この2番目の音符は臨時記号(本位記号)を併い表示されます。

調外すべて (All not in key)	"標準 (Regular) "モードと同じですが、同じ小節の中でも臨時記号が繰り返し表示されます。
すべて (All)	スコアの個々の音符にすべて臨時記号が付きます。






4. 右側のラジオボタンによって、スケール外の最も一般的な五つの音程をどのように表示するか、フラットとしてか、シャープとしてかを決定することができます。
5. 希望するならば、"臨時記号にコードトラックを使用 (Use Chord Track) "を選択してください。  
このオプションについては [235 ページ『コードトラックと臨時記号』](#) で説明します。

- 臨時記号のもう一つのオプションが "初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) - 現代記譜法 (Modern Stile) ダイアログ" にあります。これは "各音符に臨時記号をつける (Accidental for Each Note) " から呼び出すことができます。これをアクティブにすると、複数の音符がタイで結ばれた場合でも、音符全部に臨時記号が付きま

## 異名同音的転換

個々の音符、またはいくつかの選択された音符に対して異名同音的転換 (Enharmonic Shift) を行うことができます。

1. 転換を行いたい音符を選択します。
2. どの音符を転換したいか、さらに限定を付けたい場合には、サイクルまたはループを設定し、選択適用範囲メニューを "サイクル内のイベント (Cycled Events) " または "ループ内のイベント (Looped Events) " に設定します。
3. ツールバーから希望するオプションを選択します。

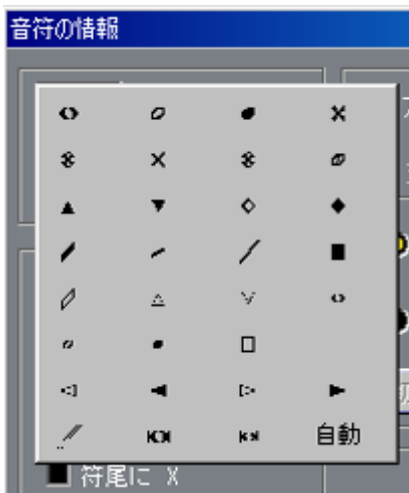
オプション	使用すべきとき
	通常の異名同音的転換を必要とするとき。どれか一つを選択してください。
	音符の異名同音的転換をオフにしたいとき。
	臨時記号を完全に隠したいとき。
	"臨時記号 (Help Accidental) " を 2 番目の音符にも作成したい場合。詳しくは、先に説明したグローバル設定の "Help" オプションをご覧ください。
	臨時記号をカッコで囲みたい場合。これらを取り除く場合には、"Off" を選択してください。

## 自動異名同音的転換

コードトラックを使用することによって自動異名同音的転換を作成することが可能です。これについては [235 ページ『コードトラックと臨時記号』](#) をご覧ください。

## 符頭形状の変更

1. 符頭の形状を変更したい音符を選択します。  
符頭のみを選択します。符尾を選択しないよう注意してください。選択適用範囲ポップアップメニューは自動的に"選択されたイベント (Selected)"に設定されます。その他の編集機能と同様に、選択適用範囲メニューを設定して、ループやサイクル内のすべての音符を変更させることもできます。
2. "編集 (Edit) "メニューから"情報の表示 (Get Info) "を選択するか、スコアツールバーの"i"ボタンをクリックします。  
"音符の情報 (Note Info) "ダイアログが表示されます。
3. ダイアログ左上にある"符頭 (Note Head) "ポップアップメニューをプルダウンします。  
メニューが現れ、利用可能な符頭を表示します。"自動 (Auto) "は、音符に対して普通の初期設定の形状を選択します。



符頭形状メニュー

4. 符頭のどれかを選択します。
5. "適用 (Apply) "ボタンをクリックします。  
選択した音符に設定が適用されます。
6. 必要に応じて、別の音符を選択し設定を行います。  
設定が終了したら、クローズボックスをクリックしてダイアログを閉じます。

## 符頭色の変更

ステータスバーのカラーパレットポップアップメニューを使用して、一つの音符、または音符のグループに色を付けることができます。

1. 色を付けたい音符を選択します。

通常通り選択適用範囲メニューを使用することができます。すべての音符に色を付けたい場合、選択適用範囲メニューを"全てのイベント (All)"に設定してください。

2. ステータスバーのカラーパレットポップアップメニューから色を選択します。

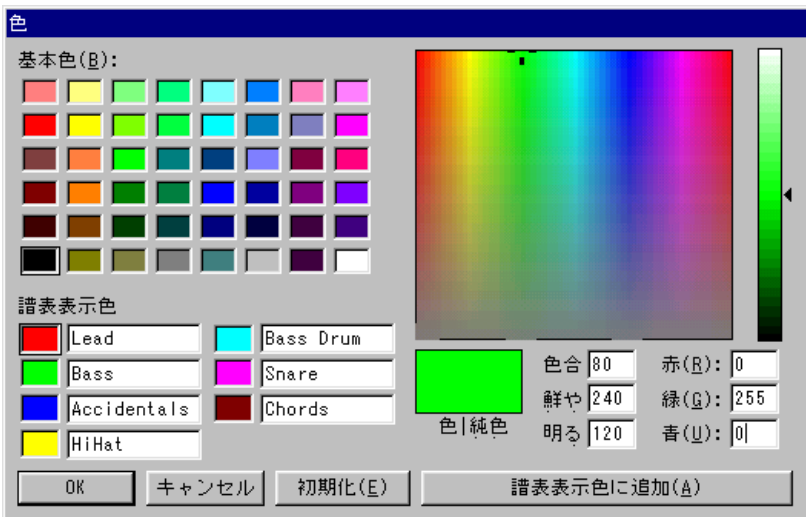
選択された色は、選択された音符の符頭と臨時記号に適用されます。



## 色の編集

色の名称を変更したり、新しい色を追加することができます。以下の手順に従ってください。

1. カラーパレットポップアップメニューの"編集 (Edit)"オプションを選択します。若干変更されたWindows標準の"色 (Colors)"ダイアログボックスが開きます。



2. 左側の色のどれかをクリックします。
3. 色を調整するか、基本色から選択します。  
詳細については、Windowsのマニュアルをご参照ください。
4. "譜表表示色に追加 (Add to Score Colors)"をクリックしてです。  
続いて、同じ要領で他の色を調整してください。
5. 色の名前を変更するには、名前のフィールドをクリックします。
6. 編集結果に満足したら、"OK"ボタンをクリックしてスコアエディタに戻ってください。

### 追加の色について

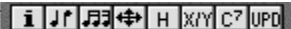
"初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) - エディタの動作 (Editor Behaviour) "ダイアログの"表示色を特定用途に使用する (Use Colors for Additional Meanings)"オプションをアクティブにすると、いくつかのオブジェクトがカラーで自動的に表示され、これらが「特別」であることを示します。例えばデフォルト位置から移動されたスラーやノートシンボル (214ページ参照) などは赤で表示されます。



## 音符の情報

" 音符の情報 (Note Info) " ダイアログボックスで各音符に対していくつかの設定を行うことができます。" 音符の情報 (Note Info) " ダイアログボックスを開く方法は4種類あります。

- 音符の符頭をダブルクリックする。
- 音符の一つを選択し、"編集 (Edit) "メニューから"情報の表示 (Get Info) "を選択する。
- 音符の一つを選択し、ツールバーから"i"ボタンをクリックする。

"情報の表示 (Get Info) " → 

- キーコマンドを使用して選択する。(初期設定では、[Ctrl] - [I])



" 音符の情報表示 " ボタンには、以下の設定が用意されています。

設 定	説 明
符頭 (Note Head)	音符の符頭の形を選択する場合に使用します。このオプションの機能は"スコア (Score) "メニューの"符頭の形状 (Note Head Shape) "と同じです。(158ページ参照)
タブ譜オン/オフと本数 (Tablature On/Off and number)	タブ譜を作成し、編集するときに使用します(305ページ参照)。この機能は、個々の音符にも使用できますし、自動の"タブ譜作成 (Make Tablature) "ファンクションと一緒に使用することも可能です。

---

**設定****説明**

上弓/下弓  
(Bow Up/Bow Down)

音符に弦楽器のボーイングの上げ弓 / 下げ弓のアーティキュレーションを追加する場合に使用します。



上弓/下弓

長さを表示  
(Display Length)

表示されたノートの長さを再生に影響させずに変更するときを使用します。これとは無関係に表示用クオンタイズ (Display Quantize) 設定は有効です (124 ページ参照)。この値を"自動 (Auto)" にリセットする (ノートがそれぞれ実際の長さに従って表示される) には、値をゼロにスクロールダウンしてください。

臨時記号の間隔  
(Accidental Distance)

音符から水平方向にどれぐらいの距離で臨時記号を置かかを設定するために使用します。数値が高くなるほど、距離も広がります。

加線なし  
(No Help line)

高い、または低いピッチの音符のための加線を表示したくない場合に使用します。



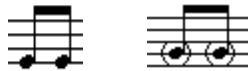
加線ありと加線なし

符尾なし (No Stem)

符尾を完全に隠します。

符頭に括弧  
(Bracket Head)

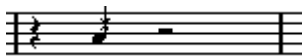
これをアクティブにすると、音符は連桁で表示されます。



Bracket Headのオフとオン

符尾にX  
(X-stem (spoken))

このオプションをある音符についてアクティブにすると、音符は符尾にxを付けて表示されます。これは普通歌詞などを表す時に使用されます。



符尾 (Stem)

すでに説明したように符尾の向きを設定します。

タイ (Tie) ポップアップ

タイの向きを決定します。"自動 (Auto)" に設定すると (初期設定では"自動 (Auto)" に設定されています)、タイで結ばれた音符の符尾の位置によってタイの向きを決定します。

- スコア中のタイの向きを変更することもできます。タイで結ばれた音符を選択し、[Ctrl] キーを押したままScore ツールバーの"反転 (Flip)" ボタンをクリックしてください。

設定	説明
タイプ (Type pop-up)	<p>ノートのタイプを決定します。オプションは4つあります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 通常 (Normal) : 音符の普通の表示です。</li> <li>• 装飾 (Grace) : これを選択すると、音符は装飾音として表示されます。詳細については <a href="#">178 ページ</a> で説明されます。</li> <li>• キュー (Cue) : これを選択すると、音符はキューノート (「ガイドノート」またはオプション譜としてよく使用される小さい音符) として表示されます。 <a href="#">176 ページ</a> を参照してください。</li> <li>• グラフィック (Graphic) : これは特別な音符で、ギター譜 (pull-off) やトリル (どの音符と音符でトリルするかを示す「補助音符」として) などに有用です。どちらの場合も "符尾なし (No Stems)" オプションにした方が便利です。 グラフィックノートは "自動分割 (automated cutting)" ( <a href="#">173 ページ</a> 参照) には含まれません。これらはその「付属する」音符 (複数の場合も) の後に置かれます。(装飾音とは異なります)。</li> </ul>
装飾 (Grace Note) オプション	<p>"Type" ポップアップメニューで装飾音符 (Grace) が選択されていると、このオプションが選択されます。 ( <a href="#">178 ページ</a> 参照)</p>
音符を隠す (Hide Note)	<p>このチェックボックスをチェックすると、選択された音符 (複数の場合も) が非表示となります。" 操作 (Do) " ポップアップメニューから "隠す (Hide) " を選択した場合とまったく同様です。</p>

- 設定を完了したら、"適用 (Apply) " ボタンを押して設定を音符に適用します。ダイアログがオープンしている間は、他の音符を選択し、その設定を調整し、" 適用 (Apply) " をクリックすることができます。

設定が終了したら、クローズボックスをクリックしてダイアログを閉じます。

## 音符間での設定のコピー

ある音符について"音符の情報 (Note Info) " ダイアログでさまざまな設定を行った後、この設定を他の音符にも使用したい場合、簡単な方法があります。

1. 最初の音符を思い通りに設定します。  
これには"音符の情報 (Note Info) " の設定だけでなく、音符に関係するあらゆるシンボル (アクセント、スタカート、アーティキュレーションも含む。[195 ページ](#)参照) も含まれます。
2. スコアで音符と Edit メニューの"コピー (Copy) " を選択します。
3. 属性をコピーしたいコピー先の音符を選択します。
4. "操作 (Do) " メニューポップアップメニューをプルダウンし、"音符属性を貼り付け (Paste Note Attributes) " を選択します。  
これで、選択された音符にはコピー元の音符の属性が与えられます。しかしピッチと音価はもとのまま変わりません。

## 連桁の処理

### 連桁表示のオン/オフ切り替え

連桁表示 (Beaming) のオン/オフは、各譜表毎に個別に設定することが可能です。

1. 譜表の設定 (Staff Setting) のダイアログを開きます。  
詳しくは、[71ページ](#)と[119ページ](#)を参照ください。
2. "譜表設定オプション (Staff Options...)" ボタンをクリックします。
3. 連桁表示をオフにしたい場合には、"連桁なし (No Beams) " をオンにします。

たとえその譜表の連桁表示をオフに設定したとしても、以下に説明するように、連桁を付けて音符を入力することは可能です。

## グループ化

連桁表示がオンになっている場合には、Cubase VSTは、音符を連桁の下に自動的にグループ化します。しかし音符をどのようにグループ化するかについては、それに影響を持ついくつかの制御要因があります。

### 拍子記号の使用

曲に設定された拍子記号は、当然、グループ化に影響します。しかしグループ化のためだけに使用される合成拍子記号を作成することによって、自分でグループ化をコントロールすることができます。

1. "拍子記号の編集 (Time Signature)"ダイアログを開きます。
2. 希望するグループ化に合わせて分子値を設定します。  
たとえば、8分音符の三つの音符のグループが二つと、二つの音符のグループが一つに設定したい場合には、"3 + 3 + 2"と入力してください。
3. 必要に応じて分母値を設定します。
4. "グループ化のみ (For Grouping Only)"をアクティブにします。



"グループ化のみ (For Grouping Only)"をアクティブにした  
"拍子記号の編集 (Time Signature)"ダイアログ

5. "OK"をクリックします。
- "拍子記号の編集 (For Grouping Only)"とは、分子値がどのように分割されているかについて関連するものであることに注意してください。分子値の合計または分母値に対して行う変更は、その曲の実際の拍子記号を変化させます。現在設定している拍子記号では入力できないグループ化を必要とする場合には、音符を手動でグループ化する必要があります。以下をご覧ください。

## いくつかの音符をグループ化

Cubase VSTが行うグループ化に満足できないときには、8分音符、あるいはそれより小さな音符を選択して、連桁の下にグループ化することができます。

1. 連桁が開始し、終了するための、少なくとも二つの音符を選択します。  
必要ならば、これらの二つの音符の間の音符を選択することもできます。
2. "操作 (Do)" ポップアップメニューの"グループ (Group)" を選択するか、スコアツールのグループボタンをクリックして音符をグループ化します。



← グループボタン



グループ化の前と後

## グループ化オプション

各グループについて普通の連桁で表示するか、"反復省略記号 (Repeats)" で表示するかを個別に選択することができます。

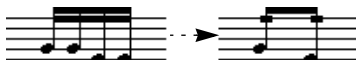
1. Score ウィンドウで"隠れた要素を表示 (Show Invisible)" フィルタバーを表示し (右下隅の"F" ボタンをクリック)、"グループ化 (Group)" チェックボックスがアクティブであることを確認します。

これで、作成済みのすべてのグループの下には "グループ化 (Grouping)" というテキストが表示されます。

2. 設定したいグループについて"グループ化 (Grouping)" テキストをダブルクリックします。ダイアログボックスが表示されます。



3. ダイアログの下にある2つのラジオボタンを使って、普通の連桁にするか ("なし (None)")、"反復 (Repeats)" にするかを選択します。



この例では"反復 (Repeats)" 機能が使用され、2対の16分音符が2つの「反復バー」付き8分音符として記譜されています。2番目、4番目の16分音符は記載されませんが、再生には影響ありません。

4. "反復 (Repeats)" を選択したなら、ラジオボタンを押して反復させる音価を選択します。
5. "OK" をクリックしてダイアログを閉じます。

## 4分音符 (またはこれより長い音符) のグループ化

連桁で記譜されない音符 (4分音符、2分音符など) にもグループ化機能を使うことができます。その結果がトレモロ記号で、普通トレモロなどを表示するのに用いられます。

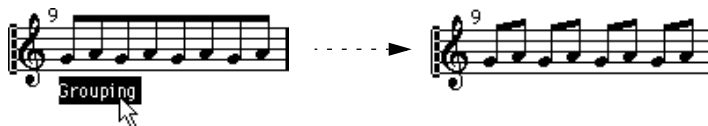


- "グループ化 (Grouping)" テキストをダブルクリックすると "譜表要素のグループ化 (Grouping)" ダイアログがオープンし、ここでシンボルの「音価」を調整することができます。

## グループ化の削除

上記のとおりグループ化を行った後これを削除したい場合、次の手順で行ってください。

1. "スコア (Score)" メニューをプルダウンし、"譜表全般の設定 (Global Settings)" サブメニューから "隠された譜表要素を表示 (Show Invisible)" を選択します。  
"隠した音符 (Show Invisible)" ダイアログが現れます。
2. "グループ化 (Grouping)" がアクティブであることを確認し、ダイアログを閉じます。  
これで、作成済みのすべてのグループの下には "グループ化 (Grouping)" というテキストが表示されます。"隠れた要素を表示 (Show Invisible)" フィルターバーで "譜表要素のグループ化 (Grouping)" チェックボックスをアクティブにしても同じ結果を得ることができます。
3. "譜表要素のグループ化 (Grouping)" テキストをクリックし、そのグループを選択します。
4. [Backspace] を押します。  
これでそのグループが削除されます。

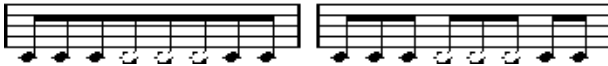


- グループをスコアからすべて削除する必要がある場合、まず [Shift] を押したまま "最初のグループ化 (Grouping)" テキストをダブルクリックしてください。  
これで "グループ化 (Grouping)" シンボルがすべて選択されるので、[Backspace] を押して全部を一挙に削除します。

## グループから音符を削除

特別なグループ解除コマンドというものはありません。必要ないからです。希望するならば、一つの音符によってグループを構成することもできます。言い換えると、以下のようなことが可能です。

- グループの最後の一つの音符をグループから取り除くためには、その音符を選択し、上に述べたようにグループ化の操作を行ってください。
- 小節の途中の音符を選択してグループ化する場合、三つのグループが作成されます。



グループ化の前と後

## 自動グループ化

Cubase VSTはスコアをすべて調べ、自動的にグループを作成してくれます。

1. すべての音符を選択します。("編集 (Edit) "メニューの"すべて選択 (Select ALL) "コマンドを使用するなど)
2. "操作 (Do) "ポップアップメニューから"自動グループ化 (Auto Grouping) "を選択します。

または、[Ctrl] を押しながらスコアツールバーのグループボタンをクリックします。たとえば4分の4拍子では各小節毎に8分音符の二つのグループが作成され、4分の3拍子では各小節に一つのグループが作成されます。



4分の4拍子で自動グループ化を使用する前と後

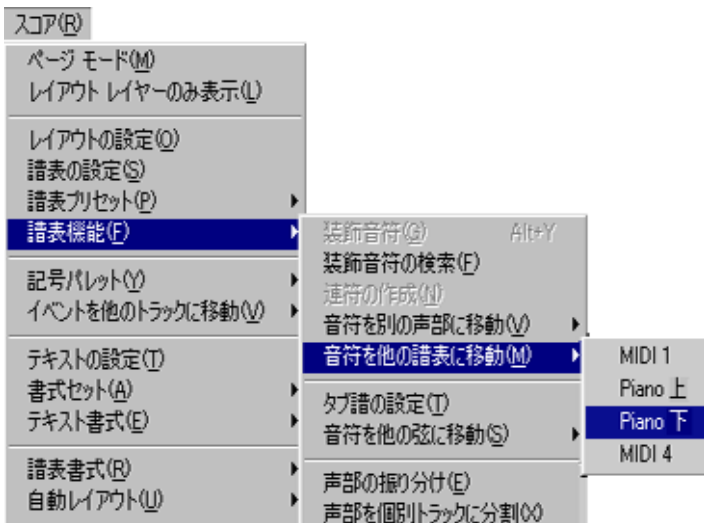
## 譜表交差連桁の表示 (Cross Staff Beaming)

一つの譜表から別の譜表に延びる連桁を作成するためには、以下の手順に従ってください。

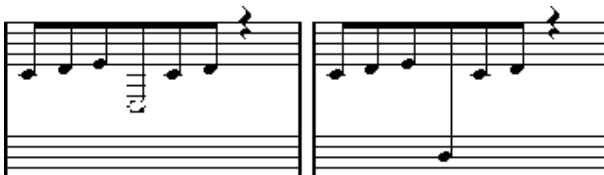
1. 分割モード、またはポリフォニックモードの譜表を設定するか、あるいは複数トラックをスコアエディタで開きます。
2. (グループコマンドを使用して) 各音符の連桁を設定し、音符のいくつかの間違った譜表に入っていたとしても、それらを適切なピッチに調節してください。たとえば、音符が非常に高かったり、低かったりする場合には、情報ラインを使用してピッチを編集します。
3. 別の譜表に表示したい音符を選択します。



4. "スコア (Score) "メニューの"譜表機能 (Staff Functions) "サブメニューから"他の譜表へ移動 (Move To Staff) "を選択し、表示されるサブメニューから譜表またはトラックを選択します。

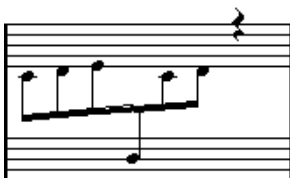


音符は、選択された譜表に表示上移動しますが、実際のピッチを保持します。



音符を低音部譜表に移動する前と後

5. 必要に応じて連桁の表示を調節します。(171 ページ参照)



連桁が中央に来た譜表交差連桁

"他の譜表へ移動 (Move To Staff) "操作は、実際に音符を別のトラックに移動するわけではありません。音符が他の譜表に属するように表示上見せかけているだけです。

## 連桁グループの処理

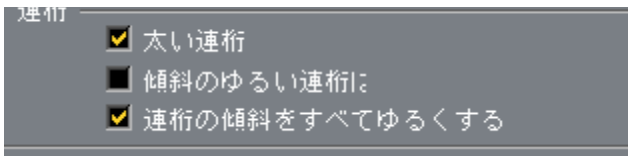
連桁グループに関する二つの設定があります。つまり "サブグループの連桁 (Beam Subgroups) "と"16分音符のサブグループ (16th Subgroups) "で、両方とも"譜表の設定 (Staff Setting) "の"譜表設定オプション"に含まれています。連桁サブグループがアクティブに設定されている場合には、Cubase VSTは、四つの16分音符を一つの連桁の下にサブグループとして表示します。さらに16分音符サブグループをアクティブに設定すると、二つの16分音符がサブグループとして表示されます。



連桁サブグループがオフの場合、オンの場合、連桁サブグループと16分音符サブグループがオンの場合

## 連桁の表示と傾斜の設定

### グローバル設定



"初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) - 小節と連桁 (Beams and Bars) "ダイアログに、連桁の傾斜に影響するいくつかの設定があります。

- 太い連桁 (Thick Beams)  
連桁があまりにも細いと思われるときにオンにします。
- 傾斜のゆるい連桁は水平にする (Show Small Slants as flat Beams)  
このオプションがオンになっていると、傾斜度がわずかな連行を水平に表示します。



「連桁スナップ」がオフの場合とオンの場合

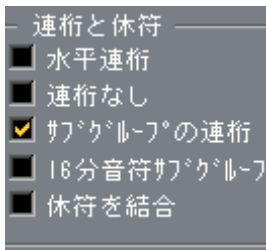
- 連桁の傾斜をすべてゆるくする (Slanted Beams only Slightly Slanted)  
連桁の下の音符間にかなりのピッチ差があったとしても、緩い傾斜の連桁のみを使用したいときにオンにします。



「緩い傾斜のみ使用」がオフの場合とオンの場合

- これらの設定は、グローバル設定の一部なので、すべての譜表に等しく適用されることに注意してください。

## 譜表オプション



"譜表設定オプション (Staff Option)" ダイアログでは、連桁に関する次の2つの設定を行うこともできます。

オプション	使用すべきとき
水平連桁 (Flat Beams)	連桁の下の音符のピッチに関係なく、連桁傾斜を使用しない場合。
連桁なし (No Beams)	連桁傾斜をまったく使用しないとき。

## 連桁の手動調節

非常に細かい調節に関しては、手動で連桁傾斜の修正を行うことが可能です。

1. グループ化や連桁逆転などを使用し、先に説明したように各設定を調節して、連桁表示を可能な限り自分の考えているものに近づけます。
2. 連桁と符尾が構成する隅をクリックします。  
ハンドルが表示されます。



連桁ハンドル

3. ハンドルを上下にドラッグします。



ハンドルを上ドラッグすると、右の図のようになります。

## 異なる符尾の向きの混在

連桁ハンドルをドラッグすることによって、連桁を音符の符頭の間に挟むことができます。



連桁を符頭の間に挿入

## タイで連結された音符について

音符は、タイで連結された2つ以上の音符として表示されることがあります。これは主として次の場合です。

- 音符が2つ以上の違った音価の音符をタイで連結しないと表すことができない「不均等」な長さの場合。
- 音符が小節線をまたぐ場合。
- 音符が小節内の「グループライン」をまたぐ場合。

最後の場合には若干の説明が必要かも知れません。Cubase VSTでは音符の長さや位置に応じて自動的に音符をタイで連結する「分割メカニズム」を採用しています。

例えば4分音符は2分音符のビートをまたぐ場合には2つに分割され、タイで連結されます。また8分音符が4分音符のビートをまたぐ場合も2つに分割されタイで連結されます。



4分音符が分割される。

8分音符が分割される。

しかしこれは必ずしもあなたの思った通りにはなりません。分割メカニズムには次の3つが関係します。

## シンコペーション

"譜表の設定 (Staff Setting) "ダイアログの"シンコペーション (Syncopation) "オプションがアクティブの場合、Cubase VSTは音符の分割、タイによる連結をなるべく行わないようにします。例えば上の図で2番目の4分音符は、"シンコペーション (Syncopation) "オプションがアクティブの場合、分割されません。

"譜表の設定 (Staff Setting) "ダイアログの"シンコペーション (Syncopation) "設定はトラック全体に効果をおよぼしますが、表示用クオンタイズイベントを挿入する (81ページ参照) ことにより、スコアの個別のセクションにシンコペーションを設定することもできます。

## 拍子記号の変更

拍子記号の変更を挿入すると、音符の分割方法を変更することができます。これは連桁のグループ化のやり方を指定する場合と同様です (165ページ参照)。



普通の4/4拍子



複合拍子 (8分音符3+2+3)

## カットフラグツール

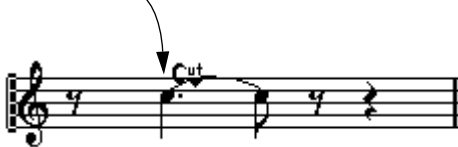
カットフラグツールを使うと、小節内の自動分割メカニズムを使用禁止にして、スコア中の任意の位置に分割を手動的に挿入することができます。

1. カットフラグツールを選択します。

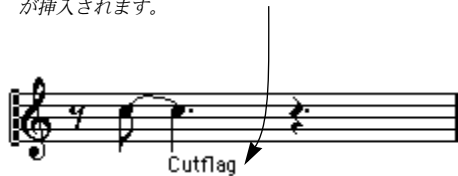


2. "スナップ (Snap) "ポップアップメニューを該当の値に設定します。  
ここで設定した値によって、クリックできる位置が決定します。
3. 手動的に分割したい音符 (複数の場合も) がある小節を、分割位置でクリックします。  
これで、クリックしたい小節内の位置にCutflagイベントが挿入されます。[Ctrl]を押したままクリックすると、カットフラグイベントが譜表全体に挿入されます。[Alt]を押したままクリックすると、カットフラグイベントが多声部譜表の全声部に挿入されます。

2.1.3.0にある8分音符。デフォルトではこの音符は2.3.1.0 (小節の真ん中) で分割されます。



2.2.1.0の位置でクリックすると、カットフラグイベントが挿入されます。



この結果、通常の分割メカニズムが使用禁止とされ、音符はいまクリックした位置で分割されます。

カットフラグイベントには次の規則が適用されます。

- 或る小節内にこのイベントがあった場合、その小節内では自動分割メカニズムは使用禁止にされます。
- このイベントの前後で開始するすべての音符または休符は、そのイベントの位置で分割されます。
- このイベントを表示するには、フィルタバー、または"譜表全般の設定(Global Settings)"サブメニューの"隠れた要素を表示 (Show Invisible)"ダイアログで"カットフラグ (Cutflag)"をアクティブにしてください。
- このイベントを削除するには、カットフラグツールで同じ位置で再度クリックするか、またはこのイベントを選択して[Backspace]を押してください。

## タイで連結された音符に関するその他のオプション

### タイの向き

162 ページで説明したように、タイの向きは "音符の情報 (Note Info) "ダイアログで手動的に設定できます。また1つ以上のタイの向きを変えることもできます。これを行うにはスコア中で該当の音符を選択し、スコアツールバーの反転ボタンを [Ctrl]+クリックしてください。



反転ボタン

### フラットなタイ

タイを普通の「曲線型」のタイではなく平坦な直線として表示したい場合、"初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) - 現代記譜法 (Modern Style) ダイアログで"タイを直線にする (Flat Ties)" をアクティブにしてください。

## 音符の表示上の移動

音符の表示上の (グラフィック上の) 順番が希望通りにならない場合があります。この場合、スコアやプレイバックにまったく影響を及ぼすことなく、音符を移動することができます。

### レイアウトツールを使用する

1. ツールボックスからレイアウトツールを選択します。



ツールボックスのレイアウトツール

2. 音符をクリックし、左右にドラッグします。  
動きは水平方向に限定されます。



音符の表示上の順番を変更する前と後

### コンピュータのキーボードを使用する

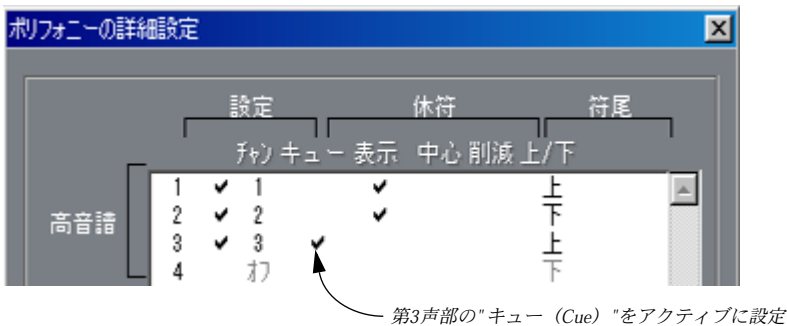
1. 移動したい音符を選択します。
2. [Alt]を押したままにします。
3. 左/右矢印キーを使って音符を左右に移動します。

## キューノート

声部を使用するか、個々の音符をキューノートに変換することによって、キューノート (Cue Note) を作成することができます。

### ひとつの声部にキューノートを表示させる

1. "ポリフォニーの詳細設定 (Polyphonic Settings)" ダイアログボックスを開きます。  
詳しくは、[132ページ](#)をご参照ください。
2. その声部の"キュー (Cue)" 欄をクリックしてチェックマークを表示させます。
3. その声部の休符処理について決定します。  
たとえば、"休符 (Rests)" コラムは"表示 (Show)" を選択し、"削減 (Reduce)" をアクティブにすると良いでしょう。これによって、この声部に休符は表示されますが、その他の設定よりも表示される休符の数は少なくなります。たとえば音符のない空の小節には休符はまったく表示されません。



4. ダイアログボックスを閉じます。
5. キューの声部に音符を移動します。  
ポリフォニック化については、[129ページ](#)をご参照ください。



キュー音符の声部の例


### 簡単な一例

たとえばフルートパートがあって、そのためのキューノートを作成したいとしましょう。

1. ポリフォニックモードに切り替え、声部1と声部2をアクティブにします。
2. 声部2の符尾の向きを"自動 (Auto)"にし、休符表示の"中心 (Center)"をオンにします。
3. 声部1をキューの声部にし、休符は"隠す (Hide)"に、符尾は"上 (Up)"に設定します。
4. キューノートを声部1に挿入します。



## 個々の音符をキューノートに変換する

1. 音符を選択します。
2. "編集 (Edit)"メニューから"情報の表示 (Get Info)"を選択するか、ツールバーから""ボタンをクリックします。  
"音符の情報 (Note Info)"ダイアログが表示されます。
3. "タイプ (Type)"ポップアップから"キュー (Cue)"を選択します。

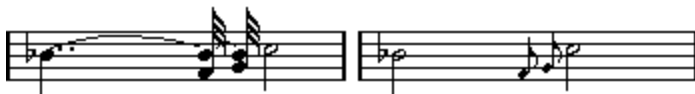


音符タイプを"キュー (Cue)"に設定

4. "適用 (Apply)"をクリックします。  
選択した音符に設定が適用されます。
5. 必要に応じて、別の音符を選択し設定を行います。  
設定が終了したら、クローズボックスをクリックしてダイアログを閉じます。

## 装飾音符

あらゆる音符を装飾音符に変換することができます。装飾音符は、長さを持たない音符として見なされます。このことは、音符が、一度装飾音符に変換されると、それはスコア表示の他の部分にまったく影響を及ぼさなくなるということを意味しています。



装飾音符に変換する前と後。変換後は、装飾音符が、他の音符のスコア上の解釈にもはや「干渉」しなくなることに注目してください。

- 装飾音符は常に譜表の次の音符の直前に自動的に配置されます。譜表に装飾音符の次に音符が存在しない場合には、装飾音符は隠されてしまいます!

