

musescore

ハンドブック

Downloaded from musescore.org on Jun 08 2017
Released under [Creative Commons Attribution-ShareAlike](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

はじめに	14
インストール	14
Windows	14
インストール手順	14
MuseScoreを始めよう	19
アンインストール	19
Mac OS X	19
インストール	19
アンインストール	20
Linux	20
Fedora	20
参照	21
新しいスコアの作成	21
スタートセンター	21
新しいスコアの作成	22
タイトル、作曲者、その他の情報	22
テンプレートを選択	22
楽器と声楽の譜表の選択	23
譜表の追加	25
リンク譜表の追加	25
調号とテンポの選択	25
拍子記号、弱起（アウフタクト）、小節数	26
作成後のスコアの調整	27
テンプレート	27
システム・テンプレート・フォルダー	27
ユーザー・テンプレート・フォルダー	27
参照	27
外部リンク	28
言語の設定と翻訳の更新	28
言語の変更	28
翻訳の更新	29
参照	29
アップデートのチェック	29
自動アップデートチェック	29
アップデートのチェック	30
参照	31
基本	31
音符の入力	31
音符入力の基本	31
ステップ 1: 開始位置	31
ステップ 2: 音符入力モード	31
ステップ 3: 音価	31
ステップ 4: 音高の入力	31
その他のショートカットキー	32
MIDI キーボード	32
演奏可能音域外の音符への色付け	33
小音符	33
音符のプロパティ	33
音符の変更 (リズムを変えずに)	33
参照	33
外部リンク	34
合奏調（実音）	34
参照	34
コピーと貼り付け	34
音符	34

コピー	34
切り取り	34
貼り付け	34
他の記号	35
コピー	35
切り取り	35
貼り付け	35
ウィック・リピート	35
複製	35
選択フィルタ	35
参照	36
外部リンク	37
編集モード	37
参照	37
インスペクタとオブジェクトのプロパティ	37
インスペクタ	38
区分	38
プロパティ ダイアログ	39
アーティキュレーションのプロパティ	39
フレットボードダイアグラムのプロパティ	39
線のプロパティ	40
小節のプロパティ	40
譜表のプロパティ	40
テキストのプロパティ	40
拍子記号のプロパティ	40
参照	40
小節の操作	40
追加	40
挿入	40
削除	41
プロパティ	41
譜表	41
小節の長さ	41
その他	42
小節番号	42
分割と結合	42
参照	43
パレットとワークスペース	43
ワークスペース	43
シングルパレット モード	44
ドッキング・アンドドッキング	44
カスタム・ワークスペース	44
パレット	44
パレットの記号を適用する	44
既定のパレット (アドバンスワークスペース)	45
カスタムパレット	45
パレット・メニュー	45
マスターパレット	46
該当するテキストや線のあり方	46
参照	46
保存/エクスポート/印刷	47
保存	47
エクスポート	47
印刷	48
参照	48
選択モード	48
一つの対象を選択	48
ある範囲を選択	48
不連続な複数の要素を選択	49
類似のもの全ての選択	49
この機能が利用されるのは、	49
参照	49

元に戻すと再実行	50
表示モード	50
表示メニュー	50
サイドバー/パネルの表示	50
ズーム イン/アウト	50
ステータスバーの表示	50
表示の分割	51
表示のオプション	52
フルスクリーン	52
ページビュー/連続ビュー	52
ページビュー	52
連続ビュー	52
ナビゲータ	53
ツールバー	53
検索	53
参照	54
ファイルフォーマット	54
MuseScore独自のフォーマット	54
MuseScore フォーマット (*.mscz)	54
非圧縮 MuseScore フォーマット (*.mscx)	54
MuseScore のバックアップファイル (*.mscz, or *.mscx,)	54
グラフィック表示と印刷 (エクスポートのみ)	55
PDF (*.pdf)	55
PNG (*.png)	55
SVG (*.svg)	55
音を聞く (エクスポートのみ)	55
WAV オーディオ (*.wav)	55
FLAC オーディオ (*.flac)	55
Ogg Vorbis (*.ogg)	55
MP3 (*.mp3)	56
他の音楽ソフトウェアとの共用	56
MusicXML (*.xml)	56
圧縮 MusicXML (*.mxl)	56
MIDI (*.mid, *.midi, *.kar)	56
MuseData (*.md) (インポートのみ)	56
Capella (*.cap, *.capx) (インポートのみ)	56
Bagpipe Music Writer (*.bww) (インポートのみ)	56
BB (*.mgu, *.sgu) (インポートのみ)	56
Overture (*.ove) (インポートのみ)	57
Guitar Pro (*.GTP, *.GP3, *.GP4, *.GP5, *.GPX) (インポートのみ)	57
参照	57
外部リンク {external-links}	57
スコアのオンライン共用	57
アカウントの作成	57
MuseScore から直接にスコアを共用	57
MuseScore.comにスコアをアップロード	59
MuseScore.com のスコアを編集	59
参照	60
記譜	60
臨時記号	60
臨時記号の自動補正	60
参照	60
外部リンク	60
アルペジオとグリッサンド	61
外部リンク	61
アーティキュレーションと装飾	61
アーティキュレーション	62
装飾	62
アーティキュレーション/装飾を加える	62
アーティキュレーションに臨時記号を加える	62
フェルマータを小節線に加える	62

キーボードショートカットを使う	62
記号の位置を調整	63
アーティキュレーションのプロパティ	63
参照	63
外部リンク	63
小節線	63
縦線の種類を変える	63
大譜表の作成	64
参照	64
連桁	64
連桁の調整	64
連桁の記号	64
連桁の角度を調整	65
音符と連桁間の距離	65
羽付連桁の調整	65
連桁の方向の変更	66
連桁を水平にする	66
参照{#see-also}	66
ベンド	66
ベンドの適用	66
高さの調整	67
位置の調整	67
カスタムベンド	67
括弧	67
削除	67
追加	67
変更	68
編集	68
水平位置	68
プレスと休止	68
音部記号	68
音部記号を加える	69
小節の始まりに音部記号を加える	69
小節の中に音部記号を加える	69
慣例の音部記号	69
音部記号を除く	69
音部記号を隠す	70
ドラム記譜	70
ドラム入力パレット	70
音符入力の方法	70
MIDIキーボード	71
ピアノキーボード	71
コンピュータキーボード	71
マウス	71
ドラムセットの編集	72
ロール	73
外部リンク	73
装飾音符	73
装飾音符を作る	73
長さを変える	73
手動で調整	73
外部リンク	74
フレッシェンドとデフレッシェンド	74
フレッシェンド・デフレッシェンドを加える	74
編集	74

cresc. と dim. lines	74
再生	75
調号	75
新しい調号の追加	75
既にある調号の入れ替え	76
調号の削除	76
慣例の調号	76
調号を変更する場合のナチュラル記号の扱い	76
調号と長休符	77
慣例の調号とセクション区切り	77
調号の特製	77
線	78
線のスコアへの適用	79
長さを変える	79
カスタム設定の線と線のプロパティ	80
線をコピーする	80
外部リンク	80
長休符	80
小節休符	80
長休符	80
手順	80
制限	81
長休符の中断	81
オクターブ線	81
オクターブ線の適用	81
長さを変える	81
オクターブ線のカスタマイズ	82
外部リンク	82
繰り返しとジャンプ	82
再生	82
反復記号とテキスト	82
マーカー	83
例	83
参照	83
外部リンク	83
スラー	83
一つ目の方法	83
2つ目の方法	84
3つ目の方法	84
調整	84
点線	85
参照	85
タブ譜	85
タブ譜プロパティの編集	85
タブ譜の作成	85
'新しいスコアの作成' ウィザードを使って	86
楽器のダイアログを使って	87
譜表のタイプを変えることで	87
弦のチューニングを変える	87
音高の譜表とタブ譜の併用	89
新しいスコアの作成ウィザードを使った譜表/タブ譜ペアの作成	89
既存の譜表から譜表/タブ譜ペアを作成	89
リンクした譜表/タブ譜ペアをリンクしないように変更 (またその逆)	90
新たな音符の入力	90
キーボード	90
マウス	90
音符・休符の長さの選択	90
既存の音符の編集	91

キー操作のまとめ	91
音符入力モード	91
通常モード	91
外部リンク	91
タイ	92
音符をタイで繋ぐ	92
コードをタイで繋ぐ	92
音符入力モードで、タイで繋がった音符を加える	92
音符入力モードで、タイで繋がったコードを加える	93
ユニゾンの音符をタイで繋ぐ	93
タイの方向を変える	93
参照	93
外部リンク	93
拍子記号	93
スコアに拍子記号を加える	93
拍子記号を削除する	93
独自の拍子記号を作る	94
変拍子	94
標準の連桁を変える	94
拍子記号とは異なる長さ：弱起小節とカデンツァ	95
局所的な拍子記号	95
拍子記号の変更と他の要素	96
参照	96
外部参考資料	96
移調	97
半音階移調、調で	97
半音階移調、音程で	97
全音階移調	97
移調でのシヨートカットキー	98
移調楽器	98
参照	98
トレモロ	98
連符	98
連符の作成	99
通常モードで3連符を作成	99
音符入力モードで連符を作成	99
他の連符の作成	99
カスタム連符	99
連符の削除	100
設定	100
インスペクタ	100
スタイル	101
参照	102
外部リンク	102
声部	102
声部を使うのは	102
異なる声部に音符を入力するには	102
非表示のスペーサー休符	103
声部の音符の交換	103
スワップすることなく音符を他の声部に移動	103
参照	103
外部リンク	104
反復記号(1番括弧、2番括弧)	104
テキスト	104
再生	105
外部リンク	105

サウンドとプレイバック 106

MIDI インポート	106
利用できる操作	106
譜表途中での楽器変更	107
version 2.1 での楽器の変更	107
version 2.0 での楽器の変更	107
非対応	108
楽器変更を加える	108
参照	109
ミキサー	110
ミキサー	110
ミュートとソロ	110
ダイヤル	110
音色	110
譜表途中で音色の変更 (ピッチカート、弱音器など)	110
参照	111
再生モード	111
再生パネル	111
カウントイン	112
メトロノーム再生	112
ループ再生	112
サウンドフォント	113
概要	113
サウンドフォントのインストール	113
アンインストール	113
シンセサイザー	113
サウンドフォントのリスト	114
特別のサウンドフォント	114
問題解決	115
参照	115
External links	115
スウィング	115
スウィングを設定	115
テンポ指定の3連符	116
ストレートリズムに戻る	116
スウィング設定	116
テキストでのスウィング設定	116
スコア全体のスウィング設定	116
シンセサイザー	116
概要	116
サウンドフォント	117
音量	117
効果	118
チューニング	118
マスターチューニングの変更	118
チューニング既定値を設定	119
個別スコアのチューニングの変更	119
参照	119
テンポ	119
テンポテキスト	119
リタルダンドとアツチエレランド	120
フェルマータ	120
再生パネル	120
参照	121
強弱	121
強弱記号	121

強弱記号に対応する再生時音量の調整	121
再生パネル	122
外部リンク	122

テキスト 122

テキストの基本 122

テキストを加える	122
テキストのフォーマット	122
テキストスタイル	123
テキストプロパティ	123
テキスト編集	123
テキスト要素の位置を調整する	123

テキスト編集 123

テキスト編集モード	123
特殊文字のキーボードショートカット	124
符号と特殊文字	124
参照	125

テキストスタイル 125

テキストスタイルとテキストプロパティ	125
テキストタイプ:	126
新しいテキストスタイルを作る	127
オプションの適用	127
スタイルの設定にリセット	127
参照	127

譜表テキストと段テキスト 127

譜表テキスト	127
段テキスト	128

歌詞 128

歌詞をスコアに入力	128
例	128
メリスマ	128
エリジョン / シナレファ / 歌詞スラー	129
特殊記号	129
歌詞の行を個別に調整	129
歌詞をクリップボードにコピー	130
歌詞をクリップボードから貼り付け	130
参照	130
External links	130

リハーサルマーク 130

作り方	130
プロパティ	130
自動で次のリハーサルマーク	130
Search for a rehearsal mark	130
参考	131

コード記号 131

コード記号の文法	131
コード記号のスタイル	131
表示	131
音符のスベル	132
配置	132
参照	132

運指 133

書式設定 133

レイアウトとフォーマット	133
レイアウトに影響する操作	133
レイアウト → ページの設定...	134
レイアウト → 間隔を広くする, 間隔を狭くする	134
パレット → 区切りとスペーサー	134
スタイル → 一般... → スコア	134
スタイル → 一般... → ページ	135
スタイル → 一般... → ヘツダ, フツタ, 番号	136
スタイル → 一般... → 段	137
スタイル → 一般... → 小節	138
スタイル → 一般... → 縦線	138
スタイル → 一般... → 音符	139
スタイル → 一般... → 音部記号	140
スタイル → 一般... → アルペジオ	140
スタイル → 一般... → 符尾	141
スタイル → 一般... → スラー/タイ	141
スタイル → 一般... → サイズ	142
スタイル → 一般... → <>, 反復記号, 8va	142
スタイル → 一般... → ペダル, トリル	143
スタイル → 一般... → コード記号, フレットボードダイアグラム	143
スタイル → 一般... → 数字付低音	144
スタイル → 一般... → アーティキュレーション, 装飾記号	145
スタイル → 一般... → 臨時記号	145
スタイル → 一般... → 連符	146
“適用”と“OK” ボタン	146
一挙に “全要素に適用”	146
“スタイルの保存” と “スタイルの読み込み”	146
参照	146
外部リンク	146
スタイル 一般: 小節	147
オプション	148
ページの設定	148
ページサイズ	149
ページの余白	149
譜表スペース/スケール	149
その他	150
区切りとスペーサー	150
区切りやスペーサーを追加	150
スペーサーの調節	150
区切りやスペーサーの削除	151
セクション区切り	151
参照	151
フレーム	151
水平フレーム	151
垂直フレーム	152
テキストフレーム	152
フレームの作成	153
フレームの削除	153
参照	153
外部リンク	153
イメージ	153
参照	153
イメージキャプチャ	153
参照	155
要素の整列	155

高度なトピック 155

ユーザー補助 155

序説	155
初期設定	156
別の方法を見つける	156
スコアウィンドウ	156
スコアを読む	157
前後に移動	157
音符間の移動	158
スコアを読む際のフィルタ	158
スコアの再生	158
スコアの編集	158
カスタマイズ	158

アルバム 159

アルバムの作成	159
アルバムの読み込み	159
アルバムの印刷	159
スコアの結合	159
アルバムの保存	160

譜表をまたぐ連桁 160

参照	160
----	-----

カスタムパレット 160

パレットメニュー	161
パレットをカスタマイズ	161
参照	162

古楽機能 162

縦線の無い記譜	162
Mensurstrich	163
音域	164
定量拍子	164
参照	164

数字付低音 164

新しく数字付低音表記を加える	164
テキストフォーマット	165
数字	165
臨時記号	165
合体記号	165
括弧	166
継続線	166
長さ	167
既存の数字付低音の編集	167
スタイル	168
適切な用法	169
キー操作のまとめ	169

フレットボードダイアグラム 170

フレットボードダイアグラムを加える	170
フレットボード(コード)ダイアグラムを編集する	170
位置、サイズ、色の調整	171
フレットボードダイアグラムのスタイル	171

マスターパレット 171

記号	172
記号を探す	172
記号を使う	172
記号を結合する	173

参照	173
符頭	173
パート譜の抽出	174
パートの設定	174
全パートを一まとめに設定	175
パート譜をエクスポート	176
保存	176
プラグイン	176
概要	176
インストール	177
Windows	177
Mac OS X	177
Linux	177
プラグインの有効化・無効化	177
プラグインの作成・編集・稼働	178
既定値としてインストールされているプラグイン	179
ABC Import	179
Break Every X Measures	179
Notes → Color Notes	179
Create Score	179
helloQml	179
Notes → Note Names	179
Panel	179
random	179
random2	179
run	179
scorelist	179
ScoreView	180
Walk	180
参照	180
環境設定	180
全般	180
キャンバス	181
音符入力モード	182
スコア	184
I/O	184
インポート	185
エクスポート	186
ショートカットキー	187
アップデート	188
参照	189
リズムを変えずに音高を変える	189
参照	190
スコアのプロパティ	190
既存のメタタグ	190
メタタグの変更	191
新しいメタタグを追加	191
ヘッダ/フッタ	191
参照	193
譜表のプロパティ	193
譜表のプロパティに共通するオプション	194
撥弦楽器譜のプロパティ: 特有のオプション	195
高度なスタイルのプロパティ	195
標準とパーカッション譜に特有のオプション	199
タブ譜に特有のオプション	200
フレットの表示	200
音価	200
プレビュー	201
楽器を変更	201

ツール	202
「譜表の折り返し」の追加/削除	202
パートに分解 / 1つのパートに纏める	202
パートに分解	202
1つのパートに纏める	202
スラッシュで埋める	203
リズムックスラッシュ表記切替	203
リハーサルマークを並べ直す	204
参照	204
MUESCORE 2.0の新機能	204
参照	204
MUESCORE 1.Xからのアップグレード	205
MuseScoreをアップグレードするには	205
MuseScore 2.0で1.xのスコアを開くには	205
再レイアウト	205
MuseScore 1.xのサウンド	205
サポート	205
支援および翻訳の改善協力	206
ソフトウェアの翻訳	206
Webサイトとハンドブックの翻訳	206
参照	206
サポートの要請や問題報告の提出の方法	206
参照	206
付録	206
キーボードショートカット	207
ナビゲーション	207
音符入力	207
音価 (音の長さ)	207
声部	207
音高	207
音程	208
方向	208
アーティキュレーション	208
テキスト入力	208
歌詞入力	208
表示	208
その他	209
参照	209

このハンドブックは MuseScore version 2.0 以降に向けたものです。MuseScoreコミュニティによって支えられています。 [Find out how you can help](#)
※2015.4月現在、各項目は翻訳中のため、一部英語のページとなります。

はじめに

この章では、初めてMuseScoreをインストールして実行するのに役立つ情報と、新しいスコアを作成する方法を紹介します。

インストール

This translation is outdated, see the English version for a reference: [Installation](#)

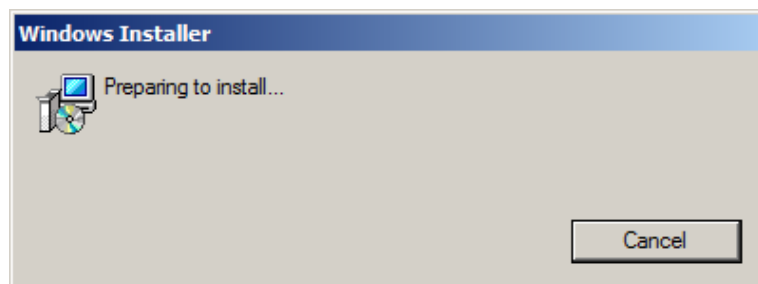
MuseScoreはWindowsやMac OS X、Linuxを含む様々なコンピュータシステムで動作します。

Windows

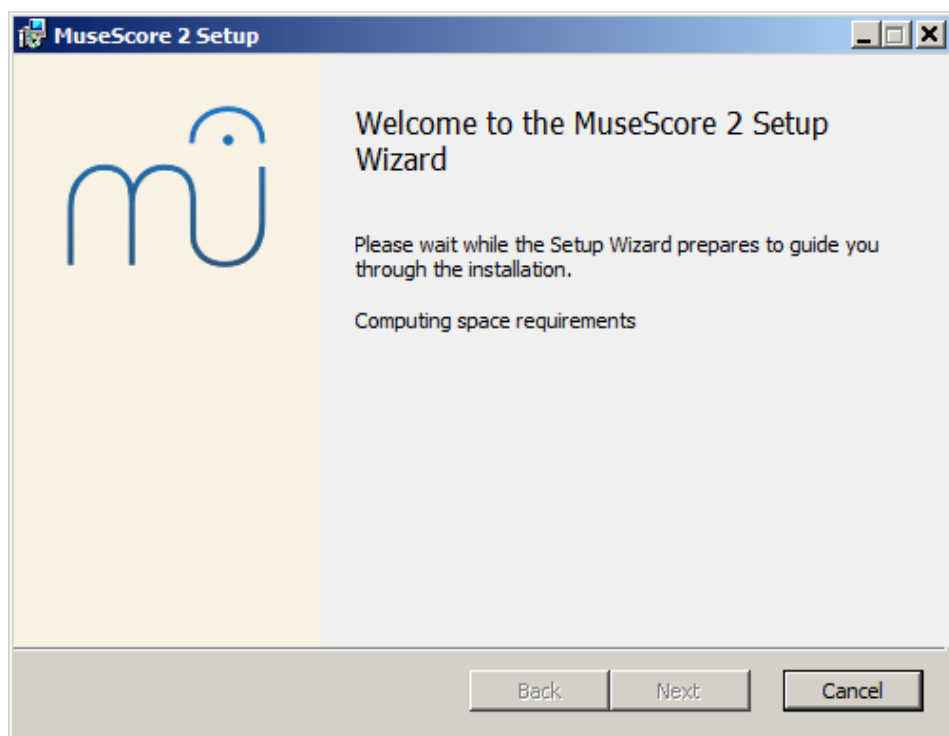
インストール手順

Windows版のインストーラは [ダウンロードページ](#) から取得できます。リンクをクリックするとダウンロードを開始します。ブラウザ上にダウンロードの確認画面が表示された場合、保存をクリックします。

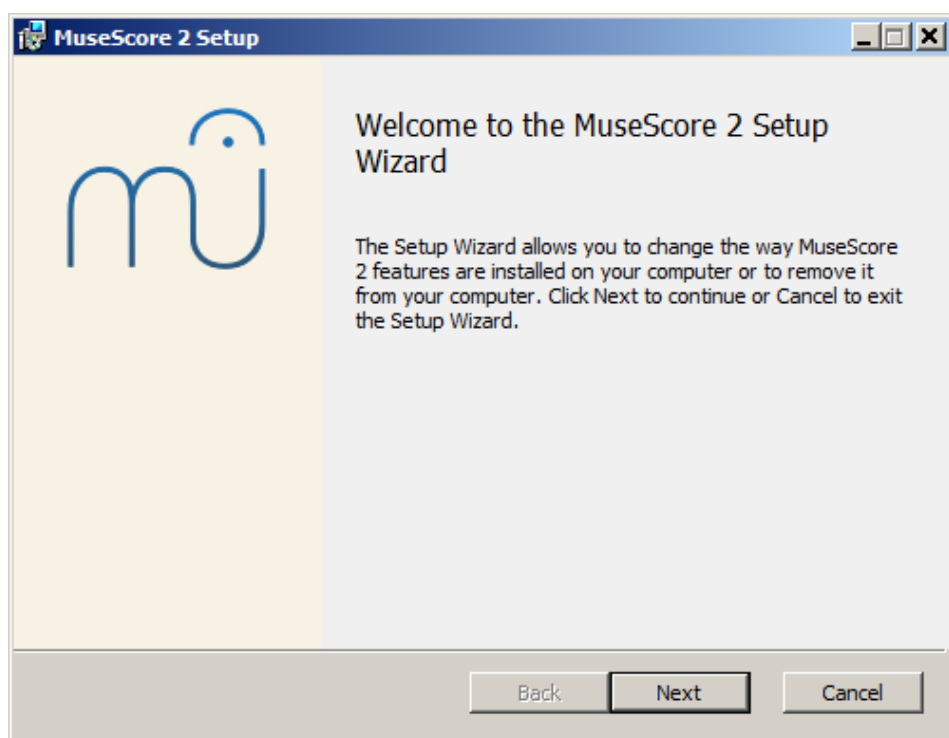
ダウンロードが完了したら、ダブルクリックしてインストールを開始します。Windowsではファイルの展開中にセキュリティの確認画面が表示される事がありますが実行をクリックして続行します。その後、次のような画面が表示されます。



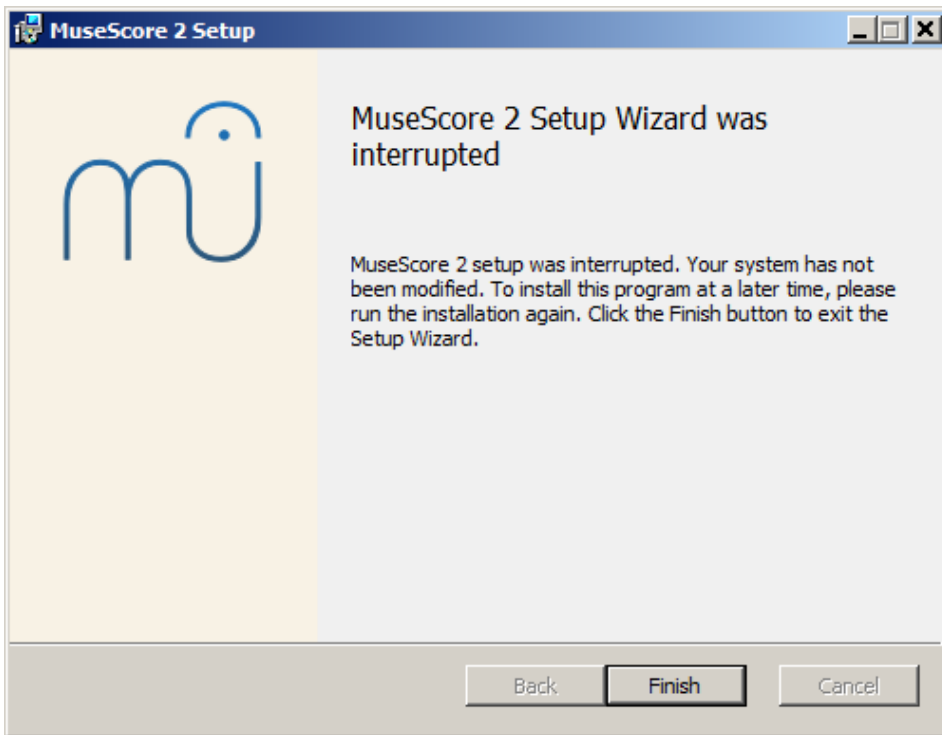
画面に従って（少し待機）、



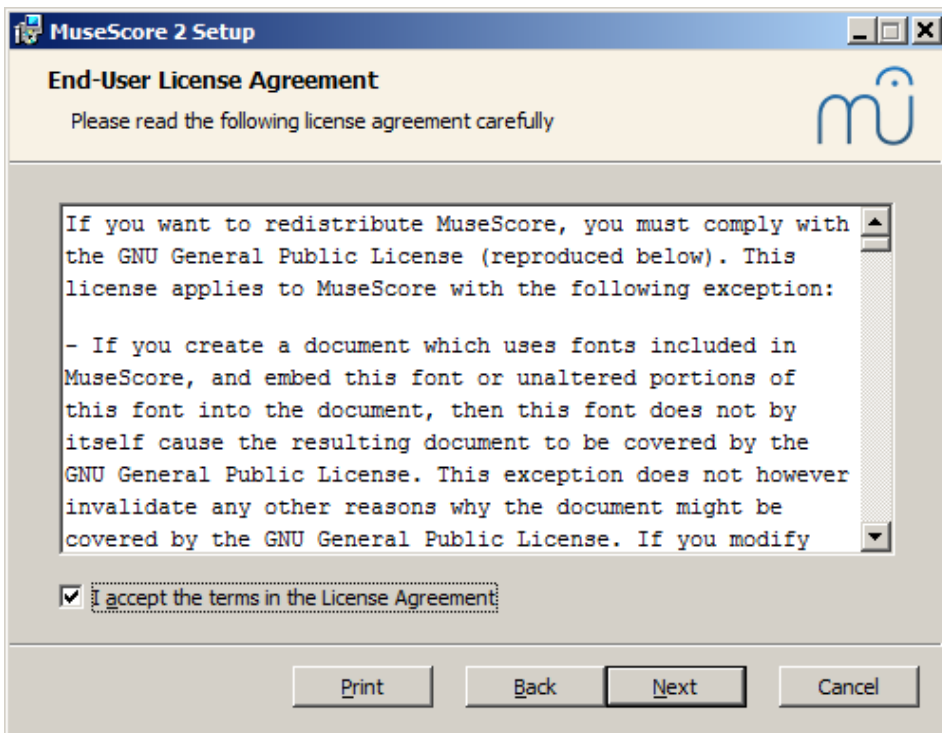
すると次の画面に変わります。



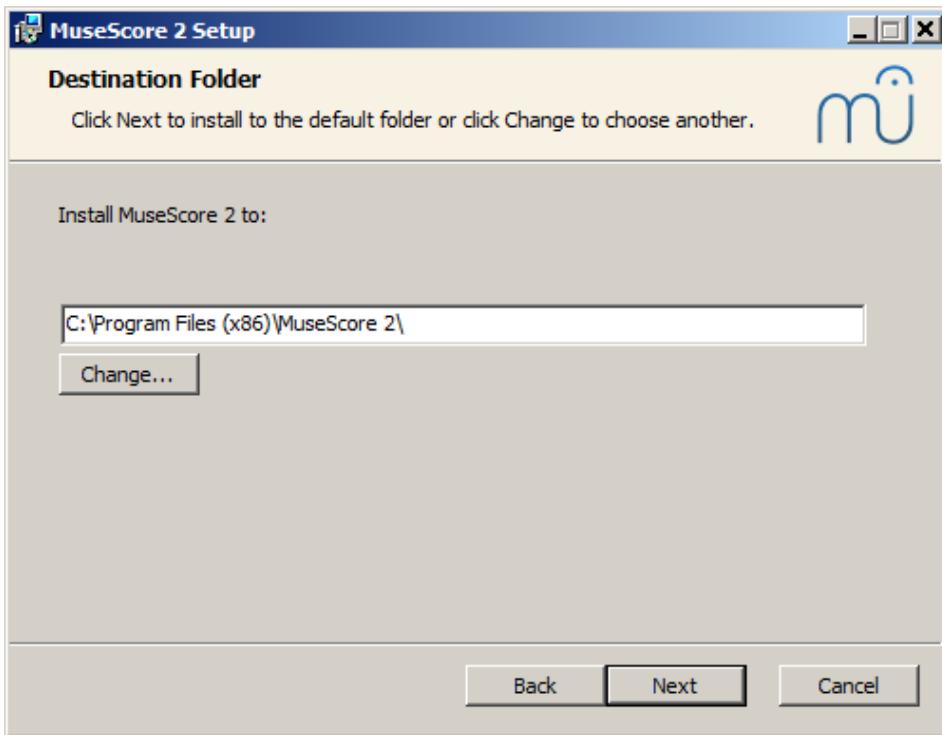
ここで、キャンセルを押すと次のような表示になります:



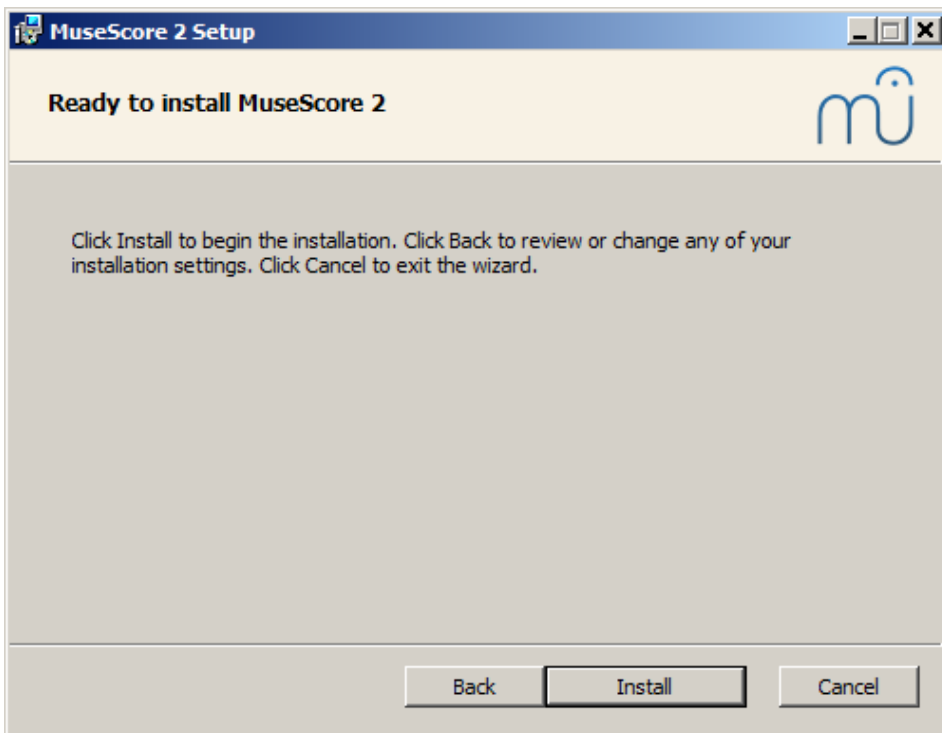
一方、次へを押して続行すると、セットアップウィザードにこのソフトウェアのライセンス条項が表示されます。



ここではライセンス条項に同意 (I accept the terms in the License Agreement) をチェックし、次へを押して進みます。次はMuseScoreのインストール先を選択します。

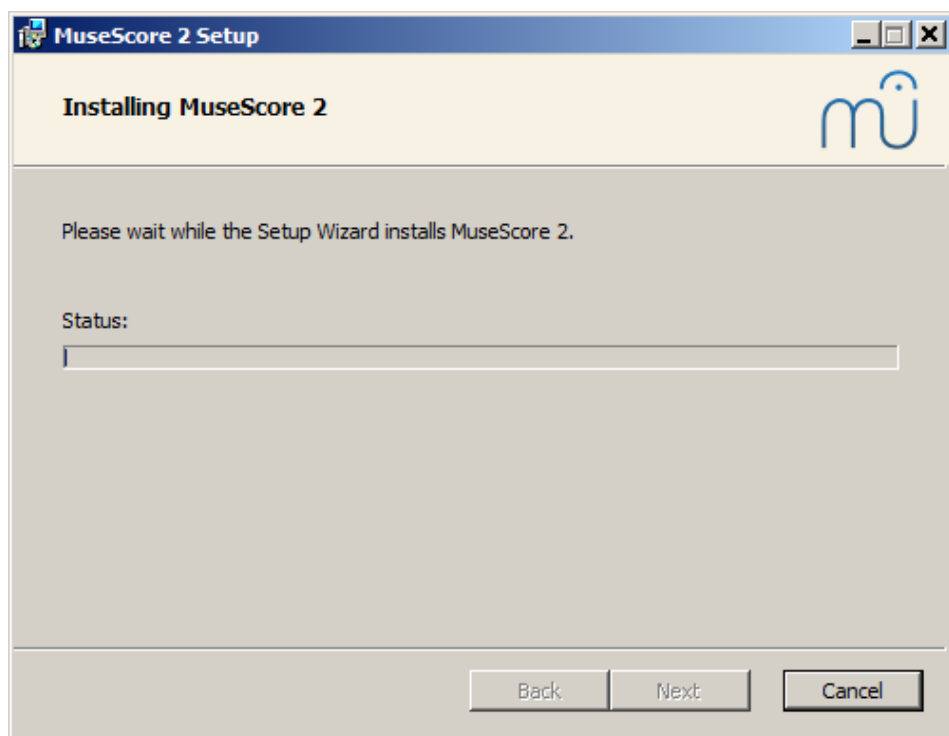


もし、古いバージョンと新しいバージョンを共存させる場合、ここでフォルダ名を変更してください（2.0バージョンと1.xバージョンが上書きされずにそれぞれ保持されます）。共存しないのであればそのまま次へを押して進みます。

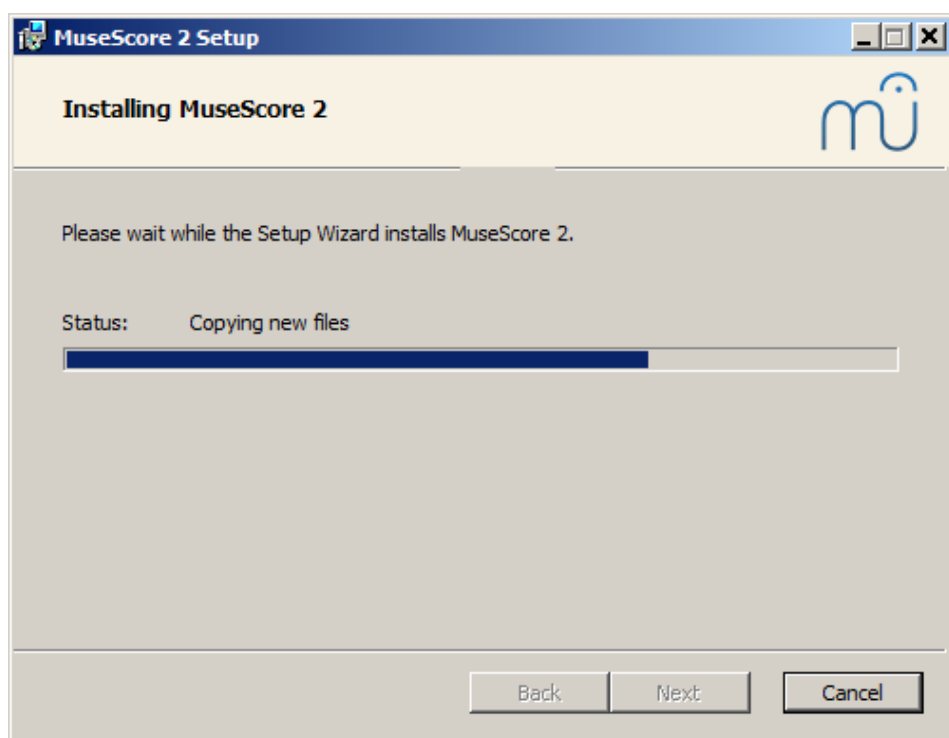


インストールをクリックして続行します。

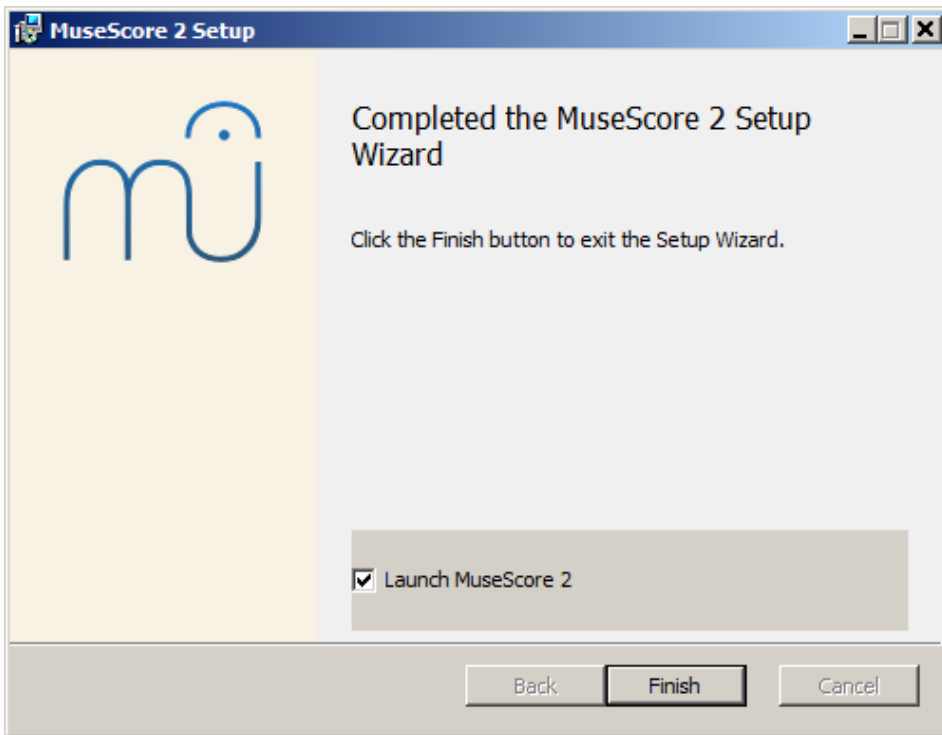
以下の画面のように、セットアップウィザードが必要な設定を行っている間、少しの時間待機します。



進捗



最後に、以下の画面が表示されたら、



完了 をクリックしてインストーラーを終了します。ここまで終了したら先ほどのダウンロードしたインストーラーを削除しても問題ありません。

MuseScoreを始めよう

MuseScoreを開始するには、 スタート → すべてのプログラム → MuseScore 2 → MuseScore 2.

アンインストール

アンインストーラーは以下の場所にあります。

* Windows 32bitシステムの場合

```
cd C:\Program Files\MuseScore
Uninstall.exe /S
```

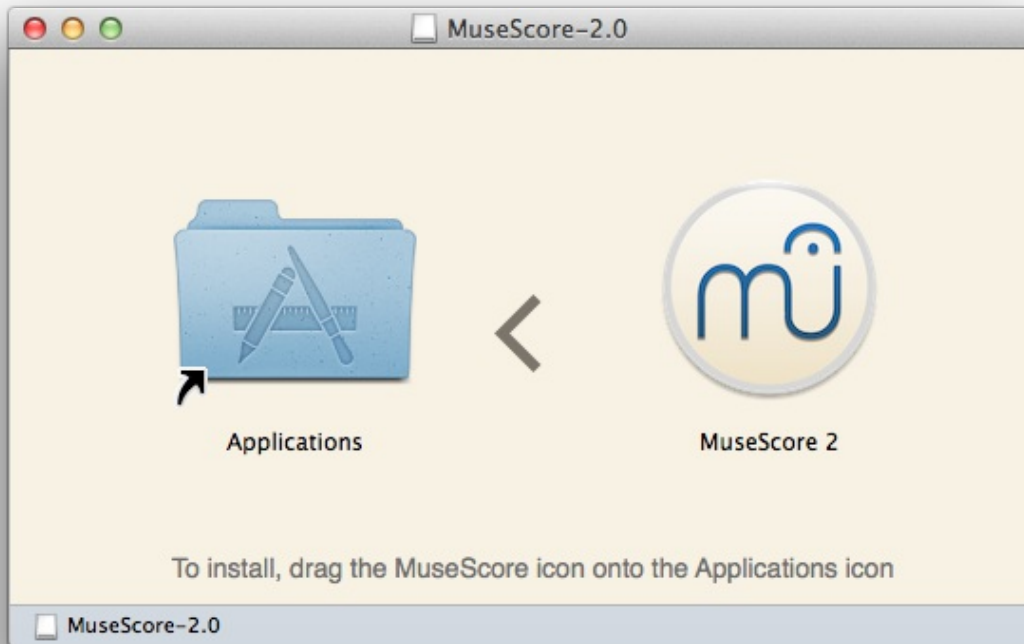
* Windows 64bitシステムの場合

```
cd C:\Program Files (x86)\MuseScore
Uninstall.exe /S
```

Mac OS X

インストール

Mac OS 版のDMGファイルは [ダウンロード](#) ページから取得できます。リンクをクリックするとダウンロードを開始します。



1. アプリケーションフォルダアイコンにMuseScoreのアイコンをドラッグアンドドロップします。管理者でログインしていない場合はパスワードを求められるので、パスワードを入力し、認証をしてください。
2. これで、アプリケーションフォルダや、スポットライト、ランチパッドからMuseScoreを開始できます。

アンインストール

アプリケーションフォルダから削除するだけで簡単にアンインストールできます。

Linux

ダウンロードページのLinuxに関する記述を参考にしてください。Linux向けにはDebian、Ubuntu、Fedora、PCLinuxOS用のMuseScoreが提供されています。他のディストリビューションではソースコードからビルドしてください。Fedoraの具体的な手順は以下を参照してください。

Fedora

1. GPGキーをインポートしてください。

```
su
rpm --import http://prereleases.musescore.org/linux/Fedora/RPM-GPG-KEY-Seve
```

2. ダウンロードページを訪問してください。Fedora用のページから使用したいアーキテクチャを正しく選んでrpmをダウンロードしてください。
3. アーキテクチャに応じて次のどちらかのコマンドを使ってインストールしてください。

- for arch i386

```
su
yum localinstall musescore-X.Y-1.fc10.i386.rpm
```

- for arch x86_64

```
su
yum localinstall musescore-X.Y-1.fc10.x86_64.rpm
```

音に関する問題がある場合は、[Fedora 11 and sound](#)を御覧ください。

参照

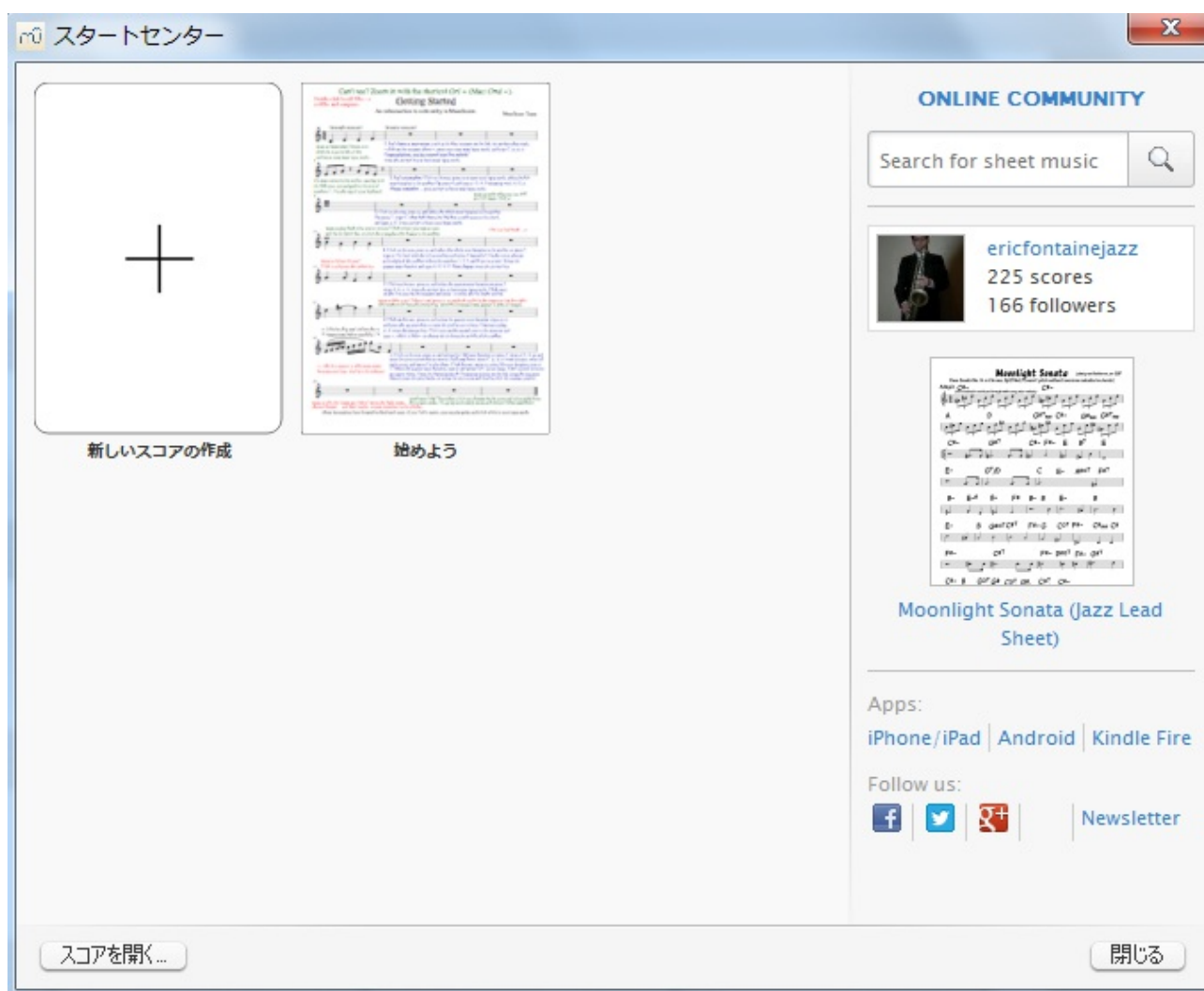
- [言語設定の変更](#)
- [Windowsで管理者権限なしにMuseScoreをインストールするには](#)
- [Windowsの管理者権限でMuseScoreを実行するには](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

新しいスコアの作成

ニュー・スコア・ウィザードは新しいスコアを設定するのに役立ちます。ニュー・スコア・ウィザードを直接開くには、下の[新しスコアの作成](#)を参照ください。また、[スタートセンター](#)からニュー・スコア・ウィザードを得ることもできます。

スタートセンター



MuseScoreを初めて開始すると表示されるスタートセンターの画面です。また、表示 → スタートセンター... としたり、キーボードショートカットの **F4** でも開くことができます。

ここで次のようなオプションを選択することができます

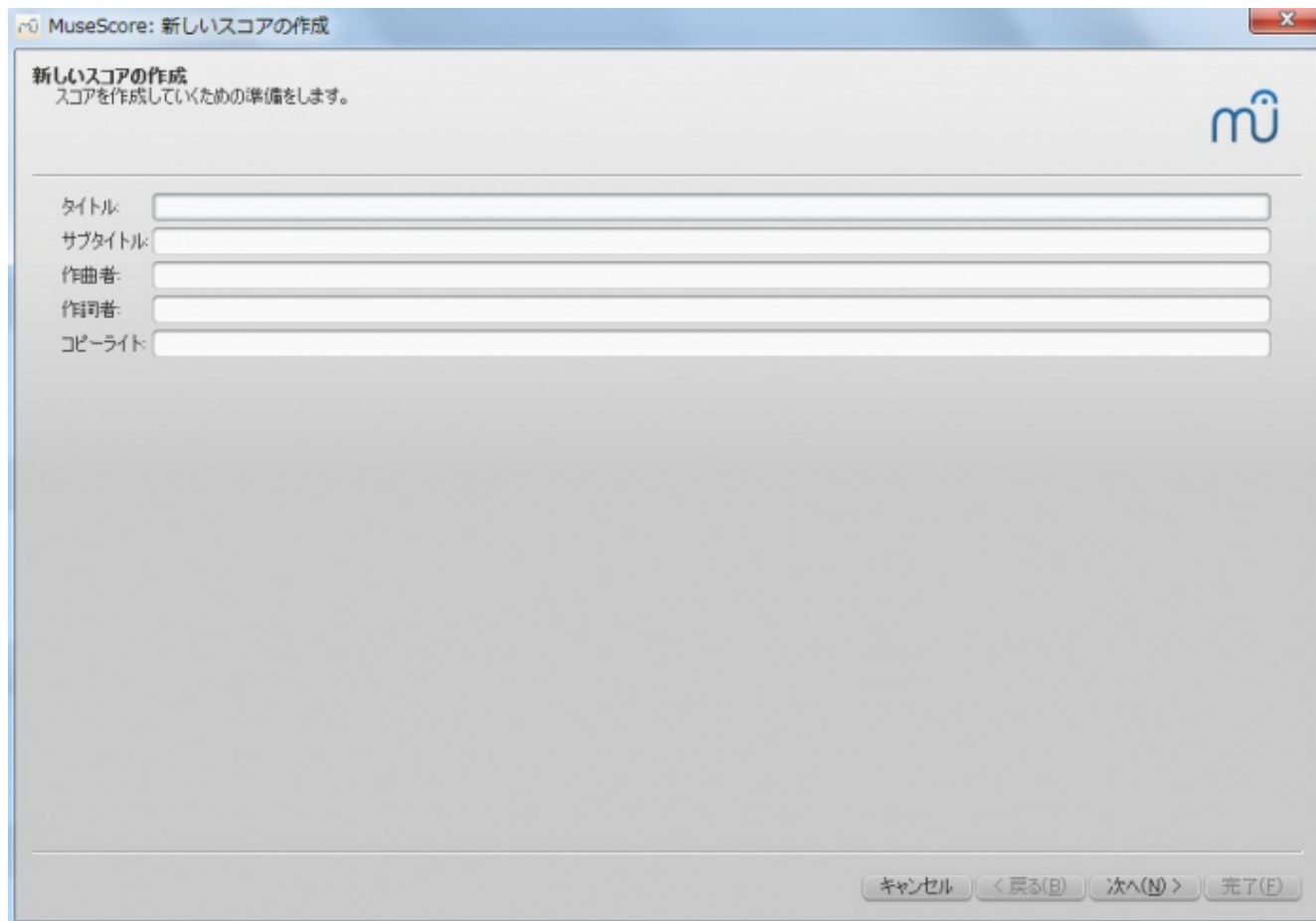
- [新しいスコアの作成](#) (プラスのマークが書かれているアイコンをクリック)
- 以前開いたスコアを開く
- MuseScore を始めて開いたのであれば、チュートリアルスコア "Getting Started" を開く
- パソコンのファイルシステムから、既存のスコアを開く
- 本日の "スポットライトスコア" を参照
- [musescore.com](#) のスコアを検索
- [モバイルアプリへのリンク](#)
- [MuseScoreのSNSアカウントへのリンク](#)

新しいスコアの作成

スタートセンターが開いていない時にニュー・スコア・ウィザードを拓には、次のいずれかの方法を使います:

- * 画面左上のツールバーにあるニュー・スコアのアイコンをクリック
- * キーボードショートカット **Ctrl+N (Mac: Cmd+N)** を使う
- * メインメニューからファイル → 新規作成...を選ぶ

タイトル、作曲者、その他の情報



MuseScore: 新しいスコアの作成

新しいスコアの作成
スコアを作成していくための準備をします。

タイトル:

サブタイトル:

作曲者:

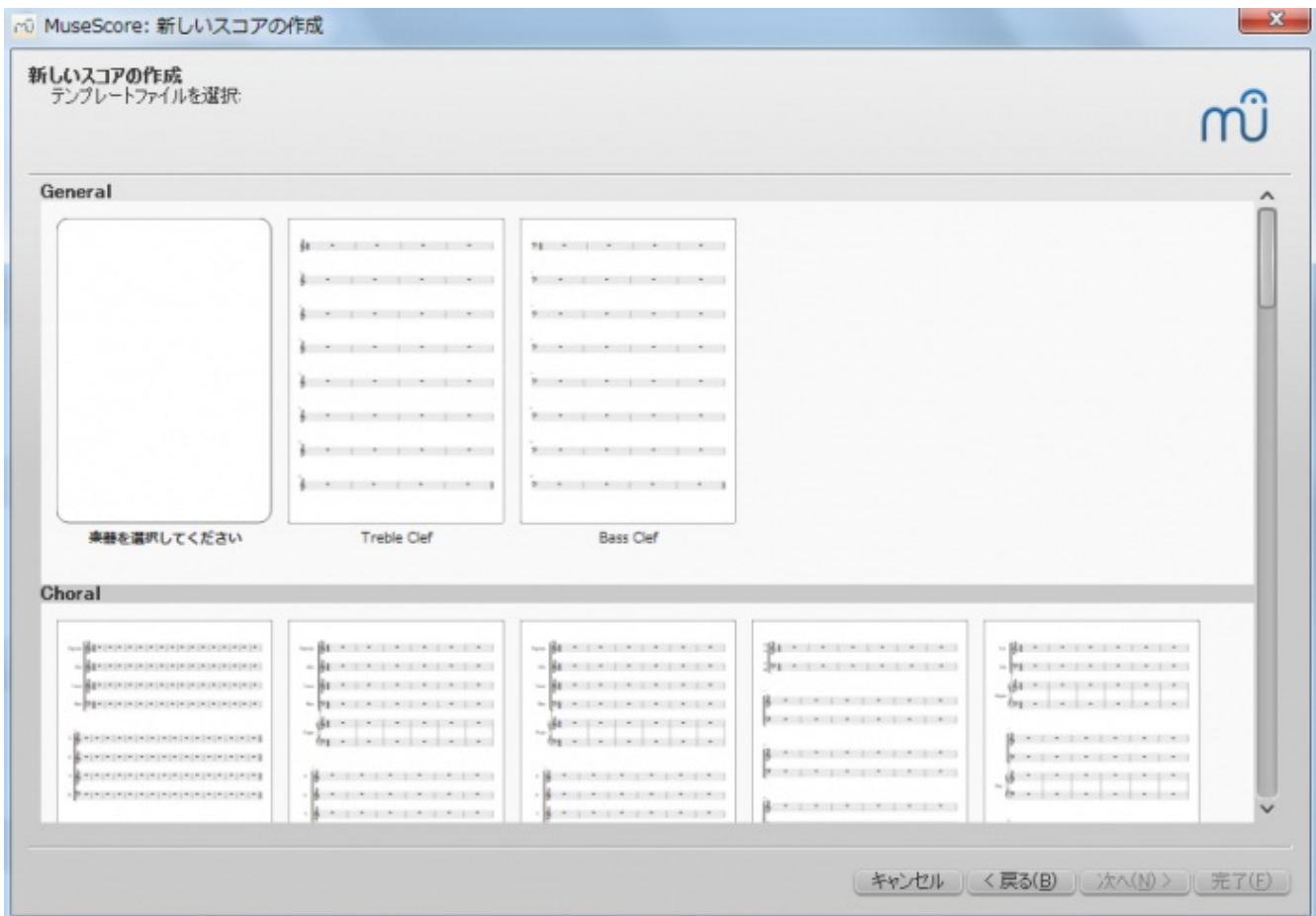
作詞者:

コピーライト:

キャンセル < 戻る(B) 次へ(N) > 完了(F)

画面表示に従って、タイトルや作曲者、その他のいくつかの情報を入力し、次へ > をクリックします。

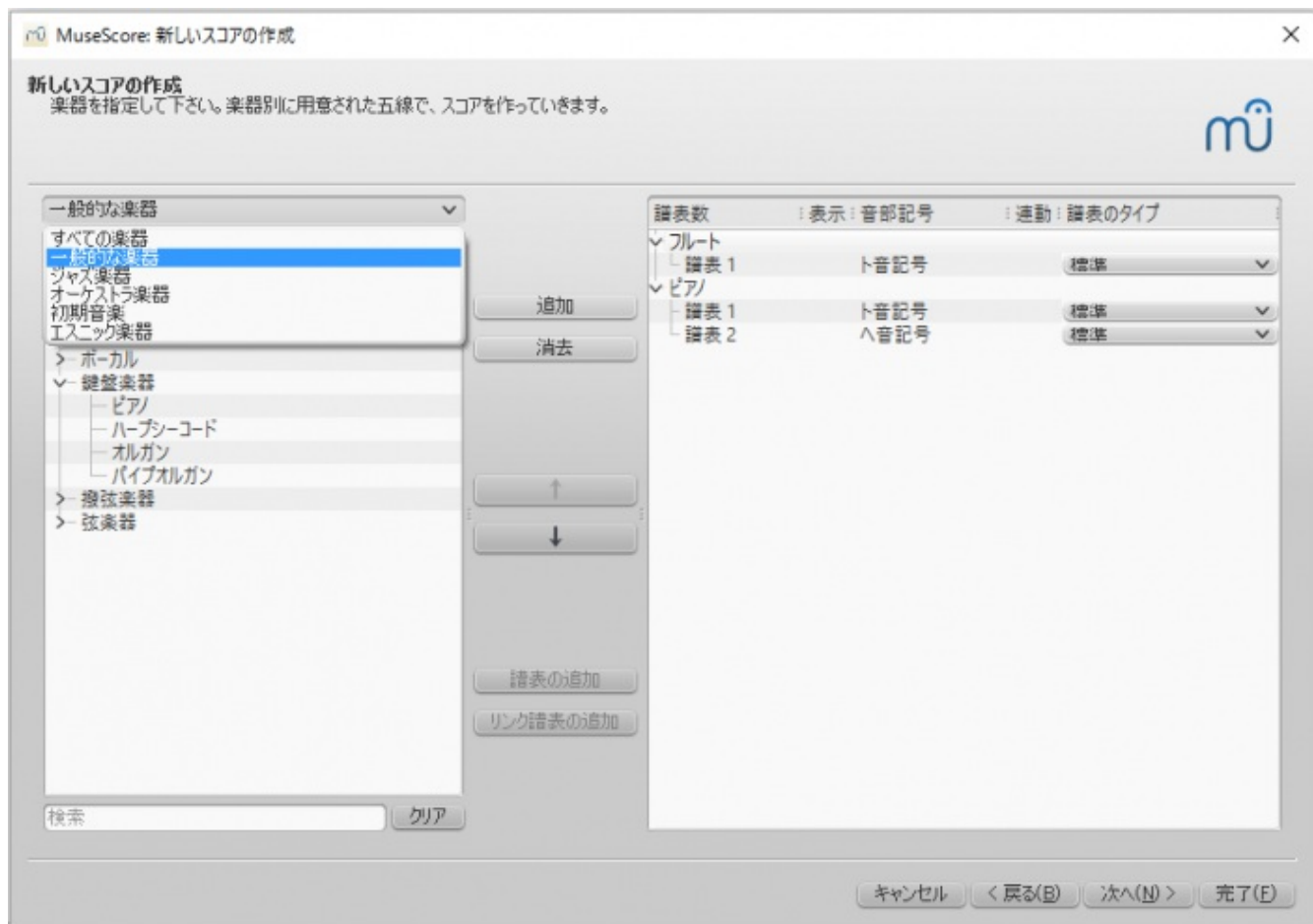
テンプレートを選択



ここで、ソロ、アンサンブルやオーケストラ用テンプレートの中から選択できます (詳細は下で説明します)。スコアで記載する楽器を定めたい場合には、Generalグループにある "楽器を選択してください" をクリックしましょう。

楽器と声楽の譜表の選択

適当なテンプレートが無い場合には、"楽器を選択してください" をクリックします。



楽器の選択画面は2つの欄に分かれています。:

- 左の欄では楽器と声楽のリストを選択できるようになっています。リストは楽器の種類に分かれていて、カテゴリーをフリックすると、それぞれの楽器の全てのリストが表示されます。

規定値は"一般的な楽器"になっていますが、"ジャズ楽器"や"初期音楽"などを選ぶことができます。楽器ウインドウの下には検索ボックスが用意されていて、楽器の名をタイプすると、"すべての楽器"を検索します。

- 右の欄は初期状態では空欄にですが、作成したいスコアに対する楽器のリストで埋まって行き、表示される順番に並びます。順番を変えるには、変えたい楽器をフリックして上か下ボタンを使って上下に移動させます。

ごく一般的に使われる譜表は5本線の標準型ですが、パーカッション譜やタブ譜もあります。撥弦楽器であれば、譜表のタイプのドロップダウンリストを使って、標準譜・タブ譜を切り替えるたりタブ譜の種類を変更することもできます。パーカッション譜も"譜表タイプ"欄で変更することができます。

スコアに楽器を追加するには、次のいずれかの方法を使います。:

- 左の欄の楽器を一つあるいは複数選んで 追加 をフリック
- 左の欄の楽器の一つをダブルフリック

楽器の名前と譜表関連事項が右の欄の楽器リストに表示されます。さらに楽器あるいは声楽を加えてゆくこともできます。こうして追加された各楽器は、別々にミキサーチャンネルが割り当てられます。



譜表の追加

スコアに既に加えてある楽器に別の譜表を追加するには、次の方法を使います。

1. 楽器リストのsの楽器の譜表を選択 (例:上の画像の "譜表1") してから、譜表の追加 をクリックします。
2. 譜表のタイプを修正は、譜表のタイプ 欄で行います。

各譜表は他から影響を受けることなく独立して編集できます。全ての譜表が同じ楽器名とミキサーチャンネルを使います。

譜表の追加 を使ってギターや他の撥弦楽器に リンクしない 標準譜やタブ譜を作ることができます。(音高の譜表とタブ譜を併せる をご参照ください。)

リンク譜表の追加

次の方法と使って、すでに楽器リストにある楽器について リンク 譜表 を加えることができます。:

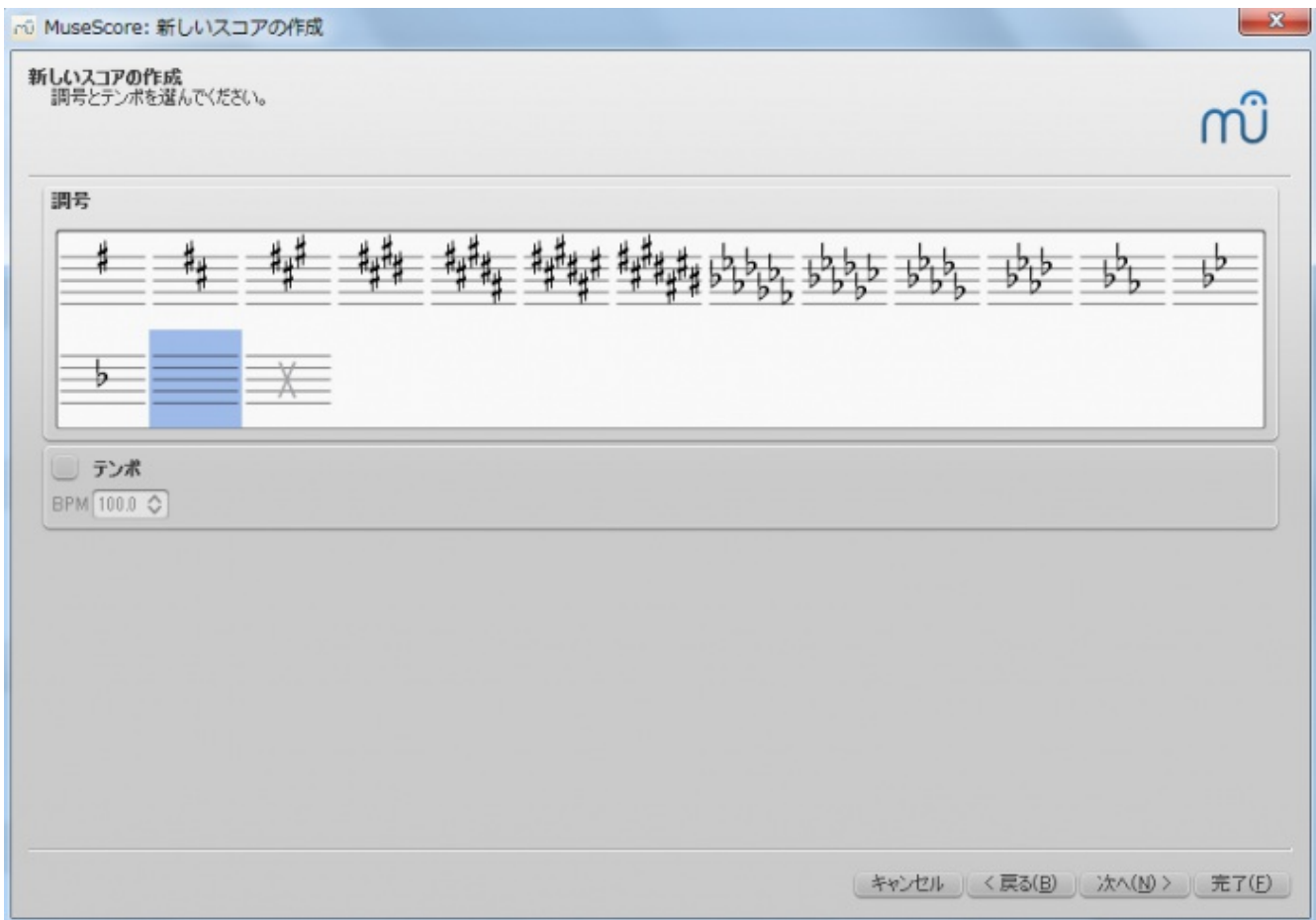
1. 楽器リストのsの楽器の譜表を選択 (例:上の画像の "譜表1") してから、譜表の追加 をクリックします。
2. 新しく加えた譜表を変更するには、譜表のタイプ 欄を使います。

一方の譜表で記載を変えると、自動的に他の譜表に反映されます。すべての譜表が同じ楽器名とミキサーチャンネルを共有します。

リンク譜表の追加 ボタンを使ってギターや他の撥弦楽器に リンクする 標準譜やタブ譜を作ることができます。(音高の譜表とタブ譜を併せる をご参照ください。)

注: 一つの楽器の中で譜表間の距離を調整するには、大譜表間の距離 の設定を使います。

調号とテンポの選択



この画面では2つの事柄について設定します： スコアの調とテンポの初期値を設定します。選択できたら次へ > を押して進みます。

拍子記号、弱起（アウフタクト）、小節数



ここで最初の拍子を設定します。もし弱起で始まる場合、"弱起 (アウフタクト)" のチェックボックスにチェックを入れ、拍数を調整してください(この設定は、ウィザードを完了した後でも、その小節のプロパティから変更できます)。

小節数はここで設定することができますが、後からでも調節できます。

完了をクリックすると新しいスコアが作成されます。

作成後のスコアの調整

新しいスコア作成ウィザードで設定した内容は、作業を開始した後でも変更することができます。

- 小節の追加/削除 や弱起 (アウフタクト) は 小節の操作 を御覧ください。
- テキストの変更は テキストの編集 を御覧ください。不足しているタイトル、(または他のテキストアイテム)の追加はメインメニューの追加 → テキスト → タイトル (または他のテキストアイテム) から行うことができます。
- 楽器の追加、削除、変更はメインメニューの編集 → 楽器... から行うか **E** を押します。すると、ニュー・スコア・ウィザードと同様の 楽器の選択 ダイアログが開きます。(上 をご参照ください。)

また 楽器の変更 (譜表プロパティ) も参照ください。

テンプレート

ニュー・スコア・ウィザードの第二画面で、新しいスコアの作成にテンプレートを選ぶことができます (詳細は 上記 ご参照)。この方法でスコアを作成するには "楽器を選択" ではなくテンプレートをクリックします。さらにニュー・スコア・ウィザードを続行し、通常通り完了しましょう。

テンプレートは MuseScore 標準のファイルで、テンプレート・フォルダーに保存されています。標準で、2つのテンプレート・フォルダーが作成されていて、MuseScore と一緒にインストールされたテンプレートが保存されていて変更してはいけない システム・テンプレート・フォルダー で、もう一つは、あなたご独自のテンプレートを追加することができる 個人用のユーザー・テンプレート・フォルダー です。スコアをそのフォルダーに保存すればカスタムテンプレートとなり、ニュー・スコア・ウィザードで表示されます。

システム・テンプレート・フォルダー

Windowの場合、通常、システム・テンプレート・フォルダーは C:\Program Files\MuseScore 2\templates か、64bit版では C:\Program Files (x86)\MuseScore 2\templates に有ります。

Linuxでは、パッケージマネージャからインストールした場合、/usr/share/mscore-xxx です。ご自身でコンパイルされた場合は、/usr/local/share/mscore-xxx を御覧ください。(xxxはご使用のバージョンです)

Macでは、/Applications/MuseScore 2.app/Contents/Resources/templates を御覧ください。

ユーザー・テンプレート・フォルダー

個人用のテンプレートフォルダは自分で設定することができます。メインメニューの 編集 → 環境設定... → 一般 と開くと、フォルダの場所が表示されます。

Windowの場合、ユーザー・テンプレート・フォルダーは %HOMEPATH%\Documents\MuseScore2\Templates にあります。

Mac OS X と Linux では、ユーザー・テンプレート・フォルダーは ~/Documents/MuseScore2/Templates にあります。

ニュー・スコア・ウィザードはシステムとユーザー両方のテンプレート・フォルダーにあるテンプレートを表示します。








参照

- 調号
- 拍子記号

- 音部記号
- テンポ
- 譜表種別のプロパティ

外部リンク

- [Video tutorial: MuseScore in Minutes: Lesson 1 - Score Setup] (<https://www.youtube.com/watch?v=YZ4kRzkHroU>)

-  [Start center jp.png](#)
-  [Create new score-Title jp.png](#)
-  [Create new score-Select template jp.png](#)
-  [Create new score-Key signature jp.png](#)
-  [Create new score-Time signature jp.png](#)
-  [Create new score-Add-instruments jp2.png](#)
-  [Create new score-Add linked staff jp.png](#)

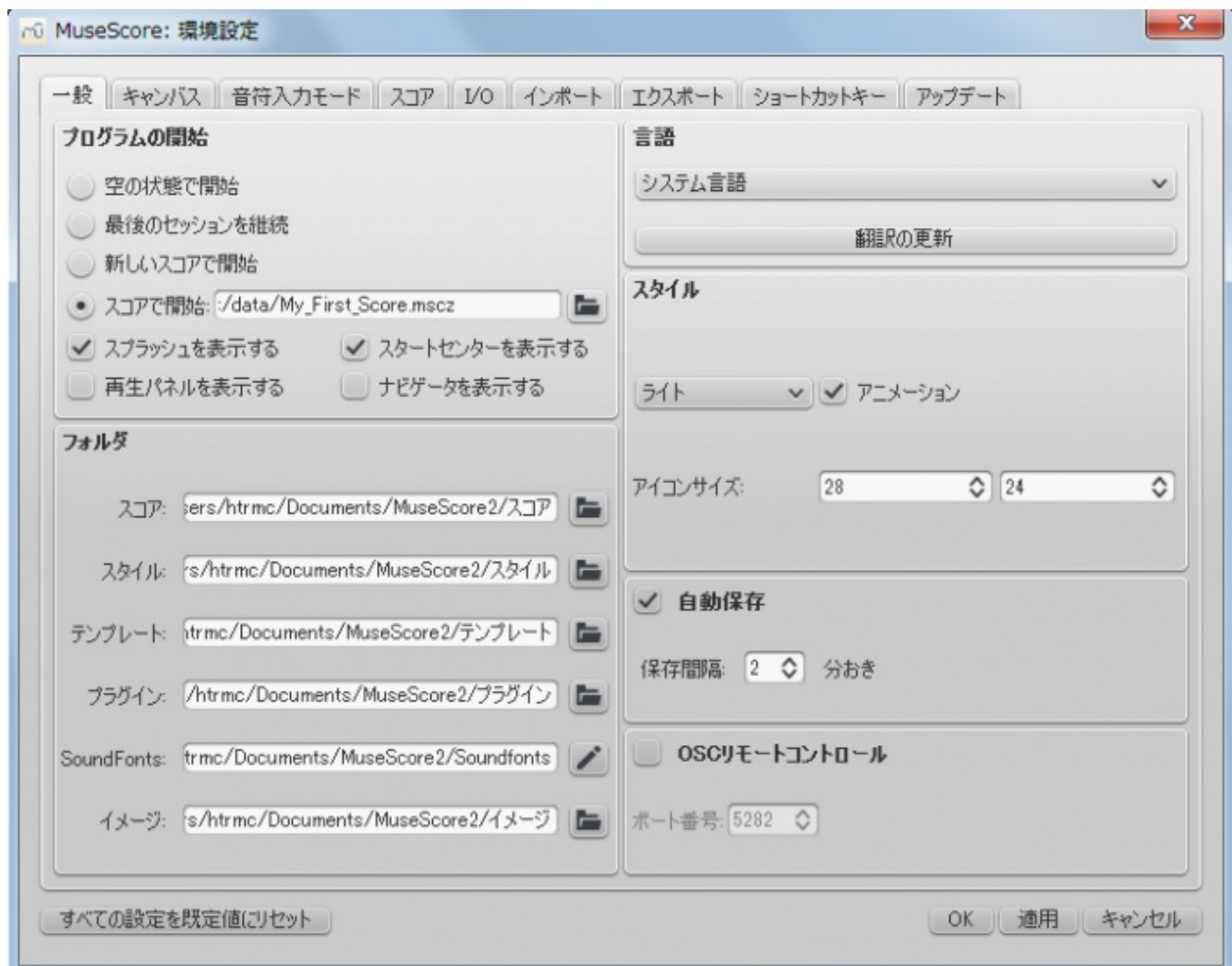
Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

言語の設定と翻訳の更新

初期状態のMuseScoreはインストールされた環境のシステム標準言語に自動設定されています（ほとんどのソフトウェアで優先的に表示される言語です。一般的にはお住まいの国の言語かアカウントで指定した言語です。）。

言語の変更

1. メインメニューの編集 → 環境設定... (Mac: MuseScore → 環境設定...)と進みます。
2. 一般タブを選択し、言語 (Language) の部分を見ます:



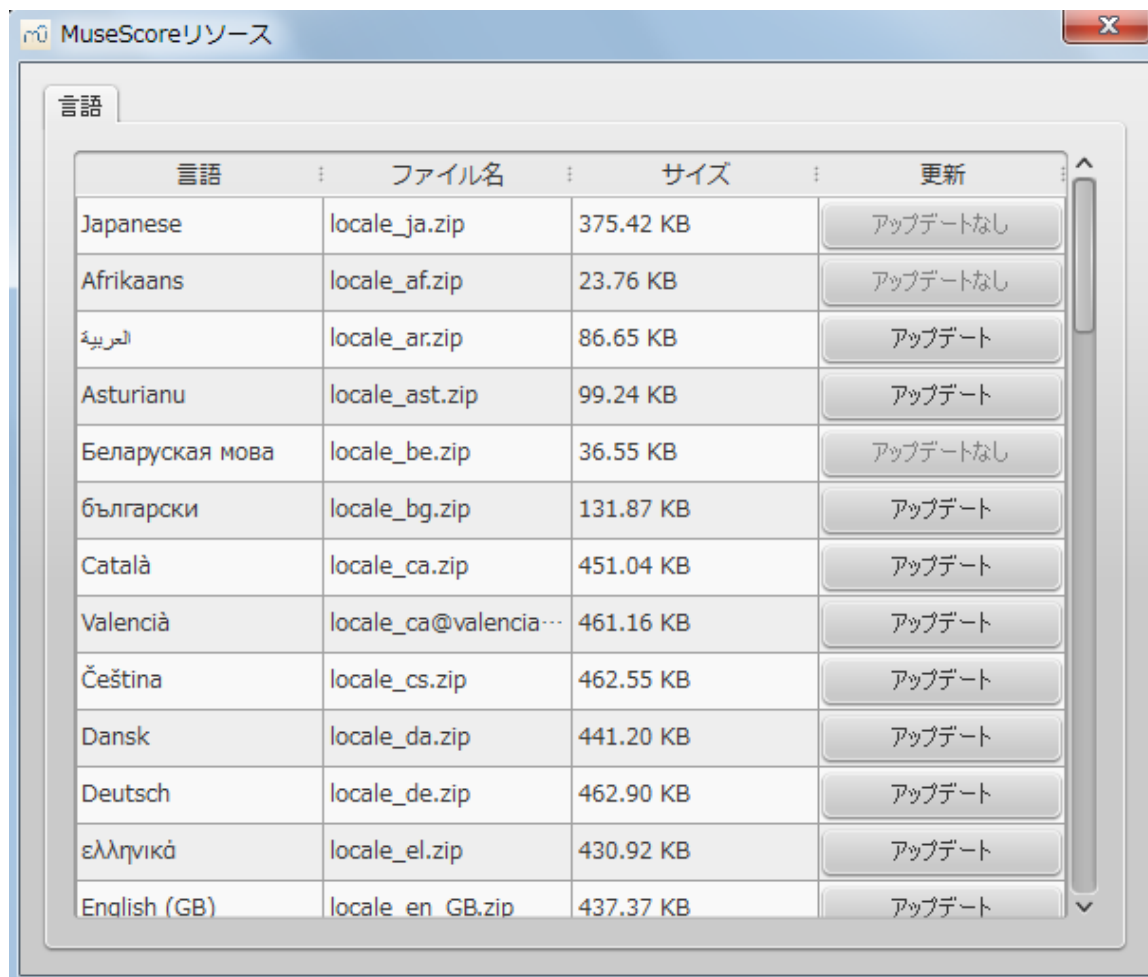
ここで好みの言語に変更できます。翻訳の更新 (Update Translations) を押すと、新しいウィンドウが現れシステム標準言語 (基本的には自分の言語) が最上位に表示されます。アップデートボタンを押すと翻訳を更新することができます。- 参照 [下部](#)。

設定を反映するにはMuseScoreを再起動する必要があります。

翻訳の更新

上述したように環境設定から翻訳を更新することができますが、別の方法もあります:

1. メインメニューのヘルプ → リソースマネージャと進みます。
2. アップデートボタンをクリックします。




設定を反映するにはMuseScoreを再起動する必要があります。

参照

- [支援および翻訳の改善協力](#)

 [Preferences-General_jp.png](#)

 [Resource Manager-Resources_jp.png](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

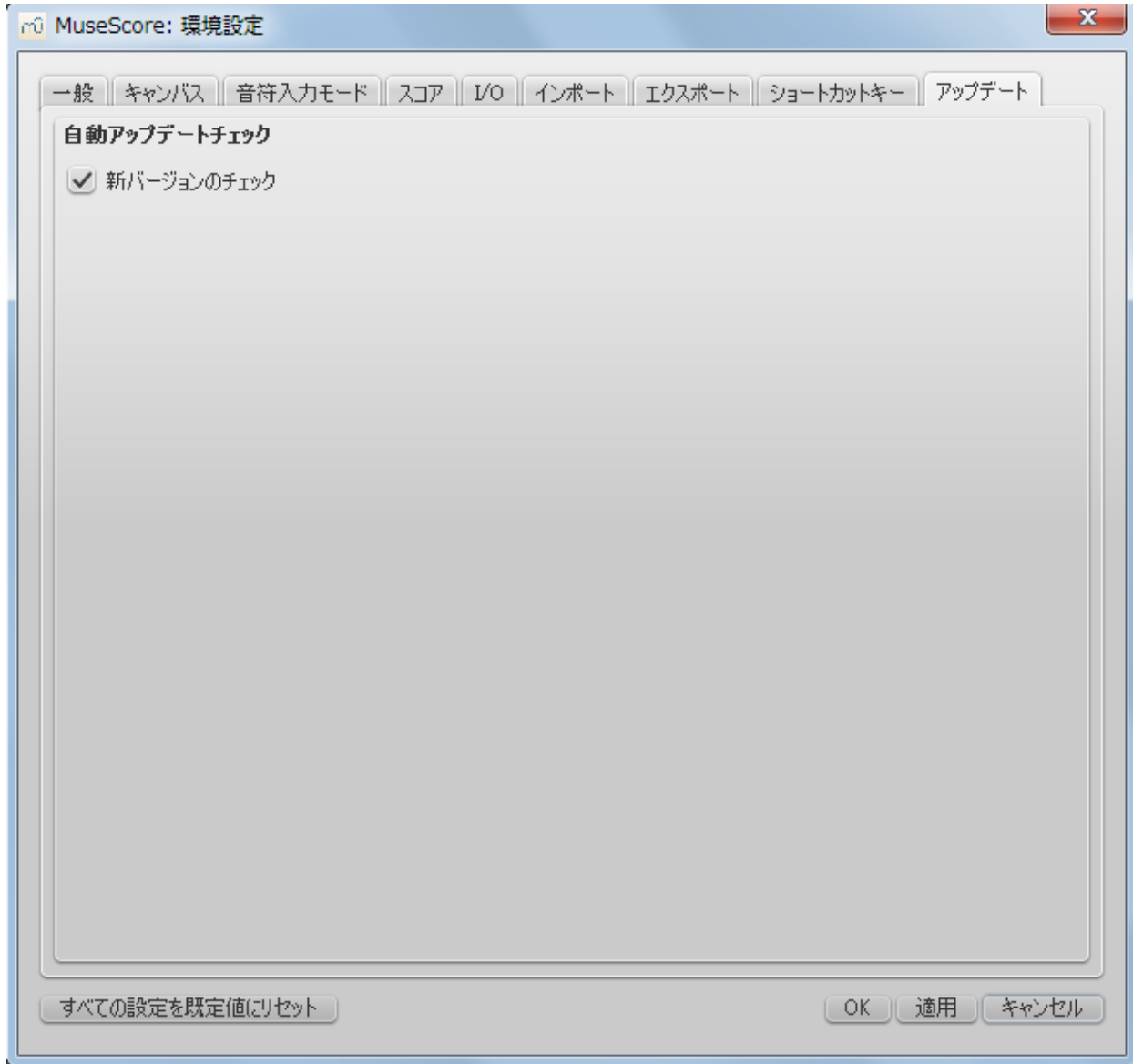
アップデートのチェック

アップデートをチェック方法の説明です。

自動アップデートチェック

1. メインメニューから → 環境設定... (Mac: MuseScore → 環境設定...)
2. アップデートタブを開きます。

3. "新バージョンのチェック"にチェックを入れます...



