



作曲&楽譜作成のフリーソフトウェア

---

Retrieved from <http://musescore.org> on 月, 2013-02-18

## ハンドブック

このハンドブックはMuseScoreバージョン0.9.2以上のために書かれています。ハンドブックを改善したり翻訳するためには、[MuseScore Translation フォーラム](#)に投稿し、ハンドブック寄稿者になることを申し出てください。

# 章1

## はじめに

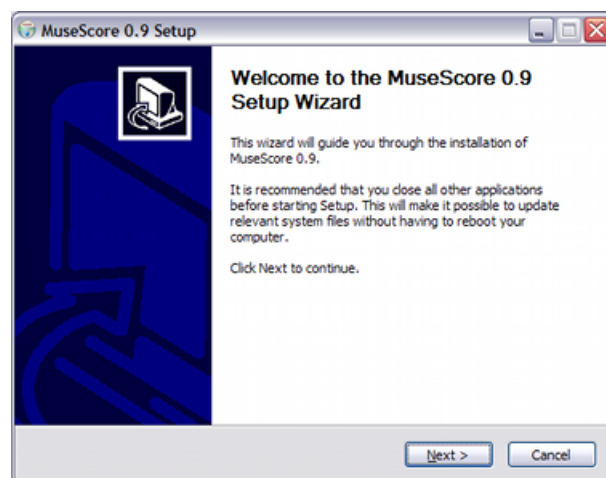
この章では、はじめてのMuseScoreインストールと起動を手伝います。また、スコアの新規作成の方法について案内します。

## インストール

### Windows

MuseScoreウェブサイトの[ダウンロード](#)にWindows用インストーラへのリンクがあります。ダウンロードを開始するために、リンクをクリックしてください。インターネットブラウザは、このファイルをダウンロードしたいかを確認します。“ファイルを保存する”をクリックしてください。

ダウンロードが終わったら、インストールを開始するためにダブルクリックしてください。Windowsはセキュリティウィンドウでソフトウェアを実行してよいか尋ねてくるかもしれません。続けるために“実行する”をクリックしてください。



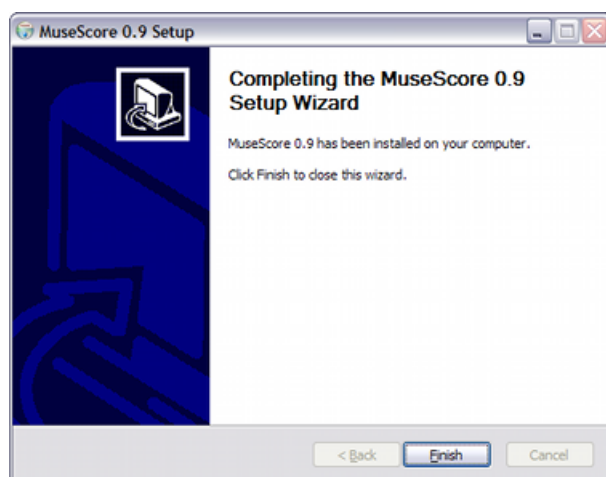
インストーラは作業を続ける前に、他のすべてのアプリケーションを閉じることを勧めます。他のアプリケーションを閉じた後で、“次へ (Next)”をクリックしてください。

セットアップウィザードは、フリーソフトウェアライセンスの条項をもう一度見直すよう表示します。続けるために”同意する (I Agree)”をクリックしてください。

次にMuseScoreをインストールする場所を確認してください。既にインストールされている古いバージョンを保持したまま新しいバージョンをインストールする場合には、フォルダを変更してください。そうでなければ、続けるために”次へ (Next)”をクリックしてください。

次にWindowsスタートメニューのプログラムリストに表示されるMuseScoreフォルダの名前を確認してください。 続けるために”インストール (Install)”をクリックしてください。

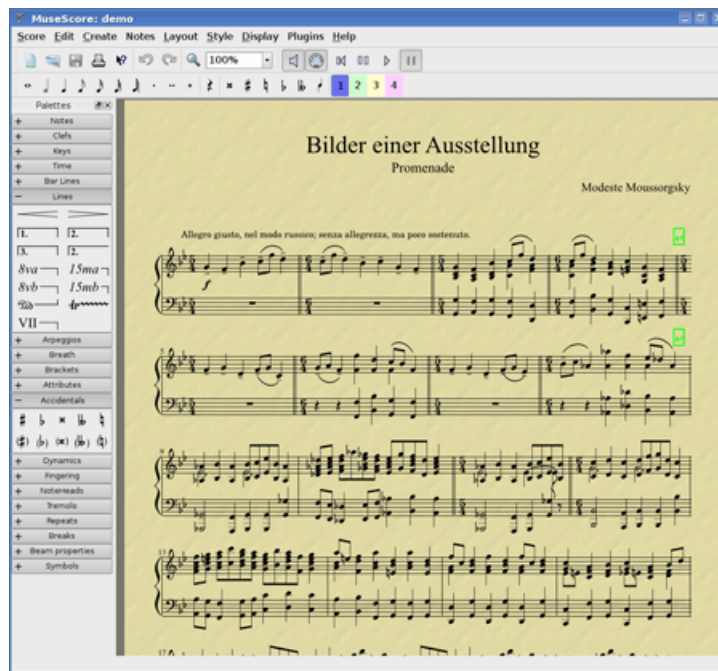
必要なファイルをインストールし設定するため、セットアップウィザードに数分かかります。それが終わったら、インストーラを終了するために”完了 (Finish)”をクリックしてください。必要に応じて、このときダウンロードしたインストーラファイルを削除してください。



### MuseScoreをはじめる

MuseScoreをはじめるために、スタート → すべてのプログラム → MuseScore → MuseScoreを選択してください。

数秒後、MuseScoreはデモ・スコアを開きます。デモ・スコアを自由に試して、このプログラムの感覚をつかんでください。次に、[新しい楽譜の作成](#)に進みましょう。。



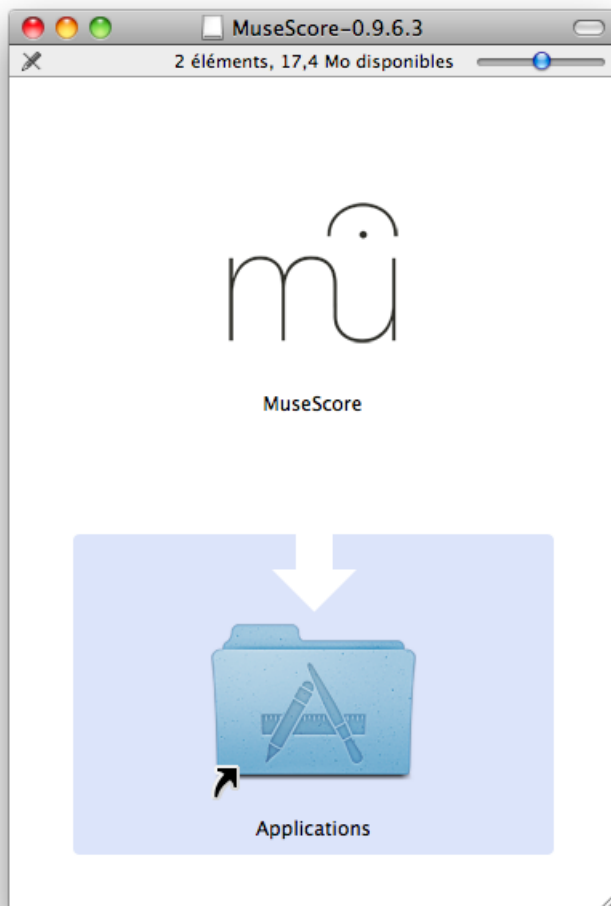
## 上級ユーザ へ: サイレント（自動）インストール

次のコマンドで、MuseScoreをサイレントインストールできます。MuseScore-X.Y.exe /S /D=C:\Program Files\MuseScoreアンインストールするコマンドは、cd C:\Program Files\MuseScoreUninstall.exe /S です。

## Mac OS X

### インストール

MuseScoreウェブサイトの[ダウンロード](#)ページにMac用dmgファイルがあります。ダウンロードを開始するためにリンクをクリックしてください。ダウンロードが終わったら、dmgファイルは”MuseScore-X.Y”として自動的にデスクトップにマウントされ、インストーラーが現れます。



MuseScoreアイコンをドラッグし、アプリケーションフォルダのアイコンへドロップしてください。あなたが管理ユーザではない場合、Mac OS Xはパスワードを尋ねてきます。これでアプリケーションまたはSpotlightからMuseScoreを起動できます。

### アンインストール

アプリケーションフォルダからMuseScoreを削除してください。

### Linux

Linux上のMuseScoreに不随する説明は、[ダウンロード](#)ページを参照してください。パッケージは、Debian、Ubuntu、Fedora、PCLinuxOSのために提供されます。その他のディストリビューションについては、ソースからアプリケーションをビルドすることが要求されます。Fedoraに固有の説明については、[以下](#)を参照してください。

### Fedora

GPG keyのインポート:

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

2. MuseScoreウェブサイトの[ダウンロード](#)ページに進んでください。安定版Fedoraについてのリンクをクリックし、使用するアーキテクチャに合ったrpmパッケージを選んでダウンロードしてください。

3. アーキテクチャによって、MuseScoreをインストールする2組のコマンドのうち、1つを選んで使用してください。

i386アーキテクチャの場合

```
suyum localinstall musescore-X.Y-1.fc10.i386.rpm
```

またはx86\_64アーキテクチャの場合

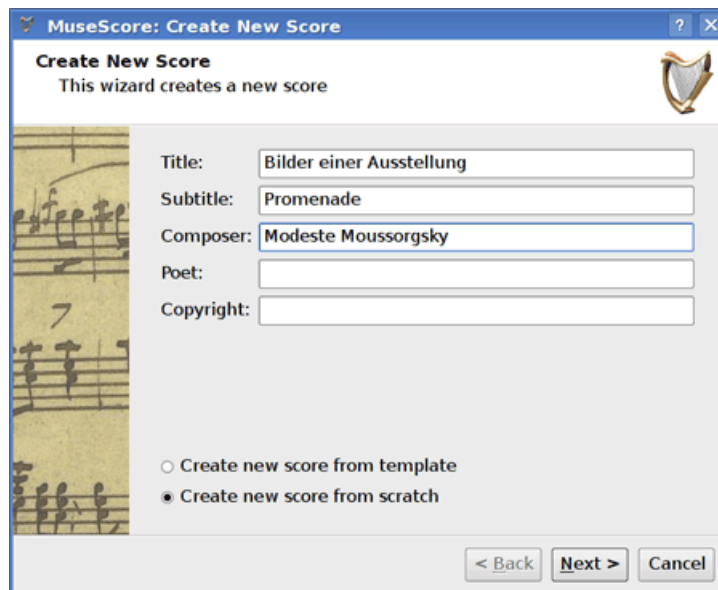
```
suyum localinstall musescore-X.Y-1.fc10.x86_64.rpm
```

音声出力に問題がある場合には、[Fedora 11 and sound](#)を参照してください。

## 新しい楽譜の作成

メインメニューから ファイル (File) → 新規作成... (New...) を選択すると新しい楽譜の作成ウィザードが開きます。

### タイトル、作曲者、その他の情報



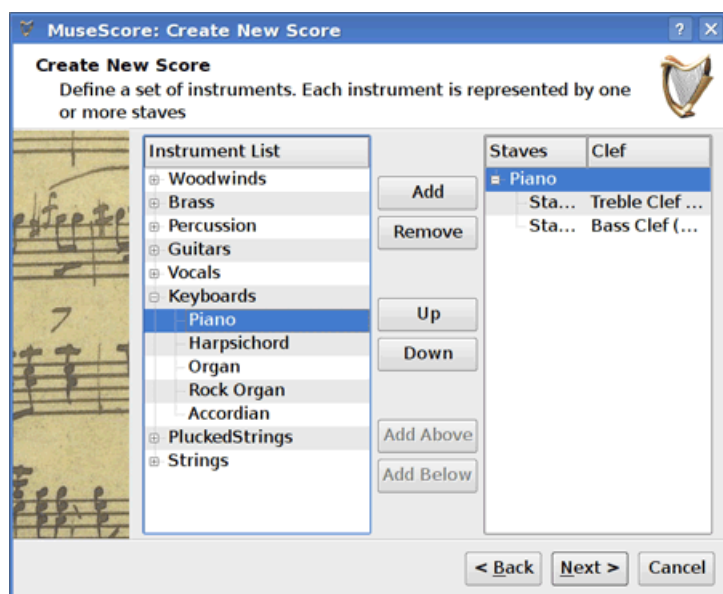
上図のように、タイトル (Title)、作曲者 (Composer)、その他の情報を入力します。画面下の2つの選択肢に注意してください。

- 楽譜をテンプレートから作成 (Create new score from template)
- 楽譜を新規作成 (Create new score from scratch)

初めの選択肢を選ぶと、次のウィンドウで、用意されている楽譜のテンプレートから楽器の編成を選ぶことが出来ます。2番目の選択肢にすると、次のウィンドウで全ての楽器を自由に選ぶことが出来ます。テンプレートに関しては [以下](#)を参照してください。ここでは「楽譜を新規作成」 (Create new score from scratch) ”を選んだ場合について述べます。

”次へ (Next)” をクリックして続けます。

## 楽器と声部



楽器ウィンドウは2つのカラムに分かれています。左側のカラムは選択可能な楽器のリストで、右側のカラムには初めは何も表示されていませんが、作成する楽譜で用いる楽器が表示されます。