## 装飾音符の手動作成

1. 装飾音符を付けたい音符を見つけます。
  2. その音符の直前に一つ、またはそれ以上の音符を挿入します。  
音価と音符の正確な位置は重要ではありません。ただしピッチは、もちろん大切です。  
ここから先は2種類の方法があります。
- 音符をダブルクリックするか、音符を選択して [Ctrl] - [I] を押す。  
"音符の情報 (Note Info)" ダイアログボックスが表示され、装飾音符 (Grace Notes) や、必要があればその他の設定をアクティブにすることができます。
  - 音符を選択し、"スコア (Score)" メニューの "譜表機能 (Staff Functions)" サブメニューから "装飾音符 (Grace Note)" を選択します。  
これによってダイアログボックスを開かずに音符を装飾音符に変換することができます。

## 装飾音符と連桁

- 二つの装飾音符が同一位置 (同じティック) にある場合、これらには同じ符尾がつき、コードとなります。
- 同じ音符の前の複数の装飾音符がそれぞれ別の位置にある場合 (1ティック離れているだけでも)、これらは連桁でグループ化されます。
- 下に例示するように、連桁の装飾音符を普通の音符の連桁とオーバーラップさせることは可能です。



普通の音符のグループの中間に置かれた複数の装飾音符

## 装飾音符の自動作成

このプログラムには、装飾音符に適した音符を自動的に探索して装飾音符に変換する機能があります。プログラムは音符と音符の間隔が非常に短い音符を探索します。この機能はつぎのようにして実行させてください。

1. **Toメニューを設定します。**  
Cycle内など、選択された音符だけにこの機能を適用します。
2. "スコア (Scores) "メニューの"譜表機能 (Staff Functions) "サブメニューで、"装飾音符の検索 (Find Grace Notes) "を選択します。
3. ティック数を入力します。  
この数値は、装飾音とみなされる音符と音符の間隔を決定します。
4. "OK"をクリックします。  
新たに作成された装飾音が表示されます。
5. 結果に満足できなければ、"元に戻す (Undo) "を実行し、再度試みてください。

## 装飾音符の編集

1. 装飾音符をダブルクリックし、"音符の情報 (Note Info) "ダイアログを開きます。



"音符の情報 (Note Info) "ダイアログ内の装飾音の設定

2. 符尾のための音価を選択します。
3. 必要に応じて、"交差 (Crossed) " (短前打音のための斜線つき) をアクティブにします。  
これがアクティブの場合、符尾に斜めの線が入り、その音符が装飾音であることを表します。
4. "適用 (Apply) "をクリックします。  
選択されたすべての音符に設定が適用されます。
5. 必要に応じて、別の音符を選択し設定を行います。  
設定が終了したら、クローズボックスをクリックしてダイアログを閉じます。

## "初期値に設定 (As Default)" ボタンの使用

装飾音符をダブルクリックし、上に説明したように設定を行い、" 初期値に設定 (As Default)" ボタンをクリックしてください。これから作成する、あるいはすでに作成し、特に編集を行っていないすべての装飾音符に、現在ダイアログボックスで表示されている音価と斜線つき設定が適用されます。

## 装飾音符を普通の音符に変換

### 1. 変換したい音符を選択します。

スコア上のすべての音符が通常の音符であるかどうかを確認するには、すべての音符を選択します ("編集 (Edit)" メニューの "すべてを選択 (Select All)" コマンドを使用します)。

### 2. 装飾音符をダブルクリックします。

"音符の情報 (Note Info)" ダイアログボックスが表示されます。

### 3. "タイプ (Type)" ポップアップから "通常 (Normal)" を選択します。

### 4. "適用 (Apply)" をクリックし、クローズボックスをクリックしてダイアログを閉じます。

## 連符

普通のクオンタイズは、三連符以外の分割には対応していません。五連符や六連符を作成したい場合には、以下の手順に従ってください。

基本的には連符 (Tuplet) を作成する二つの方法があります。

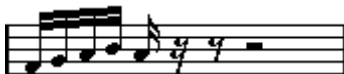
- MIDIデータに直接変更を加えることによって。  
これは「描いて入力する」モードで、最初から連符を作りたい場合に使用してください。連符を作成する前の音符の位置については制約はありません。
- 表示用クオンタイズによって。  
これは、連符がレコーディングされていて、適切にプレイバックされるが、正確に表示されていない場合に使用する的方法です。

実際には、最初の方法を使用する場合には、直接MIDIデータに変更を行い、次に表示用クオンタイズ設定を行います。つまり両方が含まれるわけです。これに対して、2番目の方法を使用する場合には、表示用クオンタイズ設定だけを行います。

### MIDIデータに永続的変更を加えることによって

1. 連符を構成する音符を挿入します。

典型的な連符の音符数は、5、7、9です。連符が休符を含む場合にはその間隔を空けておいてください。ただしそれらの表示が可能であるように表示用クオンタイズを設定しておく必要があります。



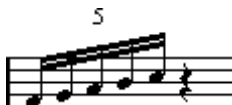
5連符に変換しようとする五つの16分音符

2. 5連符を構成することになる音符をすべて選択します。
3. "スコア (Score)" "メニューの" 譜表機能 (Staff Functions) "サブメニューから"連符の作成 (Build N-Tuplet) "を選択します。  
"連符の作成 (Build N-Tuplet) "ダイアログボックスが開きます。



4. "タイプ (Type)" フィールドで連符のタイプを設定します。  
"5let" は五連符、"7let" は七連符の意味です。
5. "全体 (Over)" フィールドで連符全体の長さを設定します。

- 必要に応じて、"長さ変更 (Change Length) "をアクティブにします。  
これがアクティブに設定されている場合には、Cubase VSTは、すべての選択した音符の長さを変更し、連符が表示する音価に正確になるようにします。オフに設定すれば、選択した音符の長さは連符化による影響をまったく受けません。
- 連符の上に標準の数字以外のテキストを表示したい場合には、"テキスト(Text)"フィールドに入力します。  
標準テキストは、"タイプ (Type) "フィールドの数値です。連符が連符の下に来る場合 (183 ページ参照) には、このテキストはそのすぐ上に表示されます。連符がない場合には、テキストはカッコの真ん中に表示されます。
- OKをクリックします。  
連符が現れます。音符は連符の位置に移動し、長さも変更されたかもしれませんが。



作成された5連符

- 必要に応じて、連符の音符の長さやピッチを編集します。  
連符の表示方法を設定することもできます。以下を参照してください。

## MIDIデータに永続的変更を行わない場合

- 連符グループの音符を選択します。  
この場合、音符は正しくプレイバックされますが連符としては (まだ) 表示されていません。
  - "操作 (Do) "ポップアップメニューをプルダウンして、"連符を挿入 (Insert Tuplet) "を選択します。  
ダイアログが表示されます。このダイアログは"連符の作成 (Build N-Tuplet) "機能とほとんど同じですが、"長さ変更 (Change Length) "オプションはありません。
  - 上記の通り、ダイアログで設定を行います。
  - OKをクリックします。  
連符が正しく表示されるようになりました。連符の表示方法を設定することもできます。以下を参照してください。
  - 必要に応じて音符を調節します。
- 
- 連符グループの長さや位置の編集は、"情報ライン (Info Line) "を使用するのが一番良いでしょう。"情報ライン (Info Line) "を使用しない場合でも、少なくともスナップセットをオフにして編集することをお勧めします。
-

## 表示用クオンタイズの編集

1. 連符の上のテキストをダブルクリックします。



ここをダブルクリック

2. "表示用クオンタイズ (Display Quantize)" ダイアログが表示されます。
3. 必要に応じて設定を行います。  
"タイプ (Type)" や "全体 (Over)" フィールドなどを変更することができます。しかし、これは、現在選択している連符の表示に影響を及ぼしますから、注意してください。
4. "OK" をクリックします。

## グループ化

連符の長さが4分音符か、それより短い場合には、音符は自動的に連符の下にグループ化されます。連符がそれよりも長い場合には、グループ化は手動で行う必要があります。詳しくは、[165 ページ](#)をご参照ください。

## 連符の表示オプション

"初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) - その他の表示 (Additional Settings)" ダイアログでは、連符に関する次のような設定が可能です。

"連符の括弧を表示しない (Display Tuplets without brackets)" と "連符の括弧を常に表示 (Always Show Tuplet Brackets)"

これら2つのオプションは同時に使用することができません。一方がオンならば他方はオフとなります。"連符の括弧を表示しない (Display Tuplets without Brackets)" をアクティブにした場合、連符にはブラケットがつきません。"連符の括弧を常に表示 (Always Show Tuplet Brackets)" をアクティブにした場合、連符には必ずブラケットがつきます。

両方ともアクティブでない場合、連符には連符の位置に応じて (符頭の上か下か) ブラケットがつきます。

"連符の数字を連符側に表示する (Display Tuplet values by the Beams)"

これがアクティブの場合、連符は音符の符頭側ではなく「連符」側につきます。

"並んだ連符では数字を繰り返さない (Suppress Recurring Tuplets)"

これがアクティブで、同じ小節内に同じタイプの連符が複数ある場合、最初の連符だけに連符の表示がつきます。

"連符の括弧をまるいカーブに (Show Tuplet Brackets as 'Slurs')"

これがアクティブの場合、連符のブラケットはスラー型 (曲線型) となります。





# 9

---

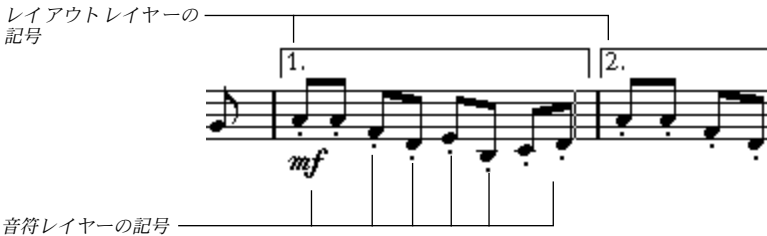
## 記号の処理

## ここで学ぶこと

- 様々な種類の記号。
- 記号の挿入と編集の方法。
- 特別な記号に関する詳細。

## 背景知識：レイアウトレイヤー（Layout Layer）

スコアのページは二つのレイヤーから構成されています。つまり音符レイヤー（Note Layer）とレイアウトレイヤー（Layout Layer）です。記号を挿入するとき、記号は、その種類によりどちらかのレイヤーに挿入されます。一般的に音符と密接に関係する記号、アクセント、強弱記号、スラー、歌詞などは、音符レイヤーに挿入されます。反復記号、リハーサルマーク、ある種のテキストなどのその他の記号は、レイアウトレイヤーに挿入されます。どの記号がどのレイヤーに属するかについての詳しい説明はこの章の後半で行います。



さて、これらの二つのレイヤーの各記号についてより詳しく見てみましょう。

## 音符レイヤー記号

最初に音符レイヤーに属する記号を見ることにします。これらは3種類に分類することができます。

- **音符付加記号**（Note Symbols）。これらは一つの音符に固定されます。音符付加記号の例は、アクセント、歌詞などです。音符を移動させると、記号も一緒に移動します。音符をカット、ペーストするときも同様で、記号も同時にカット、ペーストされます。
- **音符依存記号**（Note Dependent Symbols）。ごく少ない数の記号がこの種類に属し、たとえばアルペジオ線などがこの種類です。ある意味でこれらは装飾音符のように振る舞います（178 ページ『装飾音符』をご覧ください）。これらは常に音符やコードの前に来ます。
- **その他すべての音符レイヤー記号**（テンポ、強弱、コード等）。これらは小節と関連した位置を持ちます。音符に対して何を行っても、これらの記号は影響を受けません。しかしこれらの位置は、小節内の位置と関連しています。たとえばページ横幅内の小節の間隔を変更する場合（282 ページ『1 段あたりの小節数の設定』をご覧ください）には、これは記号の位置に影響を及ぼします

## レイアウトレイヤー記号

レイアウトレイヤー記号を次に見てみましょう。上に説明したように、音符レイヤーのグラフィック記号とは異なるレイヤーに描かれる記号の一群があり、これらをレイアウトレイヤー記号と呼びます。これらの記号はすべて記号パレットの「レイアウト」セクションに集められています。以下をご参照ください。

## レイアウトレイヤーの保存方法

- 理解不足から発生しかねない混乱を避けるためにも、レイアウトレイヤーの処理の仕組みについて十分に理解しておくことが重要です。

レイアウトレイヤーは、他の音符レイヤーの記号のように、各トラックに対して個々に保存されるものではありません。むしろレイアウトレイヤーは1群のトラックに共通するものとして処理されます。この点を一つの例を用いて説明します。

弦楽四重奏を構成する四つのトラックがあるとします。それらを同時にすべて編集し、音符レイヤー記号とレイアウトレイヤー記号の両方をスコアに付け加えます。

さて、一度スコアエディタを閉じ、トラックの一つだけを編集のためにもう一度開きます。音符レイヤー記号のすべては、閉じたときと同じに表示されますが、レイアウトレイヤー記号は消え去っています！

しかし心配しないでください。もう一度エディタを閉じ、四つのトラックすべてを再度エディタで開くと、記号は元に戻ります。

ここまで読めば、だいたい何が起きているのかを理解いただけたことでしょうか。レイアウト記号は、「レイアウト」と呼ばれる、より大きな構成要素の一部なのです。そしてこのレイアウトは、個々のトラック毎にではなく、一つのトラック群に対して保存されます。編集のために同じ組み合わせのトラックを開く度ごとに、同じレイアウトが表示されます。

レイアウトレイヤーの記号だけではなく、その他にも、レイアウトに属するものがあります。詳しくは『[レイアウトの処理](#)』をご覧ください。

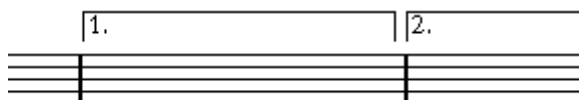
### なぜ二つのレイヤーがあるのですか？

二レイヤー分割には二つの理由があります。

- レイアウトレイヤーの記号の多くは、複数の譜表にまたがっていることが頻繁にあります。あるいは他の理由で一群のトラックに属すと考えた方が合理的です。
- レイアウトレイヤーは、レイアウトというより大きな概念の一部にすぎません。レイアウトによって、フルスコアからいくつかの部分抽出し、自動フォーマット処理を行うことが可能になります。これについては[263ページ『レイアウトの処理』](#)にすべて説明されています。

### 音符レイヤーを隠す

レイアウトレイヤーだけを表示したい場合には、ページモードに入り、「スコア (Score)」メニューから「レイアウトレイヤーのみ表示 (Layout Layer Only)」を選択してください。この表示モードは、非常に素早く画面上に再描画を行い、たとえば多数のページを次々に表示させながらレイアウトレイヤー記号によってあるスコアの箇所を見つけ出す場合などに利用することができます。



前の図の例に対して「レイアウトレイヤーのみ表示 (Layout Layer Only)」をアクティブにした場合

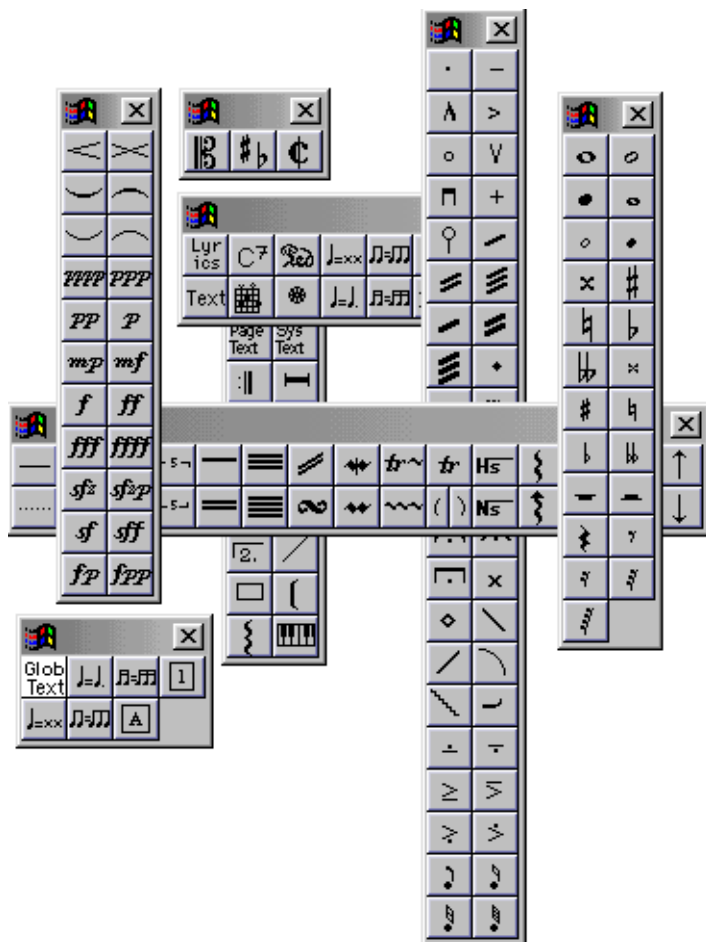
この章の[190ページ](#)以降では、どの記号が、音符レイヤーに属し、あるいはレイアウトレイヤーに属しているのかについて詳しく説明します。

# 記号パレット

## パレットの表示

メインメニューから

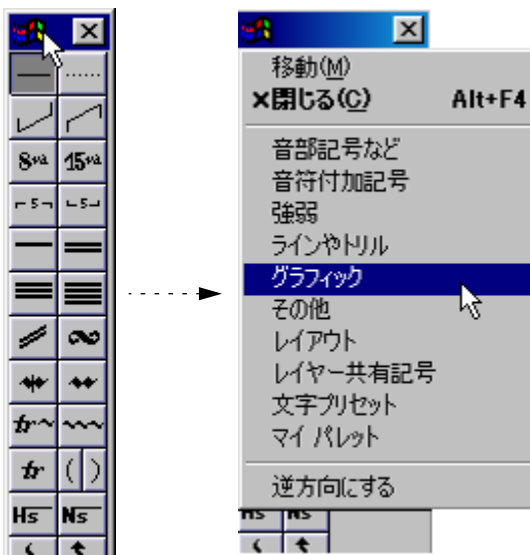
1. "スコア (Score)"メニューから"記号パレット (Symbol Palettes)"を選択します。
2. 表示されるサブメニューから記号パレットのどれかを選択します。
3. 別の種類のパレットを開きたい場合には、上記の方法を繰り返します。



一度に複数のパレットを画面に開くことが可能です。

## 直接、パレットから

1. パレットのコントロールメニューボタン（左上にあります）をクリックします。ポップアップメニューが表示されます。



記号パレットポップアップ

2. リストからパレットを選択します。選択したパレットで現在のパレットが置き換わります。  
選択したパレットがウィンドウに表示されます。
3. [Ctrl]を押しながらパレットを選択すると、現在のパレットを維持したまま、新しいパレットが表示されます。  
選択したパレットがウィンドウに表示されます。現在のパレットも表示されたままになります。

## パレットの移動と操作

パレットは他のウィンドウと同じに操作できます。すなわち、次の操作が可能です。

- タイトルバーをドラッグして、パレットを移動させる。
- クローズボックスをクリックして、パレットを閉じる。

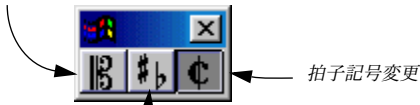
パレットウィンドウを操作するための、特別な機能がいくつかあります。

- パレットの"コントロール"メニューをプルダウンして、"逆方向にする(Flip Direction)"を選択すると、パレットを垂直、もしくは水平に表示することができます。  
この機能は常に水平に表示される"音部記号(Clef)"パレット以外の、すべての記号パレットで使用できます。
- "スコア(Score)"メニュー上の"記号パレット(Symbol Palettes)"サブメニューから"すべて閉じる(Close All)"を選択すると、開いているすべてのパレットを閉じることができます。

## 利用可能な記号

以下の図は、グループ毎に分けて、利用可能な記号のすべてを示したものです。見出しの言葉は、グループの記号に関する追加情報を含んでいます。

音部記号変更



調号変更

拍子記号変更

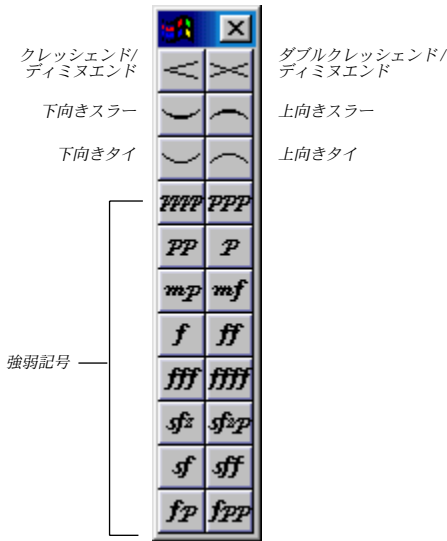
音部記号等 (Clef etc.) パレット

スタックカート	・	—	テヌート
アクセント	^	>	アクセント
ピチカート	o	V	上げ弓
下げ弓	□	+	弱音器 (ミュート)
親指ポジション	👉	—	トレモロ
トレモロ	≡	≡	トレモロ
トレモロ	≡	≡	トレモロ
トレモロ	≡	+	オープン・ハイハット
アクセント	■	V	アクセント スタックカート
アクセント	^	^	アクセント スタックカート
スタッカー ティンモ	v	!	クローズド・ ハイハット
フェルマータ	⤴	⤵	フェルマータ
フェルマータ	□	x	スポークン・トーン
ダイヤモンド音符	◇	—	グリッサンド
グリッサンド	—	—	フォール (Fall)
フォール (Fall)	—	—	ダユト (Doit)
スタックカート テヌート	—	—	スタックカート テヌート
アクセント テヌート	≧	≦	アクセント テヌート
アクセント スタックカート	≧	≦	アクセント スタックカート
スタックカート	♪	♪	スタックカート
スタックカート	♪	♪	スタックカート

音符付加記号 (Note Symbols) パレット  
これらの記号は常に音符に結合しています。

直線	—	.....	直線
ブラケット	┌	└	ブラケット
オクターブ	8va	15va	オクターブ
連符括弧	┌	└	連符括弧
連桁	—	≡	連桁
連桁	≡	≡	連桁
譜表分割記号	≡	∞	回音 (ターン)
トリル	↔	↔	トリル
トリル	ㄆ	ㄆ	トリル
トリル	ㄆ	( )	ミュート等
メインボイス	H5	N5	アカンパニング ボイス
アルペジオ	~	~	アルペジオ
アルペジオ	~	~	セグノ (sizable)
手ポジション表示	L	R	手ポジション表示
弾弦 (Strum)	↑	↓	弾弦 (Strum)

ラインとトリルパレット (Line/Trill)  
アルペジオ、手ポジション表示、弾弦は、すべて「音符に依存する」記号です。



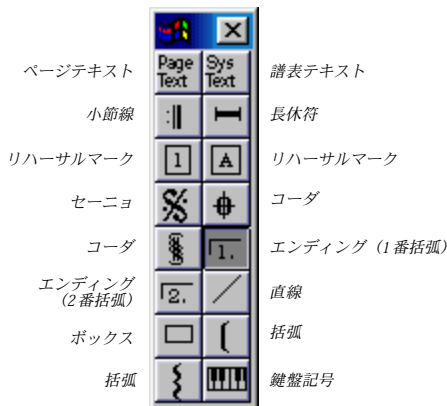
強弱 (Dynamics) パレット



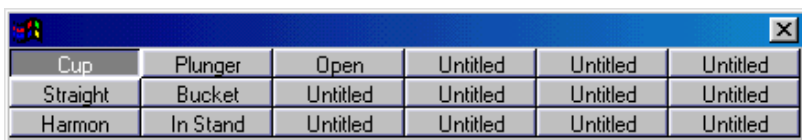
グラフィック (Graphic) パレット。このパレットには、符頭、臨時記号、休符など、スコアに影響することなく描き入れることができる記号が含まれています。これらは、MIDI 経由でプレイバックされることはありません。



その他 (Other) パレット



レイアウト (Layout) パレット。これらの記号はレイアウトレイヤーに書き込まれます。



"文字プリセット (Words)" パレット。詳しくは251ページをご参照ください。

記号の取り扱いに関する詳細については、219ページをご参照ください。

## マイパレットの作成

"記号パレット (Symbol Palettes)" メニュー上に、マイパレットと呼ばれるパレットがあります。Cubase VSTを使って、他のパレットから選択した記号で、このパレットを埋めることができます。この方法で頻繁に使用する記号に即座にアクセスすることができます。

### 1. マイパレットを開いてください。

最初にこれを使用するときには空です。



### 2. 記号をコピーする別のパレットを開いてください。

### 3. [Alt]を押しながら、マイパレットに追加する記号をクリックしてください。

その記号がマイパレット上に表示されます。

### 4. 以上の作業を他の記号について繰り返してください。

- 記号をマイパレットから取り除くためには、[Alt] を押しながらその記号をクリックしてください。
- キーコマンドを、マイパレット上の最初の十個の記号に割り当てることができます。割り当てられた組み合わせのキーを押すと、「多重挿入」を実施できます。選択された音符のための対応する記号を挿入します。



## 重要！：記号、譜表、声部

ほとんどの記号は挿入されると譜表に属します。音符付加記号 (Note Symbols) だけが例外です。これらは音符に属し、このため声部に属しています。

記号を挿入する場合には、適切な譜表がアクティブになっていることが大切です (もちろん、複数の譜表を編集している場合です)。

たとえば間違った譜表をアクティブにして記号を挿入すると、後で、他のトラックの組み合わせを編集したために、記号が消えてしまうようなことも起きるかもしれません (記号を実際に挿入したトラックが編集のために開かれなかったため)。

同じことは、音符付加記号と、声部との関係についてもあてはまります。記号を挿入するときは、適切な声部が選択されていることを確認してください。そうしない場合、記号が間違った位置に表示されたり、フェルマータが逆さまに表示されたりするかもしれません。

レイアウト記号は機能がいささか異なっています。特定の譜表または声部に属するのではなく、レイアウトに属します。異なったトラックの組み合わせは、異なったレイアウトを使用するので、二つのトラック (例えば、トランペットとサクソフォーンのパート) を編集しているとき、レイアウト記号をスコアに挿入するとスコアエディタで個々のトラックを個別に表示するときに、そのレイアウト記号は表示されません。しかしレイアウトをトラックの組み合わせの間でコピーすることはできます。

## スコアに記号を追加

### 余白作成とマージン処理

- 譜表間に記号（たとえば、テキストなど）を入れる余白があまりない場合には、[287 ページ『譜表のドラッグ』](#)の譜表の間隔を拡げる方法についての説明をお読みください。
  - 記号を追加した後、譜表が詰め込みすぎで混雑しているように見える場合には、[291 ページ](#)の自動レイアウトの説明をお読みください。
- 
- **マージンの外に入れた記号は印刷されません!**
- 

### 鉛筆ツールについて

他のエディタと違って、スコアエディタのツールボックスには鉛筆ツールがありません。その代わりに、記号を挿入すると自動的に鉛筆ツールを選択します。これについては、さまざまなルールがあります。

- 通常パレット内の記号をクリックすると、鉛筆ツールを自動的に選択します。
- しかし "鉛筆ツールの選択にはダブルクリックを使う (Double Click Symbol to get Pencil Tool)" オプションが "初期設定 (Preferences) - スコア (Score) - エディタの動作 (Editor Behaviour)" ダイアログでアクティブである場合には、鉛筆ツールを使うために記号をダブルクリックしなければなりません。

これは以下に説明するように、"操作 (Do)" ポップアップメニューもしくはコンピュータキーボードを使用して、記号を挿入するときに有益です（従って記号を選択するたびに鉛筆ツールを表示しません）。

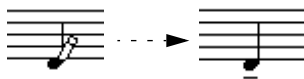
- 同じ初期設定のダイアログの中に、"記号の挿入後は矢印ツールに切り替える (Display Arrow Tool after Inserting Symbol)" オプションがあります。これをアクティブにすると、記号を挿入した後で矢印ツールが自動的に選択されます。

鉛筆ツールで多数の記号を挿入するときには、このオプションを無効にすることもあります。

## 音符付加記号の追加

### 一つの音符に記号を追加

1. 音符付加記号 (Note Symbols) パレットが表示されていることを確認します。
2. 適切な記号をクリック (またはダブルクリック) します。  
"初期設定 (Preferences) - スコア (Score) "で "鉛筆ツールの選択にはダブルクリックを使う (Double Click Symbol to get Pencil Tool) "でダブルクリックするよう設定している場合は、ダブルクリックする必要があります。どちらの場合でも、鉛筆ツールが自動的に選択されます。
3. 音符か、あるいはその上または下の部分をクリックします。  
音符をクリックすると、記号は、音符からあらかじめ設定された距離をおいて追加されます。音符の上/下の部分をクリックすると垂直位置については自分で決定することができます。いずれの場合にも水平位置に関しては記号は音符と整列します。記号は、後で上下に移動させることができます。



音符をクリックすると、符頭からあらかじめ設定された間隔をおいて記号 (この例ではテヌート) が挿入されます。

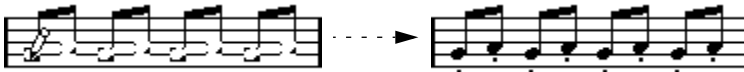
"スコア (Scores) - その他の表示 (Additional Settings) "ダイアログには、音符付加記号の垂直位置決めに影響を及ぼすオプションが二つあります。

- "アクセントを符尾側に表示 (Accents above Stems) "  
これがアクティブのときは、アクセント音符付加記号は、音符の先頭ではなく、音符の符尾側に表示されます。
- "アクセントを譜表側に表示 (Accents above Staves) "  
これがアクティブのときは、アクセント音符付加記号は、音符の符尾の方向に関わらず、譜表の上に表示されます。この設定は、"アクセントを符尾側に表示 (Accents above Stems) " オプションを無効にします。

### 鉛筆ツールを使用して複数の音符に記号を追加

たとえば数小節の音符すべてにスタッカートをつけたい場合があるでしょう。以下の手順に従ってください。

1. 音符付加記号 (Note Symbols) パレットが表示されていることを確認します。
2. 処理を行いたい音符を選択します。  
機能適用範囲ポップアップメニューを使用して、処理を行う音符を限定することもできます。
3. 適切な記号をクリック (またはダブルクリック) します。
4. [Alt] を押しながらスコアの音符のどれかをクリックします。  
機能適用範囲ポップアップメニューで選択した処理対象の音符のすべてに、あらかじめ設定された間隔をおいて記号が追加されます。記号は後で移動することができます



[Alt] を押しながらクリックすると、記号が複数の音符に追加されます。

"操作(Do)"ポップアップメニューを使用した、いくつかの音符への記号の追加

1. 記号を適用する音符を選択してください。  
機能適用範囲ポップアップメニューを使用して、影響を受ける音符を制限することもできます。
2. パレットから必要な記号を選択してください。
3. "操作(Do)"ポップアップメニューをプルダウンし、"一括挿入 (Multi Insert)"を選択してください。  
記号が選択された音符に (機能適用範囲ポップアップメニューを考慮に入れて)、音符の先頭から前もって定義された距離を置いて、追加されます。その記号は、後で削除できます。

### 音符に結びつけることなく記号を追加

音符依存記号は、音符に依存させずに、自由な状態で入力することも可能です。これによって、たとえば、休符記号にスタッカートをつけることなどが可能になります。

1. すでに説明した方法で、記号を選択し、鉛筆ツールに切り替えます。
2. [Ctrl] を押し続けます。
3. スコアのどこかをクリックします。  
記号が正しい譜表の中で終わっていることを確認してください。

### 音符付加記号を編集

[Ctrl] を押しながら、音符付加記号をクリックすると、別の音符付加記号を選択することができる、ポップアップパレットを表示します。(機能適用範囲ポップアップメニューを考慮に入れて) 同じタイプの、すべての選択された記号がこの影響を受けることにご注意ください。

これによって、例えばスタッカート記号用の、すべてのアクセント記号を交換することが、非常に簡単になります。

1. [Shift] を押しながら、最初のアクセント記号をダブルクリックしてください。  
すべてのアクセント記号が選択されます。
2. [Ctrl] を押して、記号をクリックしてください。
3. 表示されるポップアップパレットから、スタッカート記号を選択してください。  
すべてのアクセント記号を、スタッカート記号で置き換えます。

## 他の記号の追加

1. 適切な記号パレットが開いていることを確認します。
2. 適切な記号をクリック（またはダブルクリック）します。

"初期設定 (Preferences) - スコア (Score)" で "鉛筆ツールの選択にはダブルクリックを使う (Double Click Symbol to get Pencil Tool)" でダブルクリックするよう設定している場合は、ダブルクリックする必要があります。どちらの場合でも、鉛筆ツールが自動的に選択されます。

3. スコアのどこかをクリックするか、ドラッグします。

記号が現れます。長さを持つ記号の多くは、マウスボタンを押しながらドラッグすることによって記号の長さを直接設定することが可能です。記号は、ハンドルが選択された状態で表示されます (ハンドルを持つ記号の場合)。希望に応じてハンドルをドラッグして長さを変更してください。詳しくは [215ページ](#) をご参照ください。



マウスボタンを押して...ドラッグし...ボタンを離します!

## 音符依存記号について

アルペジオや弾弦などのように音符に依存する記号 (前ページの表をご参照ください) は、音符の前に入力しなければなりません。そうしない場合、それらは表示されなくなります。

## テキストの追加

テキストの処理については特別な方法がいくつかあります。これらについては『[テキストの処理](#)』をご参照ください。

## スラーとタイの追加

スラーとタイの入力は、他の記号の場合と同じです。タイは通常Cubase VSTが自動的に追加しますが、グラフィック記号 (表示上の記号) として描き入れることも可能です。

### スラー、タイ、スナップ値

スラーやタイは、常に、音楽的にある音符 (コード) から別の音符 (コード) へ延びるものですから、それらの開始点と終了点は、二つの音符といつも関連しています。

タイやスラーを描いて入力するとき、Cubase VSTはスナップ値を使用して記号を追加すべき最も近い二つの音符を見つけ出します。言い換えれば、スラー/タイを16分音符の位置の音符に追加したい場合には、必ずスナップ値を16分音符 (あるいはそれより小さな値) に選択してください。

しかし、これは、記号が二つの音符の上/下から開始して、終了するというを意味するものではありません。終了点は好きな位置に設定することができます。ただし小節の見かけを調節するために、レイアウトツールを使用して、音符の表示上 (グラフィック上) の移動を行うと、スラーやタイも一緒に移動します ([175ページ](#)『[音符の表示上の移動](#)』をご参照ください)。小節の間隔を調節した場合も、同様にスラー/タイは変更に応じて修正されます。

## スラー/タイを描いて入力

1. スラー/タイで結びつける二つの音符を調べ、スナップ値をそれに応じて設定します。たとえば、それらの一つが4分音符の位置にあり、もう一つが8分音符の位置にある場合には、スナップ値は8またはそれ以下（16、32など）に設定してください。
2. 記号パレットから適切なスラー/タイをクリック、またはダブルクリックして、鉛筆ツールを選択します。
3. マウスを最初の音符の近くに持って行ってクリックし、もう一つの音符に近い位置までドラッグします。  
スラー/タイの終了位置は、初期設定の位置にスナップします。[Ctrl] キーを押しながらドラッグすると、好きな位置で終了させることができます。

タイ/スラーの挿入については、二つの音符を自動的に結びつける、二つの特別な機能があります。

## 二つの音符の間にスラー/タイを追加

1. 二つの音符を選択してください。
2. パレットから正しいスラー/タイ記号をクリック、もしくはダブルクリックして、鉛筆ツールを選択してください。
3. [Ctrl]を押しながら、二つの音符の内の一つをクリックしてください。

## 選択された、複数の音符にスラー/タイを挿入

1. ある範囲の音符を選択してください。
2. スラーを挿入するためには、"操作 (Do) "ポップアップメニューをプルダウンして、"スラーを挿入 (Insert Slur) "を選択してください。  
最初に選択された音符で始まり、最後に選択された音符で終わるスラーを作成します。



3. タイを挿入するためにはタイ記号を選択し、"操作 (Do) "ポップアップメニューをプルダウンして、"一括入力 (Multi Insert) "を選択してください。  
もちろん、この方法はスラーを追加するためにも使用できますが、"スラーを挿入 (Insert Slur) " 機能を使用すると、記号パレットを表示する必要がありません。迅速なアクセスのために"スラーを挿入 (Insert Slur) " 機能用にキーコマンドを作成することもできます。

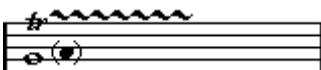
## トリルを作成

トリルをレコーディングもしくは入力したときには、Cubase VSTを使って、適切に表示できます。

1. トリルを構成する音符を選択してください。
2. "操作 (Do) "ポップアップメニューをプルダウンして、"トリルの作成 (Build Trill) " を選択してください。  
ダイアログが表示されます。



3. 必要なオプションを選択してください。  
ラジオボタンでトリルの外見を決定します。どの音符の間でプレーヤーがトリルを実施するかを指示する特別な音符が必要な場合には、"ヘルプノート (Help Note)" オプションをアクティブにしてください。
4. "OK"をクリックしてください。  
ここで次のようになります。
  - 最初の（場合によっては二番目の）音符以外のすべての音符が非表示になります。
  - 最初の音符は自動的にトリル全体の長さに合わせた、表示の長さになります。
  - ヘルプ音符を入れることにしたときには、二番目の音符は、括弧付きで、符尾はない、「グラフィック」の音符に変換されます。そうでなければ、二番目の音符も非表示になります。
  - ダイアログで指定したトリル記号を挿入します。



### 複数の譜表に記号を挿入

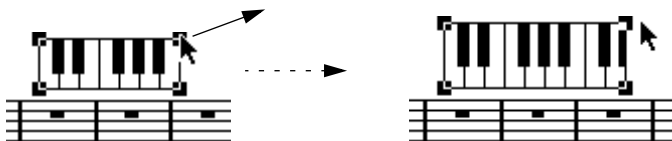
- 総譜の中の譜表の一つに記号を加えながら [Alt] を押していると、すべての譜表においてその記号は対応する位置に置かれます。これによって、例えばハーサルマーク、リピートなどを、すべての楽器について同時に挿入することができます。
- 同様に大括弧/括弧を挿入しながら、[Alt] を押しているとすべてのスコアに挿入されます。

## 鍵盤記号の追加

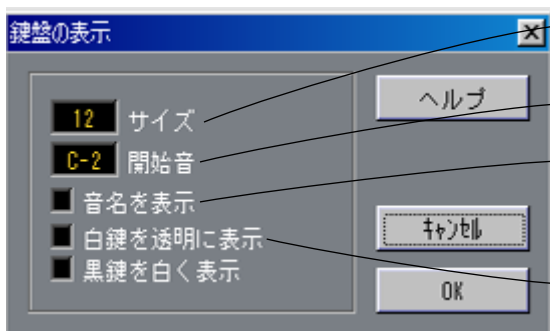


"レイアウト (Layout)" パレットでは、教育用の楽譜などに役立つピアノ鍵盤の記号を表示させることができます。この記号は以下のようになっています。

- 鍵盤記号を挿入するには、パレットから鍵盤記号を選択して鉛筆ツールで希望する位置をクリックし、ボックスをドラッグして鍵盤のおよそのサイズを設定します。
- 鍵盤記号を挿入した後、記号の端をドラッグして縦横のサイズを調整することができます。



- 挿入した鍵盤記号をダブルクリックするとダイアログが表示されますので、記号に関するその他の設定を行うことができます。



キーの幅を設定します。

鍵盤記号の左端の音を設定します

このオプションをオンにすると、それぞれのCのキーが音程名とオクターブで (C1、C2 のように) 表示されます。

白鍵または黒鍵を透明にする場合には、これらのオプションをオンにします。



## ギターコード記号を追加

ギターコードのフレットボード記号を、スコア内の任意の位置に挿入することができます。二種類の方法があります。その他記号パレットの使用もしくは"ギター記号セットの編集 (Guitar Lib)" ダイアログの使用。

### その他記号パレットの使用

1. その他パレットが表示されていることを確認してください。
2. ギターコード記号をクリックもしくはダブルクリックして、鉛筆ツールを選択してください。



3. スコア内の記号を置きたい位置をクリックしてください。  
"ギター記号セットの編集 (Guitar Symbol)" ダイアログが表示されます。



- フレットと弦の上に黒点をつけるためには、それらをクリックしてください。  
それらを削除するためには、再度クリックしてください。
- フレットの外側で、弦の真上に記号を入力するためには、そこをクリックしてください。  
続けてクリックすると、丸印 (開放弦)、バツ印 (この弦を弾かない)、および無記号の間で、選択できます。
- カポ (Capodaster) 番号を追加するためには、記号の左をクリックしてください。  
続けてクリックすると、可能な範囲で選択できます。

- "カポフレット (Capo Frets)"パラメータを0よりも大きい値に設定することによって、カポ (Capodaster) 記号 (弦上の線) を追加することもできます。  
"カポ終了 (Capo End) "と"カポ開始 (Capo Start) "の値を調整して、より少ない弦にまたがるカポ (Capodaster) 記号を作成することができます。
  - デフォルトよりも大きい記号を使いたいときには、"大 (Large) "チェックボックスをアクティブにしてください。
  - 記号を水平にしたいときには、"水平 (Horizontal) "チェックボックスをアクティブにしてください。
  - デフォルトの六個よりも多い、もしくは少ない数のフレットを表示したいときには、"フレット (Frets) "の値を変更してください。
  - "ギター記号セットの編集 (Guitar Library) "でコード記号を定義したときには (下記を参照)、それらを"ライブラリ (Library) "ポップアップメニューでの選択に使用できます。
4. **ダイアログを閉じるためには、"OK"をクリックしてください。**  
ギター記号がスコア内に表示されます。
- ダブルクリックして記号を編集できます。  
"ギター記号セットの編集 (Edit Guitar Symbol) "ダイアログが表示されます。これは最初に記号を作成したときに表示されたダイアログとパラメータと設定が同じで、さらに二つ追加されています。

音符を挿入 (Insert Notes)	このボタンをクリックすると、コードの音符を、スコア内の正しい位置に挿入します。
適用 (Apply)	"適用 (Apply) "ボタンをクリックするとダイアログ内で行なった変更を、選択したギター記号に対して適用します。ダイアログはモードには関係しません。すなわち、他のギター記号を選択して編集している間も開いています。ダイアログは、現在選択されているギター記号を反映して変更されます。

- [Ctrl]キーを押しながらギター記号をクリックすると、"ギター記号セットの編集 (Guitar Library) "で定義されたすべてのコードを含むポップアップメニューが表示されます (下記参照)。  
これによって、挿入した記号についてコードを迅速に変更できます。