これでMuseScoreが起動するたびに自動的にアップデートをチェックするようになります。

アップデートのチェック

1. メインメニューからヘルプ → 更新のチェックを選択します。




2. 少し待つとアップデートの状態について次のようなメッセージボックスが表示されます。:
"アップデートは利用できません"または"アップデートが利用できます:"。後者の場合はリンクに従うと最新版をダウンロードできます。

参照

- [環境設定: アップデート](#)

 [Check for update jp.png](#)

 [Prefecences-Updates jp.png](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

基本

前章の"はじめに"のガイドにそってインストールと新しいスコアの作成まで行ってください。この章ではMuseScoreの概要と、基本的な使い方を紹介します。

音符の入力

音符入力の基本

譜表に音符や休符を入力する方法の基本的なステップ:

1. 音符を入力を開始する位置を選択します。
2. "音符入力"モードを選択します
3. 入力したい音符や休符の音価を選択します。
4. キーボードやマウス、MIDIキーボードを使って音高を入力します。

開始位置や終了位置がずれている音符（和音）の入力方法は、[声部](#)を御覧ください。

ステップ 1: 開始位置

最初に、音符入力を開始する位置の音符または休符を選択します。MuseScoreの音符入力は、小節の中に既に存在している音符や休符を新しい音符で置き換えるという手法です（すなわち、挿入ではなく上書きです）。ただし、小節は任意の位置に挿入したり([小節の操作: 挿入](#)を参照してください)、または、[コピーと貼り付け](#)を使用して音符の一節を移動することができます。

ステップ 2: 音符入力モード

ツールバーの「N」ボタンは「音符入力モード」ボタンで、現在の音符入力モードの状態が表示されます。ボタンのオン・オフ状態はキーボードのNキーで切り替えられます。音符入力モードの解除はEscキーでも可能です。

ステップ 3: 音価

音価は音符入力モードにしたあと、音符入力ツールバーもしくはショートカットキーで選択します。不規則なリズムの音符（2拍目までに8分音符3つなど）は[連符](#)を御覧ください。

音価のショートカットキー:

- 1: 64分音符 (hemidemisemiquaver)
- 2: 32分音符 (demisemiquaver)
- 3: 16分音符 (semiquaver)
- 4: 8分音符 (quaver)
- 5: 4分音符 (crotchet)
- 6: 2分音符 (minim)
- 7: 全音符 (semibreve)
- 8: 倍全音符 (breve)
- 9: 四倍全音符(longa)
- 0: 休符
- .: 付点

ステップ 4: 音高の入力

すべての楽器（ピッチを持たない打楽器を除く）において、譜表上をマウスで直接クリックすることで音の高さを入力することができます(打楽器は[ドラム記譜](#)を参考にして入力してください)。しかしながら、MIDIキーボード(下部)や文字入力に使うキーボードを使うとより素早く入力できます。次の

例は後者のものです。

文字入力用のキーボードを使って音高を入力:C D E F G A B C



0 (ゼロ)は休符: 例として、c D 0 Eと入力すると以下ようになります。留意点として、音価は音符入力で選択しているものと同じになります (この例では四分音符ですが、休符にすると四分休符になります)。



音符入力中は、カーソルが自動的に次へ進行します。もし、さらに和音を入力したい場合はShift を押しながら構成音を追加していきます。次のように入力すると以下の譜例のようになります。:c D Shift+F Shift+A E F



和音入力の際、異なった音価の音符を同時に記述する方法は声部を参照してください。

付点がある音符を入力するには、.キーを押します。以下、入力したものを例として示します。5 . c 4 D E F G A



MuseScoreではキーボードを使って音符を入力するとき、直前の音符の音高に基づいてオクターブの位置が自動的に設定されます。和音入力や新しい音符を入力するとき、基本的には現在の音符より高い方向に追加されます。

もし、間違った位置に入力されてしまう場合、下のショートカットキーでオクターブを変更できます。:

- Ctrl+↑ (Mac: ⌘+↑): 1 オクターブ上に入力されるようになります。
- Ctrl+↓ (Mac: ⌘+↓): 1 オクターブ下に入力されるようになります。

その他のショートカットキー

他にも音符入力モードで利用できる便利なショートカットキーがあります:

- ↑ (上): 選択されている音符の音高を半音上げます (#をつける際にも使えます)。
- ↓ (下): 選択されている音符の音高を半音下げます (bをつける際にも使えます)。
- Shift+↑: 調号を反映してダイアトニックで上方向に移動します。
- Shift+↓: 調号を反映してダイアトニックで下方向に移動します。
- J: 異名同音記譜を切り替えます。
- R: 音符入力モードの時、(最終位置で選択した) 音符を複製します。
- Q: 音価を半分にします。
- W: 音価を倍にします。
- Backspace: 最後に入力した音符を削除します。
- X: 符尾の方向転換します。
- Shift+X: 符頭の位置を反転します。

MIDI キーボード

MIDIキーボードを使って音符を入力することもできます。

1. MIDIキーボードを接続しコンピュータで使用可能な状態にしておきます。
2. MuseScoreを起動します。
3. 新しいスコアの作成へ進みます。
4. 開始する小節の、入力したい位置の休符を選択します。
5. nキーを押して音符入力モードにします
6. 音価を選択します。例えば5を押すと4分音符が選択されます。詳細は 上部を御覧ください。
7. MIDIキーボードで入力したい音を押します。

これで、MIDIキーボードで押した音がスコアに入力されます。

注意: MIDIキーボードでは単音入力または同時打ちで和音を入力できます。この入力モード（多くの場合「ステップ入力」と呼ばれる）は高速かつ高い信頼性があります。いくつかの楽譜作成ソフトでは、演奏をそのまま記録する「リアルタイム入力」と呼ばれる機能を搭載する製品がありますが、一般的にこの方法はスコアを作るという意味では不向きで、正確な譜面を起こすことができません。MuseScoreでは譜面の正確性を重視して「ステップ入力」を採用しています。

複数台のMIDI機器が接続されている場合、MuseScoreで使用する装置を選択する必要があります。手順は、メインメニューから 編集 → 環境設定... (Mac: MuseScore → 環境設定...)と進みます。環境設定ダイアログでは、I/Oタブを開き、「PortAudio」となっている部分の設定を使用するMIDI機器に変更してください。

演奏可能音域外の音符への色付け

演奏可能音域内の音符は黒の音符で表現されますが、通常の音域を超えている音符は赤で表現されます。いくつかの楽器では奏者の技術次第で演奏可能な音域が異なるため、この場合は、初心者やアマチュアレベルでは演奏困難な音域を暗い黄色で、プロでも通常演奏できない音域は赤で表現されるように設定されています。

この色付けは、画面上での確認用であるため、印刷する場合は通常の色（黒）になります。音符への色付けを停止するには、メインメニューから 編集 → 環境設定... (Mac: MuseScore → 環境設定...)と進み、音符入力タブを開きます。そして、「使用可能な音域外の音符に色を付ける」のチェックを外します。

小音符

1. 小さくしたい音符を選びます。
2. インスペクタウィンドウで"小"と書かれている部分のチェックボックスをチェックします（和音全体を小さくする場合は"コード"、特定の音符だけ小さくする場合は"音符"の部分にあるチェックボックスです）。
すべての小音符（特殊なものであっても）に関する書式設定は、メインメニュー、スタイル → 一般 → サイズから行うことができます。

注意: インスペクタでの小音符設定は、「音符」の項目で小音符設定した場合符頭のみ小さくなります。「コード」の項目で小音符設定したものは符頭、符幹、符尾、連符など全体として小さくなります。

音符のプロパティ

- レイアウトと書式設定参照してください。特に、音符や 臨時記号、連符のセクションは必見です。
- 音符と、選択された音符についてはインスペクタとオブジェクトのプロパティを参照してください。

音符の変更 (リズムを変えずに)

もし、一つの音符だけの場合はその音符を選択し、マウスかキーボードで変更するのが最良の方法です。

もし、それ以上の音符をリズムを変えずに変更する場合は、移調する（間隔が厳密に同じとき）か音高の再配置（リピッチ）モードが使えます。

- 参照 音高の再配置 (リピッチモード)
- 参照 移調

臨時記号がおかしいと思う場合は、臨時記号の再配置モードを試してください。
(臨時記号: 臨時記号の再配置)

参照

- ドラム記譜
- 環境設定
- 連符
- 声部
- 和音の入力方法
- 休符の入力方法
- 譜表をまたぐ連符

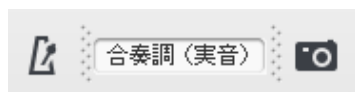
外部リンク

- [Video tutorial: MuseScore in Minutes: Lesson 3 - Note input](#)
- [Video tutorial: MuseScore in Minutes: Lesson 4 - MIDI Keyboard Input](#)
- [Video tutorial: MuseScore in Minutes: Lesson 5 - More Input Ideas](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum.](#)

合奏調（実音）

合奏調（実音）を有効にすると、譜表上に書かれている音と実際に出る音の間で表示を切り替えることができます。移調楽器の記譜をするときに必要になるかもしれません。合奏調（実音）を有効にすると、調号や音部記号が一時的に変更され移調して表示されます。



注: 有効にしていると表示されている通りに印刷されます。移調楽器が含まれている場合は印刷をする前に解除してください。

参照

- [移調: 移調楽器](#)
- [臨時記号: 臨時記号の再配置](#)

 [Concert_pitch_button_jp.png](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum.](#)

コピーと貼り付け

MuseScore は標準的なコピー、カット、貼り付けの機能をサポートしています。曲の一部を繰り返したり拍単位や小節単位でフレーズを移動したりなど、あるまとまりの音符や、アーティキュレーション、譜表テキスト、強弱記号、運指記号などスコア上の記号に適用できます。線はコピーできませんが、複製が可能です (→下記ご参照)。

こういった作業を始める前には **Esc** を押し、**音符入力モード** にいないことを確実にしましょう。

音符

コピー

1. 選択したい範囲の最初の音符をクリックします。
2. 選択したい範囲の最後の音符を **Shift+クリック** します。選択範囲が青い四角で表示されます。
3. メインメニューから **編集** → **コピー** を選ぶか、キーボードショートカットの **ctrl+c** (Mac: **⌘+c**) を押します。

切り取り

1. 選択したい範囲の最初の音符をクリックします。
2. 選択したい範囲の最後の音符を **Shift+クリック** します。選択範囲が青い四角で表示されます。
3. メインメニューから **編集** → **切り取り** を選ぶか、キーボードショートカットの **ctrl+x** (Mac: **⌘+x**) を押します。

貼り付け

1. 貼り付けたい位置の先頭になる音符またはを小節をクリックします。
2. メインメニューから 編集 → 貼り付け を選ぶか、キーボードショートカットの `ctrl+v` (Mac: `⌘+v`) を押します。

他の記号

譜表テキスト、強弱記号、運指記号、フレット図などスコアの他の記号は、一度に一つ、切り取り、コピー、貼り付けが可能です。スフォルツァンドやスタッカートなどのは、一度に複数を選択できます。

コピー

1. 記号を **選択** します。
2. メインメニューから 編集 → コピー を選ぶか、キーボードショートカットの `ctrl+c` (Mac: `⌘+c`) を押します。

切り取り

1. 記号を **Select** します。
2. メインメニューから 編集 → 切り取り を選ぶか、キーボードショートカットの `ctrl+x` (Mac: `⌘+x`) を押します。

貼り付け

1. 貼り付けたい位置の先頭になる音符またはを小節をクリックします。
2. メインメニューから 編集 → 貼り付け を選ぶか、キーボードショートカットの `ctrl+v` (Mac: `⌘+v`) を押します。

アーティキュレーションであれば、選択した元と同じ連続・間欠の順に従って貼り付けられます。

クイック・リピート

音符、小節やフレーズを即座にコピーし貼り付けるには:

1. 上に記載したように、コード、小節、フレーズを選択します。
2. キーボードショートカット `R` を押します。

MuseScore は選択された内容を選択範囲の最後の音符の後ろに即座に貼り付けます。貼り付け先の既存の記載は上書きされます。

複製

テキスト、線や他のオブジェクトを簡単にコピー・貼り付けするには:

1. `Ctrl+Shift` (Mac: `⌘+Shift`) を押しながらその要素をクリックし、スコアの目的の場所にドラッグします。
2. マウスのボタンを離すと、その場所に選んだ要素の複製が作られます。

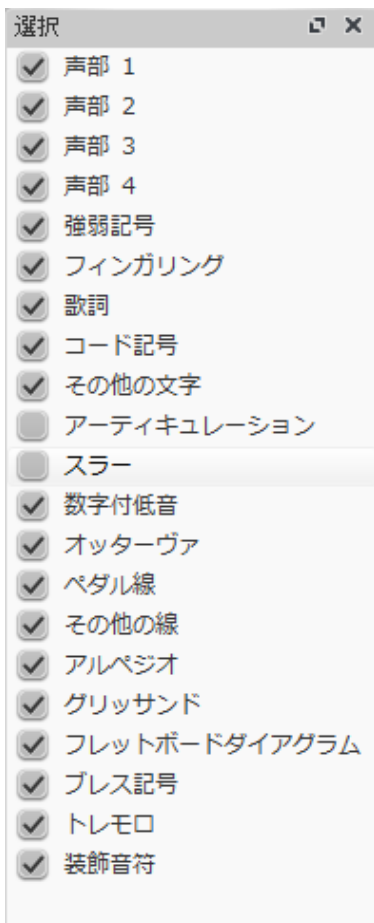
選択フィルタ

コピーをする前にフィルタが使用可能です。

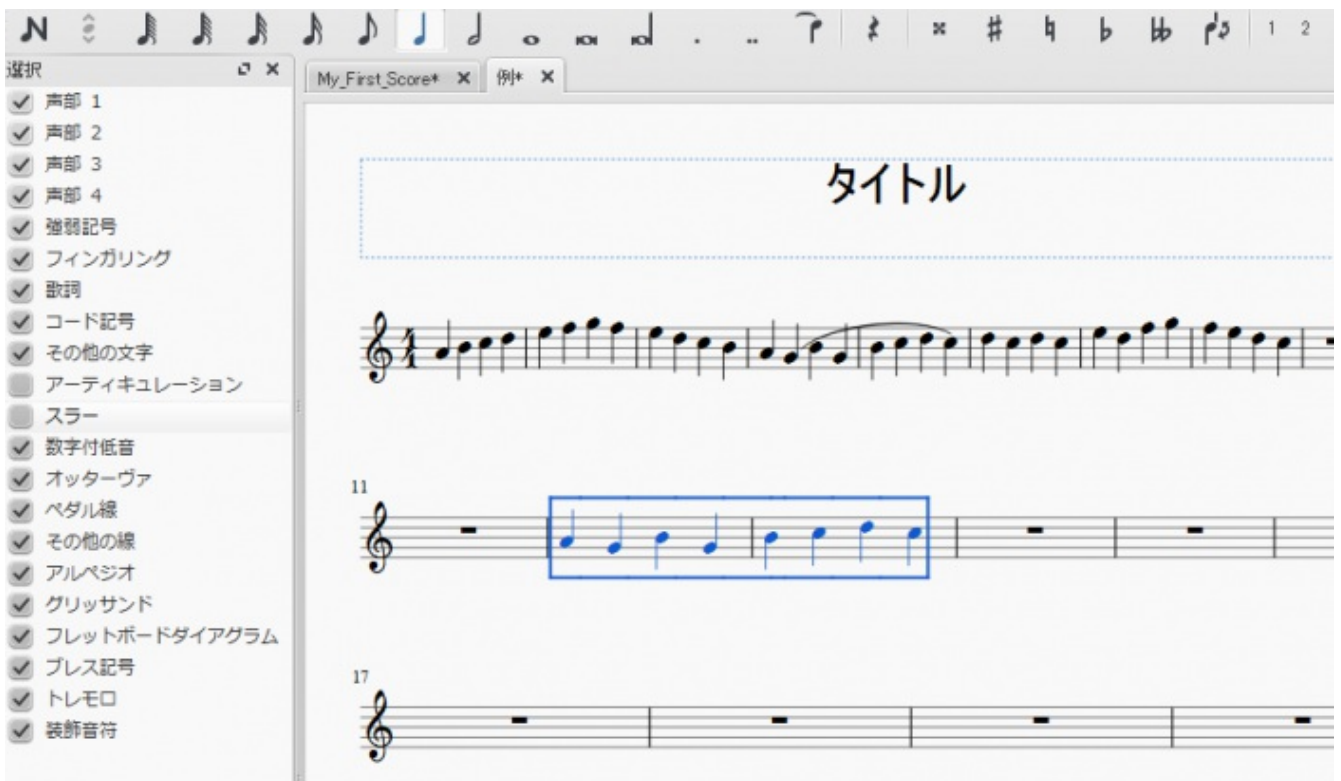
1. 選択フィルタを有効にするには、`F6` キーを押すか、メインメニューから表示 → 選択フィルタ を選びます。

パレットの下に選択フィルターが表示され設定になっています。そこからどこへでも移動でき、パレットやインスペクタの上にドラッグすると同じ場所を共有する形になり、下に表示されるタブで利用することができます。

2. コピーしたくないものを選択から外します。
例: アーティキュレーションとスラーを除外



3. コピーして以前と同様に貼り付けます。
(この例では、4~5小節目をコピーして 12~13 小節目に貼り付けます。)
4. 貼り付け結果を見ると、スラーが除外されています。:



参照

リズムを変更しないで音符を変更する場合は、移調と音高の再配置 (リピッチモード)をコピーおよび貼り付けと組み合わせることができます。

外部リンク

- [Video tutorial: Lyrics, copying & dynamics](#)

 [View jp.png](#)

 [Selection filter 1-jp.png](#)

 [Selection filter 2-jp.png](#)

 [Selection filter result jp.png](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

編集モード

スコア上の要素の多くは編集モードを使って編集できます。:

- ダブルクリック: 編集モードを開始します。
- Esc: 編集モードを終了します。

編集モードの時いくつかの要素では **ハンドル** が表示されます。ハンドルはマウスのドラッグやキーボードのコマンドで動かすことができます。

編集モード時の スラー について:



使用可能なキーボードのコマンド:

- ←: ハンドルを左に0.1スペース動かします。
- →: ハンドルを右に0.1スペース動かします。
- ↑: ハンドルを上0.1スペース動かします。
- ↓: ハンドルを下に0.1スペース動かします。
- Ctrl+← (Mac: ⌘+←): ハンドルを左に1スペース動かします。
- Ctrl+→ (Mac: ⌘+→): ハンドルを右に1スペース動かします。
- Ctrl+↑ (Mac: ⌘+↑): ハンドルを上1スペース動かします。
- Ctrl+↓ (Mac: ⌘+↓): ハンドルを下に1スペース動かします。
- Alt+←: ハンドルを左に0.01スペース動かします。
- Alt+→: ハンドルを右に0.01スペース動かします。
- Alt+↑: ハンドルを上0.01スペース動かします。
- Alt+↓: ハンドルを下に0.01スペース動かします。
- Shift+←: 前に発音される要素を基準にアンカーを左へ動かします。
- Shift+→: 次に発音される要素を基準にアンカーを右へ動かします。
- Tab: 次のハンドルへ進みます (最後のハンドルの次はインスペクタに進みます)。

もし、手動で要素を移動したい場合は、ダブルクリックしてからカーソルキーを使用してください。

*1スペース (space) は譜線同士の距離に相当します。単位はspです。

*譜表スペース(sp)の初期値(mmまたはinch)は、メインメニューから[ページの設定]→[スペース]と進み、「譜表スペース」の値を変更します。この設定は譜線同士の距離が変更されレイアウトに影響が出るためご注意ください。

参照

- [テキスト編集](#)
- [スラー](#)
- [括弧](#)
- [線](#)
- [連符](#)
- [クレシェンドとデクレシェンド](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

インスペクタとオブジェクトのプロパティ

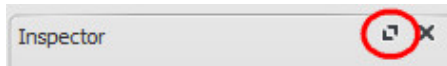
ほとんどの要素はそのプロパティを次のいずれかの方法で編集できます:-

- 要素をクリックすれば、画面右側の **インスペクター** パネルでプロパティを見たり変更したりできます。
- 要素を右クリックし、**プロパティ** として表示されるオプションを選択すると、ダイアログが表示されます。この方法が使えるのは、限られた要素だけです。

インスペクタ

既定値では、**インスペクタ** は画面の右側に表示されます。表示・非表示は、メニューの **表示** を開いて **インスペクタ** にチェックを入れ・外しするか、キーボードショートカットの **F8 (Mac: fn+F8)** を使います。

インスペクター パネルは移動可能で、山形を2つ合わせた記号をクリックするか、パネルの一番上をダブルクリックします。



元の位置に戻すには、もう一度、パネルの一番上をダブルクリックします。

要素を選択すると、そのプロパティは **インスペクタ** に表示され、編集可能となります。音符、テキスト、縦線、アーティキュレーションなど、そのスコアにある要素はどれでも選べます。一つの要素だけにととどまらず、要素をグループとして **選択** して同時に編集することもできます。ただし、タイプが異なる場合には、全てに共通するプロパティだけが編集可能です。

区分

要素を選択すると、インスペクタに太文字で中央揃えで表示される **区分** 毎に、プロパティが表示されます。

どの場合も **要素** が第一の区分で、次の調整ができます: **表示**、**色**、**水平位置/垂直位置** オフセット

- **表示** のチェックを外すとその要素は非表示になります。非表示の要素は、印刷や **PDF** などのイメージとしてエクスポートする際には表示されません。画面上は非表示であることを示す灰色で示されます。(画面上でも完全に非表示とするには、メニュー **表示** → **非表示属性を見せる** を使います。
v のキーボードショートカットを使えば、選択した要素の表示・非表示を順次切り替えることができます。
- **色** の四角をクリックすると "色の選択" のダイアログが表示され、色や明度が選べます。
- **水平位置** と **垂直位置** に、既定位置からのオフセット値を入力して、その要素の位置を細かく調整できます。

他の区分は特定の場合にのみ表示され、例えば **縦線** は実際に縦線を選択した場合にだけ表示されません。



ある要素は他の要素と関連している場合があります。次の例は、付点と連符のある音符が選択されています。



インスペクターには、コード、音符やセグメントを含む音符に関連する区分でのオプションが表示されます。また、インスペクターの下に表示されている、符幹やこの例にある連符や付点を扱うオプションを使うことも可能です。



小節を選択すると、インスペクターは、表示や色といったその小節の音符に共通するオプションのみを表示します。小節そのもののプロパティを編集するには、その小節の空の部分]分を右クリックし、以下表示 "小節のプロパティ" を選びます。

複数の要素を選択しプロパティが異なる値である場合には、そのプロパティは青色で表示されます。そのプロパティを変更すると、選択した全ての要素を変更することになります。

プロパティ ダイアログ

ある種のプロパティは、その対象を右クリックして表示されるメニューの "プロパティ" を選ぶとアクセスでき、インスペクターに表示されるプロパティ以外のものが表示されます。

(注: プロパティをスタイルと混同しないように。プロパティの変更は、選択した要素にだけ有効であり、スタイルでの指定はそのスコア全体に適用されます。)

アーティキュレーションのプロパティ

アーティキュレーション記号を右クリックしてアーティキュレーションのプロパティ... を選択します。詳細は [アーティキュレーションと装飾](#) をご参照ください。

フレットボードダイアグラムのプロパティ

[フレットボードダイアグラム](#) を右クリックし [フレットボードダイアグラム...](#) を選択します。新たなフレットボードダイアグラムを作ることが可能です。詳細は [フレットボードダイアグラムを編集する](#)

をご参照ください。

線のプロパティ

線を右クリックし 線のプロパティ... を選択します。始点、中間、終点に分けて設定します。テキストを加え、削除し、位置を調整したり、フックを加えたり角度を調整したりできます。... ボタンをクリックすると線に加えるテキストの テキストプロパティ にアクセスできます。詳細は カスタム設定の線のプロパティ をご参照ください。

小節のプロパティ

小節のプロパティを編集するには、小節の空白部分を右クリックし、小節のプロパティ... を選択し、「表示」「小節の長さ」「反復カウント」「小節幅の伸長」「小節番号...」を調整します。より詳しくは 小節のプロパティ をご参照ください。

譜表のプロパティ

小節の空白部分か楽器の名前を右クリックし、譜表のプロパティ... を選択します。ダイアログが開き、その譜表と、その楽器の両方の属性を調整することができます。詳細は 譜表のプロパティ をご参照ください。

テキストのプロパティ

文字による要素を右クリックし、テキストのプロパティ... を選択します。詳細は テキストスタイルとプロパティ をご参照ください。もしその要素が文字を含む線である場合、→ 上記 をご参照ください。

要素を右クリックして 線のプロパティ... を選択してから、... ボタンの一つをクリックして、線の「始点」「中間」「終点」のテキストについての テキストプロパティ にアクセスします。

拍子記号のプロパティ


拍子記号を右クリックして 拍子記号のプロパティ... を選択し、拍子記号の「表示」や、「音符グループ」を調整します。詳細は 拍子記号 をご参照ください。


参照

- 小節の操作
- 音符の入力
- レイアウトとフォーマット
- 譜表種別のプロパティ
- パート譜の抽出


 Barline inspector jp2.png

 Measure Properties 1 jp2.png

 Measure Properties 2 jp2.png

 Staffproperties2ndaccess jp2.png

 Staff-Partproperties jp2.png

 inspector_select jp2.png

Do you have an unanswered question? Post it in the forum

小節の操作

追加

作品の最終小節の次に新たに小節を追加するには、**ctrl+B (Mac: ⌘+B)** と押すか、メインメニューから追加 → 小節 → 1小節追加と操作します。複数の小節を追加する場合は、**Alt+Shift+B (Mac: Option+Shift+B)** と押すか、メインメニューから追加 → 小節 → 小節追加 (2小節以上) ... と操作してください。

挿入

挿入したい位置にある小節を選択し、**Insert** キーを押すか、メインメニューから、追加 → 小節 → 小節

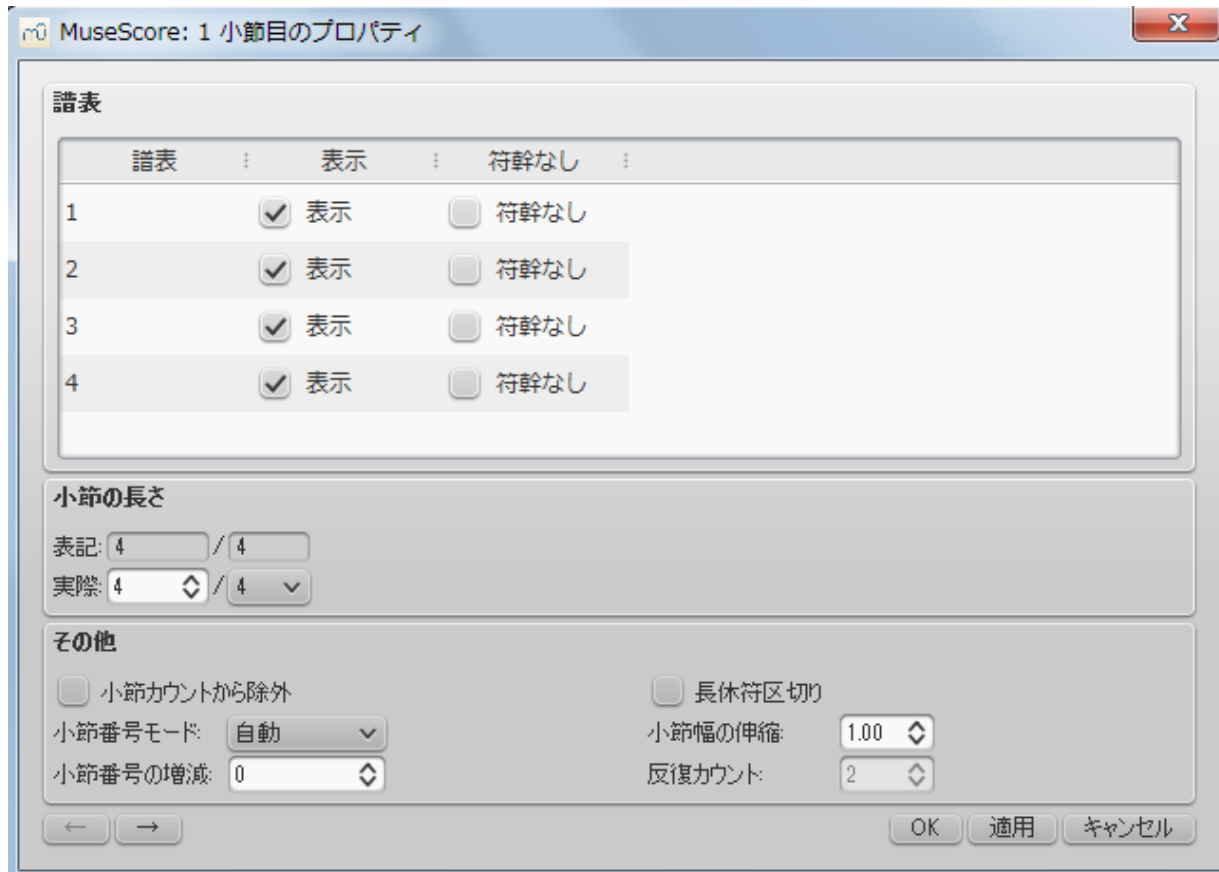
挿入と操作します。新しい小節は、今選択している小節の前に挿入されます。複数の小節を挿入する場合は、Ctrl+Insert (no shortcut for Mac) と押すか、メインメニューから追加 → 小節 → 小節挿入 (2小節以上) ...と操作してください。

削除

削除したい小節を選択し、Ctrl+Del (Mac: ⌘+Fn+Del)と押してください。

プロパティ

小節のプロパティを編集するには、小節内の何もない所を右クリックし、表示されたコンテキストメニューから 小節のプロパティ...を選んでください。:



譜表

- 表示のプロパティは、この小節の音符や譜線の表示/非表示の状態を切り替えます。
- 符幹なしのプロパティは、この小節における音符の符幹の表示/非表示の状態を切り替えます。倍全音符や四倍全音符の場合は符幹を非表示にしても符頭に付く印は消えません。

小節の長さ

- 表示の拍子は譜面上に表示されている拍子記号と同じになります。
- 実際の拍子は必要に応じて譜面上の表示と異なった拍子に変更することができます。通常は表示と実際の拍子が一致しているものですが、例えば弱起 (アウフタクト) などで拍子を少なくしなければならない時に設定が必要になります。

下の例では、4分音符分の弱起から始まるため、最初の小節は見かけ上の表示を4/4拍子、実際の拍子を1/4拍子に変更します。次の小節では通常の4/4拍子となり、見かけ上も実際も同じ値になります。最後の小節は弱起の影響で短く表示されているため、実際の拍子の部分を3/4拍子に変更します。



その他

- 小節カウントから除外
"小節カウントから除外" は不規則な小節のために使います。例えば、小節がカウントから除外されているとその小節は小節番号に影響しなくなります。通常は弱起の小節で使われます。
- 小節番号の増減
"小節番号の増減" オプションを使うと、小節番号の部分が影響を受けます。増減する小節数をここに入力してください。この変更はこの小節以降のすべての小節に影響しますのでご注意ください。"-1"と設定するのは"小節カウントから除外"を有効にしているのと同じ効果になります。
- レイアウトストレッチ
このオプションを使うと、要素（音符や休符など）同士の水平方向の間隔を広げたり狭めたりできます。
- 反復カウント
反復区間の最後の小節（反復開始小節へ戻る前の最後の小節）でこの値を設定すると、繰り返しの回数を設定できます。
- 長休符区切り
このプロパティを変更すると長休符を適用している場合に区切りをつけることができます。"長休符"オプションを有効にするには、メインメニューからスタイル → 一般...と進み、"スコア" タブを開き、長休符の作成にチェックを入れます。
長休符はリハーサルマークや調号の変更、拍子の変更、複縦線、不規則な小節など、重要な区切りの位置で自動的に区切られます。長休符オプションは通常 OFF になっていますが、パート譜を作成した場合は ON になります。

小節番号

MuseScoreでは段ごとの最初の小節に自動的に小節番号を付加します（1小節目を除く）。もちろん、さらに小節番号を付けることも可能です。メインメニューから、スタイル → 一般...と進み、左の欄から"ヘツタ, フツタ, 番号" タブを開きます。そして、右の欄の"小節番号" セクションを確認して下さい。

"小節番号" にチェックを入れると、自動的に小節番号が振られます。

"最初の小節に表示" にチェックを入れると、1小節目に小節番号が表示されます。

"すべての譜表"にチェックを入れると、すべての譜表に小節番号が表示されます。チェックを入れない場合は、各段の一番上にある譜表に番号が表示されます。

"段毎" を選ぶと、段ごとの最初の小節に小節番号が表示されます。"間隔" を選ぶと決まった間隔で小節番号が表示されます。例えば、間隔を1にすればすべての小節に、5にすれば、5小節ごとに小節番号が表示されます。

分割と結合

長い小節やとても短い小節を使いたい場合、小節のプロパティから小節カウントと拍子記号を変更することができます。しかし、小節の分割と結合に新しいオプションが追加されました。連桁は自動的に変更されます。

- 結合
 1. 結合したい小節を選択します。
 2. メインメニューから編集 → 小節 → 小節の結合をと操作します。

注: 一つの譜表だけを選択した場合、それぞれの譜表または段が結合されます。


- 分割

1. 音符またはコードを選びます。
2. メインメニューから編集 → 小節 → 小節の分割

注: 一つの譜表から一つの音符を選択した場合、段の中のそれぞれの譜表の同じ位置に分割されます。

参照

- [小節を削除する方法](#)
- [複数の段にかかる小節を設定する方法](#)
- [拍子記号（および音部記号）なしのスコアを作成する方法](#)

 [Measure Properties jp.png](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

パレットとワークスペース

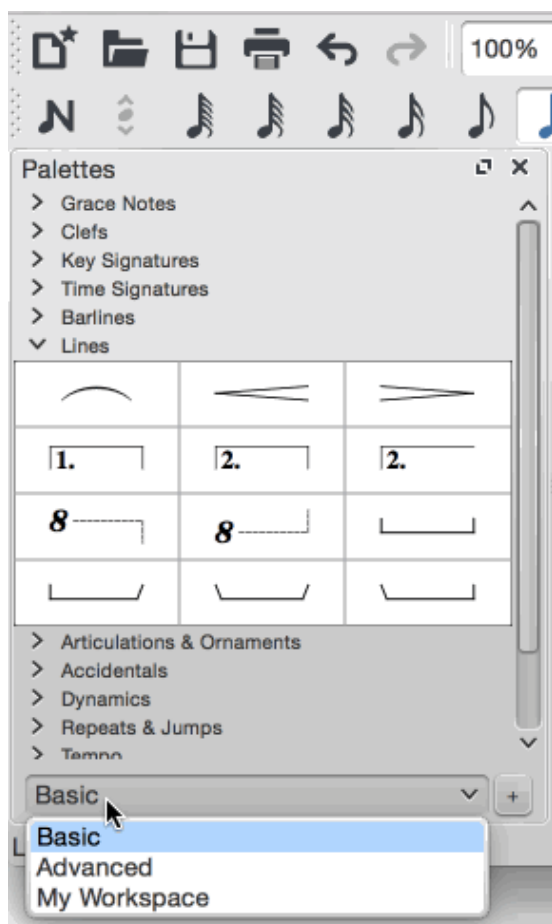
パレットとは、関連する音楽記号をグループ毎に保存している場所です。パレットを集めたものを**ワークスペース**と呼び、画面左端に位置する初期設定になっています。

表示 → [パレット](#) や [ショートカット](#) F9 (Mac: fn+F9) で、ワークスペース表示のオン・オフを切り替えることができます。

ワークスペース

ワークスペース はパレットを集めたものです。MuseScore には予め 2 つのワークスペースが用意されていて、初期設定で選ばれている **基本** と、より多くのパレット・記号を含んでいる **アドバンス** です。この 2 つを切り替えるには、ワークスペースのパネル下方にあるドロップダウン・メニューを使います。

ワークスペース内のパレットの名前は、「パレット」の文字の下に明示されています。パレットを開いたり閉じたりするには、その名前かその隣の矢印をクリックします。



予め用意されているワークスペースにはパレットを追加したり、編集したりすることはできません。それをするには、まず、カスタムワークスペースを作成する必要があります(下記ご参照)。

シングルパレット モード

一度には一つのパレットのみを利用したい、ということならば、ワークスペースの一番上のところを右クリックし、「シングルパレット」にチェックを入れます。

必要に応じて取り外したり、サイズを変えたり、好きな場所にドラッグしたりできます。元のサイズのまま画面の右端を定位置にしたり、半分にして インスペクタ とスペースを分け合うといったこともできます。

ドッキング・アンドドッキング

ワークスペースを着けたり離したりするには、サイドパネル をご参照ください。

カスタム・ワークスペース

既存のワークスペースをコピーし、名前を変えれば、独自の **カスタム・ワークスペース** を作成ことができます。そこではパレットの編集が可能です。:

- コピーしたいワークスペースを選びます。必要に応じ、ワークスペース・パネル下方のドロップダウン・メニューを使いましょう。
- + ボタンをクリックし、新しいワークスペースの名前を入力します。新たなワークスペースがパネルに追加されます。

メニューを使う次の方法もあります:

- 編集 → ワークスペースと進んで、ワークスペースを一つ選び、
- 新規 を選んで、新たなワークスペースの名前を入力し、ok をクリックします。

パレット

パレットの記号を適用する

パレットの表題をクリックすると内容が表示されます。パレットの記号をスコアに適用するには:

- 対象とするスコアの要素を選択し、パレットの記号をダブルクリックする
- 記号を、譜表の対象となる場所にドラッグ・アンド・ドロップする

例として、テヌート記号 (-) を一連の音符に一挙に加えるには:

1. 対象とする音符を 選択 し、
2. "アーティキュレーションと装飾" のパレットにある、テヌート記号をダブルクリックします。

スコアに加えれば、コピーしたり、ペーストしたり、複製を作ったりできるオブジェクトとなります
- コピーと貼り付け をご参照ください。

予め用意されている既定のワークスペースのパレットを編集することはできません。そうするには、まず、カスタムパレットを作成します。

既定のパレット (アドバンスワークスペース)

フル装備に近い アドバンスワークスペース は、次のパレットを含んでいます:

- 装飾音符
- 音部記号
- 調号
- 拍子記号
- 縦線
- 線
- アルペジオとグリッサンド
- プレスと休止
- 括弧
- アーティキュレーションと装飾
- 臨時記号
- 強弱
- フィンガリング
- 符頭
- トレモロ
- 反復記号
- テンポ
- テキスト
- 区切りとスペーサー
- バグパイプ装飾音
- 連行のプロパティ
- フレームと小節
- フレットボードダイアグラム

カスタムパレット

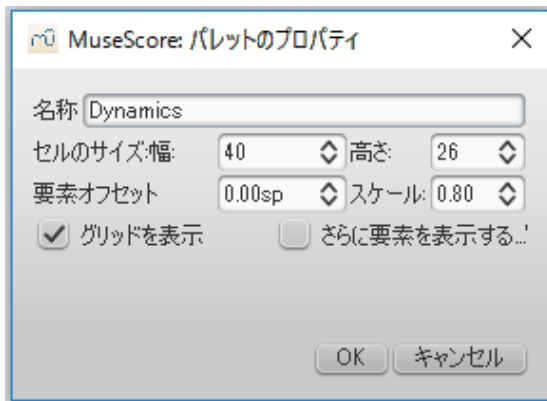
カスタムワークスペース を作ったなら (上記 ご参照)、下記 パレットメニュー に従って編集できるようにすれば、その中のパレットをあなた好みにカスタマイズできます。パレットを作成、削除、名前を変えたり、順番を変えたりできます。パレットに記号を加えたり、既存の記号を削除することも可能です。

例えば線、テキスト、強弱記号、フレット図など既にスコアにある要素をカスタムパレットに加えるには、Ctrl+Shift を押したまま、その記号をパレットにドラッグします。同じようにして、マスターパレットの記号もカスタムパレットに追加できます。

パレット・メニュー

カスタムワークスペースのパレットの名前を右クリックし、表示されるメニューの "パレットのオプション" を選ぶと、オプションメニューが表示されます:

- パレットのプロパティ . . . :



- 名称
- セルのサイズ: 幅、高さ
- 要素オフセット: そのパレットにある全要素の垂直オフセットの調整
- スケール: 全パレットの要素を大きく、あるいは、小さく表示
- グリッドの表示: これをチェックすると、そのパレットの各要素は囲み線で分離して表示
- 更に要素を表示する...: これをチェックすると、マスターパレットを開くためのセルを作成
- **新しく空のパレットの挿入...**: 新たに空のパレットを作成
- **パレットを上に移動/パレットを下に移動**: パレットの順番を変更
- **編集可能**: これをチェックすると、パレットの編集が可能
- **パレットを保存**: .mpal のファイルとして保存
- **パレットを読み込む**: .mpal ファイルの読み込み
- **パレットを消去**

そのパレットが編集可能であれば、中の要素を右クリックすると、次のオプションのメニューが表示される:

- **クリア**: その要素をそのパレットから排除
- **プロパティ**: パレットの "セルのプロパティ" ダイアログが開く:
 - 名称: その要素の上にマウスを滑らせると表示されるツール名
 - コンテンツ オフセット (X, Y): その要素のパレット内での位置調整
 - コンテンツ スケール: その要素がパレット内で表示される大きさの調整
 - 譜表の表示: その要素の背後に五線の表示
- **その他の要素**: マスターパレットの該当セクションを表示

注: パレットの "セルのプロパティ" に変更を加えると、そのパレットの中の要素についてののみ、表示に影響が現れます。スコアに表示されるサイズやオフセットは変化しません。

マスターパレット

アドバンスワークスペースのパレットに無い音楽記号は マスターパレット にあり、z や Shift+F9 (Mac: fn+Shift+F9) を押すと表示されます。

該当するテキストや線のあり方

パレットからスコアに加えた記号がテキスト要素 (例: 譜表テキスト、強弱記号、運指記号、1番・2番括弧など) を含んでいる場合、フォント名、フォントサイズ、文字色や配置などのプロパティは次のようになります:

1. ユーザーが変更を行わなかったテキストプロパティは、テキストスタイル が規定するところに従う。
2. ユーザーが変更したが未だカスタムパレットに保存されていない記号であるカスタムテキストプロパティは、カスタマイズされた通り。

線を加えた場合、線のプロパティは変わることはなく、ユーザーがカスタムワークスペースに保存する前に設定した通りか、基本/アドバンスワークスペースに予め規定されている通り。

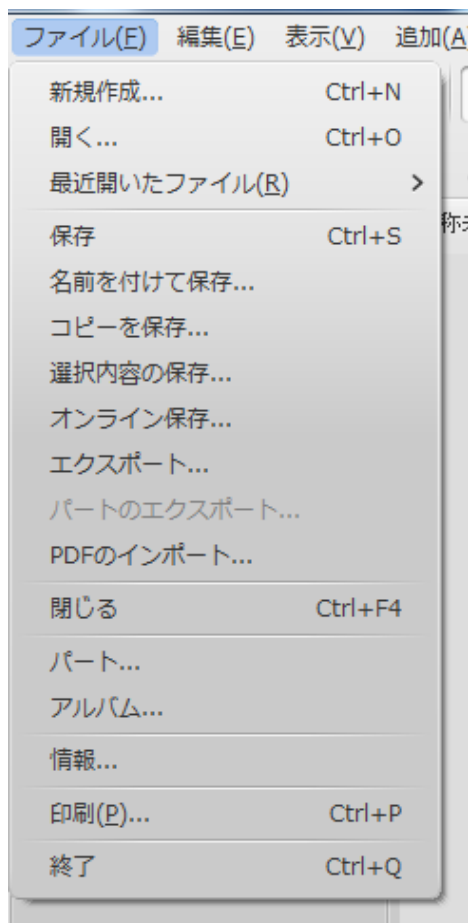
参照

- カスタムパレット
- マスターパレット

保存/エクスポート/印刷

MuseScore のファイルメニューには、次のオプションがあります。

"[保存...](#)"、"[名前を付けて保存...](#)"、"[コピーを保存...](#)"、"[選択内容の保存...](#)"、"[オンライン保存...](#)"、"[エクスポート...](#)"、"[パートのエクスポート...](#)"、"[印刷...](#)"



保存

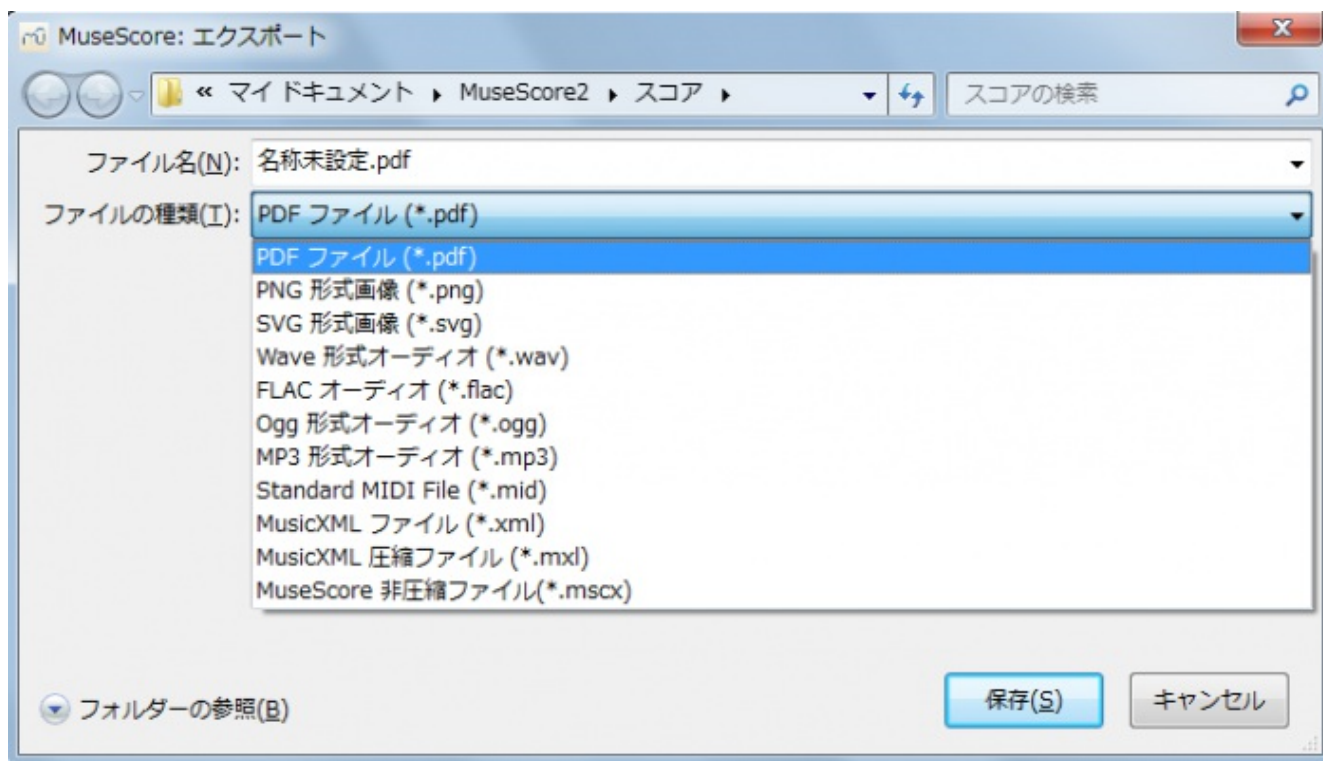
"[保存...](#)"、"[名前を付けて保存...](#)"、"[コピーを保存...](#)" と "[選択内容の保存...](#)" では、MuseScore 独自のフォーマット (.mscz and .mscx) で保存します。

- **保存...**: 作業しているスコアをファイルに保存します。
- **名前を付けて保存...**: 作業しているスコアを新しいファイルに保存します。
- **コピーを保存...**: 作業しているスコアを新しいファイルに保存しますが、元のファイルの編集を続行します。
- **選択内容の保存...**: 選択した小節を新しいファイルに保存します。
- **Save Online...**: 作業中のスコアを [MuseScore.com](https://musescore.com) に保存します。(参照: [Share scores online](#))

エクスポート

"[エクスポート...](#)" と "[パートのエクスポート...](#)" で、MuseScore のファイルではない PDF, MusicXML, MIDI などオーディオやイメージのフォーマットのファイルを作成できます。

エクスポート ダイアログで、エクスポートするファイルフォーマットを選ぶことができます。



- **エクスポート...**: 作業しているスコアを指定するフォーマットにエクスポートします。
- **パートのエクスポート...**: 作業しているスコアと全ての リンクするパート を指定するフォーマットで別々のファイルにエクスポートします。

注: 非圧縮 MuseScore フォーマット (MSCX) は、"保存" と "エクスポート" のどちらのダイアログにもありません。

印刷

プリンタによってオプションが異なりますが、一般的に、ページ範囲、部数や印刷順を選べます。PDF プリンタがインストールされていれば、それを使ってPDFに "エクスポート" することもできます。

参照

- ファイルフォーマット
- パート譜の抽出

[Menu-File_jp.png](#)

[export_jp.png](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum.](#)

選択モード

いろんな選択モードがあり、対象を選ぶ方法が異なります。

一つの対象を選択

- それをクリックします。

ある範囲を選択

1. 最初の要素をクリックして選択
2. Shiftを押す
3. 最後の要素をクリックして選択

選択された要素の全てが、青い四角で囲まれます。

注 1: 範囲として選択できる要素は、音符、休符、アーティキュレーション等

注2： 指定した範囲内の特定の対象を選び出すには、コピーと貼り付けの選択フィルター を参照

不連続な複数の要素を選択

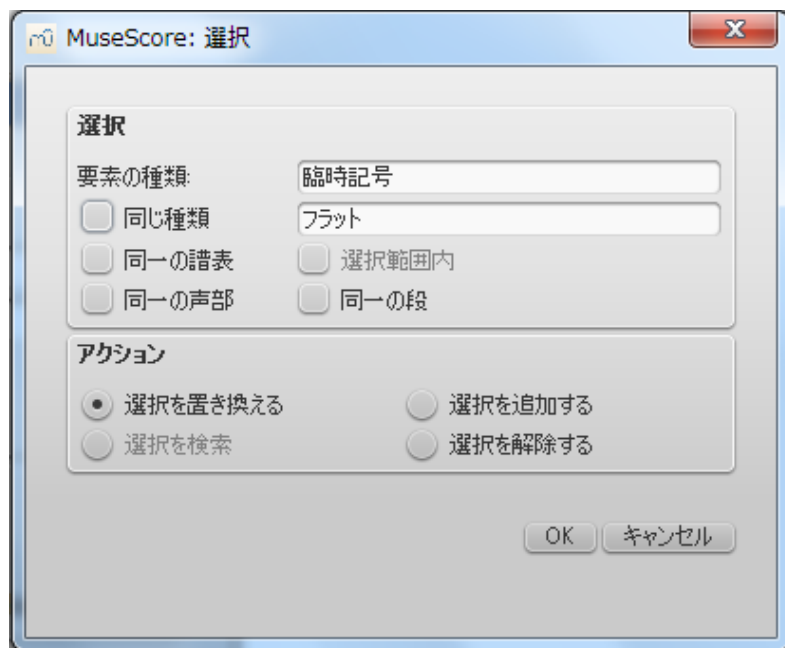
1. 最初の要素をクリックして選択
2. **ctrl** を押したまま
3. 他の要素をクリックして選択

注： 上記の注1 はここでも同じです。

類似のもの全ての選択

1. 要素の一つを選択
2. 右クリック → 選択 > をクリック
3. 選べるオプションは次の通り
 - 全ての類似した要素： スコア全体
 - 現在の譜表の全ての類似した要素： 同じ譜表のみ
 - 選択範囲内の全ての類似した要素： →範囲選択 が有効な場合に限り、その選択範囲内の類似し要素のみ
 - 詳細

例： 臨時記号のフラットを選ぶ



次の選択肢をチエックし、併せて利用することができます。

- 同じ種類： この例ではシャープやナチュラルを除きフラットだけを選び出していますが、例えばアーティキュレーションや臨時記号といった種類を選べます。
- 同一の譜表： 同じ譜表にある要素のみ
- 同一の声部： 同じ声部にある要素のみ
- 同一の段： 同じ段にある要素のみ
- 選択範囲内： 選択が有効である場合、その選択にある要素のみ

異なるアクションを行うことができます。（一つのみです）： 追加する、解除する、置き換える、検索する

この機能が利用されるのは、

- コピーと貼り付け
- 編集モード で対象を同じように移動する
- インスペクターとオブジェクトのプロパティ

参照

- 基本の章、特に 音符入力
- 記譜の章、特に 臨時記号
- テキストの章、特に テキスト編集 と 記号と譜表テキストのグリッドベースの動作

 [Select-More jp.png](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

元に戻すと再実行

MuseScoreでは、元に戻す/再実行を無制限に行うことができます。

標準の ショートカットキー は、

- 元に戻す `ctrl+z` (Mac: `⌘+z`)
- 再実行 `ctrl+shift+z` あるいは `ctrl+y` (Mac: `⌘+shift+z`)

もしくは、ツールバーのボタンを利用します。



Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

表示モード

スコアでの表示のオプションは 表示 のメニューにあり、ズーム やスコアの上のツールバーにある ページビュー/連続ビュー にもあります。

表示メニュー

サイドバー/パネルの表示

- スタートセンター: F4
- パレット: F9
- インスペクター: F8
- 再生パネル: F11
- ナビゲーター: F12
- ミキサー: F10
- シンセサイザー:
- 選択フィルター: F6
- ピアノキーボード: P

ズーム イン/アウト

- ズームイン: `ctrl++` (Mac: `cmd ++`)
- ズームアウト: `ctrl +-` (Mac: `cmd +-`)

特定の倍率であれば、標準ツールバーにある ドロップダウン・メニュー を使い、25-1600% の倍率だったり、ウィンドウの大きさに応じた "ページの幅"、"全ページ" や "2ページ" を選べます。



100% の倍率に戻るのに、キーボードショートカット `ctrl+0` (Mac: `cmd+0`) が使えます。

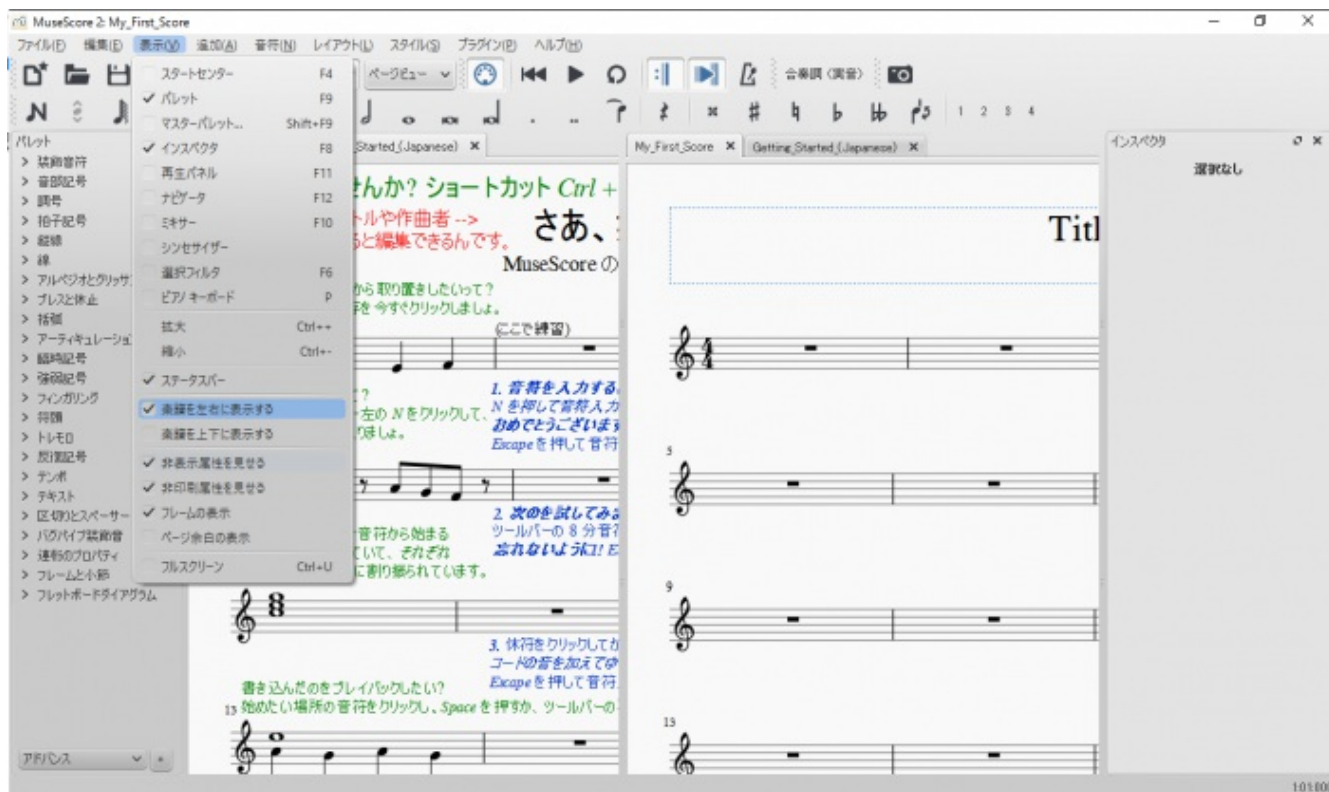
ステータスバーの表示

画面下のステータスバーは、スコアの要素に関する情報を表示します。
表示・非表示を切り替えるにはこのオプションのチェックを付け・放します。

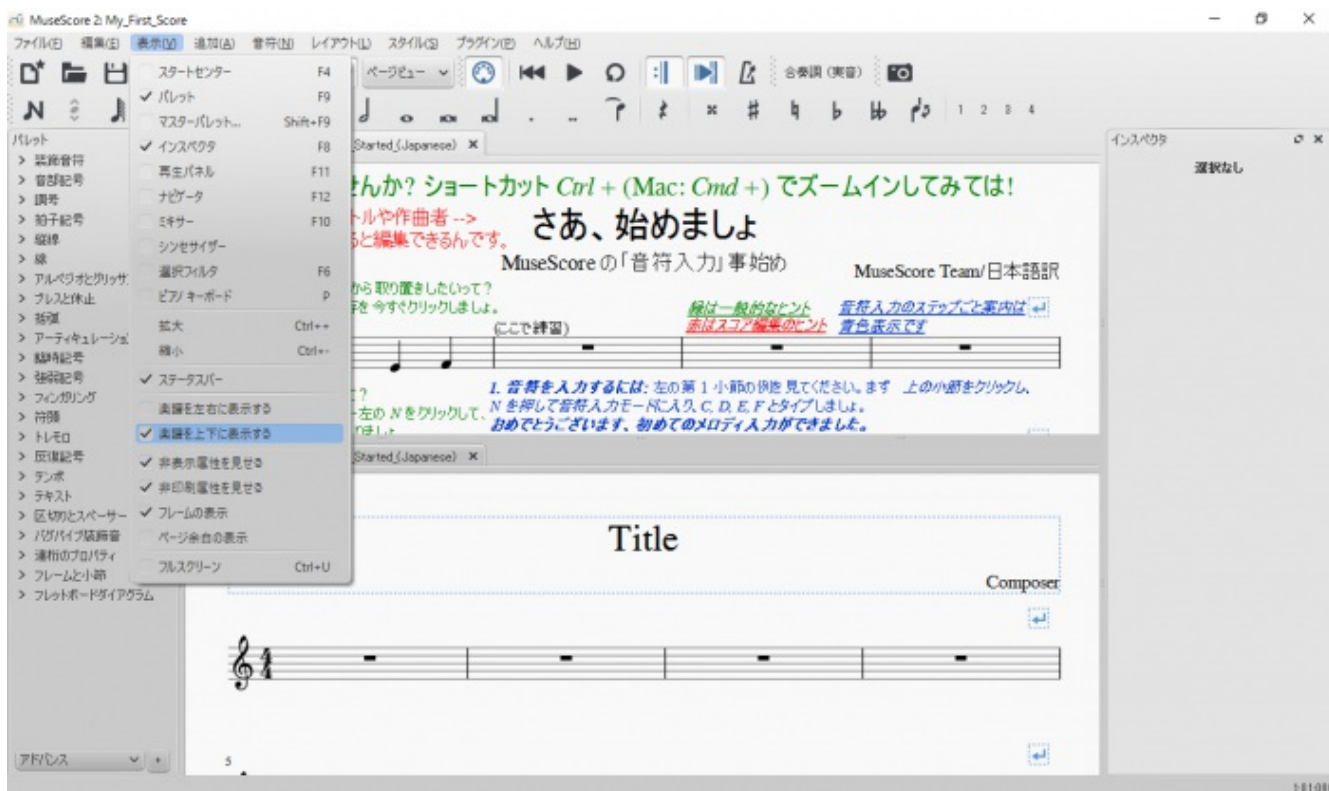
表示の分割

表示領域を分割して2つスコアや、1つスコアの異なる2か所をを同時に見ることができます。画面間を移動するにはタブキーを使います。2つの間の境界線をドラッグすると、表示範囲を変えることができます。

- 左右に表示:



- 上下に表示:



2つのスコアを分ける境界をドラッグして、それぞれの表示面積を調整できます。

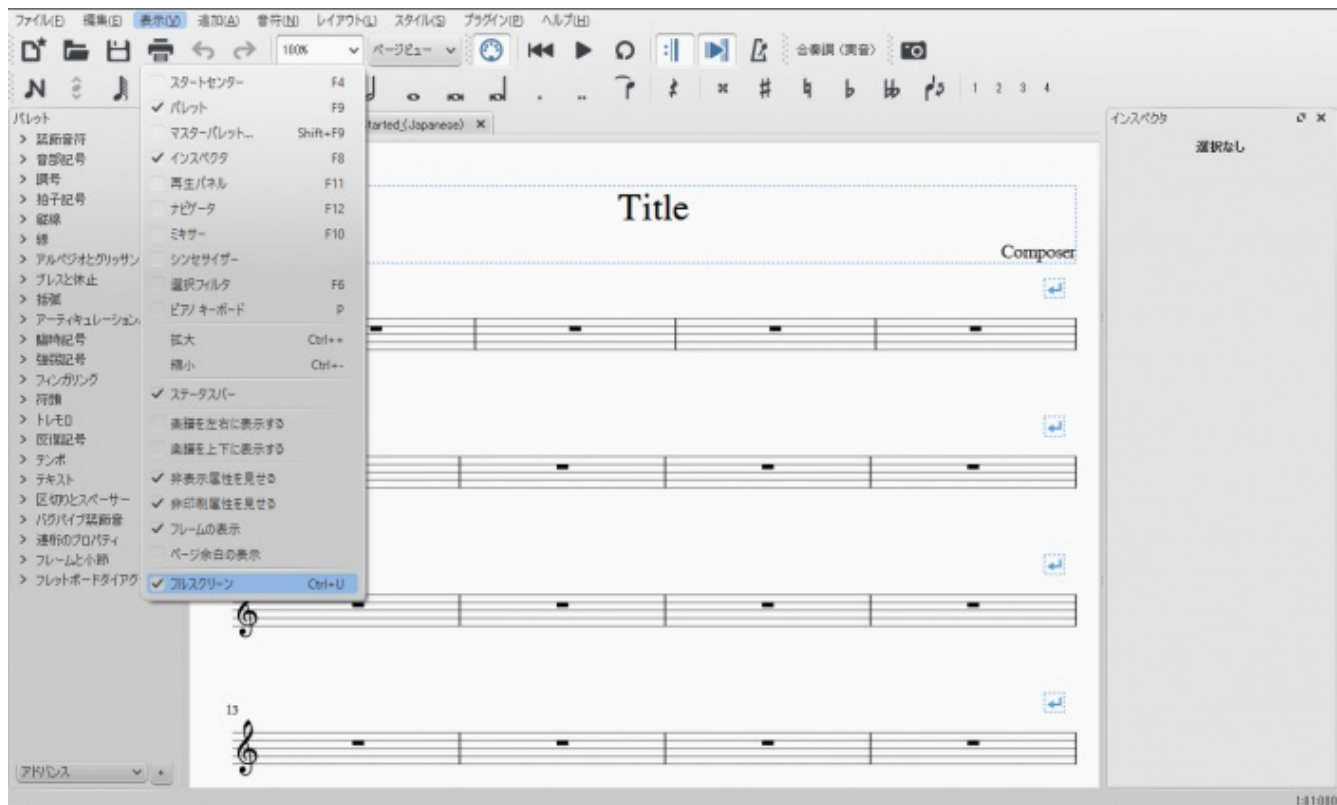
表示のオプション

このセクションを使って、印刷されない要素を表示・非表示することができます。

- 非表示属性を見せる: 印刷時に非表示となる要素を表示/非表示
- 非印刷属性を見せる: 区切りとスペーサー記号を表示/非表示
- フレームの表示: フレーム枠を表示/非表示
- ページ余白の表示: ページ余白を表示/非表示

フルスクリーン

フルスクリーンモードでは MuseScore が画面一杯に広がり、より多くの内容が表示されます。

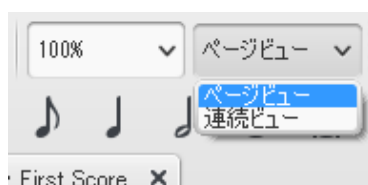


ページビュー/連続ビュー

ページビューでは、印刷やPDFやイメージファイルへエクスポートされるのと同じフォーマットで表示されます。連続ビューでは、一つの連続した譜表として表示されます。

注: ページビューと連続ビューを切り替えると、スコアは新しいビューに再編成されるため、手動での再調整が必要になる場合があります。

表示モードは、ここで切り替えます。



ページビュー

ページビューでは、余白を含み指定したサイズで、1~多数のページで表示されます。また、手動で追加したものやソフトウェアが自動的に入力した全ての"譜表の折り返し"や"改ページ"が反映されています。(手動で追加する"改ページ"は、例えばオーケストラ譜を適切な箇所区切りたい場合に便利です。)