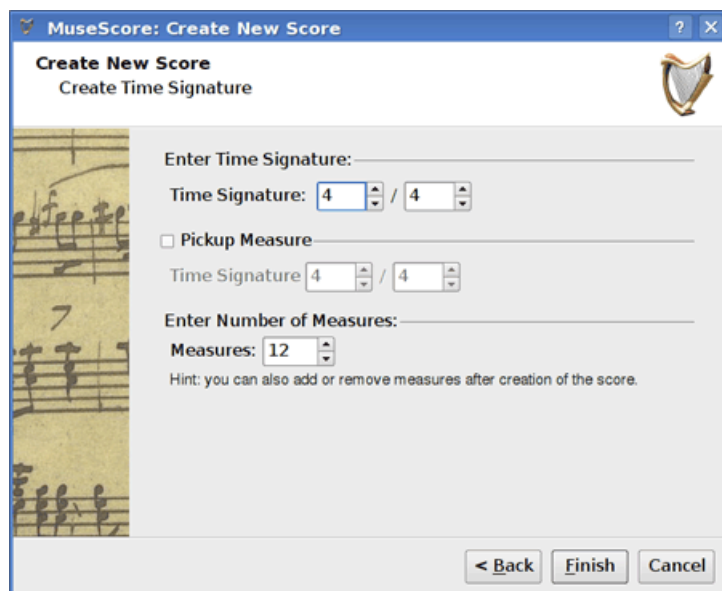
左側のカラムの楽器リストは楽器の種類ごとに分類されています。種類名をダブルクリックすることで、その種類の全ての楽器が表示されます。楽器を選び ”追加 (Add)” をクリックすると、右側のカラムに選んだ楽器が追加されます。必要なだけ楽器や声部を追加できます。

右側のカラムでの楽器の並び順が、楽譜での並び順になります。順番を変えるには、楽器名をクリックしてから ”上へ (Up)” または ”下へ (Down)” ボタンをクリックすることで上下に移動が可能です。楽器の設定が終わったら、 ”次へ (Next)” をクリックして次へ進みましょう。

## 調号

最新のMuseScoreを使っている場合は調号の設定ウィンドウが表示されるので、適切な調号を選び ”次へ (Next)” をクリックして次へ進んでください。

## 拍子記号、弱起（アウフタクト）、小節の数



適切な拍子記号を設定してください。弱起で始まる曲の場合は、“弱起（アウフタクト）（Pickup measure）” チェックボックスをチェックし、弱起の拍子記号を設定して最初の小節の長さを決めてください。

必要な小節数のおよその数がわかっていれば、ここで指定できます。不明の場合でも、後で小節の追加・削除は可能です。

”完了（Finish）” をクリックすると楽譜が作られます。

### 作成した楽譜の調整

新しい楽譜の作成ウィザードで設定した全ての項目はいつでも変更できます。

- 小節の追加・削除や弱起の作成については[小節の操作](#)の項目を参照してください。
- テキストの変更については[テキスト編集](#)の項目を参照してください。未設定の曲名(あるいは他のテキスト)を追加するには、メニューの作成（Create）→ テキスト（Text）→ タイトル（Title）（あるいは他のテキストの項目）から行えます。
- 楽器の追加、削除、並び順の変更は、メニューの作成（Create）→ 楽器...（Instruments...）から行えます。

関連項目: [調号](#)、[拍子記号](#)、[音部記号](#)。

### テンプレート

新しい楽譜の作成ウィザードの最初の画面には “楽譜をテンプレートから作成（Create new score from template）” という選択肢があります(詳しくはこのページ上部の [タイトル、作曲者、その他の情報](#) の項を参照してください)。テンプレート使用の選択肢を選び、“次へ（Next）” をクリックして次へ進んでみましょう。

次の画面でテンプレートを選び、“次へ（Next）” をクリックし、同様に新規作成ウィザードを進め、完了してください。

テンプレートファイルは通常のMuseScoreファイル形式でテンプレートフォルダに保存されています。テンプレートフォルダにMuseScoreファイルを保存することで、独自の



テンプレートを作成できます。Windowsの場合、テンプレートフォルダのパスは通常C:\Program Files\MuseScore\templatesです。Linuxの場合、パッケージマネージャーからインストールした場合には、/usr/share/mscore-xxxを見てください。Linuxでmscoreをコンパイルした場合、/usr/local/share/mscore-xxx以下を見てください。Macでは、/Applications/MuseScore.app/Contents/Resources/templates以下を見てください。

## 章2

# 基本

これまでの”はじめに”の章では、[インストール](#)と[新しい楽譜の作成](#)の手順を通してガイドしてきました。”基本”の章では、MuseScoreの概要を示し、楽譜を編集するための一般的な方法を述べます。

## 音符の入力

音符は**音符入力モード**で入力できます。まず、音符を入力したい位置にある音符や休符を選択してください。音符を入力すると既存の音符や休符は、新しく入力されたものと置き換わります。一部分を挿入したい場合は、音符を追加する前に、スコアの適切な位置に適切な数の小節を作成してください。

- **N**: 音符入力モードを開始します。
- **Escape** : 音符入力モードを終了します。

**音符入力モード**では、入力したい音符の長さを音符パレットから選ぶか、以下のショートカットキーを用いて音符を入力します。

version 0.9.4以降での音符の長さを選ぶショートカットキーは次の通りです。

- 1: 64分音符
- 2: 32分音符
- 3: 16分音符
- 4: 8分音符
- 5: 4分音符
- 6: 2分音符
- 7: 全音符
- 8: 倍全音符
- 9: Longa(全音符4つ分)
- .: 付点音符へ変更

version 0.9.3以前では2つのキーからなるショートカットキーを用います。

- Alt+1: 4分音符
- Alt+2: 8分音符
- Alt+3: 16分音符
- Alt+4: 32分音符
- Alt+5: 64分音符
- Alt+6: 全音符
- Alt+7: 2分音符
- .: 付点音符へ変更

音符はキーボードによって入力できます。（例）C D E F G A B C



0（ゼロ）を入力すると休符になります。（例）C D 0 E選んだ音符の長さ（この例では、4分音符）で休符の長さも決まる（この場合4分休符）ことに注意してください。



バージョン0.9.6以前では、Spaceを入力すると休符になることに注意してください。最新バージョンのMuseScoreでは、Spaceでプレイバックを開始します。入力中は、自動的にスコアを進んでいきます。直前に入力した音符に音符を追加したい場合は、Shiftを押したまま、音名を入力してください。（例）C D Shift+F Shift+A E F



付点音符を入力したい場合、.を入力します。（例）5 . C 4 D E F G A（注意: versions 0.9.3以前では音符の長さを変えるショートカットキーは異なります。詳しくは上の項目を見てください。）



直前に入力した音符をオクターブ上または下に変更するには次のショートカットキーを用います。

- Ctrl+↑ (Mac: ⌘+↑): 1オクターブ上げる。
- Ctrl+↓ (Mac: ⌘+↓): 1オクターブ下げる。

その他に次のショートカットキーがあります。

- x: 符幹（ぼう）の向きを反転させます。
- Shift+x: 符頭（たま）を符幹（ぼう）をはさんで反対側に移動します(水平反転)。

## MIDIキーボード

MuseScoreバージョン0.9.6以降では、MIDIキーボードを使って音程を入力することができます。Version 0.9.3以前では、MIDIキーボードはLinuxにおいてのみ使用可能です。

1. MIDIキーボードをコンピュータに接続し、キーボードの電源をオンにしてください。
2. MuseScoreを起動してください。
3. 新しいスコアを作成してください。
4. 音符入力の開始位置を指定するために、小節1の休符をクリックして選択してください。
5. nを押し、音符入力モードを開始します。
6. 音符の長さを指定します。例えば、4分音符の場合には、上で述べたように、5を入力します。
7. MIDI上で音符を入力し、音程がスコアに加えられることを確認してください。

注意: MIDIキーボードは単音または和音を同時に入力します。この音符入力のモード（よく”ステップ入力”とも呼ばれます）は、速くて確実です。いくつかの浄書ソフトウェアでは音楽家がパッセージを演奏する”リアルタイム入力”を解釈し、記譜の作成を試みます。しかしながら、熟練した音楽家が高価なソフトウェアを使って演奏したとしても、その結果は十分に信頼できるものではありません。PCハードウェアには特に、レイテンシー問題があります。レイテンシー（待ち時間）とは、MIDIキーボードでキーを押してからソフトウェアに信号が到達するのに必要な時間を意味します。これは、正確な記譜を不可能にします。MuseScoreでは、より信頼できる音符入力の方式に焦点を合わせています。

複数のMIDIデバイスをコンピュータに接続してしまっている場合には、MuseScoreにどれがMIDIキーボードかを伝える必要があります。バージョン0.9.6以降では、編集 (Edit) → 設定... (Preferences...) (Mac: MuseScore → 設定... (Preferences...)) の設定ダイアログから、I/O タブをクリックし、”MIDI IN ポートの選択 (Choose PortMidi input device)”セクションでそのデバイスを選択してください。

## 演奏不可能な音域への色付け

MuseScoreは、バージョン0.9.5以降では、黄色または赤色が音域外の音符として色付けされます。アマチュアに適した音域の上下にある音符は黄色で表示され、プロフェッショナルに適した音域を越える音符は赤色で表示されます。この色はコンピュータのスクリーン上では情報を表わしますが、スコアの印刷物には表示されません。バージョン0.9.6以降で音符の色を使用不可にするためには、編集 (Edit) → 設定... (Preferences...) を選び、音符入力 (Note Entry) タブをクリックし、”使用可能な音程の範囲外の音符に色をつける (Color notes outside of usable pitch range)”のマークを外してください。

## 外部リンク

- [Video tutorial: Note entry basics](#)

## コピーと貼り付け

コピーと貼り付けは、繰り返しの多い音楽や一部が1〜2音ずれる時に便利なツールです。

### コピー

1. 範囲の最初の音符をクリックしてください。
2. 範囲の最後の音符でShift+クリックしてください。青い長方形が選択領域で反転表示されているはずです。
3. メニューから編集 (Edit) → コピー (Copy) を選択してください。

### 貼り付け

1. 貼り付けを始めたい場所の音符か小節をクリックしてください。
2. メニューから編集 (Edit) → 貼り付け (Paste) を選んでください。

## 編集モード

スコアの要素の多くは編集モード（訳注：英語版MuseScoreでは、ステータスバーにはedit modeと表示されます。）から編集できます。

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

編集モードでは、いくつかの要素に、マウスのドラッグやキーボード・コマンドで動かせるハンドル（□や■）が表示されます。

編集モードでの[スラー](#)：



使用可能なキーボード・コマンド：

- ←：ハンドルを1スペース分左へ移動します。
- →：ハンドルを1スペース分右へ移動します。
- ↑：ハンドルを1スペース分上へ移動します。
- ↓：ハンドルを1スペース分下へ移動します。

- Ctrl+← (Mac: ⌘+←): ハンドルを0.1スペース分左へ移動します。
- Ctrl+→ (Mac: ⌘+→): ハンドルを0.1スペース分右へ移動します。
- Ctrl+↑ (Mac: ⌘+↑): ハンドルを0.1スペース分上へ移動します。
- Ctrl+↓ (Mac: ⌘+↓): ハンドルを0.1スペース分下へ移動します。
- Shift+←: ハンドルのアンカーを左へ移動します。
- Shift+→: ハンドルのアンカーを右へ移動します。
- Tab: 次のハンドルへ切り替えます。

関連項目: [テキスト編集](#)、[スラー](#)、[括弧](#)、[線](#)

## 小節の操作

### 追加

曲の最後に小節を追加するためには、Ctrl+B (Mac: ⌘+B) を押してください。複数の小節を追加するためには、メニューから **Create → Measures → Append Measures...** を使用してください。

### 挿入

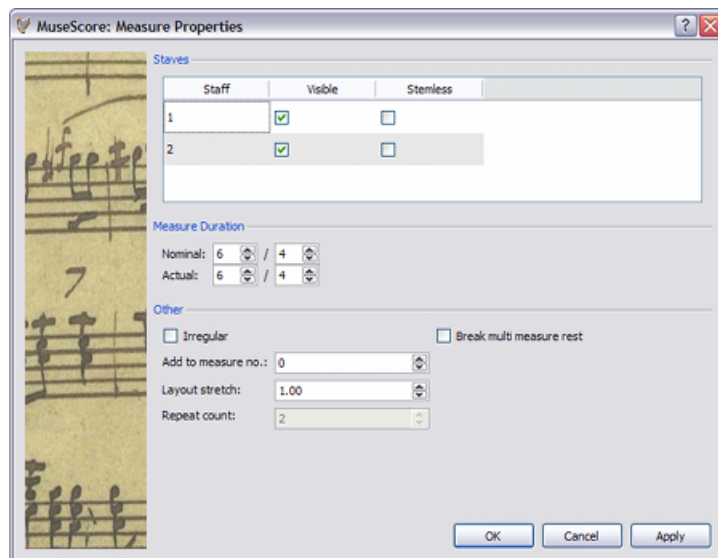
まず小節を選択し、選択された小節の直前に空の小節を挿入するために Ins を押してください。複数の小節を挿入するためには、メニューからの **Create → Measures → Insert Measures...** を使用してください。

### 削除

小節を削除するには、まず最初に特別な方法で小節を選択しなければなりません。Ctrl (Mac: ⌘) を押しながら、小節の中の空白の部分をマウスでクリックします。すると、小節の全体が破線で囲まれますので Del (Mac: ⌘+Backspace) を押してください。すると、破線で囲まれた小節全体が削除されます。

### プロパティ

小節のプロパティを編集するためには、その小節の空白部分で右クリックし、**Measure Properties...** を選択します。



## 譜表 (Staves)

可視 (Visible) プロパティでは、現在の小節について音符と小節線を表示するか隠すかを設定します。符尾なし (Stemless) プロパティでは、現在の小節について、すべての符尾を表示するか隠すかを設定します。通常は、2分音符や4分音符のような符尾だけが、符尾なしにマークしたときに符頭だけになることに注意してください。

## 小節の演奏時間 (Measure Duration)

名目の (Nominal) 小節演奏時間は、スコアに表示される拍子記号です。実際の (Actual) 小節演奏時間は、スコア上に表示された拍子記号に関わらず変更できます。通常は、名目および実際の小節演奏時間は等しいです。上拍の (アップビートの) 小節は実際の演奏時間をより短く設定できます。