## ギターコード記号

この方法は少数のコード記号をスコアに追加するときには有効です。多数のコード記号を追加するとき、もしくはコード記号をさまざまな異なったスコアで使用するときには、代わりにすべてのコード記号を "ギター記号セットの編集 (Guitar Library)" にまとめることができます。この方法では、同じコード記号を何度も作成する必要がありません。

1. "スコア (Score)" メニューをプルダウンして、"譜表全般の設定 (Global Settings)" メニューから "ギター記号セットの編集 (Guitar Library...)" を選択してください。  
"ギター記号セットの編集 (Guitar Lib)" ダイアログが表示されます。



2. ギターコード記号をライブラリに追加するためには、"新規 (New)" ボタンをクリックしてください。  
コード記号がリスト内の左側に表示されます。
3. コード記号を編集するためにはリストの中でダブルクリックしてください。  
これでスコアの中のコード記号を編集するときと同様に、"ギター記号セットの編集 (Guitar Symbol)" ダイアログが開きます。
- 作成する記号も「解釈」され、書かれたコードとしてフレット記号の右に表示されます。  
これもダブルクリックで編集できます。

4. "ギター記号セットの編集 (Guitar Lib) "ウィンドウからスコアにコード記号を追加するためには、それをスコアウィンドウにドラッグして、置きたい位置にドロップしてください。

この方法で追加されたギターコード記号は、"その他 (Other) "パレットの「通常の」ギターコード記号と同じように振舞います。ダブルクリックして、"ギター記号セットの編集 (Guitar Symbol) " ダイアログで編集できます。

- 記号をライブラリから削除するためには、それをリストの中で選択してクリックしてください。
- 現在のライブラリを個別のファイルとして保存するためには、"保存 (Save) " ボタンをクリックしてください。  
ファイルダイアログが表示され、ファイルの名称とロケーションを指定できます。
- ギターライブラリファイルをロードするためには、"開く (Load) " ボタンをクリックしてください。  
表示されるファイルダイアログの中に、対象となるギターリブファイルを置いて開いてください。

---

● **ギターリブファイルをロードすると、現在のライブラリを置き換えます。**

---

三つの追加のチェックボックスが、"ギター記号セットの編集 (Guitar Lib) " ダイアログの中にあります。

---

チェックボックス	説明
コード作成に使用 (Use for Make Chords)	これをアクティブにして、コード作成機能 ( <a href="#">231ページ</a> を参照) を使用すると、プログラムはギター記号と、(適合するギター記号があれば) 通常のコードを挿入します。特定のコード用のギター記号が、いくつか"ギター記号セットの編集 (Guitar Lib) "の中にあると、最初のものが使用されます。
欄内表示を小さく (Small Display)	これをアクティブにするとリストの中のコード記号がスコアの中におけるサイズで表示されます。無効にすると編集しやすくするために、記号は大きく表示されます。
ソングに保存 (Save with Song)	これをアクティブにすると、ギターライブラリは曲と一緒に保存されます。そうでなければ、Cubase VSTプリファレンスと一緒に保存されます (他の曲でも使用できます)。

---

## レイヤー共有記号 (Using Global Symbols)

グローバルパレット内の記号はレイアウトレイヤーに属します。いくつかのトラックを含むレイアウトを編集するときには、レイアウト内のトラックの、任意の組み合わせに自動的にコピーされる、レイヤー共有記号を挿入できます。どのトラックがレイヤー共有記号を表示するのかわ、"レイアウトの設定 (Layout Settings) "ダイアログの中で、そのトラックの"共有 (Glob.) "列をチェックして、指定します。



ここで、レイヤー共有記号は"Strings"と"String 3"のトラックについて表示されます。

- レイヤー共有記号に対して行なった編集は、すべて自動的に他のトラックにコピーされます。
- 異なったトラックについて、いつでもレイヤー共有記号の表示をオン/オフにすることができます。
- レイヤー共有記号は、"レイアウトの設定 (Layout Settings) "ダイアログの"フォームのみ適用 (Get Form Only) "機能、もしくは"レイアウト適用 (Get Layout) "機能を使用して、レイアウト間でコピーできます。

### レイヤー共有記号 (グローバル記号) の使用例

フルオーケストラのスコアを編集していて、リハーサルマークを二つ以上の譜表に挿入したい (例えば、個々の楽器グループ - 低音部、弦楽器、パーカッションなどの上に) としましょう。ここで必要なのはトラックの一つについて、リハーサルマークをレイヤー共有記号パレットから挿入し、"レイアウトの設定 (Layout Settings) "ダイアログを開き、必要なトラック用に"共有 (Glob.) "列をチェックするだけです。"レイアウトの設定 (Layout Settings) "ダイアログを閉じると挿入されたリハーサルマークは、自動的に指定されたトラックにコピーされます。

## 記号の選択

ほとんどすべての記号は、クリックすることによって選択することができます。長さやサイズを持つ記号については、一つ、またはそれ以上のハンドルが表示されます。



選択されたクレッシェンド

例外はスラーとタイで、これらは両端をクリックするか、選択矩形で囲むことによって選択します。

- [Shift] を押しながら、記号をダブルクリックすると、以降の同種類の記号は、すべて選択されます。

特定の種類の記号すべてを選択して、(220 ページで説明されている、[Ctrl]-クリックによる) それらの移動、削除、もしくは他のタイプの記号との交換が可能なので、これは非常に有益です。

## ロックレイヤーの使用

記号、もしくはスコア内の他のオブジェクトを、間違えて近くにある他の記号を選択せず、クリックすることが非常に難しいことがあります。これを改善するために、異なったタイプのオブジェクトを異なった「ロックレイヤー」(三つまで)に割当てて、Cubase VSTがそれらのレイヤーの一つか二つを「ロック」して、「動けなくする」ように、指定することができます。

### ロックレイヤーを設定

1. ステータスバー上のロックレイヤーボタンをダブルクリックしてください。



ロックレイヤーボタン

"固定イベント (Lock Events)"ダイアログが表示されます。"編集 (Edit)"メニューの"初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) - 固定イベント (Lock Events)"を選択して、これにアクセスすることもできます。



2. 個々のイベントタイプをレイヤー (1、2、または3) に割当てる。

異なったレイヤーに、「グラフィック的に衝突する」イベントタイプを割当てることは、よいアイデアです。例えば、音符付加記号を編集しているときに、間違えて小節番号を動かしてしまうことがあるか、あるいはその逆である場合に、"小節番号 (Bar Numbers)"と"音符 (Note Symbols)"を異なったレイヤーに割当てたくなります。

3. ダイアログを閉じるために、"OK"をクリックしてください。

### レイヤーをロックする

レイヤーを「ロック」するためには、ロックレイヤーボタンの中、そのレイヤーの番号をクリックしてください。「暗く」なります。



この図では、レイヤー 2 がロックされています。レイヤー 2 に割当てられているイベントタイプは、選択、移動、および削除できません。

## 記号の移動と複製作成

記号の移動とコピーには、四つの方法があります。

- マウスでドラッグする（下記を参照）。
- コンピュータキーボードを使用する（移動のみ - 211ページを参照）。
- イベントのコピー機能を使用する（211ページを参照）。
- "音符のコピーのみ (Paste Note Attribute)" 機能を使用する（音符付加記号のコピーのみ - 214ページを参照）。

## マウスを使用した移動と複製作成

Cubase VST の他のオブジェクトの場合と同じ方法で行います。以下の事項に注意してください。

- 音符付加記号 (Note Symbol) と音符依存記号 (Note Dependent Symbol) は、それらが属する音符/コードとともに移動します。言い換えれば、音符やコードを移動させると、記号もそれと一緒に移動します。
- アクセントや歌詞など、音符付加記号は垂直方向に移動させることができます。ブレース (大括弧) やブラケット (括弧) など、水平方向にだけ移動させることができる記号もあります。
- ハンドルを持たないその他のすべての記号は、自由に移動させることができます。[Shift] を押すことによって移動方向を一方向に制限することが可能です。
- 選択されたときに一つ以上のハンドルが表示される記号については、ハンドルによってドラッグしないでください。そうした場合には、移動ではなく、その形状が変化します。
- スラーとタイは例外です。これらは、最初に一つのハンドルをドラッグし、次にもう一つのハンドルをドラッグすることによって移動させることが可能です。しかし、レイアウトツール (175ページ参照) を使用して記号が属する音符を移動させた場合、または小節の幅を変更した場合には、これらの記号も自動的に調節されます。
- 複製作成は、他の場合と同様に、[Alt] を押しながら移動を行うことによって実行します。スラー、タイ、ブレース、ブラケット、縦線の複製作成はできません。

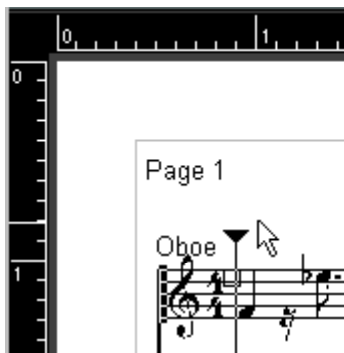
Cubase VST は、記号などを正確に配置するために、以下の3種類の機能を搭載しています。ルーラー、音符以外の位置表示、ポジションウィンドウ

### ルーラー

他のエディタとは異なり、スコアエディタにはメートル/時間に基づくルーラーはありません。その代わりに、ルーラーは「グラフィック」で、オブジェクトの実際のx-y方向の位置（「原点」は左上の隅）を示します。



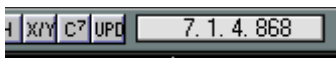
白い線が、マウスポインタの現在の位置を示します。



- ルーラーを隠すためには、スコア編集ウィンドウの一番下にある"ルーラー (Ruler)"ポップアップメニューをプルダウンして、"オフ (Off)"を選択してください。
- ルーラーを再度表示するためには、"ルーラー (Ruler)"ポップアップメニューをプルダウンして、単位の一つ (インチ、センチメートル、またはポイント) を選択してください。

この設定は、位置ウィンドウで使用される単位にも影響を及ぼします (下記を参照)。

## 音符以外の位置表示



スコアツールバーには、延声、記号などの、非音符イベント用の特別な位置表示があります。これは、音符以外のオブジェクトの正確な位置をチェックして、調整するために、(例えば、記号が正しい小節線 (縦線) に属していることを保証するために、) 有益です。

- "位置表示 (Position Display)" をアクティブにするためには、単一の音符以外のオブジェクトを選択しなければなりません。
- "位置表示 (Position Display)" をメートルと時間のどちらかに切り換えるためには、"マウスボックス (Mouse Box)" を、"情報ライン (Info Line)"、および"ソングポジションディスプレイ (Song Position Display)" と同じ方法でクリックしてください。

## ポジションウィンドウ

記号と、他のオブジェクトのグラフィック上の位置を微調整しなければならない場合には、位置ウィンドウを使用してください。これは、二種類の方法で、位置決めを簡単にします。

- マウスポインタ (およびドラッグしているオブジェクト) の正確な位置の数値が示されます。
- 位置の値を入力することによって、オブジェクトもしくは譜表を移動できます。

"ルーラー (Ruler)" をクリックすることによって、位置ウィンドウを表示し、隠すことができます。

このウィンドウは次の設定と値を含みます。

設定/値	説明
Inch / CM / mm / PT で測定	位置ウィンドウ用の単位を変更するためには、このラベルをクリックしてください。この選択は、ルーラーで使用される単位にも影響を及ぼします。
表示基準 (Abs) / 相対位置 (Rel. Pos)	X-Y 方向の位置の値が「絶対的」(現在のページの左上の隅を基準とする)か、「相対的」(アクティブな譜表の左上の隅を基準とする)かを選択するためには、このラベルをクリックしてください。
X, Y	単一のオブジェクトを選択した場合に、これらの値はこのオブジェクトの水平方向と垂直方向の位置を示します。 オブジェクトが選択されていないか、複数のオブジェクトが選択されている場合には、これらの値はポインタの現在の水平方向と垂直方向の位置を示します。 単一のオブジェクトを選択した場合に、これらの値をクリックしてオブジェクトの新しい位置を入力することができます。
X差 (Delta X) Y差 (Delta Y)	オブジェクトを移動する場合、これらの値は水平方向と垂直方向に移動した距離を示します。 一つもしくは複数のオブジェクトを選択したときには、クリックして値を入力することができます - オブジェクトは指定された距離を移動します。
選択譜表 (Sel. Staff)	"表示基準 (Abs. Pos)" を選択したときには (上記を参照)、この値はスコアページの先頭からアクティブな譜表の先頭までの距離を示します。 クリックして、値を入力してアクティブな譜表を移動させることができます。 "相対位置 (Rel. Pos)" を選択したときには、垂直方向の位置はアクティブな譜表の先頭に関係するので、この値は常に0になります。
前の譜表へ (To Prev Staff)	アクティブな譜表と、その上の譜表の間の距離。 クリックして、値を入力してアクティブな譜表を移動させることができます。
次の譜表へ (To Next Staff)	アクティブな譜表と、その下の譜表の間の距離。 クリックして、値を入力してアクティブな譜表の下の譜表を移動させることができます。

## 譜表間で記号をドラッグ

譜表間で記号をドラッグすると、左側の "Active Staff" インディケータがマウスポインタを追いかけていくことが分かります。このことを使って、記号が正しい譜表の中で終わっていることを確認してください。

- いくつかのトラックを同時に編集していて、垂直にドラッグするときに、間違えて記号を別のトラックに移動していないことを確認したいときには、スコアツールバーの "L" ボタンをクリックしてください。

これがアクティブのときには、記号をドラッグして、トラック間で動かすことはできません。



## コンピュータキーボードを使用して移動

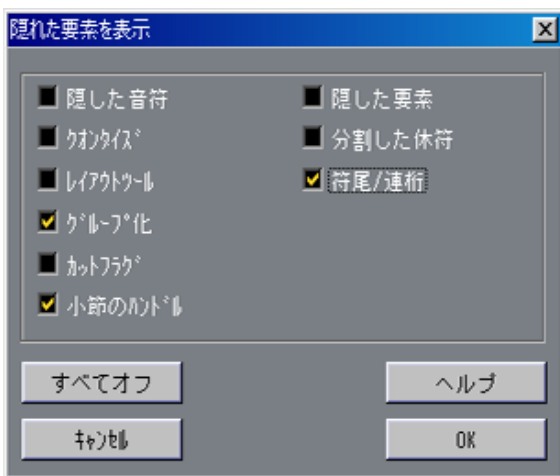
記号（および音符と休符）を、コンピュータキーボードを使用して、移動することができます。これは、レイアウトツールでドラッグすることと同じですが、この方法の方が精度がより高くなります。次のように作業してください。

1. 移動させる記号を選択してください。
  2. [Alt]を押し続けてください。
  3. 矢印キーを使用して、記号を1ポイントずつ動かしてください。  
記号のタイプによっては、記号を水平、もしくは垂直にのみ動かすことができます。
- 
- これを、[Ctrl]を押しながら、矢印キーを使用することと混同しないでください。その場合には、音符と休符を1スナップの値ずつ動かします。
- 

## "イベントのコピー（Copy Events）"機能による移動とコピー

この機能によって小節全体の内容の一つ、もしくは複数の別の小節に移動、もしくはコピーすることができます。小節内のどの要素を操作の対象にするのかを選択することができます。次のように作業してください。

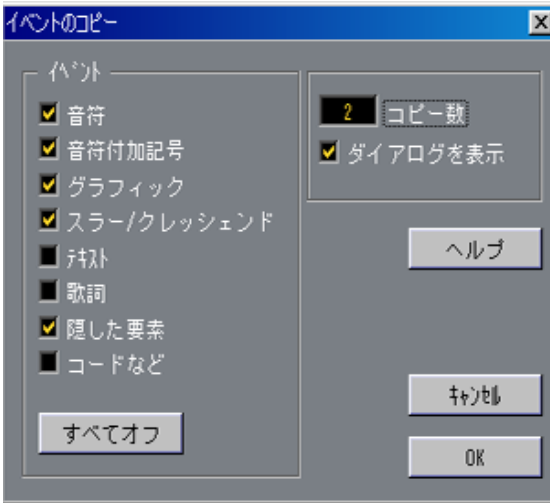
1. "スコア（Score）"メニューをプルダウンして"譜表全般の設定（Global Settings）"サブメニューから"隠された譜表要素を表示（Show Invisible）"を選択してください。"隠された譜表要素を表示（Show Invisible）"ダイアログが表示されます。



2. "小節のハンドル（Bar Handles）"オプションがチェックされていることを確認して、ダイアログを閉じてください。  
これでスコア内の個々の小節は、左上の隅にハンドルが付いた状態で表示されます。



- 小節ハンドルを、57 ページで説明されている"隠した要素 (Show Invisible) "フィルタバーを使用して、表示/非表示を切り替えることができます。
3. 記号をコピー、もしくは移動したい小節ハンドルをダブルクリックしてください。  
"イベントのコピー (Copy Events) "ダイアログが表示されます。



4. 移動 / コピーしたい記号のタイプのみがチェックされていることを、確認してください。
  5. いくつかの連続した小節に記号をコピーしたいときには、"コピー数 (Repeats) "の値を小節の数に設定してください。  
記号を一つの小節から別的小節にコピーするだけの場合には、"コピー数 (Repeats) "が1に設定されていることを確認してください。このオプションはコピーにのみ使用でき、移動には使用できません。
  6. 移動 / コピーの操作を行なうたびに、このダイアログが表示されるようにするためには、"ダイアログを表示 (Show Dialog) "をアクティブにしてください (下記を参照)。
  7. ダイアログを閉じるためには、"OK"をクリックしてください。
  8. 指定されたイベントタイプを別的小節にコピーするためには、[Alt] を押しながら、最初の小節ハンドルをクリックして、それを「ターゲット」の小節にドラッグしてください。  
イベントタイプをコピーではなく、移動する場合には、[Alt] を押さずに、小節ハンドルをドラッグしてください。
- "ダイアログを表示 (Show Dialog) "を上記のステップ6でアクティブにした場合、"イベントのコピー (Copy Events) "ダイアログが表示され、設定を確認できます。  
ダイアログを閉じて、操作を実施するためには、"OK"をクリックしてください。  
ここで、次のことが起こります。

- "音符付加記号 (Note Symbols)" を上記のステップ4でアクティブにした場合、音符付加記号は「ソース」の小節からコピーされ、「ターゲット」の小節内の、同じ位置の音符に貼り付けられます。「ソース」の小節内の、特定の音符用の音符付加記号がありながら、「ターゲット」の小節内の対応する位置に音符がない場合には、記号は単に除去されます。

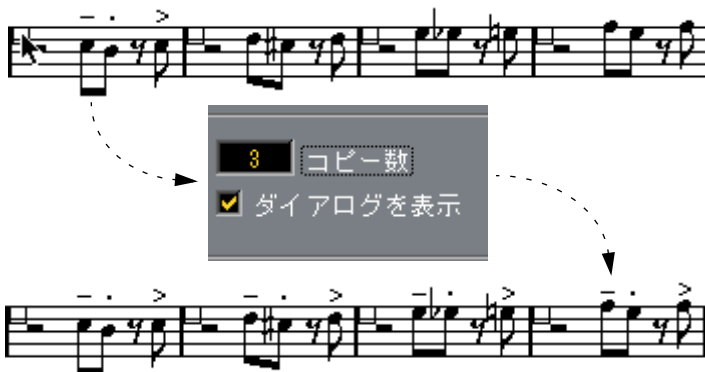
音符付加記号を最初の小節から二番目の小節に移動すると...



... 二番目の小節内に対応する音符の位置を見つける記号だけが移動されます。その他の記号は削除されます。

音符の実際の位置がこの操作の基準として使用されます - 表示された位置ではありません。

- 上記のステップ4で他の記号のタイプをアクティブにした場合、それらは単に「ターゲット」の小節内の、同じグラフィック上の位置に移動します。
- 上記のステップ5で"コピー回数 (Repeats)" を1よりも大きい数に設定すると、同じ記号が (小節ハンドルをドラッグした先の小節から始めて) その数の小節に貼り付けられます。



"コピー回数 (Repeats)" を3に設定して、音符付加記号を移動

- 小節ハンドルをドラッグするときに [Alt] を押していない場合には、記号 (およびダイアログで指定された、その他のイベントタイプ) は「ソース」の小節から削除されます。
- 
- 指定されたタイプの記号 (もしくはその他のオブジェクト) が、「ターゲット」の小節の中にすでにある場合には、それらは削除されます。
-

## 「音符属性を貼り付け」機能で音符付加記号をコピー

"操作 (Do) "ポップアップメニューの"音符属性を貼り付け (Paste Note Attributes) "機能を使用すると、ある音符の (すべての音符付加記号を含む) 特性を、任意の数の他の音符にコピーすることができます。これは [164ページ](#)に説明されています。

## 音符付加記号の移動について

音符付加記号、スラー、およびタイには、"デフォルトの位置 (Default Positions) "があります。これは、音符の先頭と記号の間の垂直方向の距離を決定します。

- 個々の記号の垂直方向の位置を手動で調整できますが、それらの音符を移動、もしくは移調すると、記号は自動的にデフォルトの位置にリセットされます。

これによって、"多調表記 (Display Transpose) "の設定を変更したときに、音符付加記号とスラーの位置が正しく決定されることも保証されます。

- スコア内のすべての音符付加記号とスラーの垂直方向の位置をリセットするためには、[Ctrl] を押しながら、スコアツールバーの "UPD" (画面表示を更新) ボタンをクリックしてください。

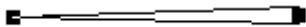
すべての音符付加記号はデフォルトの位置にリセットされ、すべてのスラーとタイは、元の長さや形に設定されます (下記を参照)。

## 長さや形状の変更

一般的に長さを持つ記号は、形を変更することができます。以下の手順に従ってください。

### サイズ変更

1. 記号を選択します。  
ハンドルが表示されます。



長さを持つ記号は、選択されると二つのハンドルが表示されます。

2. ハンドルの一つをドラッグします。  
記号の種類によっては、ドラッグの方向が垂直か水平方向に制限される場合もあります。
- 
- "初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) - エディタの動作 (Editor Behaviour) "ダイアログの中に、"クレッシェンド記号を水平方向に固定する (Keep Crescendi Horizontal) "と呼ばれるプリファレンスがあります。これをアクティブにすると、クレッシェンドとディミヌエンドの記号は、決して傾斜しません。
- 

### スラーとタイの形状変更

記号パレットには、上向きと下向きの2種類のスラーとタイが用意されています。以下の方法で、スラーとタイを編集することができます。

- スラーの中央のハンドルを上下にドラッグ。



スラーの中央のハンドルをドラッグしてその形状を変更することができます。

- スラーもしくはタイを選択して、スコアツールバーの"反転 (Flip) "記号をクリックすると、スラーもしくはタイの方向と位置を変更できます。  
実際、スラーもしくはタイには三つの「モード」があります。それらの三つのモードは、ボタンをクリックすることによって、切り換えることができます。



- [Ctrl] を押しながら、スラー、もしくはタイの末尾をドラッグすると、属している音符との「関係」に影響を及ぼすことなく、形を変更できます。  
言い換えれば、スラー/タイの末尾は、属している音符をレイアウトツールで移動した場合、もしくは測定幅を調整した場合に、その音符に対する相対的距離を維持します。
- 
- [Ctrl] を押しながらスコアツールバーの"UPD" (画面表示を更新) ボタンをクリックすると、すべての形の変更をデフォルトに復元できます。214ページをご参照ください。
-

- デフォルトの形とスラーとタイの間隔を変更するためには、"初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) - 間隔 (Spacing) "ダイアログを開いて、"符頭とスラーの開始/終了点の距離 (Slur's Start & End Distance from Note Head) "と"符頭とスラーの中間地点 (Slur's Middle Distance from Note Head) "の設定を編集してください。それらの設定は、作成されるすべての新しいスラーとタイ、および形を手動で変更していないすべての既存のスラーに使用されます。

## ブレース (大括弧) とブラケット (括弧) の一括編集

[Alt] を押しながらブレース/ブラケットを編集すると (短縮、伸長、移動など)、この変更は、複数の譜表にまたがるすべてのブレース/ブラケットに適用されます。

## 記号をダブルクリック

いくつかの記号がダブルクリックに対応しています。これらの記号では、(ダブル) クリックすると、ダイアログボックスまたはメニューが表示され、記号の外見や、MIDI データに影響を及ぼす設定を行うことが可能です。詳しくは、この章の [219ページ『記号に関する詳細』](#) をご参照ください。

## 記号の削除

これも、Cubase VST の他のオブジェクトの場合と同じ方法で行います。つまり、消しゴムツールを使用するか、選択して [Delete] または [Backspace] を押します。

## コピーと貼り付け

記号パレットのレイアウトセクションに属す記号を除いて、すべての記号は、Cubase VST の他のオブジェクトと同じようにコピー、貼り付けをすることができます。以下の規則があてはまります。

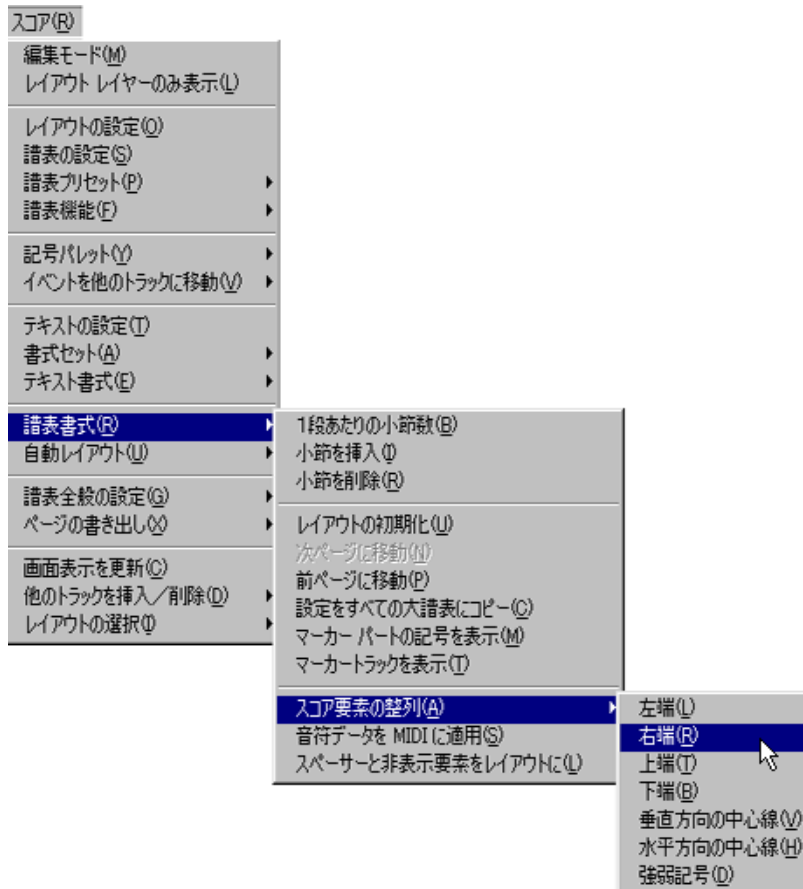
- 音符に固定された記号 (アクセントなど) は、張り付けをすると自由に浮動するオブジェクトになります。つまりこれらの記号は、もはやどの音符にも固定されていません。音符に固定させた場合には、[211ページ](#)で説明した "イベントのコピー (Copy Events) "機能を使用してください。



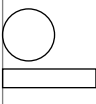
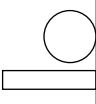
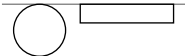
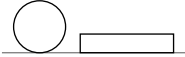
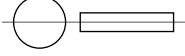
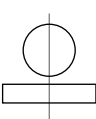
## 整列

グラフィック作成プログラムの整列機能に類似するものが、Cubase VSTにも備わっています。これによって記号を整列させることができます。以下の手順に従ってください。

1. 整列させたいすべてのオブジェクトを選択します。
2. "スコア (Score)" メニューの"書式関連 (Format)" サブメニューから"スコア要素の整列 (Align Elements)" を選択します。



3. 表示されるポップアップメニューから希望するオプションを選択します。オブジェクトは整列します。

構成要素整列オプション	説明図
左端 (Left Sides)	
右端 (Right Sides)	
上端 (Top Edges)	
下端 (Bottom Edges)	
水平中央 (Horizontal Centers)	
垂直中央 (Vertical Centers)	

- スタッカートやアクセントなどの音符付加記号 (Note Symbols) は、垂直方向にのみ整列させることができます。

"強弱記号 (Dynamics)" オプションは、強弱記号の整列に使用する特別な機能です。詳しくは、[223ページ](#)をご参照ください。

## 記号に関する詳細

ここでは、記号パレットについて詳しく説明します。

### 「音部記号等パレット」



#### 音部記号

スコア内の任意の位置に、音部記号の記号を挿入することができます。これは、最初の音部記号が譜表に対して及ぼす影響と同様の影響を、音符に対して及ぼします。さらに、最初の音部記号と同様に、タイプは、クリックすると同時に表示されるダイアログから選択されます。詳細については、[116ページ](#)と[59ページ](#)をご参照ください。既存の音部記号をダブルクリックすると、同じダイアログが表示され、タイプを変更することができます。

#### 拍子記号

拍子記号は、小節の開始点に挿入することができます。新しい拍子記号を挿入することは、マスタートラックに変更を挿入することになります。詳しくは、[116ページ](#)をご参照ください。

鉛筆ツールでクリックすると、ダイアログボックスが現れ、拍子記号を設定することができます。既存の拍子記号をダブルクリックすると、同じダイアログボックスが現れ、拍子記号の種類を変更することができます。このダイアログボックスについては、[59ページ](#)『[曲頭の拍子記号の設定](#)』をご参照ください。

- "初期設定 (Preference) - スコア (Score) - 総合テキスト (Global Text) "ダイアログで、拍子記号のフォントやサイズを設定することができます。初期設定では、標準付属のフォント "Score Font4.0" フォントが選択されています。

#### 調号

調号変更の挿入は、新しい音部記号の挿入の場合と同様です (上をご確認ください)。調号に関する一般的な解説については、[63ページ](#)『[曲頭の調号の設定](#)』をご参照ください。

## 強弱記号パレット (The Dynamics Palette)

### ダイナミクス (強弱記号)

スフォルツァンドなどを含めて、ffffからppppまでの強弱記号があります。

- " 上へ / 下へ (Next and Previous Dynamic) " のためのキーコマンド (" 初期設定 (Preferences) - キーコマンド (Key Commands) - スコア (Scores) "ダイアログ内の" 次の/前の強弱記号/テキストサイズ/弦 (Next/Prev Dynamic/Text Size/String) ") を定義することによって、スコア内の強弱記号を迅速に編集することができます。

この機能を使用すると、ppp、pp、p、mp、mf、f、ff、およびfffの間で切り換えることができます。



編集したい強弱記号を選択してください。



次に柔らかい強弱記号に変更するために、下へキーを押すか...

... 次に音の大きい強弱記号に変更するために、上へキーを押してください。

- [Ctrl]を押しながら、強弱記号をクリックすることもできます。ポップアップメニューが表示され、別の強弱記号を選択することができます。これによって、選択された、すべての強弱記号が影響されます (機能適用範囲ポップアップメニューを考慮に入れる)。これによって例えば、すべての"mp"記号を"mf"記号に、非常に簡単に変更できます。[Shift]を押しながら、最初の"mp"記号を (続くすべての"mp"記号を選択するために) ダブルクリックし、[Ctrl]を押しながら記号の一つをクリックし、代わりに"mf"記号を選択してください。
- 一般的な強弱記号 (fffからpppまで) をダブルクリックして、MIDIデータを変えるために使用できます。これは[322 ページ](#)に説明されています。
- ラインとトリル」パレットには直線記号がありますが、これを併用して以下のようにダイナミクスの変化を記譜することができます。



- プログラムはクレッシェンド/ディミヌエンドの記号を間に挿入することによって、自動的に強弱記号を「接続」することができます。これは[222 ページ](#)に説明されています。

## クレッシェンドとディミヌエンド (ディクレッシェンド)



強弱バレットには、二種類のクレッシェンド記号があります。通常のクレッシェンドと「ダブル」クレッシェンド (ディミヌエンド - クレッシェンド)。さらに、記号を描く方向が、結果を次のように決定します。

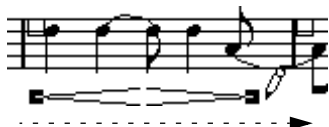
- クレッシェンド (<) 記号を挿入するには、バレットからクレッシェンド記号を選択して左から右にドラッグします。



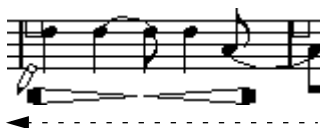
- ディミヌエンド (>) 記号を挿入するには、バレットからクレッシェンド記号を選択して右から左にドラッグします。



- クレッシェンド - ディミヌエンド (<>) 記号を挿入するには、バレットからダブルクレッシェンド記号を選択して左から右にドラッグします。



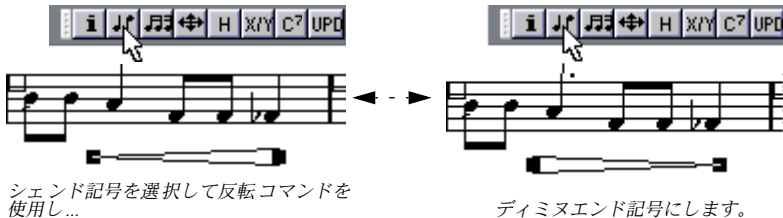
- ディミヌエンド - クレッシェンド (><) 記号を挿入するには、バレットからダブルクレッシェンド記号を選択して右から左にドラッグします。



- クレッシェンド/ディミヌエンド記号を挿入すると、ハンドルをドラッグしてサイズや位置を変更することができます。
- "クレッシェンド記号を水平方向に固定する (Keep Crescendi Symbols Horizontal)" オプションを "初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) - エディタの動作 (Editor Behaviour)" ダイアログでアクティブにした場合、クレッシェンド/ディミヌエンド記号を描いても傾斜せずに、水平でいます。

さらに、このオプションによって、記号を移動する際に間違っても末尾を上下にドラッグすることを防ぐことができます。

- クレッシェンドもしくはディミヌエンドをダブルクリックすると、記号がMIDIに影響を及ぼすことができるように指定できるダイアログボックスが開きます。  
321ページをご参照ください。
- また、"操作 (Do)" ポップアップメニューの"反転 (Flip)" コマンド、またはスコアツールバーの符尾逆転ボタンを使用してクレッシェンド記号を「反転」させることもできます。



[Ctrl]を押しながら記号をクリックして、表示されるポップアップメニューから"反転 (Flip)" を選択すると、同じことを行なうことができます。

### 強弱記号の連結

クレッシェンド記号やディミヌエンド記号を、手動ではなく、「自動的に」挿入することもできます。

1. クレッシェンド記号やディミヌエンド記号を挿入する両側の2つの強弱記号を選択します。



2. "操作 (Do)" ポップアップメニューから"強弱を接続 (Connect Dynamics)" を選択します。



2つの記号の間にクレッシェンド記号またはディミヌエンド記号が挿入され、3つの記号の縦方向の位置が自動的に揃えられます。

## 強弱記号の整頓

強弱記号（クレッシェンド含む）の縦方向の位置を揃える特別なコマンドが用意されています。通常の「整列（Align）」機能（217ページ参照）と異なり、強弱文字の基線を考慮し、グラフィック記号ではなくテキストとして揃えます。また、この機能では手動操作で強弱記号を選択する必要がありません。

1. 「すべて選択（Select All）」コマンドを使用してスコアの中のすべてのオブジェクトを選択します。  
この操作を行うと、すべての強弱記号が他の記号や音符とともに選択されます。一部の強弱記号の位置だけを揃えたい場合は、「すべて選択（Select All）」コマンドを使用せずに、それらの強弱記号を手動操作で選択します。
2. 「スコア（Score）」メニューから「書式関連（Format）」サブメニューを表示します。
3. 「スコア要素の整列（Align Element）」サブメニューから「強弱記号（Dynamics）」オプションを選択します。  
強弱記号の位置が正しく揃えられ、他のすべての記号やイベントはそのままになります。

## 「グラフィック」パレット

多数の音符の先頭、休符、および記号が「グラフィック」記号パレットにあります。それらは、描画要素としてのみ機能し、トラックに音符のデータを挿入しません。

## 「ラインとトリル」パレット

### オクターブ記号



オクターブ記号（8va と 15va）は、臨時的ディスプレイトランスポーズの機能（65ページ参照）を果たし、スコアの表示を1または2オクターブ下に移調します。

- 点線の末端をドラッグすると、どの音符がオクターブ記号に影響されるのかを、正確に指定できます。  
点線の下の子符のみが、表示をトランスポーズされます。

### 連符括弧記号

「リアル」な連符に対して、「グラフィック」連符グループ記号があります。

- 連符グループ記号を挿入した後で、その個数をダブルクリックして、2から32までの間の数を入力できます。
- 「初期設定（Preferences）」-スコア（Scores）-その他の表示（Additional Settings）」ダイアログで、表示する連符の数字の表示についてグローバルに設定できます。  
さらに、「初期設定（Preferences）」-スコア（Scores）-総合テキスト（Global Text）」ダイアログで、連符番号のフォントとサイズを選択できます。

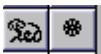
### 垂直方向の線

垂直方向の線（アルペジオなど）は音符に依存します。つまり、これらの記号は音符の直前に挿入する必要があります。さらに情報が必要な場合には、186ページ『音符レイヤー記号』と、同様に振る舞う装飾音符に関する178ページの説明をご参照ください。

## 「その他」パレット

歌詞とテキストについては、[237 ページ『テキストの処理』](#)、コード記号については、[228ページ『コード記号』](#)をご参照ください。

### ペダル記号 (Pedal Down and Up Symbols)



"ペダル (Pedal Down or Up)" 記号を挿入すると、実際のMIDIイベント (ダンパーペダル、コントロールチェンジ 64) がその位置に挿入されます。同様に、別のエディタにダンパーペダルイベントを挿入、もしくはレコーディングすると、スコア内に"ペダル上/下 (Pedal Down/Up)" 記号が表示されます。

- "初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) - その他の表示 (Additional Settings)" ダイアログ内の"ペダル記号を隠す (Hide Pedal Markers)" オプションをアクティブにすると、すべてのペダルマーカーが非表示になります。

"ダンパーペダル (Damper Pedal)" メッセージが多数ある場合で、スコアの中に表示したくない場合 (例えば、ピアノ以外の楽器のために書いているとき) には、これを使用してください。