連続ビュー

連続ビューでは、スコアは一つの連続した譜表として表示されます。開始位置が表示範囲外となる場合は、小節番号、楽器名、音部記号、拍子記号、調号が表示されます。

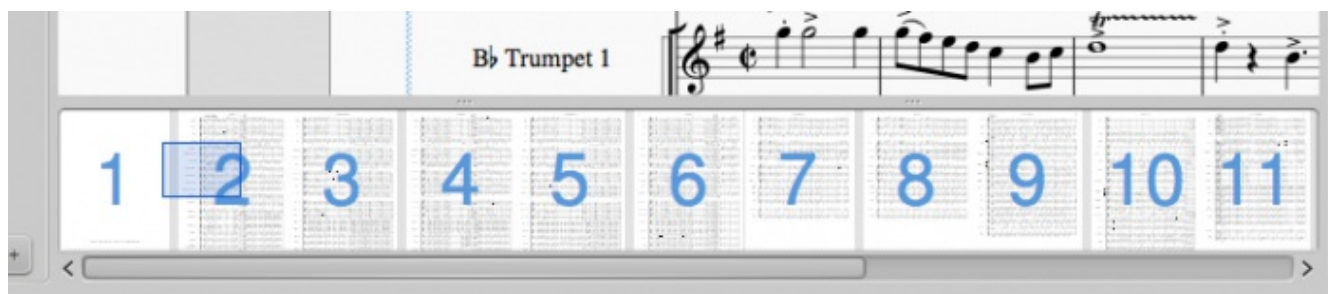


印刷したり [MuseScore.com](https://www.musescore.com) にアップロード する前にはページビューに戻し、"譜表の折り返し" や "改ページ" の位置を確かめて下さい。

注： ページビューより連続ビューのほうがレイアウトが簡単なので、MuseScore の処理がより高速です。

ナビゲータ

スコアが長くて今どこにいるかを確認めたかったり、特定のページに移動したい場合には、ナビゲータを画面の下に表示させて利用します。表示・非表示するには、表示のメニューから、ナビゲーターを選ぶか、キーボードショートカット **F12** (Mac: **fn+F12**) を利用します。



青い四角はウィンドウに表示されているスコアの範囲を示しています。青い四角かスクロールバーのどちらかをドラッグするか、行きたい場所をクリックします。

ツールバー



ツールバーはメニューバーとドキュメントウィンドウの間に位置しています。特定の機能を果たす記号が表示されていて、次のように分けられています。:

- **ファイル操作**: 新しいスコアの作成、ファイルからスコアの読み込み、スコアをファイルに保存、スコアを印刷、最後の変更を元に戻す、取り消す
- **ズーム/ページビュー**
- **トランスポートツール**: MIDI Input を有効にする、開始位置に戻る、再生/停止、ループ再生、反復再生、メトロノーム
- **合奏調 (実音)**: スコアを記譜あるいは合奏調 (実音) で表示
- **イメージキャプチャ**
- **音符入力**: 音符入力モード、音価、タイ、休符、臨時記号、方向転換、声部(1, 2, 3, 4)

どのツールバーを表示するかは、ツールバーの空白部分を右クリックすると表示されるメニューで各オプションをチエック・案チエックします。このメニューで **ピアノキーボード** や **選択 サイドバー**、**テキストツール**、**パレット**、と **インスペクター** を表示することもできます。

検索

検索 機能を使うと、そのスコアの中で指定する小節、リハーサルマークやページ番号に速やかに行くことが可能です。


1. **Ctrl+F** (Mac: **Cmd+F**) を押すか、メニューの **編集** → **検索** を選びます。すると **検索** (あるいは **Go to**) **バー** がワークスペースの下に表示されます。


2. 次のオプションのうち、1つが使えます。:

- 小節 に行くには、小節番号を入力(弱起の小節やセクション区切り、手動での小節番号の増減に関わらず最初を1とした連続する小節番号です。)
- **リハーサルマーク** へ行くには、その名称を入力(最初の文字は検索する文字でなくてはなりません、それに続くのは文字でも数字でも構いません。)
- ページ に行くには、ページ番号を pXX (XX がページ番号) の要領で入力


参照


- [キーボードショートカット、ナビゲーション](#)
- [保存/エクスポート/印刷](#)
- [ファイルフォーマット](#)
- [レイアウトとフォーマット](#)


 [Page view jp.png](#)

 [Zoom jp3.png](#)

 [Documents side by side jp.png](#)

 [Documents stacked jp.png](#)

 [Full Screen jp.png](#)

 [toolbar jp.png](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

ファイルフォーマット

スコアを共有したり発表したりするあなたのニーズに合うように、MuseScoreは広範囲なファイルフォーマットをサポートしています。


ファイル → 開く... でファイルをインポートでき、ファイル → エクスポート...でエクスポートします。詳細は、[保存/エクスポート/印刷](#) をご参照ください。

以下に詳細説明するフォーマットに加え、あなたのスコアを[MuseScore.com](#) のウェブに、ファイル → オンライン保存... で保存し共有することができます。詳細は [スコアのオンライン共有](#) を参照

フォントについて

MuseScore はファイルの保存やエクスポートに *FreeSerif* や *FreeSans* 以外にテキストフォントを含みません。もし他のパーティと MuseScore を共有する場合には、あなたはこれらのフォントを使用しているか、他のパーティもそれをインストールしているかを確認しておく必要があります。システムにこれらフォントが無い場合、MuseScore はフォールバックを使うことになり、それによりそのスコアは異なった表示となる場合があります。

MuseScore独自のフォーマット

ファイル → 保存、 ボタンあるいはショートカット (Ctrl+S) と
ファイル → 名前を付けて保存 のダイアログボックスに、使用するフォーマットが示されます。

MuseScore フォーマット (*.mscz)

MSCZ はMuseScoreの標準フォーマットで、ほとんどの用途に推奨されます。このフォーマットで保存したスコアは、必要な情報を維持しつつ、小さなディスクスペースで済みます。このフォーマットは .mscx ファイルをZIP圧縮したもので、画像を含みます。

非圧縮 MuseScore フォーマット (*.mscx)

MSCXは非圧縮バージョンの MuseScore ファイルフォーマットです。このフォーマットで保存したスコアは、画像を除く全ての情報を保持しています。テキストエディターを使って手動でファイルフォーマットを編集する必要がある場合に推奨されます。

MuseScore のバックアップファイル (*.mscz, or *.mscx,)

バックアップファイルは自動的に作られ、通常のMuseScoreファイルと同じフォルダーに保存されます。バックアップコピーの内容は、MuseScoreファイルが以前保存されたもので、通常のファイルが

壊れた場合や、そのスコアの以前のバージョンを見たい場合に重要です。

バックアップファイルは、ファイル名の最初にピリオド (.)、そして最後にコンマ (,) が付きます (例: 通常ファイル名が "untitled.mscz" であれば、バックアップコピーのファイル名は ".untitled.mscz," となります。) から、バックアップファイルを MuseScore で開くには、そのピリオドとコンマを削除する必要があります。バックアップファイルは通常の MuseScore ファイルを保存しているのと同じフォルダーに保存されるので、固有の名称 (例 ".untitled.mscz," を "untitled-backup1.mscz") を付けておくのも良いでしょう。

注: MuseScore のバックアップファイルを見るには、O/Sを "隠しファイルの表示" に設定変更する必要があります。詳細は [スコアのバックアップコピーを回復する方法\(MuseScore 2.x\)](#) をご参照ください。

グラフィック表示と印刷 (エクスポートのみ)

ファイル → エクスポート... command) を使えば MuseScore は次のフォーマットでスコアを目に見える形でエクスポートすることが可能です。ただし、それを編集したり、再生したりはできません。

PDF (*.pdf)

Portable Document Format (PDF) は、音楽を編集しなくても良い人と楽譜を共用するのに理想的です。ほとんどのコンピュータのユーザーは既にPDFビューワーを持っているので、スコアを見るための追加ソフトを要しません。

PNG (*.png)

Portable Network Graphics (PNG) は、ビットマップ画像のフォーマットで、Windows, Mac OSやLinuxの広範囲なソフトウェアがサポートしています。画像フォーマットはウェブでは特に人気があります。複数ページのスコアでは、各ページ毎にPNGファイルをエクスポートします。MuseScoreは印刷したページと同じに見える画像を作ります。編集 → 環境設定... (Mac: MuseScore → 環境設定...) のエクスポート・タブで、解像度と背景の透過を設定します。例えばフレーム・ボックス、非表示の音符や演奏可能範囲外の音符の色などを含む、含まないに関わらず、画面のスコアのパート譜だけの画像を作りたいのなら、[イメージキャプチャ](#) を使用します。

SVG (*.svg)

[Scalable Vector Graphics \(SVG\)](#) ほとんどのウェブ・ブラウザ (Version 9 より前のInternet Explorerを除く) とベクター・グラフィック・ソフトウェアで開くことができます。ただし、SVGは組み込みフォントをサポートしていないので、これらのファイルを正しく見るには適切なMuseScoreフォントをインストールしておかなくてはなりません。

音を聞く (エクスポートのみ)

ファイル → エクスポート... コマンドを使って、スコアを電子音楽的に録音した次のフォーマットのファイルをエクスポートすることができます。

WAV オーディオ (*.wav)

WAV (Waveform Audio Format) は非圧縮の音声フォーマットです。Microsoft と IBM により開発され、Windows, Mac OS とLinux 用の多くのソフトウェアで広範囲にサポートされています。音質の全てが保全されるのでCDを作成するのに理想的なフォーマットです。しかし、ファイル・サイズが大きく、Eメールやウェブで共用するには難しさがあります。

FLAC オーディオ (*.flac)

[Free Lossless Audio Codec \(FLAC\)](#) は圧縮型のオーディオ・フォーマットです。FLACファイルは、良い音質を保ちながら非圧縮オーディオのほぼ半分のサイズです。WindowsやMac OSはFLACを予めサポートするようにはなっていますが、無料でオープンソースの [VLC media player](#) はどのOSでもFLACファイルを再生することができます。

Ogg Vorbis (*.ogg)

[Ogg Vorbis](#) は、人気のMP3オーディオフォーマットに対するパテント・フリーな後継となることを目指しています。MP3 と類似に、Ogg Vorbis ファイルは比較的小さい (非圧縮オーディオファイルの

1/10と言われる)が、ある種の音質が損なわれています。WindowsとMacOSはOgg Vorbisを予めサポートするようにはなっていない。が、[VLC media player] (<http://videolan.org/vlc>) や Firefoxなどは、どのOSでもOggファイルを再生することができます。

MP3 (*.mp3)

MP3ファイルは比較的小さい(非圧縮オーディオファイルの1/10と言われる)が、ある種の音質が損なわれています。MP3ファイルの作成を可能にするには、`lame_enc.dll` (Windows)あるいは`libmp3lame.dylib` (Mac)という追加ライブラリをインストールする必要があります。MuseScoreはその所在を求めてきます。<http://lame.buanzo.org/>で得られます。

Macユーザーは、MP3ライブラリをローディングする際にエラーに出会うことがあるかもしれません。ライブラリが32ビットであることがその原因でしょう。MuseScoreで機能する64ビットのもの <http://www.thalicttrum.com/en/products/lame.html> (注: MuseScoreが認識できるように、ファイル名を`libmp3lame.dylib`に変える必要があります。).

他の音楽ソフトウェアとの共用

次のフォーマットのスコアはMuseScore固有のフォーマットであるMSCZ (#musescore-native-format)と類似に、他の楽譜作成ソフトウェアで作成されたものをインポートしたり、エクスポートしたりすることが可能です。

MusicXML (*.xml)

MusicXMLは楽譜における世界標準です。Sibelius, Finaleやその他100以上の楽譜作成ソフトと楽譜を共用できるフォーマットとして、推奨されています。

圧縮 MusicXML (*.mxl)

圧縮 MusicXMLは、通常の MusicXML より小さなファイルを作ります。これは新しい基準であり、現時点では他の楽譜作成ソフトで広くサポートされているわけではありませんが、MuseScoreはインポート、エクスポートのすべてに対応しています。

MIDI (*.mid, *.midi, *.kar)

Musical Instrument Digital Interface (MIDI) はシークエンサーや楽譜作成ソフトで広く用いられているフォーマットです。

MIDIファイルはプレイバックを目的として設計されているので、フォーマット、ピッチの表記、声部、装飾音、アーティキュレーション、繰り返しや調号など、スコアのレイアウトに関する情報を含んでいません。他の音楽作成ソフトとファイル交換を行う目的には、それに換わるMusicXMLをお勧めします。目的がプレイバックだけなら、MIDIを使います。

MuseData (*.md) (インポートのみ)

MuseDataはWalter B. Hewlettが開発したフォーマットで、ソフトウェア間での音楽の共用の初期的方法として1983年に開始しました。MusicXMLにより影が薄くはなりましたが、何千ものスコアがこの形式で現在もオンラインに提供されています。

Capella (*.cap, *.capx) (インポートのみ)

CAPとCAPXファイルは、楽譜作成ソフト "Capella" で作られます。version 2000 (3.0) 以降のものはMuseScoreでかなり正確にインポートできます。(2.xのものはうまくゆかず、1.x versionの*.allフォーマットには全く対応できません。)

Bagpipe Music Writer (*.bww) (インポートのみ)

BWWファイルは、楽譜作成ソフト "Bagpipe Music Writer" で作られます。

BB (*.mgu, *.sgu) (インポートのみ)

BBファイルは、楽譜作成ソフト "Band-in-a-Box" で作られます。MuseScoreでのサポートは、現在試験段階です。

Overture (*.ove) (インポートのみ)

OVE ファイルは、楽譜作成ソフト "Overture" で作られます。
このフォーマットは、中国本土、香港や台湾など、主として中国語環境で人気があります。
MuseScoreでのサポートは、現在試験段階です。

Guitar Pro (*.GTP, *.GP3, *.GP4, *.GP5, *.GPX) (インポートのみ)

GP ファイルは Guitar Pro で作られます。

参照

- [保存/エクスポート/印刷](#)
- [Recovered files](#)

外部リンク {external-links}

- [How to recover a backup copy of a score](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

スコアのオンライン共有

musescore.com/sheetmusic に行き、MuseScoreから他のスコアを見ることができます。

あなたのスコアを [MuseScore.com](https://musescore.com) にオンライン保存して共有することができます。スコアを個人用として保存してどのコンピュータからでもアクセスしたり、公開して共有したりすることを選択できます。MuseScore.comでは、ウェブ・ブラウザからスコアを閲覧しプレイバックすることができ、追加機能として VideoScores でスコアと YouTube ビデオのシンクロが可能です。ウェブ・ブラウザ以外で使えるように、スコアを各種のフォーマット (PDF, MIDI, MP3, MusicXML, や MuseScore の独自ファイルを含む) でダウンロードできます。

アカウントの作成

1. [MuseScore.com](https://musescore.com) に行き、"[Create new account](#)" をクリックします。ユーザー名を指定し、有効なEメールアドレスを記入して "[Create New Account](#)" を押します。
2. 2～3分でMuseScore.comサポートからEメールがあります。Eメールが届かないときは、スパム・フォルダーを点検してみてください。
3. Eメール記載のリンクをクリックし、あなたの [user profile](#) でパスワードの変更を行ってください。

MuseScore から直接にスコアを共有

ファイル → オンライン保存... でスコアをオンラインで直接に保存できます。

MuseScoreにログイン

mü

ユーザ名またはメールアドレス

ユーザ名またはメールアドレス

パスワード

パスワード

OK キャンセル

[パスワードをお忘れですか？](#)

[アカウントの作成](#)

まだMuseScoreのアカウントをお持ちでなければ、まず最初に、アカウントの作成のリンクをクリックして作ります。
するとブラウザーが起動し、<https://musescore.com/user/register> に移動します。

次に、あなたのEメールアドレスもしくはMuseScoreでのユーザー名、それにパスワードを入力します。ログインに成功すると、あなたのスコアの情報を入力することができるようになります。

1. **title** とはスコアのタイトルです。
2. **description** がその次に表示されます。
3. 開示の状態を、**Anyone** (誰でも)、あるいは **Just you** (あなただけ) に設定できます。 - 非公開のリンク j を作成することができます。
4. **license** を選びます。 Creative Commons license を使って、あなたのスコアの使用を一定の条件の下で許可することができます。
5. MuseScore.comでのスコアの特定に役立つように **tags** をつけることができます。 - エンターキーで分けることができます。
6. 以前既にオンラインでスコアを保存したことがあるのであれば、それは自動的に処理されます。 **Update the existing score** のチェックを外すと、新しいスコアをオンライン保存できます。

MuseScore.comにスコアをアップロード

MuseScore.comにスコアを直接アップロードすることができます。

1. MuseScore.com の Upload link on MuseScore.com をクリックします。
2. メニューのオンライン保存と同じオプションが利用できます。
3. **Genre** などの情報を利用できます。

注：アップロード制限の5スコアに達した場合でもMuseScoreから直接スコアをアップロード出来ませんが、最後の5つのみ閲覧可能です。その制限を超えたい場合、まずプロ・アカウント Pro Account に格上げしてください。


MuseScore.com のスコアを編集


MuseScore.comにあるあなたのスコアを編集したい場合、ご自身のコンピュータでMuseScoreファイルを編集した後、次のステップで行います。


1. MuseScore.com のスコアページに行きます。
2. edit のリンクをクリックします。
3. 所定の形式で、スコアのファイル、情報、特定条件を変更します。

参照

- [How to delete a score saved on MuseScore.com](#)

 [window-save-online jp.png](#)

 [window save online score information jp.png](#)

 [save-online-update jp.png](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

記譜

前章 "基本" で音符の入力と、インタラクティブなパレットについて学びました。「記譜」の章ではより高度な記譜法を含む、異なる種類の記譜を詳細に説明します。

参照 "[高度なトピック](#)"

臨時記号

臨時記号を設定・変更するには、臨時記号パレットから臨時記号をスコア上の音符へドラッグします。

	#	b	×	♯
♯	()			

音符の音高だけを変えたい場合には、その音符を選択して次のキーを押してください。:

- ↑: 音の高さを半音上げます (シャープの効果)。
- ↓: 音の高さを半音下げます (フラットの効果)。
- Ctrl+↑ (Mac: Cmd+↑): 音の高さを 1 オクターブ上げます。
- Ctrl+↓ (Mac: Cmd+↓): 音の高さを 1 オクターブ下げます。
- j: 異名同音に変えます。

既にある臨時記号を確認の (括弧書きの) 臨時記号に変えるには、既存の臨時記号の上 (臨時記号が付いている符頭ではなく) に、臨時記号パレットにある括弧をドラッグします。括弧付き臨時記号を削除するには、臨時記号を選択し Del を押します。

後からカーソルキーで音高を変える操作をすると、設定した臨時記号は削除されます。

臨時記号の自動補正

メインメニューから音符 → 臨時記号の自動補正 機能を選ぶと、スコア全体から推測して適切と思われる臨時記号に補正します。

参照

- [調号: 変更](#)

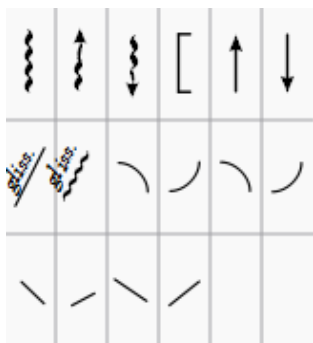
外部リンク

- [Accidental on Wikipedia](#)
- [変化記号 Wikipedia](#) 上の関連情報 (英語版のほうが詳細に記述されています)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

アルペジオとグリッサンド

アルペジオとグリッサンドを設定するには、目的の音符を選択し、アルペジオとグリッサンドのパレット(下のイラストを参照)にある望みの記号をダブルクリックします。インスペクターを使えば、記号の表示や再生に関するプロパティを様々な調整できます。



アルペジオやストローク矢印の長さを変えるには、スコアにあるその記号をダブルクリックし、ハンドルを上下にドラッグします。



グリッサンドを設定するには、同じ譜表上の連続した2つの音符の最初の方に、アルペジオとグリッサンドのパレットからグリッサンド記号をドラッグします



グリッサンド記号の文字表記を編集・削除は、その記号を選択し、インスペクタで行います。2つの音符の間隔が十分でない場合には、MuseScoreはテキストを表示しません。

例えばギターといった弦楽器でのスライドは、既定のグリッサンドの線を編集することで作成できます。MuseScoreの規定値はコードの一番高い音符を目的としているので、通常、1つの声部には1つだけスライドを作成することができます。しかし、コードスライドではそれを避ける方法があります。一番下の音符から一音ずつ積み上げてコードを作りつつ、1ステップごとにグリッサンドを適用してゆきます。次の例をご参照:



既存のスライド・イン/スライド・アウトを編集して、短いアップ/ダウン・スライドを作ることができます。ハンドルを使って長さや傾斜を設定します。

外部リンク

- [Arpeggio on Wikipedia](#)
- [Glissando on Wikipedia](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

アーティキュレーションと装飾

該当する記号は、アドバンス

Nonexistent node nid: 39841.

のアーティキュレーションと装飾のパレットにあります。基本ワークスペースには一部省略したものが用意されています。:

その省略版が基本のワークスペースにあります。

アーティキュレーション

アーティキュレーションは、スコアに加えることで音符やコードが演奏される方法を示す記号です。これらの記号の主なものは、

- フェルマータ
- スタッカート
- メゾスタッカート / ポルタート
- スタッカッターティッシモ
- テヌート
- スフォルツァート
- マルカート

擦弦楽器、撥弦楽器、管楽器などに特有のアーティキュレーションも含まれています。

装飾

装飾には次のものが含まれています。

- モルデント、回転モルデント、ブラルトリラー
- トリル
- ターン
- ベンド

注: 前打音/長前打音 は 装飾音符 のパレットにあります。

アーティキュレーション / 装飾を加える

1. 一つあるいは一連の音符を選択し、
2. パレットの該当記号をダブルクリックします。

代わりに、記号をパレットから符頭にドラグすることでも出来ます。

アーティキュレーションに臨時記号を加える

既に加えたトリルなどのアーティキュレーションに臨時記号を適用するには、特殊文字 のウィンドウからその テキスト オブジェクトに加えるか、マスターパレット にある臨時記号を符頭に加えます。

フェルマータを小節線に加える

小節線を選択してパレットにあるフェルマータをダブルクリックすれば、小節線 に直接フェルマータを適用することができます。

キーボードショートカットを使う

- スタッカート (トグルスイッチです): Shift+S
- テヌート (トグルスイッチです): Ctrl+Alt+N (Mac: Cmd+Option+N)
- マルカート (トグルスイッチです): Ctrl+Alt+O (Mac: Cmd+Option+O)
- 短前打音 (装飾音符): /

MuseScore でのキーボードショットカットは、カスタマイズすることができます。環境設定をご参照ください。

記号の位置を調整

アーティキュレーションや装飾をパレットから加えた直後は記号が選択された状態になっていますから、キーボードでの次の操作で上下に調節できます:

- 上下キーを押しての微調整 (1 回当たり 0.1 sp 移動);
- Ctrl+↑ あるいは Ctrl+↓ (Mac: Cmd+↑ あるいは Cmd+↓) でより大きく上下移動 (1 回当たり 1 sp 移動)
- 記号によっては上下位置を反転することができ、x を押します。

キーボードで全方向への移動は、

1. 記号をダブルクリックして 編集モード に入るか、記号をクリックして Ctrl + E (Mac: Cmd + E) を押すか、記号を右クリックして "要素の編集" を選択します。
2. 矢印キーを押しての微調整 (1 回当たり 0.1 sp 移動)、あるいは Ctrl+Arrow (Mac: Cmd+Arrow) でより大きく上下移動 (1 回当たり 1 sp 移動)

インスペクター を使えば、水平位置や垂直位置のオフセット値を変更することもできます。複数の記号を一度に移動するには、それらの記号を選択し、インスペクターでオフセット値を調整します。

注: 記号をクリックしてドラッグすれば位置を変更することができますが、細かく調整するには上記の方法が良いでしょう。

アーティキュレーションのプロパティ

アーティキュレーションのプロパティを設定するには、その記号をクリックし、インスペクター で設定値を変更します。画面上に表示される正確な値は、アーティキュレーションの種類に異なります。方向やアンカー位置など他のプロパティは、その記号と右クリックし アーティキュレーションのプロパティ... を選択すれば設定できます。

また、スコア全体の調整は、スタイル... → 一般... → アーティキュレーション、装飾記号 で出来ます。

参照

- [装飾音符](#)

外部リンク

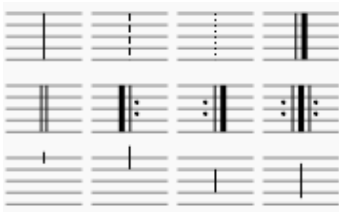
- [Ornaments at Wikipedia](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

小節線

縦線の種類を変える

縦線を変えるには、スコアの縦線へ、縦線のパレットから縦線記号をドラッグします。

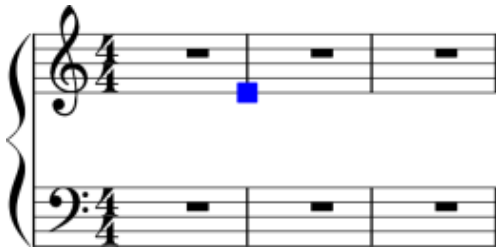


To hide a bar line entirely, select the line and press `v`, or uncheck `visible` in the Inspector, which can be enabled from the `view` menu or by pressing `F8` (Mac: `fn+F8`).

縦線を非表示とするには、その線を選択し `v` キーを押すか、"表示" メニューか (`F8`) キーでインスペクターを表示させ、その中の `表示` のチェックを外します。

大譜表の作成

複数の譜表にまたがるように縦線を伸ばすには、縦線をダブルクリックし、([編集モード](#) を参照)



次の譜表まで、青いハンドルをクリック・アンド・ドラッグします。

[編集モード](#) を終わると、すべての縦線の表示が更新されます。



参照

- [小節の操作](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

連桁

連桁 は表紙に基づいて自動的に設定されます。標準の連桁を調整するには、拍子記号を右クリックし "拍子記号のプロパティ" を選択します。詳細は、[node:35941,fragment="change-default-beaming",title="標準の連桁を変える"\]](#) をご参照ください。

場合によって手動で変更したい時には、連桁のパレットの記号を利用します。

連桁の調整

次のいずれかの方法を使って、手動で連桁を調整することができます:









- [ワークスペース](#) にある [連桁の記号](#) をドラッグ・アンド・ドロップします。
- [スコアの音符](#) を選択し、[ワークスペース](#) にある [連桁の記号](#) をダブルクリックします。

連桁の記号

連桁の記号 は "基本" や "アドバンス" の [ワークスペース](#) の "連桁のプロパティ" にあります (下のイメージをご参照ください)。



以下、連桁の記号とその効果の一覧表です:

-  この音符から連桁を始めます。
-  この音符（あるいは休符）では連桁を終わりません。
-  この音符は連桁しません。
-  この音符から 2 段目の連桁を始めます。
-  この音符から 3 段目の連桁を始めます。
-  自動モードに戻ります。MuseScoreは、拍子記号に従って、音符の入力の際にこのモードを選びます。
-  この音符から羽付連桁（遅く）を始めます。
-  この音符から羽付連桁（早く）を始めます。

連桁の角度を調整

1. 連桁をダブルクリックして **編集モード** に入ります。右端のハンドルが自動的に選択されます。
2. 上下キーを使って連桁の傾きを調整します。
3. Esc を押して編集モードを抜けます。

インスペクター を使って行うこともできます。:

1. 連桁を選択します。
2. **インスペクター** の "連桁" セクションにある "位置指定" のボックスにチェックを入れます。
3. "位置" の右側を望む数値に設定します。

音符と連桁間の距離

次のように符幹の長さを調整して行います。

1. 連桁をダブルクリックして **編集モード** に入ります。
2. 左端のハンドルを選択し、上下キーを使って符幹の長さを調整します。
3. Esc キーを押して編集モードを抜けます。

インスペクター を使って行うこともできます。:

1. 連桁を選択します。
2. **インスペクター** の "連桁" セクションにある "位置指定" のボックスにチェックを入れます。
3. "位置" の左側を望む数値に設定します。

羽付連桁の調整

羽付連桁を調整するには:

1. 連桁を選択し、
2. **インスペクター** の"連桁" セクションにある "Grow left" や "Grow right" を望む値に設定します。

連桁の方向の変更

連桁の方向を上あるいは下に変更するには:

1. 一つあるいは複数の連桁を選択し
2. 次の方法で行います:
 - x キーを押す;
 - ツールバーの右下にある "方向転換(X)" のアイコンをクリックする
 - **インスペクター** の"連桁" セクションにある "方向" (自動、上、下) を選ぶ。

連桁を水平にする

1. 一つあるいは複数の連桁を選択し
2. **インスペクター** の"連桁" セクションにある "水平" のボックスにチェックを入れる。

スコア全体に連桁を水平にしたい場合には、スタイル → 一般 → 符尾 にある "全ての連桁を平らにする" のボックスをチェックします。

参照{#see-also}

- [譜表をまたぐ連桁](#)
- [編集モード](#)
- [音符の入力](#)
- [How to add a beam over a rest](#)
- [How to place a beam between notes](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

ベンド

This translation is outdated, see the English version for a reference: [Bends](#)

アドバンス

Nonexistent node nid: 39841.

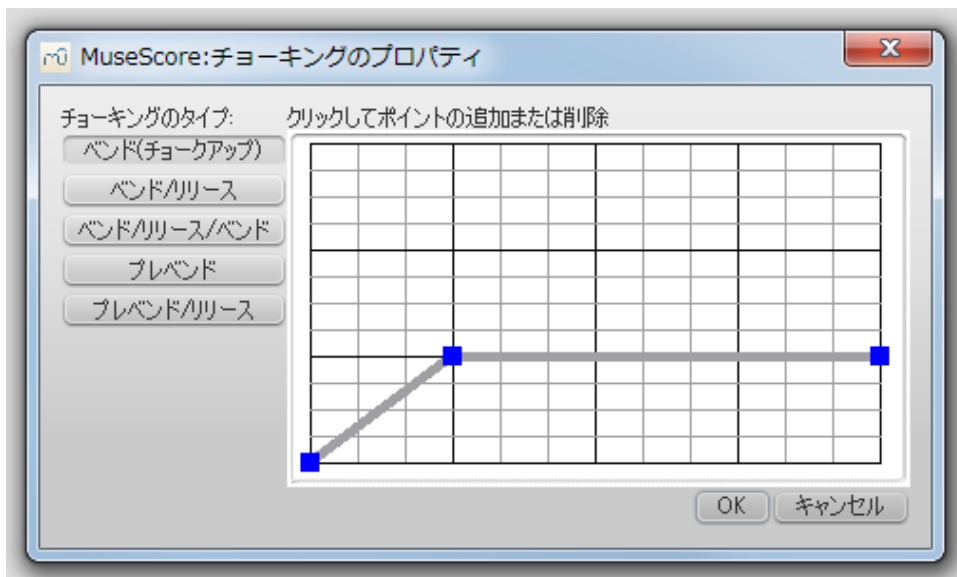
の"アーティキュレーションと装飾" [パレット](#) にある **ベンド・ツール** ^{full} を使えば、簡単なものから多段に複雑なものまで、ベンドが通常の楽譜でもタブ譜でも作成できます。

ベンドの適用

ベンドを適用するには、ベンドを始める音符を選んで次のどちらかの方法を使います:

- [パレットのベンドツールをダブルクリック](#)
- [ベンドツールをパレットからその音符にドラッグ](#)

初期設定ではアップベンドが適用されます。ベンドを編集するには、その音符を右クリックして "チョーキングのプロパティ" を選びます。左の欄には用意されている 5 つのオプションが表示されま



グラフ表示での垂直軸の1単位は1/4音のベンドを意味し、2単位で半音のベンド、4単位では全音といった具合です。水平軸はベンドの程度を示し、1単位毎に1sp (spは譜線間幅)長くなります。

グラフ上にポイントを加えたり削除することで、ベンドを変えたり作ったりします。グラフにポイントを加えるには空の交点をクリックします。削除するには、今あるポイントをクリックするか、同じ垂直軸上に新たなポイントを作ります。ベンドの開始と終了のポイントは上下にだけ移動可能です。

高さの調整

ベンド記号は譜表のすぐ上に表示されるよう、上下位置が自動調整されます。必要に応じて高さを減らすには、回り道的ですが:

- * ベンドを始める音符に並行する音符を、より高い音高で作る、
- * その高い方の音符にベンドを適用して位置を調整して、
- * 最後に、インスペクタを使って追加した音符の表示と再生をしないよう設定します。


位置の調整

次のいずれかの方法で、位置を調整します:

- マウスでベンド記号をドラグ
- ベンド記号をクリックし、インスペクタで水平位置や垂直位置を調整
- ベンド記号をダブルクリックするか、
Ctrl + E (Mac: Cmd + E) を押すか、
ベンド記号を右クリックして "要素の編集" を選ぶ。
その後、矢印キーを使えば1回当たり0.1spの微調整、
Ctrl+Arrow (Mac: Cmd+Arrow) 1回当たり1spの調整が可能です。

カスタムベンド

スコアでベンドを作成した後に、それを将来使えるように保存しておくことができます。Ctrl+Shift (Mac: Cmd+Shift) を押しながら、その記号をパレットにドラグ・アンド・ドロップします。カスタムパレットを参照ください。

 [bend_tool_graphic.jp.png](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

括弧

削除

括弧を選択し、Delを押します。

追加

譜表の最初の小節の開いてるスペースへ、括弧のパレットから括弧の記号をドラッグします。



変更

既にスコアに設置されている括弧に、括弧のパレットから括弧の記号をドラッグします。

編集

括弧をダブルクリックして 編集モード に入ります。編集モード中、ドラッグすると連続する譜表へ括弧を広げることができます。

水平位置

括弧をさらに左右に移動したい場合は、その括弧をダブルクリックして編集モードに入り、
Shift+← か
Shift+→ を押します。

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

ブレスと休止

ブレス 記号を付けるには、ブレスと休止パレット(*ワークスペースを「アドバンス」に切り替える必要があります) からスコア上の音符にドラッグします。ブレス記号はその音符の後ろに付きます。



ブレス記号の使用例:



休止記号 (カエスーラ) (中間休止、休止、句切れ、tram lines、railroad tracks などと呼ばれることもある) も同じ方法で付加できます。

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

音部記号

音部記号は基本とアドバンスのワークスペースの音部記号 パレット に収録されています。

注: 基本 ワークスペース の音部記号パレットには、ト音記号、ヘ音記号、アルト記号とテノール記号のみが表示されます。次の画像にあるそれ以外の音部記号を使うには、パレットの下にある メニュー を使ってアドバンスワークスペースに切り替えます。好みの音部記号を収録した カスタムパレット を作ることもできます。



音部記号を加える

小節の始まりに音部記号を加える

方法 1 - 段の最初の小節であっても、あるいはそうではなくても、その小節の始まりに音部記号を加えるには

- 小節を選んでからパレットの音部記号をダブルクリック、あるいは
- パレットから音部記号を小節の空白部分にドラッグします。

方法 2 - 段の開始にある音部記号を変更するには

- 段の開始にあるその音部記号を選択してから新しい音部記号をパレットでダブルクリック、あるいは
- 新しい音部記号をパレットから既存の音部記号の上に直接ドラッグします。

小節の中に音部記号を加える

小節の中に音部記号を加えるには、

- パレットから音部記号を音符の上に直接ドラッグ(記号をドロップする前に、カーソルがその音符に達して音符が青く表示されているのを確かめるのが肝心です)、あるいは
- 音符をクリックしてからパレットの音部記号をダブルクリックします。

注: その譜表の最初の小節でない場合には、音部記号は小さく表示されます。

次の例は、上の譜表はト音記号で始まり直ぐにヘ音記号に変わって、音符一つと休符一つの後、ト音記号に戻っています。



注: 音部記号を変えても各音符の音高は変わりません。なので、音符は音高を維持するべく動きます。必要なら、音部記号の変更と変更して 移調 することもできます。

慣例の音部記号

段の頭で音部記号の変更を行うと、**慣例の音部記号** が前の段の最後尾に加えられます。

慣例の音部記号を表示するかどうかについては、スタイル → 一般... → ページと進み、"慣例の音部記号を作る" の指定を利用します。

音部記号を除く

音部記号を選び Del を押します。

音部記号を隠す

全ての譜表の最初の小節にだけ、音部記号を表示する

- スタイル → 一般... → ページと進み、"段全体の音部記号を作成" の指定を解除します。

特定の譜表について、最小の小節にだけ音部記号を表示する

1. 譜表を右クリックし、譜表のプロパティ... を選び、"音部記号の表示" を解除します。
2. マスターパレットを開き、"記号" セクションを選びます。
3. マスターパレットから記号をそのふひい王の第一小節にドラッグアンドドロップするか、最初の音符を選んでマスターパレットの音部記号をダブルクリックします。

注: このオプションは TAB を利用するユーザーで、各段で音部記号を繰り返したくない場合に便利です。

特定の譜表で、音部記号を全て非表示とする

譜表を右クリックして 譜表のプロパティ... を選び、"音部記号の表示" の指定を解除します。

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

ドラム記譜

打楽器の記譜はピアノやバイオリンなど音高の楽器の記譜とは少々異なっています。でも、予め、標準の音符の入力に慣れておく必要があります。

5線のパーカッション譜表では、5線の線あるいは線間の特定の位置と符頭が該当する楽器に割り当てられています。ドラムセットの記譜には2つの声部を使うのが一般的です。上側の第1声部は上向きの符幹の音符で手で演奏するもの、下側の第2声部は下向きの符幹の音符で足で演奏するものというのが通常です。(下の図をご参照ください。)



ドラム入力パレット

パーカッション譜表を選び 音符入力 モードが ON になれば、画面の下に **ドラム入力パレット** という名のウィンドウが開きます。パレットの各音符が一つの打楽器を表し、マウスポインターを上を持ってゆくとその打楽器の名が表示されます。



上の図に A-G の文字が表示されている音符がありますが、それは音高を示すものではなく、バスドラム、スネア、フロズドハイハットなど、特定の打楽器のキーボードショートカットです。必要に応じ、ドラムセットの編集 ウィンドウで変更や再設定ができます。

ドラム入力パレット が開いていれば、パレットの中の音符をダブルクリックするか、ショートカットのキーを入力すればパーカッション譜表にその楽器の音符を入力することができます。パレットの中の音符は、青色であれば第1声部、緑なら第2声部に位置づけられることを示しています。必要なら ドラムセット編集 ダイアログで変更できます。

これら声部への位置づけはキーボードとマウスによる音符入力でのみ有効で、MIDI キーボードや仮想のピアノキーボードではどの声部でも利用可能です。

音符入力の方法

パーカッション譜表に音符を加えるには次のいずれかの方法によります:

- 外付け MIDI キーボード;

- (仮想)ピアノキーボード;
- パソコンのキーボード;
- マウス

これらの方法を組み合わせて使うこともできます。:

MIDIキーボード

パソコンにMIDIキーボードを接続して使うのが、パーカッション譜表に音符を加える最も簡単な方法でしょう。MIDIキーボードには各キーに打楽器の印がついているものがあります。

MIDIキーボードから音符を入力するには:

1. 入力開始場所の音符か休符をクリックする
2. 音符入力モードに入る
3. 適切な声部を選ぶ。例えば、スネア、サイドスティックやシンバルなら通常は第1声部で、バスドラムは第2声部。
4. 音価を設定する
5. その打楽器のMIDI keyを押してスコアに音符を入力する。別の音符を加えるには最初のキーを押さえたまま2つ目のキーを押す。

注: どの打楽器にどのキーが割り振られているかは、**GM2 drum map** を参考にします。例えば Casio などでは、ユーザーに便利のようにキーに打楽器の記号が付けてあるものもあります。

ピアノキーボード

仮想の**ピアノキーボード**を表示させるにはPを押すか、メニューを表示 → ピアノキーボードを進みます。音符入力モードに入ることなく打楽器譜をクリックすると、予め打楽器を自由にデモすることができます。

仮想ピアノキーボードからパーカッション譜表に音符を入力するには:

1. ピアノキーボードが表示されていることを確かめる
2. 入力開始場所の音符か休符をクリックする
3. 音符入力モードに入る
4. 適切な声部を選ぶ。例えば、スネア、サイドスティックやシンバルなら、通常は第1声部で、バスドラムは第2声部。
5. 音価を設定する
6. 仮想ピアノキーボードのキーをクリックして、スコアに音符を加える
7. 既存の音符に別の音符を加えたい場合には、shiftを押したまま次の音を入力する (version 2.1 以前では、ctrl (Mac: cmd) を使います)

注: どの打楽器にどのキーが割り振られているかは、**GM2 drum map** を参考にします。

ピアノキーボードは画面下で、ドラム入力パレットの左に位置するのが初期設定です。ドラッグして動かし、別の場所に位置付けることもできます:

- パネルを下中央にドラッグすると、ドラム入力パレットに重なって左右いつぱいの長さとなります。2つのパネルをタブキーで切り替えます。
- パネルと下の左/右にドラッグすると、ドラム入力パレットの左/右に位置させることができます。

コンピュータキーボード

コンピュータキーボードからパーカッション譜表に音符を入力するには:

1. 入力開始場所の音符か休符をクリックする
2. 音符入力モードに入る。ドラム入力パレットが画面の下方に表示される。
3. 音価を設定する
4. 入力したい打楽器のショートカットキー (A-G) を押す
5. 同じ声部の既存の音符に別の音符を加えたい場合には、shift + [A-G]

注: どの声部になるかはドラム入力パレットに音符の色で示されていて、青は第1声部、緑は第2声部です。

マウス

パーカッション譜表に音符を加えるには

1. 入力開始場所の音符か休符をクリックする
2. **N** を押し **音符入力モード** に入る。**ドラム入力パレット** が画面の下方に表示される
3. **音価** を設定する
4. 次のいずれかの方法:
 - **ドラム入力パレット** の音符をダブルクリックする
 - **ドラム入力パレット** のバスドラムやスネアといった音符を選択し、パーカッション譜表をクリックしてスコアに音符を加える。

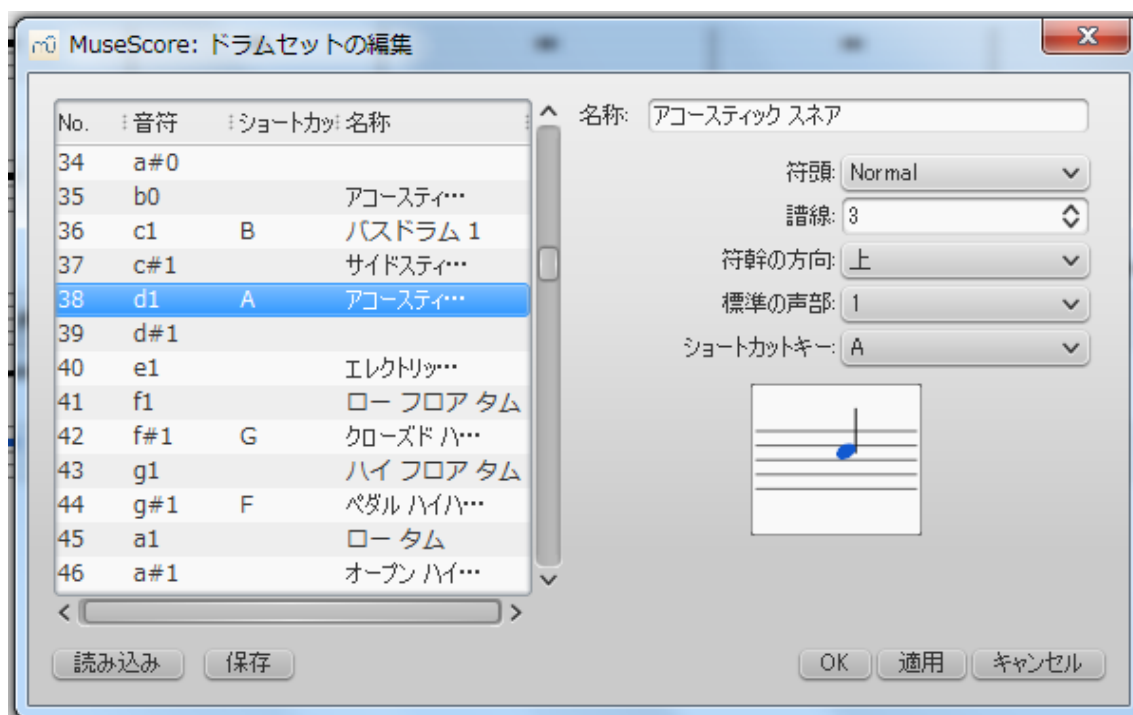
パーカッション譜表の既存の音符に、さらに音符を加えるには

1. **音符入力モード** にあることを再度確かめる
2. 付け加える音符の **音価** を設定する
3. **ドラム入力パレット** で新しい音符をクリックする
4. パーカッション譜表の既存の音符の上あるいは下をクリックする

注: どの声部になるかはドラム入力パレットに音符の色で示されていて、青は第1声部、緑は第2声部です。

ドラムセットの編集

1 **ドラム入力パレット** の左側にある **ドラムセット編集** をクリックし、**ドラムセット編集** のダイアログが表示されます。あるいは、パーカッション譜表の上を右クリックし "ドラムセット編集" を選びます。ウィンドウの左欄は、MIDI 番号、音名、該当するキーボードショートカット、打楽器の名称となっています。



左欄の行をクリックすると次の編集ができます:

名称: ドラム入力パレットにマウスを近づけると表示されるその打楽器の名称

符頭: ドロップダウンリストからその楽器に応じた符頭を選べます

譜線: 音符が表示される譜表上での線/空白の数。"0" は5線の一番上の線に表示されることを意味します。マイナスの数は一段毎上になることを意味し、プラスの数は下になります。

符幹の方向: 自動、上、あるいは、下

標準の声部: 4声部のうちの1つを指定します。MIDIキーボードや仮想ピアノキーボードからの入力には影響しません。

ショートカットキー: その音符を入力するキーボードショートカットを指定します。

カスタマイズしたドラムセットは名前を付けて**保存**を押せば .drm のファイルに保存できます。そうして保存したドラムセットは **読み込む** ボタンで呼び出すことができます。

注: MuseScore 2.1 では、ある音高のテナードラムが再生されません; これを修正する DRM ファイルは次のところからダウンロードできます。

ロール

ドラムロールを作るには、[トレモロ](#) を使います。

外部リンク

- [How to create jazz drum notation](#)[MuseScore How-To]
- [Video tutorial: MuseScore in Minutes: Lesson 7 - Tablature and Drum Notation](#)
- [Drum Parts](#) [video]
- [Editing the Drum Palette in MuseScore 1.1](#) [video]
- [Saving Drumset Changes in MuseScore 1.1](#) [video]
- [Guide to Drum and Percussion Notation](#)

 [Edit drumset jp.png](#)

 [Drum input tool jp.png](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

装飾音符

装飾音符は音楽的な飾りであり、通常の音符より小さく表示されるのが普通です。短前打音 (acciaccatura) は符幹にスラッシュを付けた小さな音符として表示されます。長前打音 (appoggiatura) にスラッシュは付けません。



装飾音符を作る

装飾音符は基本あるいはアドバンスワークスペースの [パレット](#) にあります。

装飾音符を加える

- 通常の音符を選んでから [パレット](#) の装飾音符をダブルクリックする、か
- [パレット](#) から装飾音符を通常の音符にドラッグする、か
- 短前打音に限っては、音符を選び、[/](#) を押す

通常の音符一つに複数の装飾音符を加えるには、上の操作を必要なだけ何度も繰り返します。

コードの装飾音符を加える

通常のコードと同じく、コードの装飾音符を作ることもできます。

1. コードの最初の音符を上の方法で入力します。
2. その装飾音符を選択し、それに続く音符を通常のコード入力同じように加えます。
(i.e. [Shift+](#) 音名 (C, D, E etc...))

その2ステップ目で、[音程の追加](#) のショートカットキーを使ってコードの装飾音符を作ることもできます。(i.e. [Alt+1-9](#) ユニゾンから9thまで)

長さを変える

既に作成した装飾音符の長さを変えたい場合には、それを選び、ツールバーで音価を選ぶか [1 ... 9](#) (音符の入力) をご参照) とします。

手動で調整

トリルの終了など、音符の後ろ側の装飾音符の位置は、その音符を選択し、編集モードに入ってからキーボードの左右矢印キーを使うか、インスペクターのオフセット値を変更して調整しなくてはなりません。

外部リンク

- [Grace note at Wikipedia](#)
- [Appoggiatura at Wikipedia](#)
- [Acciaccatura at Wikipedia](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

フレッシェンドとデフレッシェンド

フレッシェンド・デフレッシェンドを加える

フレッシェンド・デフレッシェンドは線オブジェクトです。作成するには、対象とする一連の音符を選択し、

- < でフレッシェンドを作成し、
- > でデフレッシェンドを作成します。



音符を選択し、線パレットのフレッシェンド・デフレッシェンド記号をダブルクリックすることで、作成できます。

編集

入力したフレッシェンド・デフレッシェンド記号の調整、延長、移動が可能です。長さを調整するには:

1. フレッシェンド・デフレッシェンド記号をダブルクリックして 編集モード に入り、動かしたい終点をクリックして選択します。



2. **shift+→** や **shift+←** で選択した末端のアンカーを移動し、再生時に対象とする音符を定めず。譜表の折り返しをまたいで延長することが出来ます。



3. **→** や **←** と **ctrl+→** や **ctrl+←** (Mac: **cmd+→** or **cmd+←**) で、対象とする音符を変えることなく、選択した末端位置を移動します。この方法は、見た感じを変える小さな調整に使います。対象とする音符の範囲を広げたり縮めたりするには **shift+→** や **shift+←** でアンカー位置を変えます。 **ctrl+r** (Mac: **cmd+r**) のリセットコマンドで小さな調整は元に戻せますが、アンカー位置は戻りません。



cresc. と dim. lines

クレッシェンド・ディクレッシェンド記号に加え、*cresc.*、*and dim.* が同じ機能であり、線のパレットに用意されています。テキストを変更して、例えば *cresc. poco a poco, or decresc. instead of dim* といったものに変えるには、線を右クリックし、線のプロパティ... を選択します。

クレッシェンド・ディクレッシェンド記号をテキスト線に変えるには:

1. クレッシェンド・ディクレッシェンド記号を選択し
2. インスペクター で "線のスタイル" to "Wide dashed" を選びます。
3. さらにインスペクターで、"テキストライン" にチェックを入れます。

再生

クレッシェンド・ディクレッシェンドは音符からその次の音符へと進行する間では有効ですが、一つの音符の音量を次第に変えることは現在は出来ません。クレッシェンド・ディクレッシェンド記号の前と後ろに **強弱** 記号が指定されていれば、再生時に効果があります。

但し、

p と *f* の強弱記号で示された音符間に設定されたクレッシェンド記号は1つであれば再生時に音量が変化します。

連続する2つの強弱記号の間では、最初のクレッシェンド・ディクレッシェンドのみが利用できます

p と *f* 間の *diminuendo* は無視されます

p と *f* 間に2つ以上のクレッシェンドがある場合、最初のもが無視されます。

強弱記号を使わないでクレッシェンド・ディクレッシェンドを使うこともできる場合があります、インスペクター で "ベロシティの変更" を 0~127 の範囲で調整することで可能となります。

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

調号

調号は、基本あるいはアドバンス

Nonexistent node nid: 39841.

の調号パレットに用意されています。あなた自身のワークスペースを作成して、調号を並べ替えたり、追加したり、削除したりすることができます。求める調号が表示されない場合には、マスターパレット (Shift+K を押すと表示されます) の調号パレットを利用して作成することが可能です。マスターパレットでは、一般的でない記号の利用も可能です。

小節または既存の調号の上に調号パレットから調号をドラッグすることで作成・変更できます。



新しい調号の追加

全ての譜表に新しい調号を追加する

- パレットから調号を小節の空白部分にドラッグ、あるいは
- 小節を選択してからパレットの調号をダブルクリック、あるいは
- 音符を選んでからパレットの調号をダブルクリックします。

1つの譜表にだけ新しい調号を追加する

他の譜表を変化させずに1つの譜表の調号だけを変更したい場合には:

- Ctrl (Mac: ⌘) を押したまま、パレットから調号をドラッグします。

既にある調号の入れ替え

全ての譜表の調号を入れ替える

- 調号をパレットから入れ替える調号 (もしくはその調号がある調節) の上にドラッグ、あるいは
- 入れ替えられる調号を選択してパレットの新しい調号をダブルクリックします。

__1つの譜表でだけ調号を入れ替える

他の譜表を変化させずに1つの譜表でだけ調号を入れ替えたい場合には:

- Ctrl (Mac: ⌘) を押したまま、パレットから調号を入れ替える調号 (あるいはその調号を含む小節) の上にドラッグします。

調号の削除

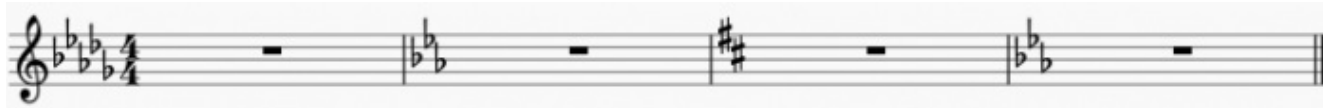
- 今ある調号をクリックして Del キーを押す、あるいは
- アドバンスワークスペースにある空の調号をその小節にドラッグします。

慣例の調号

調号を選択すると、"慣例の調号を表示する" オプションがインスペクタに表示されます。加えて、メニューをスタイル → 一般... → ページと進むと、表示したところにも"慣例の調号を表示する" オプションがあります。インスペクタは選択した対象にだけ影響し、スタイルでの設定はスコア全体に影響します。

調号を変更する場合のナチュラル記号の扱い

MuseScore の初期設定は、臨時記号の無いハ長調/イ短調に変更された場合にのみナチュラルを表示することになっています。それ以外の場合には、単に新しい調号を表示します:



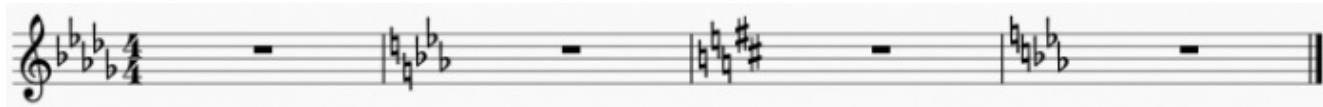
調号を変更した際、どういった場合にナチュラル記号を表示するか選ぶことができます。メニューをスタイル → 一般... → 臨時記号 と進むと、次のオプションが表示されます:

調号を変更した場合のナチュラルの配置

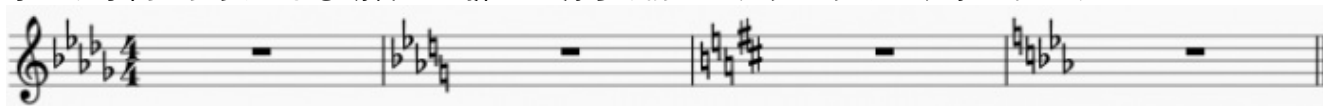
- ハ長調(Cメジャー)/イ短調(Aマイナー)に変更された場合のみ
- 変更後の調号の前に配置
- シャープ系とフラット系が切り替わるときは変更後の調号の前に配置。そうでなければ後ろに配置。

変更したら適用 または OK をクリックします。本体スコアではなく抽出したパート譜を編集している場合には、全要素に適用 ボタンを利用して、全てのパート譜に適用することができます。

2つ目のオプションは、より少ない数の#/bの調号に変更となる場合に、新しい調号の前にナチュラルが表示されます。



3つ目のオプションは、より少ない数の#/bの調号に変更となる場合には新しい調号の後ろに、や#系とb系間で変更となる場合には新しい調号の前に、ナチュラルが表示されます。



調号と長休符

調号が変更されると、長休符が中断します。



参照: [長休符](#)

慣例の調号とセクション区切り

慣例の調号は、セクション区切りの直前には表示されません。

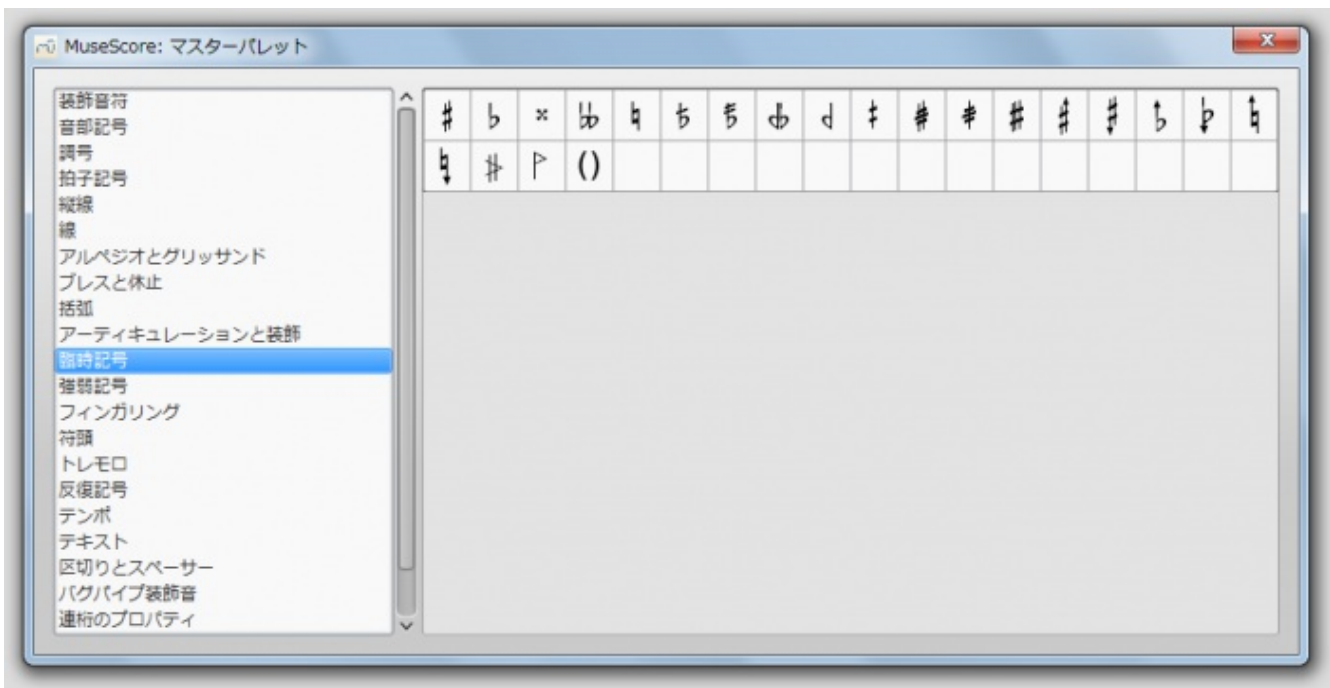
参照: [区切りとスペーサー](#)

調号の特製


Shift+K を押すと、マスターパレットの調号パレットが表示されます。




1/2半音フラットや1/2半音シャープなども使えます。



注：但し、現在は、独自に作成した調号での再生はできません。

 [Key signature-Naturals jp.png](#)

 [Master palette-Key sig jp.png](#)




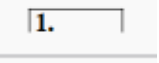
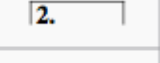
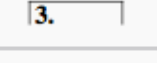
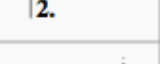


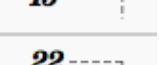
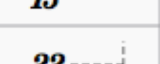
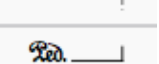
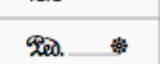



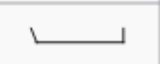
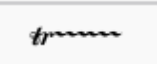


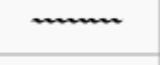
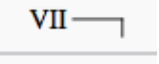

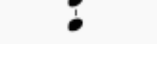
 [Master palette-Accidentals jp.png](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum.](#)

線

アドバンスワークスペースの線 パレットには、次のタイプの線が含まれています。

- スラー
- クレッシェンドとデクレッシェンド
- 反復記号 (1番括弧、2番括弧)
- オクターブ線 (8va, 8vb, 15ma 等)
- キーボードペダル マーキング
- 拡張した装飾線
- ギターのバレー線
- 直線
- 音域記号 (古楽の記号)

線のスコアへの適用

次の方法で線を適用することができます:

- 音符を一つ選び、パレットの線をダブルクリックします。
- ある範囲の音符を **選択** するべく、最初の音符をクリックし、**Shift-** を押したまま最後の音符をクリックします。それから、パレットの線をダブルクリックします。
- ある範囲の音符を **選択** するべく、最初の音符をクリックし、**Ctrl-** を押したまま最後の音符をクリックします。それから、パレットの線をダブルクリックします。この方法は、前の方法の選択より短い線になります。
- パレットからスコアへ線をドラッグ・アンド・ドロップします。

スラニ はホットキーの **s** を使っても作れます。

長さを変える

マウスを使って線の長さを変える場合には、線が対象とする音符や小節のアンカー位置は変わりません。それで、次の方法で線の始まりや終わりを調整するよう、推奨します。

1. 音符入力モード にいる場合は、**Esc** を押します。
2. 変更したい線をダブルクリックし、編集モード に入ります。
3. 次のショートカットキーを使って、**アンカーを動かします**:
 - **Shift+→** 1つ右の音符（あるいは小節）に移動
 - **Shift+←** 1つ左の音符（あるいは小節）に移動
4. **線が対象とする音符や小節は変えないで** 見た目の線の長さを変えたい場合は、マウスや次のショートカットキーを使ってハンドルを動かします。
 - **→ 0.1 sp** 単位右に移動 (1 sp 単位は、2本の譜線間の距離です)
 - **← 0.1 sp** 単位左に移動
 - **Ctrl+→ (Mac: Cmd+→)** 1 sp 単位右に移動
 - **Ctrl+← (Mac: Cmd+←)** 1 sp 単位左に移動

カスタム設定の線と線のプロパティ

オクターブ and 反復記号(1番括弧、2番括弧)といった線は、それに付随するテキストや線の終端のフックなどの機能を使います。また、カスタマイズレスコアに適用した線を、パレットに加えて次の機会に利用することもできます。

1. 線を右クリックして 線のプロパティ... を選びます。
2. 始点、中間、終点に表示するテキストを設定することができます。右端にある ... ボタンで、その線のテキストのフォーマットや位置を指定できます。
3. フック では、線の端を 90° か 45° の角度に設定できます。
4. 線のプロパティのダイアログを抜けている場合には、インスペクタ で線の太さや、線のスタイル (破線や点線など) の指定ができます。
5. 作り上げた線のプロパティをパレットに保存する方法は、カスタムパレット を参照ください。

また、線のプロパティ も参照ください。

線をコピーする

スコアに適用した線は、通常の コピーと貼り付け の手順ではコピーできません。でも、同じスコアの中であれば 複製 が可能で、Ctrl + Shift (Mac: Cmd + Shift) を押したまま、線をフリックし、複製したい場所へドラッグします。

外部リンク

- [Piano pedal marks at Wikipedia.](#)
- [Guitar Barre at Wikipedia.](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

長休符

小節休符



一小節全体に渡って音符がないときは、小節休符が使われます。小節休符は全休符と同じ形ですが、小節の中央に位置する点と、通常の 4 分音符 4 拍ではなく、その時点の拍子記号の 1 小節の長さである点が異なります。

小節休符を作るには、小節を選んで Del を押します。その小節の音符と休符の全てが小節休符に置き換わります。

長休符



長休符は、ある楽器が長い間演奏されないことを示し、アンサンブルの楽譜に良く使われます。複縦線、リハーサルマーク、調号、拍子記号などの大事なポイントでは自動的に中断します。

長休符の上の数字は、休止する期間の小節数を表します。

手順

1. メニューから スタイル → 一般... を選びます。
2. もし選ばれていなければ、"スコア" タブをクリックします。
3. "長休符の作成" の隣にチェックマークを加えます。

これに替え、キーボードの M を押して長休符をオン・オフすることができます。

このスタイルでのオプションは、スコア全体に長休符を自動作成します。ですから、まず音符・休符を全て入力し、その後に長休符の作成を起動するよう、推奨します。

長休符の中断

参照: [小節の捜査: 長休符の中断](#)

一つの長休符を2つの長休符に分けたい場合もあるでしょう。

そうできるかどうか、"長休符の作成" をオンにする前に、スタイル → 一般... の "スコア" タブを、調べましょう。2つ目の長休符を始める最初の小節を選んで右クリックし、小節のプロパティ → "長休符区切り" にチェックマークを付けます。

注: 長休符は、単なるテキストではない リハーサルマーク や セクション区切り、調号や拍子記号の変更、あるいは複縦線で中断します。

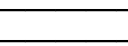
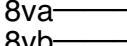
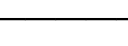
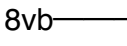
Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

オクターブ線

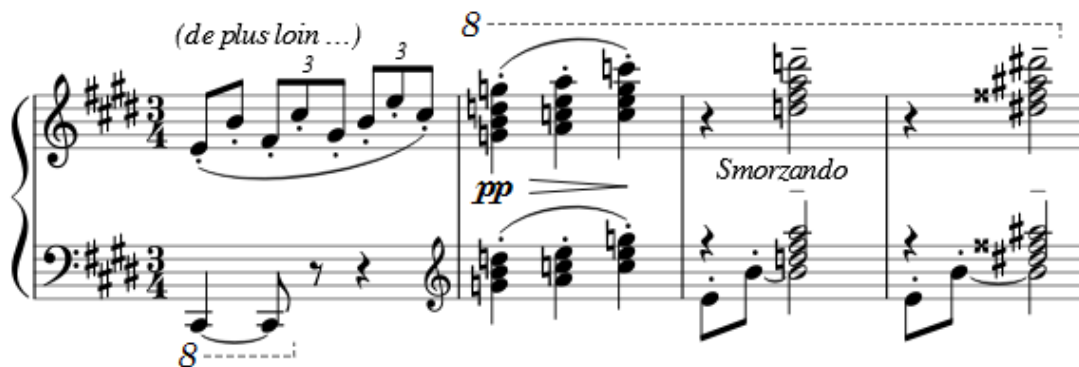
オクターブ線 は、記載された音高のオクターブ上あるいは下で演奏するよう指定するために使われます。線は点線でも実線でも構いません。オクターブ線は、基本あるいはアドバンスの

Nonexistent node nid: 39841.

の線 [パレット](#) に用意されています。

8  / 8va  : 記載された音高の1オクターブ上で演奏 (ト音記号のみ)
8  / 8vb  : 記載された音高の1オクターブ下で演奏 (ヘ音記号のみ)

8va/8vb の記号は特にピアノ譜で一般的であり、それにより、他の楽器でも用いられることがあります¹。15ma (2オクターブ上) や 15mb (2オクターブ下) も時折用いられます。



(Debussy. *Études*, Book II, X)

オクターブ線の適用

次のいずれかの方法を使います。

- * 該当範囲の音符を選択してから、パレットのオクターブ線をダブルクリックする。
- * 該当の小節を選択してから、パレットのオクターブ線をダブルクリックする。
- * 音符を一つクリックしてからパレットのオクターブ線をダブルクリックし、オクターブ線を小節の終わり迄延長する。
- * 音符の上にパレットからオクターブ線をドラッグ・アンド・ドロップし、オクターブ線を小節の終わり迄延長する。

長さを変える

適切な再生状態を維持したまま、オクターブ線の長さを伸ばしたり短くしたりするには、

1. 音符入力モードにいる場合には、Esc キーを押す
 2. 変更したいオクターブ線をダブルクリックして 編集モード に入る
 3. 次のショートカットを使ってハンドルを移動する
- * Shift+→ アンカーを一つ右の音符 (あるいは、小節) に移動

* Shift+← アンカーを一つ左の音符（あるいは、小節）に移動

再生のプロパティを変えることなく線の長さを調節するには、マウスを使ってハンドルをドラグするか、次のショートカットを利用します。

* → ハンドルを右に 0.1 sp 移動 (1 sp とは 5 線譜の線間幅です)

* ← ハンドルを左に 0.1sp 移動

* Ctrl+→ (Mac: Cmd+→) ハンドルを右に 1sp 移動

* Ctrl+← (Mac: Cmd+←) ハンドルを左に 1sp 移動

オクターブ線のカスタマイズ

テキストを変えたり、スコアの上で編集したり、カスタマイズすることができます。オクターブ線を右クリックし、線のプロパティ... を選んで変更を加えます。結果をカスタム

Nonexistent node nid: 39841.

のパレットに Ctrl+Shift (Mac: Cmd+Shift) を押しながらドラグ・アンド・ドロップして保存して保存します。

外部リンク

- [Octave at Wikipedia](#)


1. Gerou/Lusk. *Essential Dictionary of Music Notation* ([Internet Archive](#)). ↩

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

繰り返しとジャンプ

単純な繰り返しの開始と終了は、適切な 小節線 を選ぶことで定めることができます。1 回目と 2 回目の終結が異なる場合の指定については、反復記号 (1 番括弧、2 番括弧) を参照ください。

再生

再生中に繰り返しを行うには、ツールバーにある "繰り返し再生"  ボタンがオンになっていることを確かめます。同様に、このボタンをオフにすれば、再生中に繰り返しをしないようにできます。

繰り返しの最後の小節の 小節のプロパティ の "反復カウント" で、繰り返し再生の回数を設定できます。

反復記号とテキスト

繰り返しに関する記号とテキストは、反復記号パレット にあります。

反復記号のパレットには小節の繰り返し記号、セーニヨとコーダ、があります。また 'D.S.'、'D.C.' と Fine のテキストもあります。

∕	§
§	⊕
卄	Fine
To Coda	D.C.
D.C. al Fine	D.C. al Coda
D.S. al Coda	D.S. al Fine
D.S.	