## 不規則な小節 (Irregular)

”不規則”小節は、小節番号には数え上げられません。通常は、上拍小節が”不規則”としてマークが付されます。バージョン0.9.4以前を使用し、小節を不規則としてマークする場合には、小節番号が変化する前に保存とリロードが必要となります。

## 繰り返し回数 (Repeat)

小節が[繰り返し](#)の終了である場合、何回繰り返すのかを定義できます。

## 複小節にわたる全休符の分割 (Break multi-measure rests)

このプロパティでは、現在の小節で複小節にわたる全休符を分割します。現在の小節が[拍子記号](#)の変更を含んでいる場合、MuseScoreは自動的にこのプロパティにマークをつけます。

## パレット

メニューのDisplay → Paletteからパレットを表示または隠すことができます。

パレット記号をスコアの要素にドラッグ・アンド・ドロップできます。

パレット記号のダブルクリックは、スコア上で選択された要素へ、この記号をドラッグ・アンド・ドロップすることと同じです。

例えば、テヌートを一度に複数の音符上へ簡単に置くことができます。

1. 音符を選択してください。
2. アーティキュレーション/装飾音パレット上でテヌート記号をダブルクリックしてください。

## 元に戻すと繰り返し

MuseScoreには無制限の元に戻す（Undo）/繰り返し（Redo）機能があります。

標準的なショートカット：

- 元に戻す **Ctrl+Z** (Mac: **⌘+Z**)
- 繰り返し **Ctrl+Shift+Z** または **Ctrl+Y** (Mac: **⌘+Shift+Z**)

またはツールバーのボタンの使用：



## エクスポート

スコアは**File → Save As...**から、いくつかの異なるフォーマットにエクスポートできます。

圧縮MuseScoreフォーマット (\*.mscz)

MSCZは標準的なMuseScoreファイルフォーマットで、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されたスコアでは、どの情報も失われません。このフォーマットは、.mscファイルがZIPで圧縮されたバージョンです。

MuseScoreフォーマット (\*.mscx)

MSCXはバージョン0.9.5以降で用いられるMuseScoreファイルフォーマットの非圧縮バージョンです。このフォーマットで保存されたスコアでは、どの情報も失われず、テキストエディタ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の以前のバージョンでは、ファイル拡張子にMSCが用いられていました。しかし、MSCはMicrosoft Windowsのファイル拡張子と競合していて、いくつかのemailプロバイダからブロックされている。新しいMSCXファイル拡張子は、上に概説した問題のため、古いMSCファイル拡張子に取って代わります。

MusicXML (\*.xml)



[MusicXML](#)は楽譜の世界標準であり、Sibelius、Finale、その他100以上の現在使用可能なほとんどの楽譜作成ソフトウェアで使用できます。楽譜を異なる楽譜作成ソフトウェア間で共有するために、推奨されるフォーマットです。

#### 圧縮MusicXML (\*.mxl)

圧縮MusicXMLは標準のMusicXMLより小さなファイルを作成します。圧縮MusicXMLは、新しい標準であり、現時点では他の楽譜作成ソフトウェアで広くサポートされていません。

#### MIDI (\*.mid)

Musical Instrument Digital Interface (MIDI) は、シーケンサーや楽譜作成ソフトウェアで広くサポートされているフォーマットです。しかし、MIDIファイルはスコアのレイアウトのためではなくプレイバックのために設計されており、そのためフォーマット、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、あるいは拍子記号やそれらにまたがることに関する情報を含んでいません。異なる楽譜作成ソフトウェア間でファイルを共有するためには、MusicXMLを使用してください。プレイバックしか気にかけない場合には、MIDIを使用してください。

#### PDF (\*.pdf)

Portable Document Format (PDF) は、音楽を編集する必要のない他の人と楽譜を共有するための理想的なものです。ほとんどのコンピュータのユーザーは、すでにPDFビューワーを持っているため、スコアを見るために余計なソフトウェアのインストールを必要としないでしょう。

#### PostScript (\*.ps)

PostScript (PS) は、印刷に用いられるページ記述言語として広く普及しています。

#### PNG (\*.png)

Portable Network Graphics (PNG) は、主要なすべてのオペレーティング・システムでネイティブにサポートされているビットマップ・イメージ・フォーマットです。バージョン0.9.3で、複数ページスコアが各ページのPNGファイルにエクスポートされるようになりました。

#### SVG (\*.svg)

Scalable Vector Graphics (SVG) は、ほとんどのウェブ・ブラウザ (Internet Explorerが期待される) とベクター・グラフィックス・ソフトウェアで開くことができます。しかし、ほとんどのSVGソフトウェアは埋め込みフォントをサポートしていないため、これらのファイルを正しく見るためには適切なMuseScoreフォントをインストールしなければなりません。

#### LilyPond (\*.ly)

LilyPondフォーマットは、[Lilypond](#)楽譜作成ソフトウェアで開くことができます。しかし、LilyPondエクスポートは現行バージョンのMuseScoreでは、不完全で実験

的なものです。

#### WAV オーディオ (\*.wav)

WAV (Waveform Audio Format) はMicrosoftとIBMによって開発された非圧縮の音声フォーマットですが、Windows、Mac OS、Linuxのためのソフトウェアから幅広くサポートされています。ファイル保存の過程で音質が一切失われないため、これはCDを作成するには理想的なフォーマットです。しかし、大きなファイルサイズのためにEメールやウェブを通じて共有することが困難です。このエクスポートオプションはバージョン0.9.5以降で使用可能です。

#### FLACオーディオ (\*.flac)

Free Lossless Audio Codec (FLAC) は圧縮オーディオ・フォーマットです。FLACファイルは、音質が良いままで非圧縮オーディオのおよそ半分のサイズになります。WindowsとMac OSではFLACに対するビルト・インのサポートはありませんが、[VLC media player](#)のようなソフトウェアによって、どのオペレーティング・システムでもFLACファイルを再生できます。このエクスポートオプションはバージョン0.9.5以降で使用可能です。

#### Ogg Vorbis (\*.ogg)

Ogg Vorbisは、広く普及しているMP3オーディオフォーマットに代わって、パテント・フリーな後継になろうと意図しています。Ogg Vorbisファイルは、比較的小さい（しばしば、非圧縮オーディオの10分の1になります）が、いくつかの音質は失われます。WindowsとMac OSはOgg Vorbisのためのビルト・インのサポートを持っていません。しかし、[VLC media player](#)のようなソフトウェアとFirefox 3.5以降であれば、どのオペレーティング・システムでもOggファイルを再生することができます。このエクスポートオプションはバージョン0.9.5以降で使用可能です。

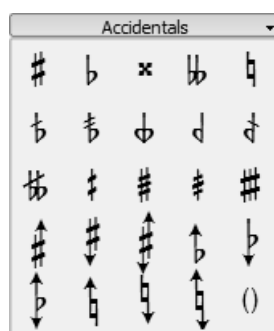
## 章3

# 記譜

前の”基本”の章では、[音符の入力](#)の方法と[パレット](#)との付き合い方を学びました。この”記譜”の章では、より複雑な音楽記法を含む、様々な種類の記譜をさらに詳しく述べます。

## 臨時記号

臨時記号 (Accidentals) は、accidentalパレットからスコア上の音符に臨時記号をドラッグすることで、設定や変更ができる。



ピッチの変更をしたいだけならば、その音符を選択し以下のキーを押してください。

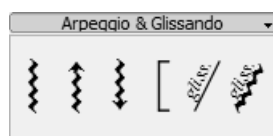
- Up: 半音ずつ音符のピッチを上げます。
- Down: 半音ずつ音符のピッチを下げます。
- Ctrl+Up: 1 オクターブずつ音符のピッチを上げます。
- Ctrl+Down: 1 オクターブずつ音符のピッチを下げます。

MuseScoreは変更されたピッチに適した臨時記号を自動的に設定しようとします。臨時記号を手動で訂正したり、注意を促すための臨時記号 (cautionary accidental、または編集上の臨時記号editorial accidental) を置く必要がある場合には、accidentalパレットから音符へドラッグしてください。もし後でカーソルキーでピッチを変更した場合、臨時記号の手動設定は失われます。

メニューの機能Notes → Pitch spellは全スコアの正しい臨時記号の推測を試みます。

## アルペッジョ

アルペッジョ (Arpeggios) は、arpeggioパレットから和音の音符へアルペッジョ記号をドラッグすることで設定されます。



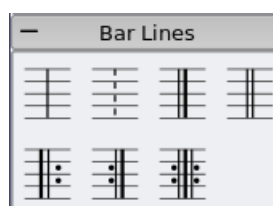
バージョン0.9.5以降では、ダブルクリック後にハンドルを上下にドラッグすることでアルペッジョの長さを編集することができます。



## 小節線

### 小節線の変更

小節線 (Bar lines) は、bar lineパレットの小節線記号をスコアの小節線へドラッグすることで変更されます。

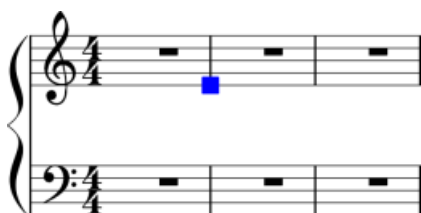


小節線を完全に隠すためには、線の上で右クリックし、Set Invisibleを選んでください。

.

### 大譜表の作成

複数の譜表にまたがった小節線を延ばすためには、編集するために線の上でダブルクリックしてください。(関連: [編集モード](#))



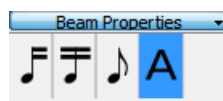
青い四角形を下の譜表に向けてドラッグしてください。編集モードを終了したとき、すべての小節線の表示が更新されます。







関連項目: [小節の操作](#)

## 連桁

連桁 (Beams) は自動的に設定されますが、自動設定は手動で無効にできます。連桁の様式をへんこうするには、beamパレットから音符へ連桁記号をドラッグしてください。



まず音符を選択し、beamパレットにある適切な記号をダブルクリックすることもできます。 この音符から連桁を開始  この音符で連桁を終了  この音符の連桁を解除  この音符で第2レベルの連桁を開始

関連項目: [譜表をまたぐ連桁](#)

添付

サイズ

[beam-palette.png](#)

2.58 KB

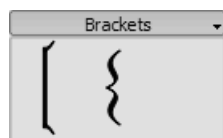
## 括弧

### 削除

括弧を選択し、Delを押してください。

### 追加

bracketパレットから譜表の最初の小節の空白へ、括弧記号をドラッグしてください。



### 変更

bracketパレットからスコアの括弧へ、括弧記号をドラッグしてください。

### 水平方向のオフセット

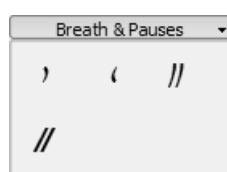
バージョン0.9.4以降では、括弧の水平位置を調節できます。括弧をダブルクリックし、左または右に移動するためにShift+LeftまたはShift+Rightを押してください。

## 編集

[編集モード](#)に入るために括弧をダブルクリックしてください。編集モードでは、譜表内で任意の五線をつなぐ括弧の高さをドラッグできます。

## ブレスと中間休止

ブレス (breath) 記号を配置するためには、ブレス記号をbreathパレットからスコア上の音符へドラッグしてください。ブレス記号が音符の直後に置かれます。バージョン0.9.5以前では、ブレス記号はドラッグした音符の直前に表示されます。



スコア上のブレス記号:



カエスーラ (caesura、略式にはトラム・ラインあるいはレイルロード・トラックスと呼ばれる。訳注：第5線に二重斜線を引く様子が、線路のように見えるためか) は、バージョン0.9.6以降で、同じ方法で利用できます。

## 音部記号

音部記号 (Clefs) は、clefパレットから小節あるいは他の音部記号へドラッグすることで作成または変更される。[パレット](#)サイドバーの表示・非表示のために、F9を使用してください。



## 変更

パレットからスコア上の音部記号へ、音部記号をドラッグしてください。Shift + 左マウスボタン + ドラッグを使用して、音部記号をスコアからスコアの他の音部記号上へドラッグすることもできます。.