### テンポ



これは常にマスタートラックにおいて設定された現在のテンポを表示します。言い換えると、この記号にテンポを表示させたい場合には、マスタートラックにその値を入力してください。

通常、この記号は毎分の拍数 (4 分音符) を表示します。しかしこの記号をダブルクリックすると、メニューが表示され、好きな音価を入力することが可能です。数値もそれに応じて変化します。

- 
- この記号は、グローバル記号でも使用できます ([205 ページ参照](#))。
- 

### 音符付加記号としてのテンポチェンジ



この記号は、ある音価から別の音価への変更としてテンポ値を指定することを可能にします。上図の例は、三分の一だけテンポを遅くするという意味になります。

どちらかの音符の値を変更するためには、その音符をダブルクリックしてください。利用可能な音価を表示したポップアップが現れます。

- 
- この記号は、グローバル記号でも使用できます ([205 ページ参照](#))。
-



## 反復記号



反復記号（1小節と2小節）は特殊な機能を持っています。[Shift]+[Ctrl] を押しながら反復記号を入力すると、それらが関係する小節の音符が自動的に隠されます（より詳しい説明は、[274 ページ『アイテムを隠す/表示する』](#)をご覧ください）。

## スケールイベント



これはスタイルトラックと一緒に使用します。

## プログラムチェンジ記号



プログラムチェンジ記号を挿入すると、実際のMIDIプログラムチェンジイベントがその位置に挿入されます。同様に、別のエディタ、もしくはアレンジウィンドウにプログラムチェンジイベントを挿入、もしくはレコーディングすると、スコア内にプログラムチェンジ記号が表示されます。

- 記号のプログラムナンバーを変更するためには、それをダブルクリックしてください。トラックの楽器にパッチ名ソースを指定した場合には（『詳細』を参照）、ポップアップメニューが表示され、パッチを選択できます。
- "プログラムチェンジを隠す (Hide Program Changes)" オプションを "初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) - その他の表示 (Additional Settings)" ダイアログでアクティブにすると、すべてのプログラムチェンジ記号が非表示になります。プログラムチェンジイベントが多数ある場合で、スコアの中に表示したくない場合には、これを使用してください。

## 「レイアウト」パレット

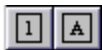
### 小節線



小節線（縦線）をつかって、二つのことを行なうことができます。

- 編集するか別のタイプのもので置き換えます。縦線をダブルクリックして、表示されるダイアログから別のものを選択してください。
- 追加の「グラフィック」縦線を既存の縦線の「内側」に挿入します。これによって、小節を二つに分割し、それらは合わせても「普通の小節」と同じ長さです。例えば弱起を作成するために使用することができます。[279 ページ](#)をご参照ください。
- 二重の縦線を編曲の各マーカパートの開始位置に、自動的に追加できます。これは、"マーカパートの記号を表示 (Marker Track to Form)" 機能を使用して、実施されます。

## リハーサルマーク



数字とアルファベットの2種類があります。

初めてリハーサルマークをスコアに挿入すると、それは"1"または"A"になります（どちらになるかはあなたの選択次第です）。2番目以降は、前のリハーサルマークに続くように番号、または文字が付けられます。一つを削除すると、他のリハーサルマークのラベルも変わり、常に完全な数字/アルファベットの順番が保たれます。

- "初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) - 総合テキスト (Global Text) "ダイアログで、リハーサルマークのフォントとサイズを選択できます。  
このダイアログを使ってリハーサルマークの周辺に、ボックスと卵形を追加することができます。
  - リハーサルマークを編曲の各マーカークパートの開始位置に、自動的に追加できます。  
これは"マーカークパートの記号を表示 (Marker Track to Form) "機能を使用して、実施されます。
- 
- リハーサルマークはレイヤー共有記号 (グローバル記号) としても使用できます ([200ページ](#)を参照)。
- 

## エンディング



開いたエンディング (1番括弧) と閉じたエンディング (2番括弧) の2種類のエンディングがあります。両方とも、ハンドルをドラッグすることによって長さとお高さを変更することができます。既存の数値をダブルクリックして、希望するテキストを入力することができます。

## ボックスと直線



さまざまな目的に使える「汎用」のボックスと線があります。ボックスをダブルクリックするとダイアログが開き、ボックスをトランスペアレントにするかどうか、また境界線を表示するかどうかを指定できます。

## 鍵盤記号

鍵盤記号については、[200ページ](#)をご参照ください。

# 10

---

## コードの処理

## ここで学ぶこと

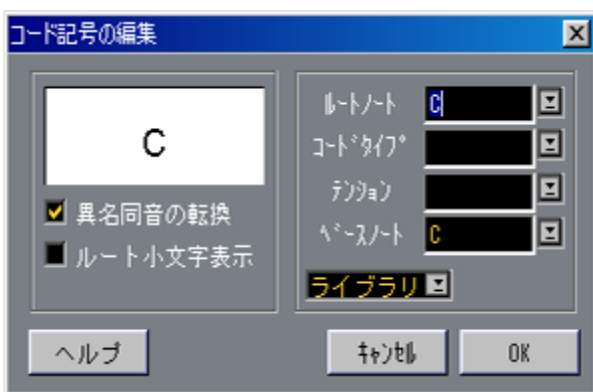
- 「コード作成」の使用法。
- リードシートの作成方法。
- コードトラックを使用して異名同音の転換を適切に処理する方法。
- スケールイベントとは何か。

## コード記号

### 手動によるコード記号の挿入

鉛筆ツールと記号パレットを使用して記号を入力する方法については、[194ページ](#)をご参照ください。

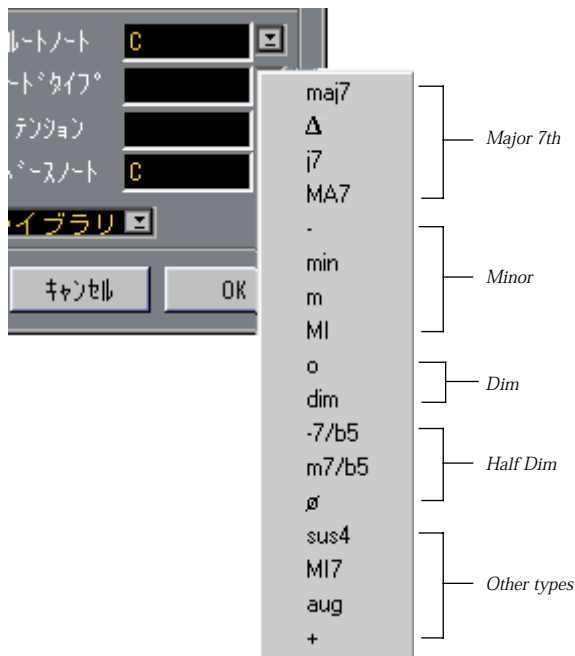
コード記号を挿入すると、ダイアログボックスが開き、コードの種類を設定することができます。



"コード記号の編集 (Edit Chord Symbol) "ダイアログボックス

1. "ルート音符 (Root Note) "ポップアップから根音 (ルート) を選択します。  
直接コード名を入力するか、フィールド右側のポップアップメニューから選択してください。
2. "コードタイプ (Chord Type) "ポップアップからコードの基本的な種類を選択します。  
直接入力 ("7"など) するか、フィールド右側のポップアップメニューから選択してください。

コードの種類によっては、いくつかの表示オプションがあるものもあります。



3. "テンション (Tensions)" チェックボックスを使用してテンション音符を追加します。この場合も、テンション音符を入力するか、ポップアップメニューを使うと、この操作ができます。ただし、入力しないと表示されない特殊な表示オプションがいくつかあります (下表参照)。ここにテキスト (例: 3 度音無し) も入れたいという場合は、ポップアップメニューから基本となるテンションを選択し、特殊なオプションを入力して追加してください。

文字	説明	例	結果
( )	テンションは括弧で囲まれます。	テンション <input checked="" type="checkbox"/> 9(#5)	C <sup>9</sup> (#5)
/	テンションはスラッシュ記号で区切られます。	テンション <input checked="" type="checkbox"/> 9/#5	C <sup>9</sup> #5
	テンションは上に重ねられていきます。	テンション <input checked="" type="checkbox"/> 9 #5	C <sup>9</sup> <sub>5</sub>

オプションを組み合わせることも可能です。この場合、5の上に9を入れるためのスペースと一緒に、2つのオプションを組み合わせます。"|"オプションを使用するときは、1個の"("記号しか必要でない点に留意してください。

テンション <input checked="" type="checkbox"/> (9 #5)	C <sup>9</sup> <sub>5</sub>
--	-----------------------------

4. 特別なベース音符を使用したい場合（たとえば、CメジャーにDのベース音符を使用したい場合など）には、"ベースノート（Bass）"ポップアップをルート以外の音符に設定します。

Cubase VSTはルートとベースの相関関係を記録しますので、ルートを変更するとそれに合わせてベース音符も変更されます。

5. 根音（ルート）を下段に表示させたい場合には、"ルート小文字表示（Lower Root）"チェックボックスをオンにします。
6. 必要ならば、"異名同音の転換（Enharmonic Shift）"のボタンをクリックして、オン/オフを切り替えます。
7. "OK"をクリックしてダイアログを閉じます。  
コード記号がスコアに追加されます。

- 
- コード記号の表示について、さらに詳しい設定を行うことができます。詳しくは、[232ページ](#)をご参照ください。
- 

- コードを編集したい場合は、その記号をダブルクリックします。  
コードの挿入時に表示されたのと同じようなダイアログが現れます。コード挿入時に表示されたのと異なるのは、このダイアログが非モーダルである、つまりスコアを扱い続けている間ダイアログが開いたままになっているという点です。コードをダブルクリックし、そのプロパティを修正し、"適用（Apply）"をクリックするというのが典型的なやり方です。この後、スコア内の別のコードを選択してもかまいません。ダイアログは選択された最新のコードが反映されるように、継続的に更新されるので、そのつどダイアログを閉じずに、コード記号を変更することができます。最後に、ダイアログのボックスをクリックして、ダイアログを閉じます。

## ライブラリ関数について

"コード記号の編集（Edit Chord Symbol）"ダイアログの"ライブラリ（Library）"ポップアップメニューを使うと、使用頻度の高いコードタイプやテンションを"プリセット（presets）"リストに追加して、スピーディにアクセスできるようになります。

1. 使用したいコードをダイアログで設定します。
  2. "ライブラリ（Libray）"ポップアップメニューをプルダウンし、"追加（Add）"を選択します。
  3. ポップアップメニューをもう一度プルダウンすると、指定したコードタイプがリストに追加されたのが分かります。
- "ライブラリ（Libray）"ポップアップメニューからのアイテムの選択は、保存されているコードタイプとテンションに適用されます。  
ただし、ルートノートとベースノートには作用しません。
  - [Ctrl]を押しながら、コード記号をクリックすると、スコアからこのポップアップメニューにアクセスすることもできます。  
この方法を使うと、"コード記号の編集（Edit Chord Symbol）"ダイアログにアクセスせずに、コードタイプを非常にスピーディに変更することができます。



- すべての譜表のすべての音符が考慮に入れられます。譜表のどれかで変更が行われると、音符は再解釈され、新しいコード記号が追加されます。つまり、このことは、コード作成を使用する場合には、メロディトラックを含めることは避けるべきであるということの意味しています。そうしないと、予想以上に多数のコードが作成され、おそらく奇妙なテンション音符が付け加えられることになるでしょう。
- さらに、加えて、クオンタイズ値も使用されます。各クオンタイズ位置に新しいコードが作成されます。
- Cubase VSTがそれをコードとして解釈するためには、同位置に少なくとも三つの音符がある必要があります。また、音符の組み合わせによっては、Cubase VSTにとって意味をなさず、コードが作成されない場合もあります。
- Cubase VSTのコード分析は、完全無欠ではありません。同じ音符の組み合わせでも曲の流れの中で異なる解釈が可能ですから、それは不可能です。ある程度の編集作業が必要になるでしょう。もっぱら自動コード作成のためにトラックにレコーディングを行う場合には、できるだけ単純で、適切な転回形を使用し、オクターブを追加したりせずにコードを演奏してください。

## 全般的なコード設定

"初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) " ダイアログには、コードの表示の仕方に影響を与える全般的な設定がいくつかあります。これらの設定はソングのすべてのコードに作用します。

### コード用のフォントおよびサイズの選択

1. "初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) - コードフォント (Chord Font) "ダイアログを開きます。



2. "フォント (Font) "ポップアップを使って、コード用のフォントを選択します。  
Cubase VSTにはこのコード専用のフォント (ChordFont 4.0) ,が付属していますが、好みのフォントを使ってもかまいません。



3. 4つの"サイズ (Size)"値フィールドを使って、4種類のコード要素のサイズを選択します。値を直接入力するか、ポップアップメニューを使用してください。通常は、"ルート (Root)"サイズを最大サイズ、"テンション (Tension)"サイズを最小サイズにすることになるでしょう。
4. 左側のラジオボタンを使って、コード表示モードを選択します。この選択は、ルートノートとベースノートの表示の仕方に影響を与えます。

英語	通常表記
ドレミ	「C-D-E-...」ではなく「ド-レ-ミ-...」を使用。
ドイツ語	英語表記と同じですが、"B"は"H"として表示され、"Bb"あるいは"A#"は"B"として表示されます。

5. "OK"をクリックしてダイアログを閉じます。ダイアログを閉じずに、設定をトライしたい場合は、右上隅にある"適用 (Apply)"ボタンをクリックしてください。

### コード設定の追加

1. "初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) - コードのタイプ (Chord Types)"ダイアログを開きます。



2. ラジオボタンの4つのセクションを使って、使用頻度の最も高い4つのコードタイプの表示の仕方を指定します。
3. ルートノートとベースノートが同一線上に表示されるように、ルートノートをベースノートと揃えたい場合は、"ルートノートを他に整列 (Align Root Note)"をアクティブにします。

- テンションをルートノートと同一線上に表示させたい場合（ルートノートの少し上ではなく）、"テンションを他に整列（Tension Bottom）"チェックボックスをアクティブにしてください。
- ("譜表オプション（Staff Options）"ダイアログの"サイズ（Size）"設定を使って）譜表の拡大・縮小をしたり、それに応じてコードを拡大・縮小したい場合は、"譜表にサイズ対応（Scale Chords）"オプションをアクティブにします。
- 表示されているスコアに、これらの設定を適用するには、"コードに適用（Apply to Chords）"をクリックします。
- ダイアログを閉じ、次にコード作成機能を使うときのデフォルトの設定として、このコード設定を保存するには、"OK"をクリックします。  
この操作を行っても、現在編集中のスコアにこれらの設定が適用されることはありません（ただし、3つのチェックボックスの設定は例外で、ソングのコードすべてに作用します）。

## リードシートの作成

以下には、リードシート（Lead Sheet: 編曲の概要を記した楽譜）を簡単に作成する方法が述べられています。

- ソングのためのコードをレコーディングしたトラックを一つ作成します。  
ソングにコードを入れたい各位置にコードを入力する必要があります。
- パートにできるだけ「しっかり」クオンタイズをかけます。
- 別のトラックに同じ長さの空のパートを作成します。
- 両方のパートをスコアエディタで一緒に開きます。
- 空のパートをアクティブな譜表にして、コード作成を実行します。

Chords

1 Am Am/Ab Am/G F7

コード記号だけが表示された空のパート

- スコアエディタを閉じます。
- 別のトラックを作成します。
- スコアエディタでこのトラックのフォーマットを整え、歌詞などを追加します。

Melody

1 Who walks in, when I walk out.

メロディトラック

- スコアエディタを、もう一度閉じます。

10. [Ctrl] と [Alt] を押しながら、片方のトラックのパートを、もう片方のトラックにドラッグし、コードとメロディトラックをマージします。  
各パートが時間的にずれていないことを確認してください。
11. マージされたトラックをもう一度開き、必要なレイアウトの調節を行います。

Melody

Who walks in, when I walk out.

最終的なリードシート

## コードトラックと臨時記号

アレンジウィンドウにはコードトラックという特別な種類のトラッククラスがあります。これらはスタイルトラックとともに使用されたりしますが、スコアエディタで臨時記号を取り扱う場合にも非常に便利です。

スコアを作成する際に、手作業で異名同音の転換を調整しようとする、非常に手間がかかります。コードトラックを使用することによって、異名同音的転換は自動化され、大幅な作業時間の節約になります。

### コードトラックの作成

1. コードトラックを作成します。  
まずトラックを作成し、トラックリストのトラッククラス・ポップアップを使用して、そのトラックのトラッククラスをコードトラックに切り替えてください。
2. この新しいトラックと、コードを含むMIDIトラックを、スコアエディタで開きます。
3. コードトラックの譜表の左側をクリックしてアクティブにし、コード記号がこの譜表に挿入されるようにします。
4. この章の [231ページ](#) に説明されている手順に従いコード作成を実行します。  
コード記号がコードトラックに表示されます。
5. 必要に応じて、自動的に作成されたコードを編集します。

- コードトラックは、普通MIDIトラックの場合のように、コードの異名同音的転換を処理しません。たとえば、ときどきベース音が間違っただけの異名同音的転換によって表示されることがあります。

### スコアへのコードトラックの適用

上に説明したように、スケールイベントによってコードトラックを作成する主要目的は、ソングのあらゆる位置での現在のコード/スケールに応じてCubase VSTに自動的に異名同音的転換を適用させることです。

1. コードトラックが、アレンジメントでミュートしていない唯一のコードトラックであることを確認します。
2. "初期設定 (Preference) - スコア (Scores) - 臨時記号 (Accidentals)" ダイアログを開きます。

3. "臨時記号にコードトラックを使用 (Use Chord Track For Accidentals)" オプションをアクティブにします。



臨時記号全般的な設定の"臨時記号にコードトラックを使用 (Use Chord Track For Accidentals) "

4. 臨時記号ディスプレイオプションを選択します。  
オプションについては、156ページ『臨時記号と異名同音的転換』をご参照ください。  
さて、これによってスコアの音符には適切な臨時記号が表示されるはずですが。157ページ『異名同音的転換』に説明しているように、手動で設定し直す必要がある場合がありますが、そのような状況は非常にまれです。



"臨時記号にコードトラックを使用 (Use Chord Track For Accidentals) "をオフ



"臨時記号にコードトラックを使用 (Use Chord Track For Accidentals) "をオン

- この機能を使用するためにスコアにコードトラックを表示する必要はありません。

# 11

---

## テキストの処理

## ここで学ぶこと

- 様々な種類のテキストについて。
- テキストの入力と編集。
- フォント、サイズ、スタイルの設定方法。
- 歌詞の入力方法。
- 固定テキスト要素の変更方法。

## 一般的なテキストの追加と編集

本項では、テキスト記号を追加したり、編集する一般的な手順について説明します（タイトルや、譜表名など固定されたテキスト要素については、[254ページ](#)をご参照ください）。[246ページ](#)に説明されているように、数種類のテキスト記号がありますが、基本的な手順は同じです。

### テキストの入力

1. テキストのフォント、サイズおよびスタイルを選択したい場合（またはテキスト属性を選択したい場合）は、[240ページ](#)に説明されているように、この選択を行ってください。  
挿入されたテキストは、テキストが何も選択されていないときに行われたテキスト設定を使用しますが、テキストを挿入した後に、設定すべてを変更してもかまいません。
2. 使用したい記号パレットが表示されていることを確認します。  
"その他 (Other)"、"レイアウト (Layout)" および "レイヤー共有記号 (Global Symbols)" パレットには別のテキスト記号が入っています。
3. パレット内のテキスト記号をクリックするか、ダブルクリックすると、鉛筆ツールが選択されます。
4. 正しい譜表が選択されたことを確認し、鉛筆ツールでスコアをクリックし処理します。  
歌詞を入力する場合には、音符の上か下をクリックしてください。（歌詞は、各音符に結びついて配置され、垂直方向の位置はクリックした位置になります。）[246ページ](#)参照。



5. 表示される小さなボックスにテキストを入力します。  
文字を移動するには [Backspace] を使用し、矢印キーでカーソルを移動してください。
6. テキストを数行入力したい場合は、[Ctrl] を押しながら [Enter] を押すと、空行が 1 行挿入されます（ただし、歌詞の場合に、この操作を行うことはできません）。  
テキストスタイルの設定によっては ([242ページ](#)をご参照ください)、テキスト行を左側、右側、あるいは中央に揃えることができます。
7. 特殊なスコア記号をテキストに挿入したければ、挿入してもかまいません。  
挿入の仕方は[240ページ](#)に説明してあります。
8. 上記の操作が終了したら、テキストボックスの外側をクリックし、閉じます。  
テキストが表示されます。記号と同じように、テキストも移動したり、コピーしたり、削除することができます。

## メリスマ線について

テキスト記号を追加するとき、テキストブロックの右端にあるハンドルに注目してください。このハンドルを右側にドラッグすると、テキストのメリスマ線を延長させることができます。これは、次のような用途に使えます。

- 歌詞を追加しているとき、ある音節をいくつかの音符にわたって歌うように指示したい場合。



- テキストがアーティキュレーションあるいは演奏スタイルについてのアドバイスで、それを特定のフレーズだけに適用したい場合。



- テキストがアーティキュレーションあるいは演奏スタイルについてのアドバイスで、それをスコアのその部分から先に適用したい場合。



"テキストの設定 (Text Style)" サブメニューには、メリスマ線の表示方法を決めるオプションがいろいろ用意されています。

オプション	説明
実線 (Solid Line)	アクティブにした場合のみ、線は実線になり、それ以外の場合は、点線になります。
線端を下 (End Line Down)	アクティブにすると、線は下向きになり、括弧になります。
線端を上 (End Line Up)	アクティブにすると、線は上向きになり、括弧になります。
線端を矢印 (End Line Arrow)	アクティブにすると、線の終わりが矢印になります。

## 特殊文字について

テキストで特殊なスコア記号を使いたい場合、下記の方法を使ってください。

1. テキストを入力しているときに、スコア記号を置きたい場所にテキストカーソルを動かします。
2. @記号を挿入します。  
これは、次の文字を"Score Font 4.0"で表示するようにと、プログラムに指示しています。
3. 文字を入力します。  
使用頻度の最も高いスコア記号の一部と関連付けられている文字を、下表に示します。
4. 通常のやり方で、テキストを入力します。  
特殊文字として解釈されるのは、@記号の後にある最初の文字だけです。

### 一般的なスコア記号とその文字

<i>ppp</i>	O	<i>mf</i>	S	<i>scd.</i>	F
<i>pp</i>	P	<i>f</i>	T	♯	G
<i>p</i>	Q	<i>ff</i>	U	‰	W
<i>mp</i>	R	<i>fff</i>	V	♯	\
		<i>sfz</i>	W		

## スペースの挿入

- たとえば、譜表と譜表の間に、歌詞を入れるスペースが不足している場合は、譜表に間隔を入れる方法が説明してある[287 ページ](#)をご参照ください。
- テキストを追加した後、スコアが見にくい状態になってしまったらば、"自動レイアウト (Automatic Layout)"を調べてください ([291 ページ](#)をご参照ください)。

## テキストの編集

テキストの入力ミスをした場合、あるいは何らかの理由により、テキストを変更したいという場合は、矢印ツールでテキストブロックをダブルクリックし、テキストに変更を加えてから、テキストボックスの外側をクリックし、このボックスを閉じます。

- 手でテキストを編集しなくても、スコア内に特定の言葉が現れる個所全部をリプレースすることも可能です ([253 ページ](#)をご参照ください)。

## テキストのフォント、サイズおよびスタイルの選択

1. 設定したいテキスト記号を選択します。  
何も選択されていない場合は、ここで行う設定がデフォルト設定となります。次にテキストを挿入するときに、これらの設定が使用されます。

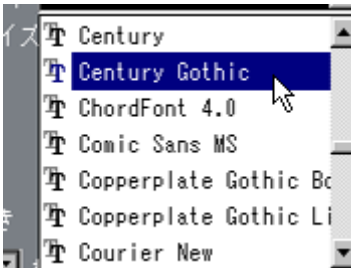


2. "スコア (Score) "メニューから"テキストの設定 (Text Settings) "を選択します。



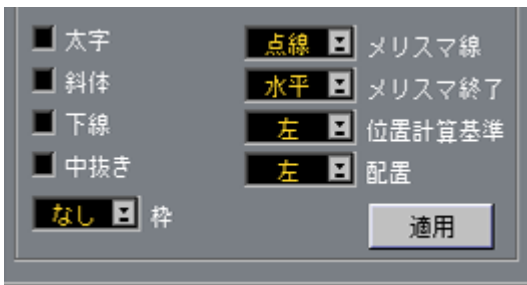
"テキストの設定 (Text Settings) "ダイアログ

3. ポップアップからフォントを選択します。  
フォントの数とフォントの表示の仕方は、コンピュータにインストールされている書体によって異なります。



- 通常のテキストの場合は、"Score Font 4.0"や"ChordFont 4.0"は使用しないほうが良いでしょう。これらは Cubase VST があらゆるスコア記号について使用するフォントです。これらのフォントに不慣れな方が、これらのフォントを使用すると、恐らく好ましい結果は得られないでしょう。
4. "サイズ (Size) "ポップアップメニューからテキストサイズを選択します (または、テキストフィールドに手で入力します)。  
フォントによってはどのサイズでも良く見えるものと、特定のサイズでしか良く見えないものがあります。堅実なやり方を好む方は、システムに内蔵されている True Type フォント (フォント名の前に "TT" が付いているもの) をお使いになってください。

5. オプションのテキストスタイルを追加したい場合は、チェックボックスやポップアップから選択してください。



オプションのほとんどは、太字、イタリック体、下線など一般的なテキストスタイルの異形ですが、特殊なスタイルのオプションもいくつかあります。

オプション	説明
メリスマオプション (Melisma options)	239 ページに説明されているように、「メリスマ線」のデザインを決定します。
枠 (Frame)	テキストを長方形 (箱) または楕円形の枠の中に入れることができます。
位置計算基準 (Positioning)	テキストブロックの位置計算に、テキストブロックの左側、右側のどちらを用いるか選択することができます。このオプションが有効になるのは、テキストブロックが自動的に移動する状況です (たとえば、自動レイアウト機能を使用した場合、縦線を手動で移動する場合)。たとえば、テキストブロックがあるノートの手前 (左側) に現れる場合、「右 (Right)」オプションを選択すると、このテキストブロックは調整後、よりの確な位置に現れます。
配置 (Alignment) :	テキストの位置合わせを行うことができます。
左/中心/右 (Left/Center/Right)	これらのオプションは複数行からなるテキストについてのみ有効です (空き行を挿入するのに[Enter]を使用した場合)。

6. 選択したテキストに、これらの設定を適用するために、「適用 (Apply)」をクリックします。ダイアログを開いたままで、別のテキストブロックを選択することができる点に留意してください。現在選択されているテキストの設定を反映するように、ダイアログが更新されます。
7. 上記の操作が終了したら、クローズボックスをクリックし、ダイアログを閉じます。
- テキストブロックのテキストのサイズを変更するだけでよい場合は、そのサイズを選択してから、「次の/前の強弱記号/テキストサイズ/弦 (Next/Prev Dynamic/Text Size/String)」のキーコマンドを使用してください。

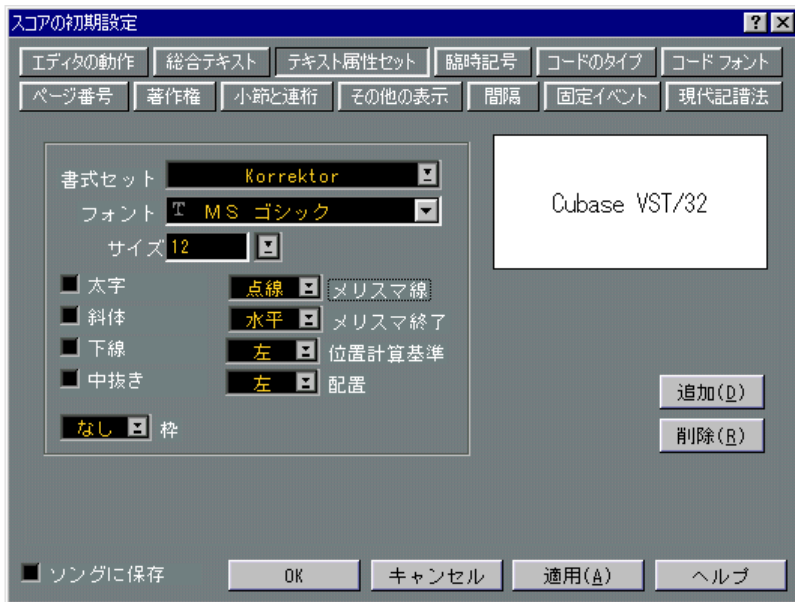
デフォルトにより、これらはコンピュータのキーボードのタイプライタ上にある [+](拡大) と [-](縮小) ですが、「初期設定 (Preferences) - キーコマンド (Key Commands) - スコア (Score)」ダイアログで他のキーコマンドを割り当てたい方は、そうしてもかまいません。

## テキスト属性セットの使用

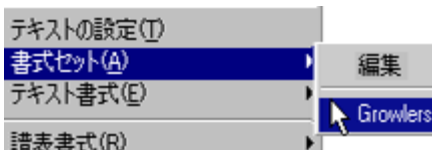
テキスト属性セットは、すべてのフォント設定、サイズ設定およびスタイル設定が入っているプリセットと見なしてもよいでしょう。使用頻度の高い設定にテキスト属性セットを作成することにより、時間が大幅に節約できます。

### テキスト属性セットの作成

1. "スコア (Score)"メニューをプルダウンし、"書式セット (Text Attribute Set)"サブメニューから"編集 (Edit...)"を選択します。"テキスト属性セット (Text Attribute Set)"ダイアログが表示されます。このダイアログへは、"初期設定 (Preferences) - スコア (Scores)"ダイアログからもアクセスできます。



2. テキスト属性セットを、この時点でアクティブになっているソングで保存したい場合は、"ソングに保存 (Save with Song)"をアクティブにしてください。そうでない場合は、テキスト属性セットは他のソングでも利用可能となります。
3. "追加 (Add)"ボタンをクリックします。名称ボックスが開きます。
4. 新しいテキスト属性セットの名称を入力します。
5. チェックボックスに印を付けて、フォントを選択し、サイズを指定し、スタイルオプションを追加します。これらのオプションは、"スコア (Score)"メニューで行ったテキスト設定と同じです (上記参照)。テキストのサンプルがこの時点の設定でダイアログに表示されるので、これを参考にしてください。
6. 操作が終了したら、"OK"をクリックしてダイアログを閉じます。これで、今作成したテキスト属性セットが、"スコア (Score)"メニューの"テキスト属性セット (Text Attribute Set)"サブメニューに含まれます。



## テキスト属性セットの使用

テキスト属性セットの設定を1個または数個のテキストブロックに適用するには、これらの設定を選択し、"スコア (Score)"メニューの"テキスト属性セット (Text Attribute Set)"サブメニューから"書式セット (Set)"を選択します。[Ctrl]キーを押さえながら、テキストブロックをポイントし、マウスボタンを押しても、このサブメニューにアクセスできます。

- スコアにテキストが何も選択されていない状態で"テキスト属性セット (Text Attribute Set)"を選択した場合、次にテキストを挿入したときに、この設定が使用されます。

この時点で、テキストと属性セット間にはリンクが存在している点に留意してください。属性セットに加えられたあらゆる変更 (下記参照) は、属性セットを使用するすべてのテキストに影響を与えます。テキスト設定はまだ"スコア (Score)"メニュー上で手動で変更することができますが、この場合属性セットとのリンクは取り除かれてしまいます。

## テキスト属性セットの編集

テキスト属性セットの設定を変更すると、そのセットを使用するすべてのテキストに影響が及びます。すべてのソングについて同じ数の「包括的な」セットを用い、必要に応じて、別のソングについてフォント、サイズなどの変更をするだけでよいので、これは非常に実用的です。また、(インストールされているフォントが異なる可能性のある) コンピュータ間でのソングの移動も楽にできるようになります。

1. "テキスト属性セット (Text Attribute Set)"ダイアログを開きます。
2. この時点でアクティブになっているソングだけに、変更を適用したい場合は、"ソングに保存 (Save with Song)"をアクティブにします。  
そうでない場合は、変更したテキスト属性セットは他のソングでも使えるようになります。
3. 編集したいテキスト属性セットを"書式セット (Attribute Set)"ポップアップメニューから選びます。
4. 設定を、好みに合わせて変更します。
5. "OK"をクリックしてダイアログを閉じます。

## テキスト属性セットの削除

---

- テキストセットは必ず"ソングに保存 (Save with Song)"がアクティブになっている状態で削除してください。このようにしないと、削除されたテキスト属性セットを使用するすべてのソングに、不適切なフォント、サイズ、スタイルのテキストが表示されてしまいます。
- 
1. "テキスト属性セット (Text Attribute Set)" ダイアログを開きます。
  2. 削除したいテキスト属性セットを"書式セット (Attribute Set)" ポップアップメニューから選びます。
  3. "削除 (Remove)" ボタンをクリックします。
  4. "OK" をクリックしてダイアログを閉じます。

# 様々な種類のテキスト

## 通常のテキスト



通常のテキストを選択

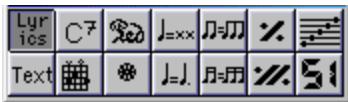
この種類のテキストは、"その他 (Other)" 記号パレットから "テキスト (Text)" を選択することによって挿入します。

この種類のテキストは、小節と譜表の位置に固定されます。このため小節や譜表全体を移動させると、テキストも一緒に移動します。

### 同じテキストをすべての譜表に挿入

[Alt] を押しながら鉛筆ツールでクリックすると、タイプ入力するテキストは、編集集中のすべての譜表に追加されます。

## 歌詞 (Lyrics)



歌詞を選択

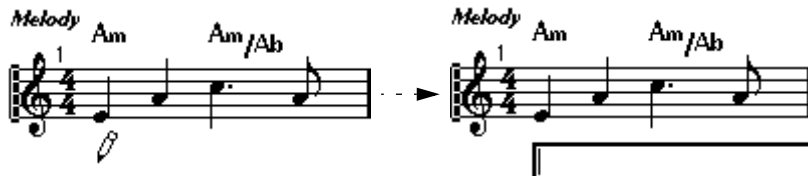
この種類のテキストは "その他 (Other)" 記号パレットから "歌詞 (Lyrics)" を選択することによって挿入します。

歌詞を入力するときには、その音節が属する音符の上か下をクリックしてください。テキストは、水平方向の位置については音符を中心に配置され、垂直方向の位置はクリックした位置になります。他の記号と同じように、後で上下に移動させることが可能です。

歌詞は、音符の位置に固定されています。音符を移動させると、それとともにテキストも移動します。歌詞を適切に表示するために音符の間隔も調節されます。

### 複数の音符に歌詞を挿入

1. パレットで歌詞を選択して、鉛筆ツールで音符の上か下をクリックします。



最初の音符の下をクリックします。

2. 表示されるテキストボックスにその音符の音節をタイプ入力します。

- [Tab] を押します。  
次の音符に移動します。

Melody Am Am/Ab

Who

- 次の音符のテキストを入力して、また、[Tab] を押します。
  - 最後の音符までこの作業を繰り返し、歌詞の入力が完了したら [Enter] を押します。
- 
- 次のようにすると、歌詞も自動的に追加されます。
- 

### 歌詞と小節の幅

歌詞を最初に入力するときには、おそらく混雑して見えることでしょう。言葉は、音符よりもたくさんのスペースを必要とします（特に最後の単語を入力した直後は、歌詞が選択状態になっており、言葉が重複して表示されるので少し変に見えます）。この混雑を解決するためには、自動レイアウト（Auto Layout）を使用して、自動的に小節の幅を調節してください。291 ページ『自動レイアウト』をご参照ください。

Melody Am Am/Ab Am/G F7

Who walks in, when I walk out.

Melody Am Am/Ab Am/G F7

Who walks in, when I walk out.