反復の記号をスコアに適用するには、次のいずれかの方法にします。:

- その記号・テキストをパレットからドラッグし、そうしたい小節の上にドロップします。
- まず小節を選択し、それから使いたいパレットの記号・テキストをダブルクリックします。

その記号・テキストは、スコアのその小節の *上側* に 表示されます。

ジャンプ

ジャンプは次の3つから成り立っています:

- タグへジャンプ
- タグまで演奏
- タグで継続

タグとは、貴方が指定する小節の名です。開始、終了の2つのタグは、スコアの開始と終了を意味し、特別な指定を要しません。あなたが意図的に加えるタグをマーカーと呼びます。ジャンプにより再生はマーカーに移動します。

マーカー

マーカーとはジャンプで参照される場所で、予め用意されている”開始”と”終了”に加え、次のものがあります。:

- セーニヨ (tag: *segno*)
- セーニヨのバリエーション (tag: *varegno*)
- コーダ (tag: *codab*)
- 変格コーダ (tag: *varcoda*)
- フィーネ (tag: *fine*)
- コーダ (tag: *coda*)

例

Da Capo のジャンプ指示で、スコアの最初 (黙示の開始タグ) へジャンプし、再度全スコアを (黙示の終了タグまで) 再生します。

Da Capo al Fine のジャンプ指示でスコアの最初 (黙示の開始タグ) へジャンプし、Fine (Fine タグ) までスコアを再生します。

Dal Segno al Fine (D.S. al Fine) でセーニヨ記号 (セーニヨタグ) へジャンプし、Fine (Fine タグ) まで再生します。

Dal Segno al Coda (D.S. al Coda) でセーニヨ記号 (セーニヨタグ) へジャンプし、To Coda (*coda* タグ) までを再生し、さらに、コーダ記号へ再生は継続します。

ジャンプタグのプロパティはそれを右クリックすることで設定ができ、またインスペクターで設定することもできます。マーカーはインスペクターでのみ設定の変更が可能です。複数のジャンプやマーカーを使用する際は、各々設定を要します。

参照

- [反復記号\(1番括弧、2番括弧\)](#)

外部リンク

- [MuseScore in Minutes: Repeats and Endings, part 2 \(video tutorial\)](#)
- [How to separate a coda from the rest of the score \(MuseScore HowTo\)](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

スラー

スラーとは2つあるいはそれ以上の音符に渡る曲線で、それらの音符を区切ることなく演奏することを示します。同じ音高の2つの音符を繋ぐには、[タイ](#)を参照ください。

[線パレット](#) からスラーを作ることができますが、次の方法がお勧めです。

一つ目の方法

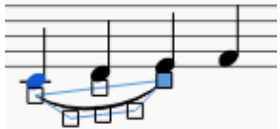
1. 音符の入力モード になっていないことを確かめた上で、スラーにしたい最初の音符を選択します:



2. s キーでスラーを作ります:



3. Shift+Right でスラーを次の音符に伸ばせます。:



4. x キーでスラーの上下方向を変えることができます。:



5. Esc キーで 編集モード を終わめます。:



2つ目の方法

1. 音符の入力モード になっていないことを確かめます。
2. スラーにしたい最初の音符を選択し、
3. **ctrl (Mac: ⌘)** を押したままスラーにしたい最後の音符を選択して、
4. s キーを押します。

注: Shift- で最後の音符を選択すると、ステップ 4 で、その範囲にある全 声部 にスラーが加えられます。

3つ目の方法

1. 音符の入力モード のまま、スラーセクションの最初の音符を入力し、
2. s キーを押してスラーセクションを始め、
3. スラーセクションの残りの音符を入力してから、
4. s キーを押してスラーセクションを終わめます。

調整

スラーの大きさや形を調整するには、それをダブルクリックして 編集モード に入るか、Ctrl+E あるいは右クリックをして "要素の編集" を選びます。外側の2つのハンドルでスラーの始めと終わりを調整でき、他の3つのハンドルで曲線の曲がり具合を調整します。直線中央のハンドルは、スラー全体を上下左右に移動するのに使います。Tab キーでハンドルからハンドルへ移動できます。

微調整には、上の 2-4 ステップに示されているハンドルをクリックしてからキーボードの矢印キーを使います。大まかな調整であれば、マウスや他の入力器具でハンドルをドラッグするか、Ctrl+Arrow でもできます。

次のショートカットキーが左右のハンドルを前後の音符に移動するのに利用できます。

- * Shift+→ 次の音符に移動
- * Shift+← 前の音符に移動
- * Shift+↑ 少ない数値の声部に移動 (声部 2 から声部 1 へ等)
- * Shift+↓ 大きな数値の声部に移動 (声部 1 から声部 2 へ等)

スラーは楽譜の段やページを跨ぐことができます。スラーの始めと終わりは音符/和音あるいは休符に位置しています。レイアウトを広げたりスタイルの変更で音符が再配置されると、スラーも動いたり、大きさが変わったりします。

次の例は、ピアノ譜の下段から上段を跨ぐスラーです。マウスを使って、スラーの最初の音符を選択し、ctrl (Mac: ⌘) を押したままスラーの最後の音符を選択し、s キーを押してスラーを加えます。



x で選択したスラーの方向を変えます。

点線

スラーが詩の韻律により変化する場合、点線のスラーが使われることがあります。また、点線のスラーは、作曲者自身の記載とは異なる編曲者の案を表わすために使われることもあります。既存のスラーを点線あるいは破線に変えるには、そのスラーを選択してインスペクター (F8) での線のタイプを接続 から 点線 あるいは 破線 に変えます。

参照

- [タイ](#)
- [編集モード](#)
- [音符の入力](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

タブ譜

フレットのある弦楽器の楽譜はタブ譜 (Tab) を使って表わされることも一般的で、弦とフレット番号が視覚的に表示されます。



タブ譜は通常の記譜と併用されることもあります。



タブ譜プロパティの編集

[新しいスコアの作成ウィザード](#) を使ってタブ譜を作成した際にはその楽器の一番標準的な要素が用いられ、例えばギターの場合には、標準的な E2、A2、D3、G3、B3、E4 の調弦がなされているといった具合です。調弦や他のタブ譜の要素を変更するには、スコアの譜を右クリックし、[譜表プロパティ...](#) を選びます。下の [楽器の弦のデータを変える \(チューニング\)](#) をご参照ください。

[譜表プロパティ...](#) から [高度なスタイルのプロパティ...](#) へと進めば、タブ譜の表示について詳細な設定が可能です。

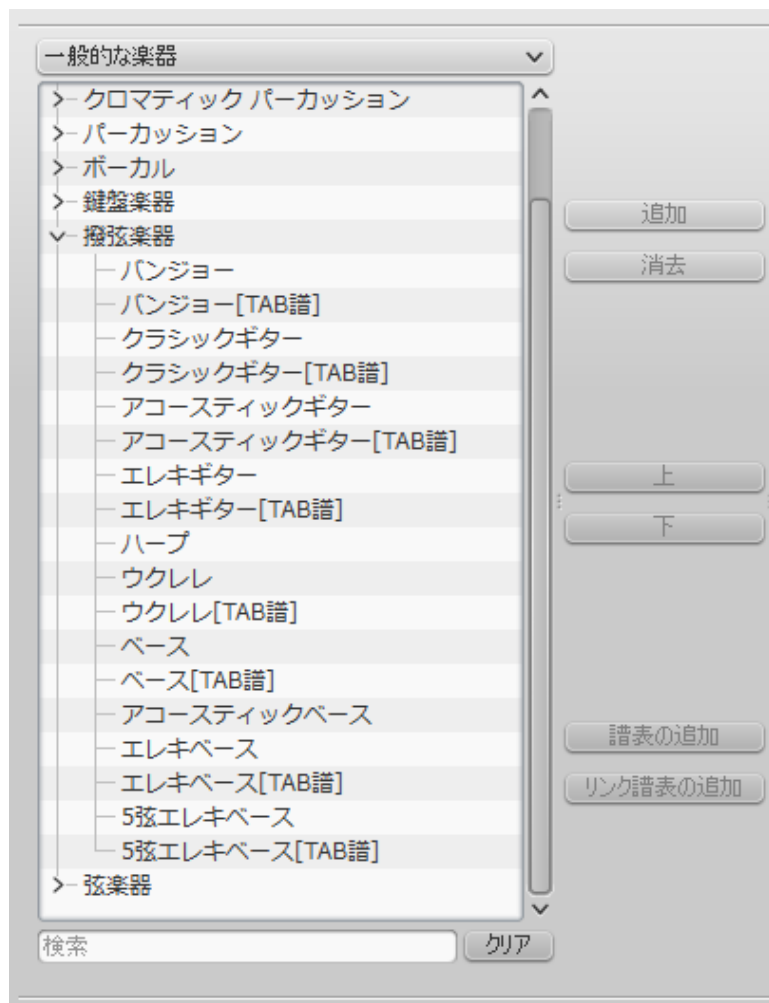
タブ譜の作成

新しいスコアのパートとしてタブ譜を作成するには、新しいスコアの作成ウィザードを使います。既存のスコアにタブ譜を加えるには、楽器のダイアログを使います。あるいは、既存の標準譜表を変更することも出来ます。下記をご参照ください。

'新しいスコアの作成' ウィザードを使って

新しくタブ譜を作成するには次の方法を使います。(通常の譜表とタブ譜を併用するには下の 音高の譜表とタブ譜を合体する をご参照ください):

1. メニューをファイル→新規と進むか、キーボードショートカットの Ctrl + N (Mac: Cmd+N) を使って 新しい楽譜の作成ウィザード を開き、
2. スコアの明細入力し、Next をクリックし、
3. テンプレートファイルを選択 のページでは、楽器を選択してください をクリックし、
4. 楽器 のページで、左欄の "撥弦楽器" の中からタブ譜のオプションがあるものを選び、追加 をクリックします。



注: 楽器リストの上にあるドロップダウンリストを使えば、カテゴリを変更して表示させることができます。また、楽器のリストの下にある "検索" のフィールドを使って楽器を検索することもできます。

5. 新しい楽譜の作成ウィザードの残りの部分を完成させます。

注: 上下キーを使って楽器のリストを移動したり、表示される楽器の種類を変えられます。他の方法として、楽器のリストの下にある "検索" フィールドを使って楽器を検索できます。

楽器選択 のリストに求める楽器のタブ譜がない場合には、

1. 現在ある "撥弦楽器" のタブ譜を選択し (前述のステップ 4)
2. 追加 を押して右のコラムに加え
3. そうして加えた楽器の右側欄の "譜表のタイプ" で求めるタブ譜に一番適切なものを選び
4. "新しい楽譜の作成" ウィザードの残りの設定を行って、終了します。
5. 必要に応じて、譜表プロパティ ウィンドウ で弦の数や調弦を変更します。(→ 下記ご参照)
6. 必要なら、"譜表プロパティ" で楽器を変更したり楽器の名前を変えましょう。

こうすることで、半音階が利用できるフレット楽器ならなんでも、それに対応するタブ譜を作ることができます。

楽器のダイアログを使って

既存のスコアにタブ譜を一つ追加するには、(譜表/タブ譜ペアとするには → [下記ご参照](#)):

1. 楽器編集を開いて (メニューの **編集** → **楽器...**、あるいはショートカットキー **E**)、
2. **楽器** に従いタブ譜を追加します。

譜表のタイプを変えることで

標準タイプの譜表をタブ譜に、あるいはタブ譜を標準タイプの譜表に変えるには、

1. 変えたいと譜表を右クリックし、**譜表プロパティ...** を選びます。もしそれが既に弦楽器であれば、**譜表プロパティ** を抜け、**ステップ 4** に進みます。
2. 表示されている楽器が撥弦楽器でない場合には、**楽器を変更** をクリックし、タブ譜をサポートする適切な "**撥弦楽器**" を選びます。
3. **OK** を 2 度クリックして "**譜表のプロパティ**" を抜けます。
4. メニューを **編集** → **楽器...** と進むか **E** キーを押して **楽器ダイアログ** を開きます。
5. 右の欄の譜表をクリックし、その "**譜表のタイプ**" を変更します。
6. **OK** をクリックして **楽器ダイアログ** を抜け、スコアのページに戻ります。

注: その譜表でチューニング、弦の数等更に変更したい場合には、譜表をクリックし、**譜表プロパティ...** を選択します。

"譜表のプロパティ"ダイアログを使う代案

1. 譜表を右クリックし、**譜表プロパティ...** を選択します。
2. 楽器が撥弦楽器と表示されれば、**ステップ 4** に飛びましょう。
3. 楽器が撥弦楽器以外と表示されたなら、**楽器を変更** をクリックして適切な "**撥弦楽器**" を選び、**OK** を押します。
4. 高度なスタイルのプロパティ... をクリックし、"**テンプレート**" を望むオプションに設定し、**<テンプレートの設定にリセット ボタン**を押します。
5. 2 度 **OK** を押して **譜表プロパティ** ダイアログボックスを閉じます。

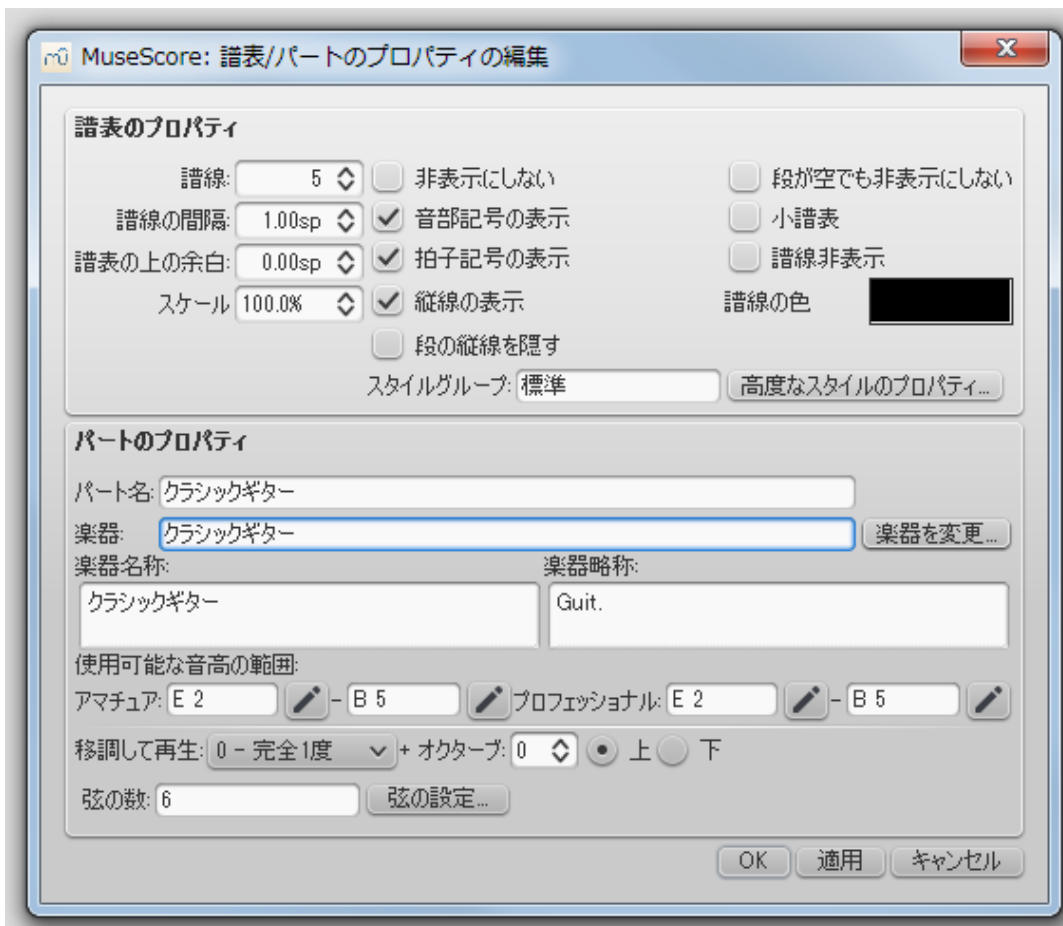
注: チューニングや弦の数の変更等のその他の変更は、**譜表プロパティ** で行うこともできます。

弦のチューニングを変える

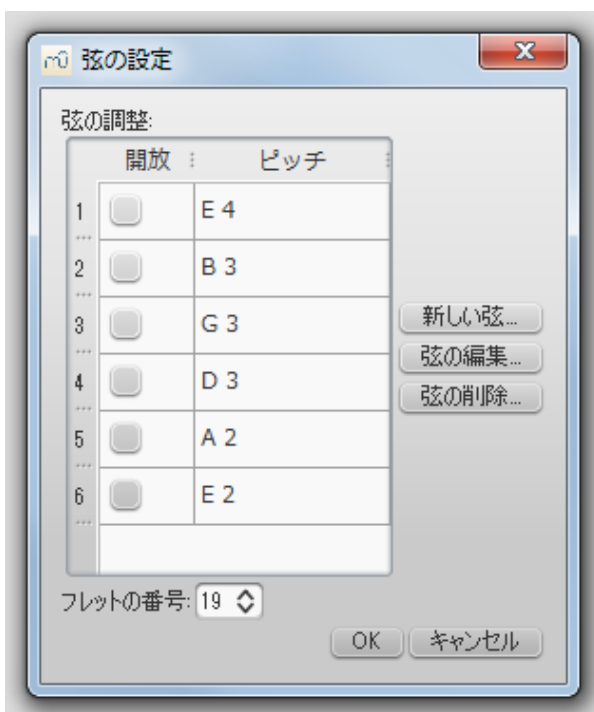
MuseScore では、音高の譜・タブ譜のいずれであっても撥弦楽器の楽譜は、最も標準的な弦のチューニングに設定されています。スコアの譜表を右クリックし、**譜表プロパティ** を選択し、弦の設定を押せば、チューニング状況が見られます。

楽譜での弦のチューニングの変更:

1. チューニングを変更したい譜表の小節の空白部分を右クリックし
2. 譜表のプロパティ... を選択します。



3. ダイアログボックスの下にある 弦の設定... ボタンを押します。(このボタンはその楽器が弦楽器であると定義されている場合のみ、表示されます。) "弦の設定" のダイアログボックスが開きます:



次のオプションが表示されます:

- ・ 既存の弦を再設定する。弦の "ピッチ" をクリックし、弦の編集... を選択するか、弦をダブルクリックします。次に、音符の選択 ボックスにある新たなピッチを選択し、それをダブルクリックするか OK を押します。

注: 弦のチューニングを変更時にタブ譜に既に入力されていると、新しいチューニングに従い音符が調整されます。

弦のチューニングに加えた変更はそのスコアのその楽器についてのみ反映され、規定値やビルトインされている定義は変更されません。

- **新しい弦** の追加。弦のピッチをクリックし、新しい弦 を選択します。新しい弦のピッチを選択し、そのピッチをダブルクリックするか、OK を押します。クリックした弦の次に新しい弦が挿入されます。
- **弦の削除**。弦のピッチをクリックし、弦の削除 を選択します。

注: タブ譜に新しい弦を加えたり弦を削除したら、高度なスタイルのプロパティ のダイアログで弦の数を調整することが必要な場合があります。

- **弦の "開放"**。"開放" の欄にチェックを入れます。リユートのようにフレットが無い場合に使う機能です。
- **フレットの数を変更**。"フレットの番号" を選択し、スピンボックスでフレットの数を変更し、その楽器の弦に利用できるフレットの最大数を設定します。

4. OK をクリックして "弦の設定" ダイアログボックスを閉じます。

5. さらに OK をクリックして "譜表/パートのプロパティの編集" ダイアログボックスを閉じます。

音高の譜表とタブ譜の併用

例えばギターなど弦楽器では、音高の譜表とタブ譜の両方で記譜することも一般的です。音高の譜表は通常の記譜方法で示し、それに付随するタブ譜は音符に応じた弦とフレット番号を示します。併用する譜表は "リンクさせる" か "リンクさせない" か、いずれかにします。:

1. **リンクする譜表**: リンクされた譜表は、一方に加えた変更は即座に他方にも適用されます。(相互適用)
2. **リンクしない譜表**: リンクしない譜表は、各々独立して編集が可能です。記譜内容を一方から他方に移動するには、範囲を選択し、コピー・アンド・ペーストして他の譜表に移します。

注: 時にタブ譜で **赤色の数字**が表示されることがあります。これは フレット番号が既存の入力とち合って表示できないことを意味しています。既存のフレット番号入力を移動・調整して解消します(既存の音符の編集をご参照ください)。しかし、最低音の弦では調整を要しないようになっている設計であり、印刷しても赤い色には表示されないようになっています。

新しいスコアの作成ウィザードを使った譜表/タブ譜ペアの作成

リンクするしないに関わらず、ウィザードを利用して譜表/タブ譜ペアを作成するには:

1. メニューを ファイル → 新規作成... と進むか、ショートカットキー **Ctrl + N (Mac: Cmd+N)** を使って 新しいスコアの作成 ウィザードを開始します。
2. 必要に応じスコアの詳細を入力し、次へ をクリックします。
3. テンプレートファイルを選択 のページで、楽譜を選択してください をクリックします。
4. 楽器を指定してください のページの左側欄の "撥弦楽器" にあるフレットの楽器を選択し、追加をクリックします。
5. 右側欄に新たに加えられた譜表を選択し、次の2つのオプションのいずれかを選びます:
 - 2つの譜表を **リンクさせる** には リンク譜表の追加 をクリック
 - 2つの譜表を **リンクさせない** のなら、譜表の追加 をクリック
6. 一番右側の項で 譜表のタイプ を変えることができます。(表示についてのオプションの詳細は、タブ譜を右クリックし、譜表のプロパティ... → 高度なスタイルのプロパティ にあります。)
7. 新しいスコアの作成ウィザードを完遂するか、完了 をクリックします。

注: 別のミキサーチャンネルとしてリンクしない譜表を作成するには、上のステップ5に代え左側欄のタブ譜を選択して 追加 をクリックします。その後ステップ6と7に進みます。

既存の譜表から譜表/タブ譜ペアを作成

スコアに既に入力さあれている撥弦楽器にタブ譜 (あるいは音高の譜表) を追加するには:

1. 楽器の編集を開きます。(メニューの 編集 → 楽器... か、ショートカットキー **E**)
2. 右側欄で、タブ譜 (あるいは音高の譜表) を追加したい譜表を右クリックします。
3. 次の2つのオプションのいずれかを選びます:
 - **リンクする** 譜表とするには リンク譜表の追加 をクリック

- 。リンクしない譜表とするには譜表の追加 をクリック
- 4. 必要に応じ、一番右側の項で 譜表の**タイプ** を変更します。(表示についてのオプションの詳細は、タブ譜を右クリックし、譜表のプロパティ... → 高度なスタイルのプロパティ にあります。)
- 5. **up** を使って譜表の位置を変えることもできます。
- 6. **ok** をクリックします。

注: 別のミキサーチャンネル_としてリンクしない譜表を作成するには、上のステップ3に代え左側欄の適当な譜表を選択して追加 をクリックします。その後ステップ4~6に進みます。

リンクした譜表/タブ譜ペアをリンクしないように変更 (またその逆)

(a) リンクした譜表/タブ譜ペアをリンクしないように変更したい場合には:

1. スコアの頁から楽器編集を開きます (メニューの 編集 → 楽器... か、キーボードショートカットの **I**)
2. 右側の欄の 音高の譜表 をクリックし、譜表の追加 をクリックします。
3. 新たに追加した譜表の一番右にある 譜表の**タイプ** をクリックし、正しいオプションを選びます。従前の譜表/タブ譜ペアが空白なら、素添付5に進みます。スコアに既に記譜がなされているのであれば、ステップ4に続きます。
4. **ok** をクリックしてスコアに戻ります。リンクした譜表からリンクしない譜表に記譜内容をコピーアンドペーストします。楽器編集に戻ります。
5. 右側の欄のリンクしたタブ譜をクリックし、消去 をクリックし、続けて **ok** をクリックします。

(b) リンクしない譜表/タブ譜" を _リンクした譜表に変更するには:

1. スコアの頁から楽器編集を開きます (メニューの 編集 → 楽器... か、キーボードショートカットの **I**)
2. 右側の欄の 音高の譜表 をクリックし、リンク譜表の追加 をクリックします。
3. 新たに追加した譜表の一番右にある 譜表の**タイプ** をクリックし、正しいオプションを選びます。
4. リンクしていないタブ譜を選択し、消去 をクリックし、続けて **ok** をクリックします。

新たな音符の入力

キーボード

- 最初に、音符入力モードにはなっていないことを確かめます。音符入力を開始する小節あるいは既存の音符を選択。
- 音符入力モードに切り替える (**n**) と: 短い "青色の長方形" がタブ譜の弦の付近に現れます。: これが、*現在作業中の弦* です。
- 入力する音符/休符の長さを選択。(下を参照)
- **↑** や **↓** を押して入力したい弦にカーソルを移動。スコア内の移動には **→** や **←** を使います。
- **0 ~ 9** を押し、現在作業中の弦での **0 ~ 9** のフレットマークを入力; 複数桁の数字を入力するには各桁を連続して押します。(**i** は飛ばして) **A ~ E** のキーを使うこともでき、フランス式タブ譜には便利です。注: 最大のフレット番号を超える番号を入力することはできません。
- フレット番号を修正するには **shift+↑** や **shift+↓** を使うこともできます。
- **;** (セミコロン) を押すと、選択した長さの休符が入力できます。
- 通常の譜表と同じく、必要に応じて異なる 声部 への入力が可能です。

マウス

- 音符入力モードに入り、音符・休符の長さを選択します。(下を参照)
- 音符を作成する弦をクリックします。音符はまず **0** フレット (フランス式タブ譜では **a**) に作成されます。: 適切なフレットに修正するにはキーボードから正しい番号をタイプします。
- 次のキー操作を繰り返して修正することもできます
Alt+Shift+↑ あるいは
Alt+Shift+↓
- 通常の譜表と同じく、必要に応じて異なる 声部 への入力が可能です。

音符・休符の長さの選択

音符入力モードでは、次の方法でタブ譜での音符・休符の長さを設定することが可能です:

- Shift+1 ~ Shift+9 (但し、パソコンのO/S やキーボードの配列により使えるショートカットに制限を生じます)
- NumPad 1 ~ NumPad 9 (10キーがあり、NumLock がオンになっている場合)
- スクリーン上部に表示されている入力ツールバー
- q で選択された音価の減少、w で選択された音価の増加

既存の音符の編集

入力モードではなくても、フレットマークを変更するのに 3 つのキーの組み合わせが利用できます。
:

- Shift+↑/↓ で音高を変更。MuseScore は弦とフレットを対象として、一番音の高い弦を選びます。
- ↑/↓ で弦を変えることなく、フレットを上下に変更します。(0 から "弦の設定" のダイアログボックスで定義したフレットの数までの範囲)。
- Ctrl+↑/↓ で選択した音符を上/下の弦に移動します。(その弦が入力されておらず、その音符が使える場合)
- Shift+x は符頭をオンオフするトグルスイッチです。

キー操作のまとめ

音符入力モード


Type:	to get:
↑	上の弦を作業中として選択
↓	下の弦を作業中として選択
Shift+1 to Shift+9	音価を選択
NumPad 1 to NumPad 9	音価を選択
Q	現在の入力音価を減らす
W	現在の入力音価を増やす
0 to 9	フレットの数字・文字を入力
A to K	フレットの数字・文字を入力(i を除く)
Shift+↑	現在のフレットマークを増やす
Shift+↓	現在のフレットマークを減らす

通常モード

Type:	to get:
Shift+↑	選択した音符の音高を上げる (MuseScoreは弦を選ぶ)
↑	弦を変えることなく音高を上げる
Shift+↓	選択した音符の音高を下げる (MuseScoreは弦を選ぶ)
↓	弦を変えることなく音高を下げる
Ctrl+↑	音高をそのままに、音符を上弦に移動
Ctrl+↓	音高をそのままに、音符を下弦に移動
Shift+x	符頭をオンオフするトグルスイッチ

外部リンク

- [Video tutorial: MuseScore in Minutes: Lesson 7 - Tablature and Drum Notation](#)

 [Staff Properties.jp.png](#)

タイ

タイとは同じ高さの2つの音符に架かる曲線で、その2つを加えた長さで演奏することを指定します。(下の [外部リンク](#) ご参照) 同じ声部にある直近の音符間で使われるのが一般的ですが、MuseScore は直近ではなかつたり異なる 声部 の音符間のタイもサポートしています。


音符の入力にあるように、音符やコードを入力した直後にタイを指定する場合には、プログラムは自動的にタイで繋ぐべき音符の方向に正しく向いています。そうでない場合には、既に入力されている音符を、"現状を踏まえ" でタイを作成することが出来ます。

注: タイを [スラー](#) と混同しないように。同じように見えますが、プレイバックではそれぞれ異なった働きとなります。

音符をタイで繋ぐ

1. Esc を押し、確実に音符入力モードではないようにします。
2. Ctrl (Mac: Cmd) を押しながら対象とする音符を選択します。



3. + キーか、もしくは上部にある音符入力ツールバーの音符の右にある  ボタンを押します。




選択した音符とそれに続く同じ音高の音符間にタイが作られます。

コードをタイで繋ぐ

コードの音符すべてを一挙にタイで繋ぐには:

- コードの符幹をクリックするか、
- shift を押したままコードの音符の一つをクリックし、


+ キーか  ボタンを押します。選んだコードの音符全てから続くコードの音符間にタイが作られます。




音符入力モードで、タイで繋がった音符を加える

音符の入力中に一つの音符にタイを作成するには:

1. 音符を一つ (コードの一部ではない音符) 選択し、
2. それに続く音符の音価を選び、

3. + キーかタイのボタン  を押します。

音符入力モードで、タイで繋がったコードを加える

1. コードの中の一つの音符を選択しているのを確かめて、
2. それに続くコードの音価を選び、
3. + キーかタイのボタン  を押します。

ユニゾンの音符をタイで繋ぐ

タイで繋ぐコードがユニゾンである場合には:

1. ユニゾンの2つの音符を別の声部にする。
2. 符幹や符尾の重複を避けるべく、ユニゾンの片方を符幹無しの設定にする。
3. 声部ごとにタイを適用し、必要に応じて位置や長さの調整する。

タイの方向を変える

x キーで選択したタイの上下方向を変えられます。

参照

スラー

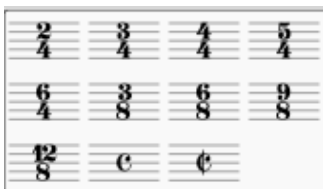
外部リンク

- [Ties \(music\) at Wikipedia](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

拍子記号

拍子記号はサイドバーのパレットで利用できますにあります (MuseScore のパレット全般については [パレット](#) をご参照ください)。



スコアに拍子記号を加える

拍子記号をスコアに **加える** には、次の方法のどれかを使います:

- パレットの拍子記号を、小節の空白部分にドラグ・アンド・ドロップ
- 小節を選択し、パレットの拍子記号をダブルクリック
- 音符か休符を選択し、パレットの拍子記号をダブルクリック

拍子記号はその小節の始めに表示されます。

拍子記号を **入れ替える** には、次の方法のどれかを使います。

- パレットの拍子記号を、今ある拍子記号の上にドラグ・アンド・ドロップ
- 今ある拍子記号を選択し、パレットの拍子記号をダブルクリック

拍子記号を削除する

スコア上の拍子記号を削除するには、それを選択して Del を押します。

独自の拍子記号を作る

ワークスペースの拍子記号パレットに求める拍子記号が見当たらない場合には、Shift+T を押して マスター・パレット の拍子記号セクションを開けば、作成することができます。

新しい拍子記号を作るには、マスターパレットにあるものを一つ選び、拍子記号を作成パネルで、分子、分母、テキストや連桁などの要素を編集します。追加ボタンを押して、新らしく作った拍子記号をリストに加えます。こうして追加すれば、その拍子記号をスコアにドラッグ・アンド・ドロップできます。マスターパレットの拍子記号を削除するには、それを右クリックして"クリア"を選びます。

マスターパレットの拍子記号を、ユーザー作成ワークスペースのパレットの上にドラッグ・アンド・ドロップして、移動することができます。

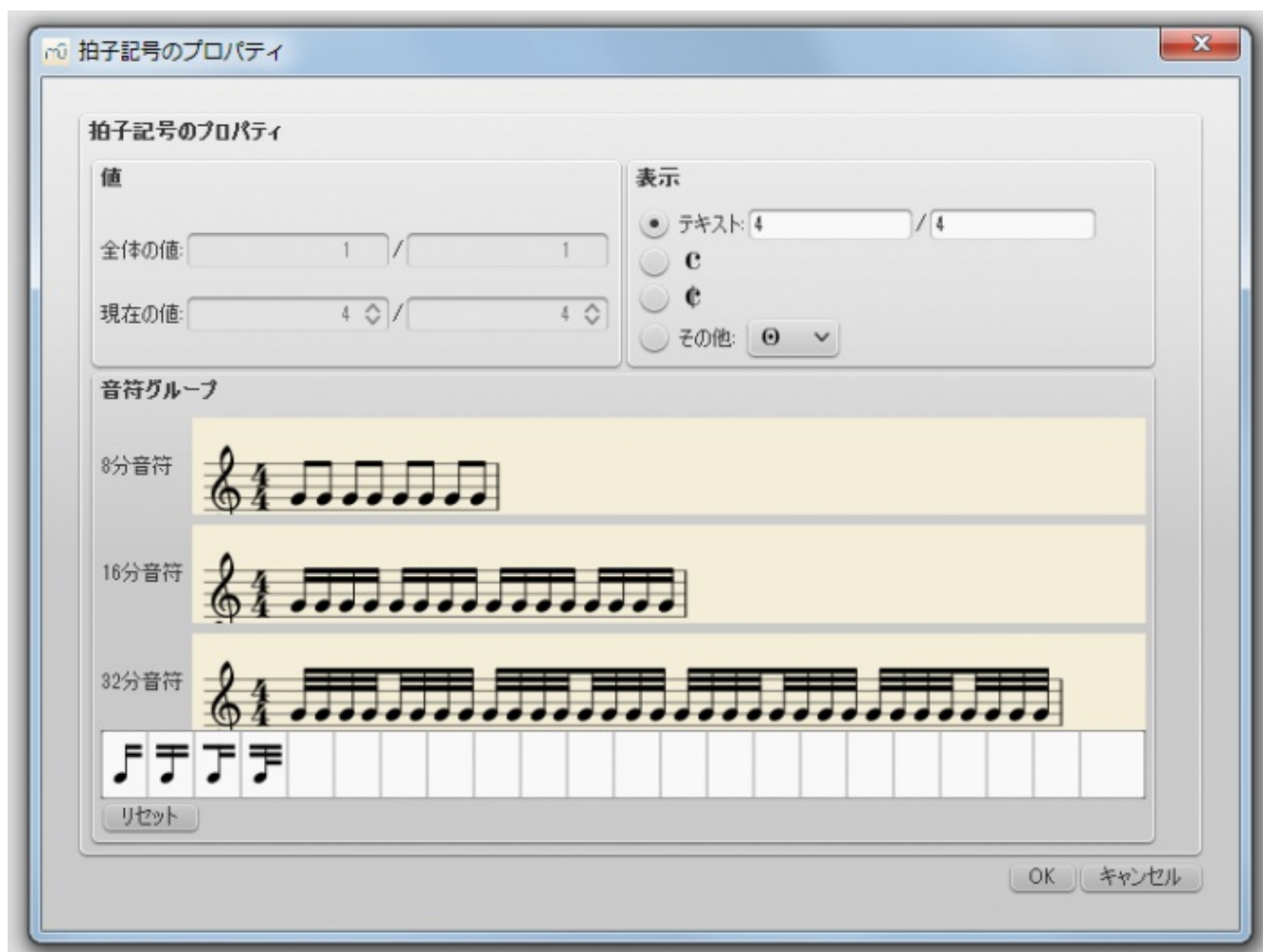
変拍子

7/8 拍などといったようにより複雑な音符の仕分けができるよう、変拍子が用いられます。次の例では、拍子記号を作成パネルの **テキスト** 欄に + 記号で分けた数値数字として目に見える拍が入力されています。



標準の連桁を変える





スコア全体について音符の連桁の方法を調整するには、そのスコアの拍子記号を右クリックし、"拍子記号のプロパティ"を選びます。



ここの"音符グループ"パネルで、1/8、1/16、1/32 音符の連桁のパターンを各々調整できます。

連桁を止めるには、その次の音符をクリックします。連桁を続けるには、同様にクリックします。この方法は全ての音符にその下の連桁がある場合に有効で、そうでない場合にはアイコンを次の記載のように使います。リセット ボタンは、そこで加えた変更を全て解除します。

ウィンドウの左下にあるアイコン  を "音符グループ" にドラッグして連桁のパターンを変えることもできます：

-  連桁を開始
-  連桁を続行
-  前の音符と 1/8 音符の連桁
-  前の音符と 1/16 音符の連桁

拍子記号とは異なる長さ：弱起小節とカデンツァ

小節の実際の長さが拍子記号の定めるものとは異なる場合があります。弱起小節とカデンツァが一般的な例です。異なる拍子記号を使わず小節の実際の長さを変えるには、小節の操作：プロパティ、小節の長さ を参照してください。

局所的な拍子記号

別の譜表で異なる拍子記号が使われることがあります。ここでの例は、バッハのゴルトベルク変奏曲の第26変奏です。

VARIATIO 26 a 2 Clav.

$\text{♩} = 63$

MuseScoreは、全体の拍子と実際の（局所的な）拍子というコンセプトを用いています。全体の拍子を変えるには、パレットの拍子記号を小節にドラッグ・アンド・ドロップします。全体の拍子記号はステータス・ラインに表示される拍を数えるのに用いられ、速度記号に関連します。全体の拍子記号は全ての譜表に対して同じであり、通常は実際の拍子記号と同じです。

実際の拍子は拍子記号のプロパティのダイアログで設定され、全体の拍子記号とは異なるものとしてすることができます。(次の例では 18/16)。

表示のテキストは、現在の値に関わらず設定することができます。

局所的な拍子記号は、**ctrl (Mac: cmd)** キーを押しながら拍子記号をドロップして設定します。局所的な拍子記号は一つの譜表にのみ設定できます。全体の拍子記号は全ての譜表に複製されます。

拍子記号の変更と他の要素

拍子記号の変更で **長休符** は中断します。また、**セクション区切り** は、小節の最後に慣例の拍子記号が表示されるのを妨げます。

参照

- [調号](#)

外部参考資料

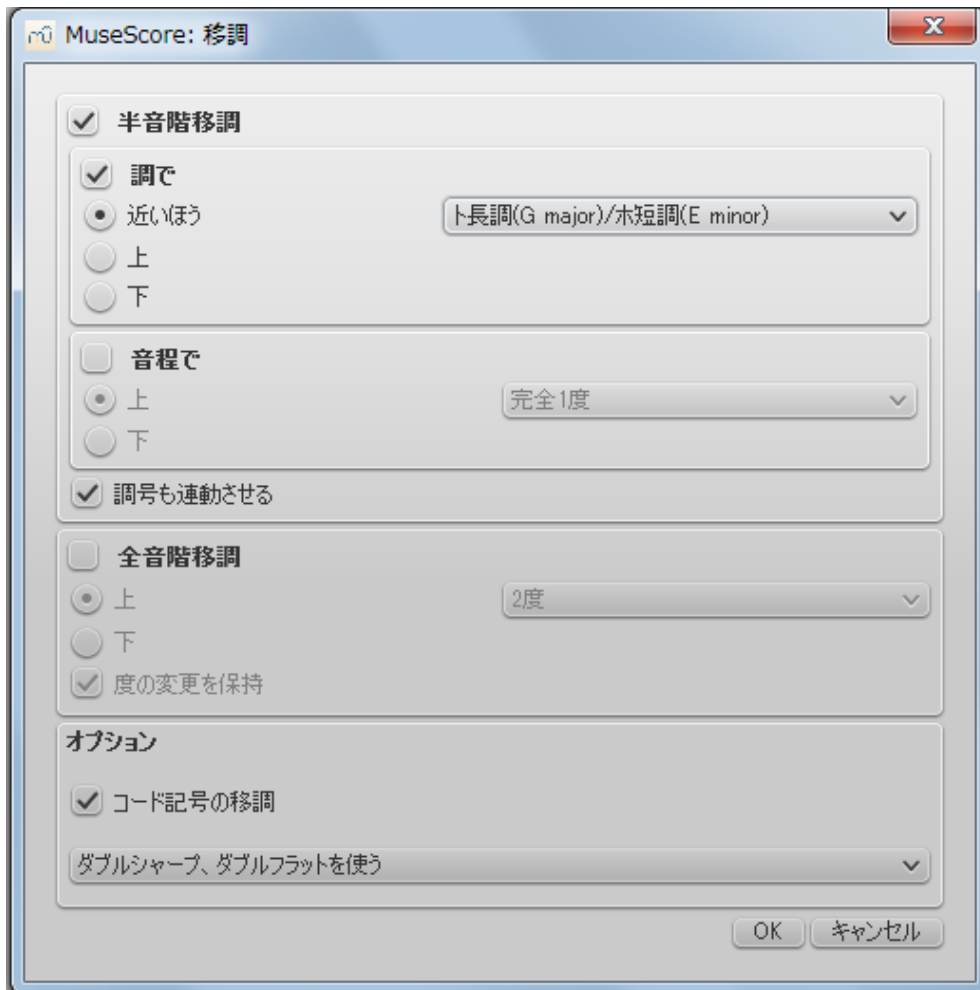
- [Additive meters at Wikipedia.](#)

- [Time signature-Edit Beam jp.png](#)
- [Master Palette-Time Signatures jp.png](#)
- [Time Signature Properties jp.png](#)
- [Master Palette-Time Signatures jp2.png](#)
- [time sig properties jp2.png](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum.](#)

移調

移調は、選択した音符を譜表の上、あるいは下に移動します。MuseScoreは各種の移調をサポートしています。



半音階移調、調で

半音階移調では、選択した音符を半音単位で上あるいは下に移動します。メインメニューから、音符 → 移調...を選び、移調先の調号と、近いほう、上あるいは下のいずれにするかを選択します。

半音階移調、音程で

半音階移調では、音符は半音単位で上あるいは下に移動します。メインメニューから、音符 → 移調...を選びます。"音程で" をチェックし、ポップアップメニューで音程と、上下どちらに移調するかを選択します。

選択した音符を、(↑ や ↓) 矢印キーを使って移調することもできます。

全音階移調

全音階移調（スケール移調ともいわれる）では、その時点の調号に応じた音階に従って上あるいは下に音符を移動します。一つの音符をドラッグして上、あるいは下に移動できます。ctrl + クリックで複数の音符を選択し、ドラッグで移動することもできます。

移調でのショートカットキー

F2: スコアと調合を半音上に移調

Shift + F2: スコアと調合を半音下に移調

Ctrl+↑ (Mac: Cmd+↑): 選択範囲を1オクターブ上に移調

Ctrl+↓ (Mac: Cmd+↓): 選択範囲を1オクターブ下に移調

また、編集 → 環境設定 → ショートカットキー を利用して、使いやすいショートカットキーで移調のダイアログを開くように設定することもできます。

移調楽器


Bフラット・トランペットやアルト・サクスのように、ある種の楽器は移調楽器として知られています。これらの楽器は記載された音高より低く、あるいは高く、音を出します。MuseScoreは移調楽器をサポートする機能を備えています。

合奏調（実音）ボタンとメインメニューの音符 → 合奏調（実音） を使って、実音と移調音を切り替えられます。合奏調（実音）は、全ての楽器を同じ調号で表示でき、譜表上の音符は演奏される音高と一致し、作曲者や編曲者を援助します。合奏調（実音）がオフのときは、ある楽器の譜表上の音符は演奏される音高とは異なりますが、その楽器の演奏者がそのまま演奏できるものになっています。セッション中に合奏調（実音）を使うには、パート譜を印刷する前に合奏調（実音）をオフにすることを忘れないように。

MuseScoreには移調楽器が既に設定されています。しかし、珍しい楽器やMuseScoreではできない移調の場合には、手動で楽器移調を編集する必要があります。その楽器の譜表の空白部を右クリックし、譜表のプロパティ... を選びます。譜表のプロパティのウィンドウの一番下で、移調の音程、オクターブ変更、そして、音程が“上”（記載より高い）あるいは“下”（記載より低い）を選択します。

参照

- [How to transpose](#)

 [transpose_dialog.jp.png](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

トレモロ

トレモロとは、一つの音符を素早く繰り返して、もしくは、複数の音符を素早く次々に、演奏することです。音符の符幹を貫く斜線で表されます。複数の音符のトレモロは、その間に棒線を引きます。また、ドラムロールを表す場合にもトレモロの記号が使われます。

トレモロのパレットには、1音のトレモロ（次の符幹の表示）と、2音のトレモロ（次の符幹の無い表示）があります。



一つの音符の符幹にトレモロを加えるには、符頭を選択して、トレモロのパレットのお望みの記号をダブルクリックします。

2音のトレモロは、いずれの音符ともトレモロが継続する全期間の長さです。二分音符の長さ（最小限度）のトレモロを入力するには、四分音符を2つ入力し、トレモロ記号を加えると、それら音符は自動的に倍増され二分音符になります。

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

連符

連符は、拍子記号での通常の拍打ちではないリズムを記載するために使われます。例えば、16分音符による3連符は、8分音符1拍を2つではなく3つに分けます。



6/8 拍子で8分音符による2連符は、付点4分音符 1 つを8分音符3つではなく2つに分けます。



連符の作成

音符入力モードにあるか、そうではない通常モードで音符あるいは休符を選択した状態にあるかによって、連符を作成する手順は異なります。8分音符の3連符の例から始めましょう。

通常モードで3連符を作成

1. 作りたい3連符の全体の長さとなる音符あるいは休符を選択します。8分音符の3連符の場合には、4分音符か休符を選ぶ必要があります。次の例をご参照:



1. メインメニューから、音符 → 連符 → 3連符を選ぶか、Ctrl+3 (Mac: ⌘+3) を押します。そうすると、次のようになります:



1. MuseScore は自動的に音符入力モードになり、もっとも適切な音価—この例では8分音符—を選択しています。続く音符・休符を入力します。次の例をご参照:



音符入力モードで連符を作成

1. N を押すなどして、音符入力モードにあることを確認します。
2. 左右キーなどを使うなどして、連符を作りたい場所の音符・休符あるいは小節に移動します。
3. 連符全体の長さとなる音価を選択します。8分音符の3連符なら音符入力ツールバーの4分音符をクリックするか、キーボードで5 を押します。
4. メインメニューで 音符 → 連符 → 3連符 と進むか、キーボードで Ctrl+3 (Mac: ⌘+3) を押します。それにより、上の例のように元となる音符・休符を3分割した入力枠が作り出されます。
5. MuseScore は自動的に音符入力モードになり、もっとも適切な音価—この例では8分音符—を選択するので、続く音符・休符が入力できます。より込み入ったケースは下の カスタム連符 をご参照ください。

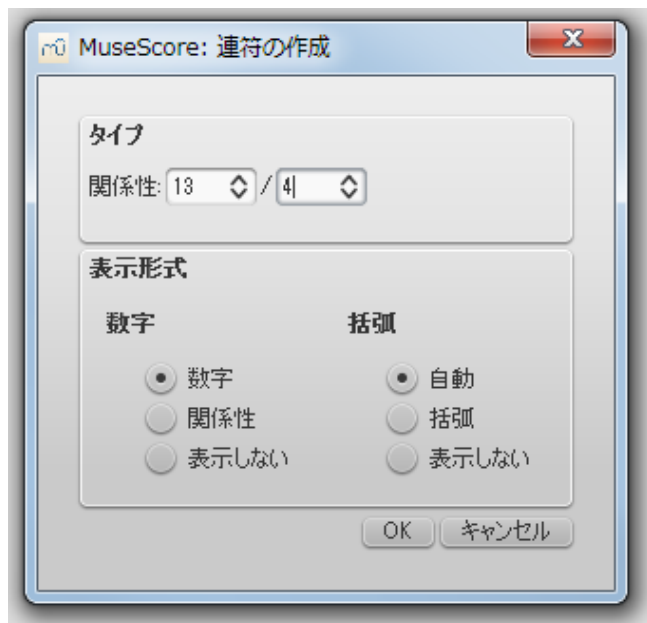
他の連符の作成

2～9 連符も 連符作成 コマンド を Ctrl + 2-9 (Mac users Cmd + 2-9) とすることで上記のステップに従って同じようにして作成できます。

カスタム連符

例えば4分音符1つの長さを16分音符の13連符にするといった通常範囲ではない連符を作成するに

は、まずその連符全体の長さとなる音符(あるいは休符)を選んで、メニューを 音符 → 連符 → その他... と進み、連符の数と元となる音符の音価を入力します。(全体が4分音符の音価となる13の16分音符の場合には、13 と 4)



連符の削除

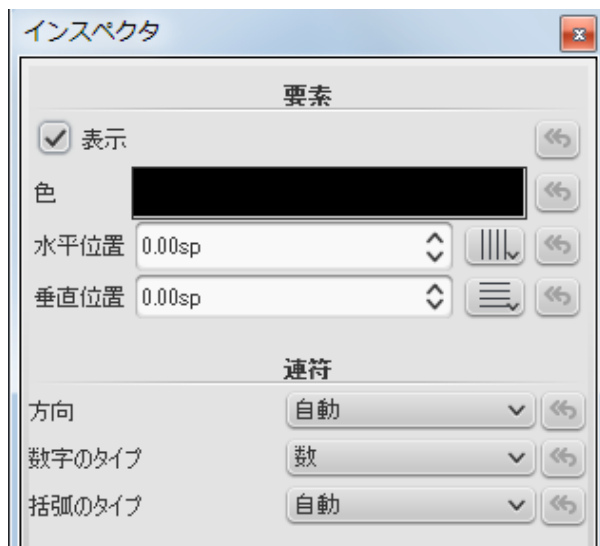
連符を削除するには、連符の数字・括弧を選択して Del を押します。

設定

一つの連符の表示をカスタマイズするには、インスペクターでプロパティを変更します。スコアの全ての連符に関するスタイル全般を変更することも可能です。

インスペクタ

一つの連符の表示プロパティを変えるには、連符の番号か括弧を選択してから、インスペクター を使います。



もし連符の番号も括弧も表示されていない場合には、連符の音符を一つ選択し、インスペクタの一番下に表示される連符ボタンを使って上のダイアログを表示させます。



括弧の方向は、自動を選べると、符頭から見て符幹や連符と同じ側になります。上あるいは下を選べると、符幹や連符の位置に関わらず、符頭の上あるいは下に括弧を置くことになります。

数字のタイプは、数字を選べば整数が、関係性を選べば2つの整数による比が表示されますが、表示しないを選べば何の表示もありません。



括弧のタイプで自動を選べば音符が連符されていれば括弧は表示されず、連符に連符されない音符や休符が含まれている場合には括弧が表示されます。括弧もしくは表示しないを選べると、括弧はそれぞれ表示もしくは非表示となります。

括弧あるいは数字を動かすと、垂直位置と水平位置のオフセットが変わるのが分かります。(標準のオフセットは、どちらも0spです。)

スタイル

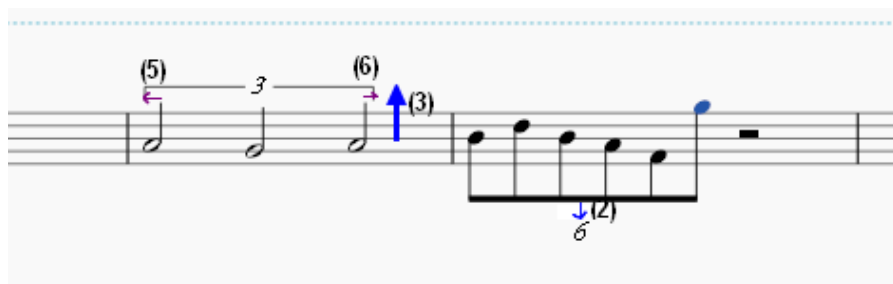
スタイル → 一般... と進み、連符 を選びます。そこでは連符プロパティの全てを変更可能です。



2点の調整が可能です：垂直と水平

- 音符からの垂直距離には、sp 単位による3つの設定と、チェックするかどうかという1つの設定があります。
 - 最大斜度: 標準値 0.50; 設定範囲 0.10 ~ 1.00
 - 符幹からの垂直距離 (下記(2)を参照): 標準値 0.25; 設定範囲 -5.00 ~ 5.00
 - 符頭からの垂直距離 (下記(3)を参照): 標準値 0.50; 設定範囲 -5.00 ~ 5.00

- 譜表を避ける: 標準でチエツクされている
- 音符からの水平距離には、sp 単位による4つの設定があります。
 - 最初の音符の、符幹の前の間隔 (下記(5)参照): 標準値 0.50; 設定範囲 -5.00 ~ 5.00
 - 最初の音符の、符頭の前の間隔: 標準値 0.00; 設定範囲 -5.00 ~ 5.00
 - 最後の音符の、符幹の後の間隔 (下記(6)参照): 標準値 0.50; 設定範囲 -5.00 ~ 5.00
 - 最後の音符の、符頭の後の間隔: 標準値 0.00; 設定範囲 -5.00 ~ 5.00



参照

- [How to create triplets and other tuplets](#)

外部リンク

- [Tuplet at Wikipedia](#)
- [How To Create Triplets in MuseScore \[video\]](#)
- [The User Guide to Tuplets in MuseScore \[video\]](#)

- [Inspector-Tuplet_jp.png](#)
- [Inspector-Select-Tuplet_jp.png](#)
- [insepector2_jp.png](#)
- [insepector_restoredefaultsettings_jp.png](#)
- [Style-General-Tuplets_jp.png](#)
- [Tuplets-dialog_jp.png](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

声部

どの譜表でも声部を4つまで使うことができます。声部とは、同じ譜表で他の声部に影響されることがなく異なったリズムの旋律を言います。他の楽譜作成ソフトでは "レイヤー" と称されることもあります。

ポリフォニーの小節では、通常、声部1 を上向き符幹の音符、声部2 を下向き符幹の音符とします。



注: 声部と呼ばれる機能を"ボーカルの譜表"と混同しないように。(ボーカルの譜表は、**E**を押すとアクセスできる"楽器"のダイアログで追加できます。) SATB を大譜表で作るには、上の譜表の声部1と2をソプラノとアルトに、下の譜表の声部1と2をテナーとバスにします。声部3や4をテナーやバスにはしないように。

声部を使うのは


- 一つの譜表の一つのコードで、向きの異なる符幹を一緒に使いたい場合
- 一つの譜表で、異なる長さで同時に演奏される音符を使いたい場合

異なる声部に音符を入力するには

次の例が、2つの声部を使う部分を記譜する方法です。

1. **声部 1 を入力:** 音符入力モードに居ることを確かめて: ツールバーの声部 1 が青色で表示されます。一番上の声部に音符を入力します(上の例や次の例を参考に)。入力中、符幹が下向きになる音符がありますが、声部 2 を入力すると自動的に反転します。



2. **そのセクションの開始場所にカーソルを移動:** 声部 1 の音符を終えたなら、← キーを繰り返し押し、カーソルを戻しながらセクションの最初の音符に戻ります。あるいは、Ctrl+← を使って小節単位で元に戻ったり、Esc を押して音符入力モードを抜け、最初の音符を直接フリックする方法もあります。
3. **声部 2 の音符を入力:** 音符入力モードに居て、そのセクションの声部 1 の最初の音符の位置にあることを確かめます。ツールバーの右の方にある  "声部2" のボタンを押すか、ショートカットキー Ctrl+Alt+2 (Mac: Cmd+Option+2) を使います。下側の声部 (下向き符幹) の音符をすべて入力します。最終的に次のような状態となります。:



非表示のスペーサー休符

声部 2, 3 と 4 のみ休符を削除することが可能で、主声部 (1-青) の休符は非表示にすることができません。



休符を非表示にするには、それを選んで v を押すか、インスペクタ の "表示" チェックボックスを使います。インスペクターは、メニューの "表示" かショートカットキーの F8 (Mac: fn+F8) で起動します。表示のメニューで 非表示属性を見せる をオンにしている場合、それら休符は画面上で灰色の表示となります。非表示の休符は、印刷・PDF・PNG・SVG等では現れません。

インスペクタ を起動し、"表示" チェックボックスのチェックを外します。表示メニューの 非表示属性を見せる をオンにしていれば、スクリーン上、休符は灰色で引き続き表示されます。非表示の休符は、印刷や、PDF、PNG、SVG 等へのエクスポートには表示されません。

声部の音符の交換

2つの声部間で音符を交換するには:

1. 交換する範囲の音符を選択し、
2. メニューバーの 編集 → 声部 を選んで、
3. リストにある2つの声部を交換します。

注: どの声部間でも指定できますが、一度に実行できるのは2つだけです。

スワップすることなく音符を他の声部に移動

音符を交換するのではなく、音符を他の声部に移動することができます:

1. まず音符入力モードに居ることを確かめ、
2. 一つの声部の一つあるは複数の符頭を選択し、
3. 音符入力ツールバー あるいはショートカットキー Ctrl+Alt+1-4 を追加して移動先の声部をフリックします。

注: 次の条件の一つに該当すれば、移動は成功します:

1. コードの場合、移動先の音符の音価が同じでなくてはなりません。
2. 移動先の休符の長さが移動する音符の音価以上でなくてはなりません。

参照

- [符頭](#)

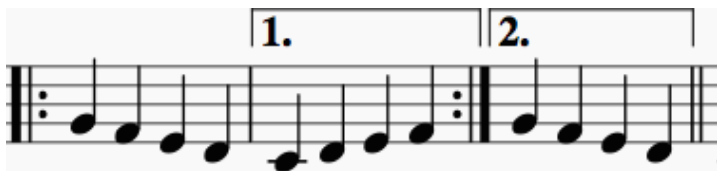
外部リンク

- [How to merge/combine/implode two staves in one with two voices](#)
- [\[Video tutorial: How To Write Two Parts On One Staff: Voices\]](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

反復記号(1番括弧、2番括弧)

反復番号括弧、あるいは1番括弧・2番括弧は、繰り返しでの異なる終わり方を記すために使われます。



スコアに反復番号括弧を置くには、線のパレットから記号をドラッグ・アンド・ドロップするか、対象の小節を選択してから線パレットの記号をダブルクリックします。

反復番号括弧を一小節を越えて広げるには、反復番号括弧をダブルクリックして編集モードに入り、右に動かすには `shift+→` を押します。左に動かすには `shift+←` を押します。

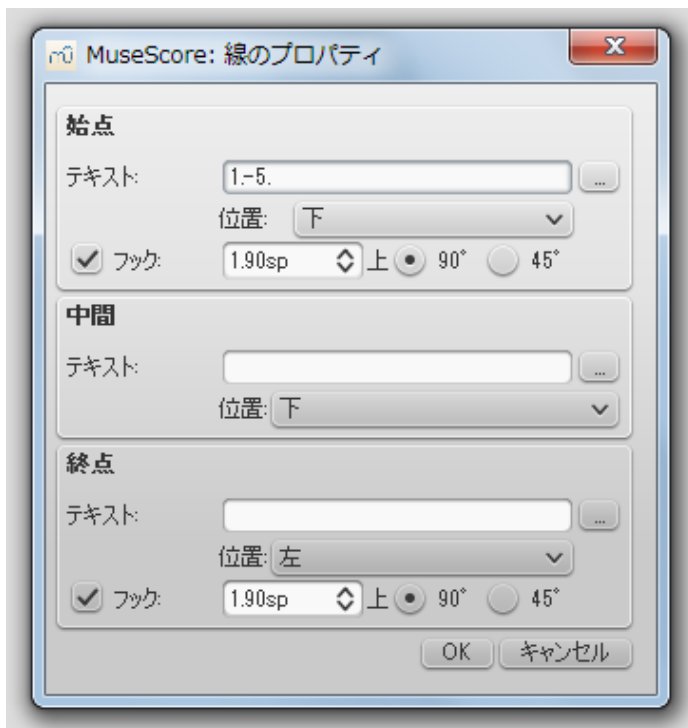
これらの操作で、MuseScore内での再生や複数段のレイアウトを定める反復番号括弧の"論理的"な開始あるいは終了位置を動かします。マウスや `shift` を使わない矢印キーでの操作では細やかな位置の調整ができますが、繰り返しをどこからどこまで行うかは変更できません。

ハンドルを移動すると、論理上の位置と実際の位置の間に破線が表示されます。

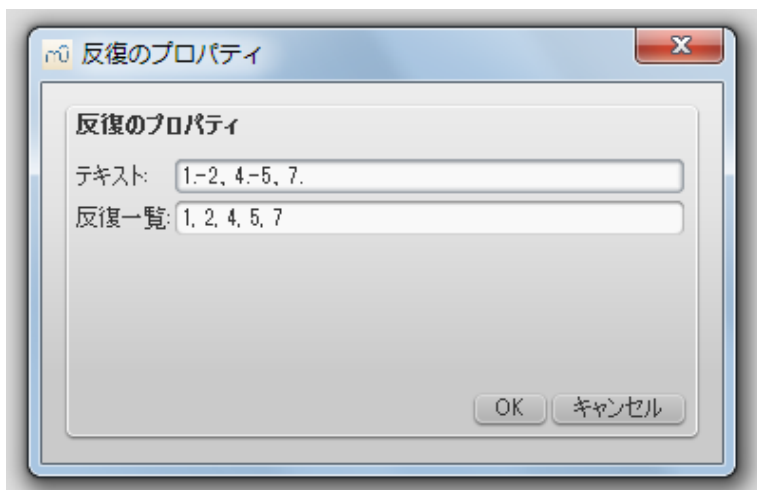


テキスト

反復番号括弧のテキストや他のプロパティを、線のプロパティのダイアログで変更できます。反復番号括弧を右クリックして線のプロパティ...を選びます。次の例では、反復テキストは "1.-5." の表示となっています。



また、反復番号括弧を右クリックし、反復のプロパティのダイアログを表示させることもできます。そこから、表示される反復テキスト(上記の線のプロパティの場合と同じ)と反復一覧の両方を変更することができます。一つの反復番号括弧をある特定の場所に繰り返し、他の反復番号括弧はそれ以外とするには、繰り返しの回数をコンマで区切ってリストにします。下の例では、この反復番号括弧は1, 2, 4, 5と7回目の繰り返しで演奏されます。他の反復番号括弧は別の終わり方であり、3, 6回目と、おそらくは8, 9, といった場合に繰り返されるのでしよう。



再生

繰り返し再生が2度を超える場合もあります。上記の場合、反復テキストは5回演奏してから次に続くことを示しています。MuseScoreが繰り返し再生する回数を変更したい場合、繰り返しを終える縦線のある小節に行き、反復カウントを変更します。(詳細は [小節の操作: プロパティ、その他](#) を参照)

外部リンク

- [MuseScore in Minutes, Lesson 8: Repeats and Endings, Part 1](#)

 [Volta-Line Properties jp.png](#)

サウンドとプレイバック

MuseScore は "サウンドとプレイバック" 機能を内蔵しています。この章では再生の制御と内蔵されているピアノなどの楽器音源を拡張する方法を紹介します。

MIDI インポート

MIDIインポートは、.mid/.midi/.kar ファイルを開くときは常に画面下側に表示される MIDI インポートパネルを経由して行われます。このパネルでトラックを選んで操作（フオンタイズや付点など）することにより、細やかな対応ができます。上にある“適用” ボタンで変更を即座に有効にできます。“キャンセル” ボタンは、保存していない変更を直ちに取消します。

Shift+Wheel あるいは Ctrl+Wheel を使ってトラックオプションを水平スクロールできます。; 垂直スクロールに Shift や Ctrl は要りません。

ファイルをより質高くスコアに再構築できる、という結果になるはずです。

MIDI インポートパネルは、トラックのリスト（音があるトラックのみ）と、各トラックで利用できる操作を表示します。

複数のトラックがある場合には、最上部にもう一つのトラックが追加され、全トラックを一度に選択することができます。



パネル内で、インポートするトラックを選び、その順番を入れ替えることができます。また、(音、譜表名や歌詞があるのであれば) メタ情報が表示されます。歌詞の欄があれば歌詞のトラックが含まれていることを示して、フリックすると利用可能なドロップダウンリストを使って、別のトラックに割り当てることができます。

(右欄での) 操作は "名前"- "値" と一対です。それぞれの値はフリックして変えられます。それは集合体(選択項目にリストされる) だったりチェックボックスだったりします。選択できるオプションは、音トラックあるいはドラムトラックといったタイプによってトラック毎に変化します。

複数のファイルを開いている場合、どのファイルが見えていても、それに応じて MIDI インポートパネルは関連情報を更新します。MIDI インポートパネルが要らなくなったら、左上角の x ボタンをフリックして閉じます。パネルを閉じた直後に現れる "MIDIインポートパネルを表示する" ボタンをフリックすると、パネルは再び現れます。

利用できる操作

MuseScore 楽器

(instruments.xml あるは環境設定の custom xml ファイルにある) MuseScoreの楽器を割り当てると、譜表での名称、音部記号、移調、アーティキュレーションなどが定まります。

フオンタイズ

MIDIの音符を基準によって数値化します。ドロップダウンメニューでフオンタイズの最大解像度である基準値を設定します。:

* 環境設定の値 (標準) - MuseScore の環境設定 (インポートタブ) の "最短音符" の値が用いられる。

* ユーザー指定の4分、8分、16分、32分、64分、128分音符

フオンタイズ基準値をあてはめ、それより小さい音符の長さは切り捨てます。

声部の数

許容する声部の最大数を設定します。

連符

有効とした場合には、連符を検知し、それに応じたフオンタイズ基準値適用します。

MIDI リアルタイム入力 - 人による演奏を検知

これを "有効" とすると、MIDIからスコアへの変換の精度を減じて読みやすさを優先します。

クオンタイズの基準値が無いアンアラインドMIDIファイルに対しては、自動拍追跡アルゴリズムを使って、曲を通して小節位置を検知してゆきます。

譜表の分割

このオプションは主に、音符を演奏者の左手・右手に割り振るピアノのトラックに適します。一定の音高で分離（サブオプションで選びます）するとするか、（プログラムが想定する手の幅によって）基準となる音高を変化するようにします。

ドラムトラック（トラックリストでは”打楽器”音）に対しては、一つのドラム音高（即ち、ドラム音）毎として複数の譜表に分けます。新たに作られるドラムトラックに角括弧を使うかどうかを指定するサブオプションもあります。

音部記号変更

コードを五線により近くするために、小さな音部記号を譜表に挿入できます。音部記号の変更はコードの音高の平均に依ります。タイで繋げた音符間には音部記号は挿入されません。（もしそうだったら、importmidi_clef.cpp のアルゴリズムにバグがあると報告できます。）このオプションはドラム以外のトラックに限り利用です。

音価の簡素化

より”簡素”な音価となるよう、休符の数を減らします。ドラムトラックでは、このオプションにより休符が除かれ、音符がより長くなります。

スタツカートの表示

スコアにスタツカート記号を表示・非表示するオプション。

付点付音符

MuseScoreが付点付き音符あるいはタイを使うかどうか。

表示テンポテキスト

スコアにスコアにテンポテキストを表示するか非表示とするか。

弱起の検知

このオプションを有効とした場合、第2小節より短い第一小節の拍子記号をかえない。anacrusisとも呼ばれる。このオプションは全トラックに対し一度だけ適用される。

スイングの検知

MuseScoreはスウィングを検知しようと試みます。4分音符+8分音符の3連符を普通の8分音符2つ（通常の2:1 スウィング）、あるいは、付点8分音符+16分音符を普通の8分音符（3:1 シャッフル）で置き換えます。また、譜表の初めにスウィング音符を使って”Swing”あるいは”Shuffle”と書き込みます。

MIDI Import Panel jp.png

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

譜表途中での楽器変更

演奏者が曲の一部で他の楽器に持ち替えるよう求められる際には、譜面のその部分の始まりに楽器を変更する旨の指示が記載されるのが一般的です。元の楽器に戻る際にも同様に扱われます。

この目的で、MuseScore では”楽器”と名付けられた特別なテキストを利用することができるようになっていました。このテキストは譜表テキストや段テキストとはことなり、再生にリンクして新しい楽器の音に替えるためのものです。

version 2.1 での楽器の変更

version 2.1 はそれ以前のを大いに超える機能をもたらしています。でも、引き続き、予め知っておくべき制限があります。

1. 譜表途中での楽器変更は同じタイプの譜表であること。例えば、パーカッション譜表から音高の譜表へ、あるいはその逆もできません。
2. ミキサー に表示される楽器名は替わりません。引き続き、その譜表に最初に定義された楽器名です。
3. 楽器が替わった時点での調号は自動的に修正されません。必要に応じ、手動で 他の譜表を変化させずに1つの譜表でだけ調号を入れ替え ます。
4. 楽器を変更し、それに応じた調号とした後、演奏すべき音符の入力を行ってください。
5. 同じ譜表を使うのですから、常に ”楽器”テキストを使用します。

version 2.0 での楽器の変更

version 2.0 では、予め知っておくべき制限があります。

1. 移調楽器である金管・木管楽器については、合奏調から適切な調子に自動的に変更する機能は現在サポートされていません。CフルートからEbフルートへとか、オーボエからイングリッシュホルンへといった異なる調の楽器に変更する場合、通常の"譜表テキスト"として楽器の変更を記譜するのが推奨されますし、記譜を終えた後に、メインメニューの"音符 > 移調"を使って移調しなくてはなりません。再生時の不協和音を避けるべく、その譜表で規定された楽器は F10 ミキサーでミュートしておくべきでしょう。
2. 再生時に新しい楽器の音を聞く必要がある場合には、"楽器" テキストの機能を使うこととなります。しかし、譜表途中での楽器の変更が異なる調の2つの楽器を一つの譜表に記載していることから、新たな記譜をキーボードから行ってはなりません。そうではなく、(a)ペーストするか、あるいは(b)楽器変更"以前"に記譜しておきましょう。楽器変更後に新たな入力を行った場合、2.0.x versions では解決できず、後戻りする機能に悪影響を生じます。(この点、[version 2.1](#)では解決されています。) 加えて、スコア合奏調になっていなくてはならず、そうでない場合には移調による不協和音となります。演奏者の利便の為、パート譜の写しを別のファイルとして保存し、日替り様部分の適切に移調したのち、印刷をするのが良いでしょう。(注: リンクしているパート譜で移調すると、スコアにも同様にえいきょうします。)
3. 合奏調にある楽器をそうでない楽器へ変更したり、例えば Bbトランペットを Bbコルネットやフリーゲルホーンにといったように移調楽器を同じ調の楽器に変更する場合、"楽器" テキストを使用することで、再生時、新たな楽器に応じた音にできる場合があります。音符入力は通常通りで、前述のバグの影響はありません。

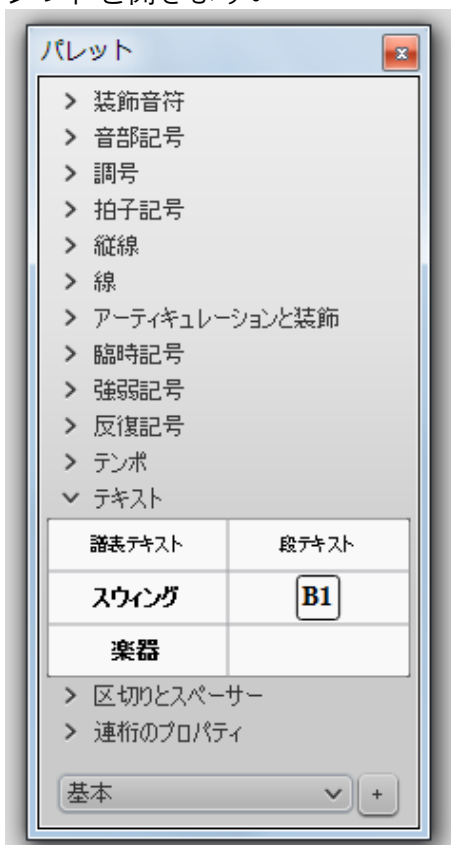
非対応

2つの version には異なる点があります。

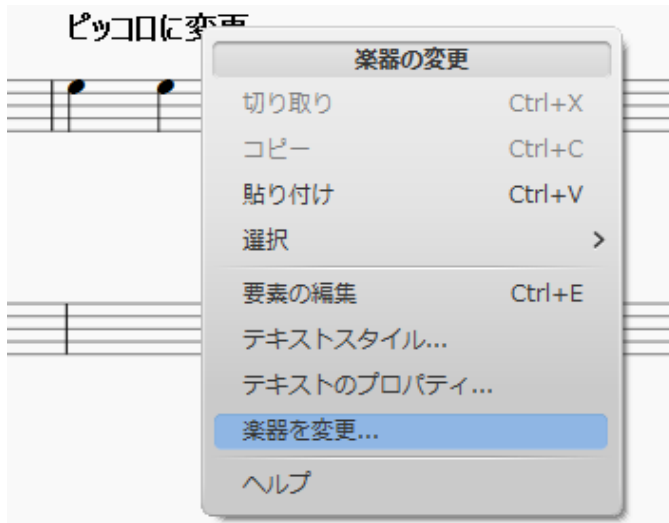
1. version 2.0 で記譜された楽器変更を version 2.1 で開くと、異なった音符として表示されるか、version 2.0 童謡異なった音符として再生されます。楽器変更を削除し再入力すれば、若干の手直しを要するかもしれませんが、ほとんどの場合修正されます。
2. version 2.1 で記譜された楽器変更を version 2.0 で開くと、異なった音符として表示されますが、再生は全般適正に行われます。

楽器変更を加える

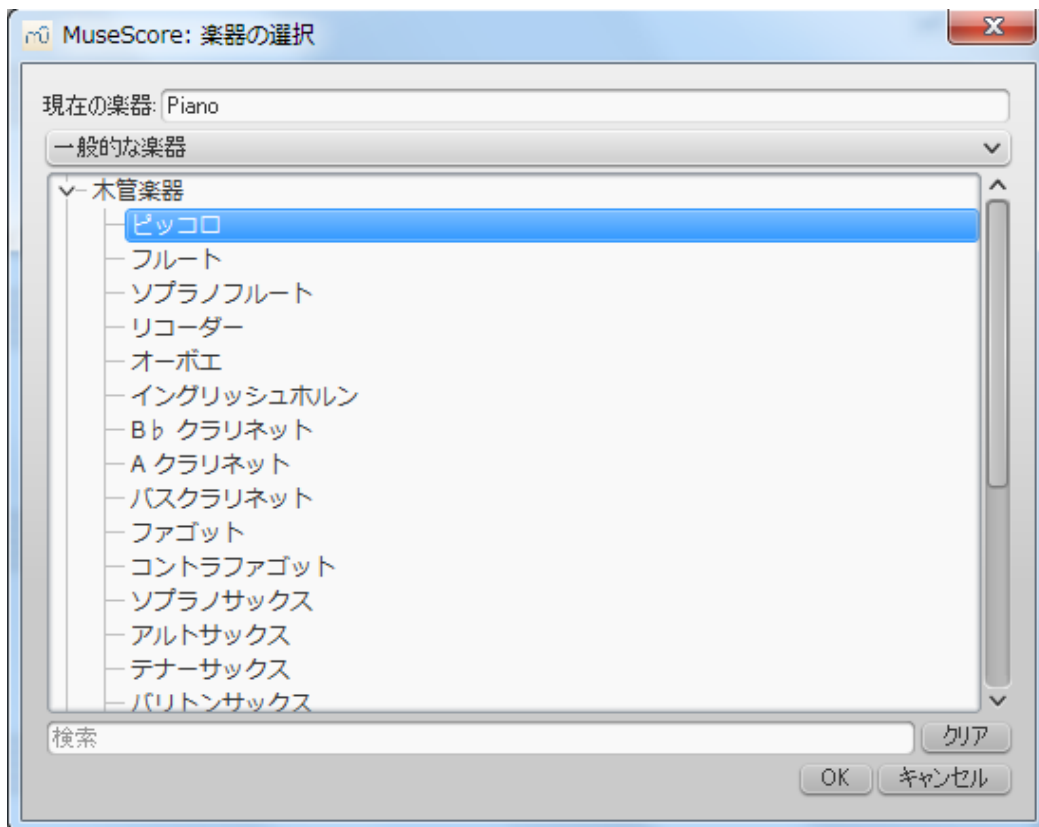
1. 変更の開始位置となる音符あるいは休符をクリックして、選択します。
2. F9 あるいはメニューの"表示"を使って"パレット"を開き、"テキスト"をクリックしてサブパレットを開きます。



3. 楽器 をダブルクリックします。
4. "楽器" の文字が選択した音符あるいは休符の上に表示されます。
5. "楽器" の文字をダブルクリックし、**Ctrl+A** を押してその文字列を選択します。
6. スコアに表示したいテキストをタイプし、ボックスの外をクリックしてテキスト編集モードを抜けます。
7. そのテキストを右クリックし、"楽器を変更..." を選びます。



8. 新しい楽器を選んで OK をクリックします。



参照

- [楽器を変更](#)
- [譜表途中で音色の変更](#)

[Text palette jp2.png](#)

[format text jp.png](#)

[Instrument change jp.png](#)

[Select-instrument change jp.png](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

ミキサー

ミキサー

ミキサーを使って、各譜表毎に楽器の音を変え、音量、広がり、リバーブとコーラス効果を調整することができます。メインメニューから、表示 → ミキサー を選ぶか F10 (Mac: fn+F10) をたたいて、ミキサーを表示させます。



ミュートとソロ

ミュートのチェックボックスを使うと、直ぐに譜表の再生を停止できます。それに代え、ソロのチェックボックスを使えば、「ソロ」になっていない他の全ての譜表の再生を停止できます。

ダイヤル

ダイヤルを時計方向に回すには、クリックして上にドラッグします。ダイヤルを反時計回りに回すには、クリックして下にドラッグします。

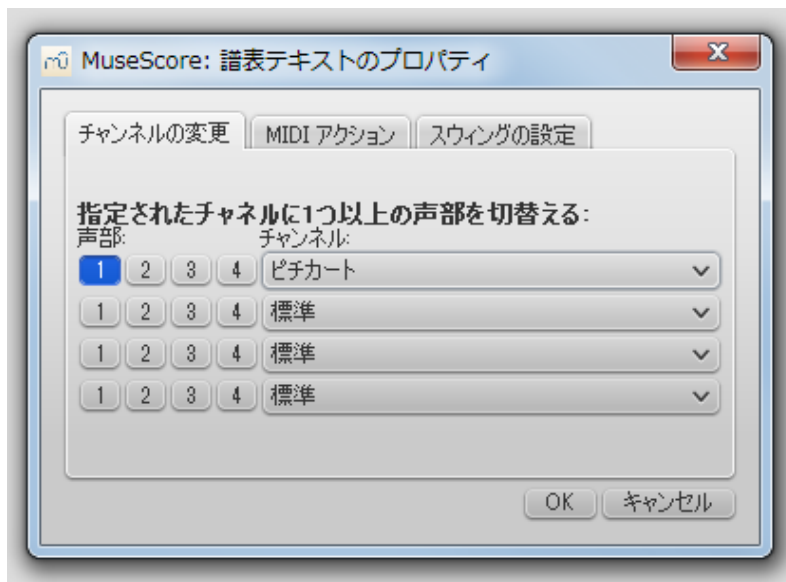
音色

音色のドロップダウンメニューには、使っているサウンドフォントがサポートする全ての楽器が表示されます。シンセサイザーに複数のサウンドフォントを搭載している場合には、2つ目のサウンドフォントの音色は1つ目のサウンドフォントの音色の後にといった具合に、その全てが長い表として表示されます。