## 追加

音部記号をパレットから小節の空白部分へドラッグしてください。この操作では、小節の最初に音部記号を作成します。小節の途中で始まる音部記号を作成するためには、特定の音符へ音部記号をドラッグしてください。その小節が譜表の最初の小節ではない場合には、その音部記号は小さめに描画されます。

## 削除

音部記号を選択し、Delを押してください。

音部記号の変更は音符のピッチを変更しないことに注意してください。その代わりに音符が移動します。

## 打楽器の記譜

打楽器の記譜の例：



ドラムセットに関する記譜では、上向き符尾と下向き符尾の音符を同時に含むことがよくあります。もし1つ譜表で複数の声部を編集することに慣れていなければ、概要について[声部](#)を参照してください。打楽器の記譜に特有の手順については、以下をご覧ください。

## MIDIキーボード

あなたのスコアに打楽器の記譜を追加する最も簡単な方法は、MIDIキーボードによるものです。ほとんどのMIDIキーボードには、それぞれのキーの上に打楽器マークが付いています。ハイハットについてのキーを押せば、MuseScoreはスコア上に正しい記譜を追加するでしょう。MuseScoreは、符尾の方向と符頭の種類を自動的に処理します。

## マウス

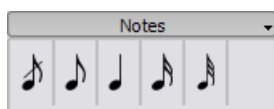
バージョン0.9.4以降では、マウス操作での入力を利用可能であることに注意してください。

1. 打楽器の譜表で、音符または休符を選択してください。この作業で対応するdrumパレットを読み込みます。
2. 音符入力を開始するために、“N”を押してください。
3. 音符入力ツールバーから、音符の長さを選択してください。
4. [drumパレット](#)から音符の（バスドラムかスネアといった）種類を選択してください。
5. スコアに音符を追加するために、打楽器の譜表をクリックしてください。

## 装飾音

短前打音（Acciaccatura）は、符尾にスラッシュが付いた小さな音符として表されます。長前打音（Appoggiatura）にはスラッシュはつきません。両方とも、ふつうの大きさの主要音の直前に置かれます。

装飾音記号を[notesパレット](#)からスコア上の普通の音符へドラッグすることで、装飾音を作成してください。



関連項目: Wikipedia [装飾音](#)

## ヘアピン

ヘアピン（Hairpin）は[線](#)図形です。ヘアピンを作成するためには、まず開始地点をマークするために音符を選択してください。

- H: クレッシェンド用ヘアピンを作成します。
- Shift+H: ディミヌエンド（デクレッシェンド）用ヘアピンを作成します。

lineパレットからヘアピン記号を符頭にドラッグすることでヘアピンを作成できます。

H でクレッシェンド用ヘアピンを作成してください。





ダブルクリックし [編集モード](#) へ切り換えてください。



Shift+Right でアンカーを移動してください。



Right で終了地点まで移動してください。



## 調号

調号 (Key signatures) は、調号記号を調合 (key) パレットから、小節あるいは既存



の調号へドラッグすることで作成または変更します。

F9 (Mac:  $\square + \square + K$ ) で [パレット](#) ウィンドウを切り換えます。

### 変更

パレットからスコア上の調号へ調号をドラッグしてください。

### 追加

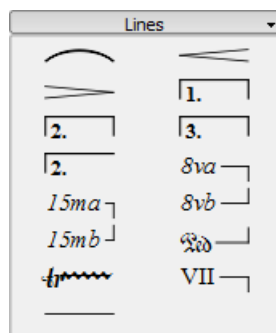
パレットから小節の空白部分へ調号をドラッグしてください。この操作は、小節の最初に調号を作成します。

### 削除

調号を選択し、Del を押してください。

## 線

線 (lines) パレットは、[パレット](#)と同様に”ドラッグ・アンド・ドロップ”により動作します。パレットから項目をドラッグし、スコア上にドロップするようにマウスを使用してください。



### 長さの変更

マウスを使用して線の長さを変更したい場合には、アンカー位置（音符や小節が適用されている）が変更されない。そのため、以下の方法は、線の始点と終点を調節する方法として推奨する。

1. 音符入力モードに入っている場合、音符入力を終了するためにNを押してください。
2. 変更したい線をダブルクリックしてください。
3. 次のショートカットを使ってハンドルを移動してください。
  - Shift+Right 1音（または小節）分アンカーを右に移動します。
  - Shift+Left 1音（または小節）分アンカーを左に移動します。
4. 線がアンカーされている音符や小節を変更せずに、見かけ上の長さを変更する必要がある場合、次のショートカットを使用してください。
  - Right 1単位分ハンドルを右に移動します
  - Left 1単位分ハンドルを左に移動します

関連項目: [ヘアピン](#), [反復記号（1番括弧、2番括弧）](#)

## 全休符

### 全休符



小節全体に音符が全く無いときは、全小節（全音符）の休符として全休符が用いられます。

全休符を作成するためには、小節を選択しDelを押してください。この小節にあったすべての音符と休符は全休符に置き換えられます。

## 複小節にわたる全休符



複小節にわたる全休符は、楽器のための長い時間の沈黙を表し、アンサンブルの楽譜でよく用いられます。バージョン0.9.5以前では、この機能は実験的に過ぎません。（以下の制限を参照）

### 手引き

1. メニューから**Style** → **Edit General Style**を選んでください。（バージョン0.9.5以前では、**Style** → **Edit Style**と呼ばれています。）
2. "Score"タブが選択されていない場合には、"Score"タブをクリックしてください。
3. "Create Multi Measure Rests"の次のチェックマークを加えてください。

### 制限


バージョン0.9.5以前では、二重小節線、調合、リハーサル記号などの重要な箇所では複小節にわたる休符を自動的に分割しません。これは既に次期バージョン0.9.6で解決されています。以前のバージョンで回避するためには、[小節の操作](#)の見出し"複小節にわたる全休符の分割"を参照してください。

このスタイル・オプションは、自動的にスコア全体に複小節にわたる全休符を作ります。そのため、まずすべての音符を入力し、その後に複小節にわたる全休符に変えることを推奨します。

## 繰り返し

単純な繰り返しの始点と終点は、適切な[小節線](#)の設定により定義できます。1番括弧と2番括弧の小節の説明については、[反復記号](#)を参照してください。

### プレイバック

プレイバック中に繰り返しを聴くために、ツールバーの"Play Repeats"  ボタンが選択されていることを確かめてください。同様に、そのボタンを外すことで、プレイバック中の繰り返しを切ることができます。

繰り返しの最後の小節では、繰り返しの演奏回数を定義するために、[プロパティ](#)で"Repeat Count"を設定することができます。

### テキスト

"D.C. al Fine"や"D.S. al Coda"のような繰り返しテキストはrepeats [パレット](#)内に置かれています。

Repeats	
✕	%
∅	□
∅∅	Fine
D.C.	D.C. al Fine
D.C. al Coda	D.S. al Coda
D.S. al Fine	D.S.
To Coda	

## スラー

スラー (slur) は、切れ目なしに演奏することを示す2つ以上の音符間の曲線です。同じ音程の2つの音符を結ぶつもりなら、[タイ](#)を参照してください。

### 手順

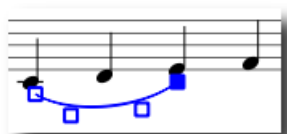
[音符の入力](#)モードを終了し、最初の音符を選択してください。



sを押し、スラーを作成してください。



Shift+Rightで次の音符の終わりまでスラーを移動してください。



xを押し、スラーの方向を反転させてください。



Escapeを押し、スラー編集モード (Slur Edit mode) を終了してください。



四角形またはハンドル（上のステップ 2－4 で図に示した）はマウスで調節できます。外側の 2 つハンドルはスラーの始点と終点を調節します。内側の 2 つのハンドルはスラーの輪郭を調節します。

スラーはいくつかの譜表やページにまたがることができます。スラーの始点と終点は音符／和音、休符へアンカーされています。音符がレイアウト、範囲またはスタイルの変化により再配置された場合、スラーも移動しサイズに合わせて調節されます。

注意：マウスを使って始点と終点のアンカーである音符を変更することはできません。スラーの始点と終点を調節するためには、Shift + 左または右矢印キーを使用してください。

関連項目： [タイ](#)、[編集モード](#)。

添付	サイズ
<a href="#">slur_b2t.png</a>	12.16 KB

## タイ

タイ (tie) は同じ音程の 2 つの音符の間にかかる曲線です。異なる音程にわたっている曲線を使いたい場合は [スラー](#) を参照してください。

### 方法 1

最初の音符を選択してください。



+でタイを作成します。



### 方法 2

[音符の入力](#)中にタイを作成するために、タイの最初の音符の後で+を押します。

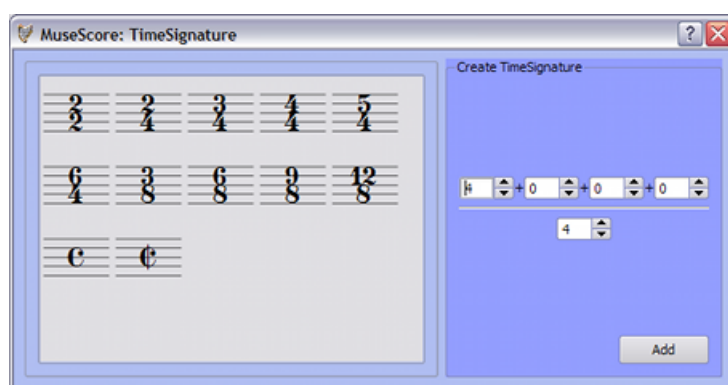
## 拍子記号

拍子記号 (time signatures) はメインパレットのサイドバーから使用可能です。拍子記号をスコアヘドラッグ・アンド・ドロップできます (MuseScoreでのパレットの動作についての一般的な情報は [パレット](#) を参照してください)。



サイドバーパレットに見つからない拍子記号が必要な場合は、独自のものを作成するために作成 (Create) → 拍子記号... (Time...) へ移動してください。■■■■■■■■■■ Create Time Signature ■■■ ペインで上部・下部の数字を編集できます。.

ほとんどの場合、上部の数字の最初を編集するだけでよいでしょう。追加の上部の数字は、+ 符号で分割された複数の上部の数字を含む [変拍子](#) です。



## 弱起小節 (不完全小節)

小節の実際の時間が拍子記号で指定された時間と異なる場合があります。弱起小節はよくある例です。異なる拍子記号が表示されないように小節の実際の時間を変更するためには、[小節の操作](#)のプロパティの節を参照してください。

## トレモロ

トレモロ (tremolo) は、1 つの音を素早く繰り返す、または 2 つ以上の音の間で素早く交互に演奏することです。音符の符尾のスラッシュによる指示されます。トレモロが 2 つ以上の音符間にある場合、符尾はその間に描かれます。

tremoloパレットには、1 音のトレモロの分割記号 (以下に示した図の符尾のあるもの) と 2 音のトレモロの分割記号 (以下に示した図では符尾のないもの) .



2 音のトレモロでは、各音符のトレモロは全トレモロの長さの値をもつ。2 分音符の長さをもつトレモロに入るためには、まず 2 つの普通の 8 分を入力します。はじめの音符にトレモロ記号をドラッグしたあと、音価は自動的に 2 分音符に倍加されます。

## 連符

三連符を作成するために、まず三連符の全部の長さをもつ音符を1つ作成してください。次にその音符を選択し、三連符に変更するためにCtrl+3を押してください。同様に、Ctrl+5はその音符を五連符に変更します。

はじめに音符を選択してください。



Ctrl+3は三連符を作成します。



これをさらに編集できます。



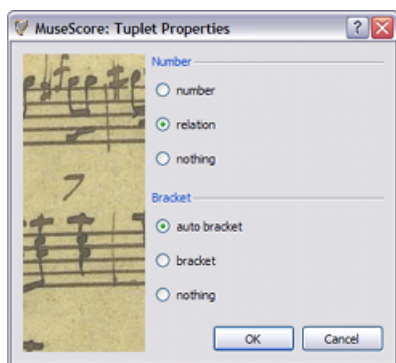
### 音符入力モード

[音符の入力](#)モードにおける連符入力は、上記の方法とは少し異なった動作となります。バージョン0.9.5以降では、まず長さに気をつけ、その後音程の入力をしなければなりません。次に示すのは、三連8分音符を作成するための手順です。

1. 音符入力モードを開始してください。
2. 音符入力のマーカーは連符を開始したい場所であるか確認してください（必要なら右矢印、左矢印キーを使ってください）。
3. 連符の全部の長さを指定するために、ツールバーから4分音符の長さを選択してください。
4. 連符のタイプを指定するために、メニューからNotes → Triplets → Tripletを選んでください。
5. 8分音符の長さが自動的に選択されることに注意してください。音程を加えるために譜表をクリックしてください。

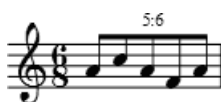
### プロパティ

連符の表示プロパティを変更するためには、連符の数字を右クリックしTuplet Properties...を選択してください。



プロパティダイアログのnumberセクションでは、1つの整数か、2つの整数の比か、あるいは全く数字を表示しないかを選ぶことができます。

bracketセクションでは、“bracket”と“nothing”により括弧を厳密に表示するか隠すかを選べます。“auto bracket”オプションは、連符のかかった音符を隠し、連符が連符のかかっていない音符や休符を含む場合に括弧を表示します。



## 声部

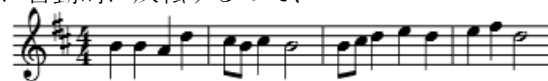
声部は、1つの譜表に同時に始まるが異なる長さである複数の音符を持たせることを可能にします。声部は他の記譜ソフトウェアでは、「レイヤー」と呼ばれることもあります。




## 手引き

1. まず第一声部（すべて上向き符尾の音符）を入力して開始してください。
2. 音符を入力するとき、そのいくつかは下向き符尾になるかもしれません。バージョン0.9.4以降を使用している場合は、第二声部の追加時に自動的に反転するので、

子の時点での符尾の方向に心配する必要はありません。



3. （マウスを使わずに）コンピュータかMIDIキーボードで入力する場合には、Left矢印キーを使って、最初までカーソルを移動してください。
4. “Voice 2”ボタン  を選択し、第二声部（すべて下向き符尾の音符）の入力を始めてください。



5. 操作後にはこのように見えるはずです。



## 声部を使うケース

- 1 段の譜表の 1 つの和声の中に異なる方向を向いた符尾が必要な場合
- 1 段の譜表の中で、同時に演奏される異なる長さの音符が必要な場合

## スペーサーの休符を隠す

休符を隠すには、その休符で右クリックし非表示にする (Set Invisible) を選択してください。表示 (Display) → 非表示属性を見せる (Show Invisible) にマークがついていれば、その休符はスクリーン上ではグレーに表示されます。隠された休符は印刷されません。

## 反復記号

反復記号 (Volta) の括弧、あるいは 1 番括弧、2 番括弧 (first and second ending) の括弧は、繰り返しの際に異なる終止を指定するのに使われます。