自動レイアウトを使用する前と後

## 2番の歌詞の追加

2行目の歌詞を挿入したい場合には、以下の手順に従ってください。

1. すでにある歌詞の上か下に、新しい歌詞を入力します。
2. 新しい歌詞に入れる言葉をすべて選択します。
3. "スコア (Score)"メニューをプルダウンし、"テキスト書式 (Text Functions)"サブメニューから"選択テキストのバース設定 (Move to Verse)"を選択します。  
"バース1"から"バース6"が表示されている別のサブメニューが現れます。
4. サブメニューから該当する詞節を選択します。  
言葉が別の詞節に属していることを示すために、これらの言葉は自動的に別の色で表示されます。ただし、すべての詩節は通常どおり黒で印刷されます。
- 1つの詩節だけに属するすべての言葉を選択するには、言葉の一つを選択し、"編集 (Edit)"メニューの"選択 (Select) - 同じバース (Same Verse)"機能を使います。

## 声部に歌詞を挿入

各声部に独自の歌詞を表示することができます。たとえば、複数声部の声楽曲のアレンジメントを作成している場合には、各声部に一つずつ歌詞を付けることができます。

1. 記号パレット (Otherパレット) から歌詞を選択し、鉛筆ツールに切り替えます。
2. ツールバーで適切な声部が選択されていることを確認します。
3. 選択された声部の最初の音符をクリックします。
4. すでに説明したように、[Tab] を使用しながら、この声部の歌詞を入力します。
5. 次の声部をアクティブにし、その声部の最初の音符の上か下をクリックし、同様に歌詞を入力します。その他の声部についても同じように処理します。
6. 必要ならば各声部の歌詞の位置を調節します。以下の『[歌詞の移動](#)』をご参照ください。

## 複数の音符に同一テキストを挿入

複数の音符を選択し、[Alt] を押しながら鉛筆ツールをクリックし、テキストを入力すると、テキストはすべての音符に付け加えられます。これによって、たとえば、運指、または使用する手 (右手/左手) などについての指示を複数の音符に同時に付け加えることが可能です。

## 歌詞の移動

たとえば、2番の歌詞のための余白を作るために歌詞を上下に移動させたい場合には、以下の手順に従ってください。

1. [Shift] を押しながら、歌詞のいずれかの部分をダブルクリックします。  
すべての歌詞のブロックが選択されます。
2. 歌詞のブロックのどれかを上、または下にドラッグします。  
この動きに対応して、選択されたすべての歌詞ブロックが移動します。



## クリップボードからの歌詞を追加

別のプログラムで歌詞を作成したい場合は、次のようにすると、その歌詞を Cubase VST にインポートすることができます。

1. 別のプログラムで歌詞を作成します。  
音節と音節の間に、ダッシュ (-) か [タブ]記号のどちらかを入れる必要があります。
2. テキストを Windows のクリップボードにコピーします。
3. 歌詞を追加する部分の最初のノートを Cubase VST で選択します。
4. "スコア (Score)" メニューをプルダウンし、"テキスト書式 (Text Functions)" サブメニューから "クリップボードから歌詞をコピー (Lyrics from Clipboard)" を選択します。  
選択したノートから、歌詞が追加されます。

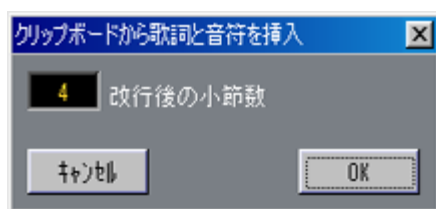
- 
- "クリップボードから歌詞をコピー (Lyrics from Clipboard)" 機能は、譜表間あるいは Cubase VST ソング間で歌詞をコピーしたい場合にも使えます。
- 

## 歌詞の追加と音符の自動生成

上記のように、歌詞をクリップボードにコピーした場合、何も書かれていない譜表にこの歌詞を追加することができます。そして、その途中でノートが自動的に生成されます。

1. 歌詞を用意し、それを Windows のクリップボードにコピーします。
2. Cubase VST のスコアエディタで何も書かれていない譜表を開きます。
3. 生成された音符の間隔を、"スナップ (Snap)" "ポップアップ" を使って指定します。
4. 歌詞をスタートさせたい位置にソングポジションを設定します。
5. "スコア (Score)" メニューをプルダウンし、"テキスト書式 (Text Functions)" サブメニューから "クリップボードから歌詞と音符を挿入 (Fill with Clipboard Lyrics)" を選択します。

ダイアログが表示されます。



6. テキストが数行に分かれている場合は、"改行後の小節数 (Bar step after new line)" を使ってテキストの行と行の最小間隔を決めます。  
たとえば、この間隔を4に設定した場合、各テキスト行の先頭と先頭の間に少なくとも4本の縦線が必ず存在することになります。テキストが数行に分かれていない場合は、これは無視してかまいません。
7. "OK" をクリックします。  
これで、音符がスナップ (Snap) 値に指定された間隔でソング位置から挿入されます。それぞれの音符には、それと結び付けられた歌詞ブロックが付きます。



## ページテキスト

この種類のテキストは、"レイアウト (Layout)" 記号パレットから "Page Text" を選択することによって挿入します。

レイアウトパレットにあることから推測できるように、この記号は、譜表ではなく、レイアウト層の一部になります。テキストの位置は、音符、小節、譜表の位置などには固定されません。言い換えれば、ページ上の他のオブジェクトを移動しても、まったく関係なく、ページテキストはそのままの位置に残ります。

### すべてのページに同一テキストを挿入

[Alt] を押しながら鉛筆ツールでクリックすると、タイプ入力されるテキストは、現在編集集中のすべてのページに追加されます。

## システムテキスト

この種類のテキストは、"レイアウト (Layout)" 記号パレットから "Sys Text" を選択することによって挿入します。

ページテキストと同様に、システムテキストもレイアウト層に保存されます。その他の点では、システムテキストは、通常のテキストと同じです (上記をご参照ください)。つまり、システムテキストは、小節や譜表の位置に固定されています。小節、または譜表全体を移動させると、それとともにシステムテキストも移動します。

### すべての大譜表に同一テキストを挿入

[Alt] を押しながら鉛筆ツールでクリックすると、タイプ入力されるテキストは、現在編集集中のすべての大譜表に追加されます。

## グローバルなテキスト記号

この種類のテキストは "レイヤー共有記号 (Global Symbols)" パレットから "Glob. Text" を選択することにより挿入します。このテキストはレイアウトレイヤーに保存され、譜表テキストと同じプロパティを持ちますが、他のレイヤー共有記号と同じように (205 ページをご参照ください)、レイアウトのどのトラックにグローバルテキストを表示させたいか指定できる特別な機能を備えています。これは、"レイアウトの設定 (Layout Settings)" ダイアログでトラックに対応する "Glob." コラムにチェックマークを付けて指定します。

- グローバルテキスト記号を、"初期設定 (Preferences) - スコア (Score) - 総合テキスト (Global Text)" ダイアログで設定するグローバルテキストアイテムと混同しないでください。

## テキスト機能

### "文字プリセット (Words) "パレット

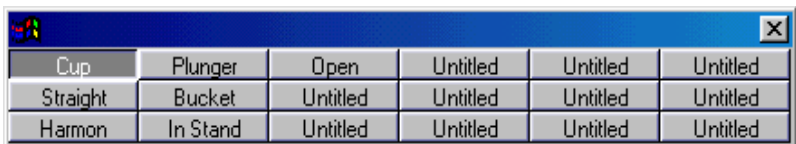
使用頻度の高い言葉がある場合は、それを"文字プリセット (Words) "パレットに保存するとよいでしょう。こうしておけば、同じ言葉を何度も繰り返して入力する必要がなくなるので、時間の節約となります。

#### 言葉の保存

1. "文字プリセット (Words) "記号パレットを表示します。
2. パレット内の「空の」記号フィールドをダブルクリックします。  
"文字プリセットの挿入 (Edit Words) "ダイアログが表示されます。



3. ダイアログの上にあるテキストフィールドに、使いたい言葉を入力します。
4. "タイプ (Type) " ポップアップメニューを使って、テキストのタイプ (通常、歌詞、ページ、譜表) を指定します。
5. フォント、サイズおよびスタイルの設定を行います。  
テキスト属性セットを使用したい方は、このセットも使えます。
6. "OK"をクリックしてダイアログを閉じます。  
今入力した言葉が、パレットの特定の記号フィールドに現れます。



プラススコア用にセットされた"文字プリセット (Words) "パレット

## 言葉の挿入

パレットから言葉を挿入する場合は、通常の記号を挿入する場合と同じように、挿入したい言葉を選択し、スコアをクリックします。言葉を挿入した後は、手動入力で挿入したテキストと同じように、この言葉を変更することができます。

## テキストフォント置換の使用

テキストフォント置換機能によって、ある種類のテキストを探し出し、別の種類のテキストでそれを置換することが可能です。

1. 探している種類のテキストに合致するテキストブロックが画面に表示されていれば、それを選択します。
2. 機能適用範囲ポップアップメニューによって変更の対象としたい範囲を指定します。
3. "スコア (Score) "メニューの"テキスト書式 (Text Functions) "サブメニューから"テキスト用フォントの置き換え (Replace Text Font) "を選択してください。  
ダイアログボックスが開きます。



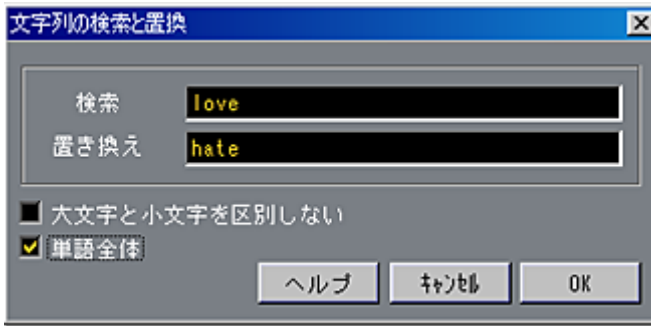
"テキスト用フォントの置き換え (Replace Text Font) "ダイアログボックス

4. "検索ファイル (Search For) "条件を設定します。  
テキストブロックを選択していた場合には、ダイアログは、自動的にそのテキストブロックの設定を表示します。
5. "置換ファイル (Replace With) "条件を設定します。
6. "置き換え (Replace) "をクリックします。  
機能適用範囲ポップアップメニューの設定と検索条件に合致するすべてのテキストブロックのフォント、サイズ、スタイルは、置換条件で設定された条件に従い、置き換えられます。

## 検索および置換

この機能を使うと、特定の言葉または言葉の集まりが現れる個所全部を、別の言葉または言葉の集まりと置き換えることができます。置換処理は、フォント、サイズおよびスタイルの設定とは無関係に、あらゆる種類のテキスト記号について一回だけ行われます。下記の手順に従って、検索・置換を行ってください。

1. "スコア (Score) "メニューをプルダウンし、"テキスト書式 (Text Functions) "サブメニューから"文字列の検索と置換 (Find and Replace) "を選択します。ダイアログが表示されます。



2. 検索する言葉を"検索 (Find) "値フィールドに入力します。
3. 大文字・小文字を区別せずに、言葉のインスタンスすべてを置換したい場合は、"大文字と小文字を区別しない (Ignore Case) "オプションをアクティブにします。
4. 別の言葉の一部になっている言葉を置換したくない場合は、"単語全体 (Entire Word) "オプションをアクティブにします。  
たとえば、"string"という言葉は置換したいが、"stringendo"という言葉は置換したくないという場合は、"単語全体 (Entire Word) "オプションをアクティブにしなければなりません。
5. 置換後の言葉を"置き換え (Replacement) "フィールドに入力します。
6. "OK"をクリックします。  
これで、検索する言葉が現れる個所すべてが、置換後の言葉と置き換えられます。

## 固定テキスト要素

ページ上に自動的に表示されるテキスト要素がいくつかあります。しかし、これらのテキスト要素の表示についても非常に詳細な制御を行うことが可能です。

### スコアのタイトル、コメント、著作権

# Grand Bazaar

An Arabian Rhapsody

Oliveira de Figueira

これらのテキスト要素は、通常、最初のページの上部に表示されます。

- タイトルは一番上に表示されます。初期設定ではアレンジメントのタイトルが表示されます。
- コメントはタイトルのすぐ下に表示されます。
- コピーライトは、スコアの右側、コメントの少し下に表示されます。

タイトル、コメントおよび著作権のそれぞれの位置は、クリックしドラッグすることで、調整することができます。

これらの様々な文字列を編集するためには、以下の手順に従ってください。

#### 1. 編集したい文字列をダブルクリックします。

新しく作成されたアレンジメントでは、タイトルだけが表示されます。このタイトルをダブルクリックしてください。"スコアタイトル(Score Title)"ダイアログが開きます。



2. "内容 (Text Element)" ポップアップメニューを使って、設定対象としたいテキスト要素を選択します。
3. 右側のフィールドに、選択したテキスト要素のテキストを入力します。  
要素をすべて非表示にしたい場合は、そのテキストフィールドに何も入っていないことを確認してください。
4. 左側のエリアで、フォント、サイズおよびスタイルの設定を行います。  
テキスト属性セットも選択できます (243 ページをご参照ください)。
5. 他のテキスト要素についても、上記のステップを繰り返してください。
6. "OK" をクリックしてダイアログを閉じます。

## ページ番号

ページ番号設定を表示させる方法は 2 種類あります。

- いずれかのページでページ番号をダブルクリックします。
- "初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) - ページ番号 (Page Numbering)" ダイアログを開きます。



ダイアログのオプションは以下のように使用します。

オプション	説明
接頭語 (Prefix)	ページ番号の前にテキストを追加します。
ページ番号を表示 (Show Page Number)	ページ番号表示のオン/オフを切り替えます。
フォント (Font)、サイズ (Size)、スタイル (Style)	ページ番号と前置テキストのためのテキスト情報を設定します。この章の <a href="#">240ページ</a> をご参照ください。
オフセット (Offset)	ページ番号付けをオフセットさせます。たとえば、最初のスコアページの番号を2にしたい場合 (この場合は、ページ番号オフセットを1に設定することになります)。
配置 (Align)	ページ上のどこにテキストを配置するかを設定します。垂直方向の位置については"上辺 (Top)"と"底辺 (Bottom)"を選択でき、水平方向の位置については"左 (Left)"と"中心 (Center)"と"右 (Right)"から選択します。左か右を選択した場合には、"左右交互 (Toggle)"をアクティブにすることができます。このスイッチにより、ページ番号を、偶数/奇数ページによって左と右に交互に表示することができます。
第1ページにページ番号をつける (Number On First Page)	最初のページのページ番号を隠したり表示したりします。

## 著作権

Cubase VSTに、印刷する各ページにコピーライトテキストを自動的に挿入させてもかまいません。この処理をさせるには、"初期設定 (Preferences) - スコア (Score) "ダイアログを開き、"著作権 (Copyright) "を選択します。

このとき表示されるダイアログに、著作権のテキストを指定し、各種のテキスト設定を行います。オプションはページ番号の場合と基本的には同じです (ただし、ページ番号の場合のように、著作権のテキストからページ1を除外することはできません)。

- 著作権のテキストを表示させる場合、"著作権を表示 (Show Copyright) "チェックボックスがアクティブになっていることを確認してください。



## トラック名

譜表名の設定は、数カ所で行います。

### 譜表名のオン/オフ

1. "スコア (Score)"メニューをプルダウンし、"レイアウトの設定 (Layout Settings)"を選択します。

"レイアウトの設定 (Layout Settings)"ダイアログが表示されます。



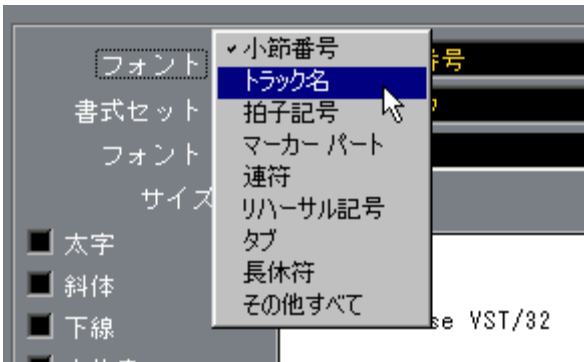
2. "トラック (Track)"リストで設定したいトラックを選択します。
3. 右側の"譜表名表示 (Staff Name)"チェックボックスをアクティブにします。  
トラックの"名称 (Name)"コラムのチェックマークは、名称が表示されることを表しています。
4. アレンジメントのトラックの実際の名称を、譜表で使いたい場合は、"トラック名使用 (From Track)"をアクティブにします。
5. ユーザ仕様の譜表名を指定したい場合は、"トラック名使用 (From Track)"を非アクティブにし、"長い (Long)"名と"短い (Short)"名を入力してください。  
長い名称は最初の譜表についてのみ表示され、短い名称はそれ以降の譜表について表示されます。ページの頭だけに名称を入れたい場合は、"短い (Short)"名フィールドは何も入れないままにしてください。

- "初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) - その他の表示 (Additional Settings)"ダイアログで "長いトラック名を全ページに表示 (Show Long Staff Names on new Pages)" オプションをアクティブにした場合、それぞれのページの最初の譜表に長い名称が表示されます。

6. "閉じる (Exit)"をクリックしてダイアログを閉じます。

## テキストの設定

1. "初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) - 総合テキスト (Global Text) "ダイアログを開きます。
2. "フォント (Font for) "ポップアップメニューを使って、"トラック名 (Track Names) "を選択します。



3. 譜表名のフォント、サイズおよびスタイルを選択します (またはテキスト属性セットを使用します)。
4. "OK"をクリックしてダイアログを閉じます。  
また、[262ページ](#)に説明されているように、直接スコアから譜表名を編集することもできます。

### 譜表名設定の追加

- "初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) - その他の表示 (Additional Settings) "ダイアログの"トラック名を譜表の左側に表示 (Show Staff Names to Left of Staff) "オプションをアクティブにすると、譜表の上ではなく左側に譜表名が表示されます。
- 譜表名の上下・左右の位置は、"初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) - 間隔 (Spacing) "ダイアログで微調整できます。長い名称と短い名称のそれぞれについて、譜表名の設定が存在します。

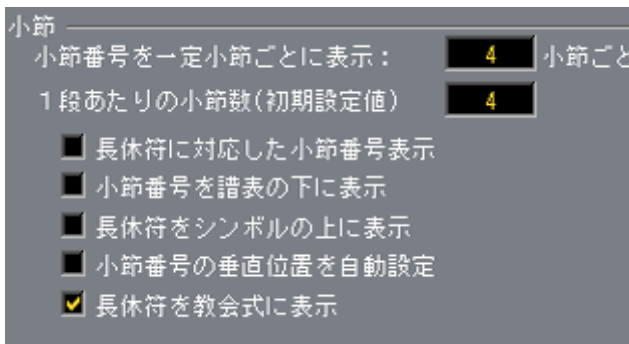
## 小節番号

小節番号については、"初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) "ダイアログボックスの2つのページで設定することができます。

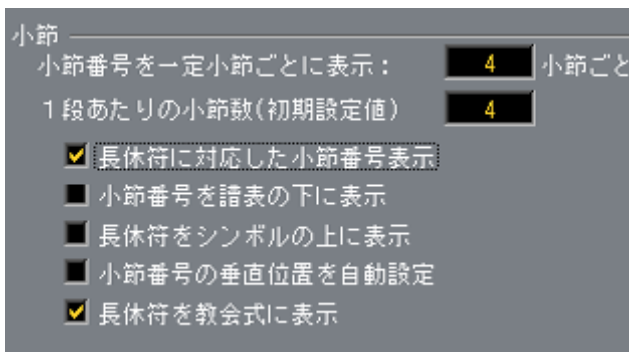
### 一般的な設定

1. "初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) - 小節と連符 (Beams and Bars) "ダイアログを開きます。

このダイアログの上の部分に、小節および小節番号設定が入っています。



2. "小節番号を一定小節ごとに表示 (Show Bar Numbers every X bars) "で、小節番号をどれだけ頻繁に表示するかを指定します。  
"最初 (First) " (各譜表の最初の小節だけに小節番号が表示されます)、"オフ (Off) " (小節番号はまったく表示されません)、または小節数を指定します。
3. "長休符に対応した小節番号表示 (Show Bar Number Range with Multi-Rests) "オプションを使いたい場合は、このオプションをアクティブにしてください。  
長休符が入っている場合にこのオプションをアクティブにすると、長休符の先頭にある小節番号は、長休符の長さを示すレンジを表すことになります。



"長休符に対応した小節番号表示 (Show Bar Number Range with Multi-Rests) "オプションがアクティブになっている状態

4. 縦線の下に小節番号を表示したい場合は、"小節番号を譜表の下に表示 (Show Bar Numbers below Barlines) "オプションをアクティブにしてください。
5. "OK"をクリックしてダイアログを閉じます。

## テキストの設定

その他の固定テキスト要素と同様、小節番号のフォント、サイズ、スタイルを設定することができます。"初期設定 (Preferences) - スコア (Score) - 総合テキスト (Global Text) " ダイアログを使用して設定、またはスコアウィンドウから直接設定 (262 ページ参照) します。

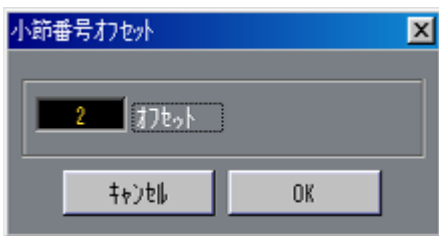
## 間隔設定

"初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) - 間隔 (Spacing) "では、小節番号に関連する4つの設定を行います。

オプション	説明
第1小節の番号水平オフセット (First Barnumber - Horizontal Offset)	各譜表の最初の小節の小節番号と小節線の間の水平方向の距離を設定します。
第1小節の番号垂直オフセット (First Barnumber - Vertical Offset)	各譜表の最初の小節の小節番号と小節線の間の垂直方向の距離を設定します。
他小節の番号水平オフセット (Other Barnumbers - Horizontal Offset)	各譜表のその他の小節の小節番号と小節線の間の水平方向の距離を設定します。
他小節の番号垂直オフセット (Other Barnumbers - Vertical Offset)	各譜表のその他の小節の小節番号と小節線の間の垂直方向の距離を設定します。

## 小節番号のオフセット

小節番号をダブルクリックすると、ダイアログボックスが現れます。このダイアログにより、通常は連続している小節番号を、部分的に飛ばすことができます。



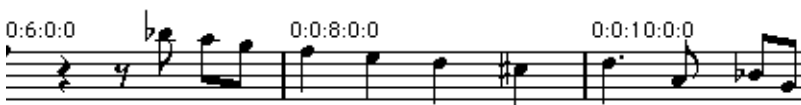
これは、たとえば、ある部分が反復する場合などに使用します。たとえば、第7小節と第8小節の反復があるとします。この場合、反復の後の最初の小節の番号は、9ではなく、11になるべきです。これを達成するためには、"9"をダブルクリックし、ダイアログでオフセットに"2"を挿入してください。

この機能を使って、弱起で始まるスコアの、実質上の第1小節に小節番号1を表示させることができます。この場合、第二小節の小節番号オフセットを"-1"に設定し、弱起の小節の小節番号を表示しないよう設定します。

- 小節番号のオフセット設定は、すべてのトラックに共通です。

## タイムコードの表示

タイムベースの素材を扱っている場合、小節番号の代わりにタイムポジションマーカータを表示させることもできます。ステータスバーのマウスポジションボックスをクリックすると、すべての小節番号の位置に、それぞれに対応するタイムコードが表示されます。



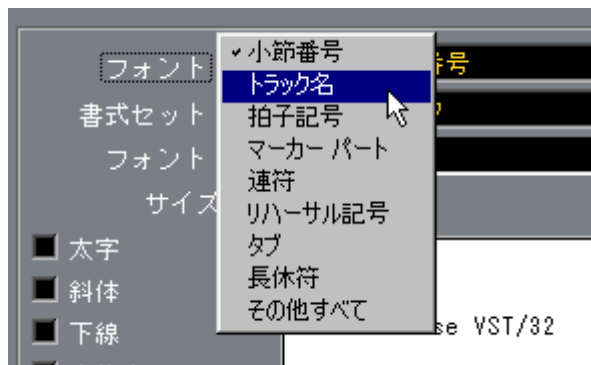
もう一度マウスポジションをクリックすると、通常の小節番号の表示に戻ります。

## その他の固定テキスト要素のための設定

スコア上に表示される、実質上すべてのテキストと数字に対してテキスト設定を行うことができます。以下の2種類の方法があります。

### "初期設定 (Preferences) "ダイアログでのテキスト設定

1. "初期設定 (Preferences) - スコア (Score) - 総合テキスト (Global Text) "ダイアログを開きます。
2. "フォント (Font for) "のポップアップメニューから設定するテキストの種類を選択します。



- ダイアログのオプションを使用して、その他の設定を変更します。
- "OK"をクリックしてダイアログを閉じ、選択した種類のすべてのテキストの設定を変更します。

"適用 (Apply)" ボタンをクリックすると、ダイアログを閉じずに設定を適用することができます。

### スコアでのテキスト設定

"総合テキスト (Global Text)" の設定のほとんどは、"初期設定 (Preferences)" ダイアログを開かずに、スコアウィンドウで直接編集することができます。

- 総合テキストを含んだオブジェクトを選択します。  
小節番号、トラック名、拍子、マーカークパート、連符、リハーサルマーク、タブ、長休符などがあります。



- スコアメニューから"テキストの設定 (Text Settings)" を選択してダイアログを開き、フォント、サイズ、スタイル、テキストの属性などの設定を変更します。  
総合テキストについて行った変更は、同じ種類のオブジェクトすべてに適用されます。



# 12

---

## レイアウトの処理

## ここで学ぶこと

- レイアウトとは何か。レイアウトは何を含んでいるのか。
- レイアウトの作成方法。
- レイアウトを使用して複数トラックの組み合わせを開く方法。
- レイアウトの適用、読み込み、保存、削除。
- レイアウトの使用例。

## 背景知識：レイアウト

レイアウトは、レイアウトのレイヤーの設定（譜表の間隔、小節線、レイアウト記号など）を含んだプリセットのようなものです。

### レイアウトを使用すべきとき

- スコア全体を印刷する際と、個々の楽器（あるいは複数楽器のグループ）のためのパート譜をスコアから作成する際に、異なるスコアフォーマットを使用する必要があるとき。レイアウトは、同一トラック、または同一グループのトラックに対して異なるフォーマットを保持することを可能にします。たとえば、個々の楽器の楽譜には、あるレイアウトを使用し、スコア全体には別のレイアウトを使用することができます。
- レイアウトには名称を付けることができ、この名称は、アレンジウィンドウでの"編集 (Edit)"メニューの"選択 (Select)"メニューに表示されます。これによって、各トラックのパートを一つずつ選択することなしに、あるトラックの組み合わせを一度にスコアエディタに開くことが可能になります。

### レイアウトには何が含まれますか？

以下は、レイアウトに含まれるもののリストです。"レイアウト適用 (Get Layout)"コマンドを使用すれば（後で説明します）、あるトラック群から別のトラック群にレイアウトのすべての属性をインポートすることができます。"フォームのみ適用 (Get Form Only)"を選択すると、属性の一部だけを適用することができます。この点については、以下の表をご覧ください。

属 性	レイアウト適用	フォームのみ適用
記号パレットのレイアウト セクションの記号	すべて	リハーサルマーク、 セーニョ、コーダ、 エンディング
グローバル記号パレットの記号	含まれる	含まれる
縦線の種類	含まれる	含まれる
小節番号オフセット	含まれる	含まれる
レイアウトの設定ダイアログ でのすべての設定	含まれる	含まれない
譜表の垂直方向の間隔	含まれる	含まれない
縦線の間隔（全トラック同一）	含まれる	含まれない
譜表の間隔	含まれる	含まれない
切れた縦線	含まれる	含まれない



つまり上のリストの全設定を、あるトラック群から抽出し、別のトラック群に適用することが可能です。別のトラックが、他のアレンジウィンドウに属していても大丈夫です!

## レイアウト保存の仕組み

レイアウトは、一つのトラック、または複数トラックの組み合わせ（以下、トラック群）に対して編集を行う場合に、自動的に作成されます。レイアウトは、各トラック群の重要な一部です。このことは、レイアウトを個別に保存する必要がないことを意味しています。

- 
- 一つのトラック、またはトラック群に対して、複数のレイアウトを設定することができますが、一度にアクティブにできるレイアウトは一つだけです。
- 

## レイアウトの作成

レイアウトは、以下のような作業を行うとき、自動的に作成されます。

1. **新しいトラック群を編集のために開きます。**

各トラックは、その前に、個々に、あるいは一緒に編集されているかもしれませんが、それは重要ではありません。重要なことは、正確に適切なトラックを開くことです。たとえば、弦楽四重奏のレイアウトを作成するためには、第1バイオリン、第2バイオリン、ピアノ、チェロのパートを選択し、[Ctrl] - [R] を押してください。
- **トラックの順序は気にしなくてもかまいません。レイアウトを削除しなくても、アレンジウィンドウで順序変更を行うことができます。ただし、レイアウトの譜表の間隔はトラックの順序と関係します。**
2. **レイアウトに関連する種類の編集作業を行います。**

上のリストをチェックしてください。たとえば、一つ、またはそれ以上のトラックの譜表設定の変更、レイアウト記号の追加、ドラッグによる縦線の調節、譜表間隔の変更、譜表分割記号の使用、等々の各種設定を行ってください。
3. **変更内容が保持されるようにエディタを閉じてください。**

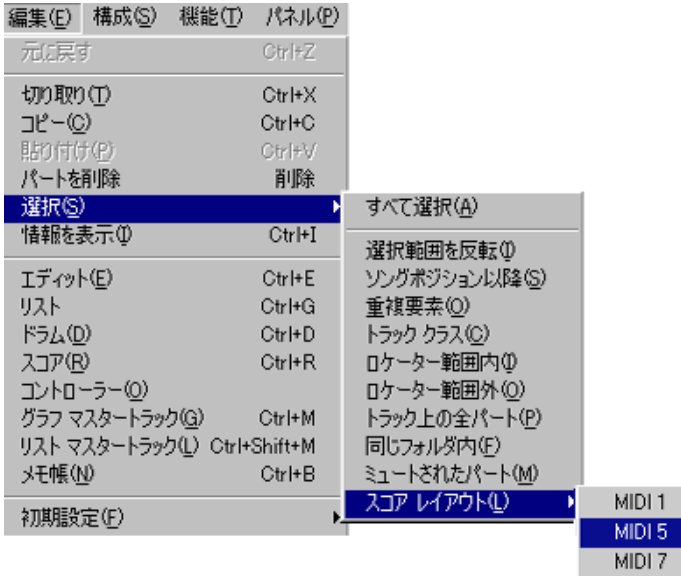
エディタで行った変更をすべてキャンセルすると、レイアウトは作成されません。

## レイアウトのトラックを開く

スコアエディタであるトラック群を開くためのショートカットとしてレイアウトを使用することができます。

### アレンジウィンドウから

1. "編集 (Edit)" メニューの "選択 (Select)" サブメニューから "スコアレイアウト (Score Layout)" を選択します。  
A もう一つのサブメニューが表示され、このアレンジウィンドウのすべてのレイアウトが一覧表示されます。



アレンジウィンドウの "選択 (Select)" メニューおよび "レイアウト (Layout)" サブメニュー

2. レイアウトのどれかを選択します。  
レイアウトを構成するトラック上のすべてのパートが選択されます。
  3. "編集 (Edit)" メニューから "スコア (Score)" を選択してスコアエディタを開きます。
- トラックのすべてのパートが選択されることに注意してください。ある特別な一部のパートだけを編集したい場合には、それらを選択し、いつもと同じようにスコアエディタを開いてください。

### スコアエディタから

1. "スコア (Score)" メニューの一番下から "他のトラックを挿入/削除 (Display Layouts)" を選択します。  
利用できるすべてのレイアウトを一覧表示しているサブメニューが現れます。
2. レイアウトの一つをメニューから選択します。  
対応付けられているトラックが表示されます。これはスコアエディタを閉じるときと同じで、レイアウトのトラックについてすべてのパートを選び、スコアエディタをもう一度開きます。

## レイアウトリスト

スコアエディタは、現在のアレンジメントのすべてのレイアウトをリストに表示することができます。このリストは、"スコア (Score)" メニューの "レイアウトの設定 (Layout Settings)" ダイアログにあります。ページモードになっていることを確認してください。



左側にレイアウトリストが表示されている "レイアウトの設定 (Layout Settings)"

- 左側には、アレンジウィンドウのレイアウトのリストがあります。他のアレンジウィンドウからレイアウトをインポートすることができます。以下をご覧ください。
- 現在使用されているレイアウトは、黒丸印 (●) で示されます。
- 他のトラックの組み合わせが使用しているレイアウトは、リスト内で普通のテキスト (黒丸の付いていない状態) で表示されます。  
これらのレイアウトの一つをリストから選択すると、右側にあるトラックリストの中にあるトラックで、そのレイアウトを使用しているものには黒丸が付けられます。
- どのトラックも使用していないレイアウトはイタリック体で表示されます。  
これらのレイアウトの一つを選択すると、右側にあるトラックリストに、そのレイアウトの作成対象となったトラックが黒丸が付いた状態が表示されます。  
レイアウトのトラック組み合わせが存在しない場合 (トラックが削除された可能性があります)、レイアウトリスト内の名称の後に "Unused" と表示されます。
- レイアウトの名称を変更するためには、現在の名称をダブルクリックして、新しい名称をタイプ入力してください。

## レイアウトの適用

特定のトラックまたはトラックの組み合わせについてのレイアウトをすでに作成し、現在編集中のトラックにそれを使用したい方は、次のようにしてください。

1. **レイアウトを適用したいトラックを開きます。**  
これらのトラックの中には、すでにレイアウトが設定されているものもありますが、そのレイアウトはリスト上に保存されますので、後から選択し直すこともできます。
2. **"スコア (Score) "メニューから"レイアウトの設定 (Layout Settings) "を選択します。**
3. **一番上のポップアップメニューから、適用したいレイアウトを含むアレンジメントを選択します。**  
デフォルトにより、現在のアレンジメントが選択されますが、未使用のアレンジメントを選択してもかまいません (アレンジメントがソングに存在する限り、非表示状態にしておいても可)。
4. **左側のリストから適用したいレイアウトを選択してください。**
5. **"レイアウト適用 (Get Layout) "または"フォームのみ適用 (Get Form Only) "をクリックします。**  
二つのコマンドの相違点については、この章の最初のリストにまとめられています。

ダイアログを閉じると、選択したレイアウトが現在編集中のトラックに適用されます。以下の事項に注意してください。

- レイアウトを適用するトラックの数が、元のレイアウトとは異なる場合には、譜表に関する設定 (譜表の垂直方向の距離など) は、上から下の順番に適用されていきます。
- 記号パレットのレイアウトセクションの記号は、すべて、「ソース」のアレンジメントと同じ絶対小節番号の位置に現れます。つまり、たとえば、2小節目に記号があり、そこに3小節目から開始するレイアウトを適用したとすると、この記号は表示されなくなります。
- 縦線の調節は、現在、編集している最初の小節と関連します。言い換えると、ある曲の第1小節のために新しい種類の縦線を選択し、これをレイアウトとして他のトラックに適用すると、現在、編集中の最初の小節の縦線が、その種類の縦線に変更されます。その小節が、その曲の第1小節であるかどうかは関係ありません。

## レイアウトの削除

### 一つのレイアウトの削除

アレンジメントからレイアウトを削除することができます。しかし、現在使用しているレイアウトは削除することはできません（名称の前に●印が付いたレイアウト）。

1. "レイアウトの設定 (Layout Settings)" ダイアログを開きます。
2. レイアウトをクリックして選択します。
3. "削除 (Remove)" ボタンをクリックします。  
選択したレイアウトがリストから削除されます。

### すべての使用されていないレイアウトの削除

"データ整理 (Clean Up)" ボタンをクリックすると、もはやトラック群に関係していないすべてのレイアウトが削除されます。

- 
- 現在は使用されていなくても、トラックの組み合わせがあるレイアウトは削除されません。
- 

## ディスクからの読み込みとディスクへの保存

レイアウトは、独立したファイルとしてディスクに保存することが可能です。

### レイアウトの保存

1. "レイアウトの設定 (Layout Settings)" ダイアログを開きます。
2. レイアウトをクリックして選択します。
3. "保存 (Save)" ボタンをクリックします。
4. ファイル名を入力して保存します。  
拡張子 ".lay" のついたレイアウトファイルが保存されます。

### レイアウトの読み込み

1. "レイアウトの設定 (Layout Settings)" ダイアログを開きます。
2. ダイアログの上部にある "アレンジ (Arrangement)" ポップアップメニューから、レイアウトを読み込むアレンジメントを選択します。
3. "開く (Load)" ボタンをクリックします。
4. ファイルを選択して読み込みます。

## レイアウトの使用：一つの例

以下、フルスコアからあるパート譜を抽出するための基礎的な手順について説明します。

1. フォーマットも含めて完全なスコアを準備します。このスコアに対して名称を付けたレイアウトを作成してください ("Full Score"など)。これから行う変更のどれが、レイアウトに属して、個々のトラックに属していないかについて注意してください。
2. スコアエディタを閉じます。
3. 一つのトラック、たとえば木管パートを開いてください。
4. 必要ならば、"レイアウトの設定 (Layout Settings)" を開き、"Full Score"レイアウトを選択し、"フォームのみ適用 (Get Form Only)" を使用して、レイアウト記号、縦線種類を、フルスコアレイアウトに現れる木管トラックより抽出してください。
5. 木管パートのためのレイアウトを準備します。  
たとえば、移調表示の変更、他の譜表設定、縦線の移動、エンディング作成、長休符の使用、等々の設定を行ってください。

- 
- レイアウトに属していないトラックの属性については、どれも変更しないように注意してください。さもないと、フルスコアを修正することになります。
- 

6. レイアウトに名称を付けます。
7. 後で、フルスコアのフォーム要素のどれかに変更を加えた場合には、「フォームのみ適用」を使用して、これらの変更を単一トラックのレイアウトに適用することができます。

## マーカーパートの記号を表示 (Marker Track to Form)

各マーカーパートが曲の中のセクション (歌詞、ブリッジ、コーラスなど) を囲むように、アレンジウィンドウでマーカーパートを作成した場合は、これらのセクションを現在のレイアウトに自動的に転送することができます。

1. ページモードが選択されていることを確認します。
2. "スコア (Score)" メニューの "譜表書式 (Format)" をプルダウンします。
3. 表示されたサブメニューから "マーカーパートの記号を表示 (Marker Track to Form)" を選択します。  
アレンジメントの各マーカーパートの開始位置に、リハーサルマーカーと複縦線が挿入されます。さらに、マーカーパートの名称も現れます。
4. スコアにマーカーパートの名称を表示したくない場合は、"スコア (Score)" メニューの "譜表書式 (Format)" のサブメニューから "マーカートラックを隠す (Hide Markers)" を選択します。  
同じサブメニューから "マーカートラックを表示 (Show Markers)" を選択すると、マーカー名をいつでも表示させることができます。

# 13

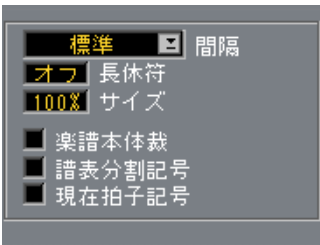
---

**補足：レイアウト  
の設定とテクニック**

## ここで学ぶこと

- 音符間隔やリアルブックなどのページモード設定。
  - 譜表サイズの変更方法。
  - 長休符の作成方法。
  - 縦線の追加と編集。
  - 弱起の作成方法。
  - 小節の間隔とページ横幅内の小節数を設定する方法。
  - 譜表と大譜表の間隔の制御。
  - 自動レイアウトの使用。
  - レイアウト整理の使用。
  - 縦線の切断。
- 
- スコアページのレイアウトをデザインする前に、"ファイル (File)"メニューから"ページ設定 (Page Setup)"ダイアログを開き、用紙サイズ、印刷スケールおよびマージンの設定を行ってください。
- 

## ページモード設定



これらの設定は、"スコア (Score)"メニューの"レイアウトの設定 (Layout Settings)"ダイアログで行います。その名称が示しているように、これらの設定は、編集モードとはまったく関係ありません。このダイアログはレイアウトの処理にも使用されますが、この点については前の章ですでに説明しました。

## 音符間隔設定

小節内の音符の間隔をCubase VSTが設定する3種類の方法を選択肢としてこのポップアップは表示します。どの方法が作成中のスコアに最も適しているのかを判断する唯一の方法は、それらをすべて試してみることです。