譜表途中で音色の変更 (ピッチカート、弱音器など)

ある種の楽器はミキサーに複数のチャンネルが表示され、スコアのどこでもそれらの音に変えることができます。一例として、弦楽器ではピッチカートやトレモロが使えますし、トランペットではミュートトランペットに変えることができます。次の手順は弦楽器でのピッチカートの例で、弦楽器でのトレモロやミュートトランペットも同じ方法で行えます。

1. ピッチカートにしたいセクションの最初の音符を選びます。
2. メインメニューから 追加 → テキスト → 譜表テキスト と進みます。
3. pizz. をタイプします。この時点での譜表テキストは単に参照として表示されているのみで、再生時には適用されません。
4. その譜表テキストを右クリックし、譜表テキストのプロパティ... を選択します。
5. 譜表テキストのプロパティのダイアログで、チャンネル変更タブの左側にある声部を、1つあるいは複数、選びます。
6. ドロップダウンメニューから、ピッチカート を選びます。



7. OK をクリックしてスコアに戻ります。

加えた譜表テキストの後に続く全ての音符はピチカートを奏でます。楽譜のその後で通常の弦楽器の音に戻すには、上記手順に従って進め、ステップ 3 で Arco とし、ステップ 6 で標準 を選びます。

参照

- [サウンドフロント](#)
- [How to change instrument sound \(e.g. pizz., con sordino\) midway through score](#)

[Mixer_jp2.png](#)

[Staff_text_properties_jp2.png](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

再生モード

MuseScore にはスコアを演奏する統合的なシークエンサーと [シンセサイザー](#) があり、作成したスコアを再生することができます。基本的な再生機能はツールバーからアクセスします。



再生/停止 ボタン (あるいは space) を押して、再生モードに入ります。再生モードでは、次のコマンドが使えます:

- 前の和音へ ←
- 次の和音へ →
- 前の小節の最初へ Ctrl+← (Mac: Cmd+←)
- 次の小節の最初へ Ctrl+→ (Mac: Cmd+→)
- スコアの初めに戻る Home (Mac: ⌘+Home)
- 再生パネルをオン・オフ F11 (Mac: ⌘+⌥+P)

再生/停止ボタン (あるいは space) を再度押すと再生は停止し、再生モード を抜けます。

MuseScore 最後に離脱した場所から再生を開始します。特定の音符 (あるいは小節) から再生を開始するには、その音符 (あるいは小節) をクリックしてから再生モードに入ります。あるいは、既に再生を開始しているのであれば、特定の音符に飛びたいのであれば、その音符をクリックします。ツールバーには巻き戻しボタンがあつて、再生をスコアの初めに素早く戻れます。

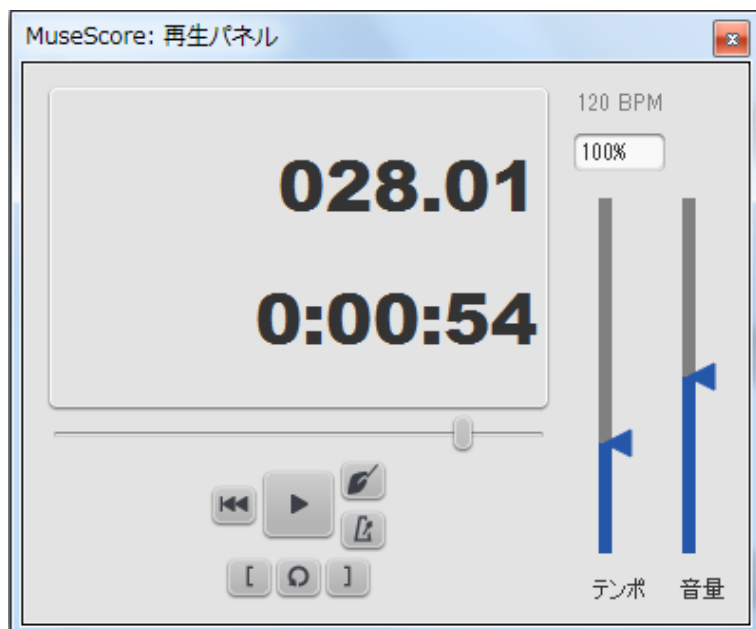
繰り返しの再生のオン・オフは、[反復再生](#) ボタン で行います。

再生パネル

再生パネルを開くには、F11 キーを押すかメニューを **表示** → **再生パネル** と進みます。

再生パネルを使って、{テンポ} で再生スピードを変えたり、開始と終了位置を設定したループ再生で繰り返し再生したり、その時点での音量を調節したりと、再生をコントロールすることができます。

注: 再生パネルで変更したパラメーターは、仮に **保存** をクリックしたとしても、スコアと一緒に保存することはできず、その時点で行っている再生にたいしてだけ効果をもたらします。楽譜の実際のテンポを変更するには、テンポの設定をインスペクタ (F8) あるいは **テンポテキスト** を使って行います。再生音量の初期設定を変えたい場合には、**シンセサイザー** で行います。シンセサイザーを使うには、メニューを **表示** → **シンセサイザー** と進みます。



カウントイン

再生を開始する時にカウントインするかどうか、オン・オフ切り替えが可能です。カウントインは、再生の開始位置での拍子に従って一小節を拍打ちします。開始位置が小節の途中か弱起の場合は、さらにその小節を満たす拍を打ちます。

メトロノーム再生

スコアの再生でメトロノームを使うかどうか、オン・オフ切り替えが可能です。(再生パネル上のメトロノームのアイコンをご参照ください)

ループ再生

再生のツールバーあるいは **再生パネル** を使って、スコアを選択した箇所を繰り返し再生することができます。

ツールバーで:

- スコアで範囲を選択し、ループボタンを押します。右と左の青い旗で特定された範囲を繰り返し再生します。
- "ループ再生" ボタンを使ってループ再生をオン・オフできます。

再生パネルで:

- 繰り返し再生を開始したい音符を選択し、"ループ開始位置の設定" ボタンをクリックします。"ループ再生" ボタンがオンになります。
- 繰り返し再生を終了したい音符を選択し、"ループ終了位置の設定" ボタンをクリックします。

これで、右と左の青い旗で特定された範囲を繰り返し再生することができます。

- "ループ再生" ボタンを使ってループ再生をオン・オフできます。

 [Play Panel.jp.png](#)

サウンドフォント

概要

MuseScore には、いろんな楽器がさまざまな音で演奏ができるよう、サウンドフォントと呼ばれる特別な種類のファイルが付属しています。サウンドフォントにはクラシック音楽用に特化したものや、ジャズ、ポップ用などといったものもあります。ウェブではたくさんのサウンドフォントが利用できます。[General MIDI \(GM\)](#) の128サウンドに対応するものを探してみてください。[General MIDI](#) の基準に対応していないサウンドフォントを使うと、そのスコアを共用する際、あるいは [MIDI ファイルにエクスポート](#) する場合に、他の人は適切な音を聞けないことがあります。

MuseScore 0.9.6 – 1.3 ではごく軽量の `TimGM6mb.sf2` と呼ばれるサウンドフォントを使っていましたが、MuseScore 2 には `FluidR3Mono_GM.sf3` が付属しています。

ウェブで得られるサウンドフォントは、ファイルサイズや音質が様々です。サイズの大きなサウンドフォントは概ねより良い音でしょうが、あなたのコンピュータで使うにはメモリーを使い過ぎたり大き過ぎることもあるかも知れません。大きなサウンドフォントをインストールした後に MuseScore の動きが遅くなったり、コンピュータが再生中に動かなくなるといった場合には、小さいサウンドフォントを探してみてください。

サウンドフォントが [インストール](#) できれば、[シンセサイザー](#) を介して MuseScore での再生に使うことができ、音の再生に関する他の要素を調整することもできます。シンセサイザーを表示するにはメニューを [表示](#) → [シンセサイザー](#) と進みます。

サウンドフォントのインストール

サウンドフォント (→[下](#)を参照) を見つけて解凍した後、それをダブルクリックして開きます。MuseScore は様々なファイル形式のサウンドファイルに対応しているので、MuseScore が開始し、ダイアログを示してそのサウンドフォントをインストールするかと聞いてきます。時にはそのサウンドフォントに特有のアプリケーションが必要な場合もあり、その場合には、そのファイルを右クリックすることで、MuseScore でそのファイルを開くことができるようなメニューが表示されるようにしましょう。いずれの場合も、そのサウンドフォントをインストールしたいかと聞いてくるダイアログが表示されたら "Yes" をクリックすれば、そのサウンドフォント・ファイルが MuseScore のサウンドフォント・ディレクトリにコピーされます。このディレクトリは MuseScore の環境設定で見たり変更したりすることができますが、既定の場所は次の通りです:

- Windows: `%HOMEPATH%\Documents\MuseScore2\Soundfonts`
- Mac OS X and Linux: `~/Documents/MuseScore2/Soundfonts`

ユーザーが追加したサウンドフォントとは異なり、MuseScore に付属する初期設定のサウンドフォントは、システム・ディレクトリに位置し、それが意味する通り、変更してはなりません。そのディレクトリと既定のサウンドフォントは次の通りです:

- Windows (32-bit): `%ProgramFiles%\MuseScore 2\sound\FluidR3Mono_GM.sf3`
- Windows (64-bit): `%ProgramFiles(x86)\MuseScore 2\sound\FluidR3Mono_GM.sf3`
- Mac OS X: `/Applications/MuseScore 2.app/Contents/Resources/sound/FluidR3Mono_GM.sf3`
- Linux (Ubuntu): `usr/share/sounds/sf2/FluidR3Mono_GM.sf3`

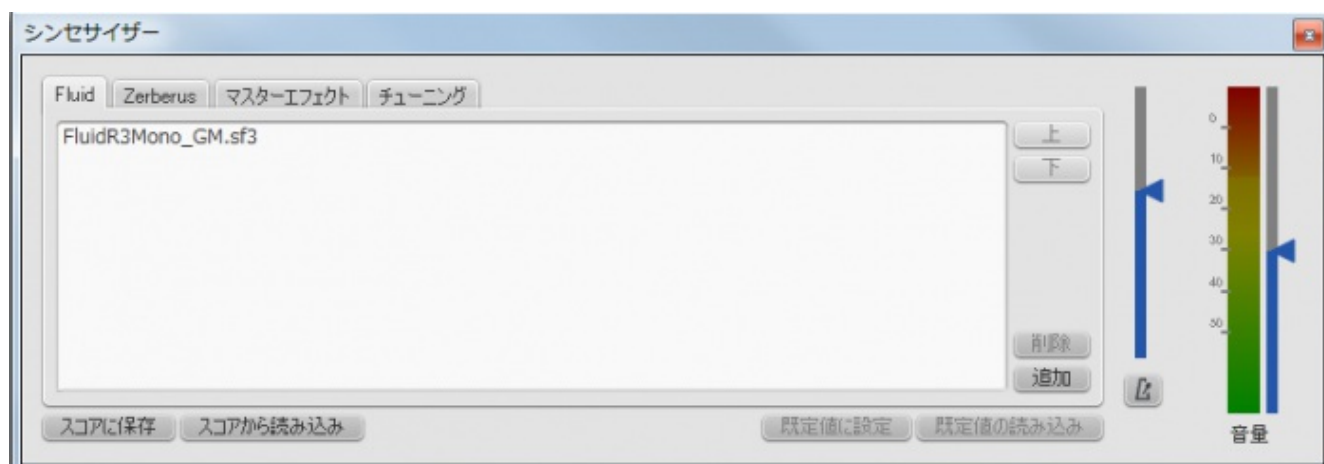
アンインストール

サウンドフォントをアンインストールするには、そのサウンドフォントがインストールされているフォルダーを開き、削除します。

シンセサイザー

[シンセサイザー](#) は MuseScore が音の出力での中心となるコントロールパネルです。サウンドフォントが [インストール](#) されたなら、それを MuseScore が再生に使うには [シンセサイザー](#) に搭載する必要があります。別のサウンドフォントを規定値とするには、それを [シンセサイザー](#) に搭載し 規定値に設定をクリックします。

シンセサイザーを表示するには、メニューを表示 → シンセサイザー と進みます。詳細については [シンセサイザー](#) を参照ください。



サウンドフォントのリスト

以下、良く用いられる GM サウンドフォントで、様々なサイズになっています。

- [Fluid R3 GM](#) (141 MB uncompressed)
License: released under the MIT license (included in the archive)
MuseScore's default SoundFont is based on Fluid R3.
- [GeneralUser_GS](#) (29.8 MB uncompressed)
Courtesy of [S. Christian Collins](#)
- [Magic Sound Font, version 2.0](#) (67.8 MB uncompressed)
- [Arachno SoundFont, version 1.0](#) (148MB uncompressed)
Courtesy of [Maxime Abbey](#)
- MuseScore 1 came with [TimGM6mb](#) (5.7 MB uncompressed)
License: GNU GPL, version 2
Courtesy of [Tim Brechbill](#)
- MuseScore 2 comes with [FluidR3Mono_GM.sf3](#) (12.6 MB).
License: released under the MIT license
- [Timbres of Heaven, version 3.2](#) (369 MB uncompressed)
Courtesy of Don Allen

サウンドフォントファイルに加え、新しいシンセサイザー [new synthesizer Zerberus](#) のおかげで MuseScore は SFZ フォーマットをサポートしています。以下 SFZ サウンドバンクです。

- [Sonatina Symphonic Orchestra](#) (503 MB uncompressed)
Downloads: [SoundFont | SFZ format](#)
License: Creative Commons Sampling Plus 1.0
- [Salamander Grand Piano, version 3](#) (between 80 MB and 1.9 GB uncompressed)
License: Creative Commons Attribution 3.0
- [Salamander Grand Piano, version 2](#) (between 80 MB and 1.9 GB uncompressed)
License: Creative Commons Attribution 3.0
- [Detuned Piano](#) (244 MB uncompressed)
License: Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0
- [Plucked Piano Strings](#) (168 MB uncompressed)
License: Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0

特別のサウンドフォント

- [Acoustic grand piano, release 2008-09-10](#) (132 MB uncompressed)
Description: Yamaha Disklavier Pro piano, sf2 format, 116 samples, 44100Hz, 16bit
More information: <http://zenvoid.org/audio/>
License: Creative Commons Attribution 3.0
Courtesy of [Roberto Gordo Saez](#)
- [Acoustic grand piano, old version](#) (37.5 MB uncompressed)
Description: Steinway & Sons, sf2 format, 13 samples, stereo, 44100Hz, 16bit (based on the University of Iowa Musical Instrument Samples)
More information: <http://zenvoid.org/audio/>
License: Public domain
Courtesy of [Roberto Gordo Saez](#)

注：サウンドフォントファイルはファイルサイズが大きいので、多くの場合 .zip, .sfArk, .tar.gz など様々なフォーマットに圧縮されています。使う前にそれらファイルを解凍する必要があります。

- ZIP はほとんどの O/S がサポートする標準的な圧縮フォーマットです。
- sfArk は、サウンドフォントファイルを圧縮する目的で作られた圧縮フォーマットです。特製の [sfArkソフトウェア](#) を使って解凍するか、オンラインサービス <https://cloudconvert.com/sfark-to-sf2> を利用します。
- .tar.gz is は Linux 用に良く使われる圧縮フォーマットです。Windows では 7-Zip を、Mac であれば Unarchiver あるいは Mac OS X に用意されているアーカイブユーティリティを使います。7-Zip を使うには、GZip を一度、そして TAR を一度と、2度解凍を行う必要がある点にご注意を。

問題解決

ツールバーの再生パネルが灰色あるいは表示されず利用できない場合、次の手順に従って音が再度利用できるようにします。

- 表示 → 輸送ツール のメニュー項目の隣にチェックマークがあるかを確認します。メニューの該当項目をクリックするとチェックマークを付いたり消したりできます。もしこれで問題が解決できなければ、更に次を続けます。
- サウンドフォントを変更したのちに再生パネルが見えなくなったのであれば、編集 → 環境設定... → I/O tab と進み、何も変更しないまま OK をクリックします。MuseScore を再起動すると、再生パネルが表示されるようになるはずですが。

初めてサウンドフォントの設定を行う場合は、上にリストしたお勧めサウンドフォントを利用するのが良いでしょう。

再生がつかえながら進むような場合は、コンピュータが使用中のサウンドフォントを使いこなせない状況です。次の2つの解決法があります。

1. より小さなサウンドフォントを使い、MuseScore に要する RAM の使用量を減らす。上のリストを参考に。
2. MuseScore を残し他のアプリケーションをすべて終了させることで、MuseScore が利用できる RAM の量を増やす。
それでもなおこの問題が続き、その大きなサイズのサウンドフォントがあなたにとって意味のあるものなら、コンピュータの RAM を増やすことを検討しましょう。

参照

- [シンセサイザー](#)
- [ミキサー](#)

External links

- [How to change the SoundFont or add another](#)

 [Synthesizer.jp.png](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

スウィング

MuseScore の再生に、8 分音符や 16 分音符のスウィングを使うことができます。

スウィングを設定

スウィングをすることを MuseScore に (そしてその楽譜を読む人に) 伝えるには、**スウィング** の段テキストを使います。

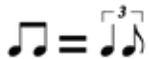
1. 最初の音符をクリックし、
2. テキストパレットの **スウィング** をダブルクリックします。

▼ テキスト	
譜表テキスト	段テキスト
スウィング	B1
楽器	

他のテキスト要素と同じく、**スウィング** テキストをダブルクリックして テキスト編集 したり、インスペクタ を使って非表示にしたりできます。

テンポ指定の3連符

スウィングを指定するのに次の記載が使われることもあります。



MuseScore にはテキスト中に3連符を使う方法がないので、<https://musescore.org/sites/musescore.org/files/swing.svg> にあるイメージをダウンロードして使います。それを イメージ に説明している方法でスコアに加え、上 に記載したようにスウィングのテキストを非表示にすれば、記譜も再生も正しく行われます。

ストレートリズムに戻る

スウィングとストレートの両方があるスコアで、再生時にそれを反映させたい場合は、：

1. ストレートにする最初の音符・休符に、**スウィング** テキストを上の説明のように挿入し、
2. そのテキストをダブルクリックし、テキスト編集 で**ストレート** に変え、
3. それを 右クリック → 段テキストプロパティ → スウィングの設定 → オフ として、スウィングをオフに設定します。


スウィング設定

テキストでのスウィング設定

個別のスウィング設定は、右クリック → 段テキストプロパティ → スウィングの設定 で行います。スウィングの大きさを決めるダウンビートとアップビートの比率や、スウィングするのが 8 分音符か 16 分音符かを設定できます。

スコア全体のスウィング設定

スウィング のテキスト要素がなくスウィングはオフなのが、初期設定です。テキスト要素を加えることなくスウィング再生を行うには、スコア全体のスウィング設定を、スタイル → 一般... → スコア で行います。

 [Swing_text_jp2.png](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

シンセサイザー

概要

シンセサイザー は MuseScore が音を出力するための中心となるコントロールパネルです。他の機能はさておき、それを使って サウンドフロント を搭載すれば、再生時に異なった音色の楽器を使えるようになり、イコライゼーションや音量の調整、音の出力の変更ができます。

シンセサイザーを表示するには、メニューの表示 → シンセサイザー と進みます。

一時には一つのシンセサイザー設定だけが利用可能で、すなわち、複数のスコアを開いている場合、一つのスコアのシンセサイザーだけに変更を加え他のスコアはそのまま、ということは出来ません。加えて、**シンセサイザー設定への変更はその時に限って適用されるもので、次回 MuseScore を開いた時には、シンセサイザーは規定値の設定に戻っています。** でも、規定値の設定はいつでも変更する

ことができ、シンセサイザーにある 規定値に設定 ボタンをクリックするえば、その時点の設定が新しい規定値となり、それ以降利用できます。

また、設定を個別のスコアに保存し、その設定を後に呼び出すことができます。スコアに保存 とスコアから読み込み のボタンを使います。スコアに保存した設定はスコアを開いた時点で自動的に呼び出されることはなく、スコアから読み込み ボタンを押す操作が必要です。

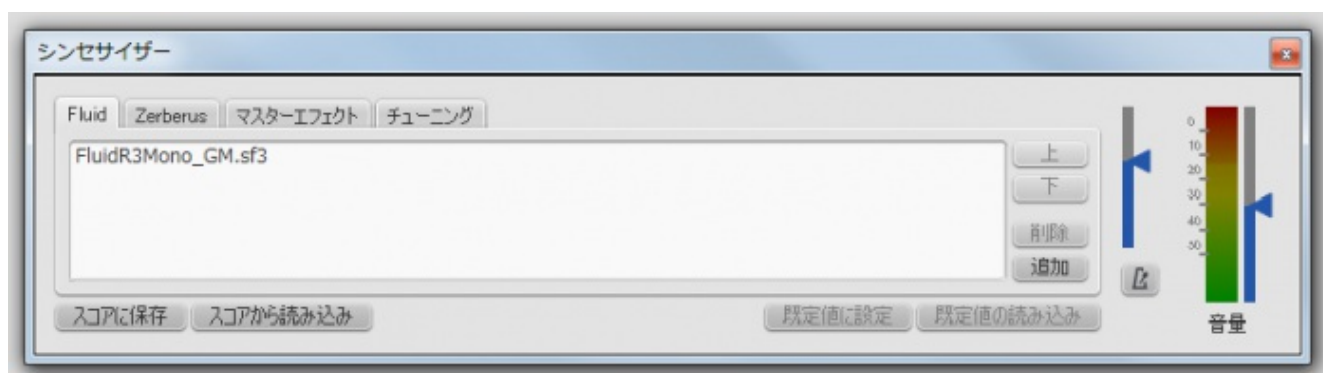
シンセサイザーでの変更をエクスポート オーディオファイル に反映させるには、シンセサイザー設定を予めスコアに保存 しておかなくてはなりません。

オプションについては チューニング (下の) に例と解説をしています。

サウンドフォント

サウンドフォント は多くの音色が入ったファイルで、MuseScore はそれを使って再生します。MuseScore には FluidR3Mono_GM.sf3 と呼ばれるサウンドフォントが付随していますし、他のサウンドフォントをインターネットからダウンロードすることも可能です (参照 サウンドフォントのリスト)。サウンドフォントを インストール すれば、シンセサイザーで、それを再生に使うように選択したり、音の出力をコントロールできるようになります。

規定値では、FluidR3Mono_GM.sf3 のサウンドフォントがシンセサイザーに搭載されます。



追加 ボタンをクリックして他のインストール済みサウンドフォントをサウンドフォント・ディレクトリに搭載します。

注: サウンドフォントを全くインストールしていなければ、搭載可能なサウンドフォントには表示がありません。サウンドフォントを再生で使うには、最初一回だけですが、それを インストール することが必要で、それからシンセサイザーの中で読み込みます。これは都度行ったり、ずっと使い続けるとした設定もできます。

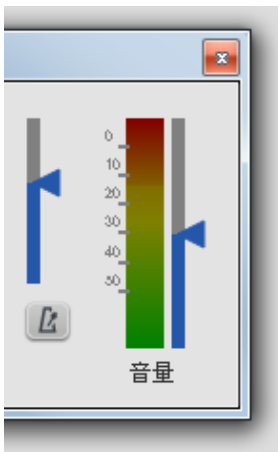
読み込まれたサウンドフォントを削除する (アンインストール はしません) には、リストからそれを選んで 削除 ボタンをクリックします。複数のサウンドフォントが読み込まれていてその順番を変えるには、上や下のボタンを使います。

ミキサー で音色を変更していない場合、リストの一番上のサウンドフォントが再生に使われます。でも、ミキサーを使って別のサウンドフォントから音色を別の楽器に使うと、シンセサイザーに同じ順で読み込まれた同じサウンドフォントである場合に限って、正しく再生されることになります。ですから、複数のサウンドフォントを使うには、シンセサイザーの中で、スコアに保存 とするのが良いでしょう。そうしておけば、次回そのスコアを開いたときに、スコアから読み込み ボタンで、サウンドフォントやシンセサイザー設定を思い出すことができます。

オプションですが、規定値に設定 ボタンを使うと、そのシンセサイザーの設定を規定値とすることができ、次回のスコアはその設定を読み込まなくてもよくなります。でなければ、次回 MuseScore を利用する際、シンセサイザーはそれ自身の規定値の設定にあることになります。

音量

シンセサイザーの右に2つのスライダーがあります。一つは、再生の音量、もう一つは内臓メトロノームの音量です。シンセサイザーのコントロールに関する他のものと同じで、スコアに保存したり規定値としたりしない限り、ここで行った変更は一時的なものです。



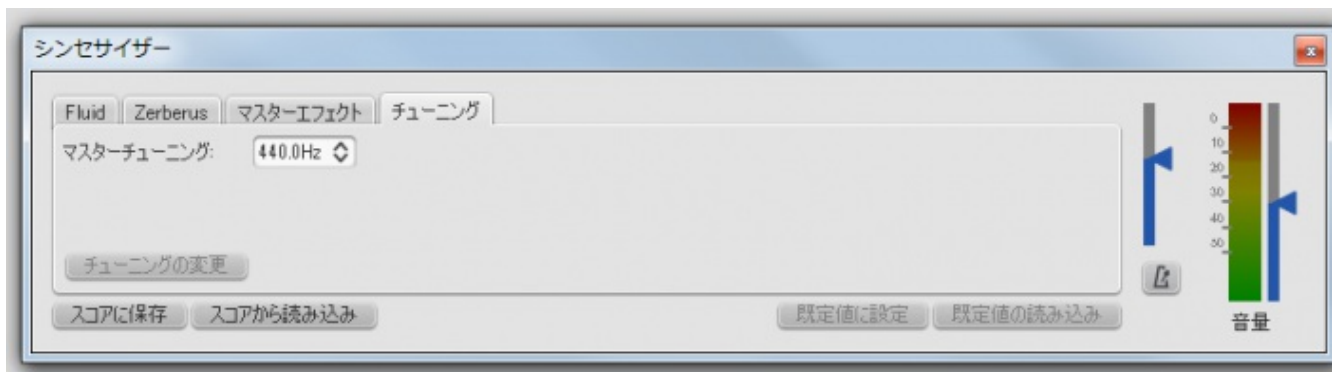
効果

シンセサイザーの 'マスターエフェクト' で、リバーブやイコライゼーションなどの再生の拡張オプションを操作できます。規定値で、"Zita 1" がオンになっていて、音色の出力がよりリアルとするのが目的です。"エフェクト A" を "NoEffect" に設定すると効果はなくなります。恒久的に効果をオフにしたい場合には、規定値に設定とします。また、その時点のシンセサイザーの設定も併せて恒久的に適用されます。



チューニング

合奏調の楽器に対し、MuseScore は A4 = 440 Hz の音高を既定値の標準として使用しています。これは、シンセサイザー (表示 → シンセサイザー) で変更できます。



全てのスコアに対するマスターチューニングを変更することも、個別のスコアに関する調律を変更することも可能です。スコア毎に異なる調律とすることもできますが、現在、MuseScoreは複数の調律が同時に影響しないよう、制限を設けています。マスターチューニングはMuseScoreで再生する場合に用いられますが、オーディオファイル (WAV, OGG, MP3, MIDI) へのエクスポートには、スコアに保存を指定した場合を除き、影響しません。

マスターチューニングの変更

注：全てのスコアに適用されます。現在の演奏にのみ影響します。（調律はMuseScoreを終了する時点で既定値にリセットされます。）。再生に影響しますが、オーディオファイル (WAV, OGG, MP3, MIDI) へのエクスポートには影響しません。

1. 表示 → シンセサイザー と進み
2. チューニング のタブをクリックし
3. 新たな マスターチューニング の値 (既定値は 440Hz) を入力してから、
4. チューニングの変更 をクリックします。

チューニング既定値を設定

注：全てのスコアに適用されます。現在の演奏、それに続く全ての演奏（再度変更する迄）。再生に影響しますが、オーディオファイル (WAV, OGG, MP3, MIDI) へのエクスポートには影響しません。

1. 上記のように、現在の演奏に対する マスターチューニング を変更します。
2. 既定値に設定 を選択します。





個別スコアのチューニングの変更

注：現在のスコアの現在の演奏に適用され、スコアから読み込みを使えば、後の演奏でも利用できます。。再生とオーディオファイル (WAV, OGG, MP3, MIDI) へのエクスポートに影響します。

1. 上記のように、現在の演奏に対する マスターチューニング を変更します。
2. スコアに保存 を選択します。
3. この時点で、そのスコアをこの新しいチューニングでエクスポートできるようになりますが、他のスコアのエクスポートは既定値の通りです。しかしながら、MuseScore の制限により、再生を正しいチューニングで適切に行うには、スコアから読み込み あるいは 既定値の読み込み をクリックする必要があります。

参照

- [サウンドフロント](#)
- [ミキサー](#)

-  [Synthesizer Fluid jp.png](#)
-  [Synthesizer Volume jp.png](#)
-  [Synthesizer Master Effects jp.png](#)
-  [Synthesizer Tuning jp.png](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

テンポ

テンポマークは [テンポテキスト](#) としてスコアに加えることが可能です。再生時のテンポは、[再生パネル](#) で手動で一時的に変更できます。

テンポテキスト

テンポマークはスコアを読む人に対して曲のの速さを示すために用いられ、再生時にも反映されます。スコアのあちこちで複数指定することもできます。

テンポマークを加えるには:

1. テンポを加えたい位置の音符か休符を選択し
2. テンポの [パレット](#) を開いて選択した音符化休符に加えたいテンポマークのスタイルをダブルクリックします。あるいは
テンポマークをパレットから音符や休符に直接ドラッグ・アンド・ドロップすることでも可能です。また、メインメニューから: 追加 → テキスト... → テンポマーク で行うこともできますが、どの音価でのテンポとするかを選ぶことはできません。

現在のテンポマークを変更するには、テンポテキストをダブルクリックし [テキスト編集モード](#) に入っで行います。

テンポマークの1分当たりの拍数はテンポテキストを直接編集して変えることができ、[インスペクタ](#) で"テキストに従う" が選択されていれば "音符の長さ = 数字" の形式で表示され、次の例では "4分音

符 = 75" という情報となっています。

Andante ♩ = 75

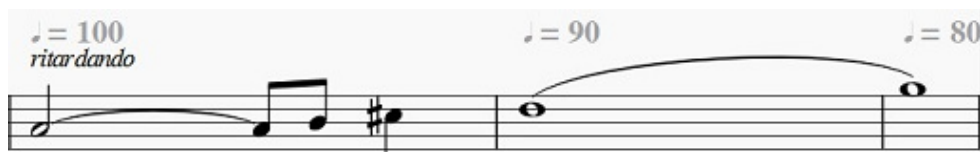
テンポマークの編集がなされ、例えば **Andante** だけで数字を削除した場合には、そのテンポマークをクリックして選択します。インスペクタの "テキストに従う" のチェックを外し、そのテンポマークで指定する 1 分当たりの 4 分音符拍数を手動で設定します。



注: 再生パネル でのテンポ設定を100%以外にすると、再生を早くあるいは遅くすることができます。

リタルダントとアツチエレランド

リタルダント ("rit.") やアツチエレランド ("accel.") のように次第にテンポが変化する指定も、段テキストとしてスコアに加えることはできますが、現在、再生には反映できません。でも、そういった効果を得るには、次第に遅くなるよう複数のテンポマークを非表示にして設定すれば可能です。次の例で、テンポはリタルダントが始まる 110 BPM から続く各小節の最初の音符で 10 BPM ずつ遅くなっています。各テンポ変更は インスペクタ で表示の指定を外して非表示にすれば、印刷時にはリタルダントだけが表示されます。

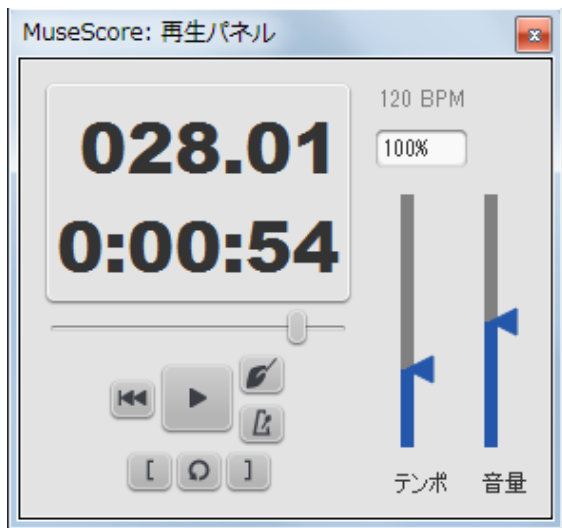


フェルマータ

アーティキュレーションと装飾パレットにあるフェルマータには **タイムストレッチ** プロパティがあり、インスペクター を介して設定できます。初期値は 1.00 です。MuseScore での再生で通常の倍にしたい場合、そのフェルマータをクリックし、インスペクターの "タイムストレッチ" を 2.00 に設定します。

再生パネル

- 再生パネルを表示させる。:表示 → 再生パネル あるいは F11 (Mac: fn+F11)



- テンポスライダーを使って、スコアのテンポに対する % を変える

この設定はスコアに保存されることはなく、スコアに設定したテンポマーク 全てに比例的に適用されます。スコアに複数のテンポマークがある場合、スライダーの上に表示される BPM (1分当たりの拍数) はスコアのどこにいるかによって変わってきます。一例として、80 BPM のテンポに対して再生パネルで 120% に設定すると、再生時の実際のテンポは 96 BPM になり、再生パネルの % の上にその数値が表示されます。

参照

- [再生モード](#)

[Inspector-Tempo.jp2.png](#)

[Play_Panel.jp2.png](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

強弱

再生時の音量は、再生パネルで全体的に、あるいはスコア上の強弱記号で局所的に、変更できます。

強弱記号

- 強弱記号パレットから、記号をスコアの音符をクリックアンドドラッグします。(それに代え、スコアの音符を選択し、強弱記号をダブルクリックすることもできます。)

<i>ppp</i>	<i>pp</i>	<i>p</i>	<i>mp</i>
<i>mf</i>	<i>f</i>	<i>ff</i>	<i>fff</i>
<i>fp</i>	<i>sf</i>	<i>sfz</i>	<i>fff</i>
<i>sfz</i>	<i>sfp</i>	<i>fpz</i>	<i>rfz</i>
<i>rf</i>	<i>fz</i>	<i>m</i>	<i>r</i>
<i>s</i>	<i>z</i>	<i>n</i>	

- クレッシェンドとデクレッシェンドを指定するには、[クレッシェンドとデクレッシェンド](#) を参照。
- その他の強弱記号を使うには、マスターパレット (ShiftF9) を使います。また、それをパレットにドラッグして利用することもできます; [パレット](#) を参照。

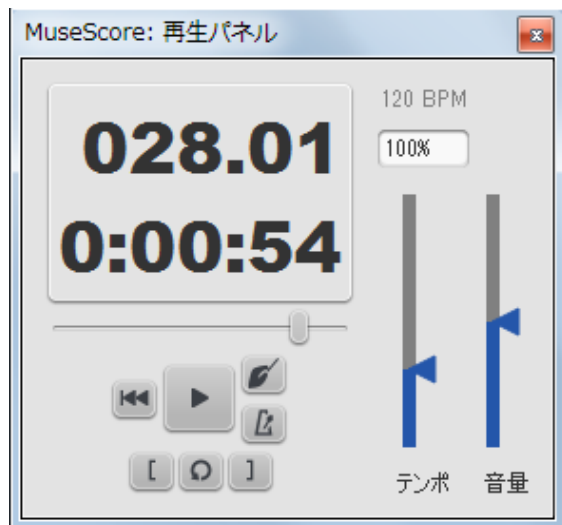
強弱記号に対応する再生時音量の調整

強弱記号をクリックして選択し、インスペクタの"ベロシティ"の数値を調整します - 大きな音には大きな数値、柔らかい音には小さな数値。インスペクタが表示されていなければ、表示 → インス

ペクター、あるいは F8 を押します。

再生パネル

- 再生パネルを表示: 表示 → 再生パネル



- スライダーを使って音量を変更

外部リンク

- [Video tutorial: Lyrics, Copying & Dynamics](#)

 [Play Panel jp2.png](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

テキスト

前章ではテンポ指示に則した再生を説明しました。しかし、MuseScoreには他にも様々なテキストが使用可能です。: [歌詞](#), [コード記号](#), [強弱記号](#), [運指](#), [見出し](#), [リハーサルマーク](#), さらにたくさんあります。これらはすべて、メインメニューの [追加] → [テキスト] から追加することができます。

短い汎用テキストの場合は、[譜表テキスト](#)や[段テキスト](#)を使用します。これら2つのテキストの違いは、それぞれ、[単一譜表](#)に属するか[段全体](#)に属するかという点です。これは[パート譜の抽出](#)の際に効果を発揮します。

テキストの基本

This translation is outdated, see the English version for a reference: [Text basics](#)

テキストを加える

加えるテキストのタイプにより、次のいずれかの方法で行います。:

- メインメニューから 追加 → テキスト (そして、例えば、タイトル) と進む。
- 例えば [スウィングテキスト](#) など、[パレット](#) のテキストの要素を選ぶ。
- 例えば [歌詞](#) を入力する場合、ショートカットキーを押す。

注: 各テキストのタイプに特有の点については、ハンドブックの該当ページ (see [テキスト](#)) に記載しています。テキストボックスについての概要については、[下記](#) ご参照。

テキストのフォーマット

スコアに用いるテキスト要素には、どれにも3段階の設定があります:

テキストスタイル

これがフォーマットの一番上位のにあり、スコアの特定クラスのテキストのスタイルを設定します。例えばテンポ、歌詞、コード記号等々、全ての譜表テキストには特別のテキストスタイルがあります。MuseScore では予め既定したテキストスタイルになっていますが、それをカスタマイズしたり、独自のものを作成することも自由です。

テキストスタイルを編集するには、スタイル → テキスト... と進むか、テキスト上で右クリックしてテキストスタイル... を選びます。

どのテキスト要素もどのテキストスタイルに適用できます。あるテキストスタイルを変更すると、そのテキストスタイルを利用する全てのテキスト要素に影響します。

さらに詳細は [テキストスタイル](#) をご参照ください。

テキストプロパティ

その次の段階にあつて、特定1つのテキスト要素のスタイルに影響します。そのテキスト要素のプロパティを編集する方法はただ一つ、そのテキストを右クリックし、テキストのプロパティ... を選択します。さらに詳細は、[テキストプロパティ](#) をご参照ください。

テキスト編集

テキスト要素で実際にテキストを編集モードであれば、個々の文字に、太文字、斜体、フォント、フォントサイズ、上付き文字、下付き文字など、特定のフォーマットを適用することができます。テキストを編集するには:

- そのテキストをダブルクリックするか、
- そのテキストを右クリックして "要素の編集" を選択するかしてから、
- そのテキストをクリックし、Ctrl + E (Mac: Cmd + E) を押します。

さらに詳細は [テキスト編集](#) をご参照ください。

テキスト要素の位置を調整する

選択したテキスト要素の位置を調整するには:

- 次のキーボードショートカットのいずれかを利用する:
 - ←: 左に 0.1 sp 移動 (1 sp は譜表の隣接する2本の線の間隔を云い、[ページ設定](#) で既定されます)
 - →: 右に 0.1 sp 移動
 - ↑: 上に 0.1 sp 移動
 - ↓: 下に 0.1 sp 移動
 - Ctrl+← (Mac: ⌘+←): 左に 1 sp 移動
 - Ctrl+→ (Mac: ⌘+→): 右に 1 sp 移動
 - Ctrl+↑ (Mac: ⌘+↑): 上に 1 sp 移動
 - Ctrl+↓ (Mac: ⌘+↓): 下に 1 sp 移動
- 水平、垂直のオフセット値はインスペクターで調整
- そのテキスト要素をマウス移動

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

テキスト編集

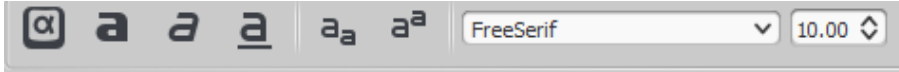
テキスト編集モード

テキスト [編集モード](#) に入るには

- テキストをダブルクリックするか
- テキストを右クリックして "要素の編集" を選択するか、
- テキストをクリックして、Ctrl + E (Mac: Cmd + E) を押します。



形式と入力のオプションは画面の下の方にある **テキスト・ツールバー** から利用できます。



テキストの **編集モード** では、次のコマンドが使えます。:

- Ctrl+B (Mac: ⌘+B) 太字 をオン・オフ
- Ctrl+I (Mac: ⌘+I) 斜体 をオン・オフ
- Ctrl+U (Mac: ⌘+U) 下線 をオン・オフ
- Home End ← → ↑ ↓ カーソル移動
- Backspace (Mac: Delete) カーソルの左の文字を削除
- Delete (Mac: → Delete OR fn+Delete) カーソルの右の文字を削除
- Return 新しい行の開始
- F2 (Mac: fn+F2) テキスト記号を挿入 (下記参照)

特殊文字のキーボードショートカット

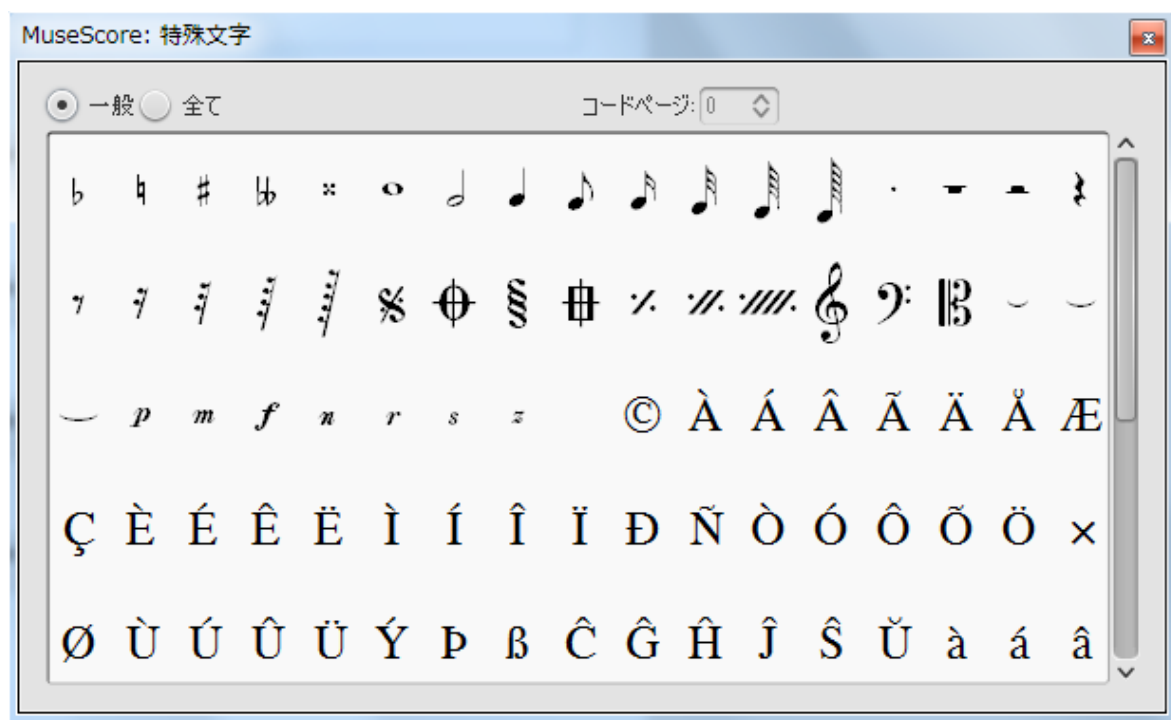
テキスト編集モード `text edit mode` では、次の特定キーボードショートカットが利用できます:

Ctrl+Shift+B: フラット
Ctrl+Shift+F: フォルテ
Ctrl+Shift+H: ナチュラル
Ctrl+Shift+M: メツゾ
Ctrl+Shift+N: ニエンテ
Ctrl+Shift+R: リンフォルツァンド
Ctrl+Shift+S: スフォルツァンド
Ctrl+Shift+Z: Z

符号と特殊文字

4分音符や分数とか他の特殊記号・文字をテキストに入れる場合に、特殊文字を使うことができま

す。テキストツールバーのキーボードアイコン  をクリックするか、F2 (Mac: fn+F2) を押して特殊文字ダイアログを開きます。



ダイアログは「一般的な記号」「音楽記号」「ユニコード記号」の3つのタブに分かれています。「音楽記号」「ユニコード記号」は更にアルファベット順でカテゴリごとに分けられています。

特殊文字のダイアログにある文字をダブルクリックすれば、カーソルの位置に即座に追加されます。ダイアログボックスを閉めなければ他の項目を追加することができ、それを開いたままで、通常のタイピング。文字の削除、数字コードでの文字入力ができます。

注: テキスト編集モードに居なければ特殊文字ダイアログを表示することはできませんし、Mac OS X用のMuseScoreにある同じ名のメニュー項目と混同しがちな点、ご注意ください。

参照

- [コード記号](#)
- [歌詞](#)
- [フレーム](#)
- [編集モード](#)

 [Special Characters jp.png](#)

添付 サイズ

Special Characters en.png	22.47 KB
---	----------

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#).

テキストスタイル

テキストスタイルとテキストプロパティ

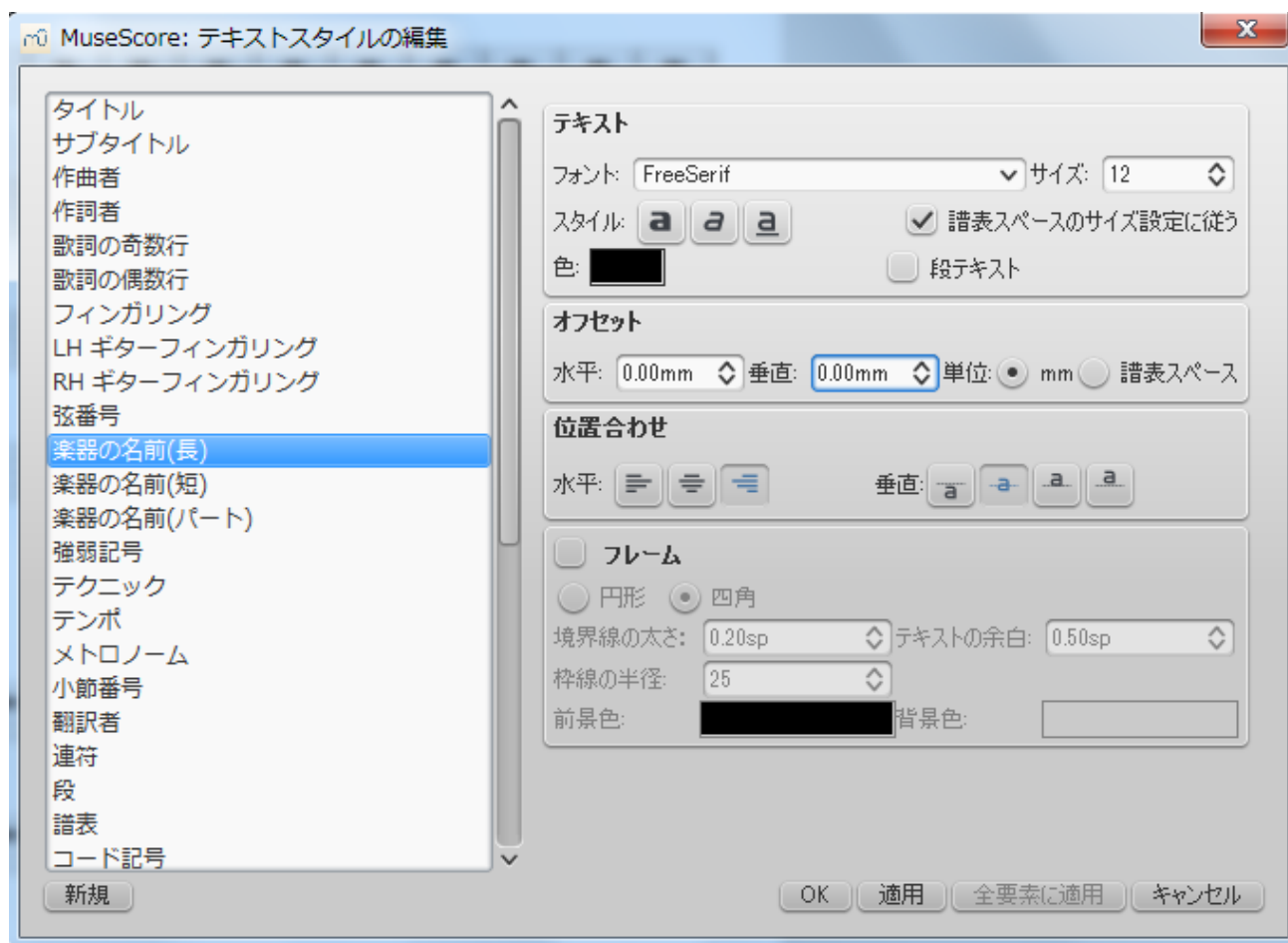
其々のテキストに基本スタイルがあります。例えば、タイトルテキストは一番上の垂直フレームの中にあつて中央揃えて大きなフォントサイズですし、作曲者テキストは小さく右揃えです。テキストスタイルを編集するには、スタイル → テキスト... と進むか、テキストを右クリックしてテキストスタイル... を選びます。

テキストスタイルに加えた変更は、同じスコアの中でそのスタイルを使う全てのテキストに反映されます。

テキストスタイルの同じパラメーターを、テキストを右クリックし「テキストプロパティ...」を選択して利用できます。

テキストスタイルの変更とは異なり、テキストプロパティの変更はその特定の一つのテキストにのみ適用されます。そのスコアにある他のテキストスタイルはそのままであり、同じスタイルを使うテキストは影響を受けません。

テキスト編集 中、同種のものについて基本スタイルを変更することができますし、特定のテキストについて特定のテキストプロパティとは異なる設定とすることもできます。例えばフォントサイズやイタリック体といったテキスト編集を、テキストのスタイルへのリセット を使って基に戻すことが可能です。



利用できるオプションは、それぞれの種類に分けられています。

- テキスト：
 - **フォント**: "Times New Roman" や "Arial" などフォント名
 - **サイズ**: ポイントでのフォントサイズ
 - **スタイル**: 斜体、太字、下線のフォントスタイル
 - **色**: 表示されている色をクリックして変更
 - **"譜表スペース"のサイズ設定に従う**：サイズが標準五線譜の2本の線の間隔に従うかどうか
 - **段テキスト**: 段の全ての譜表に適用するテキスト。
- オフセット
 - **水平**
 - **垂直**
 - **譜表スペース**: mmあるいはsp単位
- 位置合わせ
 - **水平**: 左揃え、中央揃え、右揃え
 - **垂直**: 垂直位置の上揃え、垂直位置を中央揃え、垂直位置のベースライン揃え、垂直位置の下揃え
- フレーム
 - **フレーム**: テキストの周囲に枠を加える
 - **フレームタイプ**: 円形か四角
 - **境界線の太さ**: フレーム線の太さ、sp単位
 - **枠線の半径**: 四角フレームの、角の丸みの半径
 - **テキストの余白**: フレーム内マージン、sp単位
 - **色**: フレームの色 (前景色) とテキスト背景の色 (背景色)

テキストタイプ:

- **タイトル、サブタイトル、作曲者、作詞者**: ページに位置付け
- **運指**: 符頭に位置付け
- **歌詞**: 拍に位置付け (音符やコードで、休符は除く)

- **コード記号**: 拍に位置付け
- **段テキスト**: 段の全ての譜表が対象¹、拍に位置付け
- **譜表テキスト**: 段の内一つの譜表が対象¹、拍に位置付け

新しいテキストスタイルを作る

1. スタイル → テキスト... と進むか、テキストを右クリックして **テキストスタイル...** を選択します。
2. "新規" をクリックします。
3. "テキストスタイル名" を設定します。
4. 全てのプロパティを設定します。

これはスコアと一緒に保存されますが、他のスコアで使うことはできないことを意味します。

オプションの適用

適用 を押し **OK** とすれば、スコアあるいは今見ているパート譜に適用できます。スコアのパート譜の一つに居る場合には、**OK** する前に **全要素に適用** のオプションを利用すれば、全部のパート譜個別に設定する必要はありません。

スタイルの設定にリセット

個別に変更したテキストをそのスコアで定義したテキストスタイルに戻したいとか、古いバージョンの MuseScore で行った変更を MuseScore 2.0 の既定テキストスタイルにしたいといった場合には、**テキストをスタイルの設定にリセット** のオプションを使います。

スタイルをリセットしたいテキストを選び、**インスペクタ** のテキストをスタイルの設定にリセットをクリックします。同じスタイルのテキスト全てを "リセット" したい場合には、まず一つを右クリックし、次に **選択** → **全ての類似した要素** をしておきましょう。

参照

- [インスペクタとオブジェクトのプロパティ](#)
- [選択モード](#)

1. 段テキストか譜表テキストかの区別は、アンサンブルスコアで **パート譜の抽出** に関わります。段テキストはすべてのパートに抽出されます。譜表テキストは、それが位置づけされたパートにのみ抽出されます。詳細は、[テキスト](#) を参照してください。↩↩

 [Text Style-Properties jp.png](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

譜表テキストと段テキスト

全般に利用されるテキストとして、**譜表テキスト** と **段テキスト** があります。この2つの差異は、対象が一つの譜表なのか、あるいは **段全体** なのかという点です。**パート譜の抽出** を行う際に関連があり、譜表テキストはそれが関連付けされた特定の楽器のパート譜にのみ表示され、段テキストは全てのパート譜に表示されます。加えて、**空の譜表を隠す** 選択をしている場合には、空の譜表に属する譜表テキストは非表示となります。段テキストは、"空の譜表を隠す" 設定には影響されません。

譜表テキスト

譜表テキストは、全般に用いられるテキストであり、スコアの特定の譜表の特定の場所に位置します。譜表テキストを加えるには、その場所の音符あるいは休符を選択してからメニューの **追加** → **テキスト** → **譜表テキスト** と進むか、ショートカットキー **Ctrl+T** (Mac: **⌘+T**) を使います。小さなテキストボックスが現れるので、そこにタイプします。Esc を押せば何時でもテキストボックスを終えることができ、何も入力していなくても構いません。

譜表テキストは、例えば、"Solo" や "Pizzicato" といったスコアの特定の譜表で指示をするのにも用いられます。その指示内容にもよりますが、その譜表のテキスト箇所の **MIDI プレイバック** に、譜表テキストを右クリックし "譜表テキストのプロパティ..." を選択することで、それに応じた指示に変更することが可能です。詳細は、[譜表途中での変更 \(ピッチカート、弱音器など\)](#) をご参照ください。

段テキスト

段テキストは、そのテキストが一つの譜表だけではなく段全体に適用したい場合に使います。これにより パート譜の抽出時や空の譜表を隠す 指定を行っている場合に差異を生じます。段テキストを作るには、その場所の音符あるいは休符を選択し、メニューの追加 → テキスト → 段テキストと進むか、キーボードショートカットの **Ctrl+Shift+T (Mac: ⌘+Shift+T)** を使います。小さなテキストボックスが現れるので、そこにタイプします。Esc を押せば何時でもテキストボックスを終えることができ、何も入力していなくても構いません。

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

歌詞

歌詞をスコアに入力

スコアに歌詞を加えるには:

1. 歌詞を加えるべき音符を入力します。
2. 歌詞を始める最初の音符をクリックします。
3. **Ctrl+L (Mac: ⌘+L)** をタイプするか、メインメニューから追加 → テキスト → 歌詞 を選びます。そして、最初の音符に対する歌詞の音節をタイプします。
4. 歌詞の入力を続けるには、次の方法を使います。:
 - 語の終わりで **Space** (あるいは **Ctrl+→**) をタイプすると、次の音符に移動します。
 - 音節の終わりでハイフン **-** をタイプすると、次の音符に移動します。音節はハイフン記号で繋がります。
 - **Shift+Space** (あるいは **Ctrl+←**) で前の音符に移動します。
 - **↵** で、次の歌詞の行に移動します。(注: テンキーの **Enter** は使わないように。)
 - **Up** を押すと上の歌詞の行に移動します。
5. **Esc** を押すと、歌詞入力を終わります。
6. 2番やそれ以降の歌詞の行をタイプするには 2 と 3 のステップを繰り返すか、最初の音節をダブルクリックし **↵** を押して次の行に移り、最初の音符の歌詞を入力してステップ 4 に続けます。

例

A musical score in G major (one sharp) and 4/4 time. The treble clef staff contains a melody of quarter notes: G4, A4, B4, C5, B4, A4, G4. The bass clef staff contains a bass line of quarter notes: G2, F2, E2, D2, C2, B1, A1. The lyrics are: A - des - te, fi - del - es, Can - tet nunc hym - nos Er - go qui na - tus. The lyrics are aligned with the notes: 'A' under G4, 'des' under A4, 'te,' under B4, 'fi' under C5, 'del' under B4, 'es,' under A4, 'Can' under G4, 'tet' under G2, 'nunc' under F2, 'hym' under E2, 'nos' under D2, 'Er' under C2, 'go' under B1, 'qui' under A1, 'na' under G1, 'tus' under F1.

メリスマ

メリスマとは、一つの音節・語を二つ以上の音符に当てることをいいます。その音節からメリスマの最後の音符までの下線で示されます。下線を加えるには、音節の終わりにカーソルを位置させ、メリスマの音符毎に **Shift+_** を押します。次の例を御参照ください。

The image shows a musical score for two staves. The top staff is in treble clef with a key signature of one sharp (F#). The bottom staff is in bass clef with the same key signature. The lyrics 'soul, To' are written below the notes. A slur is placed over the notes for 'soul, To' in both staves, indicating a single melodic phrase.

この歌詞は次の手順で入力されています:


1. 文字 `soul` とコンマををタイプし、
2. その語の終わりで、`Shift+` を押します。
3. 文字 `To` をタイプした後、`Esc` を押します。

語の最後ではない音節を伸ばすには、`~` を複数追加すれば一つだけが表示され、前述の例と同じように、その音節は最初の音符に正しく位置付けられます。

エリジョン/シナレファ/歌詞スラー

二つの音節を一つの音符の下で続けるには、"歌詞スラー" あるいは "シナレファ" としても知られるエリジョン記号を使います。

The image shows a musical score for a treble clef staff. The lyrics 'mi - te A-gnel -' are written below the notes. A slur is placed over the notes for 'mi - te A-gnel -', indicating a single melodic phrase.

テキストツールバーでキーボードアイコン  をクリックするか `F2` をたたいて特殊文字パレットを開きます。最後から2つ目 (`U+203F` `~` "undertie") がシナレファです。シナレファは一つ目の音節の後ろに2つのスペースを加え、それを使って等分に中央揃えとします。上記の "eA" の例では:

1. `e` をタイプします。
2. `F2` のパレットを使ってシナレファを挿入します。
3. `Ctrl+Space` (Mac: `\+Space`) をタイプします。
4. `A` をタイプします。

全てのフォントにシナレファが含まれているわけではありません。あなたのコンピューターでどのフォントがシナレファをサポートしているのを見るには、"[fontlist](#)" を参照します。("e" と "A" が空白ではなく結ばれているフォントを探します。) 文字の並びもフォント毎に変化します。

特殊記号

歌詞は通常のテキストとして編集可能ですが例外はあり、一つの音節に空白、ハイフン、下線を加えるには、次のキーボードショートカットを使います。:

- `Ctrl+Space` (Mac: `\+Space`) 歌詞中に空白 () を入力
- `Ctrl+-` (Mac: `\+ -`) あるいは `AltGr+-` 歌詞中にハイフン (-) を入力
- `Ctrl+Shift+_` (Mac: `\+ _`) 歌詞中に下線 () を入力
- `Ctrl+↵` (Mac: `\+Return`) あるいは `Enter` (from the numeric keypad) 歌詞中に改行を入力

歌詞の行を個別に調整

歌詞の行の高さと上側余白は、メニューの `スタイル` → `一般...` → `ページ` でスコア全体の調整ができます。

でも、歌詞の個別の行の水平・垂直オフセットは、その行の語の一つを右クリックし、変更したい語を選択するオプションを使って選び出し、それからインスペクタのオフセットのオプションを使えば、細かく調整できます。

一例として、ある段の一つのh ¥ 譜表にある歌詞の水平位置を変えるには:
その行の語を右クリックし、選択 → 詳細... を選んでから、"同一の譜表"と"同一の段" をチェックして選択します。それから、インスペクタの"水平位置" を使って、水平オフセットを細かく調整しましょう。

歌詞をクリップボードにコピー

メニューを 編集 → ツール → 歌詞をクリップボードにコピー と進みます。

歌詞をクリップボードから貼り付け

歌詞をテキストファイルからスコアにコピーアンドペーストするには:

1. 歌詞を加える音符を入力します。
2. テキストファイルに歌詞を用意します。空白、ハイフンや改行などを適切に。
3. そのテキストファイルから歌詞をコピーします。
4. スコアの最初の音符を選択し、**Ctrl+L (Mac: Cmd+L)** (歌詞をスコアに入力 のステップ 3) を押します。
5. ペースト を繰り返して続く歌詞を入力します。進めるにしたがって、メリスマをしたり修正を加えたりする必要があるかも知れません。

参照

- [テキスト](#)
- [コード記号](#)
- [How to insert Lyrics](#)
- [How to move lyrics](#)
- [How to add a block of text to a score](#)

External links

- [Video tutorial: MuseScore in Minutes: Lesson 6 - Text, Lyrics and Chords](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

リハーサルマーク

リハーサルマークはスコアで、特に新しいスコアでは、しばしば使われます。これにより演奏者達が同じ所から始めることができ、(リハーサルマークは小節番号に対して設けることもできるわけですが) 小節を数えなくても良いですし、なにより目立ちます。A, B, C, や 1, 2, 3... といった一連の文字や数字であるのが特徴的です。

作り方

1. 通常は一番上の譜表で、リハーサル区分が開始する最初の音符あるいは休符をクリックします。
2. 追加 → テキスト → リハーサルマーク とするか**Ctrl+M** もしくは、パレット → テキスト → リハーサルマーク とします。
3. リハーサルマークのテキストをタイプします。
4. どこでも良いので、他の場所をクリックします。

プロパティ

リハーサルマークは、標準のシステムテキストです。パート譜でもスコアでも表示されます。長休符をリハーサルマークの前と後に分断します。テキストスタイルはリハーサルマークに標準設定されており、枠付きが標準です。

自動で次のリハーサルマーク

テキストパレットからリハーサルマークを加えると、自動的に次の文字あるいは数字になります。

Search for a rehearsal mark

You can navigate to a given rehearsal mark with `ctrl+F` and the name of the rehearsal mark.

参考

- [テキストプロパティ](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

コード記号

コード記号を入力するには、音符を一つ選んでから、`ctrl+k` (Mac: `⌘+k`) を押します。こうすると、設定したいコード記号のためのコード記号テキスト対象が作られます。

- Space 次の音符あるいは拍に移動
- Shift+Space 前の音符あるいは拍に移動
- Ctrl+Space (Mac: `⌘+Space`) コード名に空白を加える
- ; 次の拍に移動
- Shift+; 前の拍に移動
- Tab 次の小節に移動
- Shift+Tab 前の小節に移動
- Esc コード記号編集モードを抜ける

コード記号は通常のテキストとして編集することができます。シャープを加えるには# をタイプします。フラットを加えるにはb をタイプします。ダブルシャープを加えるにはx あるいは## をタイプし、ダブルフラットを加えるにはbb をタイプします。これらの文字は、入力を完了した時点で適切なシャープやフラットの記号に自動的に変換されます。MuseScoreは実際のシャープやフラット記号は適切に理解できないので、使わないように。



コード記号の文法

MuseScoreは、コード記号で使われる省略語のほとんどを理解します。:

- メジャー: M, Ma, Maj, ma, maj, Δ (type t や ^)
- マイナー: m, mi, min, -
- デイミニッツシュ: dim, o (小文字のオー)
- ハーフデイミニッツシュ: ø (type o, zero)
- オーギュメント: aug, +

注: ハーフデイミニッツシュについては mi7b5 といった省略語を入力することも出来、ø に変わることなく、そのまま使います。

b9 or #5, sus, alt, や no3 といった拡張や変更を使うこともできます。転回形や斜線を使って C7/E といった記譜もできます。コード記号の中で括弧やコンマを使ったり、コード記号全体を括弧でくくることもできます。

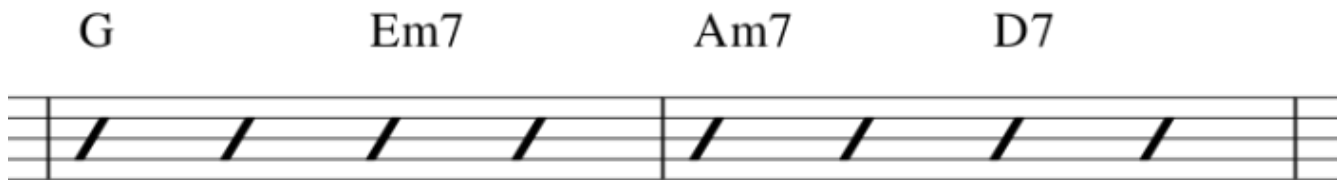
コード記号のスタイル

コード記号はコード記号テキストスタイルを使うので、[テキストスタイル](#)にある設定項目でフォントを変更できます。また、[スタイル](#) → 一般... → コード記号、フレットボードダイアグラムにもスタイル設定があります。そこでのオプションをこのセクションで記載します。

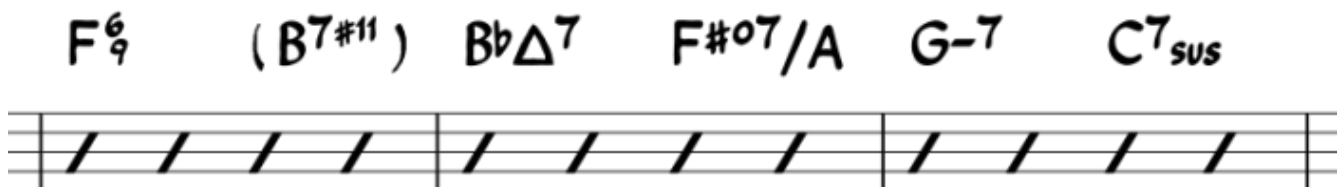
表示

MuseScore が初期的にサポートしているのは、標準とジャズの2つのコード記号スタイルです。ラジオボタンを使って、それらから選びます。

標準スタイルでは、コード記号テキストスタイル用に決めたフォントで、簡素なコード表示です。



ジャズスタイルでは、MuseJazz フォントを使った手書き風で、上付き文字や他の装飾技法も使えます。



ジャズテンプレートを使うと、ジャズスタイルが標準で選択されます。

3つ目のラジオボタンは古いスコアへの対応のためです。また、独自のコード記載ファイルを使うこともできます。標準のファイルの一つをコピーし、そのなかにある構造に関する記載を読んで作ります。でも、これは上級ユーザー用であり、これらファイルが将来もサポートされるという保証はありません。

音符のスペル

標準で、MuseScore はコード記号に文字名を使います。他の名付け方を使う地域のユーザーの為、MuseScore は次の方式を提供しています。:

- 標準: A, Bb, B, C, C#, ...
- ドイツ式: A, Bb, H, C, C#, ...
- 全ドイツ式: A, B, H, C, Cis, ...
- ソルフエージュ式: Do, Do#, Reb, Re, ...
- フランス式: Do, Do#, Réb, Ré, ...

加えて、大文字に関するオプションがあります。MuseScore は、標準で、大文字小文字いずれで入力されたものであっても、上記の文字名称全てを自動的に大文字とします。ですが、自動大文字で他の設定を選ぶこともできます。

- マイナーコードを小文字に: c, cm, cm7, ...
- 根音を小文字に: C/e, ...
- すべて大文字: DO, RE, MI, ...

また自動大文字を全てオフにすることもでき、その場合、音符名は単に入力した通りとなります。

配置

テキストスタイルでの位置情報が用いられるのが通常で、そうしたければそこに規定した位置合わせや水平/垂直オフセットとなります。でも、このダイアログにも次の配置の設定があります。:

- 垂直位置の既定値: 譜表からの高さ (負の数字を使います。)
- フレットボードダイアグラムまでの間隔: フレットボードダイアグラムがある場合のダイアグラムからの高さ
- 最小の和音間隔: コード記号間のスペース
- 縦線の距離の最大値: 縦線までのスペース
- カポ: カポのフレット位置; 該当するコード名を自動的に括弧書きします。

参照

- [How to create stacked chord symbols](#)

運指

色々な楽器で用いられる運指の記号は、アドバンスワークスペースの運指 [パレット](#) にあります。

鍵盤楽器の楽譜では、左右の手の指を表すのに数字の 1-5 を使います。ギター楽譜では数字の 0-4 を使って左手の運指を表し（時に T は親指として使われることも）、右手の運指は p, i, m, a, c で、^oに囲んだ数字で弦番号を表します。おしまいにある 5 つの記号は古楽でのリュートの運指に使われます。

0	1	2	3	4	5
p	i	m	a	c	0
1	2	3	4	5	0
1	2	3	4	5	6
φ		·	

音符に **運指** を加えるには:

- 音符を選択し、パレットにある運指記号の一つをダブルクリックするか、
- 運指記号をパレットから音符にドラッグ・アンド・ドロップします。

一連の音符に運指記号を加えるには:

1. 音符を **選択** し、
2. パレットにある運指記号をダブルクリックします。

音符に運指記号が加えられると、即座にその記号に焦点が当たるので、引き続いてそれを調整することができます。

記号の位置を調整するには

次のいずれかの方法:

- 0.1sp 単位の微調整には、矢印キー; 1sp 単位の大調整には `ctrl+矢印キー`
- 水平位置や垂直位置のオフセット値の変更は [インスペクター](#)
- マウスで記号をドラッグ

複数の記号を移動するには

1. それらの運指記号を **選択** し、
2. [インスペクター](#) の水平と垂直のオフセットを調整する。

記号を既定位置に戻すには、それを選択して `ctrl+R` を押します。

運指記号はテキスト型ですから、他の文字同様、**編集** したりスタイルを変えたりできます。記号を右クリックすれば、いろんなオプションを利用できます。

書式設定

レイアウトとフォーマット

スコアの作成が終了し、印刷したい、でも、見た目を良くしたいと思うことがあるでしょう。このページではいろんな方法と、それらが合わさるとどのように働くかを、説明します。

レイアウトに影響する操作

- レイアウト → ページの設定...: ページサイズや譜表スペース (スケール) の大きさや余白の大きさなど

の全体的な設定を変更します。譜表スペースは他の設定に使われるので(例: "5.0sp")、"譜表スペース"を変更した場合、他の多くの設定が変更されます。

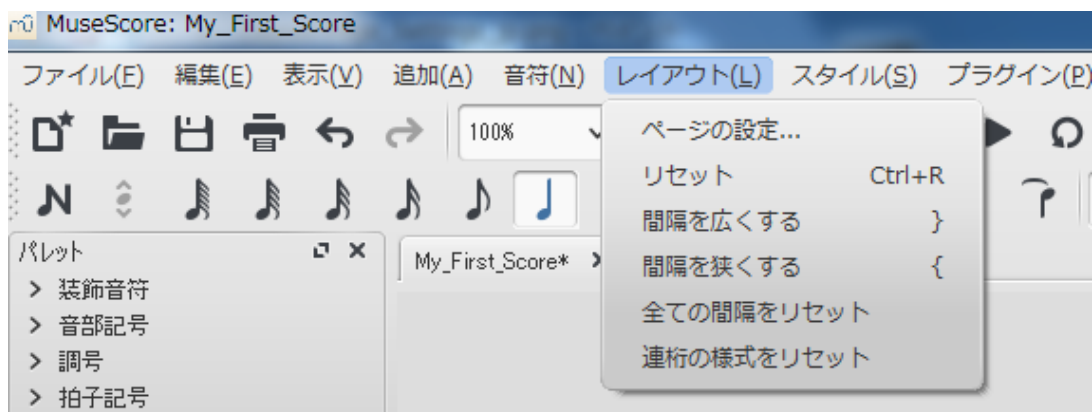
- レイアウト → 間隔を広くする、間隔を狭くする: 選択した小節の間隔を広げたり、狭くしたりします。
- 編集 → ツール → 「譜表の折り返しの追加/削除...」: 段当たりの小節数を設定します。
- パレット → 区切りとスペーサー: 特定の小節で譜表やページを折り返します。もしくは小節の間にスペースを追加します。
- スタイル → 一般... → スコア: 長休符を使ったり空の譜表を非表示とするなど、スコア詳細の変更
- スタイル → 一般... → ページ: 譜表や段の間隔を程度にするとか、歌詞の余白はどうするとかいった全体的設定の変更
- スタイル → 一般... → 段: 段括弧の大きさと距離、ブレイス括弧の大きさと距離を設定
- スタイル → 一般... → 小節: 段当たりの小節数決定の主要因となる小節幅などの設定
- スタイル → 一般... → サイズ: 譜表、小音符と装飾音符のプロポーションルサイズを設定します。これを変更することは稀でしょう。

注: ここでの設定はほとんどのものがスコアのすべての要素に適用され、インスペクタとオブジェクトのプロパティでの変更は個別に適用されます。

レイアウト → ページの設定...