反復記号の括弧をスコアに配置するために、[linesパレット](#) からその項目をドラッグ・アンド・ドロップしてください。

括弧は 1 小節以上またぐことができます。編集モードに入るために反復記号をダブルクリックし、次に以下の操作でハンドルを移動させてください。

- 1 小節右へ Shift+Right
- 1 小節左へ Shift+Left

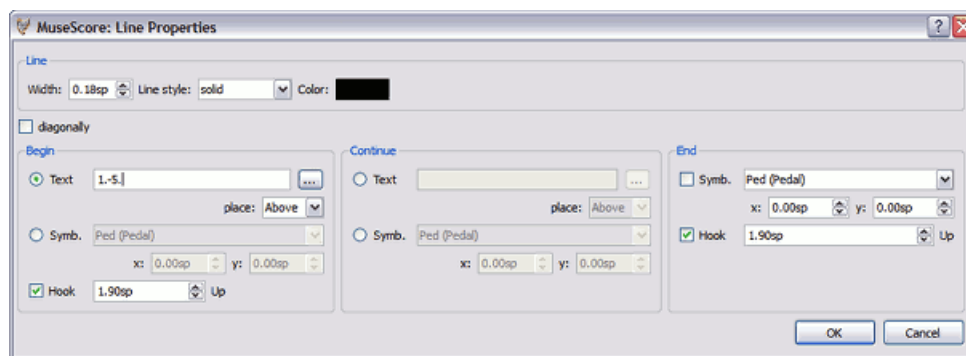
これらのコマンドは、括弧のつく小節を決める反復記号の”論理的な”始点または終点を移動します。Other commands in 編集モードでの他のコマンドはハンドルも動かしますが、繰り返しをどう演奏するかは変化させません。

ハンドルを移動する場合、論理位置から実際の位置までの破線は、次のように表示されます。



## テキスト

Line Properties ダイアログを用いて、反復記号括弧のテキストや他のプロパティを変更することができます。反復記号括弧で右クリックし、Line Properties... を選んでください。バージョン 0.9.3 以前を使っている場合には、"Volta Properties..." を選択してください。以下の図では、反復記号のテキストを "1.-5." と表示させています。



## プレイバック

時には、繰り返しを2回以上演奏することがあります。上の図では、反復記号のテキストは次に行く前に5回演奏すべきということを指示しています。MuseScoreが繰り返しを演奏する回数を変更したい場合には、繰り返しの小節線を含む小節に移動し、そのRepeat Countを変更してください（詳しくは[小節の操作](#)を参照）。


バージョン0.9.4以前では、複数パートスコアの最上段の譜表にしか反復記号を配置することができません。そうでないと、パートを作成したときにMuseScoreがクラッシュする（[バグレポート](#)参照）や、スコアを再読み込みしたときアンカー位置が移動しているようなバグ遭ってしまうかもしれません。

## 章4

# 音声とプレイバック

MuseScoreには”音声とプレイバック”機能が組み込まれています。この章では、プレイバックコントロールと組み込みのピアノ音声を超えて楽器音声を拡張する方法について扱います。

## 再生モード

MuseScoreは、スコアの再生のために統合シーケンサーを実装しています。再生  ボタンを押すことによって、再生モード (Play mode) に入ります。再生モードでは、次のコマンドが使用可能です。

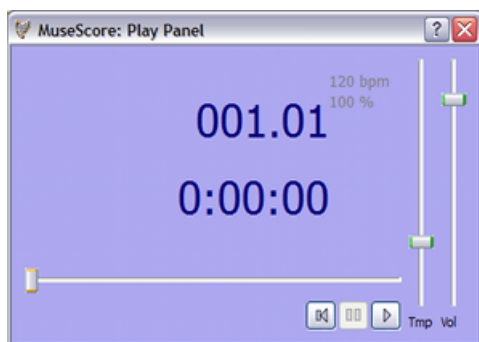
- 一時停止/再生の切り替えSpace
- 前のコードへLeft
- 次のコードへRight
- 前の小節へCtrl+Left
- 次の小節へCtrl+Right
- スコアの最初まで巻き戻すHome
- 再生パネルの表示切替F11

停止するためにもう一度再生ボタンを押し、再生モードを終了してください。

MuseScoreは、プレイバックを以前停止した場所から開始します。音符を選択した場合には、新しく選択された音符から再生を開始します。ツールバーには、プレイバックをスコアの最初へすばやく戻すための巻き戻しボタンもあります。

## 再生パネル (Play Panel)

再生パネルでは、テンポ、開始位置、全体の音量を含む制御が提供されています。メインメニューから、再生パネルを開くために表示 (Display) → 再生パネル (Play Panel) を選択してください。



### トラブルシューティング

バージョン0.9.5以降: ピアノ以外の楽器を再生したい場合には、MuseScoreに統合されたサウンドフォントを、編集 (Edit) → 設定... (Preferences...) → I/Oタブから、より高性能なものに変更しなくてはなりません。構成方法については[サウンドフォント](#)を参照してください。

### Ubuntuでのサウンド

Ubuntuでのサウンドに問題を生じた場合には、バージョン0.9.5以降へのアップグレードを薦めます。最新リリースを入手する手引きは、ウェブサイトのダウンロードページにあります。さらに問題が生じた場合は、フォーラムを活用してください。

添付

サイズ

[play-repeats.png](#)

182 byte

## サウンドフォント

MuseScoreには、それぞれの楽器音を再生の仕方を伝えるサウンドフォントと呼ばれる特殊なファイルが付属しています。いくつかのサウンドフォントはクラシック音楽、ジャズあるいはポップスにカスタム設計されていますが、後者はサイズが大きくメモリを多く消費したり、まだ非常に小さく軽量なものもあります。最新バージョンのMuseScore (バージョン0.9.6以降) には比較的軽量で、一般的な目的に使えるサウンドフォント”TimGM6mb.sf2”が付属しています。

### 概要

サウンドフォントファイルには楽器の音をいくつでも収納できます。多くのサウンドフォントはウェブから利用可能です。[General MIDI](#) (GM) の128音源をカバーするものを探してください。General MIDI標準に準拠していないサウンドフォントを用いる場合には、スコアを共有したりMIDIとして保存すると他の人には正しい楽器音には聞こえないかもしれません。

ウェブで入手できるサウンドフォントのファイルサイズと音質は様々です。大きなサウンドフォントは良い音であることが多いですが、あなたのコンピュータで実行するには大きすぎるかもしれません。大きなサウンドフォントのインストール後にMuseScoreの実行が遅くなったり、あるいはプレイバックを保持できなくなった場合には、小さなサウンドフォントを探してください。次に挙げるのは、広く普及している3種のサイズの異なるGMサウンドフォントです。

- FluidR3\_GM.sf2 (141 MB 非圧縮) [Fluid-soundfont.tar.gz \(129 MB\)](#)からダウンロードできます。
- MagicSF\_ver2.sf2 (67.8 MB 非圧縮) [Big SoundFonts](#)を参照してください。
- TimGM6mb.sf2 (5.7 MB 非圧縮) [Tim Brechbill's Timidity++ Download Site](#)の”Free SoundFont” sectionを参照してください。

## 圧縮

サウンドフォントファイルは大きいため、.zip、.sfArk、.tar.gzを含む様々なフォーマットで圧縮されていることがあります。使用する前にそれらのファイルを解凍する必要があります。

- ZIPはほとんどのオペレーティング・システムでサポートされてい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ために特別に設計された圧縮フォーマットです。これを解凍するには、特殊な[sfArkソフトウェア](#)を使用してください。
- .tar.gzはLinuxで広く普及している圧縮フォーマットです。Windowsユーザーは、幅広い圧縮フォーマットをサポートする[7-zip](#)を使用することができます。Gzipを1回、TARを1回の計2回の解凍が必要なことに注意してください。

## MuseScoreの設定

サウンドフォントを見つけて解凍した後に、MuseScoreを設定する前に開こうとしてダブルクリックしないでください。代わりに、ファイルを任意のフォルダに移動し、次のような手順に沿ってください。

Display → Synthesizerへと進んでください。バージョン0.9.5以前を使用している場合には、Edit → Preferences... → I/O タブへと進んでください。

初期のサウンドフォント設定は:/data/piano1.sf2です。これを新しいサウンドフォント(.sf2)の場所に置き換えてください。ファイルを探して開くためにOpenアイコンをクリックしてください。

バージョン0.9.5以前を使っている場合には、OKをクリックしてpreferencesパネルを閉じ変更を適用してください。変更の効果を得るには、MuseScoreを終了し再起動してください。

## トラブルシューティング

再生パネルのツールバーがグレーになって機能しない、あるいは見えない場合には、サウンドの再有効化のため次の手順に従ってください。

1. Display → Transportのメニュー項目にチェックマークがついているか確かめてください。対応するメニュー項目をクリックすると、チェックマークをつけたりはずしたりできます。このステップで問題が解決しない場合、次のステップを続けてください。
2. サウンドフォントの変更後、再生パネルが消えた場合、Edit → Preferences... → I/Oタブへ移動して、何の変更もしないままOKをクリックしてください。MuseScore

の再起動後に再生パネルが再表示されるはずですが、これは0.9.3以前で判明しているバグです。

サウンドフォントを初めて設定する場合は、上記で推薦するサウンドフォントのうちから1つを使用してください。

## テンポ

プレイバックのテンポは、再生パネルまたはスコア内のテンポテキストで変更することができます。

### 再生パネル (play panel)

- 再生パネルの表示: Display → Play Panel
- テンポ (Tmp) スライダーを使って、1秒当たりの拍数 (bpm) を変更してください。

### テンポテキスト (Tempo text)

- テンポテキストを作成する場所を指示するため、音符を選択してください。
- メインメニューからCreate → Text... → Tempo...を選択してください。
- 終了するためにOKを押してください。

バージョン0.9.3以前では、初期テンポテキスト・ダイアログからはテンポテキストまたはBPMを変更することは不可能であることに注意してください。しかし、テンポテキストをスコアに追加した後で、両方とも変更することができます。

既にあるテンポテキストは、**編集モード**に入るためにテキストをダブルクリックすることで変更することができます。テンポテキストに4分音符やメトロノーム記号の他の速度を追加するために、[F2バレット](#)を使用できます。 **Andante ♩ = 75**

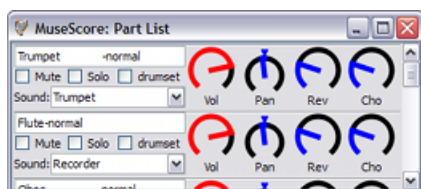
既にあるテンポテキストの1秒当たりの拍数 (BPM) は、テキスト上で右クリックしTempo Properties...を選択することで調節できます。

注意: 再生パネルでのテンポ設定が100%になっていない場合、テンポテキストのプレイバックは指定されたBPMより速くまたは遅くなります。

## サウンドの変更と調節

### ミキサー (Mixer)

ミキサーでは、各譜表について、楽器音の変更、音量・パンニング (音の定位) ・リバーブ・コーラスの調節ができます。ミキサーを表示するには、メインメニューから表示 (Display) → ミキサー (Mixer) を選んでください。



## 消音 (Mute) とソロ (Solo)

Muteチェックボックスは、特定の譜表をすぐに消音させます。もう1つの方法として、Soloチェックボックスは”solo”としてマークした譜表を除いたすべての譜表を消音させるのに使います。

## ダイヤル

ダイヤルを時計回りに回すには、クリックして上方向へドラッグしてください。ダイヤルを反時計回りに回すには、クリックして下方向へドラッグしてください。

## サウンド (Sound)

サウンドのドロップダウン・メニューには、現在の[サウンドフォント](#)でサポートされる全ての楽器がリストされます。この機能はWindows版バージョン0.9.4以前では実装されていませんが、バージョン0.9.5でバグ・フィックスされました。

## 楽器の変更

楽器音、譜表名、譜表の移調は別々にできるが、バージョン0.9.6以降では、それらの属性すべてを一度に変更できるようになりました。

1. 小節の空白部分を右クリックし、譜表のプロパティ... (Staff Properties...) を選択してください。
2. 楽器の変更... (Change Instrument) をクリックしてください。
3. 新しい楽器を選び、OKをクリックして譜表/パートプロパティの編集 (Staff Properties) ダイアログに戻ってください。
4. 再びOKをクリックしてスコアに戻ってください。

## 譜表の途中での変更

MuseScoreでは、曲の途中で楽器の音色を変更することができます。例えば、弦楽器の音をピチカートやトレモロに、トランペットの音をミュート・トランペットに変更できます。次の手順ではミュート・トランペットの例を用いていますが、同様のルールは弦楽器のピチカートやトレモロに適用されます。

1. 消音する範囲の最初の音符を選択してください。
2. メインメニューから作成 (Create) → テキスト (Text) → 譜表テキスト (Staff Text) を選んでください。
3. Mute (またはCon Sordinoのような同じ意味の指示) とタイプしてください。この時点では、譜表のテキストは人のためのもので、MuseScoreでのプレイバックに影響を与えません。
4. 譜表テキスト上で右クリックし、譜表テキストのプロパティ... (Staff Text Properties...) を選択してください。

5. 譜表テキストのプロパティ (Staff Text Properties) ダイアログでチャンネル (Channel) チェックボックスをマークしてください。
6. 譜表テキストのプロパティ (Staff Text Properties) ダイアログでmuteを選択してください。
7. スコアに戻るためにOKをクリックしてください。

あなたの加えた譜表テキスト以降では、すべての音符はミュートされます。曲中でミュートされない音にもどるためには、ステップ3でOpenとタイプし、ステップ6でnormalを選択することを除き、上述と同様のガイドラインにしたがってください。



## 章5

# テキスト

前の章では、[プレイバック時のテンポに影響を与えるテキスト](#)を扱いましたが、MuseScoreでは多くの種類のテキストが利用できます。[歌詞](#)、[コードネーム](#)、強弱記号、[運指](#)、ヘッダなど他にも多数あります。これらはメインメニューのCreate → Textからすべて使用できます。

短いものは、一般的なテキストとして五線あるいは譜表のテキストを使います。それらの2つのフォントの違いは、1つの五線に使用したいか譜表全体に使用したいかということです。