オプション	説明
標準 (Regular)	音符の間隔は自動的に縮められます。メロディラインや、多数のシンコペーションの音符がある場合には、このオプションを使用することをお勧めします。
最適化 (Optimize)	音符の間隔は自動的に縮められます。コードパートやシンコペーションのないパートには、このオプションを使用することをお勧めします。
...と同じ (Equal)	音符が、音価に比例した間隔を取ることを希望する場合には、この方法を選択してください。たとえば、二つの16分音符は、一つの8分音符と同じ間隔を占めます。



## 長休符

小節以上の休符が発生する場合には、Cubase VSTはそれを長休符記号で置き換えます。詳しくは、[277 ページ](#)をご参照ください。

ダイアログボックスの"長休符 (Multi Rests)"パラメーターは、何小節、空の小節が連続したら、Cubase VSTがそれらを長休符に変換するかを設定するために使用します。

"オフ (Off)"は、長休符を使用しないことを意味します。

## サイズ

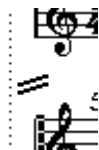
すべての譜表のサイズを変更します。詳しくは、[274 ページ](#)をご参照ください。

## 楽譜本体裁

"楽譜本体裁 (Real Book)"オプションがオンになっている場合には、拍子記号と音部記号は、各譜表の最初に置かれるのではなく、各ページの最初の譜表だけに置かれます。

## 譜表分割記号

"譜表分割記号 (Staff Separators)"オプションがオンになっている場合には、分割記号が、各大譜表の開始点に挿入されます。



二つの譜表の間の譜表分割記号

## 「現代記譜」の拍子記号

"「現代記譜」の拍子記号 (Modern Time Signature)"をアクティブにすると、拍子記号が譜表の中ではなく上に表示されます。"「現代記譜」の拍子記号 (Modern Time Signature)"のサイズは"初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) - その他の表示 (Additional Settings)"ダイアログで設定できます。"「現代記譜」の拍子記号 (Modern Time Signature)"を選択した場合は、"レイアウトの設定 (Layout Settings)"ダイアログにあるトラックリストの"4/4 (Sign)"コラムを使って、拍子記号を表示するトラックが指定できる点に留意してください。



- スコアを最新現代記譜のやり方で表示したい方は、"初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) - 現代記譜法 (Modern Style)"ダイアログのオプションを調べてください。このダイアログの各オプションの説明は、オンラインヘルプをご参照ください。

## 譜表サイズ

### 単一譜表のサイズ設定

通常のサイズに対するパーセント値を使用して譜表サイズを設定することができます。

1. サイズを変更したい譜表の " 譜表の設定 (Staff Settings) " ダイアログボックスを開きます。
2. " 譜表設定オプション (Staff Options...) " ボタンをクリックします。
3. 左下隅の " サイズ (Size) " パラメーターを調節します。  
値の範囲は、通常のサイズの 25% から 250% までです。

### レイアウトの全譜表のサイズ設定

1. " レイアウトの設定 (Layout Settings) " ダイアログを開きます。
2. " サイズ (Size) " パラメーターを調節します。  
値の範囲は、通常のサイズの 35% から 250% までです。
3. ダイアログボックスを閉じます。  
すべての譜表は、希望するサイズになります。(上に説明したように) 個々にサイズ設定を行った譜表は、指定されたパーセント値に応じてより小さく/大きくなります。  
この設定は、レイアウトの一部であり、たとえばフルスコアを各楽器のパート譜よりも少し小さく印刷する場合などに利用することができます。

## アイテムを隠す/表示する

ページ上のあらゆるオブジェクトを隠すことができます。これには、音符、休符、記号、音部記号、縦線 (小節線)、さらには譜表全体すらも含まれます。オブジェクトを隠すことによって、ページをほぼ完全に白紙状態にすることもできます (ただし、実際には、少なくとも一つの譜表は表示されていなければいけません)。この機能のいくつかの応用は、以下に紹介します。

### 隠す

オブジェクトを隠すためには、以下の手順に従ってください。

1. 隠したいすべてのオブジェクトを選択します。
2. " 操作 (Do) " ポップアップメニューから " 隠す (Hide) " を選択するか、ツールバーで " 隠す (Hide) " ボタンをクリックします。



- 音符も隠すことができます。この場合は、音符を選択し、" 編集 (Edit) " メニューから " 情報を表示 (Get Info) " を選択し、" 音符の情報 (Note Info) " ダイアログの " 音符を隠す (Hide Note) " チェックボックスに印をつけます (161 ページをご参照ください)。

## このレイアウトだけで隠す

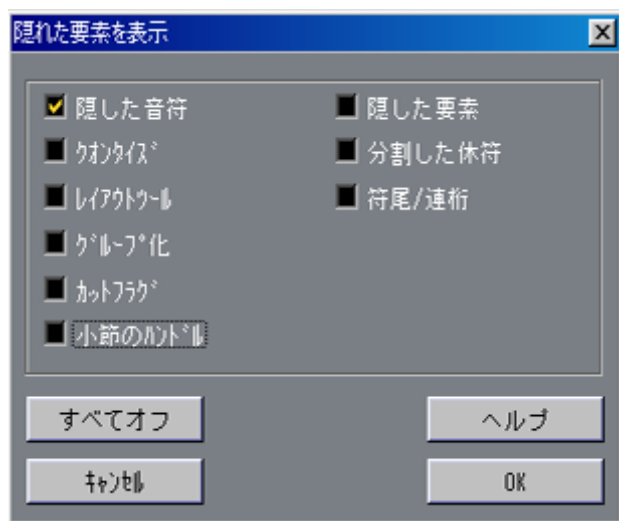
オブジェクトを隠す機能を、現レイアウトだけにとどめたい場合は、上述のように"隠す (Hide)" を選択するときに[Ctrl]を押し続けてください。

- この機能は音符を隠す場合には使えません。使えるのは、他の記号を隠す場合のみです。

## 隠されたオブジェクトの閲覧

スコアエディタを編集モードに切り替えれば、すべてのオブジェクトが見えるようになります。ページモードに切り替えれば、隠されたオブジェクトは、再び見えなくなります。

"スコア (Score)"メニューの"譜表全般の設定 (Global Settings)"サブメニューから"隠された譜表要素を表示 (Show Invisible...)"を選択すると、"隠れた要素を表示 (Show Invisible)"ダイアログが表示されます。



隠されたオブジェクトと関連する2つのアイテムが入っています。

- "隠した音符 (Hidden Notes)" オプションをアクティブにすると、スコア内の隠されたすべての音符が表示されます。  
"隠した音符 (Hidden Notes)" を非アクティブにすると、再び音符は見えなくなります。
- "隠した要素 (Hidden)" オプションをアクティブにすると、隠されたすべてのオブジェクト (ただし音符は除きます) に"隠す (Hide)" テキストマーカが付けられます。



これらのオプションは"隠れた要素を表示 (Show Invisible) "フィルタバー (Filter Bar) でも設定できます (57ページをご参照ください)。

### 一つのオブジェクトの表示

1. "隠された要素を表示 (Show Invisible) "ダイアログボックスで"隠した要素 (Hidden) "がアクティブになっていることを確認します。
2. 表示させたいオブジェクトの下に表示されている"隠す (Hide) "テキストアイテムをクリックします。  
テキストが選択されます。
3. [Backspace] を押します。  
オブジェクトが表示されます。気が変わった場合には、取り消しを使用することができます。

### すべてのオブジェクトを表示

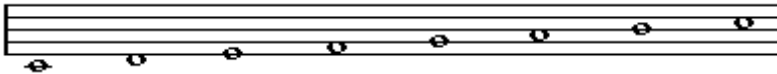
"操作 (Do) "ポップアップメニューから"表示 (Show) "を選択すれば、隠れていたすべてのオブジェクトが表示されます。

- "レイアウトの初期化 (Clean Up Layout) "機能を使っても、293ページに説明されているように、隠された音符およびオブジェクトを常時見えるようにすることができます。

## 非表示設定の応用例

### スケールの印刷

たとえば、スケール (音階) の例を作成したい場合には、音符を入力し、拍子記号、縦線、他の不要なオブジェクトを隠してください。



縦線、拍子記号等を隠して作成したスケール

### 弱起の作成

ソングの始めを弱起にしたいときは、この弱拍の前にある休符を隠すことができます。

### グラフィックによる記譜

縦線を隠し、"...と同じ (Equal Spacing) " (272ページをご参照ください) を使用して、グラフィックによる記譜を行うことができます。

## 長休符

複数の連続する全休符は、以下のように、自動的に長休符の小節に変換されます。

1. "レイアウトの設定 (Layout Settings) "ダイアログを開きます。
2. 全休符がそれ以上連続すれば長休符に変換する全休符の数を "長休符 (Multi Rests) " で設定します。  
たとえば、2 という値を設定すると、連続する3つ以上の何も入っていない小節が1つの長休符にまとめられます。"オフ (Off) " という値は、「変換なし」を意味します。
3. ダイアログを閉じます。  
長休符がスコアに現れます。



長さ3小節の長休符

## 長休符の分割

一つの長い長休符を多くの短い休符に分割したい場合には、以下の手順に従ってください。

1. 長休符の記号をダブルクリックします。  
"長休符を分割 (Split Multi Rest) " ダイアログが表示されます。



2. ダイアログボックスで最初に分割したい小節番号を入力します。
  3. "OK" をクリックします。
  4. さらに分割を続行したい場合には、長休符の記号のどれかをダブルクリックし、上記の手順を繰り返してください。
- 
- 拍子記号チェンジ、または練習番号が現れた場合には、Cubase VSTは自動的にその位置で長休符を分割します。
-

## 長休符の表示

"初期設定 (Preferences) - スコア (Score) - 小節を連桁 (Beams and Bars) "ダイアログを開くと、長休符の表示方法を定めるいくつかの設定があるのがお分かりになるでしょう。

長休符をシンボルの上の表示 (Show Multi-Rest number above Symbol)	アクティブにすると、長休符の下ではなく上に番号が表示されます。
長休符を教会式に表示 (Show Multi-Rests in Church Style)	アクティブにすると、長休符は通常の水平記号ではなく、「チャーチ式」(縦線)で表示されます。
長休符に対応した小節番号表示 (Show Barnumber Range with Multi-Rests)	このオプションがアクティブになっていて、小節番号が表示されている場合、長休符の小節番号はレンジとして示されます。

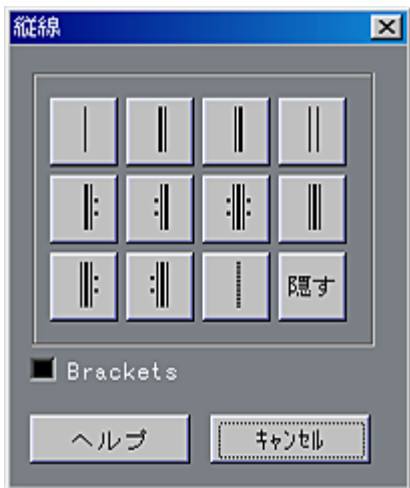
また、長休符記号の高さと幅を調整したり ("初期設定 (Preferences) - スコア (Score) - 間隔 (Spacing) "ダイアログを使用)、長休符番号のフォントを選択することもできます ("初期設定 (Preferences) - スコア (Score) - 総合テキスト (Global Text) "を使用)。

## 縦線の追加と編集

### 既存の縦線の編集

それぞれの縦線について、縦線 (小節線) のタイプ (通常、単縦線、複縦線、繰り返し記号など) が選択できます。

1. 設定を変えたい縦線をダブルクリックします。  
縦線のいろいろなタイプが記載されているダイアログが表示されます。



2. 縦線に角括弧を付けて表示させたい場合は、"Brackets"チェックボックスをアクティブにします。  
ただし、このチェックボックスが使えるのは繰り返し記号だけです。



3. 使用したい縦線タイプをクリックします。  
ダイアログが閉じ、縦線タイプが変更します。

### "隠す (Hide) "オプション

"隠す (Hide) " は縦線ダイアログにあるオプションの一つですが、これは縦線を隠す任意の手段として利用してください。このオプションを使って隠された縦線には "隠す (Hide) " テキストマーカーは付きません。また機能適用範囲ポップアップメニューから "表示 (Show) " コマンドを選択しても、見えません。ただし、縦線間隔や縦線番号などは、縦線が見える場合とまったく同じように振る舞います。縦線をもう一度見るようにするには、縦線をダブルクリックし、別の種類の縦線を選択します。

- 隠された縦線が見つげにくい場合は、その周りにある長方形をドラッグして選択してください。  
選択すると、縦線が見えるようになり、ダブルクリックしやすくなります。

## 特別な縦線の挿入

他の記号と同じように、縦線も記号パレットから追加し、挿入することができます。この場合も、同じダイアログが表示され、利用可能な縦線タイプはどれでも選択可能です。

小節の真中に縦線を入れると、小節が2分割されます。たとえば、何も書かれていない4/4の小節があり、1.4.1.0に縦線を入れた場合、2分休符と4分休符の付いた小節の後に、4分休符の付いた小節が続くことになります。これは、たとえば下記に説明するように、ソングの途中で弱起を作る場合に利用できます。

長く延びている縦線は必ず連結される点に留意してください。

## 弱起の作成

### ソングの開始位置に (Pickup Bar機能を使用)

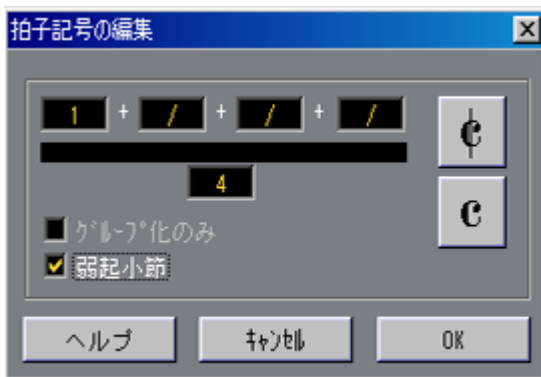
この方法を使うと、弱起の実際の拍数は、表示される拍数とぴったり一致します。つまり、1拍子の弱起がある場合、ソングは1/4拍子の1小節目からスタートします。

1. 1小節目の拍子記号を、弱拍の長さに変更します。
2. 2小節目に、適正な拍子記号 (ソング全体で使用する拍子記号) を挿入します。  
拍子記号は "音部記号なし (Clefs etc) " 記号パレットから拍子記号を選択し、鉛筆ツールでクリックすると挿入されます。
3. ソングの第1小節に弱拍 (Upbeat) の音符を入力します。



調節を行う前の第1小節

- 弱起に使用する小節の拍子記号をダブルクリックします。  
"拍子記号の編集 (Edit Time Signature)" ダイアログが表示されます。
- "弱起小節 (As Pickup Bar)" をオンにして、"OK" をクリックします。



これで、1小節目の拍子記号は2小節目の拍子記号と同じような感じになりましたが、2小節目の拍子記号は隠されています。

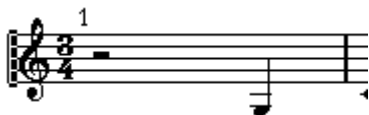


- 小節番号を使用する場合は、1小節目の番号をダブルクリックし、"-1" をオフセットとして入力します。
- 小節番号の表示を調整し、1小節目の"0"を隠します。
  - 小節番号の変更には、"オプション (Options)"メニューの"同期の設定 (Synchronization)"ダイアログで小節表示設定を使うもう一つのやり方があります。  
この方法の長所は、スコアの小節番号がソング位置と一致するという点です。

## ソングの開始位置に (休符を隠す)

この方法を使うと、実際に1小節目の拍子記号は、その後続く小節と同じになり、弱起の小節のような感じになります。

- ソングの初めの小節に弱起の音符を入力します。



調整を行う前の1小節目

- 音符の前にある休符を隠します。
- 1小節目と2小節目の間にある縦線をドラッグし、小節の幅を調整します。





休符を隠し、縦線をドラッグした後の状態

4. 弱起小節の音符を移動したい場合は、レイアウトツールを使って移動してください。
5. 小節番号を使用する場合は、前述の例のように調整してください。



最終状態の弱起

### ソングのその他の部分に

1. 弱起が開始する位置に縦線を挿入します。必要とする縦線の種類を選択してください。たとえば、反復縦線を挿入することもあるでしょう。
2. 新しい小節に音符を入力します。



3/4 の小節に縦線を挿入。

3. 必要に応じてエンディング（1番括弧と2番括弧）を追加します。

## 1段あたりの小節数の設定

### 自動設定

"初期設定 (Preferences) - スコア (Score) - 小節と連桁 (Beams and Bars) "ダイアログで、"1段あたりの小節数 (Default Bars Across The Page) " という設定を行います。ページモードでは、以下のような目的のために使用されます。

- 新しいレイアウトにおけるページ横幅内の小節数を決定する。
- 自動レイアウトオプションの "小節と連桁 (Bars and Staves) " を使用するときが必要。[\(291ページ参照\)](#)

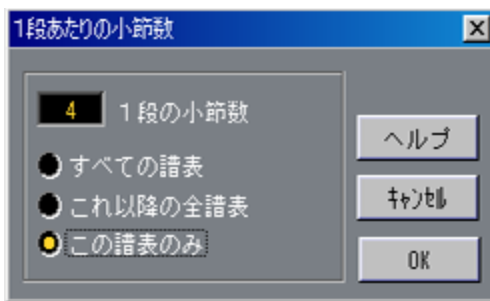
### 手動設定

ページモードでは、"1段あたりの小節数 (Number of Bars) " ダイアログボックスやツールを使用してページ横幅内に何小節が表示されるかをコントロールすることができます。

- "小節、譜表、段の小節数と調整 (Bars and Staves) " 自動レイアウト機能を使いたい場合は [\(291ページ\)](#) をご参照ください、小節数を手動で変更する前に、この機能を使ってください。

#### "1段あたりの小節数 (Number of Bars) "ダイアログボックスの使用

1. 変更を行おうとする譜表段の譜表をアクティブにします。たとえば、譜表の5段目の前までは完璧なのに、五段目からは問題があり、その場合には5段目の譜表のどれかをアクティブにする必要があります。
2. "スコア (Score) "メニューの"譜表書式"から"1段あたりの小節数 (Number of Bars) "ダイアログボックスを開きます。  
"1段あたりの小節数 (Number of Bars) "ダイアログボックスが表示されます。

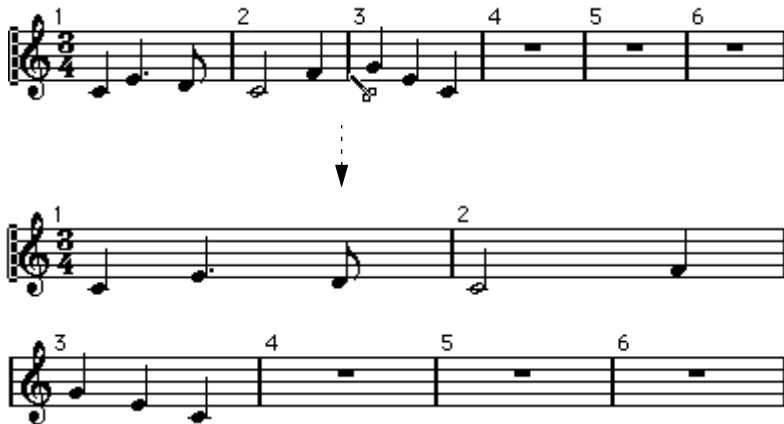


3. 1段の小節数を設定します。
4. ボタンをクリックして三つのオプションのどれかを選択します

オプション	説明
全譜表 (All Systems)	すべてのページの譜表のすべての段が、この値に設定されます。
これ以降の全譜表 (All Following Systems)	譜表がアクティブになっている段とそれに続く段のすべてが、この値に設定されます。
この譜表のみ (This System Only)	譜表がアクティブになっている段だけが、この値に設定されます。

## ツールを使用する

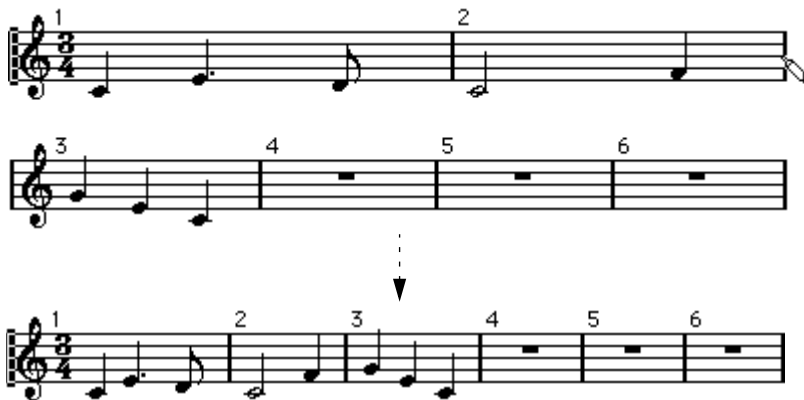
- 新しい譜表に小節を落とすには、はさみツールを使って、その縦線をクリックします。



3小節目を1段下の譜表に移動する前と、移動した後

- 小節を元の譜表に戻すには、のリツールを使って 2 つの譜表の上段の最後の縦線をクリックします。

これにより、下段の譜表の全小節が上段の譜表に移動します。



## 小節の挿入および削除

"小節を挿入 (Insert Bars)" "および" 小節を削除 (Remove Bars) "機能を使うと、レイアウトを崩さずに、編集済みのトラックの小節構造を変更することができます。下記の手順に従って、この変更を行ってください。

- 
- これらは「破壊的な」機能で、編集済みのトラックに実際に小節を追加したり、ここから小節を取り除いてしまいます。
- 

### 小節の挿入

1. 小節を挿入したい位置に、ソングポジションを移動します。  
2小節目と3小節目の間に小節を挿入したい場合は、ソングポジションを3小節目に移動します。
2. "スコア (Score)" メニューをプルダウンし、"譜表書式 (Formats)" サブメニューから"小節を挿入 (Insert Bar)" を選択します。  
ソングポジションのある小節の前に、新しい小節が挿入されます。

### 小節の削除

1. 削除したい小節に、ソングポジションを移動します。
2. "スコア (Score)" メニューをプルダウンし、"譜表書式 (Formats)" サブメニューから"小節を挿入 (Remove Bar)" を選択します。  
小節が削除されます。

## 縦線（小節線）の移動

以下の操作は、普通の矢印ツールでも、またはレイアウト用の矢印ツール（レイアウトツール）でも行うことができます。どちらを使用しても処理内容は同じです。

### 縦線の移動

縦線を左または右にドラッグすると、その周囲にある小節が、その動きに応じて調整されます。

### 全譜表の縦線の移動

[Alt] を押さえたまま縦線をドラッグすると、ドラッグしている縦線の下にある縦線全部がそれに依って移動します。

### 単一縦線だけの移動

[Ctrl] を押さえたまま縦線をドラッグすると、周囲にある小節の幅は影響を受けません。



### ある段をインデントする

- ・ インデントを行うためには、譜表の最初または最後の縦線をドラッグしてください。すべての小節のサイズが、比例して調節されます。



最初の譜表の最初の縦線をドラッグする前と、ドラッグした後

### 複数の段をインデントする

[Alt] を押さえたまま、譜表の最初または最後の縦線をドラッグすると、譜表全部が同じようにインデントされます。すべてのページの、すべての譜表段にインデントを行うためには、[Alt] を押しながらいずれかの段の最初、または最後の縦線をドラッグしてください。

## 曲の最後の縦線

これは、通常、右端まで引き延ばされます。ただし、最後の縦線をドラッグすることによって、ページの任意の位置で最後の小節を終わらせることが可能です。初期設定の縦線以外の別の種類の縦線を使用したい場合には、変更したい縦線をダブルクリックしてください。

## 小節間隔の再設定

小節間隔を標準値に再設定するためには、以下の手順に従ってください。

1. 変更を行いたい譜表段 (System) を見つけて、それをアクティブにします。
2. "スコア (Score) "メニューの"譜表書式 (Format) "サブメニューから"1 段あたりの小節数 (Number of Bars) "ダイアログボックスを選択します。
3. その小節にすでに使用している小節数を設定します。
4. "この譜表のみ (This System Only) "をクリックします。  
あるいは、この章の [282 ページ](#) で説明した "All Systems (全譜表) "や"これ以降の全譜表 (All Following Systems) "を使用することもできます。
5. "OK" をクリックしてダイアログを閉じます。

現在選択されている譜表と、それ以降の譜表の小節間隔がリセットされます。

## 譜表のドラッグ

以下の操作は、普通の矢印ツールでも、またはレイアウト用の矢印ツール（レイアウトツール）でも行うことができます。どちらを使用しても同じです。しかし、譜表のドラッグは、ページモードでのみ行うことができます。

### 二つの大譜表の間の間隔調整

1. 間隔を上げたい二つの譜表段の下段の上の譜表を探します。
2. 最初の縦線のすぐ左側をクリックし、マウスボタンを押したままにします。譜表全体が反転します。
3. 上/下にドラッグし、適切な間隔になったらマウスを離します。

ドラッグして下に譜表段を移動した場合、その下のすべての譜表段も一緒に移動します。



余白を作るために下の譜表段をドラッグする前と後

## 大譜表間の間隔を等間隔に設定する

1. [Alt] を押し続けます。
2. 最初の段以外の任意の段の上の譜表をドラッグし、この段とその上の段との間に適切な間隔があくように調節します。
3. マウスボタンと [Alt] を離します。  
すべての大譜表が、これによって設定された間隔で等間隔に並びます。

- この操作は、ドラッグする譜表とそれ以降のすべての譜表に作用します。

## 譜表間隔の設定

1. 間隔を上げたい譜表を探します。  
最初の縦線のすぐ左側をクリックし、マウスボタンを押したままにします。譜表全体が反転します。
2. 上/下にドラッグし、適切な間隔になったらマウスを離します。  
ドラッグして下に譜表を移動した場合、その下のすべての譜表も一緒に移動します。

ピアノ 譜表の譜表間隔を  
拡張する前と後



## 複数の譜表段の譜表間隔を同じに設定する

1. [Alt] を押し続けます。
2. 上記の方法で、その譜表をドラッグします。
3. マウスボタンと [Alt] を離します。  
これによってすべての該当する譜表が同じ間隔に設定されます。



## 一つの譜表だけを移動する

他の譜表に影響を及ぼすことなく、一つの譜表だけを移動させたい場合があるかもしれません。

1. [Ctrl] を押し続けます。
2. 上記の方法で、その譜表をドラッグします。

## ページ間での譜表の移動

"譜表書式 (Format) "サブメニューの"次ページに移動/前ページに移動 (Move To Next / Prev.Page) "コマンドを使用すると、ページの切れ目を簡単に編集できます。

### 譜表を次のページに移動

1. 次のページの先頭に移動したい譜表を探し出し、それを「アクティブな譜表」にします。ページ上の最初の譜表以外であれば、どれでも「アクティブな譜表」になりえます。
2. "スコア (Score) "メニューをプルダウンし、"譜表書式 (Format) "サブメニューから"次ページに移動 (Move To Next Page) "を選択します。アクティブな譜表（およびページ上にある後続のすべての譜表）が次のページに移動します。

### 譜表を前のページに移動

1. ページの先頭にある譜表を「アクティブな譜表」にします。アクティブになっている譜表が存在する場合、"前ページに移動 (Move To Prev.Page) "は灰色表示になります。この場合も、この機能は最初のページの最初の譜表には作用しません。
2. "スコア (Score) "メニューをプルダウンし、"譜表書式 (Format) "サブメニューから"前ページに移動 (Move To Prev. Page) "を選択します。アクティブな譜表とそれ以降の譜表で前のページに入りきる分が、前のページに移動します。前のページがすでにいっぱいになっている場合は、何も起こりません。

## 大括弧および中括弧の追加

大括弧と中括弧は"レイアウト (Layout) "パレットから手動で追加できますが、"レイアウトの設定 (Layout Settings) "ダイアログでもこの操作が行えます。

1. "レイアウトの設定 (Layout Settings) "ダイアログを開きます。"トラック (Track) "リストに、中括弧 (}) と大括弧 ( { ) のコラムがあります。
2. コラムの一つをクリックし、下方向にドラッグして、目的のトラックを囲みます。このコラムは、中括弧/大括弧で囲まれるトラックを図示しています。



大括弧または中括弧で囲みたい最初のトラックをクリックし、...



... 下方方向にドラッグして、目的のトラックを開きます。

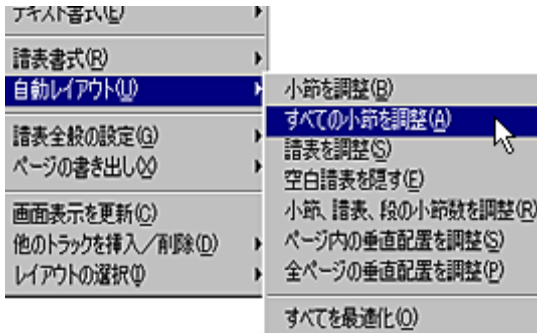
### 3. "レイアウトの設定 (Layout Settings) "ダイアログを閉じます。

今行った設定どおりに、大括弧または中括弧が入ったスコアが表示されます。

- ダイアログ内では、リストのインジケータの両端をドラッグすると、角括弧と中括弧を編集できます。
- 大括弧または中括弧を削除するには、[Ctrl]を押したまま、最上段のトラックで、リストのインジケータをクリックします。

- 
- "初期設定 (Preferences) - スコア (Score) - エディタの動作 (Editor Behaviour) "ダイアログで"編集モードでも大括弧を表示 (Show Braces in Edit mode) "オプションをアクティブにすると、大括弧および中括弧は編集モードでも表示されます。
-

## 自動レイアウト



"スコア (Score)"メニューの"自動レイアウト (Auto Layout)"は、8つのオプションを含むサブメニューを表示します。いずれかを選択することによって、Cubase VSTにスコアをすべて分析させ、自動的に小節の幅や譜表の間隔などを調節させることができます。スコアのどのパートとプロパティに影響が出るかは、下記に説明しているように、どのオプションを選択するかで決まります。ほとんどの"自動レイアウト (Auto Layout)"機能では、"初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) - 間隔 (Spacing)"ダイアログでデフォルト設定を行うことができます (オンラインヘルプをご参照ください)。

- 自動レイアウトの調節は、自動という点を除けば、手動で行う調節とまったく同じものです。つまり、自動レイアウトに何か気に入らない点がある場合には、すでに説明した方法によっていつでも手動で設定を変更できます。

### 小節を調整 (Move Bars)

このオプションは現在アクティブになっている大譜表を調べ、すべての音符と記号にできるだけ余裕を持たせるように、小節の幅を調整します。譜表の小節数には影響しません。

- 譜表の左端を選択矩形でドラッグし、"小節を調整 (Move Bars)"を選択すると、複数の譜表についてこの機能を一回の操作で行うことができます。
- また、スコアツールバーの"自動レイアウト (Auto Layout)"ボタンをクリックして、"小節を調整 (Move Bars)"機能を実行することもできます。



ただし、この機能を作用させるには、譜表全体を選択しておく必要があります (譜表が黒色表示)。譜表全体が選択されていない場合には、"小節、譜表、段の小節数を調整 (Bars and Staves)"が実行されます (下記参照)。

### すべての小節を調整 (Move All Bars)

機能は"小節を調整 (Move Bars)"とほぼ同じですが、アクティブな譜表からスコアの最後まで大譜表全部に作用します。

## 譜表を調整 (Move Staves)

("すべての小節を調整 (Move All Bars) ") の場合と同じように) 小節の幅を変更しますが、それに加えて、アクティブな譜表と後続のすべての譜表間の垂直距離も変更します。

## 空白譜表を隠す (Hide Empty Staves)

アクティブな譜表からスコアの最後まで、空の全譜表を隠します。この場合、上段の譜表の音部記号が下段の譜表の音部記号と異なるときは、ポリフォニック/分割譜表は一つのエンティティとして扱われる点に留意してください。つまり、ピアノ譜表が「空」と見なされるのは、どちらの譜表にも音符が何もない場合だけです。

- "隠れた要素を表示 (Show Invisible) "ダイアログまたは"フィルタバー (Filter Bar) "で"隠す (Hidden) "オプションをアクティブにした場合、隠された譜表には"隠す:譜表名 (Hidden:Name) "と書かれたマーカーが付きます。隠された譜表を見えるようにするには、"隠す (Hidden) "マーカーを外すか"操作 (Do) "ポップアップメニューから"表示 (Show) "を選択します。
- "初期設定 (Preferences) -スコア (Scores) -エディタの動作 (Editor Behaviour) "ダイアログで"自動レイアウト:最初の譜表を隠さない (Auto Layout-don't hide the first staff) "オプションをアクティブにすると、最初の大譜表の譜表は、たとえ未使用であっても隠されることはありません。

これは、たとえばオーケストラのスコアを作成していて、スコアの1ページ目にオーケストラの完全なレイアウトを何も隠さずにすべて表示したい場合に、便利な機能です。

## 小節、譜表、段の小節数を調整 (Bars and Staves)

これは"すべての小節を調整 (Move All Bars) "と"譜表を調整 (Move Staves) "の組み合わせに、1段あたりの小節数の自動計算機能をプラスしたものです。

ただし、この"小節、譜表、段の小節数を調整 (Bars and Staves) "を実行する前に、"1段あたりの小節数 (Default Number of Bars across Page) "設定 ("初期設定 (Preferences) -スコア (Score) -小節と連桁 (Beams and Bars) "ダイアログ) を使ってそれぞれの譜表の最大小節数を指定しておく必要があります。

- "小節、譜表、段の小節数を調整 (Bars and Staves) "オペレーションはスコアツールバーにある"自動レイアウト (Auto Layout) "ボタンをクリックしても実行できます。



ただし、この機能は譜表が一つでも選択されていると作用しません。譜表が選択されている場合は、"小節を調整 (Move Bars) "が実行されます (上記参照)。

## ページ内の垂直配置を調整 (Spread Page)

現ページ上の譜表がページにぴったり収まるように、その上下レイアウトを補正します。つまり、ページの最下部にあるホワイトスペースを取り除きます。

## 全ページの垂直配置を調整 (Spread All Pages)

"ページ内の垂直配置を調整 (Spread Page) "と同じですが、現ページの後に続くすべてのページに作用します。

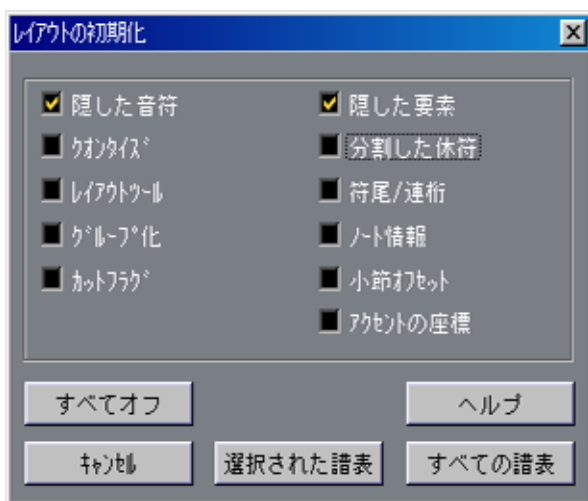
## すべてを最適化 (Optimize All)

上記の機能すべてを一括して実行します。この処理は多少時間がかかるかもしれませんが、ほとんどの場合、良い結果が得られます。

## レイアウトの初期化

"スコア (Score) "メニューの" 譜表書式 (Format) "サブメニューにある"レイアウトの初期化 (Clean Up Layout) "は、隠れたレイアウト要素を削除し、結果としてスコアを初期設定に戻します。

1. 機能適用範囲ポップアップメニューの設定を行います。  
サイクル内やループ内だけの隠れたアイテムの削除などができます。
2. "スコア (Score) "メニューの" 譜表書式 (Format) "サブメニューから"レイアウトの初期化 (Clean Up Layout) "を選択します。  
以下に説明するオプションを表示したダイアログボックスが表示されます。



"レイアウトの初期化 (Clean Up Layout) "ダイアログボックス

3. 削除したい、または標準的な設定に戻したいアイテムをアクティブにします。
4. アクティブな譜表だけを削除したい場合は、" 選択された譜表 (Active Staff) " ボタンをクリックし、すべての譜表を削除したい場合は、" すべての譜表 (All Staves) " ボタンをクリックします。

オプション	説明
隠した音符 (Hidden Notes)	隠されたすべての音符を、もう一度常時見えるようにします。
クオンタイズ (Quantize)	すべてのディスプレイクオンタイズ要素を削除します。
レイアウトツール (Layout Tool)	レイアウトツールによって変更された音符、音部記号、スラー、タイの位置を元の位置に戻します。
グループ化 (Grouping)	連符の下のグループ化を標準値にリセットします。
カットフラグ (Cutflag)	カットフラグイベントをすべて削除します。

オプション	説明
隠した要素 (Hidden)	すべての隠れたオブジェクトを削除します。
分割した休符 (Split Rests)	複数のグループに分割された長休符のすべてを、一つの長休符にまとめます。
符尾/連桁 (Stems/Beams)	手動で修正されたすべての符尾の長さで連桁の傾きをリセットします。
ノート情報 (Note Info)	"音符の情報 (Note Info)" ダイアログボックスで行った設定をリセットします。
小節オフセット (Bar Offset)	小節番号のオフセットを削除します。
アクセントの座標 (Accent Coords)	手動で調整した音符付加記号およびスラーの間隔を削除します。