ページの設定 をご参照ください。

レイアウト → 間隔を広くする, 間隔を狭くする



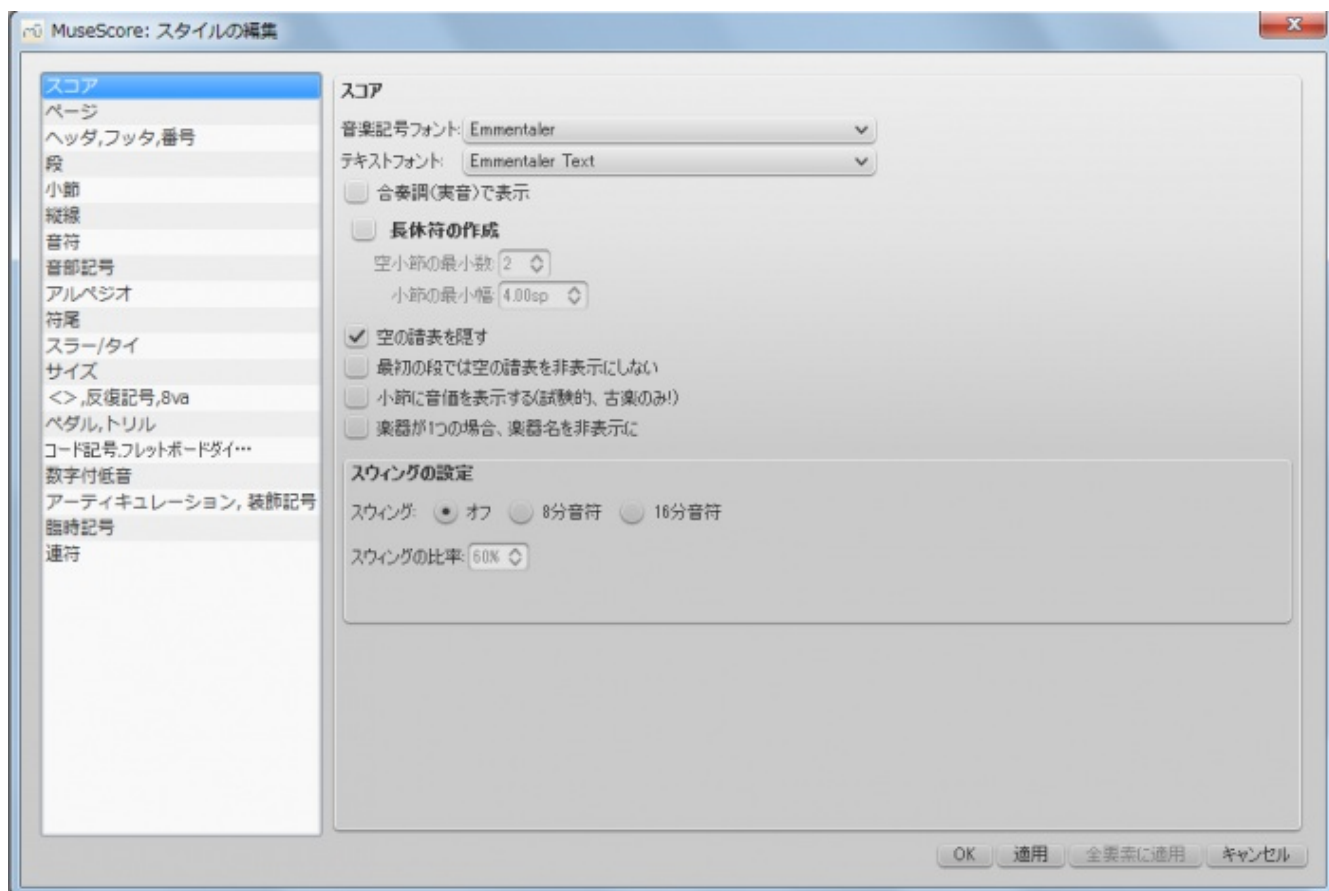
一つあるいは複数の小節で音符間の水平間隔を増加・減少するには、該当する小節を選択し、"間隔を広くする" } コマンドを使って広げるとその段の小節は少なくなり、"間隔を狭くする" { コマンドを使って狭めるとその段の小節数が多くなります。

小節のプロパティでまさに同じプロパティにアクセスすることができ、そこでは%単位でスペースを編集することができます。小節の間隔を1の規定値に戻すには、メニューの"リセット"コマンドかキーボードショートカット Ctrl + R を使います。

パレット → 区切りとスペーサー

区切りとスペーサー を参照

スタイル → 一般... → スコア



“長休符の作成” や “空の譜表を隠す” はここで設定します。”空小節の再少数” と “小節の最小幅” を決めることもできます。

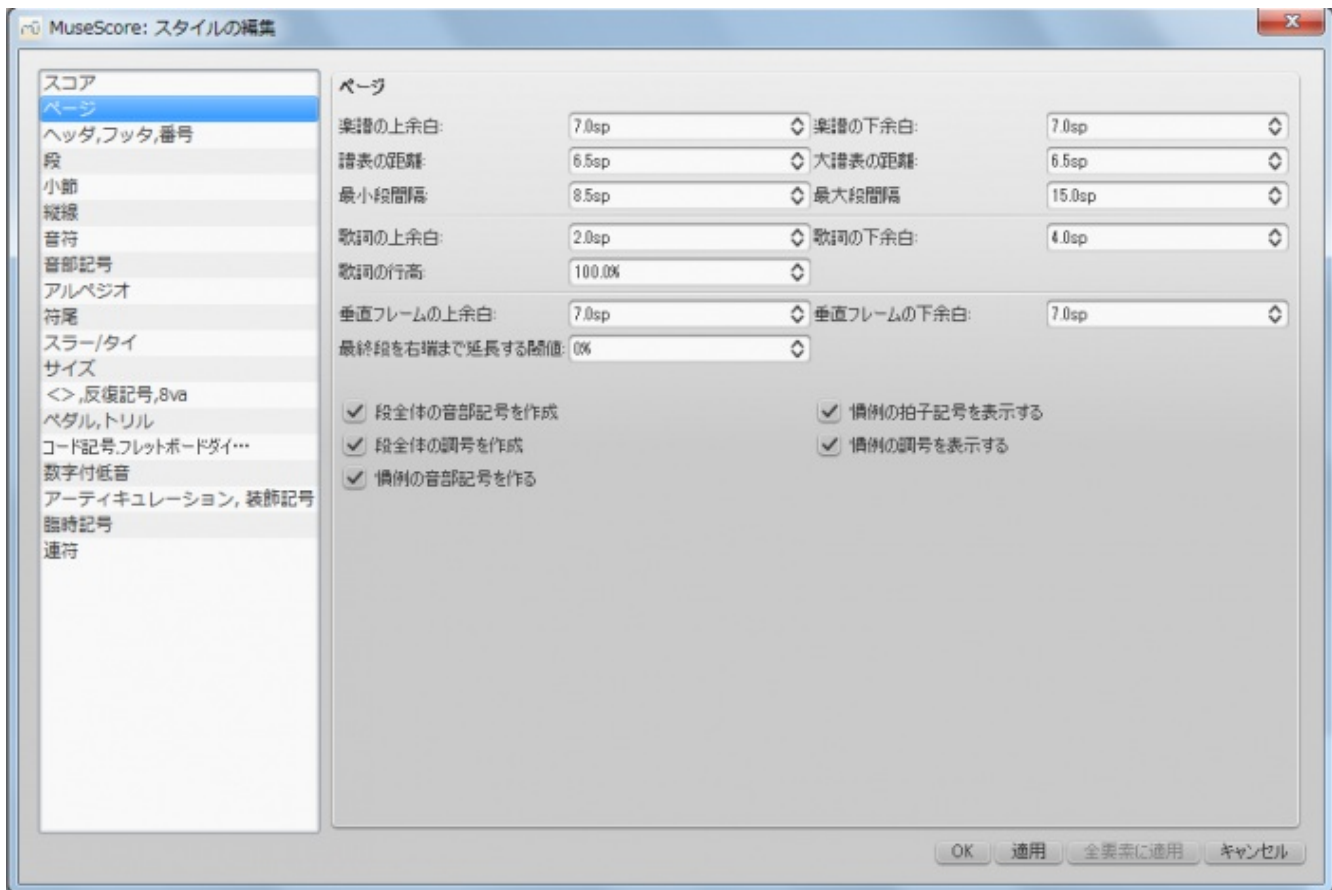
“楽器が1つの場合、楽器名を非表示に” すると譜表の最初に楽器名を記載しないので、パート譜 (あるいはソロのスコア) の場合に省スペースとなります。

“音楽記号フォント” と “テキストフォント” を変更することも可能です。

(テキストフォントとプロパティの変更については、[テキストスタイル](#))

[古楽機能](#) と [スウィング](#) に関するオプションもあります。

スタイル → **一般...** → **ページ**



ここにはレイアウトに影響するオプションが沢山あります。慣例の要素 (調号、拍子記号や音部記号) を表示するかどうかのチェックボックスが設けられています。また、調号や音部記号を”段全体に... 作成” するかどうかに影響を及ぼします。

ページ余白と楽譜の関係

- 楽譜の上余白 / 楽譜の下余白: 楽譜 (一番上の段の一番上の譜表の一番上の線から一番下の段の一番下の譜表の一番下の線まで) と → **Layout** → **ページの設定** の “ページの余白” との間隙です。

他の楽譜に関連する距離

- 譜表の距離: 一つの段の譜表間スペース
- 大譜表の距離: ピアノやオルガンといった複数の譜表を使う楽器の譜表間スペース
- 最小、最大段間隔: 段の間隔について最小値と最大値を設定することができます。もし両方とも同じなら、段間隔はそれに固定されます。

歌詞の余白

- 歌詞の上余白、下余白: 譜表と歌詞、歌詞と次の譜表の間隔
- 歌詞の行高: 歌詞のテキストスタイルに対する比率

垂直フレームの余白

- 垂直フレームの上余白、下余白: 垂直フレームの上と下のスペース

最終段を右端まで延長する閾値

- 最後の段がページ幅に対するこの割合より長ければ、ページ幅に広げられます。

スタイル → 一般... → ヘッダ, フッタ, 番号

ヘッダ/フッタに特殊記号

\$p - ページ番号 (最初のページを除く)
 \$N - 1 ページ以上存在する場合のページ番号
 \$P - ページ番号 (すべてのページ)
 \$n - ページ数
 \$f - ファイル名
 \$F - ファイルパス+ファイル名
 \$d - 現在の日付
 \$D - 作成日
 \$m - 最終更新時刻
 \$M - 最終更新日
 \$C - コピーライト (最初のページのみ)
 \$c - コピーライト (すべてのページ)
 \$\$ - セーニヨ記号そのもの
 \$:tag: - メタデータタグは、以下を参照してください

利用可能なメタデータタグとその現在の値:

arranger	-
composer	- Composer
copyright	-
creationDate	-
lyricist	-
movementNumber	-
movementTitle	-
platform	- Linux
poet	-
source	-
translator	-
workNumber	-
workTitle	- Title

スコアのメタタグ (スコア情報 を参照) の内容をヘッダーやフッターに表示することが可能です。リンクしたパート譜があるスコアにヘッダやフッタを作成するには、スコアが現在作業中のタブであることを確かめます。個別のパート譜にヘッダーやフッタを作成するには、そのパート譜が現在作業中のタブであることが必要です。

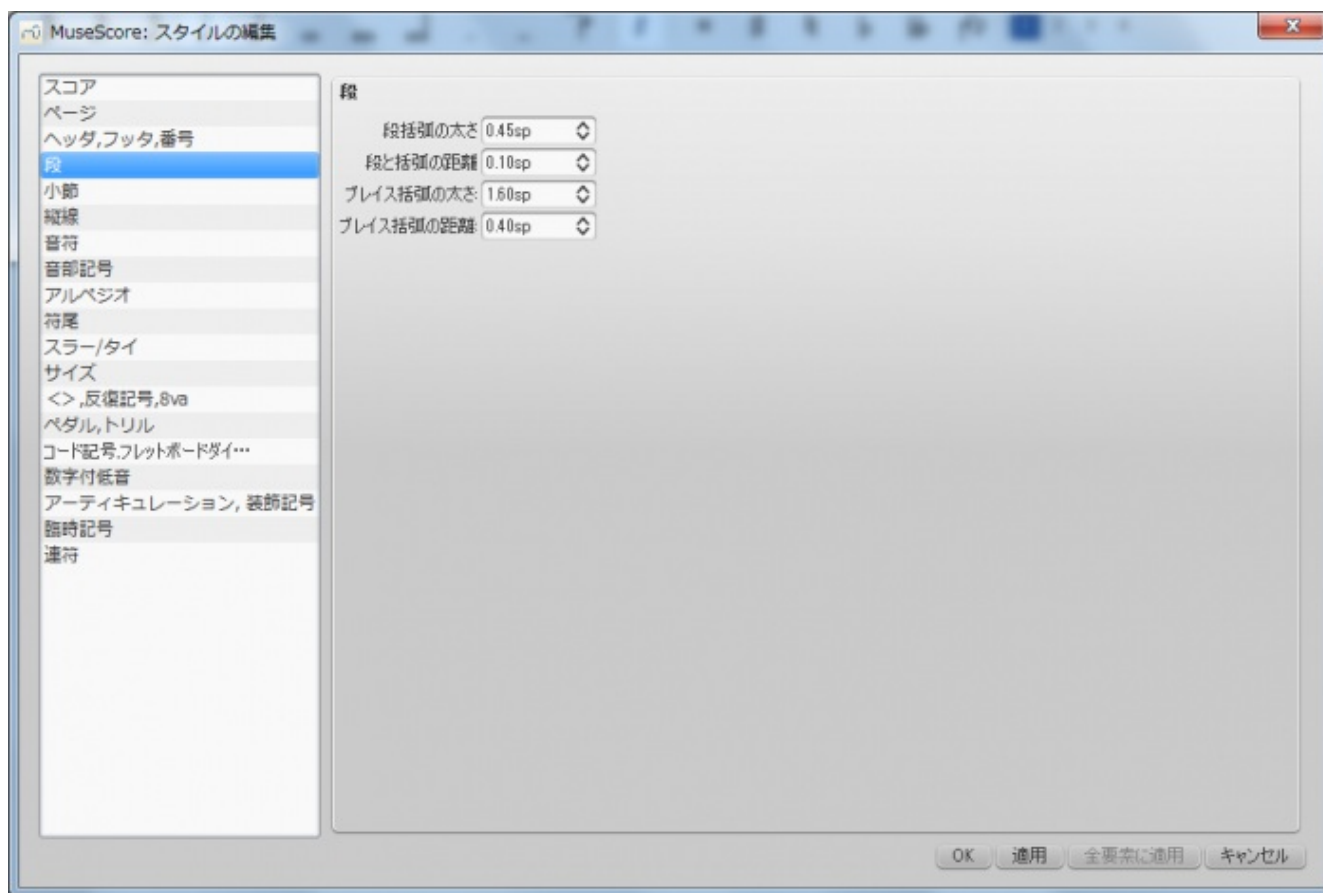
ヘッダやフッタのテキスト領域にマウスがあると、マクロのリストが、その意味と既存のメタタグとその内容とともに表示されます。

ヘッダとフッタは偶数と奇数ページに分けて編集できます。

また、小節番号をどういった頻度で表示するかを編集できます。

注: 奇数ページと偶数ページを異なるテキストにすることができます。

スタイル → 一般... → 段



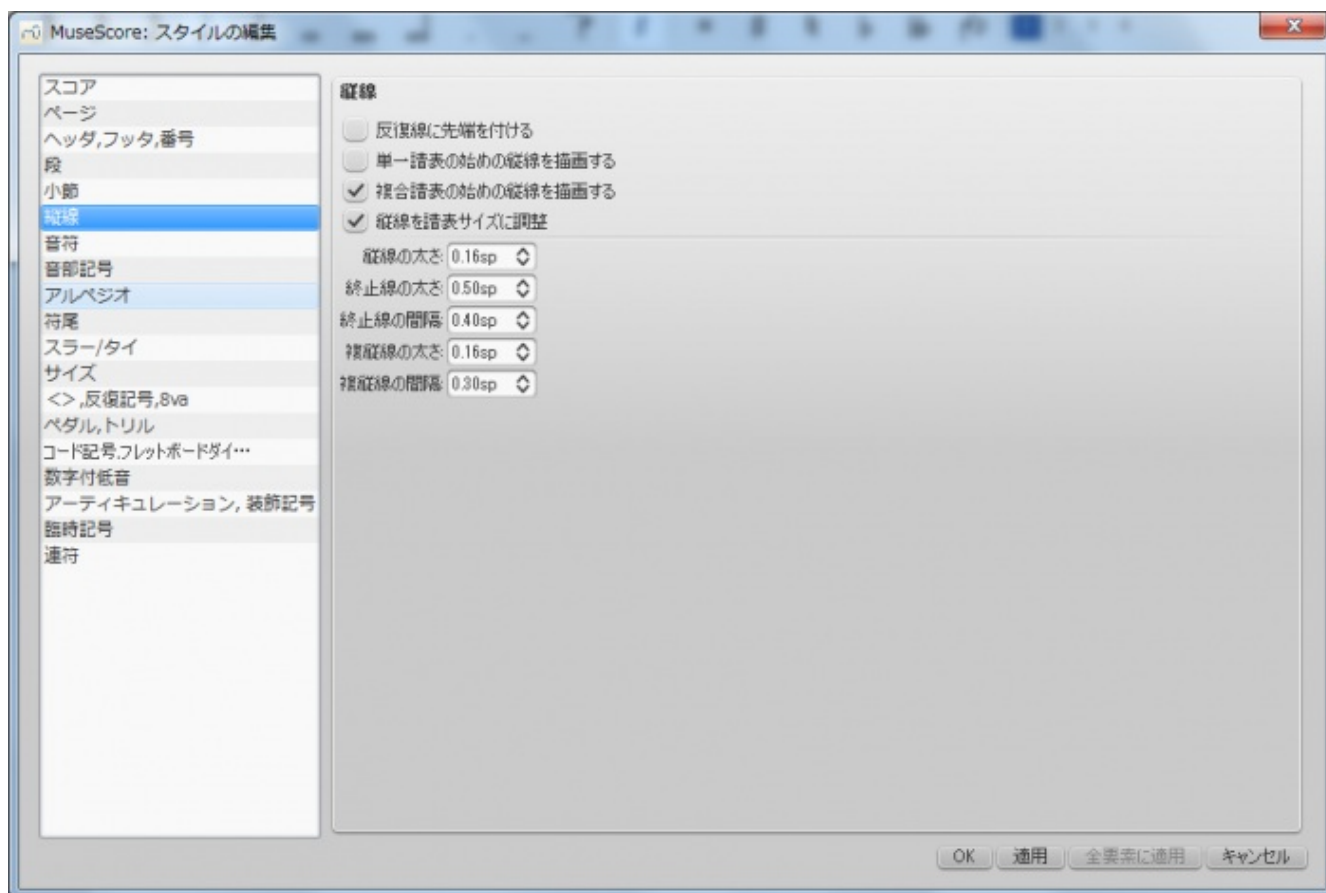
段括弧とブレイス括弧 括弧 を参照

- 距離
段と段括弧、段とブレイス括弧の間の距離を設定できます。
- 太さ
段括弧とブレイス括弧の太さを設定できます。

スタイル → 一般... → 小節

詳細は [スタイル 一般: 小節](#) をご参照ください。

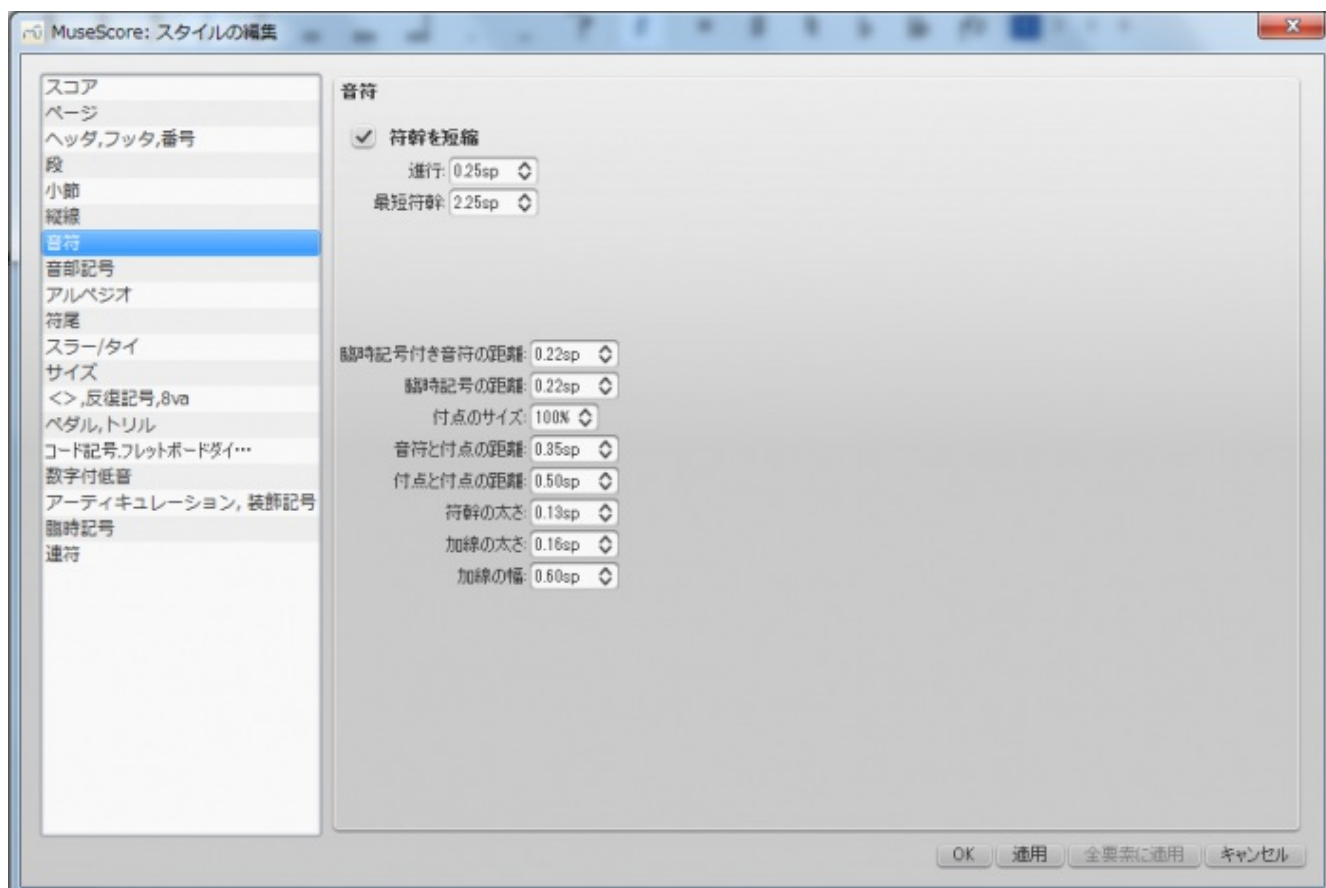
スタイル → 一般... → 縦線



“単一譜表...” や “複合譜表の始めの縦線を描画する” の変更。
 縦線を譜表サイズに調整: See [縦線を譜表サイズに調整](#) を参照

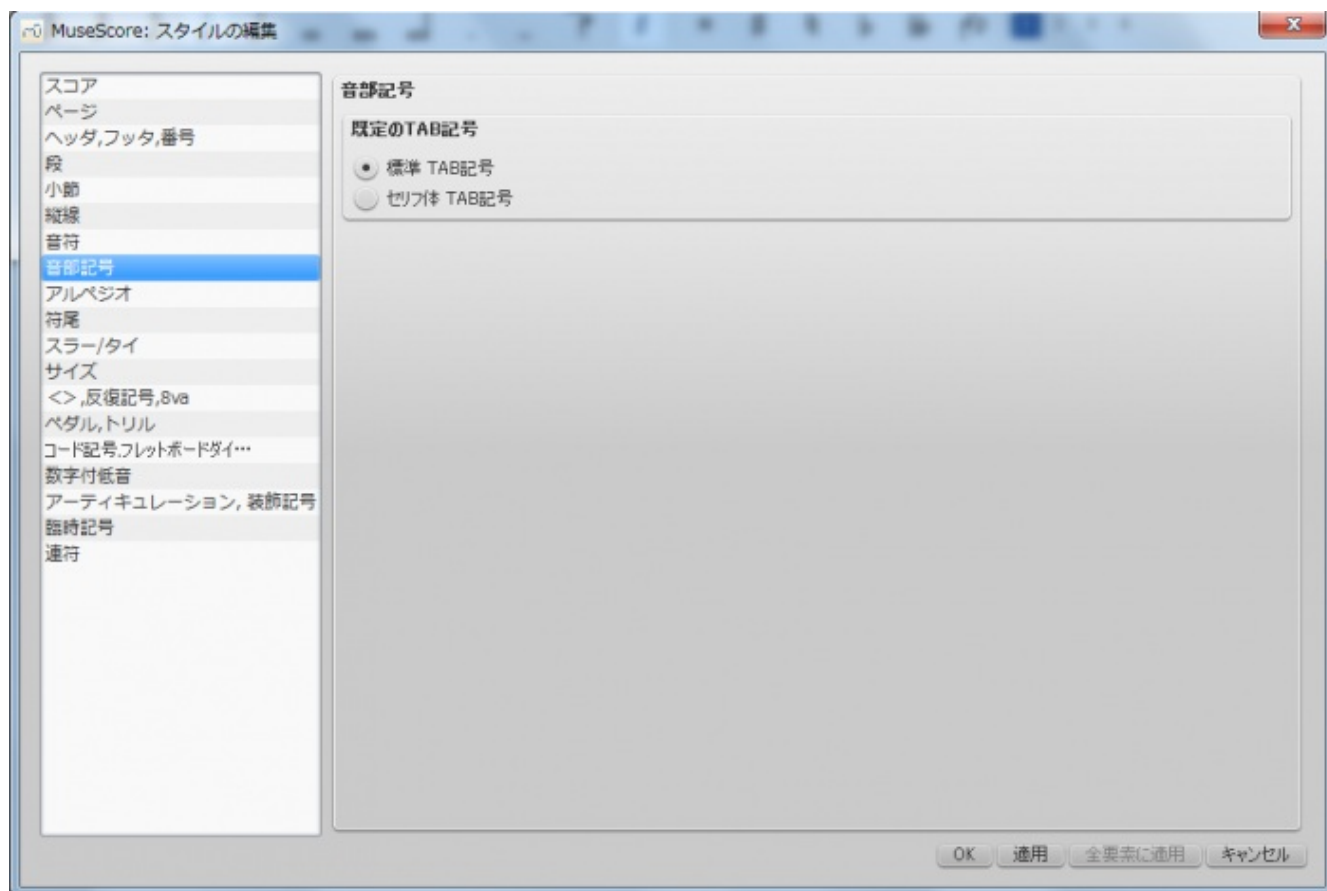
線の太さの比や間隔の設定ができますが、変更することは稀でしょう。

スタイル → 一般... → 音符



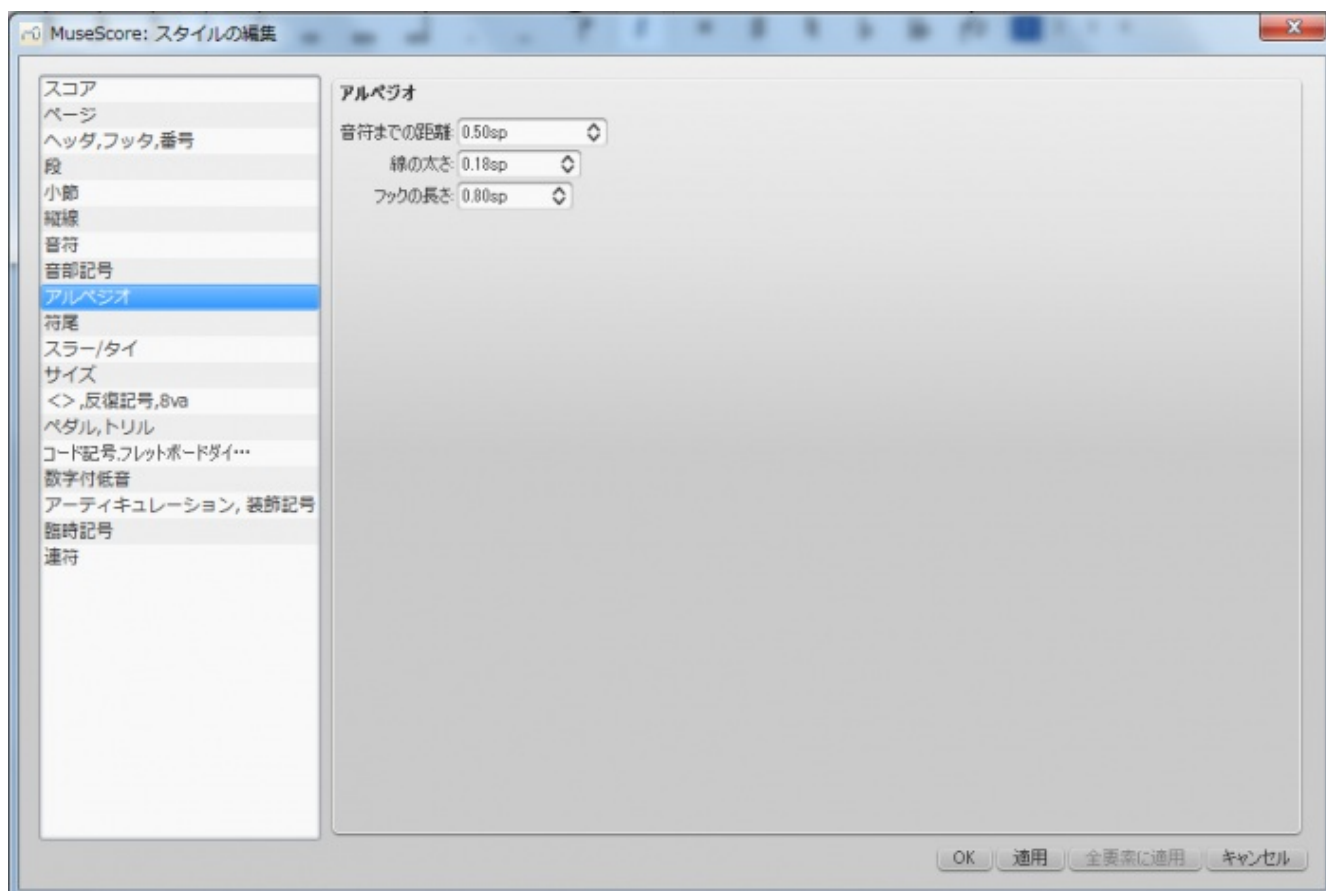
音符に関する距離や太さのオブジェクト (符幹、加線、臨時記号、付点)
これらを変更することは稀でしょう。

スタイル → 一般... → 音部記号



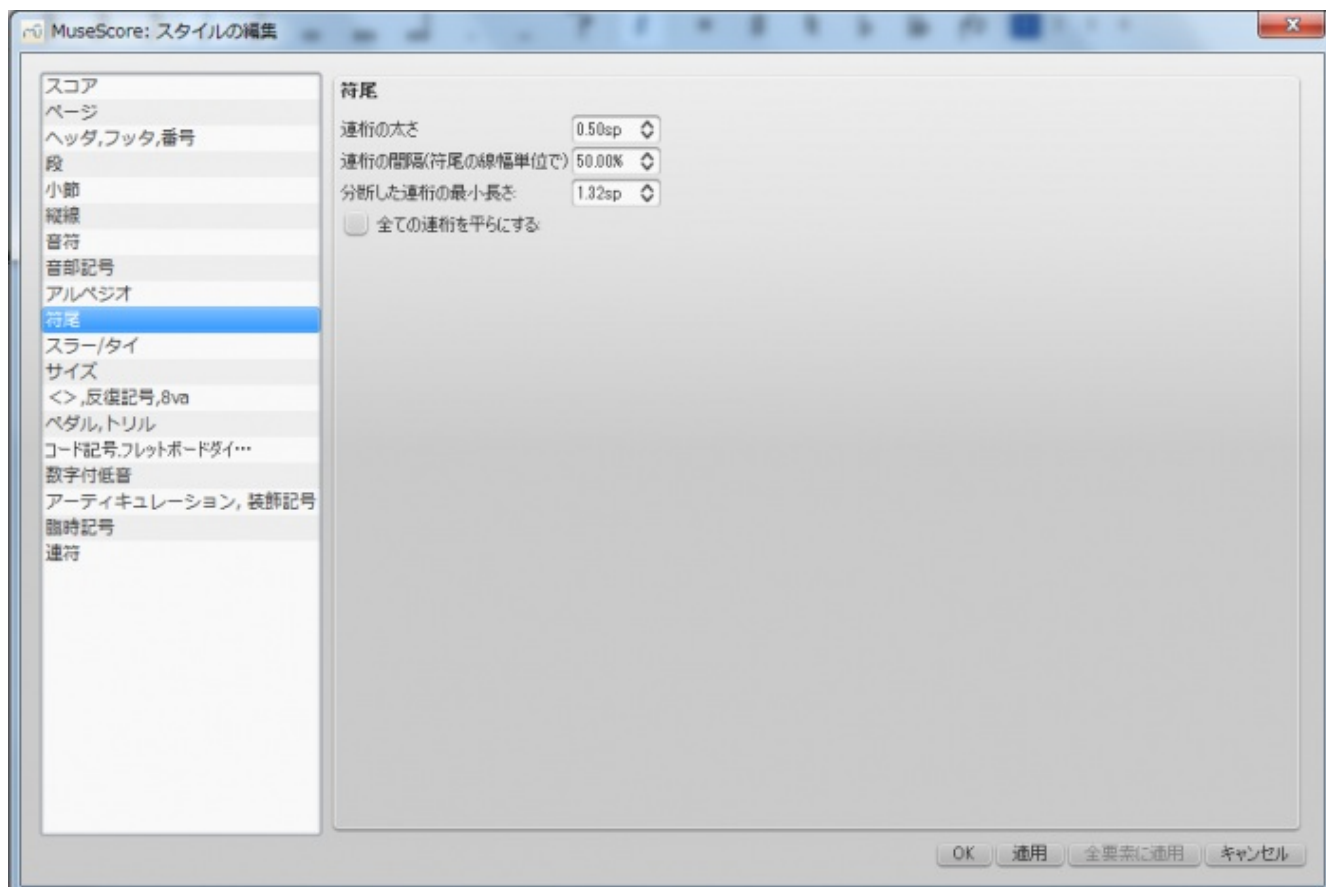
タブ譜の記号を標準とセリフ体から選択できます。

スタイル → 一般... → アルペジオ

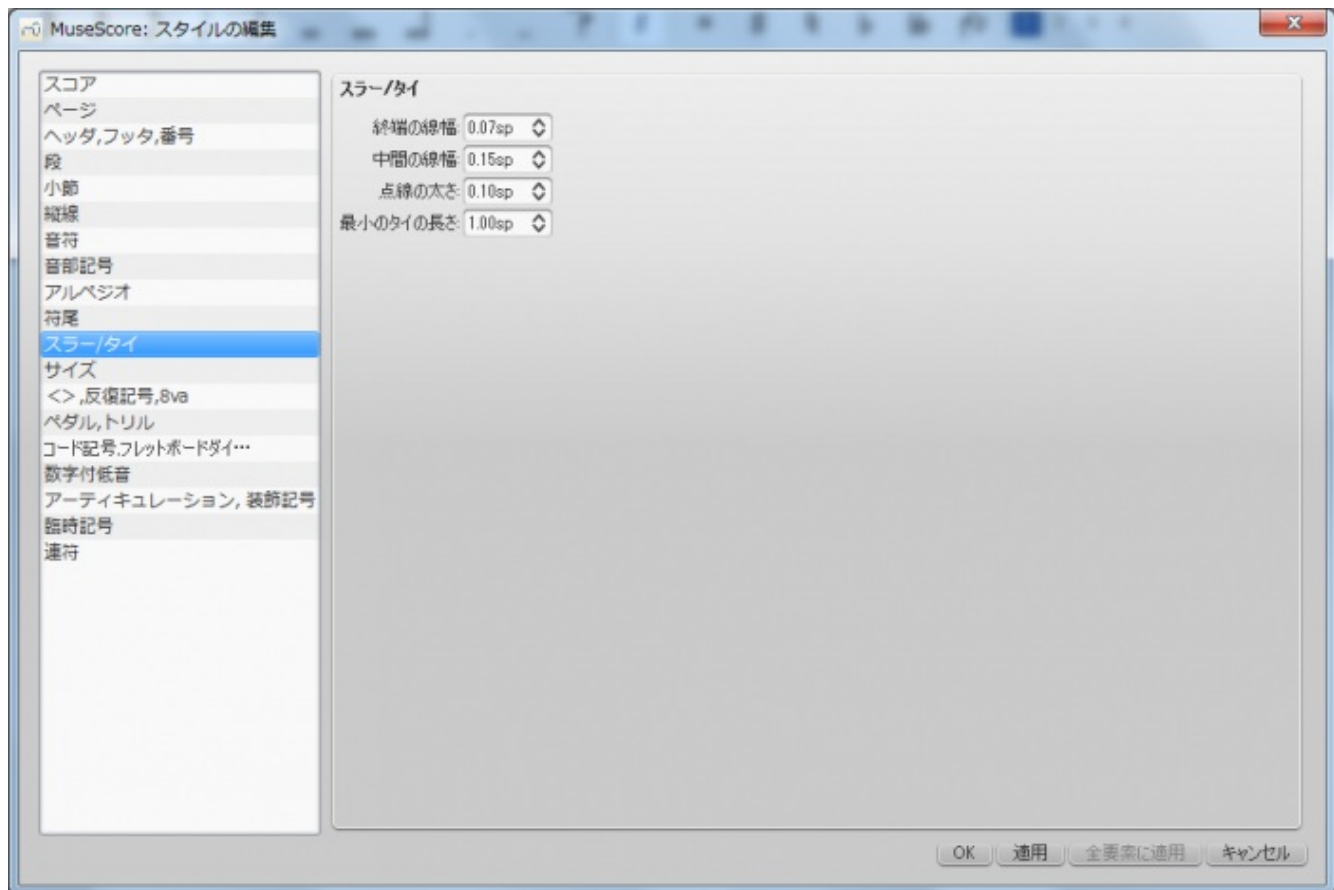


“音符までの距離”、“線の太さ”、“フックの長さ”を規定します。
これらを変更することは稀でしょう。

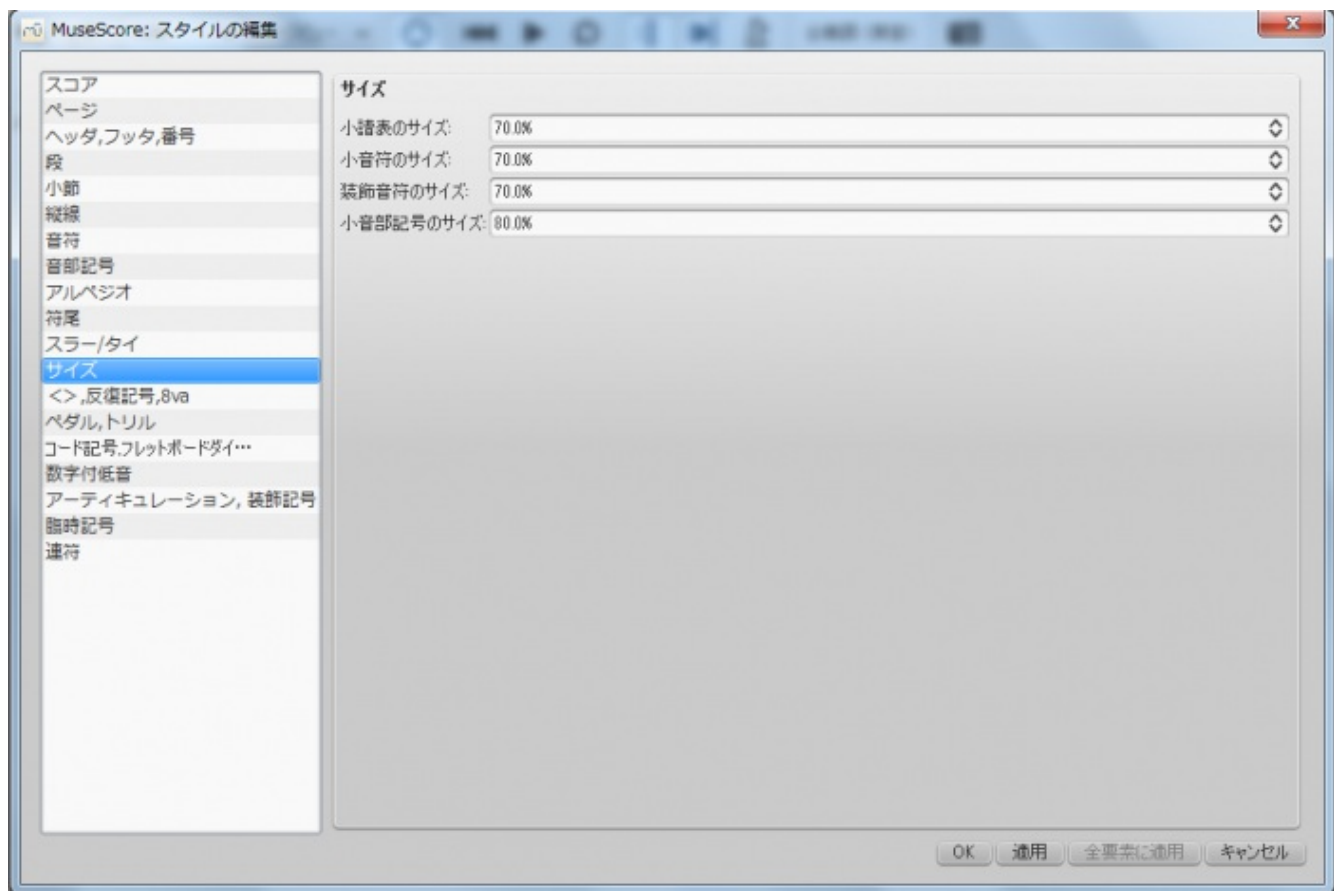
スタイル → 一般... → 符尾



スタイル → 一般... → スラー/タイ

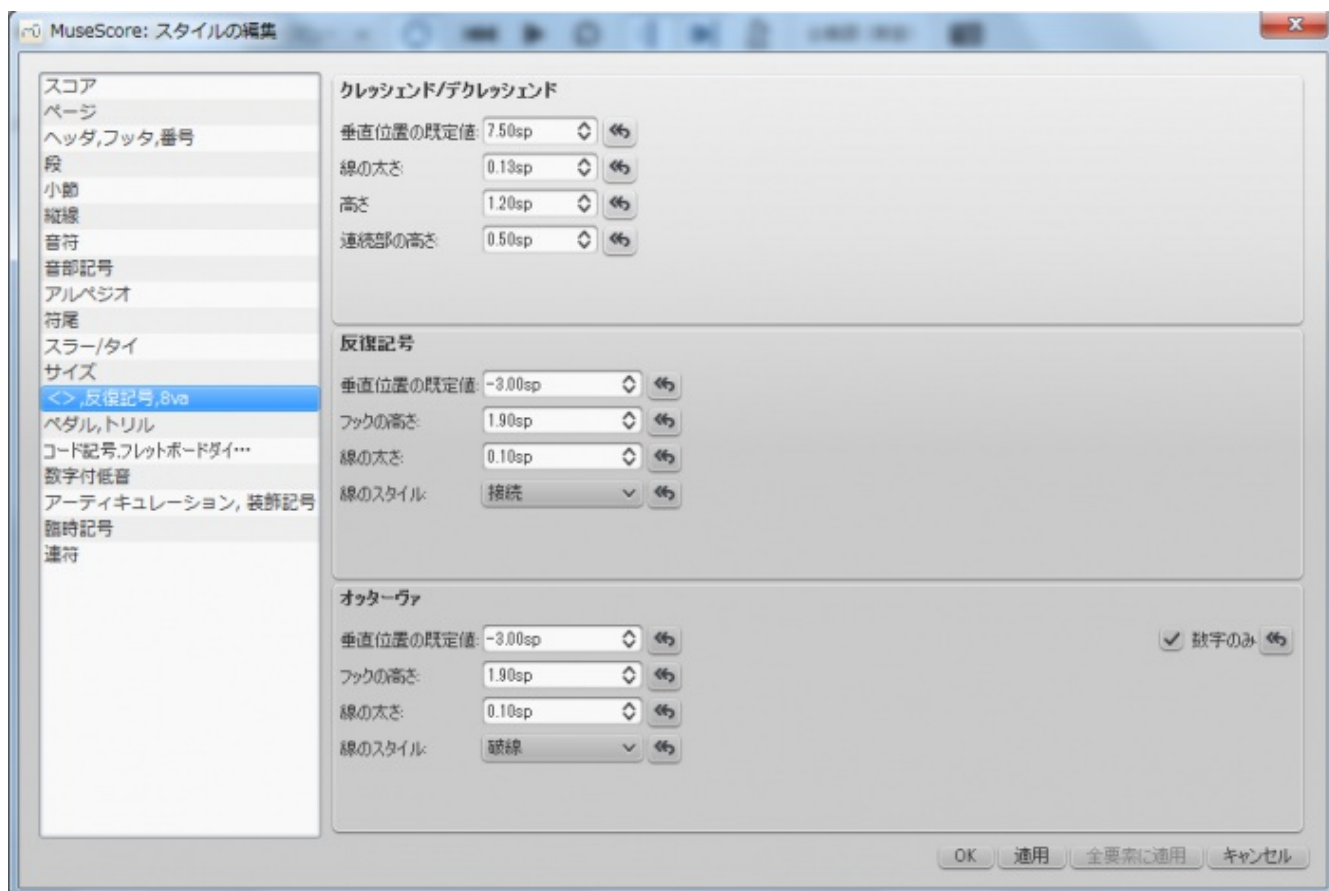



スタイル → 一般... → サイズ



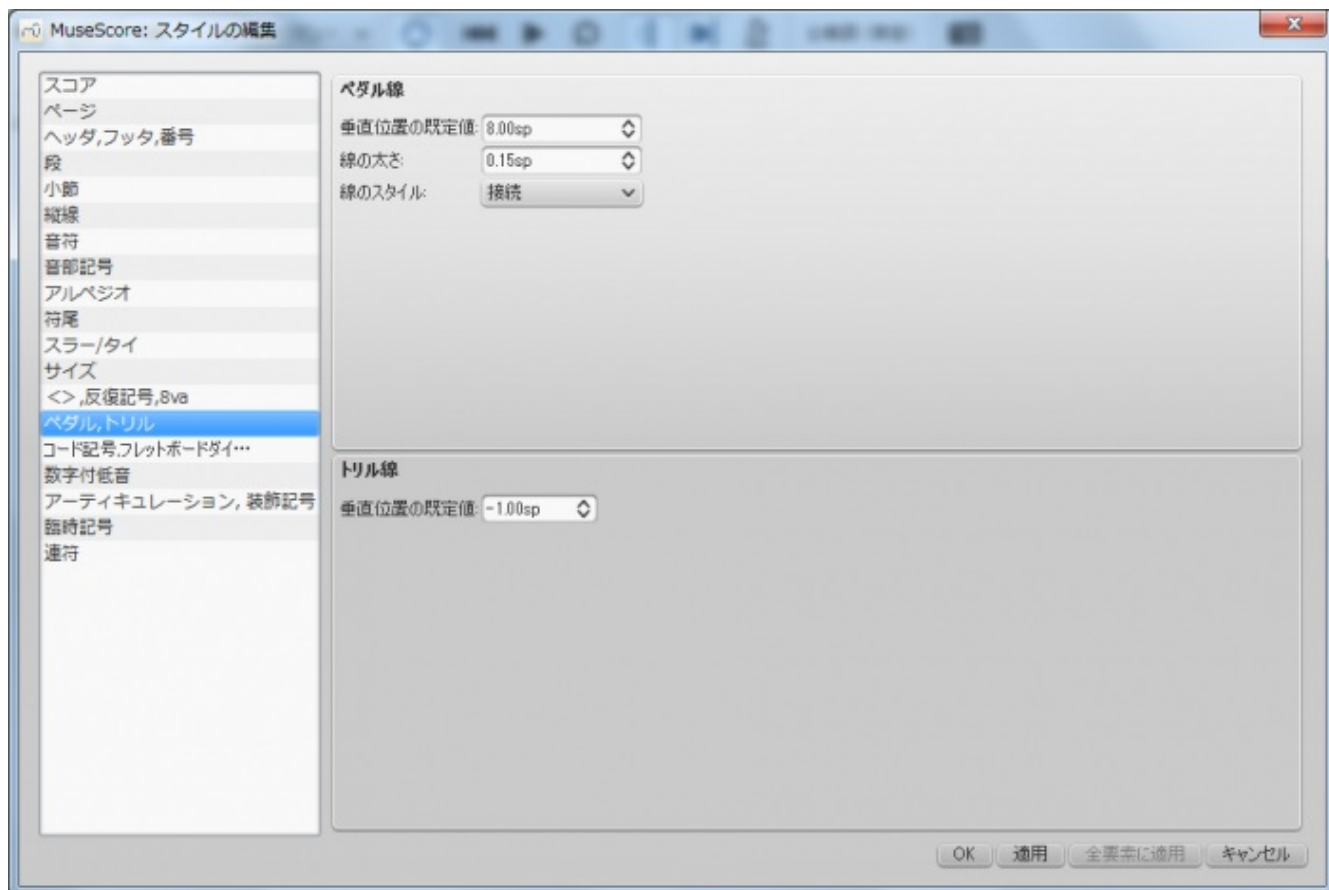
小音符、装飾音符、それに小譜表と小音部記号を設定します。これらを変更することは稀でしょう。

スタイル → 一般... → <>, 反復記号, 8va

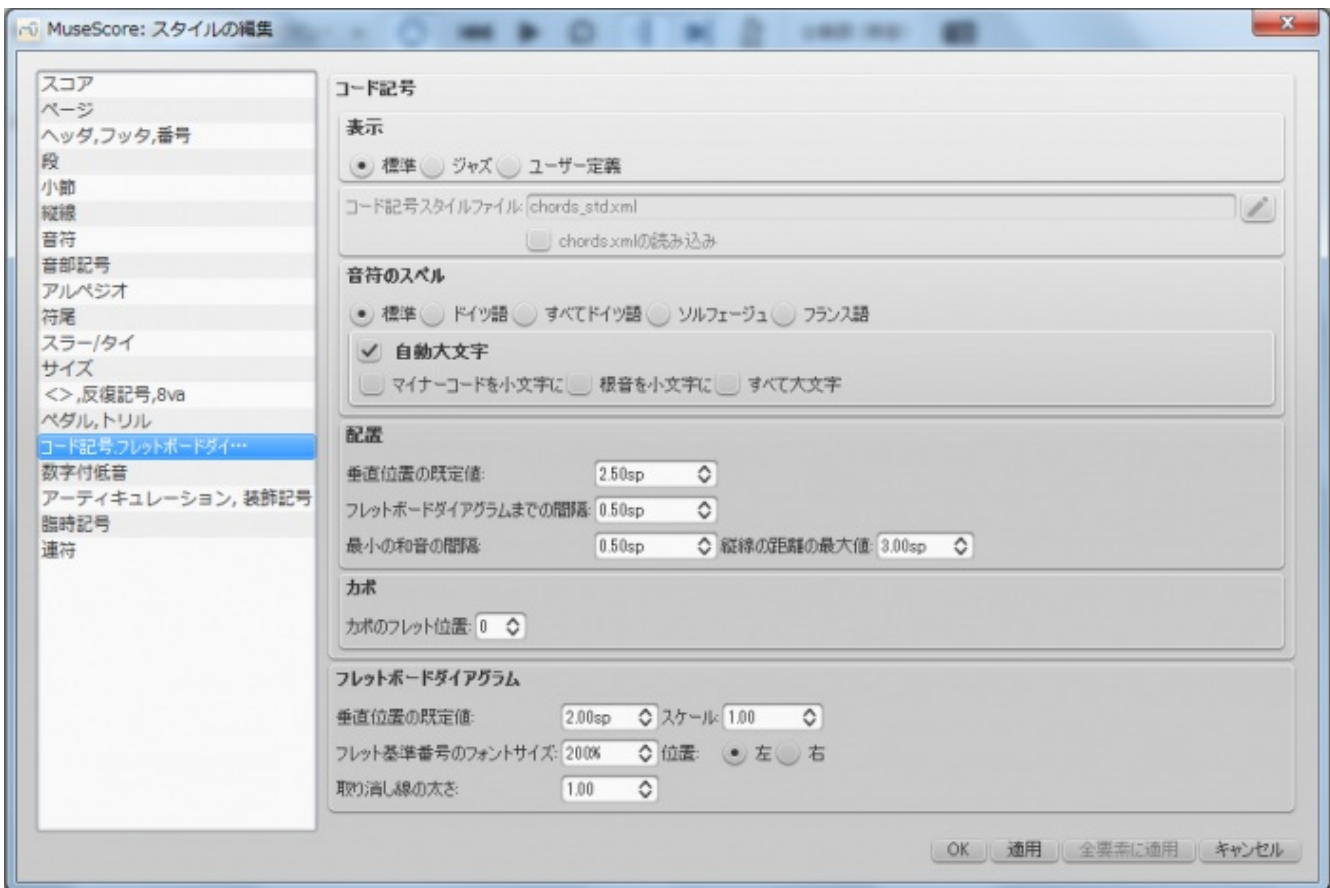


この  ボタンで設定が元に戻ります。

スタイル → 一般... → ペダル, トリル

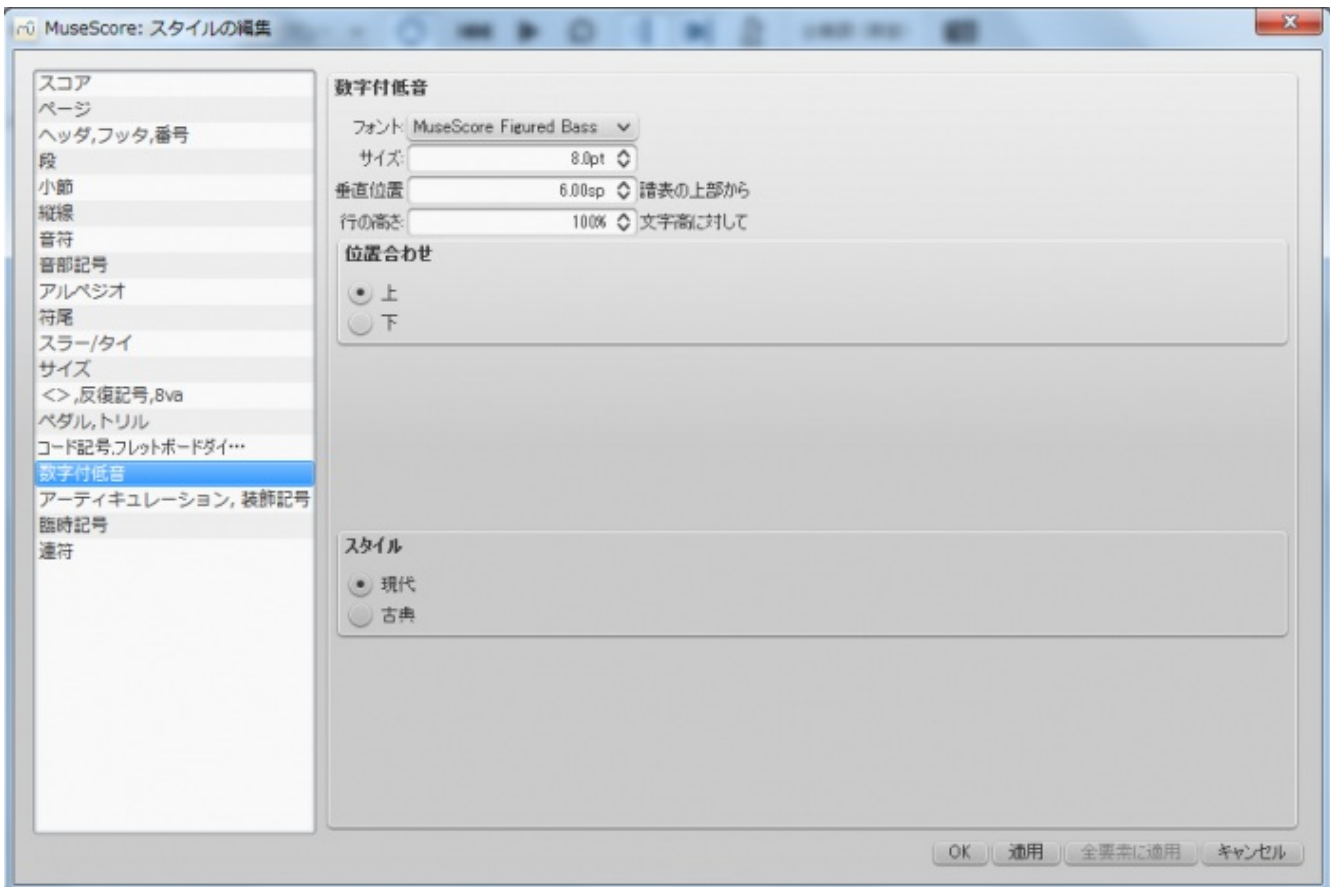


スタイル → 一般... → コード記号, フレットボードダイアグラム



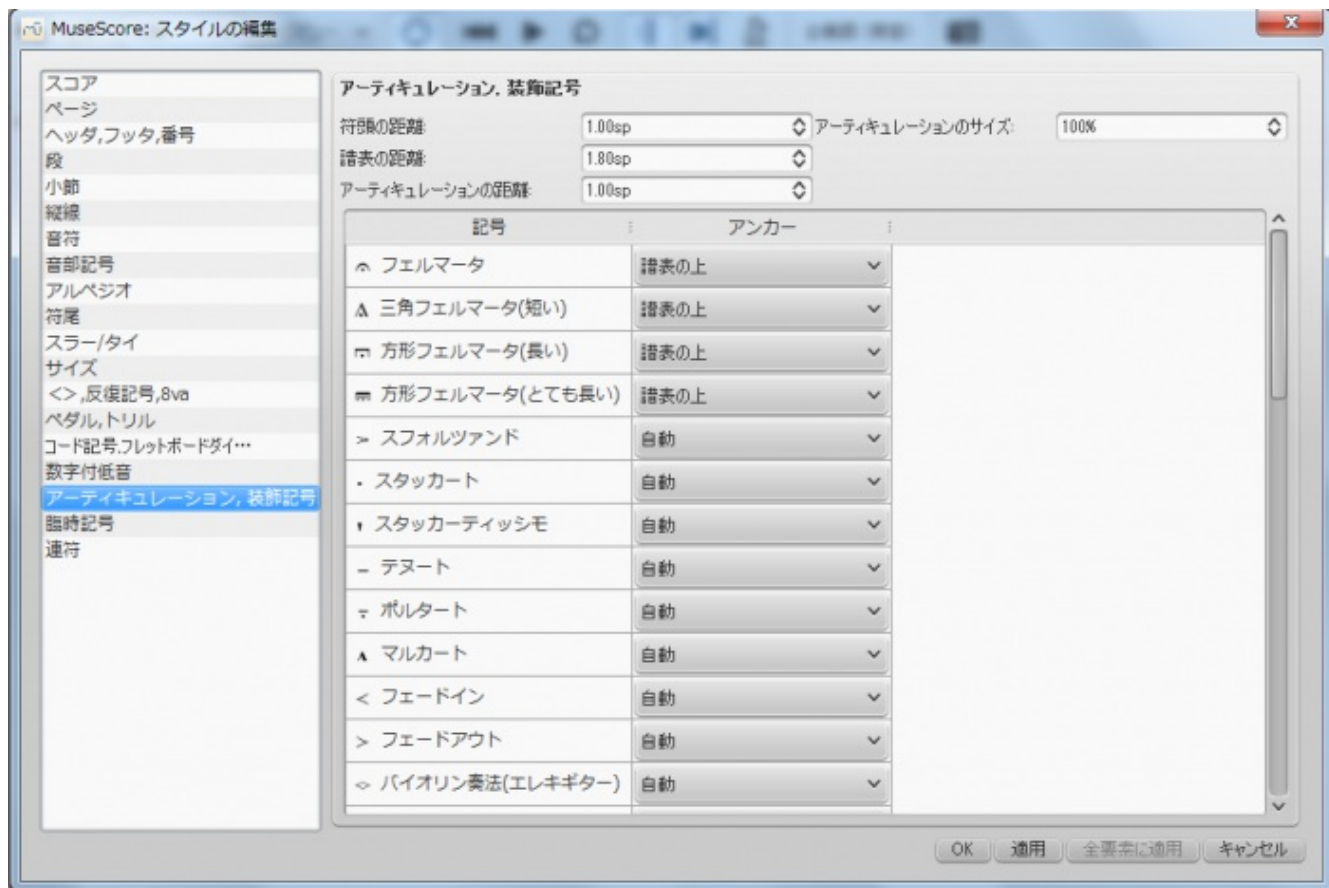
見た目と機能を変更することができます。
[フレット図](#) を参照

スタイル → 一般... → 数字付低音



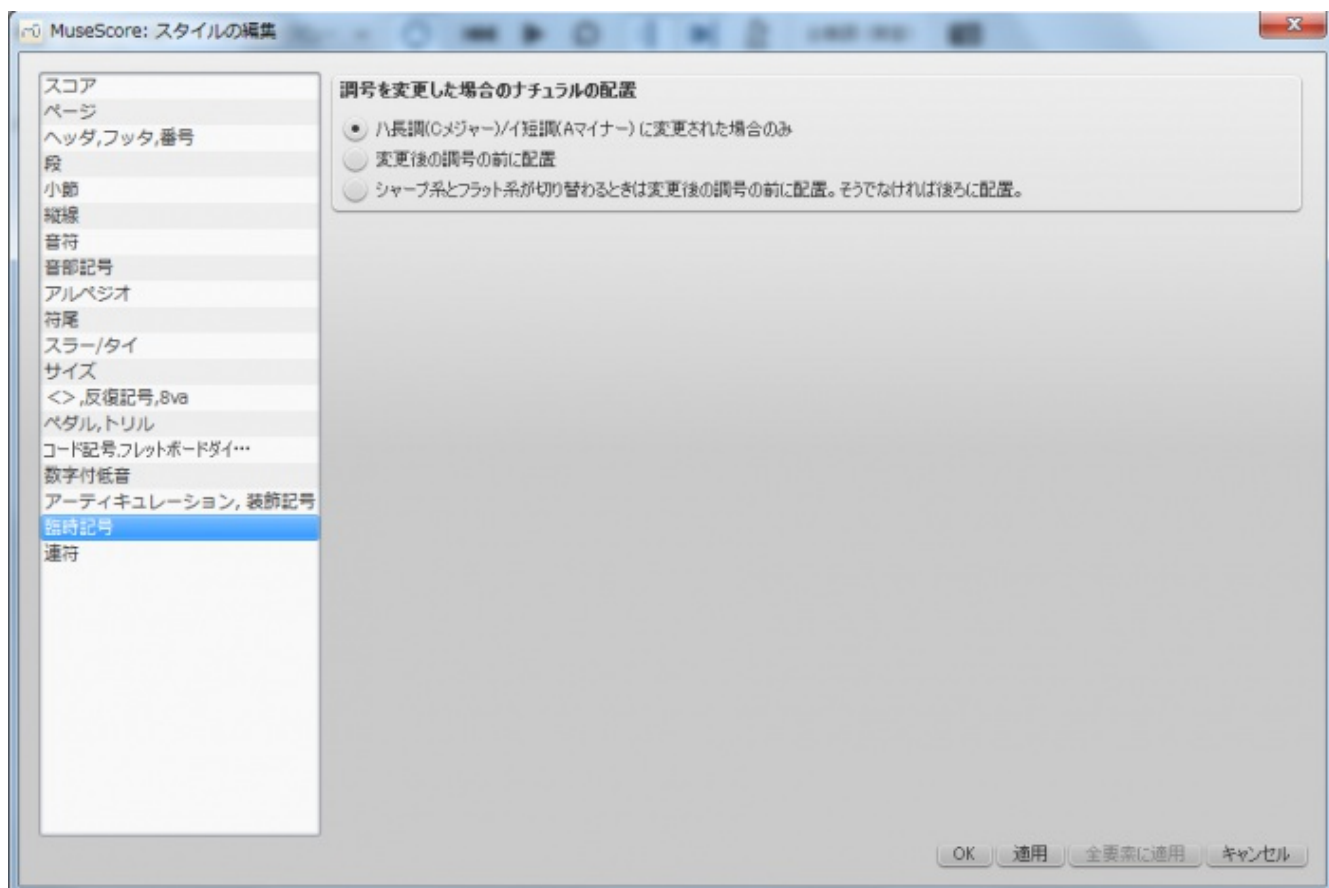
数字付低音のフォント、スタイル、位置のオプションです。
[数字付き低音](#) を参照

スタイル → 一般... → アーティキュレーション, 装飾記号



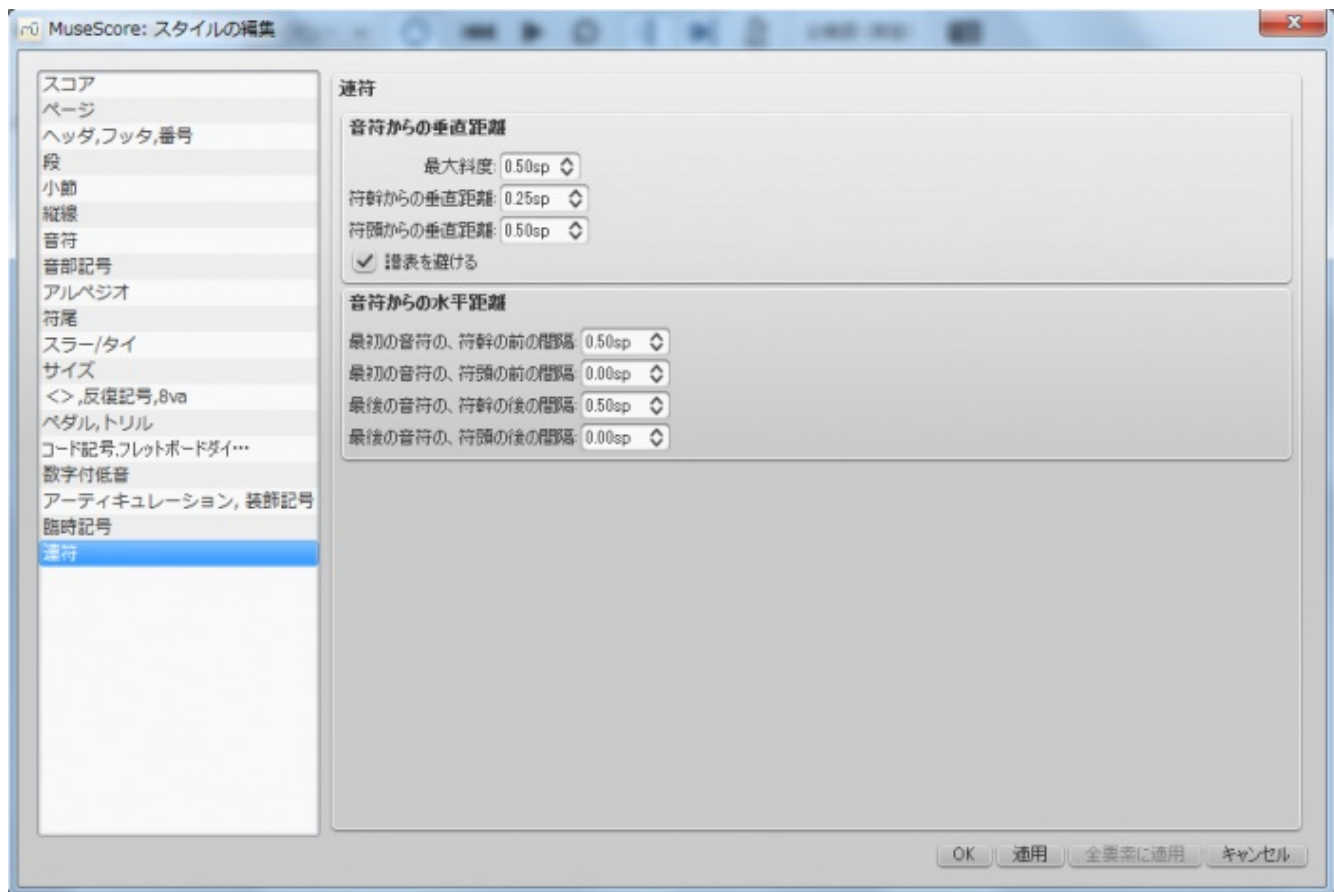
音符や譜表に対するアーティキュレーションの位置

スタイル → 一般... → 臨時記号



“調号を変更した場合のナチュラルの配置” のオプション

スタイル → 一般... → 連符



“適用”と“OK” ボタン

"適用" ボタンで、ウィンドウを閉じることなく変更の結果を見ることができます。
"OK" はそのスコアに加えら変更を保存し、ウィンドウを閉じます。

一挙に ”全要素に適用”

あるパート譜のタブでレイアウトとフォーマットを変更している場合、(レイアウト → ページの設定...
あるいは スタイル → 一般... の) 全要素に適用 ボタンを一度クリックすれば、行った変更の全てを全
パート譜に適用できます。

“スタイルの保存” と “スタイルの読み込み”

あなたのスタイルを決めたら保存し、それを他のスコアに簡単に適用することができます。

1. スタイル→スタイルの保存 と進みます。
2. フォルダーを選択し、名前を付けます。(フォルダーの既定値は環境設定で指定されています。)
スタイルは*.mss のフォーマットで保存されます。






















注：スコアとパート譜の好みのスタイルを、環境設定: スコアのセクション で定義しておくことが可能です。

参照

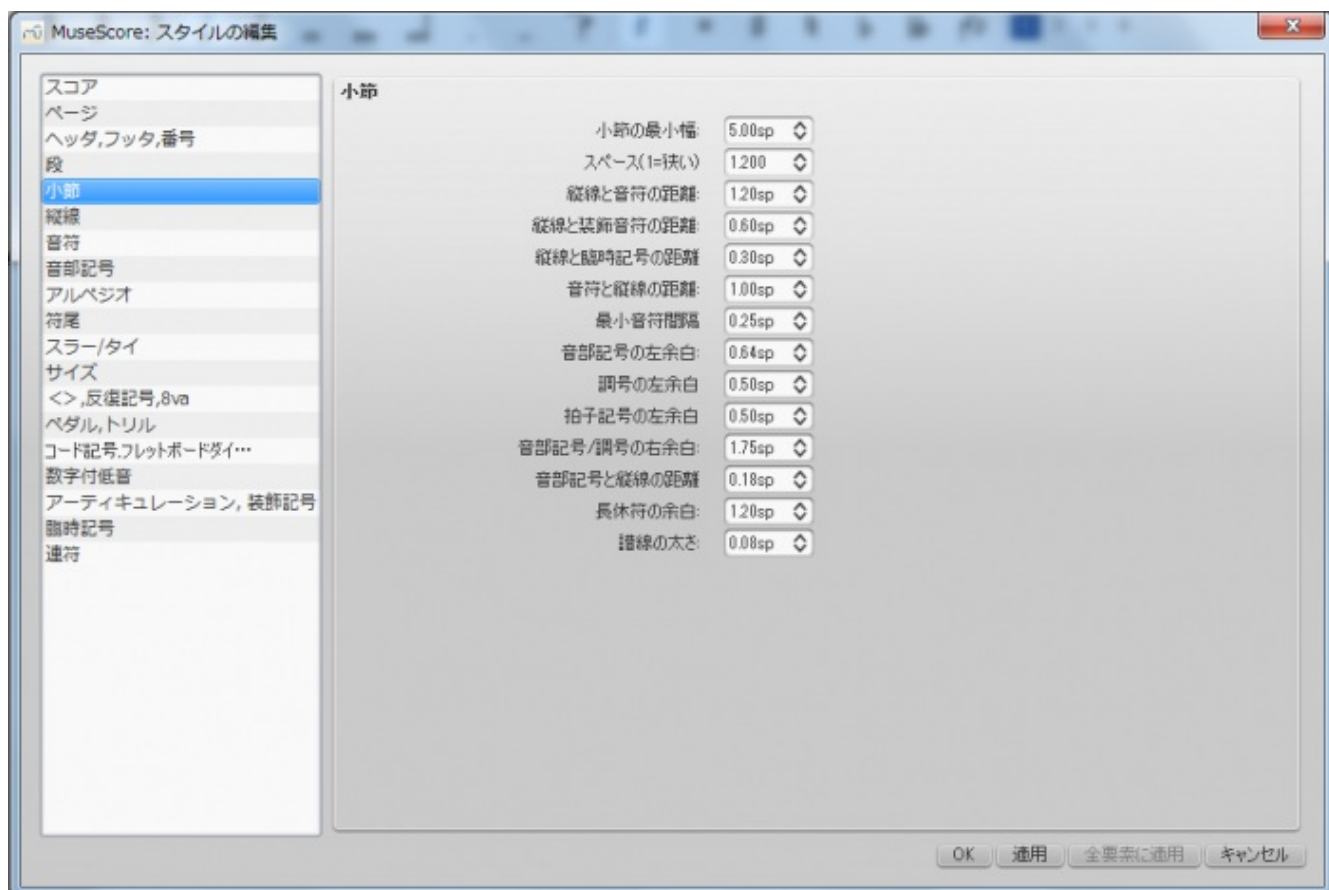
- [A tutorial by Nicolas Froment](#)
- [A post by Marc Sabatella](#)
- [MuseScore 1.xからのアップグレード](#)

外部リンク

- [A video tutorial, part 1](#)
- [A video tutorial, part 2](#)

-  [Layout-Page Settings jp.png](#)
-  [Layout jp.png](#)
-  [Style-General-Score jp.png](#)
-  [Style-General-Page jp.png](#)
-  [Style-General-System jp.png](#)
-  [Style-General-Measure jp.png](#)
-  [Style-General-Barlines jp.png](#)
-  [Style-General-Notes jp.png](#)
-  [Style-General-Clefs jp.png](#)
-  [Style-General-Arpeggios jp.png](#)
-  [Style-General-Beams jp.png](#)
-  [Style-General-SlursTies jp.png](#)
-  [Style-General-Sizes jp.png](#)
-  [Style-General-Pedal,Trill jp.png](#)
-  [Style-General-Chord Symbols,Fretboard Diagrams jp.png](#)
-  [Style-General-Figured Bass jp.png](#)
-  [Style-General-Articulations,Ornaments jp.png](#)
-  [Style-General-Accidentals jp.png](#)
-  [Style-General-Tuplets jp.png](#)
-  [Style-General-Hairpins,Volta,Ottava jp.png](#)
-  [Style-General-Header,Footer,Numbers jp2.png](#)

スタイル 一般: 小節



スタイル → 一般 → 小節 で、小節の中の各要素間の距離を調整することができます。

注：音符と休符間の距離を縮めたり伸ばしたりすると、MuseScore は各小節のそれら要素間の相対的間隔を最もふさわしくするようにしようとします。言い換えれば、音符間の間隔の値を指定はできるが、MuseScore はそれをそのまま音符間隔とするわけではありませんし、音価の短い音符の右側の間隔は音価の長い音符のそれより常に短くなります。また、音符や休符に変更を加えるとそれらに付随するフィンガリング、強弱、線などの要素も併せて動きますから、それら要素を別途再調整する必要はありません。

小節の幅や音符間隔に関する設定はすべて **最小値** です。小節は必要に応じ前後余白を同じくするよう自動的に延長されます。

オプション

ここにあるパラメータは全て、**sp** と略称する **譜表スペース** 単位を使います。譜表スペースとは、譜表の一つの線から隣の線垂直距離を云い、5本線の譜表は **4sp** の高さということになります。同じ単位が水平を計るのにも使われますから、頭の中で、譜表スペースを**90度方向転換**して考えましょう。spを使った指定では、譜表サイズを変更するとそれに応じてスコアのすべてが変化します。小生は、ページの設定: 譜表スペース/スケールを参照ください。