## テキスト編集


編集モードに入るためにテキスト上でダブルクリックします。

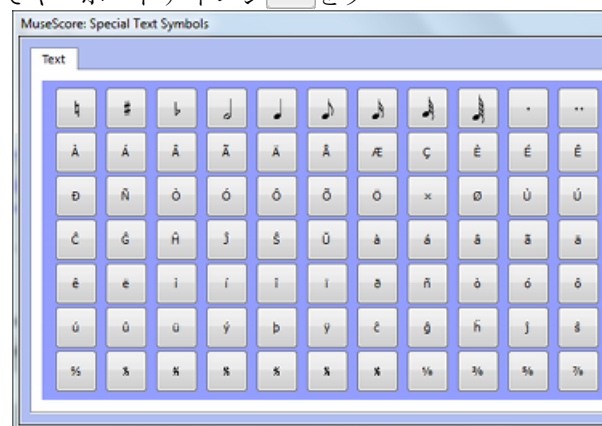


テキスト編集モードでは、次のコマンドが利用可能です。

- Ctrl+B (Mac: ⌘+B) 太字体への切り替え
- Ctrl+I (Mac: ⌘+I) 斜体への切り替え
- Ctrl+U (Mac: ⌘+U) 下線への切り替え
- カーソルの移動: Home End ← →
- Backspaceカーソルの左側から文字を削除する。
- Deleteカーソルの右側から文字を削除する。
- Return新しい行を始める。
- F2テキスト記号を挿入する（下記参照）。

## シンボルと特殊記号

4分音符、分数、その他の特殊なシンボルや記号をテキストに挿入するために、テキストシンボル (Text Symbol) が使用できます。ツールバーでキーボードアイコン  をク



リックし、テキストシンボルパレットを開いてください。

関連項目: [コードネーム](#), [歌詞](#), [フレーム](#), [編集モード](#)

## テキストスタイル

テキストの要素はテキストスタイルから作成します。このスタイルはテキストの初期プロパティを定義します。

### テキストのプロパティ:

- フォントの種類 (Font Family) : "Times New Roman"や"Arial"のようなフォントの名前
- ポイントサイズ (Point Size) : ポイント単位でのフォントの大きさ
- 斜体 (Italic)、太字体 (Bold)、下線 (Underline) : フォントのプロパティ
- アンカー (Anchor) : ページ、拍子、符頭、譜表全体、譜表
- 配置 (Alignment) : 水平方向 (horizontal) : 左、右、中央揃え; 垂直方向 (vertical) : 上、下、中央揃え
- オフセット (Offset) : 通常アンカーポジションに対するオフセット長
- オフセットタイプ (Offset Type) : mm、スペース、ページサイズに対するパーセント

### テキストタイプ:

- タイトル (Title)、サブタイトル (Subtitle)、作曲者名 (Composer)、作詞者名 (Poet) : ページにアンカーされる。
- [運指 \(Fingering\)](#) : 運指は符頭にアンカーされる。
- [歌詞 \(Lyrics\)](#) : 歌詞は拍子の位置にアンカーされる。
- [コードネーム \(Chord name\)](#) : コードネームも拍子の位置にアンカーされる。

## コードネーム

コードネーム (Chord name) は、まず音符を選択し、**Ctrl+K**を押すことで入力できます。これは選択されたコードのためのコードネームのテキストを作成します。

- 次のコードに移動するためには、**Space**をタイプしてください。
- **Shift+Space**で前のコードに移動します。
- **Ctrl+Space**は、コードネームのテキスト内に空白を入力します。

コードネームは、通常のテキストとして編集できます。シャープを加えるためには**#**を、フラットを加えるためには**b**をタイプしてください。次のコードに移る際、これらの文字は自動的に適切なシャープやフラット記号に変わります。

### Jazzフォント

スコアに手書き風のコードネームを好むなら、バージョン0.9.5以降がこのオプションを含んでいます。

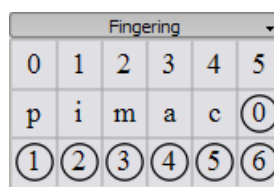


1. メインメニューから**Style → Edit Style...**を選んでください。
2. 左側のペインで**Chord names**を選んでください。
3. 右側のペインで**chords.xml**と**jazzchords.xml**のテキストを置き換えてください。

添付	サイズ
<a href="#">cchords_muse.png</a>	11.77 KB
<a href="#">cchords_nrb.png</a>	12.55 KB
<a href="#">cchords_rb.png</a>	11.28 KB
<a href="#">cchords_sym.png</a>	11 KB

## 運指

運指 (Fingering) は、フィンガリングパレットからスコアの符頭へ、運指文字をドラッグすることで音符に追加できる。はじめに符頭を選択しておくと、運指文字はダブルクリックで追加できる。運指は、他のテキスト同様編集できる通常のテキストである。



## 歌詞

1. まず音符を入力します。

2. 最初の音符を選択してください。
3. Ctrl+Lをタイプし、最初の音符に対する歌詞を入力してください。
4. 次の音符に移るために、語の最後でSpaceをタイプしてください。
5. 次の音符に移るために、音節の最後でハイフン-をタイプしてください。 この音節はダッシュで結ばれます。
6. Shift+Spaceで前の音符へ移動します。



音節は下線で伸ばすことができます。



次のように入力してください: soul, \_ \_ \_ Esc

## 特殊文字

歌詞は、いつかの文字を除いて通常の文字のように編集できます。一つの音節に空白、ハイフンあるいはアンダースコアを加えたい場合には、次のショートカットを使用してください。

- Ctrl+Space (Mac: ⌘+Space) はspaceを歌詞に入力します。
- Ctrl+- (Mac: ⌘+-) はハイフン (-) を歌詞に入力します。
- Macのみ: ⌘+\_はアンダースコア ( \_ ) を歌詞テキストに入力します。

関連項目: [テキスト](#)、[コードネーム](#)。

添付

サイズ

[lyric slur.jpg](#)

4.25 KB

[Keyboardico.png](#)

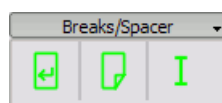
967 byte

## 章6

# フォーマット

## ブレイクとスペーサー

改ページまたは改行（譜表の分割）はブレイクパレットから、対応する記号（break lineまたはbreak page）をスコアの空白部分へドラッグすることにより適用できます。分割は、記号を置いた小節の直後に設定されます。緑色の分割記号はスクリーン上に表示されますが、印刷物には現れません。



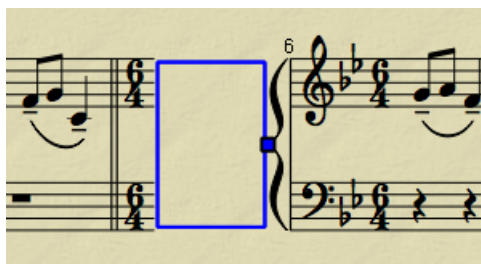
スペーサー(spacer)は、隣り合う2つの上下の譜表間の空白を増やすために用います。スペーサーを、垂直方向の空白がさらに必要な領域の上の小節へドラッグ・アンド・ドロップしてください。スペーサーをダブルクリックして、スペーサーの高さを調節するためにマウスでハンドルをドラッグしてください。

譜表間の空白、スコア幅を調節したい場合には、スタイル設定を使用してください。スペーサーは小さな部分の調節のために設計されています。

## フレーム

フレームは通常の小節外側に空白を与えます。そこにはテキストや図も含めることができます。MuseScoreには2種類のフレームがあります。

水平フレーム



水平フレームは譜表を分割します。幅は調節可能で、高さは譜表の高さと等しくなります。水平フレームはコーダを分割するために用いることができます。

#### 垂直フレーム



垂直フレームは譜表の間か直前に空白を与えます。高さは調節可能で、幅は譜表の幅と等しくなります。垂直フレームはタイトル、サブタイトルあるいは作曲者名を配置するために用いられます。タイトルを作成する場合、垂直フレームは最初の小節の直前に（もし小節が無くても）自動的に配置されます。

#### フレームの作成

まず小節を選択します。メニューの **Create → Measures** にフレームを挿入するためのコマンドが現れます。選択した小節の直前にフレームが挿入されます。

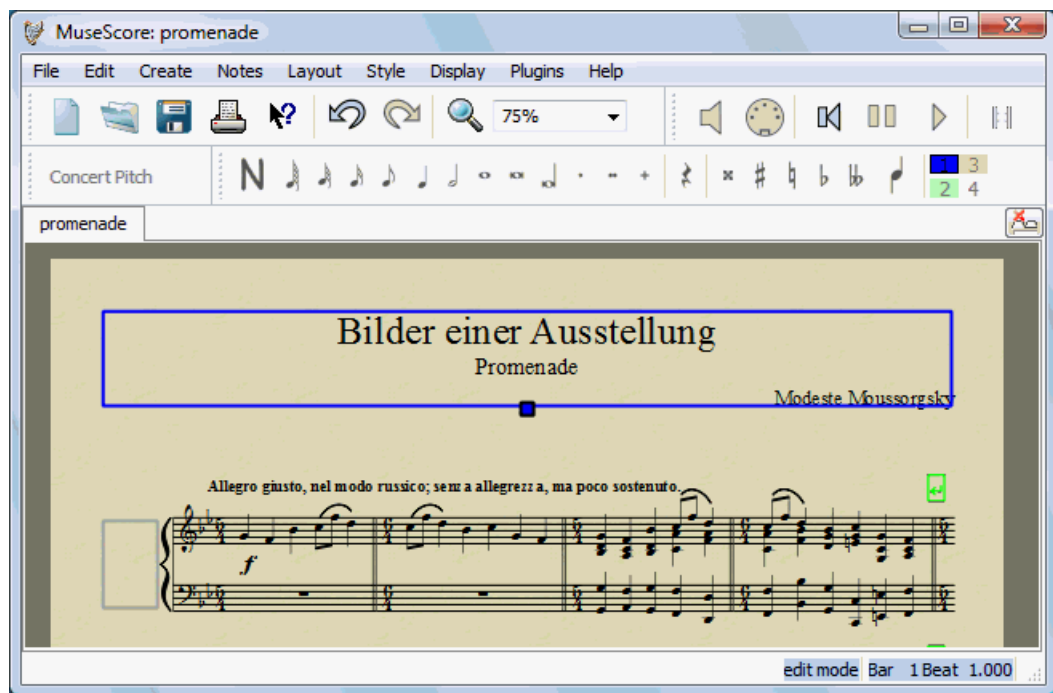
#### フレームの削除

フレームを選択し、**Del** を押してください。

#### フレームの編集

フレームをダブルクリックすると **編集モード** に入ります。フレームのサイズをドラッグするために使うハンドルが表示されます。

編集モードにおけるタイトルフレーム：



## イメージ

標準パレットに含まれていない記号を加えたり、スコアを描いたりするために、イメージを使うことができます。

イメージを追加するには、イメージファイルをスコア上にドラッグ・アンド・ドロップしてください。MuseScoreはPNG、JPEG形式ファイルと単純なSVG形式ファイルをサポートします。SVGのシェイディングやブラーはサポートしません。

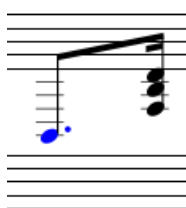
## 章7

# 上級トピック

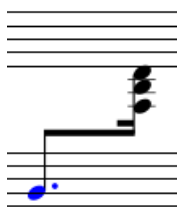
## 譜表をまたぐ連桁

ピアノスコアでは、音楽のフレーズを書くために両方の譜表（低音部譜表と高音部譜表）を使うことが普通です。MuseScoreでは、次のように入力できます。

まず1つの譜表にすべての音符を入力してください。



Ctrl+Shift+Downで選択された音符または和音を次の譜表へ移動させてください。（Mac: ⌘+Shift+Down）



関連項目：譜表をまたぐ小節線（例えば、大譜表）については[小節線](#)

## プラグイン (Plugins)



プラグインはMuseScoreに特定の機能を追加するための小さなコードのかたまりです。プラグインを追加することによって、スコアまたはその一部に対して動作する新しいメニューがMuseScoreに現れます。最低限のプログラミングスキルあればMuseScoreに機能を追加することができます。プラグインを開発する方は、[ドキュメンテーション](#)を確認してください。

いくつかのプラグインはMuseScoreとともに提供されています。さらに多くのプラグインは [プラグイン レポジトリ](#)から見つけることができます。

## インストール

いくつかのプラグインは実行の際、別のコンポーネント（例：フォントなど）のインストールを要求してくることがあるため注意が必要です。詳しい情報はそれぞれのプラグインの注意書きやドキュメントを参照してください。

多くのプラグインは.zip形式圧縮ファイルで提供されています。ダウンロードした圧縮ファイルを下記のディレクトリに解凍します。.js拡張子で提供されているプラグインは、下記のディレクトリにそのまま配置してください。.txt拡張子で提供されているプラグインは、拡張子を.jsに変更し下記のディレクトリに配置してください。

### Windows

MuseScoreは次のディレクトリからプラグインを探します。%ProgramFiles%\MuseScore\Plugins (64bit環境でご使用の方は、 %ProgramFiles(x86)%\MuseScore\Plugins )さらにVistaおよび7では %LOCALAPPDATA%\Muse\MuseScore\pluginsXPではC:\Documents and Settings\USERNAME\Local Settings\Application Data\Muse\MuseScore\plugins (使用する言語バージョンに調整)

### MacOS X

MacOS XではMuseScoreは次のMuseScoreバンドルからプラグインを探します。 /Applications/MuseScore.app/Contents/Resources/plugins と ~/Library/Application Support/Muse/MuseScore/plugins アプリケーションバンドル内のファイルを移動できるようにするには、右MuseScore.appをクリックし、Contents ディレクトリから”Show package contents”を選択してください

### Linux

Linuxでは、MuseScoreは次のディレクトリからプラグインを探します。 /usr/local/share/mscore-1.0/pluginsまたは ~/.local/share/data/Muse/MuseScore/plugins.