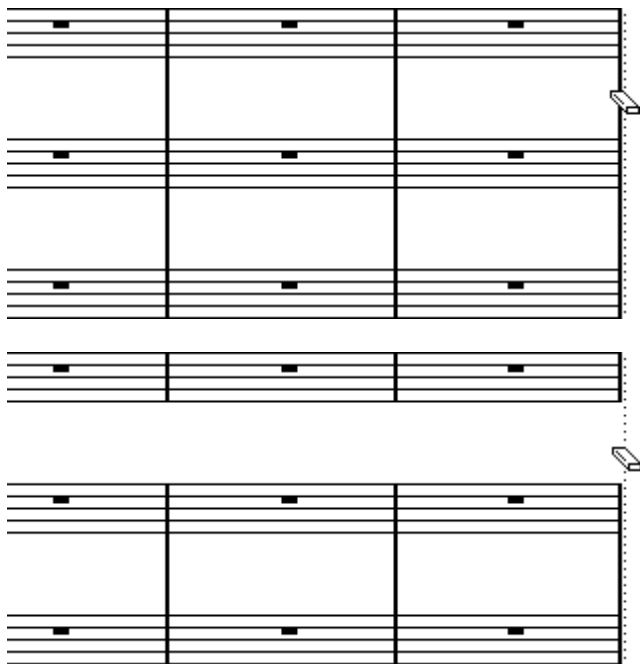
## 縦線の切断

大譜表全体に1本の縦線を渡したくない場合もあるでしょう。この場合は、縦線を切断することができます。

### 一つの譜表での縦線の切断

1. 消しゴムツールを選択します。
2. 二つの譜表を結びつけている縦線をクリックします。

2つの譜表の間にあるすべての縦線（ただし、最初と最後の縦線は除く）が切断されます。大譜表の最初または最後の縦線を切断するには、これを直接クリックする必要があります。



譜表と譜表の間の縦線を切断する前と、切断した後

## 大譜表での複数の縦線の切断

上述のように、[Alt] を押したまま縦線をクリックすると、後続のすべての大譜表で該当する縦線が切断されます。

## 一つの譜表での縦線の接続

縦線を切断した場合、のりツールでそれらをもう一度接続することができます。

1. のりツールを選択します。
  2. 譜表の任意の縦線をクリックします。  
上と下の譜表の縦線がつながります。
- いくつかの大譜表で切断した縦線を元に戻す場合は、上述のように[Alt] を押さえたまま、のりツールをクリックします。  
該当する譜表と譜表の間の縦線が、後続のすべての大譜表でつながります。

## 大譜表間の設定のコピー

大譜表について設定を行った場合、その設定をレイアウトにある後続のすべての大譜表にコピーすることができます。これにより、最初の大譜表に切断した縦線や間隔、角括弧などが設定でき、他のすべての大譜表にもこれらの設定が簡単に適用できるようになります。

1. スコアの最初の大譜表の設定を行います。
2. "スコア (Score)"メニューをプルダウンし、"譜表書式 (Format)"サブメニューから"設定をすべての大譜表にコピー (Copy To All Grand Staves)"を選択します。  
設定が後続のすべての大譜表に適用されます。





**14**

---

**ドラム譜の作成**

## ここで学ぶこと

- スコアドラムマップの設定。
- ドラムノートのための譜表の設定。
- ドラムノートの入力と編集の方法。
- 単線ドラム譜表の使用法。

## 背景知識：ドラムマップとスコアエディタ

ドラム譜を作成する場合には、各ピッチに対して個別の符頭を割り当てることが可能です。異なる音価に対して異なる符頭を設定することができます！

しかしこの機能を十分に利用するためには、ドラムマップについてと、ドラムエディタとスコアエディタの相互関係について少し理解しておく必要があります。

### スコアドラムマップ

ドラムトラックは、それぞれ名称を設定されたサウンドを含むドラムマップによって成立します（これについては、『詳細 - ドラムエディタとドラムトラック』にすべて説明されています）。スコアエディタでは異なるピッチに対して異なる符頭を表示するためにもう一つの追加のマップが必要になります。このスコアドラムマップは、ドラムエディタのドラムマップの拡張として見なすことができます。

MIDIトラックまたはドラムトラック用のドラム譜を作成することができます。ドラムトラックの場合、ドラムサウンドの名称およびピッチは、トラックについて現在選択されているドラムマップが基になり、MIDIトラックの場合は、デフォルトのドラムマップが使用されます。

- つまり、スコアドラムマップ（個々の設定を装備）はソングの「通常の」ドラムマップそれぞれに、1つずつ存在します。

スコアドラムマップを開くためには、スコアエディタの"スコア (Score)"メニューにある"譜表全般の設定 (Global Settings)"サブメニューから"ドラム譜の設定 (Drum Map...)"を選択します。



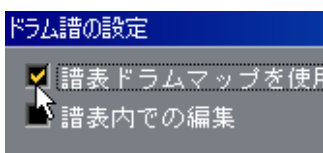
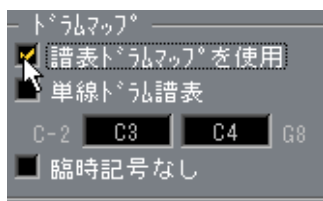
## ピッチ vs 表示ピッチ

ドラムマップには、ピッチと表示ピッチの設定があります。

- ピッチ設定は、編集される実際の音符を表示します。MIDIトラックでは、これは単にレコーディングされたMIDIノートのピッチです。ドラムトラックでは、これはサウンドの入力ノートです。いずれにしろ、これは表示のためのフィールドで、どの音符を編集しているかをこれによって知ることができますが、このダイアログボックスでこの値を変更することはできません。
- 表示ピッチ値は、音符を譜表の垂直方向のどの位置に表示するかを指定するために使用します。これは、個々の音符に対して行う移調表示の一種と考えることができます。この設定は、音符がいかに表示されるかについて影響を及ぼすだけで、レコーディング内容に変更を加えるものではありません。

## スコアドラムマップのオン/オフ

ドラムマップ設定を実際にスコアで使えるようにするには、「譜表ドラムマップを使用 (Use Score Drum Map)」チェックボックスをアクティブにする必要があります。このチェックボックスは、「譜表設定オプション (Staff Options)」ダイアログ (「譜表の設定 (Staff Settings)」ダイアログからアクセスします) と「ドラム譜 (Drum Map)」ダイアログの両方にあります。この2つのチェックボックスはまったく同じもので、片方をアクティブにすると、もう一つが自動的にアクティブになります。



## 譜表内での編集

詳しくは[302ページ](#)をご参照ください。

# ドラムマップの設定

## 基本的な設定

1. ドラムスコアとして使用する予定のトラックのスコアエディタを開きます。  
MIDIトラックを使用する場合と、ドラムトラックを使用場合があります。
2. "スコア (Score) "メニューの"譜表全般の設定 (Global Settings) "サブメニューから"ドラム譜の設定 (Drum Map...)"を選択します。  
"ドラム譜の設定 (Drum Map) "ダイアログボックスが開きます。
3. "譜表ドラムマップ使用 (Use Score Drum Map) "がアクティブに設定されていない場合には、アクティブに設定します。
  - "譜表ドラムマップを使用 (Use Drum Map) "をアクティブにした場合、スコアの音符を選択すると、対応するドラムサウンドが"ドラム譜 (Drum Map) "ダイアログで自動的に選択されます。  
これにより、使用したいサウンドが見つけ出しやすくなります。
4. サウンド/ MIDIノートの各設定を行います。  
オプションは以下に説明する通りです。

---

フィールド	説明
名称 (Name)	ドラムサウンドの名称です。サウンド名をダブルクリックすると、新しいサウンド名を入力することができます。ここで行った変更は本当のドラムマップに反映されますので、次にドラムエディットでこのマップを開くと変更されたサウンド名が表示されます。
ピッチ (Pitch)	ドラムトラックでは、これはドラムマップでの、このサウンドを演奏する入力ノート (In-Notes) を表示します。MIDIトラックでは、これは単にトラックのMIDIノートのピッチを表示します。 これは表示のためだけの値で、ここでは編集することはできません。
表示 (Display Pitch)	スコアでのこのピッチの垂直方向の位置を表示します。たとえば、F3 のピッチの音符をすべて A4 のピッチの位置に表示することが可能です。いくつかの異なるサウンド/ 音符の " 表示 (Display Pitch) " が同じであってもよい点に留意してください。たとえば、各種のスネアドラム全部を同じピッチとして表示させることもできます (この場合、いろいろな符頭を使って切り離すことになるでしょう)。
符頭 (Head)	このフィールドのポップアップから、ピッチの音符の符頭を選択することができます。次ページの "符頭ペアの使用" の項もご参照ください。
声部 (Voice)	これによってこのピッチのすべての音符をある声部に属させ、たとえば共通の休符処理や符尾の向きを共有させることができます。多声部化機能については、 <a href="#">129ページ『多声部化機能』</a> をご参照ください。

---

- この場合も、ソングの通常のドラムマップと同じ数だけスコアドラムマップが存在する点に留意してください。どのスコアドラムマップが得られるかは、どのトラックを編集しているかで決まります。スコアドラムマップはそれぞれが完全に独立しています。つまり、それぞれのピッチが別々のドラムマップで別々の設定になっていてもよいということです。

## 表示ノートの初期化

"表示ノートを初期化 (Initialize Display Notes)" ボタンをクリックすると、表示ピッチ値全部がリセットされるので、実際のピッチと表示ピッチは、それぞれのサウンド/音符で同一になります。

## 符頭ペアの使用

異なるドラムサウンドを異なる符頭で表示させることができるだけでなく、異なる音価に異なる符頭を表示することも可能です。

1. "符頭ペアを使用 (Use Head Pairs)" チェックボックスをアクティブにします。  
"符頭 (Head)" コラムには、それぞれのドラムサウンドの符頭が2個表示されています。



どの符頭記号もペアになっているのがお分かりになると思います。デフォルトにより、「空の」符頭は「塗りつぶされた」符頭とペアになっています。通常の音符と同じように、「空の」符頭は2分音符値や長い音符値と一緒に使用し、「塗りつぶされた」符頭は4分音符値や短い音符値と一緒に使用します。

2. ドラムサウンド/音符の符頭ペアを選択するには、「符頭 (Head)」コラムをクリックして、ポップアップメニューをプルダウンします。  
"符頭 (Head)" コラムでは左の符頭 (2分音符以上の音符に使用する) しか選択できません。右の符頭は自動的に選択されます。

## 符頭ペアのカスタマイズ

デフォルトの符頭ペアが気に入らない方は、次のように編集してください。

1. "編集 (Edit)" ボタンをクリックします。  
別のダイアログが表示されます。



2. ペアの記号を変更するには、それをクリックし、ポップアップメニューから別の記号を選択します。
3. 操作が終了したら、"OK"をクリックしてダイアログを閉じます。

## スコアのドラムマップの編集

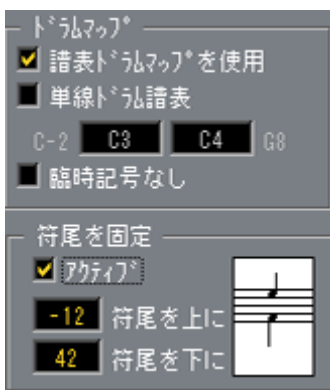
"ドラム譜 (Drum Map)" ダイアログで"譜表内での編集 (Edit in Scores)" チェックボックスをアクティブにすると、スコアドラムマップの設定を、スコアから直接変更することができます。

- 音符を移調すると、そのドラムサウンドの表示ピッチは変更しますが、実際の音符は移調されません。
- 音符をダブルクリックすると、そのドラムサウンドの符頭を設定することができます。
- "音符を別の声部に移動 (Move to Voice)" 機能を使うと、ドラムサウンドの声部割当が変化します。

- 
- この場合、"ドラム譜 (Drum Map)" は開いたままにしておいてください。このダイアログを閉じると、このオプションが自動的にオフになり、通常の編集操作ができるようになります。
-

## ドラム譜のための譜表設定

1. "譜表の設定 (Staff Settings)" を開き、"譜表設定オプション (Staff Options...)" ボタンをクリックします。
2. "譜表ドラムマップを使用 (Use Score Drum Map)" がアクティブになっていることを確認します。  
前に説明した通り、"ドラムマップ (Drum Map)" ダイアログで設定することもできます。
3. 単線ドラム譜表を使用する場合には、"単線ドラム譜表 (Single Line Drum Staff)" をアクティブにします。  
これについては、次ページに詳しく説明します。
4. "水平連桁 (Flat Beams)" を使用したい場合には、そのオプションをオンにします。  
(詳しくは [164ページ](#) をご参照ください)
5. すべての符尾を同じ位置で終わらせたい場合には、"符尾を固定 (Fixed Stems)" をオンにし、上下の符尾の長さを設定します。



ドラム譜表設定の例

- 休符と符尾が別々に扱えるように、ポリフォニックボイスも使いたいという方もあるでしょうが、"譜表設定オプション (Staff Options)" ダイアログの"符尾を固定 (Fixed Stem Length)" をアクティブ状態のままにしておいてもかまいません。ポリフォニックボイスの詳細は、『[多声部化機能](#)』をご参照ください。

## 音符の入力と編集

これは他の譜表への音符入力の場合と同じです。しかし以下の点に注意してください。

- ドラムマップが使用されているときには、音符は、"表示 (Display Pitch) " の使用によって編集することができます。つまり音符を垂直方向に移動させるときには、別の "表示 (Display Pitch) " に移動させることになります。実際のピッチは、どのピッチが、音符移動先の "表示 (Display Pitch) " を使用しているのかによります。
- スコアドラムマップがオンになっている場合には、ステータスバーのマウスボックスは、ピッチの代わりにドラムサウンド名を表示します。



マウスボックスがドラムサウンド名を表示しています。

- ドラムトラックの編集を行っている際には情報ラインからのピッチの編集は避けてください。その理由は、『詳細 - ドラムエディタとドラムトラック』に説明されています。

## 単線ドラム譜表の使用

"単線ドラム譜表 (Single Line Drum Staff) " がオンになっている場合には、譜表は単線だけになります。音符は、この線より下、線上、そして線より上のどこかに表示されます。

どの音符をどの位置に表示するかを決定するためには、以下の手順に従ってください。

1. "譜表の設定 (Staff Settings) " を開き、"譜表設定オプション (Staff Options) " (ボタンをクリックします。
2. スコアドラムマップを使用 "単線ドラム譜表 (Single Line Drum Staff) " をオンにします。
3. 二つのピッチ値を設定し、どのピッチをどの位置に表示するかを決定します。  
このピッチ範囲よりも下の音符は、線より下に表示され、上の音符は、線より上に表示されます。

- 単線ドラム譜に音符のピッチを入力したり、編集するときは、ステータスバーのマウスボックスを見ながら、音符を上下にドラッグされることを勧めます。



**15**

---

**タブ譜の作成**

## ここで学こと

- 自動、手動によるタブ譜作成の方法。
- タブ譜ノートの表示の制御。
- タブ譜の編集方法。

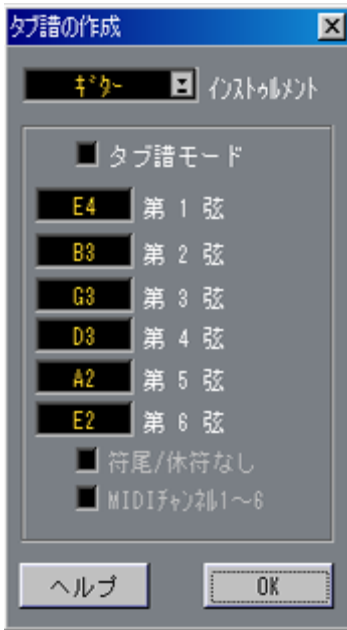
Cubase VSTはタブ譜形式のスコアを作成することができます。レコーディングされたMIDI データを変換することによって自動的にタブ譜を作成することができます。また、白紙の状態からタブ譜譜表を作成し、手動で音符を入力することも可能です。

- 
- 本章では「変換」という用語を使っていますが、タブ譜はモードだという点に留意してください。通常の記譜とタブ譜間の切り換えは、どの時点でもできます。
- 

## タブ譜の自動作成

ここではすでに画面に通常のスコアが表示されていることを前提に話を進めます。また、タブ譜に変換する前に、通常のスコアと同様に、クオンタイズなどの基礎的な編集を済ませ、スコアをできる限り読みやすくしておくことをお勧めします。

1. **トラック / パートの一部だけを変換したい場合には、機能適用範囲ポップアップメニューで変換する部分を指定してください。**  
たとえば、サイクル内の音符だけや、選択された音符だけを変換することができます。しかし以下の点に注意してください。
  - 一部の音符だけをタブ譜ノートに変換した場合でも、使用されている譜線の数などによって、譜表全体がタブ譜モードで表示されます。
2. **スコアの音符がその楽器の音域の範囲内であることを確認します。**  
最低音の開放弦のピッチよりも下のピッチの音符は、当然、変換することはできません。
3. **"スコア (Score)"メニューの"譜表機能 (Staff Functions)"サブメニューから"タブ譜 (Tablature)"を選択します。**



4. ポップアップメニューから、あらかじめ設定された楽器のどれかを選択します。
5. "タブ譜モード (Tablature Mode)" をアクティブにします。
6. あらかじめ設定された楽器のどれかを使用しない場合には、6つの値フィールドを使用して、各弦の開放時のピッチを設定します。  
使用しない弦については、それを最低値のオフに設定します。
7. 必要ならば、"符尾/休符なし (No Stems/Rests)" と "MIDIチャンネル1-6 (Channel 1-6)" をアクティブにします。  
符尾/休符なしをオンにすると、音符に符尾が付かず、休符が表示されないスコアが作成されます。"MIDIチャンネル1-6 (Channel 1-6)" については次ページに説明します。
8. "OK" をクリックします。  
タブ譜が表示されます。アクティブにした弦の数だけ譜線が表示されます。すべての音符は、通常の符頭の代わりに、フレット番号が付きまます。



タブ譜作成の前と後

## 9. 必要に応じて、タブ譜を編集します。

一般的に、他の楽譜の編集の場合と同じように、ディスプレイクオンタイズ設定を行い、記号を追加します。しかし実際の音符の編集については、普通の音符とは少し異なります。以降をご覧ください。

### 「MIDIチャンネル1-6」の使用

この機能を使用すると、音符をそれぞれのMIDIチャンネル値に従って、自動的に正確な弦に表示させることが可能になります。

通常Cubase VSTは、音符のピッチを調べ、それを可能な最も低音の弦に置くことによって、どの弦に音符を表示するかを自動的に決定します。後で音符を適切な弦に手動で移動させることはできますが、少なくとも適切な準備を行ってれば、MIDIチャンネル1-6の処理は自動で行われます。

1. 多くのギターシンセサイザーは各弦を異なるMIDIチャンネルで送信することが可能です。そのような楽器を持っている場合には、最も高いE弦がMIDIチャンネル1で、次のB弦がMIDIチャンネル2で送信するように設定し、以下の弦についても同様に設定を行ってください。
2. 曲をレコーディングし、必要に応じてクオンタイズを行います。
3. 先に説明したように、「MIDIチャンネル1-6」を使用して曲をタブ譜に変換します。
4. これによって音符は自動的に適切な弦上に表示されます。  
たとえば最低音のE弦でBを演奏した場合、A弦のフレット番号"2"としてではなく、E弦上にフレット番号"7"として表示されます

### 自動タブ譜作成機能の実際の処理内容

以下の表は、タブ譜を自動的に作成したときに、譜表に加えられるすべての変更をまとめたものです。取り消し機能を使用したり、変更点の調節を行う場合に、この表を参考にしてください。各ファンクションの詳細については、タブ譜手動作成に関する説明の部分をご覧ください。

設定内容	設定箇所	設定される値
譜線の数	"譜表オプション (Staff Options)" の "譜表の線数 (System Lines)"	楽器の弦の数に変更。
譜線間の間隔	"譜表オプション (Staff Options)" の "スペースを追加 (Add Space)"	1に増加
音部記号	"譜表の設定 (Staff settings)" の "音部記号 (Clef)"	タブ譜音部記号を選択。
符頭の番号	"譜表オプション (Staff Options)" の "タブ譜 (Tablature Mode)"	オンに設定。
符尾を消す	"譜表オプション (Staff Options)" の "タブ譜 (Tablature Mode)"	オンに設定。
休符を消す	"譜表オプション (Staff Options)" の "タブ譜 (Tablature Mode)"	オンに設定。

## タブ譜の手動作成

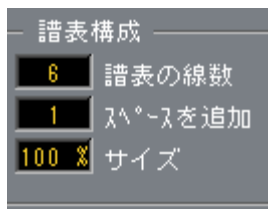
タブ譜を作成するための空の譜表を設定するためには、以下の手順に従ってください。

1. 音部記号をタブ譜記号に変更します。



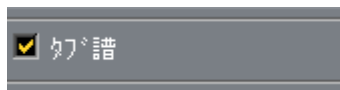
タブ譜記号

2. "譜表の設定 (Staff Settings)" ダイアログボックスを開き、"譜表設定オプション (Staff Options)" ボタンをクリックします。
3. "譜表の線数 (System Lines)" を、スコアを作成する楽器が持つ弦の数と同じに設定します。
4. 譜線間隔を1または2に設定します。  
数字付きの符頭を表示するために少し余分の間隔が必要になります。



ギタータブ譜の推奨設定

5. "譜表設定オプション (Staff Options)" ダイアログボックスで、タブ譜モードをアクティブに設定します。

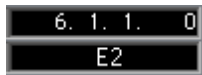
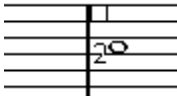


タブ譜モードをアクティブに設定

6. "譜表の設定 (Staff Settings)" と "譜表設定オプション (Staff Options)" ダイアログで、必要なその他の設定を行った後、それらを閉じてください。
7. 音符ツールを選択し、ポイントをスコア上に移動させてください。

8. マウスボタンを押したままにして、上下にドラッグし、音符が、希望する弦上に適切なフレット番号で表示されるようにします。通常どおり実際のピッチは、ステータスバーで確認することが可能です。

上下にドラッグすると、Cubase VSTは、自動的に利用可能な最低音の弦を自動的に選択します。ギタータブ譜で4以上のフレット番号が付いた音符を入力したい場合には、以下に説明するように、"音符を他の弦へ移動 (Move To String) "を使用しなければなりません。



適切なピッチを設定。ステータスバーのピッチボックスは、追加ガイドとして使用することが可能です。

9. マウスボタンを離します。  
音符が表示されます。

## タブ譜上の数字の表示

"初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) - 総合テキスト (Global Text) "ダイアログの中に、タブ譜で使用される数字のフォント設定項目があります。これによって、符頭の数字のためのフォント、サイズ、スタイルを指定することが可能です。

## タブ譜の編集

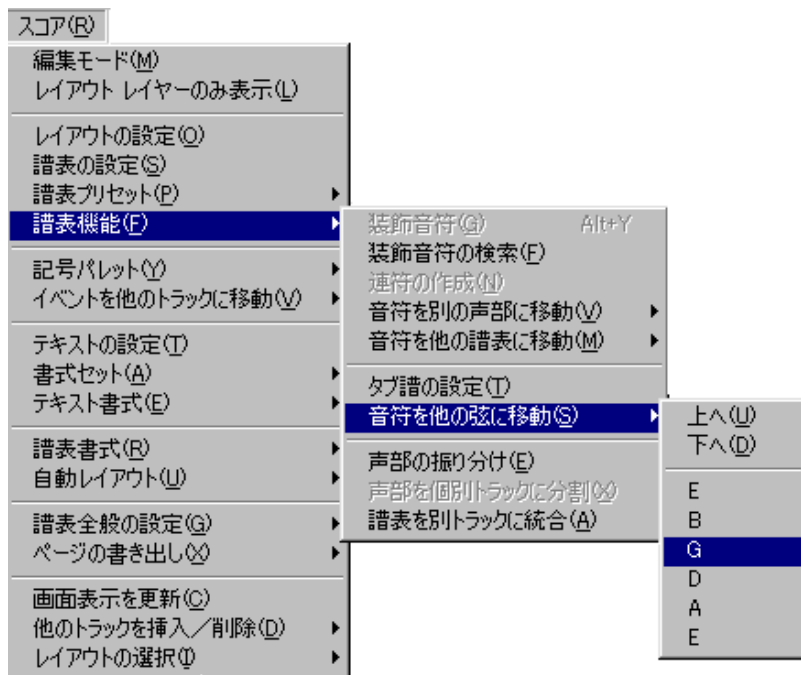
タブ譜の編集の方法は、他のスコアの場合と同じです。音符の移動、連符や符尾の向きの調節、等々を同様に行うことが可能です。

### 別の弦への音符の移動

たとえば、ギター譜で、Cの音符を、A弦のフレット番号3としてではなく、最低音の弦のフレット番号8として表示したい場合には、以下の手順に従ってください。

1. 新しい弦に移動させたい音符を、一つまたは複数選択します
2. "スコア (Score)"メニューをプルダウンします。"譜表機能 (Staff Functions)"サブメニューから、"音符を他の弦に移動 (Move To String)"を選択し、そのメニューから希望する弦を選択します。

フレット番号は、楽器のチューニング (各弦のピッチ設定:"タブ譜の作成 (Tablature)"ダイアログで設定) によって自動的に調節されます。



"音符を他の弦に移動 (Move To String)"サブメニュー

"上へ/下へ (Up/Down)"のキーコマンドを使って音符を1弦上下に移動させることも可能です (デフォルトでは、コンピュータキーボードの文字キー上部の [+ ] と [- ] キーに設定されています)。

## 音符の移動

タブ譜でピッチに関して音符を移動させる方法は、音符を手動入力する場合とほぼ同じです。手動入力に関する説明をご参照ください。

## 情報ラインでの編集

他の場合と同じように、情報ラインを使用して音符のピッチを変更することが可能です。タブ譜の弦とフレット番号は自動的に更新されます。

## 符頭の形状

音符のフレット番号だけが必要な場合には、"音符の情報 (Note Info) "ダイアログボックスを使用して以下のように設定してください。

1. 一つの音符の符頭をダブルクリックします。  
"音符の情報 (Note Info) "ダイアログボックスが開きます。
2. "タブ譜 (Tablature) "オプションをアクティブにし、その隣のフィールドに適切なフレット番号を入力します。



音符の情報のタブ譜設定

3. ダイアログボックスを閉じます。



# 16

---

## ページの印刷と書き出し

# 印刷

## スコアエディタからの印刷

1. ページモードに切り替えます。  
編集モードでは印刷できません。
  2. "ファイル (File) "メニューから"ページ設定 (Page Setup) "を選択します。プリンタ設定が正確であることを確認し、ダイアログボックスを閉じます。
- 
- 本マニュアルで既に触れたように、ページレイアウトを行う前に、用紙サイズ、スケールおよびマージンを設定しておかなければなりません。この時点でこれらの設定を変更すると、スコアの様子が変わる可能性があります。
- 
3. "ファイル (File) "メニューから"印刷 (Print) "を選択してください。
  4. Windowsの標準的な"印刷 (Print) "ダイアログボックスが表示されます。希望に応じてオプションの設定を行います。
  5. "OK"をクリックします。

## ソングの全レイアウトの印刷

いろいろなレイアウトを作成した場合でも (たとえば、いろいろな楽器奏者用に)、これらのレイアウトをまとめて全部印刷することができます。

1. 印刷したいレイアウトで、アレンジを開きます。
2. 必要であれば、"ファイル (File) "メニューから"ページ設定 (Print and Page Setup) "を選択し、すべてのプリンタ設定が適正であることを確認してください。ダイアログを閉じます。
3. "ファイル (File) "メニューをプルダウンし、"すべて印刷 (Print All) "を選択します。これはアレンジウィンドウからでも、スコアエディタ内部からでも行えます。
4. ダイアログに必要な情報を入力し、"印刷 (Print) "をクリックします。  
"印刷 (Print) " オプションは一度指定するだけでかまいません。それ以降のすべてのレイアウトは、最初のレイアウトと同じ設定で印刷されます。

## ページの一部を書き出しのために選択

ページの一部、あるいはページ全体をBMPフォーマットの画像ファイルとして、書き出すことができます。これによって、DTPソフトウェア等にスコアを取り込むことが可能になります。

## ページの一部を書き出しのために選択

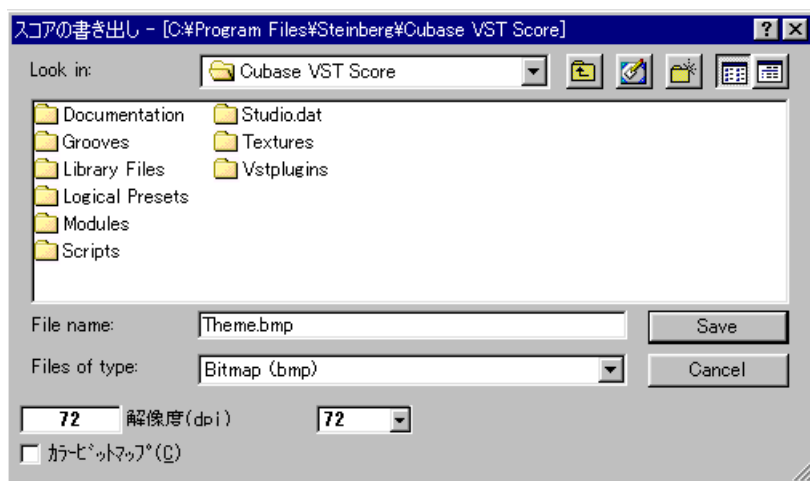
あるページの一部だけを書き出したい場合には、以下の手順に従ってください。

1. ページモードになっていることを確認します。
2. "スコア (Score)" メニューをプルダウンし、" ページの書き出し (Export) " サブメニューから "保存範囲の選択 (Select Range...)" を選択します。  
ポインタの形が十字に変わります。
3. 書き出したいスコアの部分をドラッグします。  
選択範囲は黒い矩形で表示されます。
4. 必要ならば、隅のハンドルを矢印ツールでドラッグして選択矩形のサイズを調節します。  
選択矩形は、スコアの他の部分をクリックすると、すぐに消えます。
5. 以下に説明する書き出しの処理に進みます。

## ファイルとして保存

スコアを書き出しするためには、以下の手順に従ってください。

1. ページモードになっていることを確認します。
2. "スコア (Score)" メニューをプルダウンし、" ページの書き出し (Export) " サブメニューから "画像ファイルとして保存 (Export Scores...)" を選択します。  
"スコアの書き出し (Export Score)" ダイアログボックスが開きます。



3. **ファイルの解像度を指定します。**

これは作成される画像の精密度を決定します。例えば、300dpi は多くのレーザープリンタで用いられている解像度と同じです。他のプログラムを使用してディスプレイに表示することだけに使用する場合は、72か96（画面解像度によります）を選択すれば Cubase VST上でのサイズと同じサイズになります。

4. **"カラービットマップ (Color Bitmap) "チェックボックスを使用して、白黒画像のファイルにするか、カラー画像のファイルにするかを決定してください。**

作成したスコアが白黒の場合、またはモノクロのプリンタで印刷する場合は、カラー画像を指定しないで下さい。カラー画像ファイルは白黒画像のファイルよりもファイルサイズがかなり大きくなります。

---

● **300dpiでカラー画像のファイルを作成すると、ファイルサイズは数メガバイトもの大きさになります。ディスクの空き容量が十分あることを確認してください。**

---

5. **ファイル名を入力し、保存する場所を指定して"保存(Save)"をクリックしてください。**  
スコアの指定されたセクションが書き出され、ファイルとして保存されます。これで、選択されたファイルフォーマットをサポートするどのプログラムにでも読み込むことができます。

**17**

---

**スコアとMIDI**





2. ダイアログボックスの左下にある"アクティブ (Active) "チェックボックスによって、MIDI ミーニングをオンにします。
  3. 値フィールドを使って、音符のベロシティと長さの記号のエフェクトを設定します。この値は、音符の現在値のパーセントを表しています。値は25%ずつインクリメント/ディクリメントされます。たとえば、アクセントの場合は、ベロシティを150%、長さを"Off"に設定し、スタッカートの場合は、長さを40%、ベロシティを"Off"に設定するとよいでしょう。値フィールドが"Off" になっていれば、その音符の該当するプロパティは影響を受けません。
  4. "OK"をクリックしてダイアログを閉じます。

ここで、"MIDIと譜面の関連付け (MIDI Meaning) "ダイアログに示されている音符付加記号の一つを挿入すると、該当する MIDI ノートはユーザの設定どおりに変更します。MIDI ノートに影響を与えずに記号を挿入したい場合は、最初に"MIDIと譜面の関連付け (MIDI Meaning) "をオフにしておく必要があります ("Active"チェックボックスをオフにしてください)。

    - "MIDIと譜面の関連付け (MIDI Meaning) "をアクティブにすると、スコア内の任意の音符付加記号をダブルクリックすれば、ダイアログが開きます (ただし、その記号が"MIDIと譜面の関連付け (MIDI Meaning) "ダイアログに記載されている記号の中に含まれている場合)。
- 
- 音符を元のベロシティと長さに戻すには、音符に付けられた記号を削除します。

## ダンパーペダル記号

- ダンパーペダル記号 ("その他 (Other) "記号パレットにあります) はグラフィック記号と実際のイベントを兼用する点で特殊です。これは、スコアにダンパーペダル記号を挿入すると、実際のダンパーペダルイベントが同じ位置に挿入されるということです。逆の場合も、同じことが当てはまります。ダンパーペダルイベントを記録すると (または別のエディタで入力すると)、スコアではダンパーペダル記号として表示されます。
- ペダルダウン記号は (  ) 値 127 のダンパーペダルイベント (コントロールチェンジ #64) に、ペダルアップ記号は (  ) 値0のダンパーペダルイベントに相当します。
  - ダンパーペダルイベントを記録したけれども、スコアには表示したくないときは、"初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) - その他の表示 (Additional Settings) "ダイアログで"ペダル記号を隠す (Hide Pedal Markers) "オプションをアクティブにします。

## プログラムチェンジ記号



ダンパーペダル記号と同じように、スコア内のプログラムチェンジイベントとプログラムチェンジ記号の間にもリンクが存在します。これは、スコアに ("その他 (Other)" 記号パレットから) プログラムチェンジ記号を挿入すると、実際のプログラムチェンジイベントが同じ位置に挿入されるということです。逆の場合も、同じことが当てはまります。ダンパーペダルイベントを記録すると (または別のエディタで入力すると)、スコアではダンパーペダル記号として表示されます。ただし、インスペクターで行ったプログラムチェンジ設定は、スコアには現れない点に留意してください。これは、実際のイベントではなく、プレイバック設定しかないからです。

- プログラムチェンジイベントを記録したけれども、スコアには表示したくないときは、"初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) - その他の表示 (Additional Settings)" ダイアログで "プログラムチェンジを隠す (Hide Program Changes)" オプションをアクティブにします。

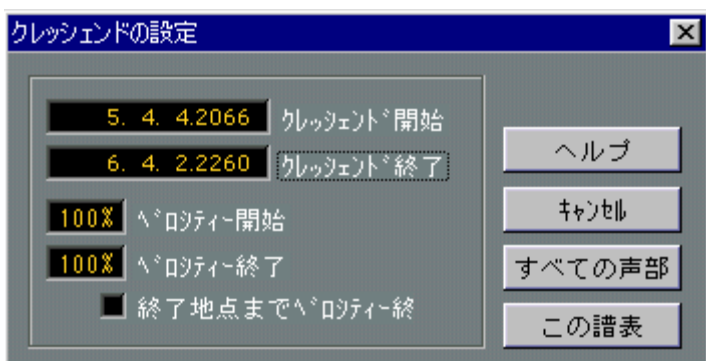


## クレッシェンドをベロシティに適用

この機能を使用すると、クレッシェンドまたはディミニユエンド記号を、音符の実際のベロシティ値にレンジとして作用させることができます。以下の手順で、操作してください。

- この機能は音符を恒久的に変える作用を持っています。

1. クレッシェンドまたはディミニユエンド記号をダブルクリックします。  
"クレッシェンドの設定 (Process Crescendo)" ダイアログボックスが表示されます。



2. "クレッシェンド開始 (Crescendo Start)" と "クレッシェンド終了 (Crescendo End)" に希望する値が表示されていない場合には、それらの値を修正します。
3. "ベロシティ開始 (Velocity Start)" 値で、クレッシェンドの絶対的な開始位置で音符に適用したいベロシティチェンジの量を設定します。  
値は、元のベロシティ値のパーセント値で設定します。
4. "ベロシティ終了 (Velocity End)" 値で、クレッシェンドの絶対的な終了位置で音符に適用したいベロシティチェンジの量を設定します。
5. クレッシェンドの終了位置で音符に適用したベロシティチェンジを、トラックの最後まですべての音符に適用したい場合には、"終了地点までベロシティ終了 (End Velocity until End)" をアクティブにします。
6. 変更を現在アクティブな譜表だけに適用するのか、またはすべての譜表に適用するのかを、適切なボタンをクリックすることによって決定します。  
設定範囲の音符のベロシティが処理されます。

## ダイナミクスをベロシティに適用

この機能を使用すると、強弱記号を、音符のレンジの実際のベロシティ作用させることができます。以下の手順で、操作してください。

- この機能は音符を恒久的に変える作用を持っています。

1. 強弱記号をダブルクリックします。

"ダイナミクスの設定 (Process Dynamics) "ダイアログボックスが表示されます。



2. "開始 (Start) "と"終了 (End) "に希望する値が表示されていない場合には、それらの値を修正します。
3. "ベロシティ (Velocity) "値で、設定範囲内の音符に適用したいベロシティチェンジの量を設定します。  
値は、元のベロシティ値のパーセント値で設定します。
4. 変更を現在アクティブな譜表だけに適用するのか、またはすべての譜表に適用するのかを、適切なボタンをクリックすることによって決定します。  
設定範囲内の音符のベロシティが処理されます。

**18**

---

**トラブルシューティング**

## ここで学ぶこと

- 考えられるトラブルの原因とその解決方法。

## この章の利用方法

ここでは、スコアエディタを使用するときに考えられるいくつかの疑問と、それに対する答えを含んでいます。以下に言及される機能のさらに詳しい説明については、これまでの各部分をご覧ください。説明がどこにあるのか分からない場合には、マニュアルの最後に付けられた索引を利用してください。

## 音符の追加と編集

**音符を入力したのですが、異なる値を持つ音符として表示されます。**

Cubase VSTに付いて来る初期設定のアレンジメントでは、休符表示用クオンタイズ値は4分音符に設定されています。これをより小さな音符の値に変更してください。特に、三連符を使用していない場合や、三連符しか使用していない場合には、自動クオンタイズをオフにしてみてください。

**音符が正しい位置に表示されません。**

"音符表示用クオンタイズ (Note Display Quantize) " 値を大きくしてください。

**音符の後に短い休符がいくつも現れます。**

これは、表示用クオンタイズ値があまりにも小さな音符の値に設定されているからです。もっと大きな音符の値に設定してください。また、"長さの整理 (Clean Lengths) " をアクティブにしてください。