- **小節の最小幅**
小節の水平長さの最小値を設定します。例えば全音符や小節休符だけといったような小節の内容がごく少ない場合、小節の長さはこの最小値まで縮まります。
- **スペース(1=狭い)**
音符や休符の後ろのスペースを縮め、伸ばします。この設定は、音符間だけではなく最後の音符とその後の縦線との距離にも影響します。小節の始まりの縦線と最初の音符や休符の距離については、次の **縦線と音符の距離** をご参照ください。
注: (レイアウト→間隔を広くする、間隔を狭くする) での個別の小節の伸長 変更は、スコア全体の **スペース** 設定 に応じた算定の後に計算されます。
- **縦線と音符の距離**
小節の初めの縦線とその小節の最初の音符か休符までの距離を設定します。縦線ではなく音部記号で始まる段の最初の小節については、下の **音部記号/調号の右余白** を使います。次の2つのオプションは、縦線とその小節の最初の音符間に特定の要素がある場合には、**縦線と音符の距離** の設定に関わらず用いられます。
- **縦線と装飾音符の距離**
縦線とその小節の最初の音符の前に位置する装飾音符との距離を設定します。
- **縦線と臨時記号の距離**
縦線とその小節の最初の音符の前に位置する臨時記号との距離を設定します。
- **最小音符間隔**
各音符の後ろに許容される最小のスペースを設定します。(他の要因によって、より大きなスペースが許容される場合もあります。)
- **音部記号の左余白**
各段の初めと音部記号の間の距離を設定します。(必要となることは稀でしょう。)
- **調号の左余白**
調号とそれに先立つ音部記号との間の距離を設定します。
- **拍子記号の左余白**
拍子記号とそれに先立つ調号や音部記号との間の距離を設定します。
- **音部記号/調号の右余白**
音部記号や調号などの各段の最初に位置する記号とその段の最初の音符か休符との間の距離を設定します。(注: オプションには名称がありませんが、調号がある場合には、それもスペース開始の対象です。)
- **音部記号と縦線の距離**
縦線とそれに先立つて変更となる調号との間の距離を設定します。
- **長休符の余白**
長休符 とその前後の縦線との間の距離を設定します。
- **譜線の太さ**
譜表の線の太さを設定するもので、印刷での視認をより両行にするべく、譜線を太く濃くすることが出来ます。

 [Style-General-Measure_jp.png](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

ページの設定

レイアウト → ページの設定... (スタイル → 一般... が類似) でスコアのレイアウトやフォーマットが変更できます。"ページの設定" のダイアログがフォーマット全般を取扱い、**ページサイズ**、**印刷領域** とスケールである **譜表スペース** が含まれています。楽譜の大きさを大きくあるいは小さくするには、まず "ページの設定" から始めましょう。



ページサイズ

ここで用紙の形式を、例えばレターサイズやA4など標準から選ぶか、あるいは高さや幅を mm や inch (ラジオボタンでどちらかを選べます) で指定します。初期設定のページの大きさはあなたの国指定により異なり、日本では A4 が標準です。

楽譜を "横方向" に設定することもできますし (チェックボックスを非選択にすれば縦方向になります)、"両面印刷" を選べば本のようにページの左右の余白が偶数・奇数ページで反転する設定になります。下記ご参照。

ページの余白

偶数ページの余白 と 奇数ページの余白 で印刷領域を指定することができます。楽譜の周囲の余白を変えることに付随し、例えばヘッダーとフッターの位置といったものは、設定されるマージンに従って算定されます。

"ページサイズ"にある "両面印刷" を指定すると、奇数・偶数ページに異なった余白を設定できます。そうでなければ、単一の余白設定が全ページに適用されます。

印刷をすることなく画面上でスコアのページ余白を表示するには、表示 → ページ余白の表示 と進みます。

譜表スペース/スケール

譜表スペース (sp) とは、譜表の2本の線の間の距離、あるいは5線幅の4分の1 です。そのスペースに音符がきつちりと入るのですから符頭の大きさを決めることになり、それに応じて符幹、臨

時記号、音部記号などの大きさも変わります。加えて、他の多くの設定が **sp** を基準の単位として、例えば **5.0sp** といったように定義されます。譜表スペースの数値を変えることにより、それに応じて多くの要素が変化するので、時により **スケーリング** と呼ぶこともあります。

注: スケーリングを変更しても、1ページ当たりの段数が即座に変わるわけではありません。なぜなら、段の間の距離は、スタイル → 一般... → ページにある "最小段間隔" と "最大段間隔" の制限範囲で変化するからです。

その他

最初のページ番号 はそのスコアの最初のページの番号を設定します。1 より小さいページ番号のページは表示/印刷されません。例えば "最初のページ番号" を -1 とすると、第 1 ページ (ページ番号 -1) と第 2 ページ (ページ番号 0) にはページ番号は表示されず、第 3 ページにはページ番号 1 が表示されます。

全要素に適用 ボタンは、メインスコアではなく 1 つのパート 譜を変更した場合に利用できます (詳細は [パート譜の抽出](#) をご参照)。1 つのパート 譜でページ設定を変更し、他全てのパート 譜を同じ設定にしたい場合にこのボタンを使えば、全パート 譜を一挙に変更できます。

 [Page Settings.jp.png](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

区切りとスペーサー

ページ区切り、譜表の折り返し (段の区切り)、セクション区切り やスペーサー はアドバンス [ワークスペース](#) の "区切りとスペーサー" [パレット](#) にあり、小節やフレームに適用できます。



- ページ区切り を小節に適用すると、それに続く小節は新しいページで始まります。
- 譜表の折り返し だと、その次の小節は新しい段で始まります。
- セクション区切り は譜表を折り返し、そのスコアで新たなセクションを作ることができます ([下記](#) をご参照)。

(注: 既存の小節を2つに分ける方法は、 [小節の操作: 分割と結合](#) をご参照ください。)

- スペーサー は近接する譜表あるいは段の間のスペースを広げるのに使います。スペーサーを適用したりその高さを調節する方法は、 [下記](#) をご参照ください。(注: スペーサーは局所的な調整のために作られています。もし、スコア全体に譜表間のスペースを調整したいのであれば、スタイルの設定を使います。)

区切りやスペーサーを追加

区切りやスペーサーを追加するには、次のいずれかの方法を使います:

- 小節あるいはフレームを選択してから、"区切りとスペーサー" [パレット](#) の記号をダブルクリックします。
- "区切りとスペーサー" [パレット](#) の記号を、小節あるいはフレームにドラッグします。
- 譜表の折り返し だけですが、縦線をフリックして Return を押します。もう一度押すと "譜表の折り返し" を削除できます。

記号を挿入した次の小節あるいはフレームの後ろで折り返えされます。折り返し/スペーサーの記号は画面には青色で表示されますが、印刷した場合には表示されません。

スペーサーの調節

スペーサー の高さを調節するには、次のいずれかの方法を使います:

- スペーサーをダブルクリックし、ハンドルを上下にドラッグします。
- スペーサーをダブルクリックし、↑ ↓ キーや、Ctrl+↑ ↓ キーを使って上下に動かします。
- スペーサーをクリック (あるいはダブルクリック) し、[インスペクター](#) の "高さ" プロパティを調整します。

区切りやスペーサーの削除

区切りあるいはスペーサーを削除したい場合には:

1. 区切りあるいはスペーサーをクリックし濃い青色に変わって選択されたことが示されてから、
2. Del キーを押します。

セクション区切り

セクション区切りは、その名が示す通り、同じスコアの中で別のセクションを作成するために使います。譜表の折り返しと同じように、次の小節あるいはフレームを新たな段で始めることになり、必要なら、ページ区切りを併用することもできます。

セクション区切りは、例えば、楽章を分ける場合に利用できます。

スコアの中で、各セクションはそれぞれ独立した小節番号で始まります。初期設定では小節番号は1から始まりますが第1小節の番号は画面表示されないようになっており、小節のプロパティの画面でその設定を変えることができます。そこでは小節番号に関する他の要素も設定できます。

新しいセクションの最初で拍子記号あるいは調号を変えても、前節最後の小節の終わりに "慣例の記号" は表示されません。次の例を参照ください。



スコアを再生する際、プログラムはセクション間に短いポーズを加えます。また、一つのセクションで最初の反復終了の縦線に達すると、再生カーソルはそのセクションの最初に戻ります。反復開始の縦線は任意に設定できます。

参照

- ツール: 「譜表の折り返し」の追加/削除

添付

サイズ

[section_break.png](#) 8.47 KB

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

フレーム

フレームは、通常の小節の外に空白の領域を提供します。テキストや図を入れることもできます。MuseScoreには3種類のフレームがあります。

水平フレーム



水平フレームは段を区切る為に用いられます。幅は調整でき、高さは段の高さと同じです。利用目的には次のものがあります。

- 幅が変更される溝を使ってスコアの他の部分から分離したコーダの作成（上のイラストの例）
- 譜表名がない場合、スコアの始まりの位置をオフセット
- スコアの最後の右側余白を調整する

水平フレームは垂直フレームやテキストフレームに入れることもでき、フレームを右クリックし、追加→水平フレームの挿入 を選びます。自動的に左揃えとなります。右揃えにするには垂直フレーム中でCtrl を押しながら水平フレームをドラッグします。

垂直フレーム



垂直フレームは段の間や段の前あるいは後ろに空白の領域を提供します。高さは調整でき、幅は段の幅と同じです。垂直フレームはスコア作成時に自動的にスコアの一番前に作成され、“新しいスコアの作成” ウィザードの該当欄に記載したタイトル、サブタイトル、作曲者、作詞者などを表示します。

フレームを選択すると、インスペクタで各種のパラメーターを調整することができます。



上外側余白: フレームとその上側の要素との距離（現在、負の数値はサポートされていません）

下外側余白: フレームとその下側の要素との距離（負の数値の入力が可能です。）

高さ: フレームの高さを調整

左余白: 左揃えのテキストオブジェクトを右に移動

右余白: 右揃えのテキストオブジェクトを左に移動

上余白: 上揃えのテキストオブジェクトを下に移動

下余白: 下揃えのテキストオブジェクトを上を移動

フレームを右クリックするとメニューが表示され、テキスト、タイトル、サブタイトル、作曲者、作詞者、パート名や写真や水平フレームも挿入できます。

垂直フレームをダブルクリックし、編集ハンドルを使って高さを変更することができます。特定の段の間隔を調整するのに便利です。

フレーム内に作成したテキストオブジェクトは、左クリックしてドラッグすれば、他とは無関係に移動することができます (ctrl や shift を押し続けていると、動きを水平あるいは垂直に限定することができます)。また、テキストオブジェクトをクリックすると、インスペクタで表示・非表示、色、水平位置、垂直位置を微細に調整することができます。テキストオブジェクトを右クリックして表示されるメニューから、“テキストのプロパティ” でテキストを独自設定としたり、“テキストスタイル” でそのクラスのテキストに対するスタイルを変更することもできます。

テキストのオブジェクトはフレーム境界の中にも外にも位置させることが可能です。

テキストフレーム

テキストフレームは垂直フレームと同じ見え方で機能も多くは一緒ですが、*即座*にテキスト入力可能な点が異なります。垂直フレームとは違って、入力されたテキストに応じて高さが自動的に広がります。(テキストオブジェクトではなく) フレームを選ぶとインスペクタで各種のパラメータを編集できます。

上外側余白: フレームとその上側の要素との距離 (現在、負の数値はサポートされていません)

下外側余白: フレームとその下側の要素との距離 (負の数値の入力が可能です)

高さ: テキストフレームには適用がありません。

左余白: 左揃えのテキストオブジェクトを右に移動

右余白: 右揃えのテキストオブジェクトを左に移動

上余白: 上揃えのテキストオブジェクトを下に移動

下余白: 下揃えのテキストオブジェクトを上を移動

テキストのオブジェクトはフレーム境界の中にも外にも位置させることが可能です。

また、テキストオブジェクトをクリックすると、インスペクタで表示・非表示、色、水平位置、垂直位置を微細に調整することができます。

フレームの作成

小節を選択します。フレームを挿入するコマンドは、メニューの **追加 → フレーム** にあります。フレームは選択した小節の前に挿入されます。

フレームにはテキストを加えることができます。[テキストスタイル](#) を参照ください。

フレームの削除

フレームを選択し、**Del** キーを押します。

参照

- [How to add a block of text to a score](#)

外部リンク

- [Page Formatting in MuseScore 1.1 - 1. Frames, Text & Line Breaks\[video\]](#)

 [inspector_vertical_frame.jp.png](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

イメージ

スコアを描くのに **イメージ** を使ったり、標準パレットには無い記号を加えることができます。

イメージを加えるには、イメージファイルをフレームの中や、スコアの音符や休符の上にドラッグ・アンド・ドロップします。別の方法には、フレームの中を右クリックし **追加 → 画像** を選んで、ファイル選択のウィンドウからイメージを拾い上げます。

がサポートするイメージのフォーマットは次の通りです。:

- PNG (*.png)
- JPEG files (*.jpg and *.jpeg)
- SVG files (*.svg) (現在、MuseScore は SVG の影付き、ぼかし、切り抜き、マスキングをサポートしていません。)

参照

- [イメージキャプチャ](#)
- [Create an ossia with image capture](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

イメージキャプチャ

イメージキャプチャで、スコアからイメージの断片を作ることができます。イメージキャプチャボタ

📷 はオン・オフのトグルボタンです。

イメージキャプチャモードでは、選択枠を `shift + mouse drag` で作ります。



選択枠はマウスを使って動かしたり、8つのハンドルを使って大きさを変えたりできます。作りたいイメージの断片を囲む枠を決めたら、四角の中を右クリックするとメニューが飛び出てきます。



PNG ファイルとして保存とすると、このような内容のファイルになります。




切り出す画像を "印刷モード" で保存すると、印刷したスコアからの切り抜きのように見えます。"イメージキャプチャモード" でのイメージは、(譜表の折り返し記号など印刷されない要素を含み) スクリーンのスコアと同じように見えます。(100dpiでの例):



参照

- [イメージ](#)
- [Create an ossia with image capture](#)

 [Image_capture_context_menu_jp.png](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

要素の整列

要素を選んでドラッグする際:

- **Ctrl** を押すと、動きを水平方向だけに限定でき、
- **Shift** を押すと、動きを垂直方向だけに限定できます。

スナップ・ツー・グリッド

スナップ・ツー・グリッド は、きつちりとした位置決め役に役立つように一定間隔で要素をドラッグする機能です。



スナップ・ツー・グリッドをするには、要素を選択し、**インスペクター** の2 水平位置、垂直位置オフセットの右にあるグリッドボタンを押します。これで、**グリッドスペース** (規定値は 0.5 **sp** 単位でドラッグできます)。

グリッドスペース を変更するには:

- **インスペクター** のスナップ・ツー・グリッドボタンのどちらかを右クリックし、表示されるメニューで **グリッドの設定** を選び、
- 水平と垂直のグリッドスペースを設定します。分数で設定する点にご留意ください。

 [snap_to_grid_buttons_jp.png](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

高度なトピック

ユーザー補助

MuseScoreは、無料でオープンソースの **Windows** 用 **NVDA screen reader** のサポートが付いています。現在、**Windows** 用 **Jaws** や **Mac OS X** 用 **VoiceOver** など他のスクリーンリーダーはサポートしていません。

序説

この文書は、視覚障害者が **MuseScore 2.0** を利用できるよう、書かれています。**MuseScore** の全機能を詳細に解説する目的ではなく、通常の **MuseScore** 文書と併せて読んでください。

この書類に記載した機能は、**NVDA** 付きの **Windows** で試されています。他のスクリーンリーダーや

他のオペレーティングシステムでは異なる働きとなるか、あるいは全く機能しないかも知れません。

現時点で MuseScore 2.0 は、スコアを編集することより、読むために使われるのがほとんどです。この書類はスコアを読む機能に重点を置き、スコアを編集することについては簡略に説明します。

初期設定

初めて MuseScore を利用すると、スタートセンターのウィンドウを以後全く働かないようにしたいと思われるかもしれません。そうするには、まずスタートセンターウィンドウを閉じ、それから編集メニュー(Alt+E)、環境設定と進み、その中で、“スタートセンターを表示する”のチェックを外します。環境設定のウィンドウを閉じるとその設定が保存されます。

別の方法を見つける

MuseScore のユーザーインターフェースは他のスコア編集や文書を扱うプログラムと類似に働きます。ドキュメントウィンドウが一つあり、その中でスコア作業をします。このウィンドウの中で、MuseScore は複数の文書をタブを付けて取扱えます。また、2つの文書を同時に作業できるように、分割スクリーン表示もサポートしていますし、各々のウィンドウで複数のタブを使うことができます。スコアのウィンドウに加え MuseScore にはメニューバーがあり、個別のメニューへのショートカットキーでアクセスすることもできます。

- ファイル: Alt+F
- 編集: Alt+E
- 表示: Alt+V
- 追加: Alt+A
- 音符: Alt+N
- レイアウト: Alt+L
- スタイル: Alt+S
- プラグイン: Alt+P
- ヘルプ: Alt+H

もちろん、MuseScore を使ってスコアを読む人にとって、ファイルメニューが大いに興味が湧く、唯一のものでしょう。メニューを開き、Up や Down キーをなんとか押せば、全体が明らかになるでしょう。

MuseScore の中には色々なツールバー、パレットやサブウィンドウがあり、Tab を使って、項目を順に進む事ができます(あるいは Shift+Tab でそれを逆順に進みます)。MuseScore を開始したりスコアを読み込んだ時、スコアのウィンドウに注目するでしょう。タブを押してツールバーが現れ、新規、開く、再生などなど、一連の作業ボタンが示されます。タブはその時点で動かないボタンを飛ばします。これらボタンの名前とショートカットキー(もし該当すれば)をスクリーンリーダーが読み上げます。

ツールバー上のボタンを一巡したら、次のウィンドウタブで、パレットにゆきましょう。これがスコアに色んな要素を加えるのに使われますが、現在タブで行けるのは2つのボタンに限られていて、別のワークスペース(パレットを保存する機能)を選ぶドロップダウンと新しいワークスペースを作るボタンです。

例えばインスペクターや選択フィルターといったオプションウィンドウを開いていると、タブキーでそこに行けます。いらなくなったウィンドウを閉めるには、表示メニューにゆき、最初の一組のサブメニューのチェックボックスがどれも選択されていないことを確かめましょう。標準設定では、パレット、ナビゲーターと MuseScore Connect だけを選ぶことができ、ナビゲーターと MuseScore Connect はタブではアクセスできません。

ツールバーやサブウィンドウを訪問した後は、ESC キーを押して、スコアウィンドウに焦点を戻しましょう。ESC キーはスコアウィンドウで行った選択を消去することにも使います。

スコアウィンドウ

MuseScore 2.0 を開始すると、最初に“My First Score”というタイトルの空のスコアが例として読み込まれる、という初期設定になっています。編集機能を試してみたいなら、これを利用するのも良さそうです。でなければ、たぶん、スコアの読み込みから始めたいということでしょう。MuseScore で利用できる標準のシステムコマンドへのショートカットキーは、例えば:

ctrl+o (Mac: cmd+o) ファイルを開く
ctrl+s (Mac: cmd+s) 保存する
ctrl+w (Mac: cmd+w) 閉じる、
などです。

スコアを読み込もうと ctrl+o (Mac: cmd+o) を押すと、標準のファイルダイアログ(実際は Qt が提供)

が表示されます。MuseScoreはそのドック時のフォーマット (MSCZ あるいは MSCX) のスコアを開くことができ、標準MusicXML フォーマット、MIDI フォーマットのスコアや、Guitar Pro、Capella、Band-in-a-Box のソフトで作られたスコアをインポートすることが可能です。スコアを読み込むと、スコアウインドウの中に新しいタブで表示されます。スコアウインドウの複数のタブからタブへ Ctrl+Tab (Mac での対応はありません) で動いて行くことができます。

読み込んだスコアは、音符から音符へと読んでゆくだけではない他の面白さがあります。スペースキーで MuseScore にスコアを演奏させられます。ファイル/エクスポートを使って、PDF、PNG、WAV、MP3、MIDI、MusicXML など他のフォーマットに変換できます。そして、もちろん、ファイル/印刷あるいは Ctrl+P (Mac: Cmd+P) でスコアを印刷することが可能です。

スコアが複数の楽器を含んでいるのなら、関連するパート譜が既に作られていることもあるでしょう。関連するパート譜は、スコアタブの中にパートタブとしてありますが、現在は、これらパート譜のタブをキーボード操作で動きまわる方法はありません。パート譜がスコアとは異なる情報を含んでいるといったことは通常はなく、(各パートがそのページに) 異なっていて表示されているだけです。まだパート譜が作られていないのなら、ファイルパートで行うことができ、表示されるダイアログを使います。パート譜を印刷したいのなら、ファイルパートのエクスポートのダイアログを使って、ひと手間全パート譜を自動的にPDFでエクスポートでき、各パートタブを個別にアクセスする不便さを避けることができます。

スコアを読む

スコアを読み込むとまずスコアウインドウはキーボードに焦点を当てていますが何も選ばれていません。スコアを読む第一歩は何かを選ぶことであり、もっとも自然な開始場所はスコアの最初の要素です。Ctrl+Home (Mac: Cmd+Home) でそうします。また、もう一つ便利なのは、選んだものを解除する ESC キーです。

要素間を動いてゆくに連れて、スクリーンリーダーは、選ばれている要素 (スコアの一番上の譜表の始まりにある音部記号ということになるでしょう) の名称を与えます。(例えば”ト音記号”といった) 要素の名前が読みあげられるのが聞こえ、(例えば、第一小節、第一拍、譜表 1 といった) 位置情報も与えます。用見上げる情報量をカスタマイズすることは現在は出来ませんが、もっとも重要なものを最初にし、それを全部読みあげる前、あるいは残りの部分は無視して、次の要素に速やかに移動できるようにと私たちは試みています。Shiftキーを押す読み上げは中断するのも、役に立つでしょう。

MuseScore内のナビゲーションは音符と休符周りのみに集中していて、音部記号、調号、拍子記号、縦線やその他の要素はスキップします。標準のRight and Left キー操作でスコアの中を移動し、音符と休符 (そしてそれに付属する要素を) のみを聞くこととなります。しかし、2つの特別なナビゲーションコマンドがあり、スコア全体をよりよく把握するのに有用でしょう。

- 次の要素: Ctrl+Alt+Shift+Right (Mac: Cmd+Option+Shift+Right)
- 前の要素: Ctrl+Alt+Shift+Left (Mac: Cmd+Option+Shift+Left)

これらコマンドは音部記号や他のナビゲーションコマンドがスキップする要素を含み、同じ譜表の全ての声部をナビゲートすることができます。一方、Right and Left といった他のナビゲーションコマンドは、意図的に他の声部に変更するまで、その時点で選択されている声部のみをナビゲートします。例えば、2つの声部がある第 1 小節の第 1 拍の 4 部音符にいれば、right を押すと声部 1 の次の音符、即ち第 2 拍、に移動しますが、Ctrl+Alt+Shift+Right (Mac: Cmd+Option+Shift+Right) を押した場合は第 1 拍のままで声部 2 の音符に移動します。その時点の譜表のその時点の拍にある全ての音符を移動した場合に限り、このショートカットキーで次の拍に動きます。スコアの内容を全て知ることができるようナビゲーションをするのに有益であるよう、このショートカットキーは設けられています。

ある要素をナビゲートする際、スクリーンリーダーはそれについての情報を読み上げます。音符と休符に関しては、歌詞、アーティキュレーション、コード記号など、それに付属する要素についての情報も読み上げます。現状で、これら要素を直接ナビゲートする方法はありません。:Up と Down 単独で、あるいは Shift や Ctrl / Cmd を付けても、ナビゲーションでの有効なショートカットにはなりません。むしろ、それらはその時点で選択している音符の音高を変化させます。読もうとしているスコアを、うっかり編集してしまわないようご注意ください。ナビゲーションでは、Up や Down は Alt オプションでのみ利用可能です。次のナビゲーションショートカットキーの一覧表を参照下さい。

前後に移動

スコアを”水平”移動するショートカットキー:

- 次の要素: Ctrl+Alt+Shift+Right
- 前の要素: Ctrl+Alt+Shift+Left

- 次のコードあるいは休符: Right
- 前のコードあるいは休符: Left
- 次の小節: Ctrl+Right
- 前の小節: Ctrl+Left
- 小節へ移動: Ctrl+F
- 最初の要素: Ctrl+Home
- 最後の要素: Ctrl+End

音符間の移動

- スコアを”垂直”移動するショートカットキー:
- 次の要素: Ctrl+Alt+Shift+Right
- 前の要素: Ctrl+Alt+Shift+Left
- 同じ声部の上、前の声部、あるいは上の譜表の音符: Alt+Up
- 同じ声部の下、次の声部、あるいは下の譜表の音符: Alt+Down
- コードの一番上の音符: Ctrl+Alt+Up
- コードの一番下の音符: Ctrl+Alt+Down

Alt+Up と Alt+Down は、Ctrl+Alt+Shift+Right と Ctrl+Alt+Shift+Left と類似に、スコアの内容を探検する補助となるよう考えられています。一つのコードにいくつ音符があるか、一つの譜表にいくつの声部があるか、スコアにいくつ譜表があるかを知らなくても、これらのコマンドにより”垂直”に動いてゆくことができます。

スコアを読む際のフィルタ

歌詞やコード名といった要素を除き、スコアを読む際に選択フィルタ (F6) を使うことができます。読みたくない要素のチェックを外します。

スコアの再生

スペースキーで再生の開始と停止の両方ができます。音符を選択している場合にはその音符から再生が開始し、選択していない場合には再生が最後に停止したところから、初めての再生であればスコアの最初から始まります。

MuseScoreは、練習の為に楽譜の一部を繰り返すことができるよう、ループ再生をサポートしています。ループ再生の”開始”と”終了”位置の設定には、再生パネル (F11) を使います。:

1. 最初に、スコアウィンドウでループ再生を開始する音符を選択します。
2. 再生パネルに行き、”ループ開始位置の設定”トグルボタンを押します。
3. スコアウィンドウに戻り、ループ再生を終了する音符を選択します。
4. 再生パネルに切り替え、”ループ終了位置の設定”トグルボタンを押します。
5. ループ再生を有効・無効にするには、”ループ再生”トグルボタンを押します。

表示/再生パネル (F11) を使うと、スコアのもとのテンポを変更できるように、ループ再生と再生のパラメーターを操作できます。

スコアの編集

現在、スコアの編集は簡単ではありません。スコアへの記載には多くのスコア要素をマウスで操作しなくてはなりません。加えて、要素間で相反する点に関してMuseScoreの限定的なサポートにより、様々な要素を目で見ても手で修正することが必要です。

それに対し、MuseScoreは既定値を十分設け、音符入力の基本を試す場を提供しています。音符入力モードに入るには、まず入力したい小節に行き、それから N キーを押します。音符入力に関するほとんどがキーボードからできるよう考えられていて、その手順について標準文書が役立つでしょう。MuseScoreが音符入力モードなのか通常モードなのか、曖昧になりがちなことにご留意ください。疑問が生じたら ESC キーを押しましょう。もし音符入力モードに居たなら、それから抜けることとなります。通常モードに居たなら、そのままですが、何かを選択していた場合にはそれは解除となります。

カスタマイズ

編集 / 環境設定 / ショートカットキーで、キーボード・ショートカットをカスタマイズできます。時に、補助に特化したショートカットキーや、ショートカットキー定義の保存と使用の方法を提供する

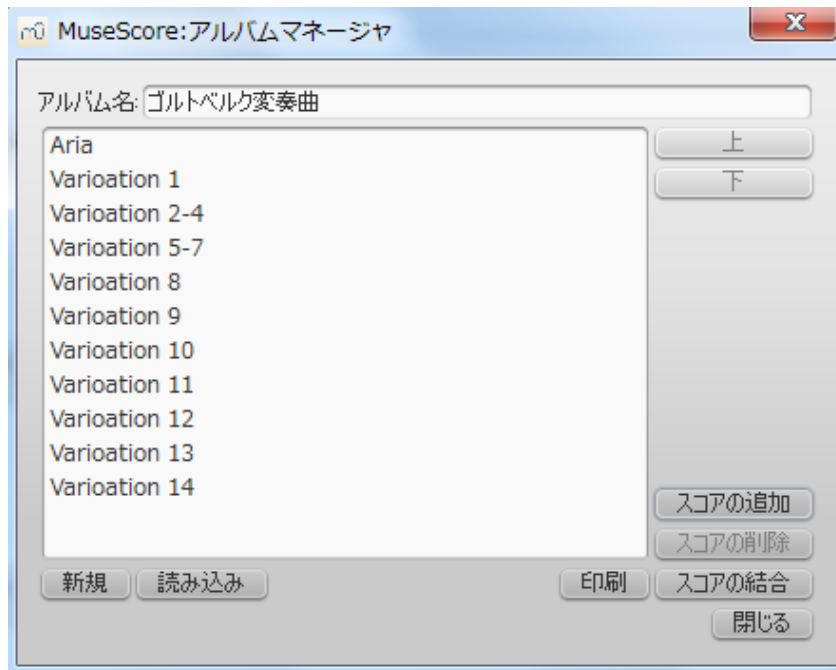
ことがあります。

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

アルバム

アルバムマネージャはスコアを一覧表として用意し、その一覧表をアルバムファイル (*.album) として保存することができ、その全てのスコアを連続したページ番号で一挙に印刷したり、全スコアを一つのスコアに結合することもできます。練習帳を準備したり、複数の楽章のオーケストラ譜をつないだりする際に、理想的な機能です。

アルバムマネージャを開くには、 **ファイル** → **アルバム...** と進みます。



アルバムの作成

1. 新しくアルバムを作成するには、 **新規** ボタンを押し、上部にある "アルバム名:" のボックスにタイトルを記入します。
2. スコアをアルバムに追加するには、 **スコアの追加** をクリックします。ファイル選択のダイアログが現れるので、収録しているファイルから 1つあるいは複数のスコアを選び、 **開く** をクリックします。
3. 選択したスコアがアルバムマネージャの一覧表に表示されます。並び順を変えるには、変えたいスコアを選択して **上** や **下** のボタンを押して行います。

アルバムの読み込み

以前作成したアルバムは、アルバムマネージャで **読み込み** ボタンをクリックします。ファイル選択のダイアログが表示されるので、収録しているファイルから *.album のファイルを読み込みます。

アルバムの印刷

アルバムの印刷は単一の書類と類似で、 **印刷** をクリックします。アルバムマネージャに読み込まれたスコアは、並び順に連続したページ番号で印刷されます。 **レイアウト** → **ページ設定...** での "最初のページ番号" に関わらず、順にページ番号が付されます。アルバムは一回の印刷として実行され、両面印刷も設定通りに機能します。

スコアの結合

複数のスコアを一つの .mscz ファイルに結合するには、 **スコアの結合** をクリックします。スコアは並び順に従って結合され、一つのスコアとなります。各スコアの最後の小節には **譜表の折り返し** と **セクション区切り** が (もしないのであれば) 加えられたり、各々のスコアに **フレーム** が加えられます。

これが正しく作動するには、全てのスコアは同じパート数と譜表数でなくてはならず、同じ楽器が同じ順になっているのが理想です。楽器全部の数が同じだが、種類が同じではないとか、並び順が違うといった場合には、最初のスコアの楽器名がその後のスコアに適用されます。最初のスコアより楽器の数が少ない場合、空の譜表で埋められます。最初のスコアには無いパートや譜表は、結合後のスコアでは失われています。

アルバムの保存

閉じる ボタンをクリックした時点で、そのアルバム j を .album ファイルとして保存するように促されます。このファイルは スコアの結合 とは違って、単にスコアの一覧表が入っています。アルバムファイルはアルバムマネージャーに読み込むことができるのは、上に記載した通りです。

 Album.jp.png

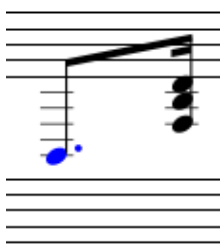
Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

譜表をまたぐ連桁

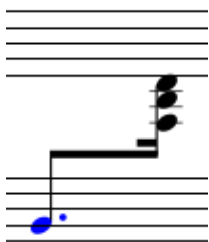
ピアノ譜では、（ヘ音記号とト音記号の）2つの譜表を使って曲のフレーズが記載されるのが普通です。

MuseScore では次のように入力できます。:

一つの譜表にすべての音符を入力します。:



ctrl+Shift+⇧ で選択した音符あるいはコードを次の譜表に移動します。 (Mac: ⌘+Shift+⇧)



連桁を移動したい場合には、連桁をダブルクリックしてハンドルを表示させます。そのハンドルをドラッグしてレイアウトを調整します。

参照

- [縦線](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

カスタムパレット

これは従前の記録です。 [パレットとワークスペース](#) をご参照ください。

[パレット](#) は様々なカスタマイズできます。個別のパレットを作成 / 削除したり、[マスターパレット](#) やスコア上の要素を加えることができます。ひとまとまりのパレットを [ワークスペース](#) と呼びま

す。複数のワークスペースを作ることができますし、それらの切り替えは容易です。

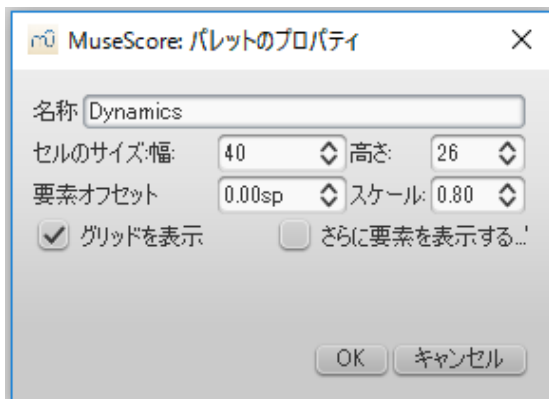
コンテキストメニューにアクセスできるのは、カスタムワークスペースのパレットのみですから、まずあなた自身のワークスペースを作成しなくてはなりません。

パレットメニュー

パレットのタイトルを右クリックするとパレットメニューが現れます。

メニューでは次の作業が可能です。:

- **パレットプロパティ:** これを選択すると、パレットプロパティダイアログが開きます。:



"さらに要素を表示する" チェックボックスもあります。

- **新しいパレットの挿入:** 空のパレットを新たに設けます。そこにはマスターパレット、他のパレット、あるいはスコアの要素を加えることができます。
- **パレットを上に移動:** そのパレットをパレットリストの上に移動します。
- **パレットを下に移動:** そのパレットをパレットリストの下に移動します。
- **編集可能:** パレットの内容を変更するには、このチェックボックスをチェックします。知らずに変更を加えることが無いよう、編集の既定値はオフです。
- **パレットの保存:** ファイルダイアログを開き、パレットをファイルにして保存します。
- **パレットの読み込み:** ファイルダイアログを開き、パレットのファイルを読み込みます。
- **パレットを消去**

パレットリストの下部を右クリックするとパレットコンテキストメニューが開きます。そのメニューでパレットの挙動を変えることができます。

- **シングルパレットモード:** これをチェックすると、パレットは一つだけ開くことができます。

また、パレットの空白部分を右クリックして、"その他の要素..."を追加できます。



(パレットのプロパティで、関連項目をチェックしている場合に可能)

パレットをカスタマイズ

ワークスペースを作っていて該当するパレットの編集を有効(上の(#menu)をご参照)にしていれば、例えば線、テキスト、フレット図やイメージといった要素をスコア上でカスタマイズし、それをどれでも指定するパレットに収録保存することができます。加えて、マスターパレットから追加したものを、通常のパレットに加えることもできます。

記号を マスターパレット から追加するには:

マスターパレットを開いてそこにある要素を、編集を有効にしてあるカスタムパレットにドラッグします。


スコア上でカスタマイズした要素を追加するには:

Ctrl+Shift (Mac: Cmd+Shift) を押したまま、スコア上のその要素をパレットにドラッグします。

参照

- パレットとワークスペース
- マスターパレット

 palette_properties.jp.png

 show_more.jp.png

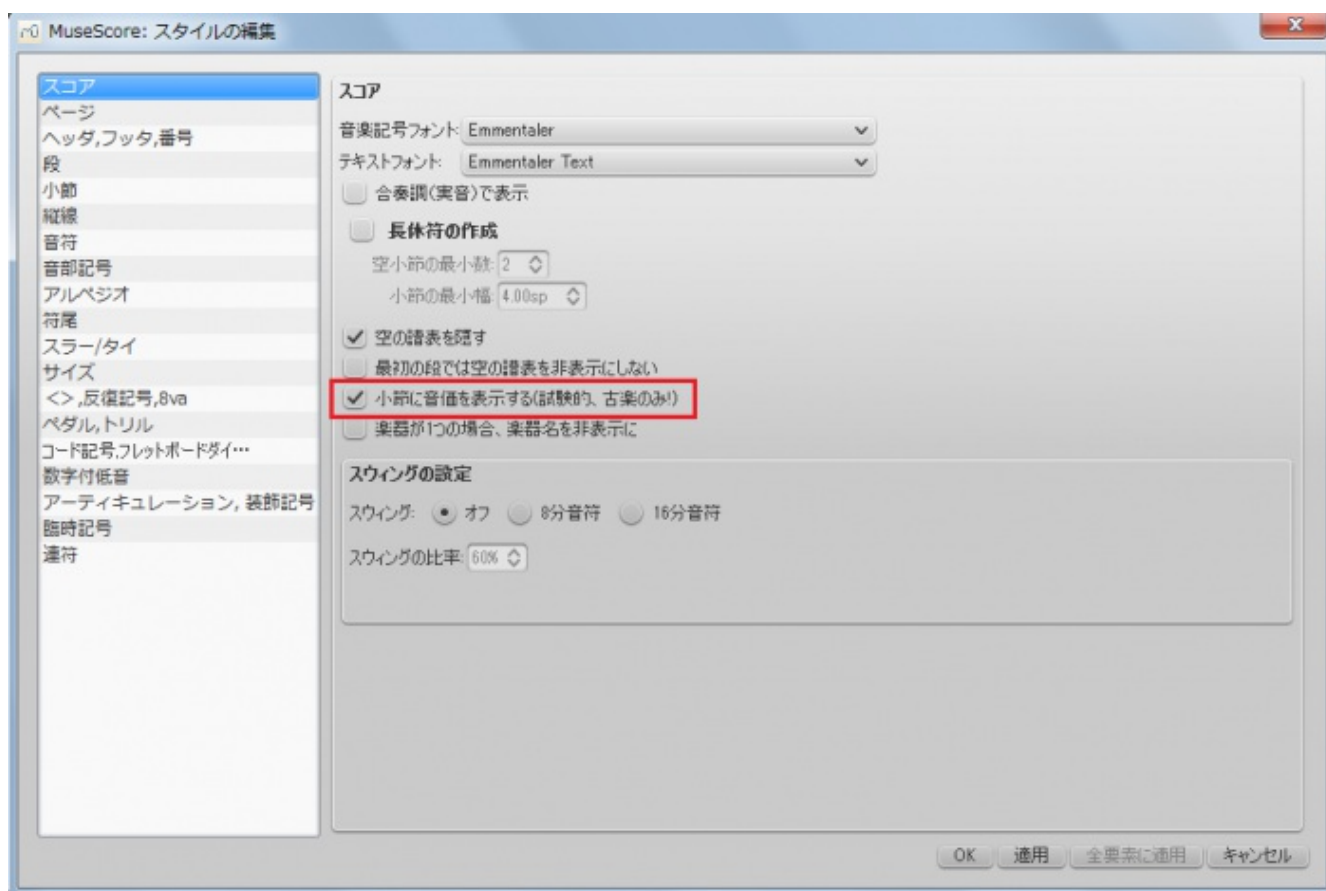
Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

古楽機能

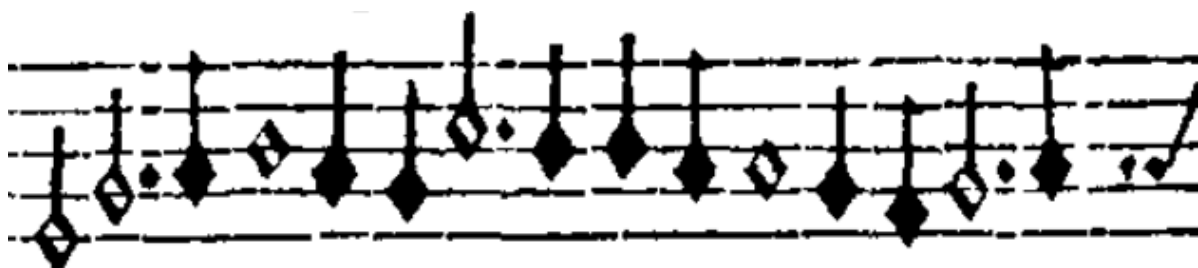
MuseScore 2.0 は、古楽 (特に中世とルネッサンス期) の記譜を、20世紀以降の商業的な編集に近く作成する新機能を提供しています。

縦線の無い記譜

ルネッサンス期の音楽のほとんどは縦線がなく小節に分けられてはいないため、長い音符を分け、縦線を越えてタイで繋ぐというスコアの外観はかなり異なったものとなります。大きなメロディラインや繰り返されるモチーフを捉えるのは、より難しくなりましょう。それ故、MuseScoreは、音符の長さはそのままとする試験的な表記法を提供しています。この方法は [スタイル → 一般...](#) にあるスコアセクションの "小節に音価を表示する(試験的、古楽のみ)" チェックボックスをチェックすることで起動できます。



"適用" を押すと、表示は即座に調整されます。



元の記譜 (De Profundis Clamavi for 4 voices by Nicolas Champion)



スタイル変更の前



スタイル変更の後

注: この機能は試験的なものであり、バグがあるかもしれません。サポートしている最長の音価は *longa* で、付点の *longa* は引き続き分割されタイで繋がれます。縦線を除くには、譜表のプロパティのダイアログにある "縦線の表示" チェックボックスのチェックを外します。でも、別のやり方もあります。

Mensurstrich

縦線が全くないのでは現在の音楽家にとって演奏をするのがより困難となることから、現代の浄書では *Mensurstrich* と称される妥協が行われ、縦線は譜表を過ぎるのではなく譜表間に描かれることになりました。現在もこの方法が可能です。: 縦線をダブルクリックし、下端を下の譜表の一番上までドラッグし、上端を現在の譜表の一番下までドラッグします。こうするには *shift* を押したままの詳細モードで行います。その後、その縦線の選択を解除して譜表全体にこの変更を適用します。



数値を手動で変更するには、インスペクターを使うと、より易いでしょう。インスペクタを起動するには *F8* を押し、縦線を選択します。正しい値は:

	既定値	Mensurstrich
譜表数	1	2
上位置	0	8
下位置	8	0

縦線をスコアやセクションの終わりで既定値に戻したい場合には *ctrl* を押したまま行うこと。そうしないと、全ての譜表がリセットされます。

音域

絶対音高という考え方ができる以前は、演奏者は歌曲を歌える範囲に移調するよう求められました。それを助けるべく、音域が含まれることがあり、楽譜の初めにその声部の全音域が記されました。パレットの線セクションの一番下に音域があり、それを音部記号にドラッグします。音域を自動的に検知します。



音域は次のセクション区切りまでの全ての小節が対象で、それ以降は新たな音域が適用されるかもしれません。インスペクタで手動的あるいは自動的に変更可能です。まず、調整すべき音域を選択します。手動で調整するには、最高音と最低音の音高を編集します。自動調整するには、インスペクタの範囲を更新 ボタンをクリックします。

定量拍子

定量的な記譜法で、拍子記号は小節の長さではなく breve や semibreve の長さを定義します。MuseScore は定量拍子を記号としてではなく表示の方法として、拍子記号プロパティダイアログでサポートしています。記号は単に表示に過ぎず、例えば、2分音符が全音符に対する割合は変えられません。


これらの記号を使う方法の一つは、ルネッサンス期の作曲家が多くの声部を異なった拍子で連符を使うこともなく同時に暑かった方法を真似ることです。全ての譜表が始まりと終わりで一致するよう、譜表毎に拍子を編集します。もし一致しない場合には、最小公母数に小節を大きくします。



De Profundis Clamavi for 5 voices by Josquin Des Prez

参照

- [小節の操作:分割と結合](#)

 [Style-General-Score-EarlyMusic_jp.png](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

数字付低音

新しく数字付低音表記を加える

1. 数字付低音を適用する音符を選択する。
2. 数字付低音のショートカットキーを押す。(既定値はCtrl+Gですが、環境設定で変更できます。)
3. '青い'の編集ボックスに必要なテキストを入力する。(下を参照)
4. Space次の音符に移動して別の数字付低音の入力を続ける。(もしくは、編集ボックスの外をクリックして、それから抜ける。)



Space で、エディターは次の音符・休符に進み、そこで数字付き低音を加えることができます。中間点へ移動したり、長く継続した数字付き低音に拡張したい場合には、下のグループ長さを参照してください。

Tab エディターを次の小節の最初に移動

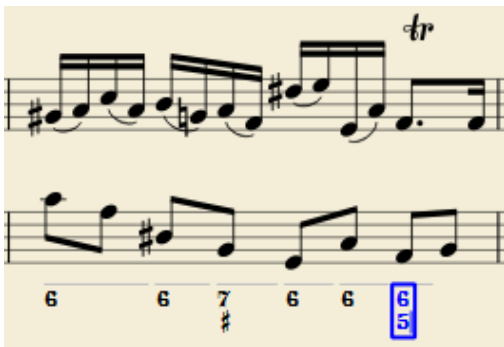
Shift+Space エディターを前の音符・休符に移動

Shift+Tab エディターを前の小節の最初に移動

テキストフォーマット

数字

数字は直接入力します。複数の数字をグループとして積み重ねるには、文字を一つ一つ直接入力し、都度 Enter キーで積み重ねてゆきます。:



臨時記号

臨時記号は通常のキー操作で入力できます。:

入力 **タイプするのは:**

ダブルフラット bb

フラット b

ナチュラル h

シャープ #

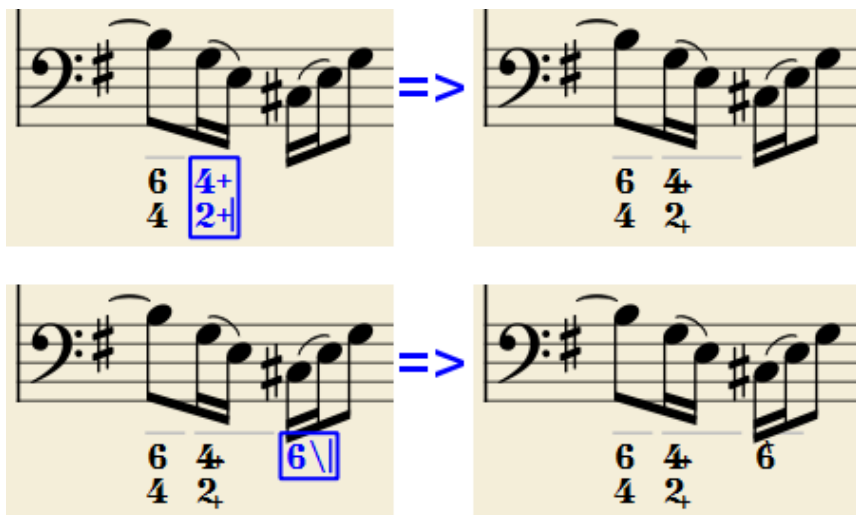
ダブルシャープ ##

これらの文字は、エディターを終える時点で、本来の記号に自動的に変換されます。臨時記号は求められるスタイルに従い数字の前あるいは後ろ（3度の音を変化させる場合には、もちろん、3の数字が入るべき場所）に入力すれば、臨時記号は左あるいは右に"ぶら下がって"表示されます。

合体記号

スラッシュや斜線付き数字は \, / や + を数字の後ろに加える (合体接尾辞) ことで入力でき、エディ

ターを終える時点で、適切な合体記号に変わります。:



組み込まれているフォントは、組み合わせをより普通な形に取り扱います。:

1+, 2+, 3+, 4+ の結果 **1+** **2+** **3+** **4+** (もしくは **1** **2** **3** **4**)

そして 5\, 6\, 7\, 8\, 9\ の結果は **5** **6** **7** **8** **9** (もしくは **5** **6** **7** **8** **9**)

/ は 5 とだけ組み合わせることができ、他のスラッシュ付き数字はクエスチオンマークとなるのを、覚えておいてください。

+ は数字の前でも使えます。その場合には合体されることはありませんが、そのまま数字の左にぶら下がったの表示となります。

括弧

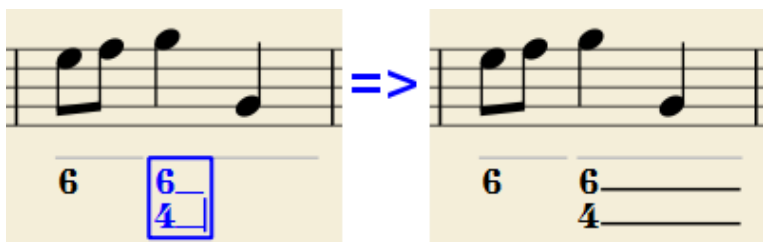
丸い括弧 '(', ')' 四角い括弧 '[', ']' のどちらも、臨時記号、数字、継続線の前後に挿入できます。括弧を加えても、主となる文字の配置には影響しません。

注:

- エディターは、括弧の始まりと終わり、丸か角か、対になっているかはチェックしません。
- 同じ行に多くの括弧があっても構文的には意味をなさず、入力された文字の適切な認識を阻害します。
- 数字と付随する接尾辞 ('+', '\', '/') の間に括弧をいれることはできますが、記号の組み合わせ表示がうまくゆきません。

継続線

継続線の入力は、その行の終わりに '_' (下線) を一つ加えます。グループ内の各数字に各々の継続線を設けることができます。:



継続線は数字付低音のグループが継続する全体に描くことができます。(ただし、現在は次の段に続けることはできないのは、歌詞の継続線と同じです。)

'拡張' 継続線

時に依り、コードディグリーが2つのグループを跨いで維持されなくてはならず、継続線を次のグループの継続線に続けたいことがあります。例 (両方とも J. Boismortier, *Pièces de viole*, op. 31,

Paris 1730):



1つ目のケースは各グループには各々独自の継続線があります。2つ目は、最初のグループの継続線が2つ目の"中"に持ち込まれています。

そうするには、最初のグループの文字行の終わりで下線"_"を2度以上入力します。

長さ

数字付低音のグループには長さがあり、薄い灰色の線で表示されます。(もちろん、この線は情報用のみで、印刷されませんし PDF へもエクスポートされません。)

初期的に、グループはそれが付属する音符と同じ長さです。一つの音符に複数のグループを対応させたい場合や、グループを複数の音符に広げたい場合に異なった長さが必要になります。

そうするには、次のキーの組み合わせで行います。

- 表示された長さに編集ボックスを広げさせ
且つ
- 前のグループの長さを、新たな編集ボックスの位置に設定する。

数字付低音の文字を入力することなく、それらのキー組み合わせを何度も押して、前のグループを繰り返し延長させる。

Type: to get:

Ctrl+1	1/64分音符
Ctrl+2	1/32分音符
Ctrl+3	1/16分音符
Ctrl+4	1/8分音符 (<i>quaver</i>)
Ctrl+5	1/4分音符 (<i>crochet</i>)
Ctrl+6	2分音符 (<i>minim</i>)
Ctrl+7	全音符 (<i>semibreve</i>)
Ctrl+8	倍全音符 (<i>breve</i>)

(数字は、音符の長さと同じです。)

次の2つのケースでは、数字付低音グループの長さを正確に設定することが必須です。:

1. 複数のグループが一つの音符に適応する場合 (他に方法はありません)
2. 継続線が用いられ、線の長さがグループの長さに依る場合

しかし、プラグインと MusicXML を念頭に、長さは常に所定の値に設定しておくのが実務的に良いでしょう。

既存の数字付低音の編集

既に入力された数字付低音の表示を編集するには:

- それ、あるいはそれが付属する音符を選択し、新規入力と同じ **数字付低音** のショートカットキーを押すか、
- それをダブルクリックします。

通常のテキスト編集ボックスが開き、編集を簡単にすべく普通に戻された文字 (臨時記号は 'b', '#', 'h' に、合体接尾辞は分離して、下線、など) が表示されます。

編集が終われば、Space を押して次の音符に移動して新たな入力をするか、編集ボックスの外をクリックしてそれを抜けます。

スタイル

style → 一般... メニューコマンドで、数字付低音のありかたを設定することができます。左側の一覧表から "数字付低音" を選ぶと、次のダイアログボックスが表示されます。



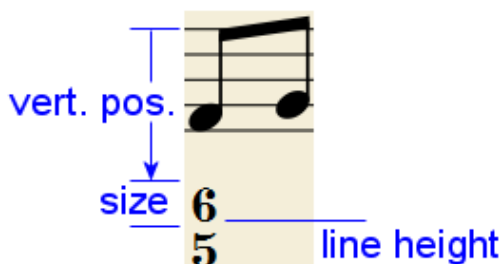
フォント のドロップダウンリストには数字付低音で使える全てのフォントが含まれています。標準インストールでは "MuseScore Figured Bass" の一つだけで、これが既定値のフォントです。

サイズ はフォントのサイズです。それは *sp* 値であり、: 入力した *sp* 値が既定値として用いられます。; *sp* 値を小さくしたり大きくするとそれに応じたサイズとなります。

垂直位置 は、譜表の上から数字付低音のテキストの上側余白迄の (*sp* 値での) 距離です。負の数値であれば (譜表の上の数字付低音が) 上がり、正の数値であれば下がります。(譜表の下の数字付低音: 譜表を越すには 4 より大きな数値が必要です。)

行の高さ は各数字付低音のベースライン間距離です。: フォントサイズに対する% で表現します。

各数値パラメーターの関係を、次の図に表します。:



位置合わせにある **上 Top** / **下 Bottom** のラジオボタンで、垂直方法の位置を選びます。: 上 *Top* であれば、グループの上の線は主垂直位置に合わせられ、グループはそれに "ぶら下がる" 形になります。(これが通常の数字付低音記譜であって既定値です); 下 *Bottom* であれば、グループの下の線が主たる垂直位置に合わせられ、グループはその上に "座る" 形になります。(ある種のハーモニー分析のための記譜で使われることがあります。):



Top



Bottom

スタイルの現代 **Modern** / 古典 **Historic** ラジオボタンで合体記号の印刷上のスタイルを選びます。2つのスタイルの違いは、次の通りです。:



Modern



Historic

適切な用法

関連する代替方法と記号の組み合わせが効果を表し適切な配置となるには、数字付低音のテキストが次のルールに従う必要があります。

- 臨時記号は前か後ろに一つだけ、あるいは一つの数字に接尾辞は一つだけ;
- 臨時記号と接尾辞の **同時使用** は不可;
- 数字の無い臨時記号 (3度の音の変更) は可、しかし数字の無い接尾辞は不可;
- 上に表した文字以外は使用不可

これらルールに反した文字入力は処理の対象とはならず、あるがままに保存され表示されますが、レイアウトからは外れます。

キー操作のまとめ

Type:	to get:
Ctrl+G	選択した音符に新しく数字付低音グループを加える
Space	編集ボックスを次の音へ進める
Shift+Space	編集ボックスを前の音へ進める
Tab	編集ボックスを次の小節に進める
Shift+Tab	編集ボックスを前の小節に進める
Ctrl+1	編集ボックスを64分音符分進める、前のグループの長さの設定
Ctrl+2	編集ボックスを32分音符分進める、前のグループの長さの設定
Ctrl+3	編集ボックスを16分音符分進める、前のグループの長さの設定
Ctrl+4	編集ボックスを8分音符分進める、前のグループの長さの設定
Ctrl+5	編集ボックスを4分音符分進める、前のグループの長さの設定
Ctrl+6	編集ボックスを2分音符分進める、前のグループの長さの設定
Ctrl+7	編集ボックスを全音符 (<i>semibreve</i>) 分進める、前のグループの長さの設定
Ctrl+8	編集ボックスを倍全音符 (<i>breve</i>) 分進める、前のグループの長さの設定
B B	ダブルフラットを入力
B	フラットを入力
H	ナチュラルを入力
#	シャープを入力
# #	ダブルシャープを入力

Type: **to get** 継続線を入力
拡張継続線を入力

 Style-General-Figured Bass jp.png

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

フレットボードダイアグラム

MuseScore では、フレット弦楽器について **フレットボードダイアグラム** (コードダイアグラムとも云われます) を作ることができます。メジャー、マイナーやセブンスといったごく一般的な **ギター** コードについては、アドバンスワークスペースのフレットボードダイアグラム **パレット** に予め用意されています。



どのフレットボードダイアグラムもあなた好みにカスタマイズし、それを後の利用のために **カスタムパレット** に追加することもできます。

フレットボードダイアグラムを加える

スコアにフレットボードダイアグラムを加えるには、アドバンスワークスペースやカスタムパレットなどフレットボードダイアグラムが含まれている **パレット** を開いて、次のいずれかの操作を行います。

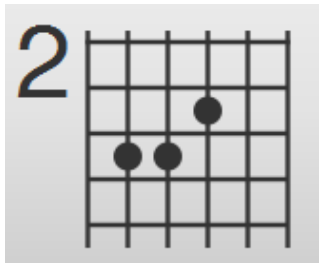
- 声部1の音符を1つ選んでから、フレットボードダイアグラムをダブルクリック
- フレットボードダイアグラムをスコアの位置まで、ドラグ・アンド・ドロップ

フレットボード (コード) ダイアグラムを編集する

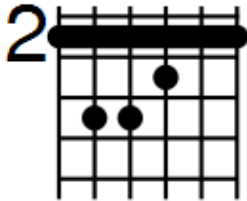
1. ダイアグラムを右クリックし、フレットボードダイアグラムのプロパティ... を選択
2. 左下の "弦の数" のスピンボックスで、その楽器の弦の数を調整
3. 右手のスクロールバーで、フレットの番号を調整
4. 右下の "フレットの数" スピンボックスで、表示するフレットの数を調整
5. 弦のフレット位置に点を打つにはそのフレットをクリックし、点を消すのもそのフレットをクリック
6. 一番上に表示されているフレットの上側をクリックする度に、次のように変化します。
 - 解放弦 (o),
 - 消音/演奏しない弦 (x)
 - 表示なし
7. **バレー** や **部分バレー** を作るには、まず、そのフレット位置に点が打たれていないことを確かめます。そして shift キーを押しながらクリックします (下の "ステップ 2" ご参照)。バレーを消去するには、その同じフレットで shift-クリックします。注: 1 つのダイアグラムに適用できるバレーは 1 つだけです。

例として **C** コードから **F#** コードを作ってみましょう。:

1. スコアに **C** のフレットボードダイアグラムを加え、それを右クリックしてフレットボードダイアグラムプロパティのウィンドウを表示させてから、フレット位置をクリックして運指の点を打ちます。
2. フレットを 4 にし、右側のスクロールバーを使ってフレット番号を 2 にすると、次のように表示されます。

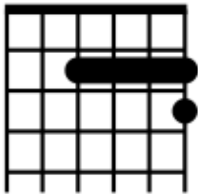


3. 6番弦の第2フレットで `shift` と `click` を使ってバレーを作ります。"OK" をクリックしてそこを抜けると次の表示になっているはずですよ。



部分バレーにしたい場合も同じ手順です。A7 コードを例にすると、`shift` を押しながら、4番弦の第2フレットをクリックします。

X O



位置、サイズ、色の調整

フレットボードダイアグラムのサイズ ("スケール")、色や位置は、ダイアグラムをクリックし、インスペクタ で関連の値を変更すれば調整できます。


位置については、編集モード でより直接的に調整できます。

1. ダイアグラムをダブルクリックするか、シングルクリックして `Ctrl+E` (Mac: `Cmd+E`) を押すか、右クリックして "編集モード" を選びます。
2. 矢印キーを押す毎に `0.1 sp` づつ微調整でき、`Ctrl+矢印キー` (Mac: `Cmd+矢印キー`) ではより大きく `1 sp` づつの調整ができます。

フレットボードダイアグラムのスタイル

バレー記号の幅、上下位置、サイズなどフレットボードダイアグラムの初期値は、スタイル → 一般... → コード記号、フレットボードダイアグラム... で調整できます。そこでの調整は、既に入力されているもの全てと、その後に入力するダイアグラムに反映されます。

 [Fretboard diagrams palette.jp.png](#)

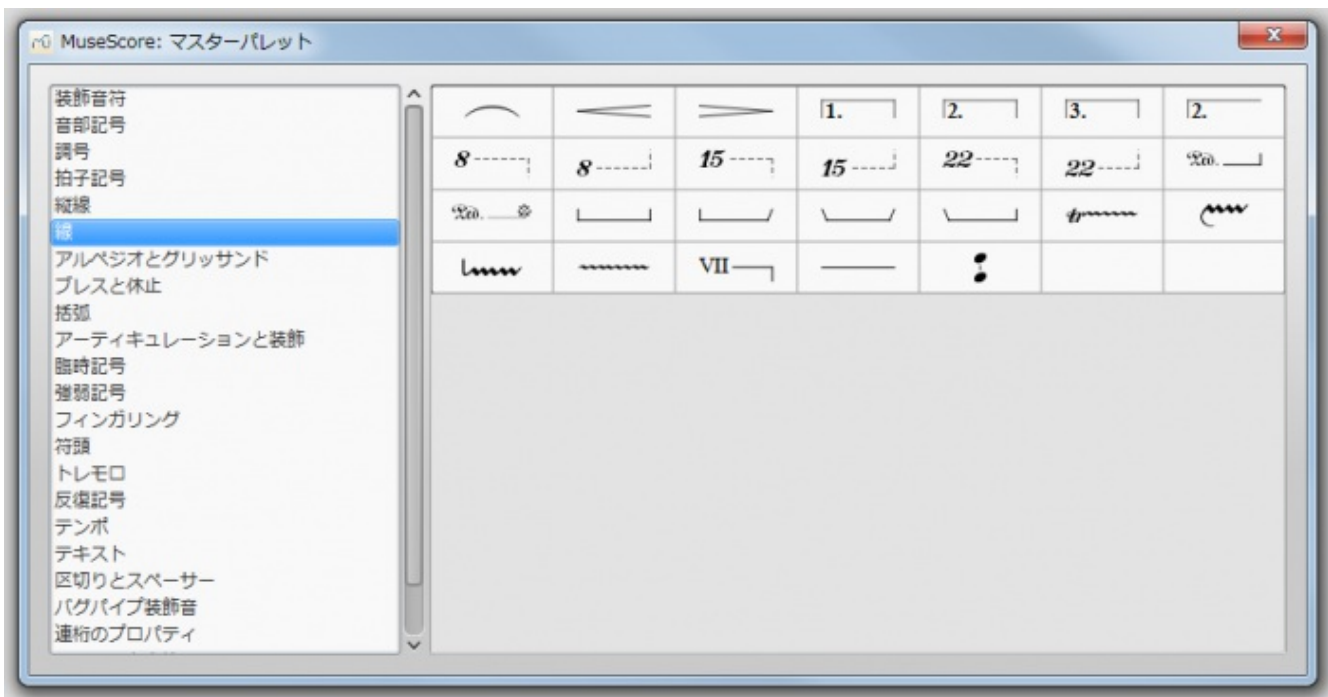
 [Fretboard diagram-step 1.jp.jpg](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

マスターパレット

マスターパレットを使うと、カスタムパレットに追加することができる全ての要素にアクセスできますし、拍子記号や調号を独自に作ることもできます。

表示 → マスターパレット と進むか、`Shift+F9` (Mac: `fn+Shift+F9`) のショートカットキーを使います。



各アイテムの上をマウスでなぞると、黄色い背景に黒色で簡略なツール情報が表示されます。

記号



マスターパレットの記号セクションには数百の音楽記号が収録されていて、その一部は既定のパレットにもあります。マスターパレットから要素を開くか、キーボードショートカットの **z** を使ってスコアから直接開くことができます。

記号を探す

記号は音楽フォント別にまとめられていますので、ボックス右下にあるフォントメニューを使って **Emmentaler**、**Gonville**、**Bravura** のいずれかを指定します。検索ボックスにキーワードを入力すれば特定の記号を検索できます。

記号を使う

記号をスコアに入力するにはドラッグ・アンド・ドロップするか、音符か休符を選んでから記号をダブルクリックします。記号の位置調整はマウスでしたり、**インスペクタ** で水平位置/垂直位置のオフ

セットを変更することで行います。インスペクタでは色や表示・非表示の設定も調整できます。

注: マスターパレットの他セクションの要素とは異なり、記号セクションから利用する要素には位置決めルールは適用されませんし、スコアのプレイバックには影響しません。

記号を結合する

記号セクションから利用する要素はスコア上の他の要素に次の手順で結合させることができ、そうすれば一体として移動が可能です:

1. 一番目の記号をスコア上に適用し、必要な位置調整を行います。
2. 二番目の記号をダブルクリックするか、一番目の記号の上にドラッグ・アンド・ドロップし、必要な位置調整を行います。

一番目の要素をドラッグすると二番目の要素がくっついてくるはずです。

参照

- [パレット](#)
- [カスタムパレット](#)

 [Master_palette_Lines_jp2.png](#)

 [Master_palette_Symbols_jp.png](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

符頭

"標準"に加えて利用できる符頭は、[アドバンスワークスペース](#)の符頭パレットにあります。注: 符頭のデザインは選択されている音楽フォント (Emmental、Gonville や Bravura) により異なることがあります。

符頭の種類

- * **標準**: 変更した符頭を標準に戻す場合に使います。
- * **クロス符頭**: 打楽器のシンバルの記譜に使います。また、ギターなどの弦楽器で音を消したり打楽器の効果音を表すこともあります。
- * **菱形符頭**: ギターやバイオリンなどでハーモニックス音を表すのに用いられます。
- * **トライアングル**: 打楽器の記譜用です。
- * **シェイプノート**: ド、レ、ミ、ファ、ソ、ラ、シ
- * **xサークル符頭**: 打楽器の記譜用です。
- * **代替プレヴィス**: 古楽の記譜に使われます。

符頭の変更

スコアで符頭を変更するには、次のいずれかの方法を使います。

- 音符を選び、パレットの符頭をダブルクリック
- パレットからスコアの音符へ符頭をドラッグ
- 音符を選び、[インスペクター](#)にある [音符] の [符頭の分類] を使って、符頭を変更

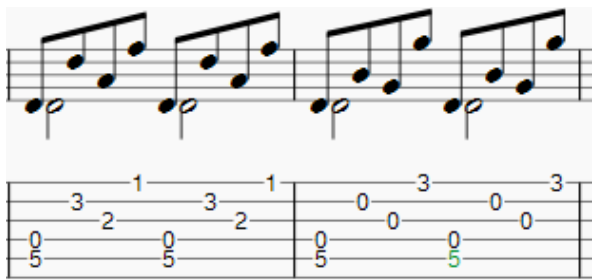
符頭の共用

異なる声部間で同じ拍に符頭が重なることは、特にクラシックやフィンガースタイルのギター音楽では一般的です。MuseScoreは2つの音符が4分音符かそれより短い場合、2つの音符がいずれも4分音符より長い場合には、符頭を共用する既定値にしており、さらに両方とも付点音符かあるいは両方とも付点音符でない場合には、それ以上の調整を要しません。:



もし、いずれか一方の音符が付点音符や4分音符より長い、ただしもう一方はそうでない、場合に

は、MuseScore は 2 つの音符をずらして表示します。:



短い方の音符の符頭を非表示にすることで、表示のずれをなくすようにすることができます。そうするには、
ショートカットキー **v** を利用するか、インスペクタ で "表示" オプションのマークを外すか、符頭をより長い音符のものに変えます。(インスペクターの [音符] にある [符頭のタイプ] で "自動" を "2 分音符" に切り替えます)



リンクしたタブ譜では、共用した符頭は 2 つの別の音符として扱われます。これを修正するには、タブ譜 でどちらか一方を、ショートカットキー **v** を利用するか、インスペクタで "表示" オプションのマークを外すかして、非表示にします。

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

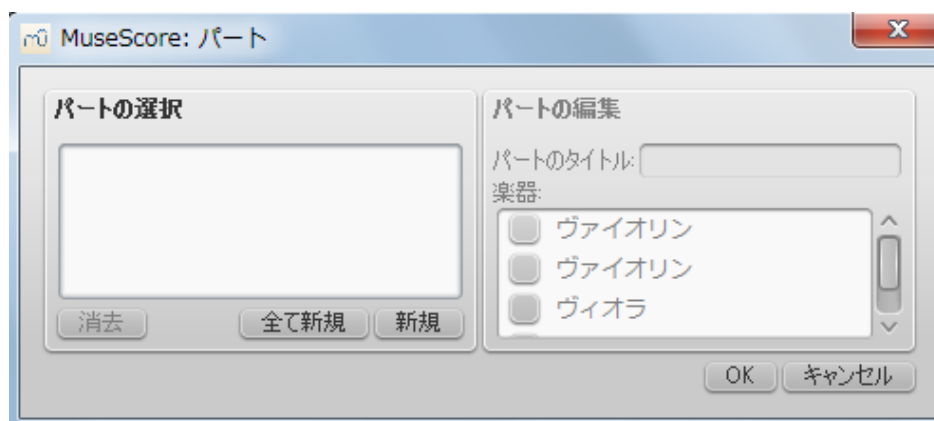
パート譜の抽出

全アンサンブル楽譜を書き上げると、MuseScore はアンサンブルの各パート演奏者分のみを表した楽譜を作成することができます。

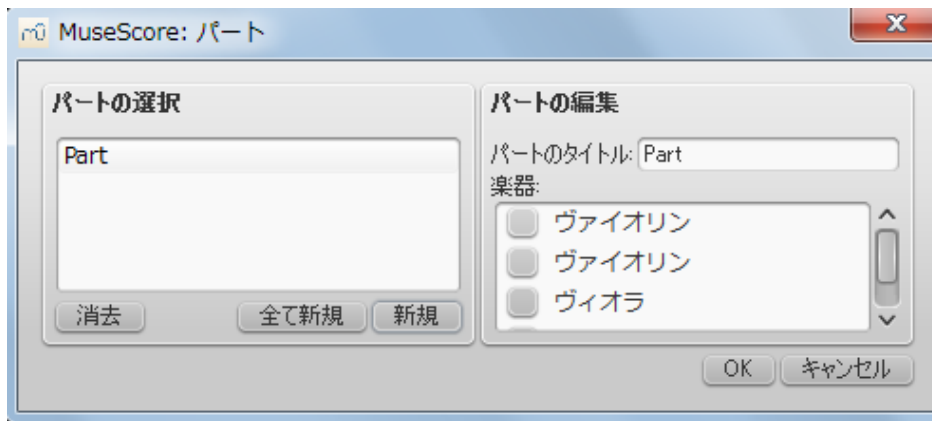
パートの設定

新しいスコアを作成した後ならいつでもパートを定めることができます。スコア毎に一度パートを定義すれば良く、また必要に応じて変更できます。以下ご案内は弦楽四重奏を例としていますが、他のアンサンブルに対しても同じ原則が適用できます。

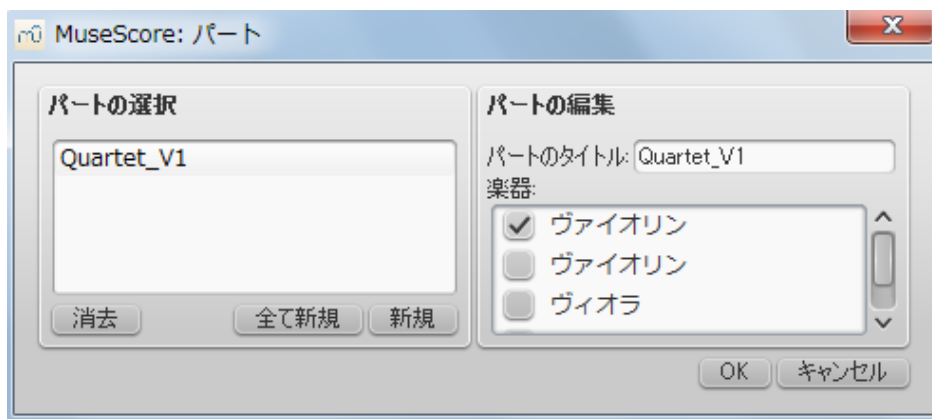
1. メインメニューから、ファイル → パート... と進み、



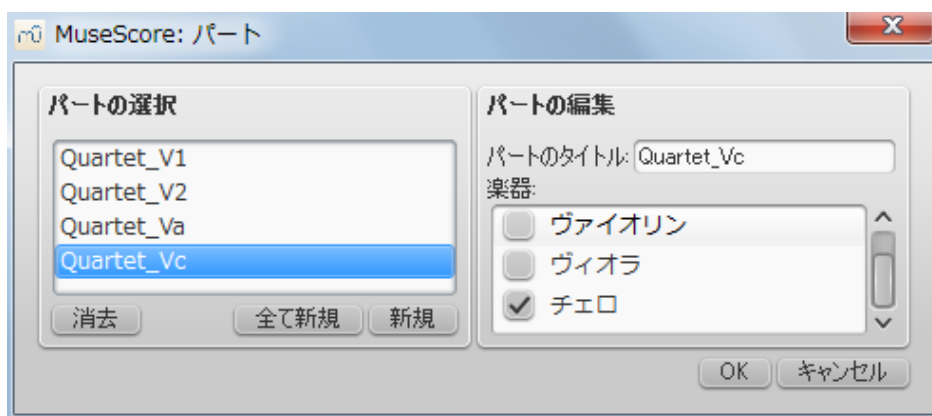
2. パートのウィンドウで **新規** をクリックして "パートの定義" を作成します。



3. 右側の欄で使いたい"パートのタイトル" (これはまた、エクスポートする際のそのパートのファイル名となります。)
4. そのパートに表したい楽器を、右側画面の関連ボックスに印を付けて拾い上げます。通常、一つのパートに一つの楽器ですが、例えば複数のパーカッション譜表といったように複数の楽器を一つのパートとする必要があるかも知れません。MuseScore は、一つのパートにいくつでも楽器を指定できるようになっています。