上記いずれかの場合、プラグインを読み込むにはMuseScoreの再起動が必要です。MuseScore 2.0以上をご使用の場合、メニュー→編集→設定→プラグイン (Plugins) と進みプラグインを有効にする必要があります。有効にするプラグインを選択したあと実際に有効にするにはMuseScoreの再起動が必要です。MuseScore 2.0より古いMuseScoreではプラグインを使用するためにプラグイン (Pligins) メニューを開く必要があります。

## 標準でインストールされているプラグイン

### ABC import

このプラグインはWebサービス(<http://abc2xml.appspot.com/>)を利用してMuseScoreで [ABC file](#) を開きます。ABC 1.6をサポートしています。ABCファイルはWebサービスへ送

られ、MusicXMLファイルを返してきます。プラグインは受け取ったスコアを新しいスコアとして表示します。

#### **Chord chart**

このプラグインはJazzスタイルのMuseScoreによってサポートされるすべてのコードネームした新しいスコアを作成します。

#### **Color notes**

このプラグインはすべての譜表と声部にある音符の符頭に対してBoomWhackersの規則に従って着色します。それぞれの音高で異なる色を持っています。たとえば、CとC#では別の色になります。また、C#とDbは異名同音なので同じ色になります。すべての音符を黒にするには、符頭の上で右クリックし-> 選択 -> すべての近似する要素 を選び再び符頭の上で右クリック -> 色 ->黒を選択します。

#### **Create scores**

このプラグインは4分の4拍子のピアノ譜をCDEFの音が入力された状態で作成します。プラグイン開発者がプラグインから音符を入力する方法を学ぶための手掛かりとなるでしょう。

#### **Note names**

このプラグインは声部1のそれぞれの符頭付近に英語の音名を表示します。

#### **Test**

このプラグインはダイアログボックスに"Hello MuseScore"と表示するだけのテストプラグインです。プラグイン開発の初心者向けの基本部分の教材です。

## 章8

# サポート

この章では、MuseScoreの使い方についてのヘルプを探す方法を述べます。見るべき最善の場所、フォーラムで質問する最善の方法、バグを報告するための秘訣が含まれます。

## バグを報告する / サポートを依頼する

サポートの要求を[フォーラム](#)に投稿する前に：

- [ハンドブック](#)に解決策がないか探してください！
- [フォーラム（日本語）](#)で他の誰かが既に同じ問題に遭遇していないか見るために、ウェブサイトの[検索](#)機能を使ってください。
- エラー報告を投稿する場合には、まず[最新プレリリース](#)でその問題が再現されるか試してください。既に解決されていないかチェックするため、[version history](#)も見たほうがよいでしょう。

サポートの要求あるいはバグ報告を投稿するときは、あなたの知りうる以下の情報を十分に含むようにしてください。

- 使用しているMuseScoreバージョン（例 version 1.0）あるいはプレリリース版を使用している場合には、リビジョン・ナンバー（例 revision 3996）
- 実行しているオペレーティング・システム（例 Windows Vista、Windows 7、Mac OS 10.6、Ubuntu 10.10）
- バグを報告する場合、その問題に至る正確なステップを記述してください（どこをクリックしたのか、どのキーを押したのか、何を見るのか、など）。もしそのステップで問題を際限できない場合には、それは開発者も再現できない（解決できない）ため、価値のある報告ではありません。
- issue trackerでレポートする際には、1 レポートにつき1つのバグに制限してください。
- バグレポートの目標は、単にバグを示すことだけではなく、他の人がバグを簡単に再現できるようにするというのを覚えていてください。



## 章9

# コードネームの入力

譜面の作成と移調をメインに使用しています。コードネームでマイナーはM I と表記されますが、これだと実演奏時にM a j と間違いやすい（大文字なので）ので小文字のmにしたいです。F mなどはアルファベットで入力できますが、B b mなどは、Bと入力して和音のプロパティでbだけ入れてアルファベットのmを入力しようとしても入りません。譜面を作成してから手書きでM I をmにへんこうするしかないのでしょうか。ご存知の方どうかご教授ください。

## 初期設定に戻す

MuseScoreの最新バージョンには、標準に組み込まれたプリセットあるいは”初期設定（factory-settings）”に復旧するオプションがあります。設定が破損した場合には、この機能は役立つことがあります。すべてをリセットしないで問題を解決するための方法があるかもしれないので、はじめにフォーラムに相談することがベストです。この状況は普通には起こりません。

注意:”初期設定”への復旧は、設定（preferences）、パレット（palettes）またはウィンドウ（window）設定に行ったすべての変更を消去します。

### Windowsでの手順

1. MuseScoreを開いている場合、まず終了する必要があります。（ファイル（File）→ 終了（Quit））
2. ファイル名を指定して実行ダイアログを開くために、Windowsキー+Rをタイプしてください。（[Windowsキー](#)はMicrosoft Windowsロゴを持つキーです。）
3. 参照（B）...をクリックしてください。
4. あなたのコンピュータ上のmscore.exeを探してください。この場所はあなたのインストール作業によって変わるでしょうが、おそらくマイコンピュータ > ローカルディスク > Program Files > MuseScore > bin > mscore.exeのような場所にあります。
5. 参照ダイアログから出てファイル名を指定して実行ダイアログに戻るために、開くをクリックしてください。次のテキスト（あるいは似たもの）がファイル名を指定

して実行ダイアログに表示されるはずですが。"C:\Program Files\MuseScore\b  
in\mscore.exe"

6. 末尾の二重引用符の後をクリックして、ハイフンに続いて大文字のFを入力してください。（訳注：必ず日本語入力をオフにし、-Fの前には半角スペースが入るようにしてください。）-F
7. OKを押してください。

数秒後、MuseScoreが開始され、すべての設定が”初期設定”に復旧します。

上級ユーザのために、主な設定ファイルの場所を示します。

- Windows Vista以降： C:\Users\<■■■■>\AppData\Roaming\MusE\MuseScore.ini
- Windows XP以前： C:\Documents and Settings\■■■■\Application Data\MusE\MuseScore.ini

その他の設定（パレット、セッションなど）：

- Windows Vista以降： C:\Users\<■■■■>\AppData\Local\MusE\MuseScore\
- Windows XP以前： C:\Documents and Settings\■■■■\Local Settings\Application Data\MusE\

## Mac OSXでの手順

1. MuseScoreを開いている場合、まず閉じる必要があります。（ファイル（File） → 終了（Quit））
2. Applications/Utilities/Terminalを開き、Terminalセッションのウィンドウを表示してください。
3. 以下のコマンドをターミナルにタイプ（もしくはコピー・ペースト）してください。（行頭に'/ 'を含めます。）

```
/Applications/MuseScore.app/Contents/MacOS/mscore -F
```

これはすべてのMuseScore環境設定を初期状態に戻し、MuseScoreアプリケーションをただちに起動させます。この後Terminalを閉じ、MuseScoreの使用を続けることができます。

上級ユーザのために、主要な設定ファイルは~/ .config/muse.org/MuseScore.ini に配置されています。その他の設定（パレット、セッション...）は~/Library/Application Support/MusE/MuseScore/にあります。

## Linuxでの手順（Ubuntu Lucid以外に適用してください。）

1. MuseScoreを開いている場合、まず終了する必要があります。（ファイル（File） → 終了（Quit））
2. Ubuntuのメインメニューからアプリケーション（Applications） → アクセサリー（Accessories） → 端末（Terminal）を選んでください。端末のセッションウィンドウが

現れるはずです。

3. 以下のコマンドを端末へタイプ（もしくはコピー・ペースト）してください。

```
mscore -F
```

これは、すべてのMuseScore設定を初期状態にリセットし、すぐにMuseScoreアプリケーションを起動します。この後、端末を閉じてMuseScoreの使用を続けることができます。

上級ユーザーのために、主要なMuseScore設定ファイルは`~/.config/Muse/MuseScore.ini`に配置されています。

## 既知の相性問題

次のソフトウェアは、起動時にMuseScoreをクラッシュさせることが知られています。

- Samson USBマイクロフォン、ドライバ名「Samson ASIO Driver (samsonasiodriver.dll)」 [詳細](#)
- Digidesign MME Refresh Service [詳細](#)

## 章10

# 付録

## キーボード・ショートカット

キーボード・ショートカットは、編集 (Edit) → 設定... (Preferences...) → ショートカット (Shortcuts) タブからカスタマイズできます。(Mac: MuseScore → Preferences... → ショートカット (Shortcuts) タブ) 以下は、初期状態のショートカット設定のリストです。

### ナビゲーション

スコアの最初へ: Home スコアの最終ページへ: End

次ページ: Pg Dn 前ページ: Pg Up

次の小節: Ctrl+→ (Mac: ⌘+→) 前の小節: Ctrl+← (Mac: ⌘+←)

次の音符: → 前の音符: ←

下の音符 (コード内で、あるいは下の譜表へ): Alt+↓ 上の音符 (コード内で、あるいは上の譜表へ): Alt+↑

コード内の上の音符: Ctrl+Alt+↑ コード内の下の音符: Ctrl+Alt+↓

### 音符の入力

音符入力モードを開始する: N 音符入力モードを終了する: N or Esc

### 音価 (音の長さ)

それぞれの音価 (4分音符、8分音符など) のショートカットのリストについては、[音符の入力](#)を参照してください。

前の音符の半分の音価: q 前の音符の2倍の音価: w

### 声部

[声部](#) 1: Ctrl+I, Ctrl+1 (Mac: 未定) 声部 2: Ctrl+I, Ctrl+2 (Mac: 未定) 声部 3: Ctrl+I, Ctrl+3 (Mac: 未定) 声部 4: Ctrl+I, Ctrl+4 (Mac: 未定)



## 音高

音の高低は音名またはMIDIキーボードにより入力できます。詳しくは、[音符の入力](#)を参照してください。

一つ前の音符を繰り返す： R

音程をオクターブ上げる： Ctrl+↑ (Mac： ⌘+↑) 音程をオクターブ下げる： Ctrl+↓ (Mac： ⌘+↓)

音程を半音上げる： ↑ 音程を半音下げる： ↓

音符にシャープを加える： (拡大のショートカットと重複したため、未定義) 音符にフラットを加える： -

休符： 0 (zero). バージョン0.9.6以前 休符： Space

## 音程

現在の音符の上に音程を加える Alt+[Number] 現在の音符の下に音程を加える Shift+[Number]

## 方向

方向の反転 (符尾、スラー、タイ、連符の括弧など)： X符頭の反転： Shift+X

## アーティキュレーション

[タイ](#)： +[スラー](#)： S スタッカート： Shift+. クレッシェンド： H デクレッシェンド： Shift+H

## 歌詞の入力

前の音節： Ctrl+← 次の音節： Ctrl+→

前の連： Ctrl+↑ (Mac： ⌘+↑) 次の連： Ctrl+↓ (Mac： ⌘+↓)

より詳しい歌詞のショートカットについては、[歌詞](#)を参照してください。

## 表示

ナビゲーター： F12 (Mac： ⌘+⌘+N) プレイパネル： F11 (Mac： ⌘+⌘+P) パレット： F9 (Mac： ⌘+⌘+K) ミキサー： F10 (Mac： M)

## 用語集

以下のリストは、MuseScoreでよく用いられる単語とその意味の用語集です。このページの翻訳者は、それぞれの用語に訳を追加してください。

※検討中の内容のため一部読みにくい箇所があります。

Term

explanation (訳語の説明、ハンドブックの該当ページへのリンクなどを作成します。)

## Note

音符。Note entryは「[音符の入力](#)」、Note entry modeは「音符入力モード」と訳している。

## Cross staff beaming

[譜表をまたぐ連桁](#)。

## Pickup measures

弱起（小節）または不完全小節。[拍子記号](#)を参照。単にpickupと書かれている場合は、「弱起」と訳している。

以下、glossary 用語集 の対訳です。検討が終われば、原文（英語）は消去します。一部未完成な部分もあります。提案や議論をお願いします。○印はglossary にない単語。★印は議論が必要な単語です。

AcciaccaturaA short grace note. See →grace note短前打音（Acciaccatura アッチャカツーラ [伊]）短い装飾音符。奏法は、それがつく音の前に32分音符以下の短い音を入れます。参照→装飾音符

AccidentalAccidentals appear in front of notes and shift their pitch. Accidentals are used to alter the pitch of a note within a piece. The same symbols as in the →key signature are used, but they are placed before a particular note. Accidentals are for example sharps, flats and naturals. Accidentals affect all notes on the same staff position for the remainder of the measure in which they occur, but they can be canceled by another accidental. 臨時記号（Accidental アクシデンタル [英米]）臨時記号は、音符の直前に現れ、音高を変化させます。臨時記号は作品の中で使われ、ひとつの音符の音高を変えます。同じ記号が音部記号で使われますが、臨時記号は特定の音符の前に置かれます。例えばシャープ、フラット、ナチュラルなど。臨時記号は、出現した後、同じ小節内の五線上の同じ高さの音にも効きます。ただし、ほかの臨時記号によってその効果はキャンセルすることもできます。

Anacrusis (Pickup Measure)Incomplete first measure of a piece or a section of a piece of music. See →Create new score, Time Signature...弱起（小節）（Anacrusis アナクルージ [伊]、Pickup Measure [英米]）曲やセクションの最初に置かれる不完全小節。参照→新規作成、拍子記号

AppoggiaturaA long grace note. See →grace note長前打音（Appoggiatura アポージャツーラ [伊]）長い装飾音符。奏法は、演奏者にまかされてはいますが、音符の形のとおり長さの伴った弱い（あるいは短い）音を入れます。したがってこの装飾音符がついた元の音は、装飾音符を演奏する場合は長さやリズムが変化します。参照→装飾音符

Bar LinesVertical line through a staff or the system that separates measures. 小節線、縦線（じゅうせん）（Bar Lines バーライン [英米]）五線譜や総譜を貫く垂直な線で、小節を区切る。

BeamNotes with a duration of an eighth or smaller either carry a flag or a beam. Beams are used for grouping notes.連桁 (Beam ビーム [英米]) 8分音符より短い音符は、符尾 (旗) または連桁がつきます。連桁は音符をひとまとまりにするために用いられます。