**音符の長さを変更しても何も起きません。**

これは、表示用クオンタイズ値が、表示可能な音符の値に制限を加えているからです。表示用クオンタイズ値が、曲の中で使用される最小音符の値に設定されているかどうかを確かめてください。

**表示用クオンタイズ値や他の譜表設定を可能な限り調節しましたが、やはり間違った値の音符が表示されます。**

三つの機能のどれかを使用する必要があります。つまり、表示用クオンタイズイベントを挿入するか、多声部化機能を使用するか、"音符データをMIDIに適用 (Score Note To MIDI) " を適用するか、です。

**"譜表の設定 (Staff Settings) "ダイアログで表示用クオンタイズ設定を変更しましたが、何も起きません。**

おそらく、すでにスコアに表示用クオンタイズイベントを挿入しているのではないのでしょうか。これらは"譜表の設定 (Staff Settings) " よりも優先的に取り扱われます。

## 突然、多数の表示用クオンタイズイベントがスコアに現れました。

これは、異常ではありません。"自動クオンタイズ (Auto Quant)" をオンにし、表示用クオンタイズイベントの挿入を開始した場合、"自動クオンタイズ (Auto Quant)" は自動的に表示用クオンタイズイベントに変換されます。

## 一つの長い音符が、多数のタイ付き音符として表示されます。

同位置にあり、異なる長さを持つ音符が他にありますか。その場合には、多声部化機能を使用する必要があります。あるいは、それらはシンコーペーションの音符ですか。その場合にはシンコーペーション機能を試してみるべきです。

## 上の機能を使用してみましたが、やはり希望通りに音符にタイを付けることができません。

Cubase VST は、ある基本的な記譜法の規則に従って音符をタイで連結します。Cubase VST が自動で処理できないケースについては、"カットフラグ (Cutflag)" ツールを使って例外的な処理を行う必要があります。

## 不要な休符が作成されてしまいます。

特に多声部化機能を使用した場合には余計な休符が作成されるかもしれません。一つ、または複数の声部の休符をオフに設定してみてください。あるいは"ポリフォニーの詳細設定 (Polyphonic Settings)" ダイアログでの休符設定は"表示 (Show)" のままにして、必要のない休符を一つずつ隠すことも可能です。

## 多声部化機能を使用するとき、いくつもの休符がそれぞれ上下に重なり合って表示されます。

上のケースと同じように、"ポリフォニーの詳細設定 (Polyphonic Settings)" ダイアログで休符を隠し、"中心 (Center)" (休符を譜表中央に表示) を使用し、そして手で休符を移動させたり、隠したりしてください。

## 多声部譜表で同じ音楽的位置にある音符が、互いに正確な位置に垂直に並びません。

これは異常ではありません。Cubase VST は、スコアをできる限り読みやすくする自動アルゴリズムが組み込まれています。ときに、これには、音符の表示上の (グラフィック上の) 位置の調節も含まれます。数秒の短い間隔で入力されている音符については、特にそうです。ただし、音符は、レイアウトツールを使用することによっていつでも移動させることができます。

## 多声部を使用するとき、短い間隔で入力された音符がよくぶつかり合います。

上に説明したように、Cubase VST は、これを回避しようとします。ただし、回避を行うのは、上の譜表の声部1と声部2、そして下の譜表の声部5と声部6だけです。他の声部については、レイアウトツールを使用して手で音符の移動を行ってください。

一つの操作が、予想よりも多い/少ないオブジェクト（音符など）に影響を与えます。

おそらく、ファンクションが、機能適用範囲ポップアップメニュー設定を参照しているからでしょう。機能適用範囲ポップアップメニューの選択は、ときどき、自動的に変化することを記憶しておいてください。たとえば、ある音符をクリックすると、機能適用範囲ポップアップメニューの選択は"選択されたイベント（Selected）"に切り替わるかもしれません。

**音符を選択するとき、情報ラインに何も表示されません。**

その音符は、おそらく他の音符とタイで結ばれています。つまり、2つ目の音符は実際には存在せず、1つ目の音符が長いということをグラフィックによって示しているにすぎません。最初の音符を選択してみてください。

## 記号とレイアウト

**記号パレットのレイアウトセクションの記号が、スコアを開いたときに表示されないことがあります。**

これは異常ではありません。これらの記号はレイアウトの一部です。たとえば他のトラックの組み合わせ（トラック群）を開くと、スコアを別のレイアウトで開くことになり、別のレイアウトが表示されます。このレイアウトにはまったく記号が含まれないかもしれません。詳しくは『[レイアウトの処理](#)』をご参照ください。

**画面でオブジェクトを選択することができません。あるいは、他のオブジェクトを選択することなしにオブジェクトを選択することができません。**

選択矩形をドラッグしてオブジェクトを選択してください。それから選択したくないオブジェクトを [Shift] を押しながらかlickすることによって選択を解除してください。

**記号が消えてしまいました。**

それらはレイアウト記号ですか。その場合には、それらのレイアウト記号は、今、編集しているレイアウトとは別のレイアウトに属している可能性があります。

これが原因ではない場合には、記号を間違った譜表に挿入したのかもしれません。193 ページ『[重要！：記号、譜表、声部](#)』の警告をお読みください。

**記号が譜表と一緒に移動しません。自動レイアウトがあまりにも広い間隔を作り出します。**

記号を間違った譜表に挿入した可能性があります。193 ページ『[重要！：記号、譜表、声部](#)』の警告をお読みください。

**挿入した音符の間隔があまりにも大きく、希望通りになりません。**

適切な声部をアクティブにしていますか。音符付加記号は、音符と同じように、声部に挿入されます。

**19**

---

**ティップスとトリック**

## ここで学ぶこと

- Cubase VSTでのスコア作成をより効率的に行うためのいくつかの有益なテクニック。
  - "Score Tutorial"フォルダ (Cubase VSTのフォルダ内にあります) にあるサンプルファイルを必ず調べてください。この中には、プログラムの効率的な使い方に関する便利なヒントがいろいろ入っています。
- 

## 音程を変えずに音符を移動

[Shift] を押しながら、まず最初に横にドラッグしてから、音符 (または複数の音符) を移動させると、音符は移調されません。もう一つのやり方は、[Ctrl] を押し、左右の矢印キーを使って音符を左または右に移動するというものです。この場合、"スナップ (Snap)" 値に対応する高さずつ移動します。

## 複数譜表の移動と間隔の設定

同じ長さで表示したい譜表がたくさんある場合 (たとえば、フルオーケストラスコアの大譜表の全弦楽器全部)、座標 (Position) "ウィンドウを使うと、このように表示することができます。

1. "初期設定 (Preferences) - スコア (Scores) - エディタの動作 (Editor Behaviour) "ダイアログを開き、"[Alt] - [Ctrl] で譜表間隔を全体に (Global Staff Spacing with [Alt] - [Ctrl]) "オプションを非アクティブにします。
  2. 同じ長さに設定したい譜表をスコアから選択します。
  3. "座標 (Position) "ウィンドウを開きます (ルーラーをクリック)。  
譜表間隔値が表示されていない場合は、ウィンドウのズームボックスをクリックしてください。
  4. "前の譜表へ (Delta Previous Staff) "か"次の譜表 (Delta Next Staff) "設定を使って、譜表と譜表の長さを指定します。  
値ボックスは開いたままにしておいてください。
  5. [Alt] と [Ctrl] を押さえたまま、[Enter] を押して値ボックスを閉じます。  
選択されているすべての譜表が、設定どおりの間隔になります。
- "[Alt] - [Ctrl] で譜表間隔を全体に (Global Staff Spacing with [Alt] - [Ctrl]) "オプションをアクティブにして、この操作を行うと、スコア内の全譜表に作用が及びます。

## ポリフォニックボイスについてのヒント

1つの譜表に1つ以上の楽器が入ったフルスコア (例: フルート x2、トランペット x2 など) を扱っている場合は、ポリフォニックボイスを使用するとよいでしょう。また、両方の楽器が同じ音符を演奏する場合でも、両方の楽器に音符を挿入すべきです (プレイバックが問題になる場合は、セカンドボイスの音符をミュートしてもかまいません)。このようにしておけば、後でシングルパートを抽出しやすくなります ("声部を個別にラックに分割 (Extract Voices) "コマンドを使用)。



## "イベントを他のトラックに移動 (Move Events To)"機能の使用

"スコア (Score)"メニューにあるこの機能の便利な使い方を下記に示します。

1. 空のトラックを、一つは"グローバルテキスト (Global Text)"用、もう一つは"重要なフレーズ (Important Phrases)"用に2つ作ります。
2. "スコア (Score)"メニューをプルダウンし、"イベントを他のトラックに移動 (Move Events To)"サブメニューから"編集 (Edit...)"を選択します。
3. このとき表示されるダイアログで、この2つのトラックにチェックマークを付けます。これで、この2つのトラックは"イベントを他のトラックに移動 (Move Events To)"サブメニューのリストに追加されます。
4. スコアを扱っているときに、グローバルフォームに関する所見を、時々"Global Text"トラックにコピーしてください。  
これは、オブジェクトを選択し、[Alt]を押したまま"イベントを他のトラックに移動 (Move Events)"サブメニューから"グローバルテキスト (Global Text)"トラックを選択すると、コピーされます。
5. 重要なフレーズについても、同様の操作を行ってください。

フルスコアからシングルパートを抽出する時間になったら、フォームについての所見とフレーズ (キューノート用) をトラックからシングルパートにコピーすることができるので、時間と労力の節約が図れます。

## 小節ハンドルの使用

小節ハンドルはアクセントをコピーするのに便利だけでなく、ドラムフレーズなどのコピーにも使えます。

- [Shift] を押しながら、小節ハンドルをダブルクリックすると、その小節と次の小節が選択されます。  
これは、2つ以上の小節のフレーズをまとめてコピーするときに便利です。

## 不可視オブジェクトを含む部分のコピー

不可視オブジェクト (調節された連桁や符尾など) を含む部分をコピー、ペーストしたい場合には、以下のいずれかの手順に従ってください。

- "譜表全般の設定 (Global Settings)"の"隠れた要素を表示 (Show Invisible)"ダイアログまたは、"フィルタバー (Filter Bar)"を使用して、"隠す (Hide)"テキストアイテムをスコアに表示させます。音符と共にこれらの"隠す (Hide)"テキストアイテムも含めて選択しコピーします。  
これによって、音符は、フォーマット情報等とともに確実にコピーされます。
- 小節の1つの小節ハンドルをダブルクリックし、ダイアログにある関連するすべてのイベントタイプにチェックマークが付いていることを確認してください。その後、[Shift] を押しながらコピーしたい小節のハンドルをクリックして、これらの小節を選択し、[Alt]を押しながら小節ハンドルをドラッグして、コピーします。

## 「音符データをMIDIに適用」の使用

"音符データをMIDIに適用 (Score Notes To MIDI)" 機能は、スコアデータを、表示されたままに、MIDI データに変換します。スコアが 99% まで完全に表示されるようになったが、残りの 1% で、譜表設定の諸機能（長さ整理や重複なしや自動クオンタイズなど）をオフにしなければならなくなり、これによってスコアの他の部分が判読しがたくなることがあります。このような場合には、「音符データをMIDIに適用」を使用してみてください。ただしトラックの複製に対してこの機能を実行してください。詳しくは、[84ページ『声部の振り分け』](#)をご参照ください。

## 異名同音的転換を自動で行う

大規模なスコアに対して異名同音的転換 (Enharmonic Shift) の設定を手動で行うと、膨大な時間が必要になるでしょう。Cubase VST は、コードトラックさえ用意すれば、これを自動的に処理する機能を持っています。詳しくは[235ページ](#)をご参照ください。

## 休符の最適化

いくつかの空の小節が連続している場合には、長休符で置き換えることが可能です。[277ページ](#)をご覧ください。

## 譜表の線数をゼロにする

譜表の線 (System Lines) をまったく表示しないことは、一見、馬鹿げたことのように思われるかもしれませんが、この設定を行うことによって、コードシートを手早く作成することができます。[231ページ](#)のコード作成機能に関する説明をご覧ください。

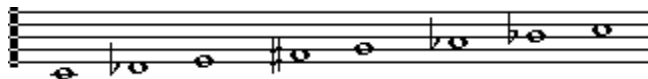


譜表の線数ゼロによって作成したリードシート

## スケールの例の作成

スケール (音階) の例、あるいはそれに類似するものを作成する場合には、" ページモードの設定 (Page Mode Setting) " の "楽譜本体裁 (Real Book) " を使用し、さらに手動で最初の譜表の開始位置の全記号を隠すことによって、スコアを以下の図のように表示させることが可能です。

スケールの場合には、縦線も隠してください。



縦線を隠したスケールの例

## 装飾音符の順番と表示の制御

装飾音符は、通常、連桁がつきます。連桁の下での順番は、トラックでのそれらの順番によって決まります。連桁の下に希望する順番に音符を表示させるためには、次の装飾音符よりも1ティック前に装飾音符を入れさえすれば、それで十分です。

装飾音符は、最初は、32分音符の連桁を伴い表示されます。音符をダブルクリックし、"音符の情報 (Note Info)" ダイアログで符尾を変更することによって、これを変更することが可能です。ダイアログの"既定値とする (As Default)" ボタンをクリックすると、ここでの選択が、後続のすべての装飾音符にデフォルトとして使用されます。



複雑な装飾音符

## 使用テキストの種類を決定

テキストの種類	応用
歌詞 (Lyrics)	もちろん、歌詞の表示に使用します。ただし、運指や手のポジション表示 (Hand Indication) などにも使用します。(後述)
テキスト (Text)	譜表と共に移動し、すべてのレイアウトに表示されるテキストに使用します。たとえば、演奏上の注意などを入れる場合に使用します。
ページテキスト	譜表が移動してもその場所に留まるようなレイアウトに関連するテキストに使用します。たとえば、ページ番号、著作権表示、サブタイトル等に使います。
システムテキスト	テキストと同じですが、一つのレイアウトに関連するテキストに使用します。たとえば、楽器名などに使われます。

## テキスト属性セットの使用

ソングの一つを別のコンピュータにロードしたところ、スコアが設定とは違うフォントを使用しているのに気が付いた場合は、下記の操作を行ってください。

1. "ファイル (File)" "メニューの"別名で保存 (Save As)" "ダイアログを使って、現在の設定を"Preferences"ファイルとして保存します。  
これにより現在のすべてのPreferences (基本設定) が単独のファイルとして保存されます。この後、"Preferences"ファイルをロードすれば、ユーザ独自の設定を復元させることができます。
2. "初期設定 (Preferences) - Score (スコア) - テキスト属性セット (Text Attribute Sets Edit)" "ダイアログで"ソングに保存 (Save with Song)" をアクティブにします。
3. ソングをもう一度開きます。  
"Preferences" に保存されているテキスト設定ではなく、ソングのテキスト設定が使用されます。
4. 誤ったフォントをまだ使用している場合は、テキスト属性セットに定義したすべてのフォントが、コンピュータにインストールされていることを確認してください。

## ドラム譜に左手と右手の表示を追加する

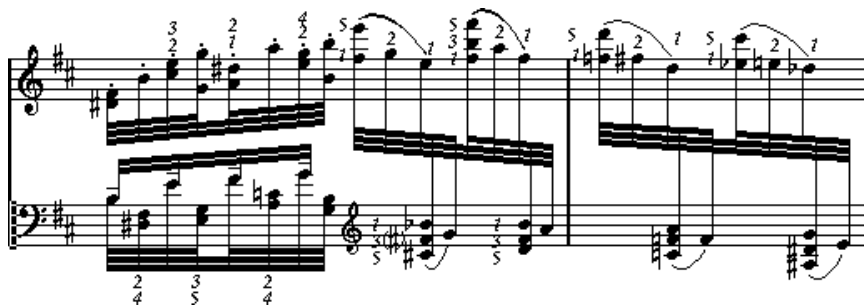
一方の手で演奏されるすべての音符を選択してください。"その他の記号 (Other Symbols)" パレットから "歌詞 (Lyrics)" を選択してください。機能適用範囲ポップアップメニューが"選択されたイベント (Selected)" に設定されていることを確認してください。[Alt] を押しながら、選択された音符の一つをクリックしてください。たとえば、"r"とタイプし [Enter] を押ししてください。左手についても同じ手順で処理してください。



歌詞を利用したドラムの左手/右手表示

## 運指の追加

ドラム譜に使用したテクニックを使用すれば、運指の表示も簡単に処理できます。単に"r"や"l"を数字で置き換えればよいだけです。



歌詞を利用した運指表示

## 調号変更挿入の高速化

多くの楽器を含む大譜表に対して調号変更を一つずつ挿入することは、膨大な時間を要します。

そこで[Alt] を押しながら鉛筆ツールでクリックすることによって新しい調号を挿入すれば、この調号変更 (キーチェンジ) は、大譜表のすべての譜表に挿入されます。

## スタッカートやアクセントの挿入の高速化

音符付加記号は、複数の音符に対して同時につけ加えることが可能です。詳しくは[195ページ](#)をご参照ください。

## ピアノ譜表での譜表間隔の設定

[Alt] を押しながら、最初のページの最初の低音部譜表をドラッグしてください。これによってその間隔がすべての譜表に適用されます。この処理は、"ページモード (Page Mode)" でのみ実行することができます。

## もっと高速なコンピュータが欲しいと感じる場合

以下は、ある操作が希望するよりもはるかに遅いと感じる人々のためのティップスです。

- スコア全部を一度に処理しようとせずに、小さなセクションごとに作業を行ってください。曲をいくつかのパートに分割し、最終的なレイアウトの段階になるまでは、各パートを個々に編集してください。
- レイアウトの編集を行っているときには、可能なときにはいつでも "レイアウトレイヤーのみを表示 (Layout Layer Only) "をオンにしてください。
- 長休憩はできるだけ最後の段階でオンにしてください。
- "編集モード (Edit Mode) "でページ横幅内小節数を小さな値、たとえば"2"に設定してください。
- "編集モード (Edit Mode) "で一度に一つの大譜表だけが表示されるようにウィンドウのサイズを調節してください。
- より高速なマシンを購入するために貯金を始めてください...



**20**

---

**ショートカット**

## 一括編集と一括入力

スコアでは、一般的に、[Alt] キーを押しながらある操作を実行すると、この操作はスコアの他の部分にも影響を及ぼします。以下は、[Alt] キーを使用できる操作の簡潔なリストです。

### 一括入力

要素	[Alt] を押した場合の結果
ダイアログボックス	設定は、機能適用範囲ポップアップメニューで指定されたすべてのイベントに適用されます。
アクセント、スタッカート	機能適用範囲ポップアップメニューで指定されたすべての音符に挿入されます（これは"操作 (Do)"メニューから"一括入力 (Multi Insert)"を選択することによっても実行することができます）。
大括弧 (Braces)	すべての大譜表に挿入されます。
拍子記号変更	この大譜表のすべてのトラックに挿入されます。
ダイナミクス、クレッシェンドなどの他の記号	この大譜表のすべてのトラックに挿入されます。
ページテキスト	全ページの同じ位置に挿入されます。

### 一括編集と一括移動

要素	[Alt] を押した場合の結果
縦線 (小節線)	大譜表の最初 / 最後の縦線を移動すると、ページの全小節の幅が移動に比例して変化します。
大括弧 (Braces)	大括弧の移動と高さの変更は、すべての大譜表に反映します。
調号と音部記号	新しい調号 / 音部記号が、同位置のすべての調号 / 音部記号に適用されます。
音符から独立した記号	機能適用範囲ポップアップメニューで指定されたすべてのアイテムに変更が適用されます。たとえば、選択されたフォントやサイズは、他のテキスト要素に適用されます。
ページテキスト	同位置のすべてのページテキスト要素に適用されます。たとえば、不正確にタイプ入力した文を置換する場合などに使用します。



## 情報の表示

スコアではあらゆるアイテムに関して"情報の表示 (Get Info) "を使用することができます。正確に、どのダイアログボックス、ウィンドウ、ポップアップが現れるかは、各アイテムによって異なります。スコアのアイテムに関する情報を見る方法は、4種類あります。

- アイテムをダブルクリックする。
- アイテムを選択し、"編集 (Edit) "メニューから"情報の表示 (Get Info) "を選択する。
- アイテムを選択し、ツールバーの"i"ボタンをクリックする。



「情報の表示」

要素	メニュー /ダイアログ/ウィンドウ
縦線	11種類の縦線から選択することができます。
音符	"音符の情報 (Note Info) "ダイアログ。音符表示に関する設定を行います。
長休符	"長休符分割 (Split Multi Rest) "ダイアログ。
拍子記号	"拍子記号の編集 (Edit Time Signature) "ダイアログ。
音部記号	様々な種類の音部記号を選択できるダイアログ。
調号	すべての調号から選択できるダイアログ。
アクセント	その記号がMIDIで演奏に反映される場合には、"MIDIと譜面の関連付け (MIDI Meaning) "ダイアログが開きます。
ページ番号	ページ番号アイテムが選択された"譜表全体の設定 (Global Settings) "ダイアログ。
小節番号	"小節番号オフセット (Barnum Offset) "ダイアログ。
譜表名	名称ボックス。譜表名を編集している際は、"レイアウトの設定 (Layout Settings) "ダイアログの"譜表名表示 (Staff Name) "設定によって、実際のトラックの名称を変更している場合と、スコアで使用する譜表名を変更している場合がある点に注意してください。
クレッシェンド	"クレッシェンドの設定 (Process Crescendo) "ダイアログ。
直線とボックス	"ライン属性 (Edit Line Attributes) "ダイアログ。
通常の(数値表示の)テンポ記号	テンポ計算のための音価を編集することができます。
音符表示のテンポ記号	記号の左右どちらの部分をクリックしたかによって、二つの異なるポップアップが表示されます。ある種類の音符を別の種類の音符として解釈させるために設定します。
ギター記号	表示サイズを選択を行います。
コード記号	コードの編集を行います。

要素	メニュー /ダイアログ/ウィンドウ
スケール要素	記号のどちらの半分をクリックしたかによって調号かスケールの編集を行います。
スコアタイトル	タイトル、コメント、著作権の編集を行います。フォント、サイズ、スタイルの設定も行えます。
テキスト	テキストの編集を行います。

## 記号および他のオブジェクト用の「コンテキストメニュー」

スコア内のオブジェクトのほとんどは、[Ctrl]を押さえたまま矢印ツールをクリックすると編集できます。この操作を行うと、パレットのようなコンテキストメニューが開き、オブジェクトのプロパティを簡単に変更することができます。

- ここで行う変更は、選択されている同じタイプのすべてのオブジェクトに作用します（機能適用範囲ポップアップメニューを考慮に入れてください）。

これにより、複数のオブジェクトが即座に編集できます。

この機能をサポートしているオブジェクトタイプを下記に示します。

オブジェクト	[Ctrl]を押したままクリックすると
音符	音符の長さを、現在の"スナップ (Snap)" 値の倍数で調整できるようになります。
音符付加記号	同じ汎用タイプの別の記号（別の種類のアクセント記号や、別のフェルマータ記号など）が選択できるパレットが開きます。
強弱記号	別の強弱記号が選択できるパレットが開きます。
クレッシェンド記号	クレッシェンド方向を逆にすることができます。
コード記号	コードライブラリに保存されているコードタイプをリスト表示しているポップアップメニューが開きます。ポップアップメニューからアイテムを選択しても、コードタイプとテンションが変更するだけで、根音（ルート）とベース音は変化しません。
ギターコード記号	ギターライブラリに保存されているギターコードをリスト表示しているポップアップメニューが開きます。
テキスト（全タイプ）	定義済みのすべてのテキスト属性セットをリスト表示しているポップアップが開きます。

# 索引

## 数字

- 1 段あたりの小節数 [282](#)
- 1 段あたりの小節数の設定 [282](#)
- 2 声最適化 [134](#)
- 4 声最適化 [134](#)

## F

- F ボタン [54](#)

## L

- L ボタン [104](#)

## M

- MIDI In ボタン [110](#)
- MIDI と譜表の関連付け [318](#)

## N

- N 連符の作成 [181](#)

## Q

- Q ツール [81](#)

## あ

- アクティブな譜表 [51](#)
- 上弓 / 下弓 [162](#)

## い

- 移調 [109](#)

### 調号

- 設定 [63](#)
- 移調表示 [65](#)
- 一括挿入 [196](#)
- 一括入力 [336](#)
- 一括編集 [336](#)

### 移動

- 音符 [102](#)
- 記号 [208](#)
- 小節のハンドルを使う [211](#)
- 声部間 [139](#)
- 譜表 [287](#)
- 他のトラックへ [105](#)
- 矢印キーを使う [104, 175, 211](#)
- イベントのコピー [211](#)
- イベントを他のトラックに移動 [105, 329](#)
- 異名同音的転換 (エンハーモニックシフト)
  - 自動 [235](#)
  - 一つづつ [157](#)

## 色

- 色の編集 [160](#)
- 表示色を特定用途に用いる [113](#)
- 符頭色の変更 [159](#)

## 印刷

- スコアエディタから [314](#)
- すべてのレイアウト [314](#)
- 設定 [53](#)
- 印刷とページ設定 [314](#)
- インデント [285](#)

## う

- 運指 (フィンガリング) [332](#)

## え

- エンディング記号 [226](#)
- 鉛筆ツール [194](#)
- 鉛筆ツールの選択にはダブルクリックを使う [194](#)

## お

- オーディショニング [103](#)
- オーバーラップなし [75](#)
- オクターブ記号 [223](#)
- オブジェクトの表示 [276](#)
- オブジェクトを隠す [274](#)
- 音価 [91](#)
- 音符
  - MIDI 経由で編集 [110](#)
  - 移動 [102](#)
  - 色 [159](#)
  - 音価 [91](#)
  - 音符情報ダイアログ [153](#)
  - 加線 [162](#)
  - 間隔 [272](#)
  - グラフィック [163](#)
  - グループ化 [166](#)
  - 削除 [102](#)
  - 選択 [99](#)
  - 追加 [95](#)
  - 長さ [110](#)
  - 表示上の移動 [175](#)
  - 表示用の長さ [112](#)
  - 複製 [105](#)
  - 符頭形状 [158](#)
  - 分割 [113](#)
  - ミュート [113](#)
- 音符以外の位置表示 [209](#)

音部記号  
移動 118  
曲頭の設定方法 61  
挿入 116  
編集 117  
音符属性を貼り付け 164  
音符データを MIDI に適用 86  
音符の解釈 75  
音符の情報ダイアログ 158, 161  
音符の解釈 124  
音符の追加 95  
音符の長さ 110  
音符の表示上の移動 175, 197  
音符付加記号  
概要 186  
追加 195  
編集 196  
音符レイヤー  
概要 186  
隠す 187  
音符依存記号 186  
音符をミュート 113

## か

拡大率 50  
楽譜本体裁 273  
隠れた要素を表示 57, 275  
歌詞  
概要 246  
クリップボードから追加 249  
自動 249  
声部に 248  
挿入 246  
加線なし 162  
カットタイム 59  
画面表示を更新 67  
間隔設定 272

## き

記号  
移動 208  
音符依存記号 186  
音符付加記号 186  
音符に追加 195  
キーボードを使って移動 211  
ギターコード 201  
サイズ変更 215  
削除 216  
整列 217

選択 206  
追加 197  
パレット 190  
複製 208  
譜表と声部の関係 193  
記号の挿入後は矢印ツールに切り替える  
194

記号パレット  
移動と操作 189  
概要 55  
表示 188  
マイパレット 192  
利用可能な記号 190  
ギター記号セット 203  
ギター記号セットの編集 203  
ギターコード記号 201  
キューノート 176  
休符

多声部 133, 140  
長休符 277  
追加 98

休符を結合 78  
強弱記号の連結 222  
切り取り 108

## く

空白譜表を隠す 292  
クオンタイズ挿入 82  
クオンタイズツール 13  
グラフィック記号 223  
グラフィックノート 163  
クリップボードから歌詞 249  
クリップボードから歌詞と音符を挿入 249  
グループ化  
解除 168  
自動 168  
手動 166  
グループ化のみ 60, 165  
グループボタン 166  
クレッシェンド  
強弱記号の整頓 223  
ドラッグして挿入 221  
反転 222  
ベロシティに適用 321  
クレッシェンド記号を水平方向に固定する  
221  
クレッシェンドをベロシティに適用 321

## け

消しゴムツール 102, 294  
検索と置換 253  
「現代記譜」の拍子記号 273  
現代記譜法 273  
鍵盤記号 200

## こ

交差声部の作成 145  
更新ボタン 67  
コード記号  
    コード作成の使用 231  
    手動によるコード記号挿入 228  
    全般の設定 232  
コード作成 231  
コードトラック 235  
コピー 108, 216  
コメント 254  
コモンタイム 59  
コンテキストメニュー 338

## さ

削除  
    音符 102  
    記号 216  
    小節線 284  
サブグループの連桁 78

## し

システムテキスト 250  
自動音部記号 62  
自動クオンタイズ 74  
自動グループ化 168  
自動レイアウト  
    概要 291  
    空白譜表を隠す 292  
    小節、譜表、段の小節数を調整 292  
    すべての小節を調整 291  
    すべてを最適化 293  
    全ページの垂直配置を調整 292  
    譜表を調整 292  
    ページ内の垂直配置を調整 292  
    ボタン 291, 292  
弱起 279, 280  
弱起小節 280  
シャッフル 77  
上下移動先を現在の調に制限 96, 104  
上下各一声 134

## 小節

1段の小節数 282  
上/下段の譜表に移動 283  
小節間隔の再設定 286  
挿入および削除 284

## 小節線

インデント 285  
隠す 279  
特別な縦線の挿入 279

小節の挿入 284

小節のハンドル 211

## 小節番号

オフセット 260  
間隔設定 260  
全般の設定 259  
タイムコード 261

小節番号のオフセット 260

小節ハンドル 329

小節、譜表、段の小節数を調整 292

小節を削除 284

小節を調整 291

情報の表示 337

情報ライン 53, 111

初期設定 67

初期値に設定ボタン 180

シンコペーション 76

## す

水平連桁 78  
スクロール 49  
スケールイベント 225  
スケールポップアップ 50  
スコア化機能 70  
スコアツールバー  
    表示と非表示 53  
    分割 54  
スコアの初期設定 67  
スコアのドラムマップの編集 302  
ステータスバー 54  
スナップ値 92  
スピーカーボタン 103  
スペースの追加 126  
すべての小節を調整 291  
すべてを最適化 293  
スラー  
    形状変更 215  
    追加 197  
スラーの挿入 198

## せ

### 声部

- 音符の移動 139
- 音符の入力 137
- 音符を選択 138
- 概要 130
- 休符の処理 140
- 声部を個別トラックに分割 148
- 設定 132
- チェック 138
- 表示用クオンタイズ 144
- 符尾の向き 151

声部に自動移動 135

声部の振り分け 84

声部への音符入力 137

声部を個別トラックに分割 148

### 整理

記号 217

強弱記号 223

設定をすべての大譜表にコピー 295

全体表示 51

### 選択

- 1 声部のみ 100, 138
- 同じ異名同音音符 101
- 同じ音名の音符 100
- 同じバース 248
- 音符 99
- 記号 206
- レイアウト 267

選択音符のミュートを解除 113

選択テキストのバース設定 248

全ページの垂直配置を調整 292

## そ

### 装飾音符

- 自動作成 179
- 手動作成 178
- 順番 331
- 普通の音符に変換 180
- 編集 179

装飾音符の検索 179

挿入ボタン 137

ソングポジション 48

## た

### タイ

- 向き 162
- 概要 97, 172
- カットフラグツール 173

記号の追加 197

形状変更 215

タイを直線にする 175

分割 113

大括弧 289

タイトル 254

ダイナミクスをベロシティに適用 322

タイを直線にする 175

多声部化 (ポリフォニック)

休符の処理 140

自動 147

表示用クオンタイズ 144

音符入力 137

音符のチェック 138

音符の選択 138

概要 130

声部間の音符の移動 139

設定 132

符尾の向きの設定 151

プリセット 134

### 縦線 (小節線)

移動 285

切断 294

タイプの選択 278

### タブ譜

MIDI チャンネル 308

音部記号 309

自動作成 306

手動作成 309

符頭を番号に 310

編集 311

単線ドラム譜表の使用 304

ダンパーペダル記号 224, 319

## ち

中括弧 289

### 長休符

作成 277

設定 278

分割 277

### 調号

挿入 116

編集 117

直線記号 226

著作権 254, 256

## つ

次の強弱記号 220

次 / 前ページに移動 289

## て

低音を低音部に

多声部 136

振り分け 85

ディミヌエンド

強弱記号の整頓 223

ドラッグ 221

ペロシティに適用 321

テキスト

歌詞 246

システムテキスト 250

置換 253

追加 238

通常のテキスト 246

特殊文字 240

配置 242

フォントのサイズとスタイル 240

フォントの置換 252

ページテキスト 250

編集 240

メリスマ線 239

テキスト属性セット

概要 243

異なるコンピュータ上で 331

削除 245

作成 243

使用 244

テキストフォント置換 252

転調 64, 219, 332

テンポ記号 224

テンポチェンジ記号 224

## と

トラック 46

ドラッグアンドドロップ 108

トラックの編集 46

トラック名

表示 257

ドラム譜

概要 298

単線ドラム譜 304

手のポジション 332

入力と編集 304

符頭ペア 301

譜表設定 303

ドラムマップ

概要 298

初期化 301

設定 299

表示ピッチ 299

トリル 198

トリルの作成 198

トレモロ記号 167

## な

長いトラック名を全ページに表示 257

長さの整理 75

長さを表示 112, 162

## の

のりツール 111, 283

## は

バース 248

配置

テキスト 242

はさみツール 113, 283

幅を合わせる 51

貼り付け 108, 216

反転

クレッシェンド 222

スラーとタイ 215

タイ 162

符尾 152

反復記号 225

## ひ

ピアノ譜

上下各一声 134

多声部 142

分割ポイントの設定 114

ピッチ分割

声部の振り分け 85

多声部 136

非表示フィルタバー 54, 57

表示色を特定用途に使用する 113

拍子記号

曲頭の設定 59

グループ化 60

現代記譜 273

挿入 116

複合拍子 60

編集 117

マスタートラック 61

表示用クオンタイズ

イベントの削除 84

イベントの編集 83

イベントを隠す 82

概要 10



- 休符 12
- 自動 74
- 設定 74
- 多声部 82, 144
- チェンジの挿入 81
- ツール 13

表示用クオンタイズツール 81

## ふ

- フィルタバー 54, 57
- フォームのみ適用 264
- フォント 240, 261
- 複数のパートの編集 47
- 複製
  - 音符 105
  - 記号 208
  - 小節のハンドルを使用 211
- 符尾上のアクセント 195
- 符尾なし 162
- 符尾の長さ 154
- 符尾の向きの設定
  - 音符情報 162
  - 概要 150
  - 手動で反転 152
  - 多声部 151
- 譜表オプション 77, 125
- 譜表間隔を全体に 328
- 譜表交差連桁の表示 168
- 譜表構成 126
- 譜表サイズ 274
- 譜表上のアクセント 195
- 譜表の設定
  - General MIDI 127
  - 概要 71, 88
  - 初期設定値 90
  - トラックの切り替え 89
  - 複数の譜表 73, 121
  - 譜表の切り替え 72
- 譜表の線数 126
- 譜表のドラッグ
  - 移動 287
- 譜表プリセット 121
- 譜表分割記号 273
- 譜表名
  - 設定 258
  - トラック名使用 257
  - 長い/短い 257

- 譜表モード
  - 単独 123
  - 分割 114
  - ポリフォニック 132
- 譜表を調整 292
- 譜表を別トラックに統合 147
- 符尾を隠す 162
- 符尾を固定 126
- プログラムチェンジ記号 225, 320
- プログラムチェンジを隠す 225
- 分割 (ピアノ) 譜表
  - 設定 114
  - 多声部に交換 142
- 分割ポイント
  - ピアノ譜表 115

## へ

- ページ設定 53
- ページテキスト 250
- ページ内の垂直配置を調整 292
- ページの書き出し 315
- ページの選択 50
- ページ番号 255
- ページへ移動キー 50
- ページモード 49
- ペダル記号 224, 319
- ペダル記号を隠す 224, 319
- 編集モード 49
- 編集モードでも大括弧を表示 290

## ほ

- ポジションウインドウ 209
- ボックス 226
- ポリフォニック
  - 音符入力 137
  - 音符のチェック 138
  - 音符の選択 138
  - 概要 130
  - 休符の処理 140
  - 自動 147
  - 声部間の音符の移動 139
  - 表示用クオンタイズ 144
  - 符尾の向きの設定 151
  - プリセット 134
- ポリフォニックプリセット 134

## ま

- マーカーの表示 / 非表示 270
- マーカーパートの記号を表示 270
- マイパレットの作成 192
- マウスボックス 93
- 前の強弱記号 220

## む

- 虫めがねツール 51

## め

- メリスマ線 239

## も

- 文字プリセット (Words) パレット 251

## ら

- ラインを声部に
  - 多声部 136
- ラインをトラックに
  - 声部の振り分け 85

## り

- リードシート 234
- リハーサルマーク 226
- 臨時記号
  - コードトラックと臨時記号 235
  - 概要 156
  - 臨時記号の間隔 162
- 臨時記号にコードトラックを使用 236

## る

- ルーラー 55, 208, 209

## れ

- レイアウト
  - 概要 264
  - 削除 269
  - 作成 265
  - 適用 268
  - トラックを開く 266
  - 読み込みと保存 269
  - リスト 267
- レイアウト記号 186
- レイアウトツール 118, 175, 197
- レイアウト適用 264
- レイアウトの初期化 293
- レイアウトの設定 267, 272

- レイアウトの選択 266
- レイアウトパレット
  - 小節線 225
- レイアウトレイヤー 186
- レイアウトレイヤーのみ 187
- レイヤー共有記号 (グローバル記号パレット) 205
- 連結編集 52
- 連桁
  - オン / オフ 164
  - グループ化 165
  - グループ設定 170
  - 傾斜 170
  - 手動調節 171
  - 表示 170
  - 符尾の向きの変更 152
- 連桁なし 78
- 連符
  - 概要 181
  - 作成 181
  - 表示用オプション 183
  - 表示用クオンタイズを使用 182
  - 連符括弧記号 223
- 連符の挿入 182

## ろ

- ロックボタン 104
- ロックレイヤー 207