5. 各パートについて、上記 2~4 のステップを繰り返します。



6. 完了したら OK を押してパートのウィンドウを終了します。

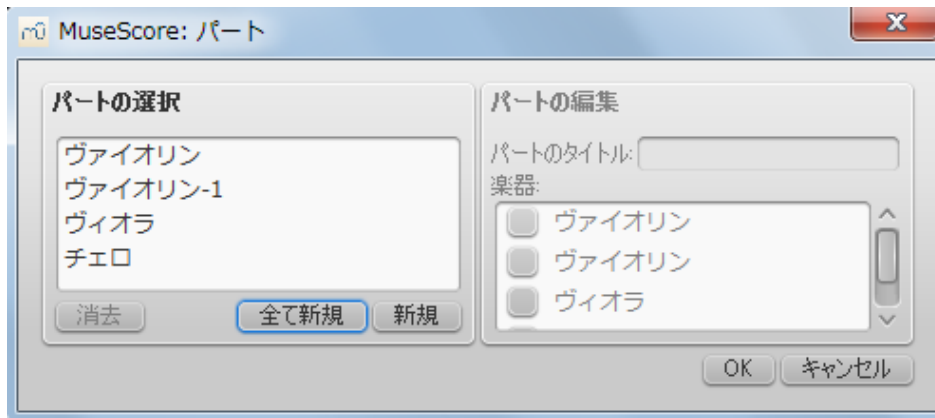
これでパート譜の設定を終わりました。総譜に楽器の追加や削除がなければ、再度同じことをする必要はありません。現在のバージョンの MuseScore は、2つ以上の声部を含んでいる一つの譜表を分けることはできません。ですから、パート譜を別々に印刷したい楽器は、総譜で各々の譜表を割り当てる必要があります。

全パートを一まとめに設定

オーケストラスコアで楽器ごとに抽出する場合には、より簡単にパート譜を作成できます。:

1. ファイル → パート... と進み、

2. 全て新規 ボタンを押し、
(パート譜は楽器名で名付けられ、必要に応じて番号付け "-<number>" されます。)



3. OK を押します。

スコアのパート毎に設けられたタブが表示されます。

パート譜をエクスポート





1. ファイル → パートのエクスポート... と進み、
2. エクスポートしたい場所に行き、ファイルフォーマットを選びます。(PDF が既定値です。)
3. ファイル名は全パートに有効な接頭辞を入力するか、既定値 (スコアのファイル名) に任せます。
4. OK を押します。

これで、ファイル名は "<接頭辞>" + "-" + "<パート名>.<拡張子>" となります。加えて、PDF としてエクスポートすると、"<接頭辞>" + "-Score_And_Parts.pdf" という名のファイルが作られます。

保存

パート譜とスコアは "リンク" されていて、一方の内容が変更されるともう一方にも影響しますが、レイアウトの変更は関係していません。パート譜を作成すると、スコアと共に保存されます。(そのスコアを開くと、スコアと作成した各パート譜のタブとなります。)

でも、パート譜を個別に保存することもでき、そのタブを選択し、ファイル → 名前を付けて保存... を使います。

-  [Part_Creation1_jp.png](#)
-  [Part_Creation2_jp.png](#)
-  [Part_Creation3_jp.png](#)
-  [Part_Creation4_jp.png](#)
-  [Part_Creation5_jp.png](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

プラグイン

概要

プラグインとは小規模なコードで、MuseScore に特定の機能を追加します。プラグインを有効化するとプラグインメニューに新しい項が付け加わり、スコアあるいはその一部で所定の動作を果たします。プラグインとは、ユーザーが、最小限のプログラム技術でソフトウェアに機能を加えることができる方法です。

MuseScore はある種のプラグイン付きで配布されています。→以下ご参照。 [プラグイン貯蔵庫](#) では、多くのプラグインを見ていただけます。あるプラグインは MuseScore 2 で動作し、他は以前のバージョンの MuseScore で動作し、両方で使用できるものもあります。これを識別するのは、MuseScore 2.0 用は拡張子が ".qml" で、以前のバージョン用は ".js" です。

インストール

プラグインのあるものは、例えばフォントといった他の要素のインストールを必要とすることがあることに、ご注意ください。そのプラグインの文書を点検し、詳細を得てください。

ほとんどのプラグインは ZIP 圧縮形式で提供されていますので、そのプラグインの .zip ファイルをダウンロードし、以下に記載するディレクトリにそれを解凍します。非圧縮の .qml ファイルのまま提供されている場合は、ダウンロードしてディレクトリに保存します。

プラグインをインストールしたなら、プラグインマネージャーで有効化する必要があります → [以下ご参照](#)。

Windows

MuseScore で事前にインストールされたプラグインは、Vista、7、10 では:

`%ProgramFiles%\MuseScore 2\Plugins (64-bit version (は %ProgramFiles(x86)%\MuseScore 2\Plugins) 、XP では:`

`C:\Documents and Settings\USERNAME\Local Settings\Application Data\MuseScore\MuseScore 2\plugins (使用言語による調整が必要) に収録されています。`

これらのフォルダーを新しいプラグインのインストールに使ったり、変更したりしてはなりません。そうではなく、`%HOMEPATH%\Documents\MuseScore2\Plugins` あるいは他のフォルダーとし、MuseScore の [環境設定](#) で定義します。

Mac OS X

Mac OS X で MuseScore が事前にインストールしたプラグインは、`/Applications/MuseScore 2.app/Contents/Resources/plugins` に収録されており、それを見るには MuseScore 2.app を右クリックし、"Show package contents" を選択して `~/Library/Application Support/MuseScore/MuseScore 2/plugins` をチェックします。

このフォルダーを新しいプラグインのインストールに使ったり、変更したりしてはなりません。そうではなく、`~/Documents/MuseScore2/Plugins` あるいは別のフォルダーにして MuseScore の [環境設定](#) で定義します。

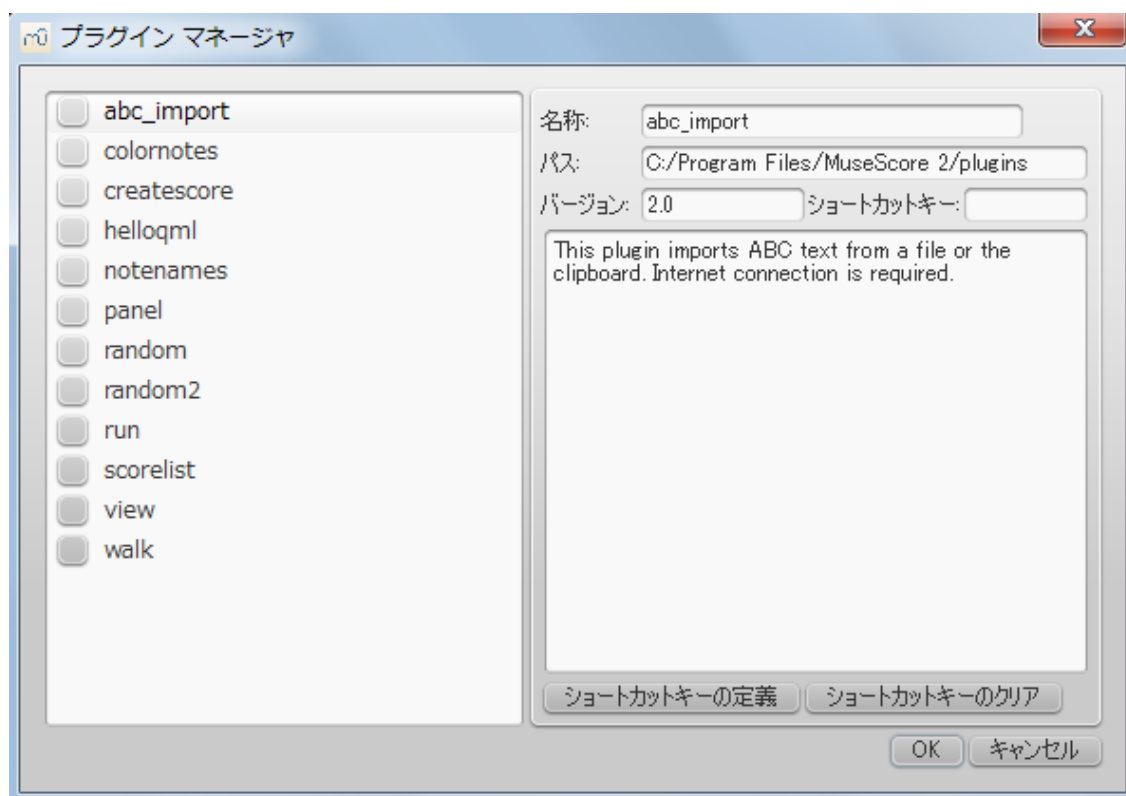
Linux

Linux で MuseScore が事前にインストールしたプラグインを探すのは、`/usr/share/mscore-2.0/plugins` と `~/local/share/data/MuseScore/MuseScore 2/plugins` です。

このフォルダーを新しいプラグインのインストールに使ったり、変更したりしてはなりません。そうではなく、`~/Documents/MuseScore2/Plugins` あるいは別のフォルダーにして MuseScore の [環境設定](#) で定義します。

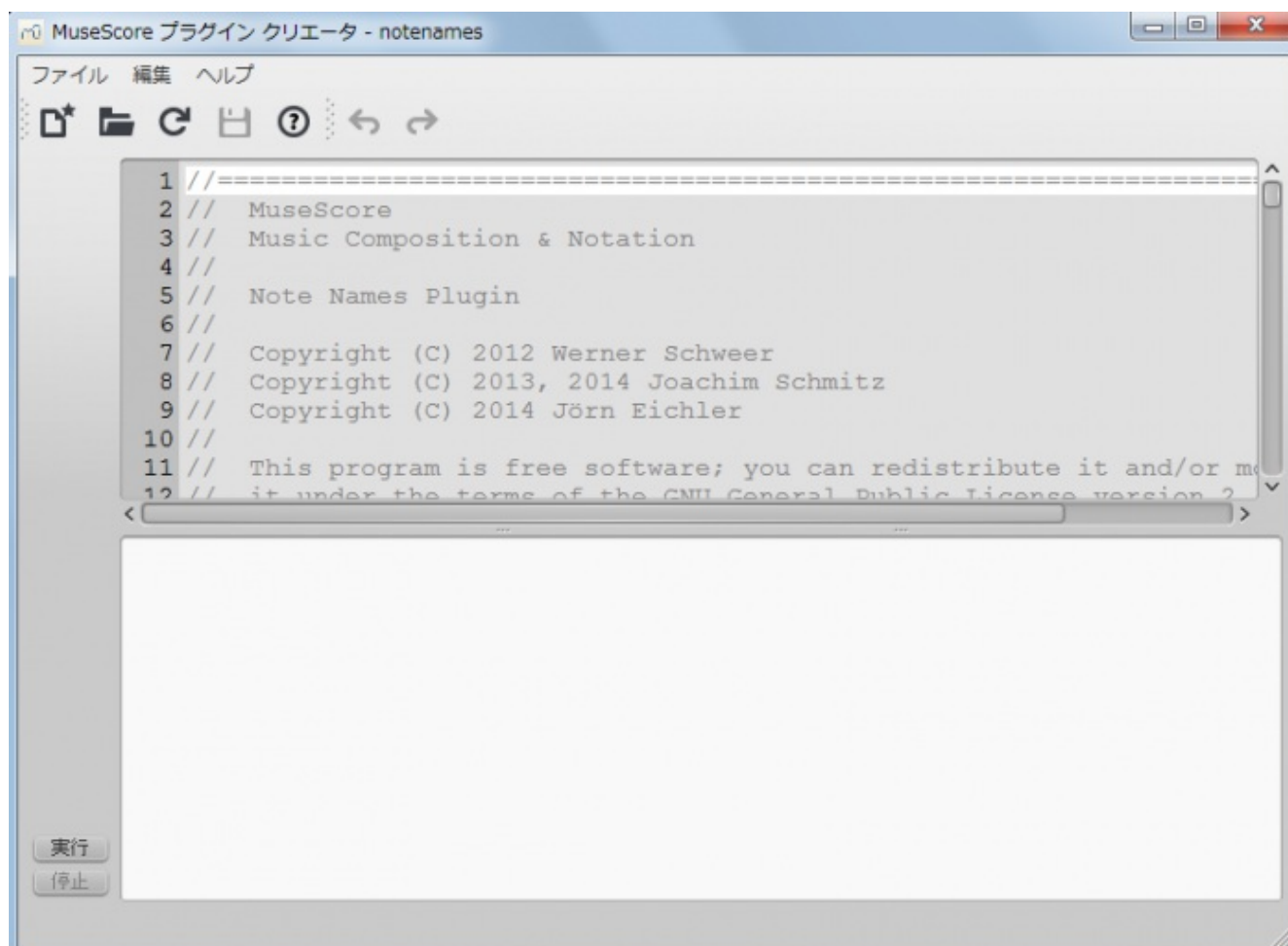
プラグインの有効化・無効化

プラグインメニューからインストール済みプラグインへのアクセスを可能とするには、それをプラグインマネージャーで有効化する必要があります。:



プラグインの作成・編集・稼働

新しいプラグインを作ったり、既存のプラグインを編集したり、それを稼働させるには、プラグインクリエーターを使います。:



全ての要素に関する文書がここにあります。

既定値としてインストールされているプラグイン

MuseScore に予めインストールされているプラグインがあり、有効化されていない状態が既定値です。プラグインを有効化するには →上 をご参照ください。

ABC Import

このプラグインは、ファイルあるいはクリップボードから ABC テキストをインポートします。外部のウェブサービスを利用するのでインターネット接続が必要で、[abc2xml](#) を使用して ABC データを送受し、MusicXML を返したり MuseScore にインポートしたりします。

Break Every X Measures

このプラグインは選択した一連の小節、あるいは選択していない場合にはスコア全体に、指定する間隔で譜表の折り返しを入力します。この機能は [編集 → ツール → 譜表の折り返しの追加/解除](#) が取って代わっているため、新たに配布されることはありません。しかし、もし、MuseScore 2 のベータバージョンより前のものを使用しているのなら、このプラグインが残っているかもしれません。

Notes → Color Notes

このデモ用プラグインは、選択した音符に音高によって色付けします。全譜表と声部の全ての音符の符頭に BoomWhackers 式に従って色付けします。各音高は異なる色です。C と C# は違う色ですが、C# と D♭ は同じです。全ての音符を黒にするには、プラグインを（同じ設定で）もう一度稼働させればできます。'[Remove Notes Color](#)' plugin プラグインを使ってもできます。

Create Score

このデモ用プラグインは、新しいスコアを作ります。C D E F の 4 つの 4 分音符の新しいピアノ譜を作ります。スコアを新しく作り音符を入力することを学び始めるのに、このプラグインは良いでしょう。

helloQml

このデモ用プラグインは、基本的な作業を表示します。

Notes → Note Names

このプラグインは、音符を名付けます。音符の英語名を (譜表テキストとして)、1 と 3 の声部は譜表の上に、2 と 4 の声部は下に、和音は一番上の音符からコンマで区切ったリストとして、表示します。あなたの言語設定に応じた音名を使った訳語バージョンが [プラグイン貯蔵庫](#) にあり、利用できます。

Panel

このデモ用プラグインは、GUI パネルを作成します。

random

でたらめなスコアを作ります。

random2

これもでたらめなスコアを作ります。

run

このデモ用プラグインは、外部コマンドをかどうします。おそらく Linux でのみ稼働可能でしょう。

scorelist

この試験的プラグインは、スコアの一覧表を繰り返します。

ScoreView

このデモ用プラグインは、ScoreView を使うとどうなるかを見せてくれます。


Walk

この試験的プラグインは、スコアの全要素を歩いてゆきます。

参照

- ツール

 [Plugin Manager jp.png](#)

 [Plugin Creator jp.png](#)

添付 サイズ

Plugin Creator en.png	37.56 KB
---------------------------------------	-------------

Plugin Manager en.png	45.1 KB
---------------------------------------	---------

[Do you have an unanswered question? Post it in the forum.](#)

環境設定

メインメニューから 編集 → 環境設定 (Mac: MuseScore → 環境設定) と進めば、MuseScore の既定動作をカスタマイズできます。

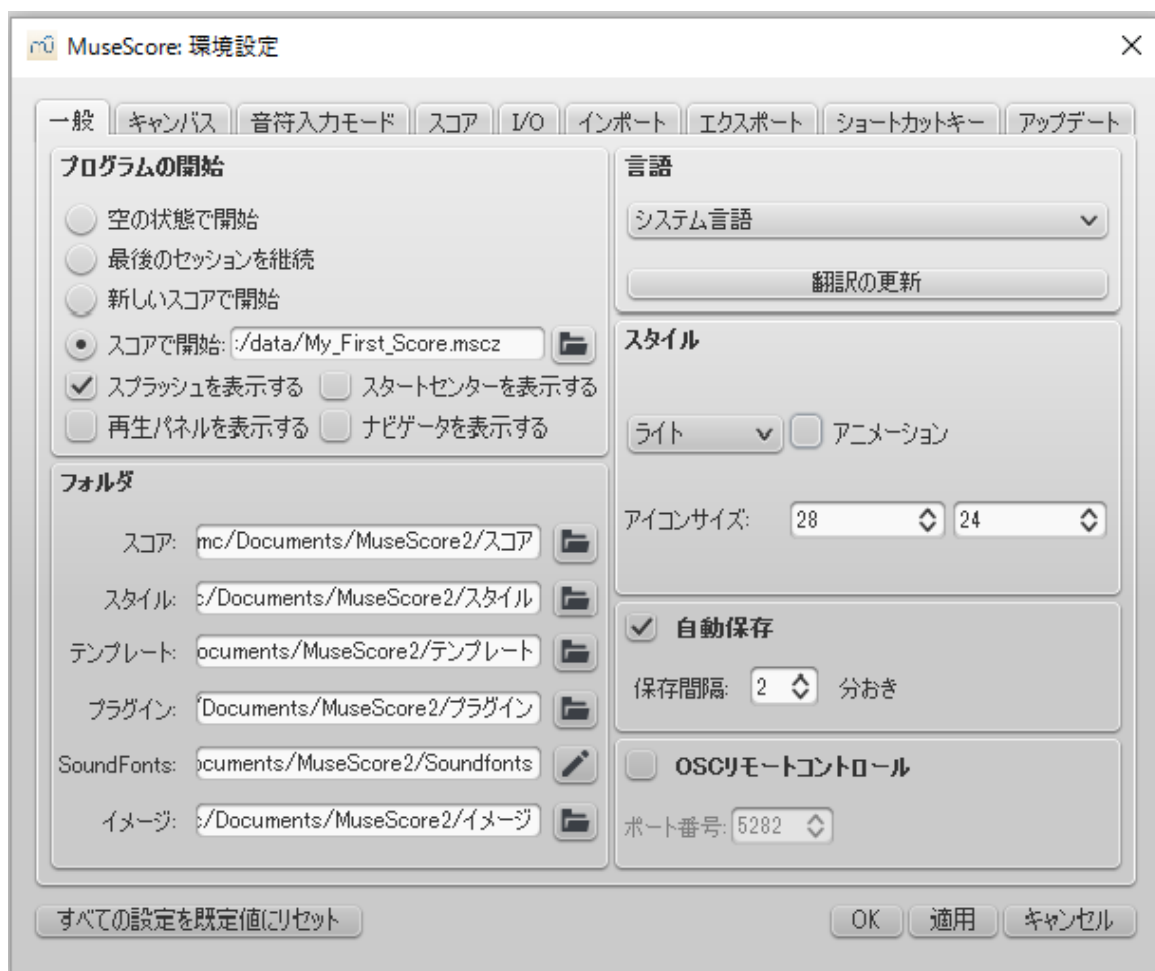
環境設定のウィンドウには複数の操作タブがあります。



すべての設定を既定値にリセット を使えば、環境設定は MuseScore を当初インストールした際の規定値に戻ります。

キャンセル で、変更を適用することなくダイアログを閉じます。

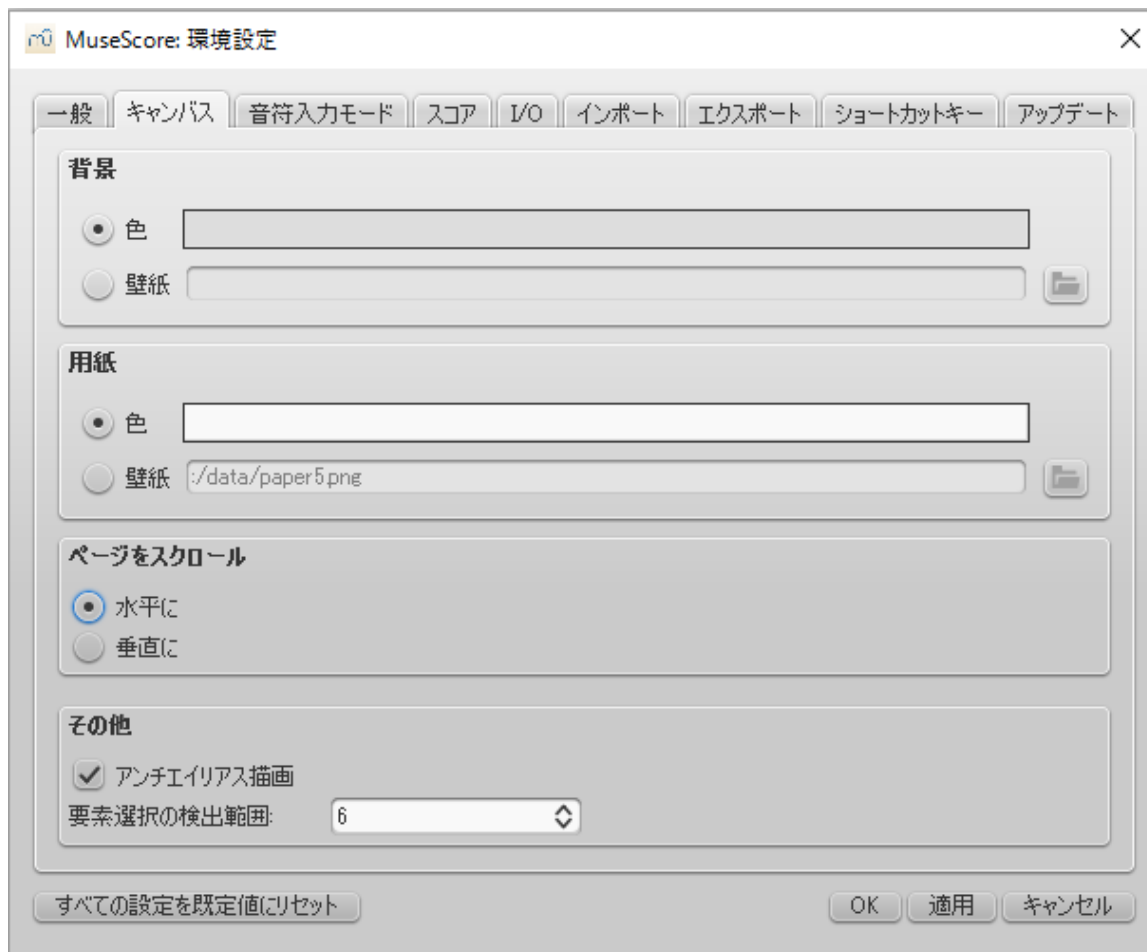
全般



ここでは次のものを設定できます。

- 開始時のスコア
- スコア、スタイル、テンプレート、プラグイン、サウンドフォントとイメージを検索・保存する既定のフォルダ
- 自動保存の間隔
- MuseScoreで使用する言語 (ここで翻訳を更新することもできます)
- MuseScoreウインドウのスタイルとアイコンのサイズ
- プログラム開始時に表示するウインドウ (再生パネル、ナビゲータ、スタートセンター)
注: 翻訳言語の更新は、ヘルプ → リソースマネージャでも行えます。

キャンバス



キャンバスを使えば、背景や用紙の色・壁紙を設定することができます。

'ページをスクロール'で、複数ページのスコアのページの並びを '水平に' あるいは '垂直に' スクロールするかを選べます。

'その他'で'アンチエイリアス描画'をチェック（デフォルトでオン）すると、斜線や輪郭がギザギザが少なくなって滑らかに見えます。'要素選択の検出範囲'で、マウス操作が可能な対象からの距離を設定します。値を小さくするとより精密さが必要となり、対象が小さな場合には難しさが増します。大きな値にすると粗くなり、クリックした時に付近の他の対象を意図せず選んでしまうといったことが起きやすくなります。快適と感じる数値にしましょう。

音符入力モード



このタブには、音符入力モードとMIDIリモートコントロールがあり、次の設定ができます。

- MIDI 経由の音符入力を有効にする
- 音符の入力時にその音を鳴らす
- 音を鳴らす時間の設定
- 使用可能な音域外の音符に色をつける
- MIDIリモートコントロールの設定

MIDIリモートコントロール で **音符入力モード** に出たり入ったりすることができ、MIDI 経由でスコアに音符を入力する際に、コンピューターのマウスやキーボードを使うことなくMIDIキーボードから直接に音符や休符の長さを選らぶことができます。既定値ではMIDIリモートコントロールのチェックボックスはチェックされずオフになっていて、全てのボタンが灰色表示です。設定をするには、MIDI キーボードを接続して行ってください。

MIDIリモートコントロールをオンにするべくチェックボックスをクリックすると、MIDIリモートコントロールキー設定が全て次の色で表示されます。

- 緑色ボタン: MIDIキーのアクションをユーザー設定している場合にのみ点灯
- 赤色ボタン: 環境設定を行っている間だけ、点灯
- 既定値では MIDIキーのアクションはどれにも設定されておらず、全てのボタンは非点灯状態です。

MIDIキー操作を可能とするには: 赤色ボタンをクリックして点灯させると、その操作に対応するMIDIキーを選んで押すまで点灯し、そして緑色ボタンが常時点灯となります。キー設定をすれば、音符入力の操作にMIDIキーボードを使えます。MIDIキーを押しながらMuseScoreの音符入力パネルを見ることで、キー設定を確かめることができます。

MIDIリモートコントロールを一時的に作動させないようにするには: MIDIリモートコントロールのチェックボックスをクリックしてチェックしていない状態とすれば、全てのMIDI入力キーが灰色になります。あなたの設定は常に保存されるので、リモートコントロールをオフとしても設定内容を失うことはありません。

重要: この文書の作成時点で:-

1. "フリア" ボタンで、その時点の MuseScore セッションに使っていた緑色ボタンは全て消えますが、ユーザーが設定した MIDIキー設定は保持されていて、次のセッションで再度読み込みます。
2. 設定した MIDIキー設定はそれ以後オフとすることはできずカシヨックボタンは点灯のままとなりますが、赤色ボタンを再度使って別の MIDIキーで上書きすることができます。
3. 残念ながら、同じ MIDIキーを誤って2つあるいはそれ以上の音符の入力に割り当てた場合、それら

全ての緑色ボタンは点灯しますが、実際に機能するのは1つだけです。上記2の方法で、修正しましょう。

スコア



スコアでは次の設定ができます。

- 既定の楽器リスト (2つ選ぶことができます)
- スコアとパートの既定スタイル
- 既定の倍率

I/O



I/O は、内臓スピーカー、USB ヘッドセット、ワイアレスといった音楽再生に使うデバイスや、プラグイン・キーボードなど MIDI 器具を使うかどうかとか、出力を JACK を経由して行うかどうかを設定します。

インポート



他のソフトウェアで作られたファイルをどのようにインポートするかを設定します。

- MuseScore に組み込まれたスタイルか、選択したスタイルの利用
- Guitar Pro や Overture の文字セット
- MusicXML のレイアウト
- MIDI ファイルでの最短音符

エクスポート



MuseScoreのファイルをどのようにエクスポートするかを設定します。

- PNG/SVG 画像の解像度 (DPI 単位) と背景の透過
- エクスポートする MIDI ファイルに、反復を展開するかどうか
- デジタルオーディオのサンプルレート
- MusicXML にレイアウトをエクスポートするかどうか、そうする場合の折り返しとページ区切りの取扱い

ショートカットキー



MuseScore のすべての機能と、その機能に対して既に割り当てられているショートカットキーの一覧が表示されます。一覧表に既にあるものに対して新しいショートカットキーを定義するには、定義ボタンを押すか、既存の設定をダブルクリックしてから、新たなショートカットを4つまでのキーで入力します。すべての設定を既定値にリセットしたり、特定のショートカットを選んでクリアすることができます。環境設定で一覧されたキーボードショートカットキーは、メニューの関連コマンドの横に表示されます。

注：キーボードによっては、既定値を含むいくつかのショートカットが使えない場合があります。

ショートカットのリストは印刷したり、画面右下にある印刷ボタンを使って pdf など他のメディアにエクスポートすることが可能です。

アップデート



MMuseScore の開始時にアップデートを自動でチェックするかどうかを設定します。

ヘルプ → 更新の確認を選ぶと、アップデートを手動でチェックできます。

参照

- [ショートカットキー](#)
- [言語の設定と翻訳の更新](#)
- [アップデートのチェック](#)



- [Menu-Edit_jp.png](#)
- [Preferences Window tabs_jp3.png](#)
- [Preferences-General_jp3.png](#)
- [Preferences-Canvas_jp3.png](#)
- [Preferences-Note Input_jp3.png](#)
- [Preferences-Score_jp3.png](#)
- [Preferences-IO_jp3.png](#)
- [Preferences-Import_jp3.png](#)
- [Preferences-Export_jp3.png](#)
- [Preferences-Shortcuts_jp3.png](#)
- [Preferences-Update_jp3.png](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

リズムを変えずに音高を変える

音高を変えたいがリズムは変えたくない楽節があり、単純な移調だけでは済まないような場合には、リピッチモードが大いに有効です。その本質は、リピッチモードでは、リズムはそのままに、新しい音高で古いものと取り換えることです。

臨時記号: [自動補正](#) と混同しないよう、ご注意を。

リピッチモードを起動するには、音符入力ボタン  の隣にあるリピッチボタン  を使うか、Shift+Ctrl+I (Mac: Shift+Cmd+I) のショートカットキーを使います。

異なった音高で同じリズムの楽節を再現するには、楽節を選択し、そのコピーを作って求める場所にペーストします。(リズムは正しかったが誤った音符を入力した場合には、コピーアンドペーストはなりません。)

それからリピッチしたい最初の音符をクリックし、音符入力モードに入り、リピッチモードを起動します。新しい音高の入力を開始します。入力する音符の長さをツールバーで選ぶといった通常の状況とは異なり、リピッチモードではリズム (音符の長さ) は変わらず同じです。

参照

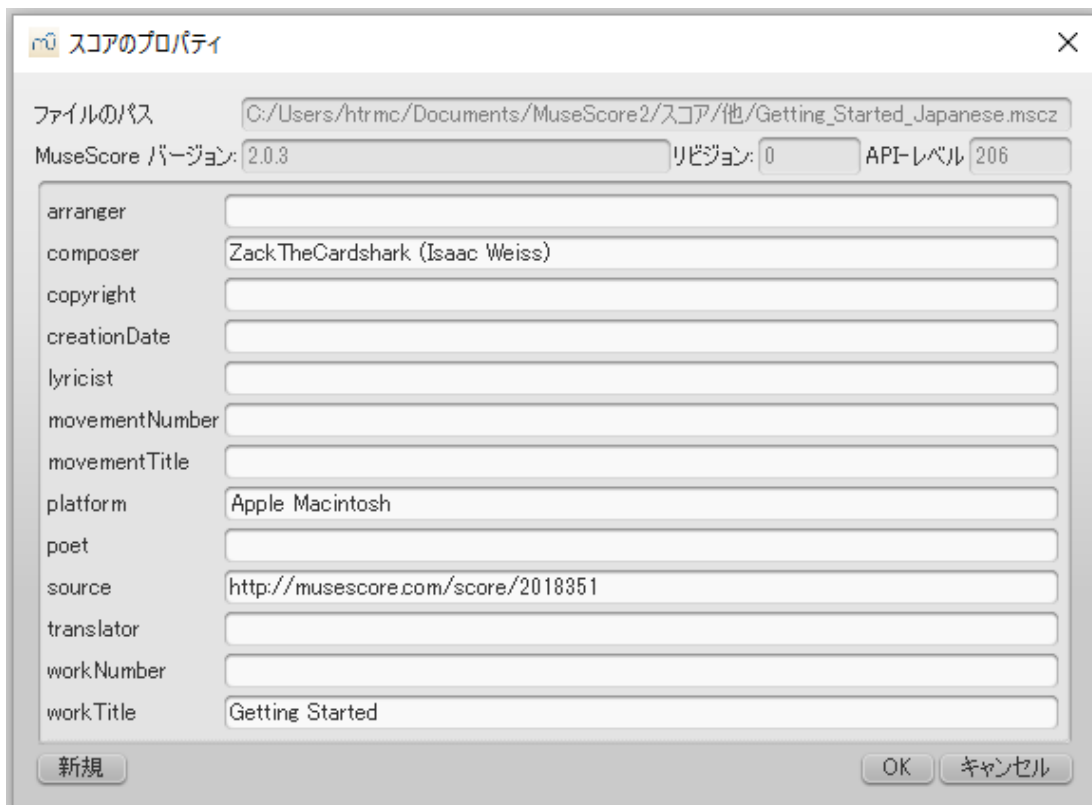
- [音符の入力](#)
- [コピーと貼り付け](#)
- [移調](#)
- [Introduction to the new re-pitch mode](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

スコアのプロパティ

スコアを作成時に数種のメタタグが自動的に生成され、その後更に作られます。これらはスコアのヘッダ/フッタに利用されることもあります。ヘッダーやフッターで利用できるものもあります - [下記]ご参照

ファイル → スコアのプロパティ... (2.0.3 より前のバージョンでは ファイル → 情報) で現在のメタタグが表示されます。



既存のメタタグ

どのスコアのスコアプロパティにも以下のメタタグのフィールドが用意されています。スコア作成時に自動的に盛り込まれるものがあり、その他は特に変更されなければ空のままです。次の一覧の最初の4つはユーザーが変更するものではなく、ヘッダーやフッターには利用できず、本質的にメタタグではありません。

- **ファイルのパス:** コンピュータのスコアのファイル場所
- **MuseScore バージョン:** スコアの最終保存時に使用されたMuseScoreのバージョン

- **リビジョン**: スコアの最終保存時に使用されたMuseScoreのリビジョン
- **API-レベル**: ファイルフォーマットのバージョン
- **arranger**: (空)
- **composer**: "新しいスコアの作成" ウィザードに入力した通り (同じものがスコア最上部の垂直フレームの作曲者欄にも使用されます。 - 後刻どちらかを変更しても他方には反映しない点、ご注意ください。)
- **copyright**: "新しいスコアの作成" ウィザードに入力した通り。著作権の情報はスコアの各ページの下に編集できなさそうなテキストとして表示されますが、ここでの内容を変更することで編集や削除することができます。
- **creationDate**: スコア作成日。スコアをテストモードで保存した場合 (コマンドラインオプションを参照) には、ここは空となります。
- **lyricist**: "新しいスコアの作成" ウィザードに入力した通り。 (同じものがスコア最上部の垂直フレームの作詞者欄にも使用されます。 - 後刻どちらかを変更しても他方には反映しない点、ご注意ください。)
- **movementNumber**: (空)
- **movementTitle**: (空)
- **platform**: スコアが作成されたOS環境、: "Microsoft Windows", "Apple Macintosh", "Linux" あるいは "Unknown" スコアがテストモードで保存された場合には空となります。
- **poet**: (空)
- **source**: (空)
- **translator**: (空)
- **workNumber**: (空)
- **workTitle**: "新しいスコアの作成" ウィザードに入力した通り。 (同じものがスコア最上部の垂直フレームでも使用されます。 - 後刻どちらかを変更しても他方には反映しない点、ご注意ください。)

パート譜には各々に次のメタタグがあり、パート譜作成時に作られ記入されます。:

- **partName**: パート譜作成時に付けたパート名 (同じものがスコア最上部の垂直フレームでも使用されます。 - 後刻どちらかを変更しても他方には反映しない点、ご注意ください。)

メタタグの変更

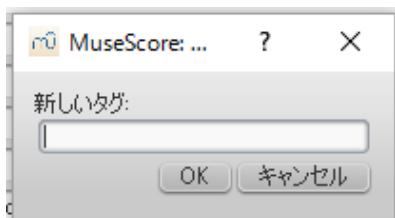
パート譜がリンクされているスコアのメタタグを変更するには、そのスコアで現在作業中であることを確かめてください。個別パート譜のメタタグの変更には、そのパート譜で現在作業中である必要があります。

ファイル → スコアのプロパティ... と進み、メタタグの現在のテキストを変更するか、空のフィールドに記載します。

新しいメタタグを追加

パート譜がリンクされたスコアにメタタグを追加するには、そのスコアで現在作業中であることを確かめてください。個別パート譜にメタタグを追加するには、そのパート譜で現在作業中である必要があります。

ファイル → スコアのプロパティ... → 新規 2.0.3 より前のバージョンでは (ファイル → 情報) と進みます。



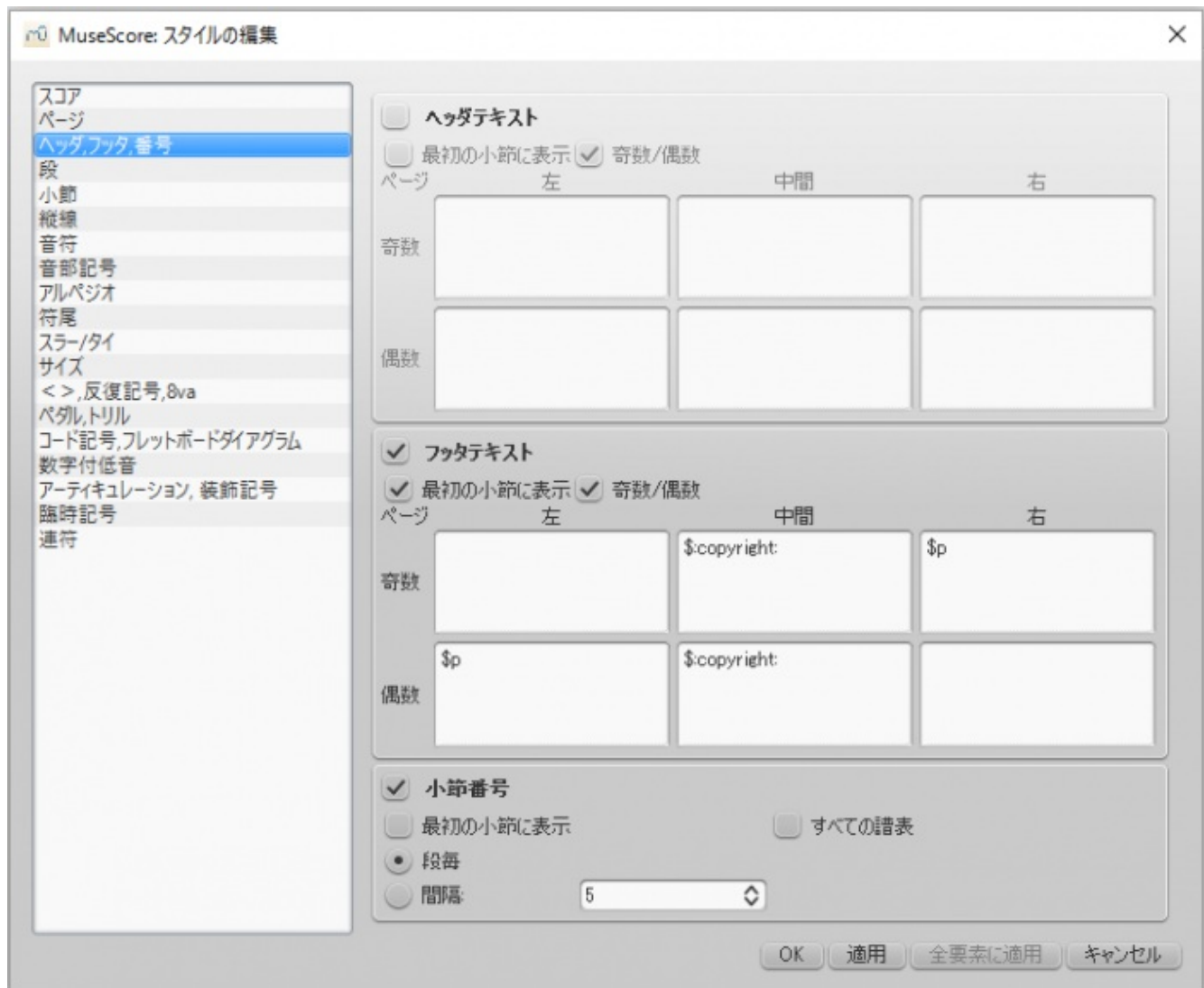
新しいメタタグの名前を入力し、OK (あるいはキャンセル) をクリックします。メタタグがタグリストに追加されます。その後、そのタグに内容を記入できるようになります。

ヘッダ/フッタ

メタタグの内容をスコアのヘッダ・フッタに表示することができます。スコアのヘッダ・フッタを作成するには、そのスコアが現在作業状態であることを確かめてください。個別パート譜のメタタグの変更には、そのパート譜が現在作業状態である必要があります。

スタイル → 一般... と進んで "スタイルの編集" ウィンドウを開き、左側のサイドバーからヘッダ、フッ

タ、番号 を選びます。



ヘッダ・フッタテキストの所を動き回っていると、現在のメタタグとその内容に加え、マクロのリストが表示されて意味するところが示されます。

ヘッダ/フッタに特殊記号	
\$p	- ページ番号 (最初のページを除く)
\$N	- 1 ページ以上存在する場合のページ番号
\$P	- ページ番号 (すべてのページ)
\$n	- ページ数
\$f	- ファイル名
\$F	- ファイルパス+ファイル名
\$d	- 現在の日付
\$D	- 作成日
\$m	- 最終更新時刻
\$M	- 最終更新日
\$C	- コピーライト (最初のページのみ)
\$c	- コピーライト (すべてのページ)
\$\$	- セーニョ記号そのもの
\$(tag:	- メタデータタグは、以下を参照してください
利用可能なメタデータタグとその現在の値:	
arranger	-
composer	-
copyright	-
creationDate	- 2016-09-18
lyricist	-
movementNumber	-
movementTitle	-
platform	- Microsoft Windows
poet	-
source	-
translator	-
workNumber	-
workTitle	-


ヘッダ・フッタを作成するボックスでは、`$(タグ名:`としてタグを使うことができます。


適用 をクリックするとヘッダ・フッタがスコアでどのように見えるかを確認められます。ok をクリックしてスコアあるいは作業中のパート譜にヘッダ・フッタを割り当てます。もしパート譜の一つで作業中、全パート譜に適用 をクリックし、更に ok をクリックしてダイアログを抜けるとその指定通りとなります。キャンセル ボタンで、変更を適用することなく終わることができます。


参照

- [レイアウトとフォーマット: ヘッダとフッタ](#)
- [Command line options: Test mode](#)

 [Score Properties_jp.png](#)

 [Style-Header, footer, numbersb_jp.png](#)

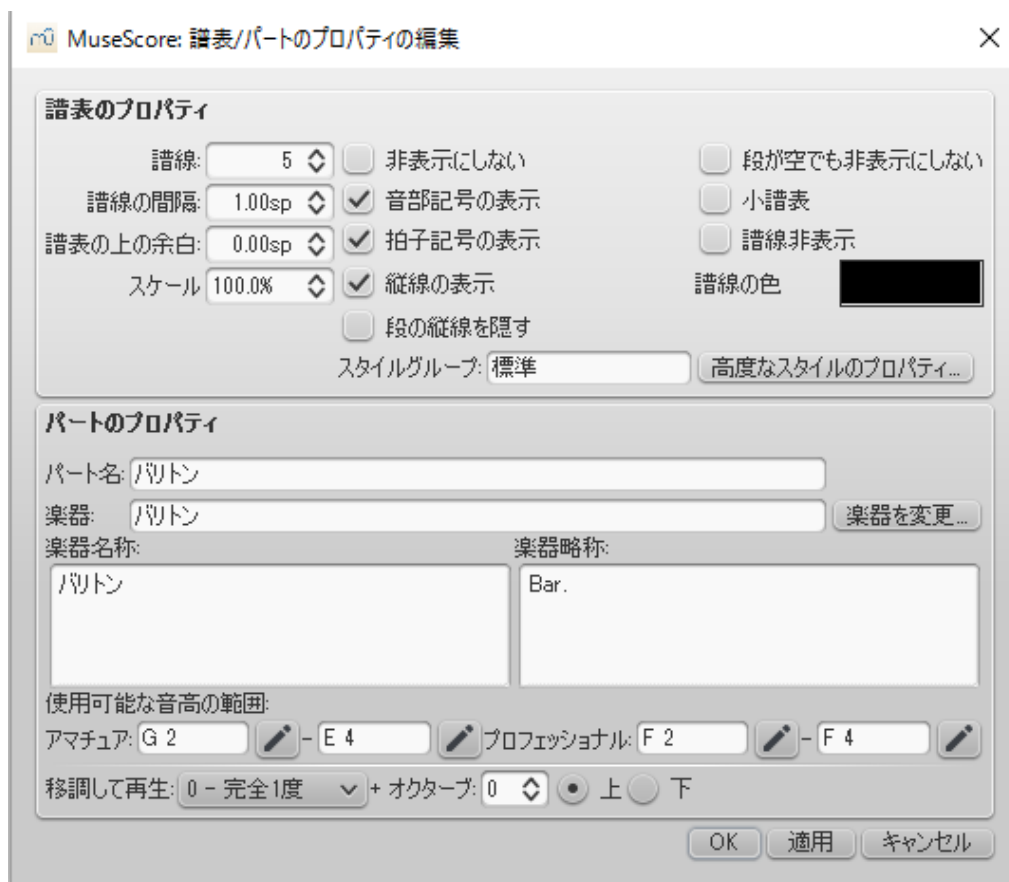
 [1b_jp.png](#)

 [Input tag name_jp2.png](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

譜表のプロパティ

楽器名を右クリック、あるいは譜表の空白部分をクリックして譜表のプロパティを選ぶと、譜表/パート譜のプロパティのダイアログボックスにアクセスできます。



譜表には使用目的に応じて次の4つのタイプがあります。

1. 標準譜: 撥弦楽器を以外の楽器用の音階譜表
2. 撥弦楽器用標準譜: 撥弦楽器用の音階譜表で、固定弦を含む
3. タブ譜: 撥弦楽器用の譜表で、弦上のフレット位置を連続して表示する
4. パーカッション譜: 打楽器用の音階譜表

元の譜表がその楽器に適切に選択されたものであれば、楽器のダイアログを使って譜表のタイプを変更できます。例えば、標準譜をタブ譜に変えるには撥弦楽器でなくてはなりませんし、同様に、標準譜をパーカッション譜に変えるには元の譜表が打楽器に適切なもの、といった具合です。

譜表のプロパティのダイアログにあるオプションのほとんどは全タイプの譜表に共通ですが、1~2点、その譜表特有のものがああります。

譜表のプロパティに共通するオプション

次のオプションはすべてタイプの譜表に共通です。

名称

人が読める名前

譜線

譜表の譜線の数

譜表の間隔

2本の譜線間の距離で、スペース値 (略語 sp) で表す。大きな値を設定すると譜線の間隔はより広くなり、値が小さければ譜線はより近くなります。2つの標準譜での初期値は 1.0 sp となっており、この値を変えることはお勧めしません (変えるなら、[ページ設定](#) で実際の sp 値を変更するのが良いでしょう。) 他の譜表タイプでは異なる値とすることもあり、タブ譜を例にすると 1.5sp の譜線間隔とするのが通常です。

譜表の上の余白

選択した譜表とその上の譜表の間の距離がスコア全体にわたって増加します。スコアの上で直接的にこの値を変えることができ、譜表の空の場所をクリックし、shift を押しながら譜表を上下にドラッグします。

(一つの段だけ譜表の間隔を変更したい場合には、[区切りとスペーサー](#) をご参照ください。)

スケール

譜表と関連要素全てのサイズを % で変更します。

非表示にしない

音部記号の表示

音部記号を表示するか

拍子記号の表示

拍子記号を表示するか

縦線の表示

縦線を表示するか

段の縦線を隠す

譜表の左端の縦線を非表示にするか

段が空でも非表示にしない

小譜表

小さいサイズの譜表にするか

規定値をスタイル→一般→サイズで設定できます。

譜線非表示

譜線を非表示にするか

譜線の色

カラーチャートを使って、譜線の色の変更

移調して再生

このオプションを使えば移調楽器の譜表を正しく記載できます。オクターブを含めて移調すべき音程を設定します。撥弦楽器では、このオプションを使ってカポタストを使用する場合の譜表を作ることができます。

撥弦楽器譜のプロパティ: 特有のオプション

上記の共通オプションに加え、撥弦楽器の譜表には次の特有なプロパティがあります。

弦の数

楽器の弦の数

弦の設定...

このボタンでダイアログを表示させると、弦の数とチューニングの変更ができます。[弦のチューニングの変更](#)をご参照ください。

高度なスタイルのプロパティ

どのスコアにも 17 の譜表テンプレート ([Templates](#) とは異なったものですので、混同しないように) が予め定義されています。標準譜に 1 つ、パーカッション譜に 3 つ、タブ譜には 13 のテンプレートです。それぞれのテンプレートにはそれぞれの目的があり、各テンプレートはそのスコア個別に変更を加えたり、必要に応じて新たなテンプレートを作ることができます。

高度なスタイルのプロパティ... ボタンをクリックしてオプション一式を広げ、新しく設定してゆきます。

標準譜:



パーカッション譜:



タブ譜 – フレットの表示形式:



タブ譜 - 音価:



その他のボタンも用意されています。

テンプレート

そのスコアで利用でき、作業中の譜表に適用可能な譜表テンプレートが全て表示されます。

< テンプレートの設定にリセット

譜表プロパティの全てを選択したテンプレートのプロパティに設定します。

テンプレートの追加

現在のスコアの設定を (未だ導入されていない) 新たなテンプレートとして追加します。

OK

変更を適用して、ダイアログボックスを閉じます。

キャンセル

変更を使わず、ダイアログボックスを閉じます。

標準とパーカッション譜に特有のオプション

調号の表示

調号を表示するか

加線の表示

譜表の加線を表示するか

符幹なし

チェックすると、譜表の音符の符幹、符尾、連桁は表示されない。

タブ譜に特有のオプション

上下逆

チェックしない場合、一番上のタブラインが一番高い音の弦を、一番下のタブラインが一番低い音の弦を表します(一番普通のありかた)。チェックした場合は、一番上のタブラインが一番低い音の弦を表し、一番下のタブラインが一番高い音の弦を表します(イタリア式リユートのタブ譜で用いられます)。

フレットの表示

フレットの表示 は、数字あるいは文字で指板上の音符の位置を表します。以下プロパティでフレットの位置の表示を定義します。

フォント

マークを記すのに使うフォント。現在、modern serif, modern sans, Renaissance, Late Renaissance の4つのフォントが使えます。将来、より多くのフォントやカスタムフォントが利用できるようになるかもしれません。

サイズ

使用するフォントのサイズでポイント表示です。組み込まれているフォントには、9-10ptのサイズが良さそうです。

垂直位置

MuseScoreは記号を然るべく取り扱うので、組み込みフォントを使う場合、この値は通常は不要(0設定)です。もしフォントが基線に沿わない(あるいは MuseScore が想定していない方法で)記号を使っている場合、この値はその記号を、負の数のオフセットでは上に、正の数のオフセットなら下に動かして垂直位置を設定できます。値は sp 値です。

表示形式 - 数字/文字

フレットの表示を数字(1, 2...)あるいは文字(a, b...)のいずれとするか。文字を使う場合、jは飛ばしてkを9番フレットとします。

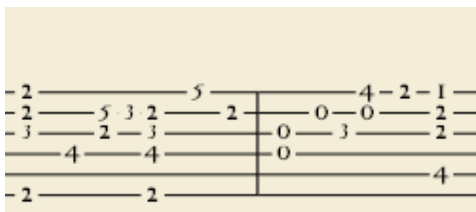
表示場所 - 線に重ねる/線の上側

記号を弦の線に重ねるか、上側とするか。

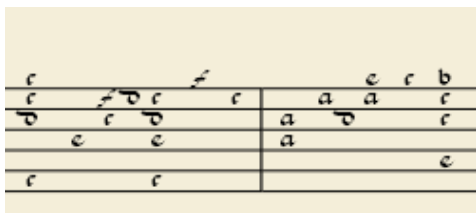
線 - 接続/分断

弦の線がフレットマークに重ねるか、分断するか。

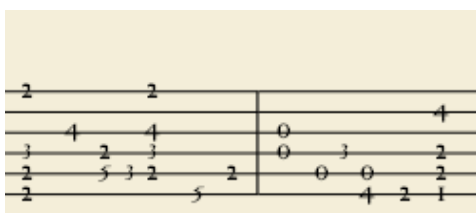
数字のフレットマークで線を分断する場合の例



文字のフレットマークが連続する線に重ねる例



上下逆のタブ譜で、数字のフレットマークを連続する線の上に表示する場合の例(上の数字の例と内容は同じ)



このグループのプロパティは、音価を示す記号の表示を定めます。

フォント

現在は、modern, Italian tablature, French tablature の3つの異なるスタイルに合う3つのフォントが提供されています。将来、より多くのフォントやカスタムフォントが利用できるようになるかもしれません。音符記号のオプションがある場合にのみ、使用してください。

フォント - サイズ

使用するフォントのサイズでポイント表示です。組み込まれているフォントは、15ptのサイズが良さそうです。音符記号のオプションがある場合にのみ、使用してください。

フォント - 垂直位置

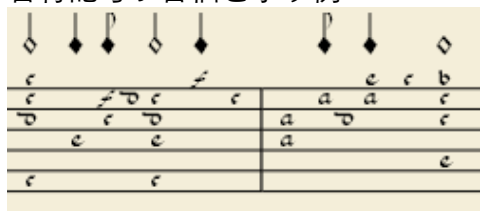
上記フレットマークに対するものと同じですが、記号の値が参照されます。音符記号のオプションがある場合にのみ、使用してください。

表記 - なし

音価は表示されません(上記例の通り)

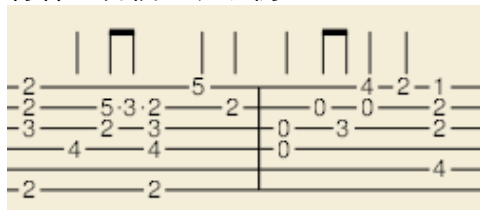
表記 - 音符記号

音符の形の記号が譜表の上側に表示されます。このオプションを選択すると、音価が変わった場合だけ記号が表示され、同じ音価の音符が続く場合は繰り返されないのが既定値です。音符記号が音価を示す例



表記 - 符幹と符尾

符幹と符尾・連桁が表示されます。通常の譜表に対するのと同じ方法で、それぞれの音符の音価が表示されますし、そこでの連桁には標準の連桁パレットのコマンド全てを適用できます。符幹が音価を表す例



反復 - 確認しない/新しい段/新しい小節/常に

同じ音価の音符が続く場合に、同じ音符記号を繰り返すかどうかとその機会。(表記を"音符記号" オプションとした場合にのみ、利用できます。)

符幹のスタイル - 譜線の外/譜線を貫通

符幹の線を、譜表の上もしくは下に固定した長さの線で描くか、あるいは、フレットマークに達するよう譜表を横切る線で描くか。(表記を"符幹と符尾"とした場合にのみ、利用できます。)

符幹の位置 - 上部/下部

符幹や連桁を譜表の上下どちらに描くか。(表記を"符幹と符尾"とし、符幹のスタイルを"譜線の外"とした場合のみ、利用できます。)

2部音符 - なし/短い符幹/スラッシュ付き符幹

2分音の符幹を3つのスタイルから選ぶ。(表記を"符幹と符尾"とし、符幹のスタイルを"譜線の外"とした場合のみ、利用できます。)

休符を表示する

休符も表示するかどうか。表示するとした場合、音符記号は低い位置に表示されます。(表記を"音符記号"とした場合のみ、利用できます。)

プレビュー




スコアの一部を、現状のパラメーターを適用したタブ譜の形式で表示します。

楽器を変更

スコアのどこからでも、一つの楽器を違う楽器へ変更することができます。次の手順で、新しい楽器へ、音、名称、移調の有無が即座に設定できます。

1. 小節の空の部分か楽器名称を右クリックし、譜表のプロパティ... を選び、
2. 右側中央にある 楽器を変更... をクリックし、
3. 新しい楽器を選んでOK をクリックして譜表のプロパティのダイアログに戻り、
4. OK をクリックしてスコアに戻ります。

譜表途中での楽器の変更 と混同しないように。

-  [Staff Properties jp2.png](#)
-  [Advanced Style Properties-Normal jp2.png](#)
-  [Advanced Style Properties-Percussion jp2.png](#)
-  [Advanced Style Properties-Tablatur-1 jp2.png](#)
-  [Advanced Style Properties-Tablatur-2 jp2.png](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

ツール

This translation is outdated, see the English version for a reference: [Tools](#)

ツールが何種類か開発されています。編集 → ツール にあります。

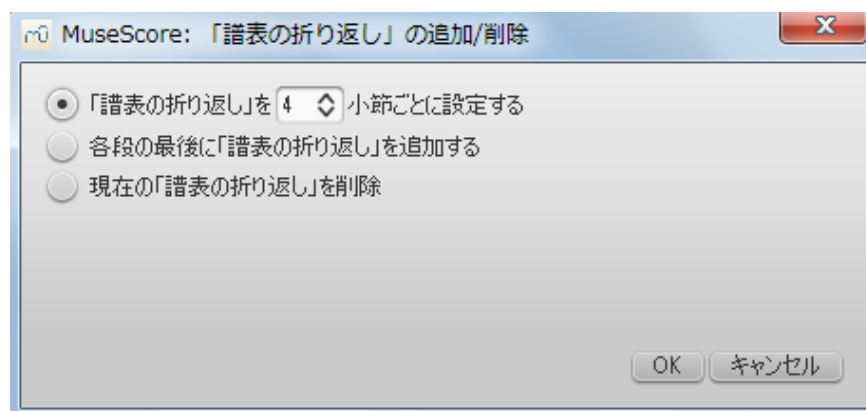
「譜表の折り返し」の追加/削除

このツールは、譜表の折り返しを自動的に加えたり削除したりします。::

- 譜表の折り返しを **加える**
 - X 毎の小節に
 - 現在の各段のおしまいに
- 削除
 - 現在設定されている折り返しの全て

このコマンドは、選択した小節で作動させることができ、既定値はスコア全体です。

- これを適用する小節を選択することができるオプション
- 編集 → ツール → 「譜表の折り返し」の追加/削除



- OK を押します。

パートに分解 / 1つのパートに纏める

これらのコマンドで、一連のコードを含む譜表を、続く譜表に単独のメロディラインとして分解することができ、あるいは、個別のメロディラインを含んでいる譜表を、一つの譜表に一連のコードとして纏めることができます。

パートに分解

複数の音符からなるコードがあつて原となる譜表をの範囲を選択し、編集 → ツール → パートに分解 を実行する。コードは向け先となる譜表に (譜表毎に一つの音符として) "分解" されます。1つの譜表のみを範囲として選択して開始すると、MuseScore は必要とするだけの数の譜表を使用します。最大のコードが4つの音符からなる場合には、4つの譜表を使います。しかし、複数の譜表を選択して開始した場合には、MuseScore は最後に選択された譜表で停止します。

1つのパートに纏める

リズムがほぼ同じである複数の譜表で範囲とする小節を選択し、編集 → ツール → 1つのパートに纏めるを実行します。MuseScore は譜表の内容を、パートに分解の逆に、一番上の譜表にコードとして結合します。もし譜表を一つだけ選択したという特別の場合、MuseScore は本質的に同様の働きをしますが、その譜表の複数の声部の内容を声部 1 にコードとして結合します。

スラッシュで埋める

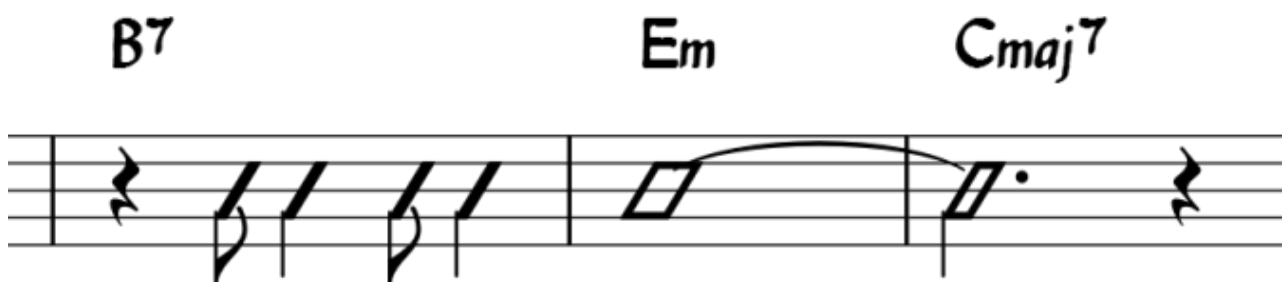
このコマンドは、一拍に一つのスラッシュで選択範囲を埋めます。通常の小節や空の小節は、声部 1 にスラッシュが加えられます。



選択範囲の小節に既に音符がある場合にこのコマンドを使うと、空の声部の 1 つにスラッシュを入力します。4 つの声部の全てに音符がある場合には、声部 1 にスラッシュが入力され、既存の音符に置き換わります。声部 1 と 2 では、スラッシュは譜表の中央の線を中心とし、声部 3 と 4 では譜表の上あるいは下に小さく表示されます。スラッシュは移調や再生しないように設定されています。

リズムックスラッシュ表記切替

このコマンドは、選択した音符を、通常の音符と、符頭がスラッシュで移調や再生しないように設定されたリズムックスラッシュの記譜との間で、切り替えます。声部 1 と 2 でのリズムックスラッシュ記譜は、譜表の中央の線が中心となります。



声部 3 あるいは 4 の音符は譜表の上あるいは下に固定され、また ("アクセント" 記載としても知られる) 小さい記載となります。このコマンドを実行する前に 選択フィルター を使って声部 1 と 2 を排除すると、声部 3 と 4 の音符だけを対象にできるので、便利かも知れません。



パーカッション譜では、声部 3 と 4 の音符は小さなスラッシュに変換されるのではなく、譜表の上か下に小さな音符として表示されます。



リハーサルマークを並べ直す

このコマンドは選択した範囲のリハーサルマークを並べ直します。:

1. リハーサルマークを追加
2. 範囲を選択
3. 編集 → ツール → リハーサルマークを並べ直す を実行


MuseScore は、選択範囲内で最初のリハーサルマークに基づいて順番を検知し、それに従って選択範囲の全てのリハーサルマークを変更します。

順番は:

- * a, b, c,
- * A, B, C,
- * 単純な数字順 - 1, 2, 3,
- * 小節番号に対応した数字順

参照

[リハーサルマーク
プラグイン](#)

 [add remove line breaks jp.png](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

MuseScore 2.0の新機能

新機能の概要は、[MuseScore 2の新機能](#)や[MuseScore 2.0 Release Notes](#)、[Changes for MuseScore 2.0](#)を御覧ください。

新機能に関するドキュメントがひと目で分かるようにリンクを集めました（1.3から2.0へアップグレードしているものを除く）。1.xから移行するユーザの方はこのリンク集をご活用ください。

参照

- [アルバム](#) (→高度なトピック)
- [表示モード:連続ビューとナビゲーターr](#) (→基本)
- [コピーと貼り付け: 選択フィルタ](#) (→基本)
- [カスタムパレット](#) (→高度なトピック)
- [古楽機能](#) (→高度なトピック)
- [数字付低音](#) (→高度なトピック)
- [記号と譜表テキストのグリッドベースの動作](#) (→テキスト)
- [イメージキャプチャ](#) (→書式設定)
- [インスペクタとオブジェクトのプロパティ](#) (→高度なトピック)
- [小節の操作: 分割と結合](#) (→基本)
- [MIDIインポート](#) (→サウンドとプレイバック)
- [譜表の途中で楽器変更](#) (→サウンドとプレイバック)
 - [パート譜の抽出 \(新しく利用可能なオプション\)](#) (→高度なトピック)
 - [リハーサルマーク: リハーサルマークの番号自動付加とリハーサルマークの検索](#) (→テキスト)
- [保存/エクスポート](#) (→基本) - [譜表種別のプロパティ](#) (→高度なトピック)
- [スウィング](#) (→サウンドとプレイバック)
- [タブ譜](#) (→高度なトピック)
- [Nonexistent node nid: 39841.](#) (→高度なトピック)

- マスターパレット (→高度なトピック)
- レイアウトとフォーマット (いくつかのオプションは変更されています。さらに、新しく"すべてのパートに適用"機能があります。) (→書式設定)
- 折り返しとスペーサー、セクション区切り (→書式設定)
- 選択モード: 類似した要素の選択において新しいオプション (同じ種類) の追加。 (→基本)
- 新しいスコアの作成: スタートセンター (→基本)
- 言語の設定と翻訳の更新 (→基本)
- 支援と翻訳改善 (→サポート)
- 臨時記号: 臨時記号の自動補正 (→記譜)
- リズムを変えずに音高を変える (→高度なトピック)
- ツール (→高度なトピック)
- メタタグ (→高度なトピック)

MuseScore 1.x からのアップグレード

MuseScoreをアップグレードするには

インストールに記載のダウンロード ページから最新版をダウンロードし、インストールします。1.x を削除する場合は、1.xハンドブックの インストール のページを参照してください。

MuseScore 2 をインストールする際、1.x のアンインストールは不要で、どちらのバージョンとも安全に共存し、並行して使用できます。MuseScoreのバージョンアップは、正確にはアップグレードではなく新しい別のプログラムをインストールするのと同じ扱いになります。

MuseScore 2.0 で 1.x のスコアを開くには

MuseScore 2.0 は、スコアが魅力的で読みやすい品質で表示されるよう大幅に改善しました。連桁の傾き、符幹の高さ、和音での臨時記号や音符の間隔のレイアウトなど、改善は多岐に渡っています。しかしながら、これは同時にMuseScore 1.x で作られた楽譜が、2.x で作られた楽譜とは若干異なって見えることを意味します。

また、2.0で保存されたスコアは 1.x では開けないという意味でもあります。

1.x スコアを誤って上書きすることが無いよう、2.0 は1.x スコアをインポートしたスコアとして扱います。具体的な動作は以下のとおりです。:

- 何も変更していなくても、そのスコアは変更されたものとみなされます。
- 上記の作動により、スコアが閉じられる際保存するかと問われます。
- 上書き"保存"ではなく"名前を付けて保存"のダイアログが表示されます。
- ダイアログには古いファイル名ではなく、スコアのタイトルがデフォルトのファイル名として入力されます。

再レイアウト

1.x スコアのレイアウトが手動調整されていなければ、MuseScore はレイアウト調整のために2.xのタイプセッティングエンジンを使います。もし 1.xスコアのレイアウトを手動調整していた場合は、MuseScore 2.x で開いてもその状態のままとなります。2.xのタイプセッティングエンジンを使いたい場合は、(Ctrl+A) でスコア全体を選択し、(Ctrl+R) でレイアウトを再設定します。

MuseScore 1.x のサウンド

2.0 でサウンドは相当改良されていますが、MuseScore 1.x のサウンドがあなたの好みかも知れません。その場合、1.3 のサウンドフォントをダウンロードし、2.0に追加することができます。次の2段階で行います。

1. 1.3用のTimGM6mbという名前のサウンドフォントをダウンロードします
2. サウンドフォントTimGM6mbを 2.0 にインストールして使用します

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum](#)

サポート

これ章では、MuseScoreのヘルプを見つける方法を説明します。質問がある場合やバグを報告は、まず、フォーラムで尋ねるのが最高の方法です。

支援および翻訳の改善協力

翻訳の追加をしたい方はWeb経由で簡単に行うことができます。 [開発 / 翻訳 ...](#)も御覧ください。

ソフトウェアの翻訳

1. [forum to improve translation](#)で尋ねる
2. 翻訳サーバTransifex/MuseScore <http://translate.musescore.org>にアクセスします (<https://www.transifex.com/projects/p/musescore>にリダイレクトされます)。
3. 翻訳したい言語を選び、セクションを選択します (MuseScore本体やInstrumentsなど)。
4. "translate (翻訳)" ボタンを押します。(使用中の言語によって表示が異なります...)
5. 翻訳したい文字列を検索します (すでに翻訳されているアイテムをフィルタリングすることもできます)。

技術的な説明: [Continuous translation for MuseScore 2.0](#)

Webサイトとハンドブックの翻訳

参照 [Translation instructions](#)

参照

- [言語の設定と翻訳の更新、「翻訳の更新」](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum.](#)

サポートの要請や問題報告の提出の方法

ウェブサイトの [検索](#) 機能を使って同じ問題に当たった人が既にいるのか、見てください。

この [フォーラム](#) にサポートの要請を提出する前に:

- [ハンドブック](#) に解決法があるか調べましょう。
- [How Tos](#), [FAQs](#) や [Tutorials](#) を見てみましょう。

[課題追跡 \(issuetracker\)](#) に問題報告を提出したり、このフォーラムに質問・意見交換を求めて投稿する場合:

- [最新版ソフト](#) で再現を試みてください。(1.x シリーズはもうメンテナンスされないなので、該当しません。) [旧版](#) と [新版](#) の経緯を見て、その問題が既に解決・対応済みなのかをしてみるのも良いでしょう。
- 次の情報をできる限り多く含め、一件の報告は一件の問題に限定しましょう。:
 - 使用している MuseScore のバージョン/リビジョン (例 version 2.0, revision 2902cf6)。ヘルプ → MuseScore について... (Mac: MuseScore → MuseScore について...) で確かめましょう。
 - 使用している Operating System (例 Windows XP SP3, Mac OS 10.7.5 or Ubuntu 10.10)
 - バグ報告であれば、問題に至るステップを詳細に記載しましょう。(どこをクリックし、どのキーを押して、どんな表示がなされたか、等) 問題に至る段階を再現できなければ、開発者はそれを再現 (その結果、解決) することができないわけで、報告する価値はおそらくないでしょう。バグ報告のゴールは問題を見える形にするだけではなく、他の人もそれを容易に再現できるようにすることである点、お忘れなく。

参照

- [How to write a good bug report: step-by-step instructions](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum.](#)

付録

キーボードショートカット

キーボードショートカットのほとんどはカスタマイズ可能で、編集 → 環境設定... → ショートカットキータブ (Mac: MuseScore → 環境設定... → ショートカットキータブ) で設定します。以下、ショートカットキー初期設定の一部です。

ナビゲーション

スコアの最初: Home
スコアの最終ページ: End

検索 (小節番号、リハーサルマーク、XX をページ番号とすれば pXX): Ctrl+F (Mac: Cmd+F)

次のスコア: Ctrl+Tab
前のスコア: Shift+Ctrl+Tab

ズームイン: Ctrl++ (Mac: Cmd++) あるいは Ctrl (Mac: Cmd) + マウスホイール

ズームアウト: Ctrl+- (Mac: Cmd+-) あるいは Ctrl (Mac: Cmd) + マウスホイール

次のページ: Pg Dn あるいは Shift + マウスホイール
前のページ: Pg Up あるいは Shift + マウスホイール

次の小節: Ctrl+→ (Mac: Cmd+→)
前の小節: Ctrl+← (Mac: Cmd+←)

次の音符: →
前の音符: ←

下の音符 (コード内、あるいは下の譜表): Alt+↓
上の音符 (コード内、あるいは上の譜表): Alt+↑

コードの一番上の音符: Ctrl+Alt+↑ (Ubuntu では Workspaces へのショートカットキーとなります)
コードの一番下の音符: Ctrl+Alt+↓ (Ubuntu では Workspaces へのショートカットキーとなります)

音符入力

音符入力モードを開始: N
音符入力モードを終了: N あるいは Esc

音価 (音の長さ)

1 ... 9 で音価を選択 [参照 音符の入力](#)

前の音符の半分の長さ: q
前の音符の2倍の長さ: w

声部

声部 1: Ctrl+Alt+1 (Mac Cmd+Opt+1)
声部 2: Ctrl+Alt+2 (Mac Cmd+Opt+2)
声部 3: Ctrl+Alt+3 (Mac Cmd+Opt+3)
声部 4: Ctrl+Alt+4 (Mac Cmd+Opt+4)

音高

音高は (A-G) の音名で入力するか、あるいは MIDI キーボードを使います。詳細は [音符の入力](#) を参照。

前の音符あるいはコードを繰り返す: R (予め音価を選択しておけば、異なる長さの音符として繰り返しが可能)

範囲の繰り返し: R ([選択](#) 範囲を、その範囲直後の一番目の音符位置から繰り返すことが可能。

音高を1オクターブ上げる: Ctrl+↑ (Mac: Cmd+↑)

音高を1オクターブ下げる: Ctrl+↓ (Mac: Cmd+↓)

音高を半音上げる (シャープ表示): ↑

音高を半音上げる (フラット表示): ↓

音高を1音階上げる: Alt+Shift+↑

音高を1音階下げる: Alt+Shift+↓

異名同音をアルファベット音名で上順に表示: J

異名同音をアルファベット音名で下順に表示: Alt+J

合奏調あるいは移調時にのみ; Ctrl+J (Mac: Cmd+J)

休符: 0 (ゼロ)

音程

現在の音符に上の音程の音符を加える: Alt+[数字]

方向

符幹、スラー、タイ、連符の括弧などを上下反転: x

符頭を左右反転: Shift+x

アーティキュレーション

タイ: +

スラー: s

スタツカート: Shift+s

テヌート: Shift+N

スフォルツァート(アクセント): Shift+v

マルカート: Shift+o

フレツシエンド: <

ディフレツシエンド: >

装飾音符(短前打音): /

テキスト 入力

譜表テキスト: Ctrl+T (Mac: Cmd+T)

段テキスト: Ctrl+Shift+T (Mac: Cmd+Shift+T)

テンポ テキスト: Alt+T

コード記号: Ctrl+K (Mac: Cmd+K)

リハーサルマーク: Ctrl+M (Mac: Cmd+M)

歌詞 入力

音符に歌詞を入力: Ctrl+L (Mac: Cmd+L)

歌詞の前の音節へ: Shift+Space

歌詞の次の音節へ: 現在のと次の音節の間を '!' で分ける場合は -、それ以外はSpace

音節を左に 0.1sp 移動: ←

音節を右に 0.1sp 移動: →

音節を左に 1sp 移動: Ctrl+←

音節を右に 1sp 移動: Ctrl+→

音節を左に 0.01sp 移動: Alt+←

音節を右に 0.01sp 移動: Alt+→

上の歌詞へ: Ctrl+↑ (Mac: Cmd+↑)

下の歌詞へ: Ctrl+↓ (Mac: Cmd+↓)

歌詞でのシヨートカットキーの詳細は [歌詞](#) を参照

表示

ナビゲーター: F12 (Mac: fn+F12)

再生パネル: F11 (Mac: fn+F11)

ミキサー: F10 (Mac: fn+F10)

パレット: F9 (Mac: fn+F9)
インスペクター: F8 (Mac: fn+F8)
ピアノキーボード: p

その他

選択した要素の表示・非表示、トグルスイッチ: v
楽器ダイアログの表示: i
長休符のオン・オフ、トグルスイッチ: m

参照

- [環境設定: ショートカットキー](#)

Do you have an unanswered question? [Post it in the forum.](#)