BPMSee →metronome markBPM (ビー・ピー・エム、Beats Per Minute、B/M、拍/(1分) 参照→メトロノーム・マーク

BreveA double whole note or breve is a note that has the duration of two whole notes.倍全音符、二全音符 (Breve ブレーヴ = Double whole note [英米]) 全音符の2倍の長さの音符。

ChordThe minimal definition of a chord is a minimum of two different notes played together. Chords are based on the choices made by a composer between harmonics of one, two or three (and more) fundamental sounds.Ex. In the chord of C, G is the second harmonic, E the fourth of the fundamental C. Now in C7, the B flat is the 6th harmonic of C and in CMaj7 B is the second harmonic of E and the fourth harmonic of G...コード、和音 (Chord コード) 最小の和音は異なる2音を同時に鳴らすこと。コードは作曲者による複数の基本音のハーモニー選択に基づきます。!→コードはある音と2, 3 (あるいはさらに多く) の音において、それぞれの基本音の周波数的間隔を作曲家が選択したものにに基づいています。Cの和音を例にすると、Gの音はCに対して第3倍音 (2番目の倍音成分)、Eの音は第5倍音 (4番目の倍音成分) で共鳴します。C7の場合はさらに第7倍音 (6番目の倍音成分) であるB♭の音を加え、CMaj7ではCの和音にEの第3倍音 (2番目の倍音成分) でありGの第5倍音 (4番目の倍音成分) のBの音を加えます。

ClefSign at the beginning of the Staff, used to tell which are the musical notes on the lines and between the lines. There are 2 F Clefs, 4 C Clefs and 2 G Clefs: F third, F fourth, C first, C second, C third, C fourth, G first, G second (known as treble key too). G first and F fourth are equivalent. Clefs are very useful for transposition.音部記号 (Clef クレフ) 5線譜の最初に置かれる記号で、

CrotchetA crotchet is the British English term for what is called a quarter note in American English. It's a quarter of the duration of a whole note (semibreve). 4分音符 (Crotchet クラチェット [英])

DemisemiquaverThirty-second note 32音符。 (Demisemiquaver [英])

Duplet (engl.) See →tuplet? Doublet? 2連符 (Duplet デューブレット [英米]) 参照→連符 (タブレット)

Eighth noteA note whose duration is an eighth of a whole note (semibreve). Same as British quaver. 8分音符 (Eighth note [米], quaver [英])

FlagSee →beam. 符尾、旗 (はた)。(Flag フラグ [英米]) 8分音符以上の符幹 (棒) につける旗。 参照→連桁

FlatSign that indicates that the pitch of a note has to be lowered one semitone. フラット (Flat) 音高を半音下げる変化記号。

Grace note Grace notes appear as small notes in front of a normal-sized main note. A short grace note (acciaccatura) has a stroke through the stem; a long grace note (appoggiatura) does not. 装飾音符 (Grace note) 普通の音符の前に出現する小さな音符。短前打音 (acciaccatura アッチャカツーラ) にはスラッシュがありますが、長前打音 (appoggiatura アポージャツーラ) にはつけません。

Half Note A note whose duration is half of a whole note (semibreve). Same as British minim. 2分音符 (Half Note)

Hemidemisemiquaver Sixty-fourth note 64音符 (Hemidemisemiquaver)

Key Signature Set of sharps or flats at the beginning of the staves. It gives an idea about the tonality and avoids repeating those signs all along the staff. A key signature with B flat means F major or D minor tonality. 調号 (Key Signature キー・シグニチャ ※キー・シグネチャ) 五線譜のの始まりにあるシャープやフラットのセットで、調性を示します。これは譜表に臨時記号が繰り返されるのを回避します。ロ音のフラット (Bb) の調号は、ヘ長調 (Fメジャー) またはニ短調 (Dマイナー) を意味します。

Koron An Iranian accidental which means lower in pitch and it lowers a note by a quarter tone (In comparison to the flat which lowers a note by a semitone). It is possible to use this accidental in a key signature. See also →sori. コロン (Koron [イラン]) イラン音楽の臨時記号で、音高を四半音下げる。フラットの半分。臨時記号として使用可能。参照→ソリ

Longa A longa is a quadruple whole note. ロンガ (Longa [ラテン]) 全休符の4倍の長さの休符。

Metronome mark Metronome marks are usually given by a note length equaling a certain playback speed in bpm. Beats per minute (BPM) is the unit for measuring tempo. In MuseScore, metronome marks are used in tempo texts. メトロノーム・マーク (Metronome mark) メトロノーム・マークは、演奏する速さを、音符の長さを bpm で表わすものです。BPM (Beats per minute) は1分間の拍数で、テンポを測る単位。MuseScore において、メトロノーム・マークはテンポ文字で使われます。！ →テンポ文字？テンポテキストでは？

Minim A minim is the British term for a half note. It has half the duration of a whole note (semibreve). 2分音符。 (Minim ミニム [英]、Half note [米]) 全音符の半分の長さをもつ音符。

Natural A natural is a sign that cancels a previous alteration on notes of the same pitch. ナチュラル (Natural) 他の臨時記号で変化された音を元に戻す臨時記号。

Part Music to be played or sang by one or a group of musicians. In a string quartet, 1st part = Violin 1, 2nd part = Violin 2, 3rd part = Alto, 4th part = Cello. パート (Part) 合唱や合奏において、その声や楽器が担当する音楽、またその楽譜や譜表。弦楽四重奏では、第1パートは1番バイオリン、第2パートは2番バイオリン、第3パートはアルト、第4パートはチェロ。

○音高 (Pitch) 音の高さ。日常では同じ意味で「音程」ということもあるがこれは間違いである。○音程 (Interval) 2 音の音高の間隔。調の根音 (ルート) からの音の隔たりを指すことも多いため音高と同意義で使われることもある。！→音高と同意義ではないので間違いではないか？！→確かに音高を音程と勘違いしている人も多いが、そもそも間違った使い方です。

Quaver The British quaver is what is called in American eighth note. It has a neighth the duration of a whole note. 八分音符 (quaver クァーヴァー [英], eighth note [米]) 全音符の1/8の長さの音符。

Quadruplet See →tuplet 4 連符 (Quadruplet クアドループレット) 参照→連符 (タブレット)

Quintuplet See →tuplet 5 連符 (Quintuplet クィンタレット) 参照→連符 (タブレット)

Rests Interval of silence of a specified duration. 休符 (Rest) 特定の長さの無音を保つ記号。

Semibreve A semibreve is the British term for a whole note. It lasts a whole measure in 4/4 time. 全音符 (Semibreve セミブレーブ [英], a whole note [米]) 全音符。イギリスでは Semibreve セミブレーブ、米語では whole note という。4/4 拍子では、小節全部に渡る音の音符。

Semiquaver Sixteenth note 16分音符 (Semiquaver セミクァーバー [英], sixteenth note [米])

Semihemidemisemiquaver (Quasihemidemisemiquaver) Hundred twenty-eighth note. 128分音符 (Semihemidemisemiquaver セミヘミデミセミクァーバー [英], Hundred twenty-eighth note [米])

Sextuplet See →tuplet 6 連符 (Sextuplet)

Sharp Sign that indicates that the pitch of a note has to be raised one semitone. シャープ (Sharp) 半音上げる変化記号。

Slur Tie and Slur are two words used to describe a curved line between two or more notes. Slur means that the notes will be played without attack (legato). Tie is used between two or three (rare) of the same notes to indicate its duration: スラー (Slur) タイとスラーは、複数の音符にかかる曲線です。スラーが意味するのは、それらの音符が滑らかに (レガートで) 演奏されるべきことです。タイは、同じ音高の複数の音符が、一つの音の音の長さであることを指示するのに用いられます。

Quarter note + Tie + Quarter note = Half note, Quarter note + Tie + Eighth note = Dotted Quarter note, Quarter note + Tie + Eighth note + Tie + 16th note = Double Dotted Quarter note

○★四半音 (Quarter tone) 四半音とは、4 分の 1 音、つまり半音の1/2の音程。出版物では「4 分音」という訳語が使われてきているが、1) 4 分音符と 3 文字重なり

誤解が生じやすい、2) 日本ではこれを使った作品自体が少なく定着しているとは言いがたい、3) 1 2 平均律 (1 オクターブを 1 2 音に分ける調音法) が主流の現在では使用頻度は少ない、4) 音の長さは全音符-2 分音符-4 分音符、音高は 1 音半音、という使い分けがされてきた歴史的慣習に鑑みると、日本語で 1/4 を表す「四半」を使うほうが、理にかなっていると考え。なお、現代音楽 (使用作品は少数) に限らず、民族音楽 (イランなど) では、この 1/4 音は使われているが、これ以上の微分音は実験的なものとどまっている。

Sori An Iranian accidental which means higher in pitch and it raises a note by a quarter tone (In comparison to the sharp which raises a note by a semitone). It is possible to use this accidental in a key signature. See → koron. ソリ (Sori [イラン]) イランの臨時記号で、1/4 音 (四半音、4 分音)、その音符の音高を上げます。(ちなみにシャープは半音上げます)。調号としても使用可能です。参照→コロン (koron)

Staff (Staves) Group of one to five horizontal lines used to lay on musical signs. In ancient music notation (before 11th century) the staff may have any number of lines. 譜表、五線譜 (Staff = Stave [英米]) 音楽記号を書く 5 本の横線のセット。紀元 11 世紀以前は、線の本数は決まっていなかった。

System System: Set of staves to be read simultaneously in a score. ★総譜 (System) 複数のパート五線譜をセットにし、同時に読み進められるようにした譜表のセット。

Operating System (OS): Set of programs written in the aim to set up a computer from a lot of electronic components. Popular OS are Microsoft Windows, Mac OS X, and GNU/Linux. OS (Operating System オペレーティング・システム) 基本ソフト。たくさんの電子部品の役割や動作を規定し、コンピュータとして動くようにセットするプログラム (ソフトウェア) のセット。人気が高いのは、マイクロソフトの Windows、Mac OS X、そしてフリーの Linux。! → 「動くようにセットする」というのは何かの略語ではないか? セット → セッティング、設定? セットという言葉が複数回別の意味で登場しているので注意が必要。! → 電子部品の動作を制御しコンピュータが作動することを目的として書かれたプログラムの集合体。! → Microsoft Windows ではないか?

Tie See → slur. タイ (Tie) 参照→スラー

Triplet (engl.) See → tuplet. 3 連符 (Triplet トリプレット) 参照→連符 (タブレット)

い手にとって低すぎたり高すぎる。・楽譜が C 調の楽器用なのに B♭ 調の楽器で演奏しなければならないとき。・オーケストラ用の楽譜だけど、ホルンとフルートとクラリネットが演奏するようにしてみたいとき。! → 調声そのものには意味がないともいえます。

Tuplet A tuplet divides its next higher note value by a number of notes other than given by the time signature. For example a triplet divides the next higher note value into three parts, rather than two. Tuplets may be: triplets, duplets, quintuplet, and other. 連符 (Tuplet)

Velocity The velocity property of a note controls how loudly the note is played. This usage of the term comes from MIDI synthesizers. On a keyboard instrument, it is the speed with which a key is pressed that controls its volume. The usual scale for velocity is 0 (silent) to 127 (maximum). ★ 音符の音の強さ (Velocity ヴェロシティ ※MIDI用語では慣例的に「ベロシティ」というため訳さないほうが望ましい) 音符のプロパティにある「音の強さ」は、英語では Velocity (直訳は速さの意) とされています。この英単語の用法は MIDI シンセサイザーに由来します。鍵盤楽器で、キーを叩く速さが音の強さ (音量) を左右します。最小値 0 (無音) から最大 127 が設定可能です。! →ベロシティはMIDIに由来しているので無理に訳さないほうが良いだろう。! →MIDI規格では原則的に必ず0から127のパラメータを使用することになっている。! →つまり「ベロシティ」はMuseScoreのために用意された単語ではないので単語自体を翻訳する必要がないと考えられる。! →最初は意味がわからない人もいるかもしれないが、その人はこの用語を調べてから覚えることに価値があると思う。

Voice Polyphonic instruments like Keyboards, Violins, or Drums need to write notes of different duration at the same time on the same Staff. To write such things each horizontal succession of notes has to be written on the staff independently. 声部 (Voice ヴォイス)

Volta In a repeated section of music, it is common for the last few measures of the section to differ. Markings called voltas are used to indicate how the section is to be ended each time. These markings are often referred to simply as endings. ★ 反復番号括弧、反復順序記号 (Volta ヴォルタ [伊英米]) 音楽の反復部分では、終わりの数小節に変化をつけることはよくあります。Volta (反復番号括弧) と呼ぶマークは、その反復が毎回どのように終わるのかを指示するのに使われます。これらのマークは、単に (反復の何番) エンディングと言われることも多いです。

Volta

[反復記号](#)。関連して、first and second endingは、1 番括弧・2 番括弧と訳している。

○

Time signature

[拍子記号](#)。

○

accidental

[臨時記号](#)。# やb など。

○★

quarter tone accidental

[四半音臨時記号](#)。quarter tone は文字通り1/4音。「4分音」「四半音」とふたつの訳語があるようだが、前者は4分音符の3文字なので拍子（音の長さ）を想起させると考え、四半音を1.2リリースドキュメントでは採用。（暫定）。追記：おっと、MuseScore本体日本語では、「1/2半音」となってますね。とすると、1/2半音、半半音、四半音、4分音（後者2つは日本で使われた形跡あり）の4候補かな？

○★

repitch mode

[リピッチ・モード](#)。音程を変更するモード。新機能の文脈では、MIDI機器を使って音程を入力する機能。Finaleなどで「リピッチ」が使われている(?)ので、それを踏襲。

○

tablature

[タブ譜](#)。ギターなどで使われる。

○

Fret diagrams

[フレット図](#)。ギターなどで使われるコード（和音）のフレット図。（押さえるフレットを図解したもの）。

Licensed under the [Creative Commons Attribution 3.0](#) license, 2002-2012 [Werner Schweer](#) and others.